

**Posudek vedoucího bakalářské práce**

Autor, název, místo, rozsah práce, rok: Petra Sýkorová, *Digitální hra Hades v kontextu současné populární reprezentace řeckých mýtů*, Praha, 85 s., 2024.

Vedoucí práce: Mgr. Jan Kremer

**Hodnotící kritéria**

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

### **Celkové hodnocení (slovně)**

Petra Sýkorová se ve své bakalářské práci rozhodla věnovat rozboru reprezentace klasických antických bájí v digitální hře Hades. Kvalifikační texty v oboru game studies jsou na Pedagogické fakultě Univerzity Karlovy stále vzácností, proto je třeba ocenit volbu věnovat se progresivnímu, v rámci pedagogiky (ale i společenských a humanitních věd vůbec) potřebnému tématu. Je třeba také přihlídnout k obtížnosti vytyčeného úkolu, která je dána absencí relevantní odborné literatury v češtině. Dotčenému hernímu titulu se dosud výrazněji nevěnovali ani zahraniční badatelé. Autorka práce tak byla odkázána na vlastní analýzu, primární prameny nebo odbornou literaturu věnující se jiným hrám ve vztahu k antice, nebo zaměřující se na téma obecně.

Struktura textu bakalářské práce důsledně kopíruje druhou edici badatelské příručky od americké herní výzkumnice Clary Fernandéz-Vara *Introduction to game analysis*. V rámci mladého oboru game studies se jedná o uznávanou a používanou práci. První dva oddíly jsou – stejně jako u Fernandéz-Vara – převážně deskriptivní a Petra Sýkorová zde dokazuje, že hru Hades a kontexty jejího vzniku zná opravdu do hloubky. Hlubší rozbor se – opět v souladu se zmíněnou monografií – soustřeďuje do oddílu 3, kde lze nalézt řadu originálních zjištění a souvislostí. Lze konstatovat, že text v tomto ohledu představuje zdařilou obecnou herní analýzu.

Zásadním a na první pohled patrným nedostatkem předkládané práce je bohužel malý prostor věnovaný rozboru herní interpretace samotných řeckých mýtů. Chybí jeho teoretická východiska a jasně definované cíle. Text neobsahuje kapitolu, která by se této tematice výhradně věnovala a zásadní zamyšlení nad ní nenalzáme ani v závěru. Dílčí poznatky a postřehy (často zajímavé a originální) a srovnání s populárními, tj. filmovými, literárními i herními, reprezentacemi řeckých bájí jsou tak porůznu roztroušeny v jednotlivých kapitolách a jejich četnost stoupá až ve třetím oddílu. S uvedenou výtkou souvisí také skutečnost, že i když studentka zmiňuje relevantní zahraniční práce věnující se herním reprezentacím antiky, jejich reflexe v bakalářské práci je malá.

Z formálního hlediska obsahuje bakalářská práce dílčí nedostatky. Text na několika místech obsahuje překlepy, několik jazykových chyb a občas absentují také čárky ve větách. Styl práce je na pomezí populárního a odborného textu. Většina osobních a místních jmen je důsledně zmiňována v české i anglické verzi. Anglické termíny z herní oblasti a populární kultury jsou však často využity bez dalšího kontextu. Jednotlivé kapitoly jsou naopak vhodně doplněny o záběry ze hry, ať už se jedná o analyzovaná prostředí nebo jednotlivé postavy řecké mytologie.

Přes uvedenou kritiku lze konstatovat, že Petra Sýkorová splnila požadavky kladené na bakalářskou práci, i když se hlavnímu tématu mohla věnovat do větší hloubky a při větší důslednosti by se jistě vyhnula také formálním nedostatkům.

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

Pro obhajobu navrhuji otázku: Monografie Rosse Clare *Ancient Greece and Rome in Videogames* představuje dosud nejvýraznější příspěvek k rozboru herních reprezentací antiky. Mohou některé její části být inspirací pro budoucí analýzu hry Hades?

V Praze dne 20. 8. 2024

Podpis oponenta práce

Jan Kremer