

Katedra scenáristiky a dramaturgie

Posudek teoretické diplomové práce – bakalářské / magisterské

Autor/ka práce: Tereza Roller

Název práce: Žánr a hra

Posudek vedoucí/ho práce

Posudek oponenta/ky

Autor/ka posudku (jméno, příjmení, pracoviště): Helena Bendová, Katedra herního designu

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.....C.....

Jazyková a stylistická úroveň práce.....B.....

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

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

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:

K psaní diplomové práce přistoupila Tereza Roller velmi zodpovědně a s upřímným zaujetím: už ve velkém časovém předstihu jsme se začali společně bavit o tématech a vhodných metodách výzkumu, přičemž Tereza provedla na poměry diplomové práce na FAMU velký průzkum odborné literatury. Z různých potenciálních témat nakonec vykristalizovalo zaměření na herní žánry, jejich specifickou vztah k žánrům filmovým.

V rámci výzkumu autorka nejen prozkoumala relevantní odbornou literaturu, ale zároveň provedla i původní výzkum mezi filmovými profesionály metodou polostrukturovaných rozhovorů. K debatě se jí podařilo získat špičkové odborníky z herního průmyslu několika profesí, kteří pracovali na mezinárodně úspěšných hrách. Text je tak částečně výzkumem toho, jak o konceptu herního žánru uvažují praktici, což je velmi cenná perspektiva, chybějící v dosavadní odborné literatuře. Z rozhovorů vyplynuly přitom určité netriviální poznatky, např. se opakovaně objevovala charakterizace žánrů v hrách na dvou rovinách: hry využívají dosavadní žánry z filmu a literatury (jako je sci-fi nebo horor) ve smyslu určitého „settingu“, prostředí, v němž se hra odehrává; kombinují to nicméně s druhým, již specificky herním žánrem založeným na interaktivitě, způsobu hraní (viz např. žánry, jako jsou strategické či role-playing hry).

Vedle těchto výzkumných rozhovorů se ve své diplomové práci Tereza za pomoci několika základních teoretických textů a pojmů (primárně rozdělení herních narativů od Neila Tringhama a konceptu ludonarrativní disonance od Clinta Hockinga) zaměřila na vlastní analýzu několika oblastí, v nichž se výrazně projevuje odlišnost herních žánrů od filmových. Tuto odlišnost zkoumala konkrétně mj. ve vztahu k žánrovým konvencím na rovině vyprávění, které je u her podstatně odlišné díky interaktivnímu zapojení hráče do tvorby příběhu, a ve vztahu k žánrovým očekáváním recipientů co se týče realističnosti postav a zapojení násilí do děje. Jedná se o zajímavé ponory do specifických témat, v nichž Tereza uvažuje mj. i za pomoci konkrétních příkladů ze známých her či za pomoci vlastních modelových příkladů. Využívá zde funkčně svůj scenáristický vhled do tvorby postav a vyprávění.

Práce přináší, jak jsem se snažila výše stručně shrnout, mnoho zajímavých poznatků vztahených k různým aspektům uvažování o herních žánrech. Z mého pohledu ne zcela fungující je nicméně celková struktura textu, logická provázanost jednotlivých částí, jejich návaznost. Ne vždy je jasné, jak se daná pasáž vztahuje k tématu herních žánrů – některé části textu působí jako odbočka a třeba až po několika stranách pochopíme, že souvislost s tématem přeci jen existuje. Matoucí je i rozčlenění na kapitoly a podkapitoly (jen nepatrně menší písmo podkapitol nedává dost jasný signál, že jde právě o podkapitolu). Rozhovory s odborníky z praxe jsou velmi podnětné, ale roztroušené v textu nepříliš metodickým způsobem. Tato lehce chaotická struktura, kdy se až příliš nečekaně přebíhá mezi různými tématy či úhly pohledu, bohužel této jinak zajímavé práci škodí v tom, že komplikuje čtenářský zážitek a místy i argumentační plynulost textu. Má druhá, již velmi drobná kritická výtka pak míří k citacím – výzkumné rozhovory by měly být citovány správným způsobem, tedy s uvedením data a místa konání rozhovoru.

V úhrnu práci považuji za nadprůměrně kvalitní, přinášející jak shrnující poznatky z dosavadní odborné literatury, tak vlastní inteligentní úvahy autorky a zároveň zcela původní výzkum toho, jak o žánrech uvažují odborníci z praxe. Práci doporučuji k obhajobě a navrhuji ji hodnotit známkou B.

Datum:21.9.2022.....

Podpis: