

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE
Fakulta sociálních věd
Institut komunikačních studií a žurnalistiky

POSUDEK BAKALÁŘSKÉ DIPLOMOVÉ PRÁCE

POZOR: V počítači vyplňujte pouze do šedivých políček!

Typ posudku („kliknutím“ zakřížkujte platnou variantu)

Posudek vedoucí/ho práce Posudek oponenta/ky

Autor/ka práce

Příjmení a jméno: Petr Slavík

Název práce: RPG jako narativní médium

Autor/ka posudku

Příjmení a jméno: Mgr. Matouš Hrdina

Pracoviště: Institut komunikačních studií a žurnalistiky, Fakulta sociálních věd, Univerzita Karlova v Praze

1. VZTAH SCHVÁLENÝCH TEZÍ A VÝSLEDNÉ PRÁCE („kliknutím“ zakřížkujte vybrané hodnocení)

		Odpovídá schváleným tezím	Odchyluje se od tezí, odchýlení je v práci zdůvodněné a je vhodné	Odchyluje se od tezí, odchýlení je v práci zdůvodněné, ale není vhodné	Odchyluje se od tezí, odchýlení není v práci zdůvodněné a není vhodné	Neodpovídá schváleným tezím
1.1	Cíl práce	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2	Technika práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.3	Struktura práce	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

KOMENTÁŘ (slovní hodnocení vztahu tezí a práce, případně konkrétní popis hlavních výtek)

Podoba práce odpovídá schváleným tezím. Autor rozšířil zkoumaný vzorek o další herní tituly žánru RPG, což lze považovat za přínosný krok. Technika práce byla v tezích vymezena jen velmi volně, ale je v souladu s výsledným textem práce.

2. HODNOCENÍ OBSAHU VÝSLEDNÉ PRÁCE

Vyplňujte číslicí na škále 1 – 2 – 3 – 4 – 5 (výborné – velmi dobré – dobré – dostatečné – nedostatečné)

		Hodnocení známkou
2.1	Relativní úplnost zpracované literatury ke zvolenému tématu	2
2.2	Pochopení zpracované literatury a schopnost ji aplikovat	2
2.3	Zvládnutí zvolené techniky zpracování materiálu	2
2.4	Logičnost výkladu, podloženost závěrů	3

KOMENTÁŘ (slovní hodnocení obsahu výsledné práce, případně konkrétní popis hlavních výtek)

Autor v práci prokázal přehled o tématu a znalost základních konceptů oboru herních studií. K analýze vybraných herních titulů zvolil zajímavou a inovativní metodu, kterou však v úvodu práce nijak nepředstavil a bez další definice ji rovnou aplikuje. Práce je zejména v prvních třech kapitolách příliš popisná, autor reprodukuje značné množství poznatků z oboru herních studií, ale neobohacuje je o vlastní syntézu a náhled. Autor pracoval s vhodným množstvím i typem odborné literatury, ale v textu ji aplikoval jen omezeným způsobem, větší množství odkazů a srovnání s použitou literaturou by si zasloužil zejména závěr práce. Ten je příliš stručný, autor pouze shrnuje provedenou narativní analýzu, ale zapomíná na širší interpretaci svých zjištění a diskusi nad tématem.

Autor v tezích definoval cíl své práce poměrně volně, a tak se mu jej z větší části podařilo naplnit. V textu uspokojivým způsobem popsal narativní mechanismy RPG her, povedená a velmi přínosná je zejména jeho analýza vztahu různých časových rovin v herním vyprávění. V rozporu se stanoveným cílem práce však uspokojivě nevysvětluje, v čem spočívá rozdíl mezi narativními postupy RPG her a "klasických médií", ať už jsou tím myšleny jiné herní žánry nebo jiná média jako taková.

