

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

POSUDEK MAGISTERSKÉ 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: Bc. Martin Kryšpín Vimmr

Název práce: Reprezentace totalitarismu ve videohrách

Autor(ka) posudku

Příjmení a jméno: PhDr. Radim Hladík, PhD.

Pracoviště: IKSŽ FSV UK

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 checked="" type="checkbox"/>	<input 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 checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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

Mezi tezemi práce a její výslednou podobou panuje v zásadě soulad, je tedy patrné, že autor měl oměrně dobrou představu o tom, jak hodlá provádět výzkum. Změnil se především výběr konkrétních videoher, ale tuto změnu nelze považovat za zásadní.

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	Schopnost kriticky vyhodnotit prostudovanou literaturu a aplikovat ji	1
2.3	Úroveň zpracování materiálu, resp. zvládnutí techniky empirického výzkumu	2
2.4	Schopnost sestavit a použít soubor metod přiměřený cíli	1
2.5	Původnost práce, přínos práce k rozvoji oboru	1

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

Autor si klade za cíl prozkoumat, jak videoherní texty reprezentují totalitarismus. Teoretickou část nejsem schopen posoudit z hlediska dostatečného zvládnutí oboru game studies. Z perspektivy práce s literaturou však teoretický úvod práce považuji za velmi zdařilý. Byť je stručný, je potřeba vyzdvihnout oddíl 1. 9 (Shrnutí), kde autor tvůrčím způsobem sumarizuje přehled literatury a pokouší se na jeho základě vytvořit vlastní konceptuální model vhodný pro svůj výzkum. O něco podobného se pokouší i při pokusu vytvořit definici totalitarismu, ale vzhledem ke komplexnosti tématu je nutné tuto definici brát skutečně pouze jako operační. V rámci dílčích definic pak např. ideologii diskutuje s odkazy pouze na dva autory (Mannheim, Arendtová), což je ještě větší zkratka. Přitom tento problém by šlo elegantně obejít tak, že by autor specifikoval, s čí definicí bude pracovat. Koneckonců, účelem této práce není diskutovat velké pojmy společenských věd, ale hledat jejich reprezentace ve videohrách. Tento postup bych doporučoval zvolit i při případném přepracování práce do podoby časopisecké publikace.

Na str. 22 je dystopie zmiňována jako protiklad utopie. Zde bych si dovilil upozornit na Fredrica Jamesona, který argumentuje, že skutečným protikladem utopie je anti-utopie, zatímco dystopie sdílí s utopií kritiku současné společnosti, byť k tomu používá jiný tropus.

Slabinou teoretické a následně i analytické části práce je nakládání s pojmem modernity, který je skutečně pro totalitarinismus důležitý (zejména v pracích frankfurtské školy, kterou autor zcela opomínul), ale nelze jej zaměňovat s běžným užíváním adjektiva "moderní". To je v kontrastu s jinak dobře zvládnutou (s přihlédnutím k nezbytnosti zjednodušení u komplexní problematiky) teoretickou částí.

Při analýze autor opět tvůrčím způsobem konstruuje svůj výzkumný nástroj na základě dostupné metodologické literatury. Každou hru pak systematicky zkoumá z hlediska jejích pravidel a sedmi předem vybraných aspektů fikčního světa. Slabinou analytické části je absence kritérií výběru studovaných her. Autor pak v závěru správně konstatuje, že na základě případové analýzy je těžké cokoli zobecnovat. Pokud by promyslel kritéria výběru, měl by o něco snazší práci. Nicméně zjištění, že videohry redukuje totalitarinismus na jeho vnějškové projevy je relevantní zjištění, jež může být použito v dalších výzkumech jako hypotéza. Závěr práce je velmi stručný, autor se sice vrací ke svým původním otázkám, ale zodpovídá je na malé ploše a nereflkuje, jak jeho výzkum proměnil koncepty, se kterými do něj vstupoval. Teze o propojení pravidlového světa her s principy totalitarinismu je však slabá – každá hra dává hráčům více autonomie než jiné narativní formy v tradičních médiích.

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	Logičnost struktury práce, podloženost závěrů	1
3.2	Zvládnutí terminologie oboru	2
3.3	Funkčnost, úroveň, přiměřenost poznámkového aparátu	1
3.4	Dodržení citační normy (pokud se v textu opakovaně objevují pasáže přejeté bez udání zdroje, hodnotte stupněm 5. Pokud v textu zjistíte přejeté pasáže vydávané autorem neoprávněně za vlastní zjištění, nedoporučte práci k obhajobě a ve „zdůvodnění v případě nedoporučení“ navrhněte, aby s autorem/kou bylo zahájeno disciplinární řízení.)	1
3.5	Jazyková a stylistická úroveň práce (pokud je opakovaně porušována platná kodifikace pravopisné normy, hodnotte stupněm 5)	1
3.6	Oprávněnost a vhodnost příloh, grafická úprava	2

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

Až na o něco kratší závěr a absenci rozvinutého oddílu věnovaného aspektu "modernity" je práce dobře vyvážená, termíny používá správně, na odpovídajících místech a v rozumném množství (opět - jako problém vidím pojem "modernita"). Autor cituje hojně a systematicky. Jazyková úroveň je, až na výjimky (str. 33 - "ty vytvořili") velmi dobrá. Práce by si však zasloužila i rozsáhlejší obrazovou přílohu!

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

Autor předkládá k obhajobě práci zpracovanou na vysoké odborné úrovni a demonstroval v ní jak schopnost kriticky zpracovat literaturu, tak sestavit výzkumný nástroj a aplikovat jej na výzkum videoher. Diskusi komplexního tématu totalitarinismu zvládl v rámci možností se ctí. Závěr, že reprezentace totalitarinismu ve videohrách mají tendenci být redukovány na vnějškové znaky, je oborově relevantní a přínosný. Práce má i slabší místa, kterým se poudeek věnoval výše, jako celek však funguje a mohu ji k obhajobě doporučit.

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

5.1	Jaká je ideologie Tetrisu (viz oddíl 1.7)? Pokud žádná, proč?
5.2	Zkuste objasnit, jak to bylo myšleno s tou "modernitou".
5.3	Hry považujete za médium (viz str. 11: "U her tak zřejmě může platit více než u jakéhokoliv jiného média, že jeho vlastnosti ovlivňují sdělovaný obsah." Považovat hry za médium spíše než za text/kód považují za problematičtější. Můžete toto pojetí obhájit?
5.4	

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

výborně – velmi dobře – dobře – nedoporučuji k obhajobě

ZDŮVODNĚNÍ V PŘÍPADĚ NEDOPORUČENÍ

Nedoporučuji nedoporučení.

Datum:

Podpis:

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