

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):

MgA. Andrej Sýkora, KHD

Hodnocení obsahu a výsledné podoby teoretické diplomové práce:

Vhodnost zvoleného cíle a přístupu práce	A
Relativní úplnost zpracované literatury ke zvolenému tématu	C
Schopnost kriticky vyhodnotit a použít odbornou literaturu	C
Logičnost struktury práce, souvislost jejich kapitol a jejich proporce	B
Jazyková a stylistická úroveň práce	A
Dodržení citační normy (pokud se v textu opakovaně vyskytují přeжатé pasáže bez udání zdroje, práce nemůže být doporučena k obhajobě)	A
Obrazové přílohy v dostatečném rozsahu, oprávněnost a vhodnost příloh, grafická úprava	(nehodnoceno)
Původnost práce, přínos k rozvoji oboru	A
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 nesplňuje 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 namísto položit doplňující otázku ve smyslu, kam by uchazeč pokračoval v dalším výzkumu.

Vlastní slovní hodnocení teoretické diplomové práce:

Tereza Roller sa vo svojej diplomovej práci skvelo vysporiadava s otázkou, ako napísať akademický text v prostredí umeleckej školy. Jej zameranie sa na kvalitatívny výskum formou hĺbkových rozhovorov s videohernými tvorcami a ich analytické prepojenie s teoretickými prácami je výborným konceptom aj východiskom k ďalšiemu rozvoju diplomantky. Oceňujem nesporne veľké množstvo času venované organizácii, vedeniu a prepisu rozhovorov, analýzu vzťahu ludonaratívnej disonancie a prežívania žánrových zvyklostí aj snahu vniesť trochu svetla do sémantického problému „žáner vs. setting“ vo videohrách. V nasledujúcich riadkoch si dovoľujem spísať pár kritických postrehov, poznámok a otázok, ktoré mi v priebehu čítania textu napadli.

1. Je škoda, že výber tvorcov je striktné zameraný na ľudí pracujúcich na mainstreamových „AAA“ tituloch. Pluralite názorov by určite pomohla osoba pracujúca v inom rámci, či už na indie alebo artových videohrách. Hry ako napríklad *Sunless Sea* (viktoriánsky new weird), *Space Warlord Organ Trading Simulator* (cyberpunk body horror) alebo *Cultist Simulator* (existenčný „Lovecraft“ horror) používajú veľmi svojské mechanické aj naratívne prístupy k žánrovej fikcii a hrateľnosti. Dokázala by diplomantka popísať, aké sú podľa nej rozdiely medzi adaptáciami žánrových zvyklostí (resp. settingov, používajúc terminológiu práce) v mainstreamových a nezávislých tituloch?

2. Úplne nesúhlasím s tvrdením autorky, že obor videohernej teórie „je prozatím priamo na téma videoherného žánru pomerné skoupý“. Vid' napríklad Thoams H. Apperley skúmajúci žáner práve na pomedzí ludologických a naratologických prístupov (*Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres*, 2006) alebo David A. Clearwater diskutujúci nedostatky „estetického a ikonografického“ prístupu k žánru (*What Defines Video Game Genre? Thinking about Genre Study after the Great Divide*, 2011), teda limitácie, do ktorej spadajú aj samotní tvorcovia, keď žáner redukujú na setting.

3. V závere kapitoly o prístupoch a nástrojoch rozprávania vo videohrách autorka píše:

„Videohra je interaktívny médium – jej prožitok, zážitok z jejého hraní je utváren faktem, že hráč je prítomen jejímu odvíjení se v ději a je sám aktérem tohoto dění. Dějem zde nerozumíme jen samotný příběh, který může a nemusí být prítomný, ale i samotný fakt prožívání tohoto média hráčem.“

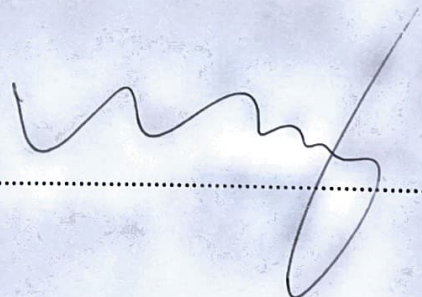
Ako sa v takomto rámci autorka vysporiadava s inými módmi prežívania videoherného zážitku, než je samotné „hranie sa“, teda sledovaniu streamerov na Twitchi, let's play videí a podobne? Do akej miery sú ochudobnení o žánrové špecifiká videohry a do akej miery v takýchto prípadoch víťazia skôr žánrové špecifiká zdieľané s filmom či literatúrou? Napríklad hororová séria *Amnesia*, ktorá bola streamovaná a tým pádom „zdieľane prežívaná“ relatívne často.

4. Konštatovanie „Chris má však pravdu v tom, že príbeh *Last of Us* se dá hrať pouze jednou“ mi príde (obzvlášť v kontexte vzniku práce na filmovej škole) trochu sporné. Na tomto mieste by som očakával kritickejšiu reflexiu Torchiovho názoru. Dá sa naozaj príbeh prežívať len jedenkrát? Nie je možné si lineárne vystavaný naratív - film, videohru či knihu - pustiť znovu, objavovať ďalšie súvislosti, prežiť ho inak?

Napriek vyššie menovanému považujem diplomovú prácu za podarenú, preukazujúcu schopnosť autorky samostatne bádať a tvoriť a hlavne úzko prepojenú s možnosťou realizovať získané poznatky v praxi. Prácu doporučujem k obhajobe a navrhujem hodnotiť známku A.

Datum: 22.9.2022

Podpis:

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a long, sweeping tail that extends upwards and to the right.