3. HODNOCENÍ KONEČNÉ PODOBY VÝSLEDNÉ PRÁCE

Vyplňte číslicí na škále 1 – 2 – 3 – 4 – 5 (výborné – velmi dobré – dobré – dostatečné – nedostatečné)

		Hodnocení známkou
3.1	Struktura práce	2
3.2	Funkčnost a přiměřenost poznámkového aparátu a odkazů	3
3.3	Dodržení citační normy (pokud se v textu opakovaně objevují pasáže přejaté bez udání zdroje, hodnotte stupněm 5. Pokud v textu zjistíte přejaté pasáže vydávané neoprávněně autorem za vlastní zjištění, nedoporučte práci k obhajobě a ve „zdůvodnění v případě nedoporučení“ navrhněte, aby s autorem bylo zahájeno disciplinární řízení.)	1
3.4	Jazyková a stylistická úroveň práce (pokud je opakovaně porušována platná kodifikace pravopisné normy, hodnotte stupněm 5)	3
3.5	Oprávněnost a vhodnost příloh, grafická úprava práce	1

KOMENTÁŘ (slovní hodnocení podoby výsledné práce, případně konkrétní popis hlavních výtek)
 Struktura práce je navržena vhodným způsobem, chybí jen kapitola věnovaná popisu metodiky analýzy vybraných herních titulů. Autor prokázal přehled o zvolené odborné literatuře, odkazy používá přiměřeným způsobem, preciznější práci s literaturou by si zasloužila jen 3. kapitola a závěr práce. Citační norma byla dodržena. Autor přínosným způsobem používá grafy a schémata. Práce je po stylistické stránce vyhovující, celkový dojem kazí jen malé množství překlepů.

4. SHRNUJÍCÍ KOMENTÁŘ HODNOTITELE/KY (celkové hodnocení výsledné práce, její silné a slabé stránky, původnost zpracování tématu apod.)

Práce po obsahové a formální stránce odpovídá nárokům kladeným na bakalářskou práci, trpí však dílčími nedostatky. Autor v textu prokázal přehled o tématu a schopnost aplikovat teoretické poznatky při analýze zkoumaného materiálu. Silnou stránkou práce je zejména analýza problematiky herního času a informačně hodnotný popis současné podoby obtížně definovatelného herního žánru RPG. Mezi slabé stránky práce patří její stručnost a popisnost. Autor text opatřil jen velmi stručným úvodem a zejména závěrem, ve kterém nijak podrobně nerozvádí svá zjištění. Chybí také širší popis metodiky výzkumu, zbytečně rozsáhlý prostor je věnován prostému popisu teoretických konceptů herních studií. Autor dobře chápe herní mechanismy RPG titulů, ale zapomíná na širší kontext herních studií. Nevysvětluje rozdíly narativních mechanismů mezi jednotlivými herními žánry a opomíjí srovnání s narativními mechanismy jiných médií, poznatky z pole mediálních studií nejsou vůbec aplikovány.

Práci doporučuji k obhajobě. Autor by však měl při obhajobě objasnit některé nedostatečně zpracované body práce, zejména popsat zmiňovaný rozdíl v narativních postupech RPG her a jiných médií. Proto také navrhuji hodnocení mezi stupni dobře (3) a velmi dobře (2) dle průběhu obhajoby.

5. OTÁZKY NEBO NÁMĚTY, K NIMŽ SE PŘI OBHAJOBĚ DIPLOMANT(KA) MUSÍ VYJÁDŘIT:

5.1	Autor by měl popsat hlavní rozdíly mezi narativními postupy RPG her a jiných herních žánrů. Jsou popsané narativní postupy aplikovatelné i v populárních RPG hrách pro více hráčů?
5.2	Autor v práci podrobně popisuje problematiku práce s herním časem. Dokázal by popsat, jak podobným způsobem pracují s různými časovými koncepty a rovinami jiná média?

6. NAVRHOVANÁ ZNÁMKA („kliknutím“ zakřížkujte vybrané hodnocení)

výborné – velmi dobře – dobře – nedoporučuji k obhajobě

ZDŮVODNĚNÍ V PŘÍPADĚ NEDOPORUČENÍ

Datum: 7. 6. 2013

Podpis:

Hotový posudek vytiskněte, podepište a odevzdejte ve dvou kopiích i zašlete elektronicky na adresu sekretariátu příslušné katedry!