

Centrum audiovizuálních studií**Posudek teoretické diplomové práce – bakalářské X / magisterské**Autor/ka práce: **Aleš Zúbek**Název práce: **Death Stranding a ludická představa vznešenosti**

Posudek vedoucí/ho práce

Posudek oponenta/ky X

Autor/ka posudku (jméno, příjmení, pracoviště): **Mgr. Palo Fabuš, CAS****Hodnocení obsahu a výsledné podoby teoretické diplomové práce:**

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

(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 namístež položit doplňující otázku ve smyslu, kam by uchazeč pokračoval v dalším výzkumu.

Vlastní slovní hodnocení teoretické diplomové práce:

Aleš Zůbek si ve svojí bakalářské práci klade otázku, nakolik počítačové hry coby specifické, potenciálně umělecké médium dokážou navodit stav vznešena, který poprvé popsal Immanuel Kant. Pojem vznešena, jeho identifikace o sobě a zvláště jeho reidentifikace (zvláště v novém médiu) je netriviální problém, který zaměstnává estetiky od moderních počátků takto nazvaného oboru. Práce s ním vyžaduje specifickou citlivost, zkušenost s estetickou recepcí ale také jistou filosofickou poučenost. Zůbek se tohoto úkolu zhostil se ctí a na výbornou. Takřka bezezbytku naplňuje předpoklady akademické práce, když prezentuje svoji schopnost zpracovat rešerše, vybrat vhodnou a extenzivní literaturu, a aplikovat ji velmi efektivně a instrumentálně. Vhodně zvolená struktura práce se ukazuje v Zůbkově schopnosti krok za krokem postupně uvádět kontext svého tázání, otevírat předběžné otázky, podat historický kontext těchto otázek a především stručně a výstižně představit filosoficko-estetický koncept vznešena, aby se jej pak skrze aspekty příznačné pro herní médium (performativnost, prostor, simulace) pokusil uplatnit za nových podmínek. Zdůrazňuji slovo „pokusil“. Zůbek totiž dospívá k tomu, že uplatnit tuto kategorii na hry není přímočaře možné. Na rozsahu tak krátkém jako je bakalářská práce tedy demonstruje vědeckou střízlivost a opatrnost, která práci dodává větší váhu než špatně odargumentované ale jednoznačně kladené závěry. Zůbkovým závěrem však není deklarace nejistoty ale expozice disonancí, které při hledání vznešena ve hrách objevil, a které lze dále následovat v případném budoucím výzkumu této otázky.

Věřím, že Zůbkovo poctivé zpracování výzkumné otázky by obstálo i na doktorandské úrovni. Od kvalit očekávaných na této úrovni jej dělí jenom jedna, byť významná námitka, a totiž to, jak Zůbek pracuje s pojmy realismu a reprezentace. S těmi již dnes nelze nakládat tak neproblematicky, jak to dělá Zůbek při analýze potenciálu hry zprostředkovat estetický zážitek. Je velmi problematické tvrdit, že hra něco reprezentuje a to dokonce realisticky. Realismus je estetický efekt designu, který je zpravidla nepřímo úměrný věrnosti, kterou si pod tímto slovem obvykle představujeme. Úmysl hry, stejně jako filmu či knihy, vtáhnout nás do svého světa by mechanicky uplatňovanou věrností byl naprosto nemožný (Zůbek mluví o „úplnosti simulace“). Média nic nereprezentují, všechno překládají a transformují v něco jiného. Zde analyzovaný kontrast mezi realismem a romantismem tedy není tak ostrý, jak by se mohlo zdát. Ona „koexistence“ romantické imerze a pragmatického vnímání prostoru (tzn. to, že představuje překážku) totiž není paradoxní, jak tvrdí Zůbek, ale komplementární. Stejně jako v malbě malíř zesílí efekt barevného jasu, když jej obklopí tmavými barvami, hry pracují s vyvažováním strategií empowerment a disempowerment – pocit kontroly nad herním osudem plyne z toho, že hráč aktivně překonává její nedostatek.

Jak jsem však naznačil, má být tento odstavec chápán spíše jako konstruktivní komentář k dalším autorovým snahám na tomto poli, nikoli kritikou předkládané práce. Jako takovou ji tedy doporučuji brát nad rámec hodnocení.

Mínus u citačních norem pramení z chybějících dat citace u webových zdrojů. Minimínus u stylistiky za opakované použití anglicismu „charakter“ místo „postava“.

K obhajobě komisi nabízím na autora tento dotaz: Zůbek ve svém textu píše, že „Kant přítomnost strachu jako jednu z prvotních emocí přímo nevyklučuje, dodává ale, že nesmí vyplývat z podřízení a bázně z něčeho, co je všemohoucí“ V práci však také uvádí, že „remediací vznešenosti do prostoru počítačových her je tato podmínka výrazně narušována.“ Moje otázka tedy zní, jak? Jak hra navozuje reálný strach? Čím je tato hrůza skutečnější než napětí, které člověk pociťuje u napínavé knihy, filmu nebo dokonce obrazu?

Datum: 26. 8. 2022

Podpis: