

V úvodu si dovolím citovat studenta (s.10): „*Tato práce si klade za cíl analyzovat narativ a soustředí se na nábožensko-společenské fenomény objevující se ve hře (Bioshock: Infinite – pozn. oponenta). Interpretuje je s užitím religionistických a ludologických metod a snaží se nalézt původní inspirace jednotlivin v ní obsažených ve vztahu k náboženským hnutím nejen ve Spojených Státech. Analýza B:I není pouze pokusem zjistit, jak je náboženství obecně vytvářeno skrze různá média, ale také zkoumá, jak jsou události, postavy a témata z historie užívány, kombinovány a pozměněny tak, že vytváří specifický obraz náboženství pro masové publikum.*“ Bohužel, rozdíl mezi tím, co student slibuje, a tím, co ve skutečnosti předkládá ve své diplomové práci, je propastný. Práce je slabá a nedostačující z několika důvodů, které se zde pokusím shrnout v pořadí podle důležitosti.

Je zřejmé, že práce neprošla pečlivou redakcí ve smyslu korektur pravopisu a gramatiky. Často chybí interpunkce u vedlejších vět nebo vsuvek, některé věty začínají malým písmenem, což je způsobeno zřejmě jen přehlédnutím, stejně jako se v textu vyskytují takové překlepy / chyby, jako například *amerika* místo *Amerika*. Rovněž by měly být vysvětleny použité zkratky. Nejde o fatální chyby, ale ukazují na autorovu nedbalost.

Nedbalost se projevuje také v používání některých pojmů. Jako příklad uvádím *sektu, charismatického vůdce* nebo *fanatismus*. Od studenta oboru religionistiky, natož absolventa, by se dalo čekat, že se v pojmovém aparátu takových výrazů vyvaruje (už jen z toho důvodu, že by mohly vzbudit dojem jeho nepřípustné neobjektivity), případně že tyto pojmy řádně vysvětlí (například v kontextu studia nových náboženských hnutí) a užívá je pak důsledně. Jako další příklad za všechny takové nedbalosti či neúplnosti je poznámka číslo 4, která by měla čtenáři práce přiblížit pojem *steampunk*. Je však nedostatečná, protože vymezuje steampunk jen jako *žánr vyprávění* a zcela opomíjí existenci steampunku jako celé svébytné žité subkultury...

Co však už nelze považovat za pouhou nedbalost, je absence definice takových klíčových pojmů, jako jsou *mýtus* nebo *narativ*. Zvláště co se týče narativu, který je jedním z klíčových pojmů předkládané práce, bych v úvodu práce očekávala nejen kvalitní definici, ale také uvedení do problematiky, včetně přehledu různých badatelských přístupů (například strukturalistický apod.) s ohledem na historii a současnou situaci bádání. Diplomová práce, která si klade za cíl analýzu narativu, by měla prokázat, že diplomant dobře rozumí pojmům jako *příběh* a *diskurz*. Z práce je však zřejmé, že student s těmito pojmy zachází svévolně a nepřesně. Snadno se tomu mohl vyvarovat, kdyby tyto klíčové pojmy a jejich užití definoval v teoretickém úvodu práce. V souvislosti s narativem je doslova zarážející, že když student popisuje tak interaktivní médium, jakým jsou počítačové / video hry, nikde netematizuje klíčovou vazbu narativu mezi *autorem* a *publikem*, respektive mezi tvůrci a hráči, obzvláště když zde dochází k vzájemnému ovlivňování a prolínání. Touto problematikou se zabývala už před deseti, patnácti lety například heidelberská škola (Simone Heidbrink, Kerstin Rade-Antweiller) a je škoda, že si student neprostudoval jejich publikace. Když student předkládá tezi, že v souvislosti s hrou vzniká nové náboženství, postrádám reflexi publikací Christophera Hellanda tematizující *náboženství online a online náboženství*, a takto bych mohla pokračovat ve výčtu dál. Když už zmiňuji publikace, přiložený seznam použité literatury považuji za absolutně nedostatečný, respektive svědčí o nekvalitní přípravě studenta.

Tím se dostávám k těm nejzásadnějším nedostatkům celé práce. Ačkoli obsah strukturou naznačuje, jak by měla práce vypadat, obsah řady kapitol zůstal zcela nenaplněn. Jak už jsem naznačila výše, chybí kvalitní teoretický úvod, který by měl obsahovat úvod do studia, chybí popis metody s přehledem možných přístupů a vymezením vlastního přístupu k problematice. Student se zabývá multidisciplinárním výzkumem napříč řadou oborů, ale jeho perspektiva není jasná. Nechybí ovšem jen *teorie* a *metoda*, ale v zásadě lze říct, že ve skutečnosti chybí jasný *cíl*, a tedy logicky i *závěry*, které by pozitivním způsobem přispěly ke studiu tak zajímavého média, jakým jsou počítačové / video hry. Práce slibuje *analýzu* a *interpretaci*, stěží však nabízí *deskripci* jednotlivin bez *systematického* uchopení. Samotný název práce se zdá buď nevhodně zvolený nebo zkrátka nenaplněný.

Kvalitu práce nezachrání ani poutavé obrázky, které ve většině případů plní jen úlohu ilustrativní a postrádají výpovědní hodnotu, tedy práce by se bez nich obešla. Nikoli světlou výjimku představují obrázky na s. 33, které by měly dokazovat vliv nábožensky orientované tvorby filmového režiséra Cecila B. DeMilla na podobu jedné z hlavních herních postav (vůdce Z.H.Cumstock). Stejně tak dobře mohl student použít fotografii Michelangellovy sochy Mojžíše nebo jiného výtvarného díla, vyobrazující archetyp proroka – jinými slovy toto tvrzení nepovažuji z přiložených obrázků za průkazné. Mimochodem, studentem uvedený film *The Ten Commandments* z roku 1956 je autorovým remakem jeho vlastního stejnojmenného díla z roku 1923, a v rámci studia bych studentovi doporučila vyslechnutí audiokomentáře ke zmíněnému dílu, jehož autorkou je jedna z režisérovy dcer. Dozví se tak řadu zajímavých informací, které by dokonce mohly vyvracet jeho tvrzení. Vágnost právě tohoto tvrzení však není jediný případ – působí tak i řada dalších jednotlivých výroků a celá práce jako taková.

Závěrem mi, bohužel, nezbyvá než konstatovat, že student své téma zpracovat nezvládl tak, jak by se to očekávalo od absolventa magisterského oboru teologie / religionistika. Ze všech výše uvedených důvodů s politováním navrhuji hodnocení známkou čtyři.

V Praze dne 13. června 2020

Mgr. Libuše Martínková, Th.D.