

**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: Kolmann Karel

**Název práce:** Jak recenzenti nahlíží na hry? Počítačové hry jako umělecké a technické produkty

**Autor(ka) posudku**

Příjmení a jméno: Švelch Jaroslav

Pracoviště: KMS 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)

Výsledná podoba práce odpovídá tezím.

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

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

Práce Karla Kolmanna se zabývá tématem, které si v herních studiích získává čím dál větší pozornost.

Novinářský diskurz o počítačových hrách výrazně formuje představy veřejnosti o tom, co hry mohou a nemohou být. Diplomant přináší solidní shrnutí existující literatury na toto téma a sestavuje přiměřený empirický výzkum. Úspěšně kombinuje kvalitativní analýzu s kvantitativními sondami a dochází k zajímavým zjištěním ohledně žánru herní recenze. Jeho závěry ohledně nedostatečné argumentace estetických zážitků v herních recenzích jsou přesvědčivé a hodnotné. V základu se tedy jedná o kvalitní, pečlivě odvedenou práci, jejíž nedostatky jsou spíše formální.

**3. HODNOCENÍ KONEČNÉ PODOBY VÝSLEDNÉ PRÁCE**

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

		Hodnocení známkou
3.1	Logičnost struktury práce, podloženost závěrů	2
3.2	Zvládnutí terminologie oboru	2
3.3	Funkčnost, úroveň, přiměřenost poznámkového aparátu	2
3.4	Dodržení citační normy (pokud se v textu opakovaně objevují pasáže přejaté bez udání zdroje, hodnotíte stupněm 5. Pokud v textu zjistíte přejaté pasáže vydávané autorem neoprávněně za vlastní zjištění, nedoporučte práci)	2

	k obhajobě a ve „zdůvodnění v případě nedoporučení“ navrhněte, aby s autorem/kou bylo zahájeno disciplinární řízení.)	
3.5	Jazyková a stylistická úroveň práce (pokud je opakovaně porušována platná kodifikace pravopisné normy, hodnotěte stupněm 5)	2
3.6	Oprávněnost a vhodnost příloh, grafická úprava	2

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

Práce je po formální stránce lehce nadprůměrná. Většinu textu je čtivá a jasně strukturovaná, autor však někdy používá poněkud neprůhledné obraty zamlžující obsah textu, místy s nestandardně použitými termíny. Není pak jasné, zda se jen nešťastně vyjádřil, nebo v argumentaci postupuje logicky a v souladu se zvolenou metodou. Co je například "jistá míra dichotomie mezi technickým a estetickým" na str. 20? Jde spíše o dialektický rozport než dichotomii? Co si představit pod "intelektuální podobizivosti" (str. 28) či "vypovídajícím vzorkem" (str. 32)? Myslím se slovem "abstrakt" na str. 64 spíše abstrakce? Na str. 30 chybí odkaz na zdroj informace o nejoblíbenějších rubrikách časopisu Score.

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

Karel Kolmann svou prací přispívá k pochopení herní recenze jako žánru a její úlohy při formování diskurzu o počítačových hrách. Její výsledky mohou posloužit i herním novinářům k sebereflexi a zamyšlení nad jejich autorskou praxí. I přes jisté formální nedostatky doporučuji práci hodnotit ještě známkou výborně.

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

5.1	Jak byste podobu žánru herní recenze v českém prostředí porovnal se zahraničím?
5.2	
5.3	
5.4	

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

**výborně**  – **velmi dobře**  – **dobře**  – **nedoporučuji k obhajobě**

ZDŮVODNĚNÍ V PŘÍPADĚ NEDOPORUČENÍ

Datum: .....

Podpis: .....

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