

# Formulář pro posuzování diplomových prací

Jméno studenta/ky: Bc. Jindřich Pavlásek  
Studijní program: EKS  
Název diplomové práce: Videohra jako vyjadřovací prostředek  
Jméno posuzovatele/ky: Mgr. Martin Charvát, Ph.D.

## Okruhy hodnocení diplomové práce:

### A) Formální kritéria

Formální struktura a úprava práce, úplnost povinných částí práce, gramatická a stylistická stránka, korektní a jednotné uvádění zdrojů.

Hodnocení (0-10 bodů): <b>10</b>
----------------------------------

<i>Připomínky a komentáře:</i>
--------------------------------

Na str. 13 se liší formátování poznámek pod čarou (v el. verzi práce).
--

### B) Struktura práce

Jasně formulování problému, vymezení cíle a jeho soulad s obsahem práce, celková koncepce a struktura práce, adekvátnost postupu a návaznost jednotlivých částí práce.

Hodnocení (0-10 bodů): <b>10</b>
----------------------------------

<i>Připomínky a komentáře:</i>
--------------------------------

Návaznost jednotlivých kapitol je neproblematická, vymezené cíle jsou jasné a souzní s obsahem práce.
---

Ve své podstatě oceňuji strukturu práce a její téměř taxonomickou povahu (například v kapitole o povaze vyprávění, atd.), což vede k jasně a přehledně koncipovanému textu.
---

### C) Rozbor tématu

Identifikování a vysvětlení základních pojmů a koncepcí, rozsah a relevantnost použité literatury, úroveň práce s odbornou literaturou, adekvátnost výkladu použitých textů.

Hodnocení (0-10 bodů): <b>8</b>
---------------------------------

<i>Připomínky a komentáře:</i>
--------------------------------

Ve své podstatě mám k práci jednu obsahovou výtku: pokud Bc. Jindřich Pavlásek píše o videohrách, chybí mi obšírnější tematizace vztahu nových médií a videoher, respektive, že obšírnější nastínění povahy simulace, virtuálního prostoru či interakce v kyberprostoru. Odkazy na videohry jsou „roztroušené“ v celé práci, ale chybí jednoznačný a koherentní rámec, jak k nim přistupovat. Například by se mi zdálo vhodné, aby se autor inspiroval u odvětví tzv. „Game studies“, což je obor, který se rapidně rozšiřuje, což poněkud vyvrací
--

tvrzení, že „videohry, tedy hry uložené v digitálním médiu, např. hry počítačové, mobilní a konzolové, se zpravidla nepokládají za hodné akademického zájmu“ (str. 2)

Moje poznámka má však i další důvod, pokud bc. Pavlásek píše, že „hra je jev na médiu částečně nezávislý, transmediální“ (str. 3), myslím, že povaha transmediality nutně neznamená nezávislost na médiu, když o několik řádků předtím se dočítáme, že videohry jsou hry uložené na digitálním nosiči.

V tomto ohledu pak částečně vypadává onen odkaz na „vyjadřovací prostředek“, chápu, že bc. Pavláskovi se jedná zejména o roviny vyprávění a příběhu, rovina interpretace je analyzována značně stručně, ale i ono zmínění, že „herní pravidla se tedy na jedné straně mohou podílet na vyprávění, ale samy o sobě zároveň vyjadřují další významy, které ve vyprávění být nemusejí. Důvodem je povaha herních pravidel: konstruuji pro nás fikční svět, jehož pravidla musíme přijmout, pokud si chceme zahrát. V pravidlech je pak uloženo, co je výhodné, nevýhodné, co je žádoucí atd. Snadno tak může dojít k situaci, v níž vyprávění explicitně či v narážkách odkazuje na velké myšlenky (např. na rasismus jako systémový problém, na potřebu brát každý lidský život jako hodnotný), ale hráč je svým hraním popírá (střílí všechno na potkání)“ (str. 50). To je právě moment, kde by se mělo explicitně začít uvažovat o videohře jako vyjadřovacím prostředku v tom smyslu, že je možné ji nahlížet jako kulturní artefakt, jako průsečík různých typů intencionality.

#### **D) Aspekt originality**

Vlastní autorská analýza řešeného problému, schopnost samostatně a tvořivě uvažovat a navrhnout řešení, vlastní argumentační a formulační úroveň.

Hodnocení (0-10 bodů): **9**

*Připomínky a komentáře:*

Práce je bezpochyby originální, chybí mi však širší zapojení moderních teorií, přeci jen věnovat bezpočet stran analýze vyprávění podle Bremonda je, podle mého názoru, spíše redundantní, vždyť diplomant sám upozorňuje na fakt, že Bremondův koncept je značně abstraktní, z čehož vyplývá řada problémů.

#### **E) Význam práce**

Formulování jasných a zdůvodnitelných závěrů, adekvátnost a úplnost splnění cílů práce, celková odborná úroveň a přínos práce.

Hodnocení (0-10 bodů): **9**

*Připomínky a komentáře:*

Diplomant jasně a zřetelně formuloval téma práce; diplomová práce odpovídá kladeným nárokům.

**Otázky na obhajobu:**

„Pokud fikční svět přejímá něco ze světa aktuálního, prochází tento prvek „zfikčněním“, neboť v jednom světě spolu mohou být v kontaktu pouze prvky stejného řádu“ (str. 24). Situace mi nepřijde tak neproblematická; prosil bych o stručné vyjasnění „zfikčnění“ v případě videoher.

„Hra se od jiných prostředků vyjádření liší tím, že má nejistý průběh. Není mi jasné, jaký přesně bude výsledek hry, ale vím, že bude spravedlivý, protože je podřízený pravidlům, ať už skutečným nebo napodobovacím, a vím, že pokud prohrají, nic mi nehrozí“ (str. 14). Opravdu je zde vhodné použít pojem spravedlnosti? Který je ještě v tomto kontextu uchopen značně subjektivně.

Součet bodů (0-50 bodů): **46**

**Celkové hodnocení (známka)\*: 1**

*Hodnotící stupnice:*

50-40 bodů: 1 – výborně

39- 25 bodů: 2 – velmi dobře

24- 15 bodů: 3 – dobře

14-0 bodů: 4 – nedostatečně

\* V případě, že některý z okruhů hodnocení A), B), C), D) je hodnocený počtem bodů 0, práce je klasifikována známkou 4.

Datum: 2. 8. 2017

.....  
podpis