

**Posudek bakalářské práce**

Autor/ka práce: Maximilián Vajt

Název práce: Walking simulator v galerijním prostředí a digitální distribuci

Posudek vedoucí/ho práce

Posudek oponenta/ky

Autor/ka posudku (jméno, příjmení, pracoviště): Tomáš Dvořák, KF FAMU

Hodnocení obsahu a výsledné podoby diplomové práce (A/výborně – B/velmi dobře – C/dobře – D/dobře s výhradami – E/dostatečně – F/nedostatečně – nedoporučeno k obhajobě)

Vhodnost zvoleného cíle a přístupu práce.....	C
Relativní úplnost zpracované literatury ke zvolenému tématu.....	C
Schopnost kriticky vyhodnotit a použít odbornou literaturu.....	C
Logičnost struktury práce, souvislost jejich kapitol.....	C
Jazyková a stylistická úroveň práce.....	B
Dodržení citační normy (pokud se v textu opakovaně vyskytují přejaté pasáže bez udání zdroje, práce nemůže být doporučena k obhajobě).....	B
Obrazové přílohy v dostatečném rozsahu, oprávněnost a vhodnost příloh, grafická úprava.....	B
Původnost práce, přínos k rozvoji oboru.....	C
Celkové hodnocení bakalářské práce.....	C

Slovní hodnocení bakalářské práce včetně otázek, k nimž se diplomant/ka musí při obhajobě vyjádřit:

Bakalářská práce Maxe Vajta se věnuje specifickému žánru nezávislých zážitkových her, tzv. „simulátorům chůze“. Popisem vybraných příkladů se snaží žánr charakterizovat a poukazuje na rozdílnosti v prezentaci her v digitální distribuci a galerijním prostředí.

Autorovi se podařilo simulátory chůze dobře vystihnout a zpřehlednit vývoj i současnou škálu těchto titulů. Postrádám v práci bližší vysvětlení volby tématu (s přihlédnutím k tomu, proč se mu věnuje student oboru fotografie) i pokus o vysvětlení faktu, že se tento dříve marginální žánr stává dnes více populárním. Jediným náznakem je tu autorova osobní zkušenost: začal si tohoto typu her více všimnout v souvislosti se svou vlastní uměleckou praxí. Snad i proto je práce koncipována jako srovnání těchto her ve dvou různých prostředích: hraje-li je hráč v soukromí na svém počítači nebo v galerii. Autor porovnává jednak prostředí – způsob instalace či prezentace, jednak míru (inter)aktivity, resp. „pozici moci hráče“.

Jakkoli považujú snahu o srovnání hráčské zkušenosti v těchto dvou situacích za potenciálně zajímavou, práce nenabízí více než popis některých konkrétních realizací a povšechnou, veskrze snadno předpokládatelnou charakteristiku chování hráčů. Postrádám vůbec jen upřesnění, o jaký typ „uměleckého“ a „galerijního“ prostředí se jedná – v případě *Bonus Levels* Lawrence Leka předpokládám o londýnskou The White Building, dále autor zmiňuje kupř. výstavu *New Gameplay* v Nam Jun Paik Art Center. Autorova dikce přitom sugeruje kontext tradičních uměleckých galerií, které se v menší či větší míře taktéž počítačovým hrám otevírají. Důslednější analýzu her v galerijním prostředí – ani avizované srovnání obou zkušeností – však práce ve výsledku nenabízí.

Práce jinak splňuje všechny formální náležitosti, vychází z řady odborných titulů a důkladné znalosti materiálu. Doporučuji ji k obhajobě a navrhuji hodnotit známkou C.

Datum: .....11.05.2019.....

Podpis: .....