

Oponentský posudek k diplomové práci

Název práce: Fikční světy ve videohrách

Hodnocení práce: Neprospěla

Vedoucí práce: Mgr. Vít Šisler, Ph.D.

Oponent práce: Mgr. Čeněk Pýcha, Ph.D.

Řešitelka práce: Bc. Lucie Laštovková

Text posudku

Lucie Laštovková si pro svou práci vybrala atraktivní téma fikčních světů ve videohrách. Pro výzkum zvolila transdisciplinární pozici, která přezkoumává možnosti aplikace metodologických přístupů vzniklých v literární vědě právě v oblasti videoher. Tato výchozí pozice nabízí zajímavé badatelské problémy, předkládaná práce však dle mého názoru možnosti tématu nenaplnila.

Text je rozdělen do několika kapitol, ve kterých autorka nejdříve představuje teorii fikčních světů v literární vědě, přes reflexi problematiky fikce v oblasti game studies se dostává k vlastní aplikaci definovaných pojmů v analýze několika videoherních titulů. Svou strukturou a základní badatelskou otázkou se text řadí spíše k teoretickým nebo metodologickým pracím – vlastní analýza tvoří jen malou část textu a badatelská otázka se ptá po možnostech aplikace teorie fikčních světů na videoherní materii. Takový přístup je mi sympatický a blízký, na autorku však klade velké nároky. Především se tím přesouvá jádro práce do oblasti metodologie, práce s pojmy a schopnosti jednotlivé poznatky z teoretické oblasti provazovat.

U metodologicky orientované práce by na základě sekundární literatury měla vzniknout v podstatě vlastní originální teorie. V tomto smyslu však předložený text není přesvědčivý. Například část věnovanou teorii fikčních světů by bylo dobré ilustrovat příklady a drobnými analýzami (literárních děl, videoher nebo filmů). Práce se však spíše omezuje na parafráze jednotlivých autorit a ke zmiňované syntéze zde nedochází. Například kapitola 3.5 *Opakující se argumenty* je funkčním dílčím shrnutím, ale argumenty by bylo třeba dále rozvíjet, nabídnout reflexi toho, co tyto poznatky znamenají pro médium videohry apod. Autorka se ale dále již upíná spíše směrem k autoritám v game studies, což je vzhledem k položené otázce paradoxní. K analýze si nakonec vybírá metodu, která je převzatá od autora, který teorii možných světů na videohry již uplatnil.

Obecně by bylo třeba lépe argumentovat, proč autorka vychází právě z jednotlivých autorit. Ve většině případů jde o relevantní autory a autorky, ale i méně zorientovaný čtenář by měl být v tomto směru přesvědčen. Další otázku pak vzbuzuje absence hlubší analýzy vlastností jednotlivých médií. Pokud se autorka pokouší právě o transfer literární metody, považoval bych takovou analýzu za důležitou součást práce. Myslím, že by bylo funkční prozkoumat aplikovatelnost teorie fikčních světů i v dalších oblastech, například filmové tvorbě.

Vyznění teoretické části neprospívá ani zvolený styl práce. Především psaní v první osobě plurálu oslabuje autorskou pozici studentky, která by naopak měla být zřetelnější. Obecně by práce zabývající se literární problematikou měla chápat jazyk jako jeden ze svých badatelských prostředků.

Samotná analýza je pak spíše drobnou ukázkou toho, jak k videoherním dílům přistupovat, v tomto pojetí však nemůže sloužit jako plnohodnotný výsledek kvalifikační práce. Například zcela chybí zdůvodnění výběru jednotlivých titulů nebo shrnutí výsledků analýzy.

Z bodového hodnocení jednotlivých atributů práce vychází součet, který předložený text staví těsně pod hranici úspěšné obhajoby. Proto nyní nemohu text doporučit k obhajobě. Pokud by průběh debaty naznačil některé aspekty práce, které jsem při svém čtení opomněl, jsem ochoten posudek přehodnotit. Pro případné přepracování práce bych zvolil následující postup: je potřeba se rozhodnout, kde bude těžiště práce. Jednou možností je zapracovat výtky k teoretické části práce a vytvořit z ní kompaktnější text, doplnit dílčí analýzy a případové studie. Nebo se otevírá prostor pro robustnější analýzu videoherních titulů, která by se stala jádrem práce. Některé části práce a dílčí postřehy Lucie Laštovkové naznačují, že je schopná téma zpracovat na daleko vyšší úrovni.

Pro diskuzi při obhajobě navrhuji tyto otázky:

V čem spočívá z hlediska uplatnitelnosti teorie možných světů specifikum videoher oproti jiným médiím?

Jak souvisí uplatnitelnost teorie možných světů s žánrem videoher?

V Praze dne 29. 8. 2021

Čeněk Pýcha

Hodnotící tabulka

| Aspekt práce | Vysvětlení | Možné bodové hodnocení |
|--|---|----------------------------|
| metodologie a věcné zpracování tématu | <i>Viz text posudku. Text nenaplnuje potenciál tématu.</i> | 0-40 bodů 15 |
| přínos a novost práce | <i>Téma je přínosné, zasloužilo by si ale pečlivější zpracování.</i> | 0-20 bodů 10 |
| citování, korektnost citování, využití inf. zdrojů | <i>Citování je korektní, chybí ale zdůvodnění výběru autorit.</i> | 0-20 bodů 15 |
| slohové zpracování | <i>Viz komentáře v posudku, zvolený styl neodpovídá povaze práce.</i> | 0-15 bodů 7 |
| gramatika textu | <i>Několik hrubých chyb.</i> | 0-5 bodů 2 |
| | | |
| CELKEM | | max. 100 bodů 49 |

Hodnocení mgr. prací

| Bodový zisk za práci | Hodnocení |
|----------------------|------------------------------------|
| 0-50 bodů | Neprospěl, nedoporučeno k obhajobě |
| 51-60 bodů | Dobře (3) |
| 61-80 bodů | Velmi dobře (2) |
| 81-100 bodů | Výborně (1) |