

Posudek oponenta bakalářské práce

Autor, název, místo, rozsah práce, rok: Petra Sýkorová, Digitální hra Hades v kontextu současné populární reprezentace řeckých mýtů, Praha, 2024

Vedoucí práce: Mgr. Jan Kremer

Hodnotící kritéria

	splňuje	splňuje z větší části	splňuje z menší části	nesplňuje
Problematika a cíl práce jsou zformulovány a odpovídají zadání a názvu práce.		x		
Metody využitě autorem jsou adekvátní vzhledem k cíli práce a tématu.		x		
Autorka se opírá o relevantní prameny a literaturu .			x	
Struktura práce je vyvážená a logická.		x		
Zpracování vykazuje rysy originality a vlastního přínosu .		x		
Práce je prosta gramatických a stylistických chyb .			x	
Práce je psána kultivovaným odborným jazykem za použití správné terminologie .			x	
Autorka správně cituje .			x	
Autorka nic podstatného neopomenul (obsah, úvod, závěr, seznam pramenů použité literatury, anotace v češtině a cizím jazyce, rozsah odpovídá zadání).		x		
Autorka pravidelně konzultoval s vedoucí práce				

Celkové hodnocení (slovně)

Petra Sýkorová předkládá poctivou práci na důležité a dosud (minimálně v českém kontextu) nezpracované téma. Text bohužel obsahuje několik neduhů, které její kvalitu snižují.

Problematická je nepřilíš patrná hranice mezi teoretickou a praktickou částí. Analýza se v zásadě táhne v celém textu, což primárně není špatně, způsobuje (či prohlubuje) to ale několik dalších problémů. Absence skutečné teoretické části má za následek nedostatečné prozkoumání dosavadní literatury, která se týká zvoleného tématu (tedy zobrazování antických mýtů v médiích) nebo základních konceptů game studies, díky nimž by se dalo s předchozími texty o zobrazení antických mýtu v médiích polemizovat. Cílem teoretické části je také vytvoření rámce, který pomůže provést důkladnou a poučenou obsahovou analýzu – předkládaná analytická část je tak logicky poměrně deskriptivní a slíbené téma (tedy zobrazení antických mýtů) se začíná akademičtěji analyzovat až cca od strany 69, případně v závěru. Právě ten tak nejvíce připomíná akademický text, je tak škoda, že v něm naznačené motivy se v samotném textu neobjevují. Využití publikace od Clary Fernandez-Vara je jistě funkční, ale v kontextu výše zmíněného lehce kontraproduktivní. Autorka tak zbytečně odvádí svou pozornost od samotné analýzy a věnuje se podrobnostem o vývojářské firmě nebo fanouškovské základně, tedy tématům, která jsou samozřejmě důležité, ale nejsou pro samotnou analýzu a zvolené téma tolik podstatné.

Ze stylistického hlediska práce obsahuje poměrně časté publicistní výrazy a obraty ("vývojáři stále hráče překvapují", "Autorka designů nehráčských postav bravurně propojila typické představy o mytologických bytostech se svým osobitým stylem", "Výsledek dobře balancuje mezi tradičními mýty a principem rule of cool, kdy je dovoleno cokoli, pokud je to stylové a vypadá dobře" nebo "Hra staví toto pojetí na hlavu.") či neodzdvojená, obecná a vágní tvrzení („prohlubuje se narativita“, "Tuto změnu lze pozorovat na dobových reklamách", nebo "je sympatický, takže se s ním může hrát částečně identifikovat").

Autorka také často nepřekládá všechny odborné/herní pojmy („hack and slash“, „interface“, „scripting the interactor“) nebo je nevysvětluje („monomýtus“, „extradiegetické“ – s pojmem operuje ještě předtím, než ho definuje). Chybí také čárky a objevují se občasné překlady (např. "jednotlivým" či "borníku", ale i "Hrad-core", "rouge-like"). Na některých místech se objevuje zdvojená čárka nad i. Nejsou dobře odcitovány online zdroje a nejsou očíslované obrázky. Pro lepší koherenci textu by bylo vhodné některé vysvětlující pasáže (např. definice early acces, popis verze hry dle platformy) přesunout do poznámky pod čarou.

Pokud bych měla předchozí výtky shrnout, mohu říct, že jde o práci, která má potenciál, a především v poslední třetině obsahuje několik zajímavých postřehů. Ty ale vzhledem k tomu, že je text převážně deskriptivní, bohužel příliš nerozvíjí. Práce navíc trpí (nijak dramatickými) stylistickými, formálními i metodologickými neduhy. S přihlédnutím k faktu, že se jedná o bakalářskou práci, se ale dá říct, že studentka svůj úkol (tedy analyzovat hru Hades v kontextu populární reprezentace antických mýtů) splnila.

Vzhledem k výše řečenému **doporučuji** bakalářskou práci **k obhajobě**.

V Praze dne 17. 8. 2024

Podpis oponenta práce