

Centrum audiovizuálních studií

Posudek teoretické diplomové práce – bakalářské / magisterské

Autor/ka práce: Tomáš Rampula

Název práce: Deziluze svobody

Posudek vedoucí/ho práce Posudek oponenta/ky

Autor/ka posudku (jméno, příjmení, pracoviště): Ondřej Trhoň

Hodnocení obsahu a výsledné podoby teoretické diplomové práce:

Vhodnost zvoleného cíle a přístupu práce.....A.....

Relativní úplnost zpracované literatury ke zvolenému tématu.....B.....

Schopnost kriticky vyhodnotit a použít odbornou literaturu.....B.....

Logičnost struktury práce, souvislost jejich kapitol a jejich proporce.....C.....

Jazyková a stylistická úroveň práce.....A.....

Dodržení citační normy (pokud se v textu opakovaně vyskytují přejaté pasáže bez udání zdroje, práce nemůže být doporučena k obhajobě).....A.....

Obrazové přílohy v dostatečném rozsahu, oprávněnost a vhodnost příloh, grafická úprava.....B.....

Původnost práce, přínos k rozvoji oboru.....B.....

Celkové hodnocení diplomové práce (A-F)B.....

*(vysvětlivky hodnocení: A = výborný výkon převyšující daná kritéria, B = nadprůměrný výkon s minimem chyb, C = průměrný výkon s přijatelným počtem chyb, D = přijatelný výkon s větším počtem chyb, E = výkon vykazující minimální naplnění kritérií, F = nepřijatelný výkon)***Doporučení:***Vlastní slovní hodnocení teoretické diplomové práce obsahuje odstavec shrnující obsah práce a její závěry; rozvádí detailněji hodnocení dílčích kritérií uvedených výše, zejména zdůvodnění známek D, E, F; vyzdvihuje přednosti práce, zvláště v případě hodnocení A, B; formuluje otázky, k nimž se student/ka musí při obhajobě vyjádřit; na závěr uvádí jednoznačné vyjádření, zda autor prokázal či neprokával schopnost samostatné tvůrčí činnosti ve své oblasti výzkumu, zda jeho práce splňuje či nespĺňuje požadavky standardně kladené na diplomové práce, zda vedoucí/oponent práci doporučuje*

či nedoporučuje k obhajobě a jakou známku navrhuje. Slovní hodnocení má typicky rozsah 1 normostrany; v případě práce bez výtek může být i kratší. U prací, kde není co vytýkat, je namístě položit doplňující otázku ve smyslu, kam by uchazeč pokračoval v dalším výzkumu.

Vlastní slovní hodnocení teoretické diplomové práce:

Tomáš Rampula si jako téma své práce vybral vysoce aktuální téma - zpracování problematiky svobodné vůle ve videoherním vyprávění. Jako objekt případové studie zvolil videohru The Stanley Parable, kterou po vysvětlení klíčových pojmů a konceptů analyzuje jako meta-vyprávění o hranicích videoherního vyprávění vůbec. V kontextu videoher jako stále populárnějšího média je výběr tématu chvályhodný, protože i přes rostoucí korpus textů není formální stránka hraní stále dostatečně prozkoumána. Cíle a zvolenou metodu práce hodnotím proto velmi kladně, v kontextu audiovizuálních médií a umění je i vzhledem k využívání interaktivních či přímo herních prvků velmi vítaná.

Nejproblematičtější je ale logická struktura práce, respektive obsahy jednotlivých kapitol, v nichž je sice načrtnuta řada velmi podnětných témat, ale už nedochází k hlubšímu rozpracování. Rampula často končí u vyložení základní literatury, kterou ale nepodrobuje hlubší reflexi. To by nutně nebyl problém, pokud by u závěrečné kapitoly teoretickou expozici využil při detailním rozebrání The Stanley Parable. To se však nestane a je zklamáním, že závěrečná kapitola je právě tou nejkratší. Jako oponent jsem s hrou The Stanley Parable obeznámený a letmo zmiňované příklady herních situací a scén znám, to ale neplatí pro všechny čtenáře. Pokud bude autor téma dále rozvíjet, doporučil bych rozšířit závěrečnou analýzu a syntézu. Například na poměrně velké ploše rozebírané téma herního času není rozebrané prakticky vůbec, ostatní jsou pak jen párkrát zmíněny. Oceňuji prokládání práce citacemi ze hry samotné, ale podle mého názoru neosvětlují Rampulou přednesené body dostatečně. Práce tak sice obsahuje velké množství témat, které ale nedokáže zpracovat dál a reflektovat.

Stylisticky je Rampulova práce bez problémů přijatelná až na občasné překlepy (např. v názvech některých videoher) či chybějící diakritiku - to se děje ale jen výjimečně. Z akademického stylu práce vybočuje jen výjimečně a považuji ji tak za velmi čtivou a dobře zpracovanou. Obrazové přílohy zcela chybí, což je škoda v případě rozebíraných konceptů jako je magický kruh nebo Juulova teorie her, pro jejichž ilustraci by byly více než vhodné. Z podstaty zaměření práce na formální a ne audiovizuální prvky videoher je ale absence příloh naprosto pochopitelná. Mírnou metodologickou výtka zaslouží absence poukázání na fakt, že Rampula k tématu přistupuje striktně formalisticky a i při svých porovnáváních videoher s literaturou a filmem vychází z úzkého chápání interpretace jako víceméně jednosměrného přijímání díla čtenářem/hráčem. Pro účely tématu pochopitelná redukce, kterou by ale stálo v kontextu dnešního stavu teoretického poznání uvést.

S přihlédnutím k ambicím práce a množství zkoumané literatury spolu s významem tématu umenšují nedostatky v teoretické reflexi. Rampulova práce přese všechny výtky splňuje náležitosti a doporučuji ji k obhajobě a navrhuji známku B.

Návrhy do diskuze:

1. Co autor soudí o fenoménu tzv. emergent storytelling např. ve hrách typu Battle Royale? Jak (ne)zapadají do jeho závěrů?
2. Pokud autor hrál The Beginner's Guide, další titul autora The Stanley Parable, jak by ve své práci (zběžně) analyzoval toto dílo, které metanarativ posouvá dle mého ještě do další roviny a tematizuje jeho další aspekty?
3. Pokud The Stanley Parable pracuje s časem, jak? A jaký má časovost této hry význam v rámci svobodné volby a chápání narativu?

Datum:6. 9. 2020

Podpis: