

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI
Fakulta filozofická
Katedra germanistiky a slavistiky

PROTOKOL O HODNOCENÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE
(Posudek vedoucího práce)

Práci předložila studentka: Adéla Veselá
Název práce: Dmitrij Gluchovskij, *Metro 2033*; analýza díla

Hodnotil: Mgr. Marcela Magdová, Ph.D.

1. CÍL PRÁCE (uved'te, do jaké míry byl naplněn):

Diplomantka Adéla Veselá se ve své kvalifikační práci soustředila na analýzu románu současného ruského autora Dmitrije Gluchovského *Metro 2033*, který srovnávala s narativem stejnojmenné počítačové hry, jež vznikla na základě tohoto díla. V souvislosti s tím si také klade otázku zda-li lze chápat počítačovou hru jako umělecký artefakt. Nastolená témata vnímá autorka v širším kontextu, což vede spíše ke kompilačnímu charakteru práce, přesto ji nelze z obsahového hlediska upřít kvality i veškeré náležitosti vyžadované od bakalářské práce. Lze konstatovat, že cíl byl naplněn.

2. OBSAHOVÉ ZPRACOVÁNÍ (náročnost, tvůrčí přístup, proporcionalita teoretické a vlastní práce, vhodnost příloh apod.):

Práce je rozčleněna do sedmi kapitol včetně závěru. Na úvod Veselá čtenáře seznamuje s osobností a tvorbou Dmitrije Gluchovského, činí tak až zbytečně popularizační a žurnalistickou formou, příkladem může být užití sousloví: „*je jedním z nejznámějších a nejprogresivnějších autorů*“ (s. 2) Dále je text práce rozvíjen směrem k samotnému románu. Autorka jej čte skrze Aristotelovský narativ, definuje kategorie času a prostoru díla, zde se bohužel opírá pouze o wikipedické zdroje namísto aby směřovala svoji pozornost k relevantnějším publikacím zaměřeným na literární teorii. Následně se dostává i k avizované komparaci literární předlohy a počítačové hry. Poměrově rozsáhlejší část práce je pak kontextuální, zahrnuje pasáže věnované moskevskému metru jako fenoménu, i jeho umělecké adaptaci, vzhledem k povaze práce zaměřené na literaturu tedy autorka logicky zmiňuje metro v různých literární zpracováních. Jelikož je *Metro 2033* dystopií, zaměřuje autorka pozornost na tento žánr, a to nejen jeho definici, ale i jeho tradici v ruské potažmo sovětské literatuře. Samostatné podkapitoly jsou věnovány Jevgeniji Zamjatinovi a jeho románu *My* a Vladimíru Sorokinovi coby Gluchovského literárnímu současníkovi a dnes pravděpodobně dominantnímu autorovi na poli dystopie. Co se nastolené otázky po souvislostech, v jakých vnímat počítačovou hru týče, dochází autorka s pomocí polského fenomenologa Romana Ingardena k tomu, že stejně jako literatura, film a další umělecké druhy nás i počítačová hra zavádí do fikčního světa, čímž svým recipientům poskytují estetický zážitek a nese tedy estetickou funkci. Jak sama Veselá ostatně v závěru konstatuje: „*Otázka herního světa jako integrální součástí umění se postupně stává realitou, jelikož dnes je možné se plně věnovat jejímu studiu na vysokých školách či jiných institucích.*“ (s. 24) Škoda jen, že tuto tezi autorka více nerozvedla a nekonkretizovala.

3. FORMÁLNÍ ÚPRAVA (jazykový projev, správnost citace a odkazů na literaturu, grafická úprava, přehlednost členění kapitol, kvalita tabulek, grafů a příloh apod.):

Z formálního hlediska práce vyhovuje požadavkům, autorka uvádí správně odkazy na literaturu včetně citační normy. V primárních zdrojích se vyskytují obě zkoumaná klíčová díla, v sekundárních pak celé množství materiálů především v elektronické podobě. Stylistická stránka je dostačující, i když by nebylo od věci ji na určitých místech posílit.

4. STRUČNÝ KOMENTÁŘ HODNOTITELE (celkový dojem z diplomové práce, silné a slabé stránky, originalita myšlenek apod.):

Jak již bylo výše zmíněno, práce sice není výsledkem soustředěného výzkumu jako spíše zájmu o téma, které vedlo k nashromáždění informací, jež autorka zdatně propojila do ucelené struktury. Přesto práce nepostrádá řadu cenných postřehů a originálních myšlenkových postupů, které by se samozřejmě daly ještě prokomponovat a rozpracovat. V některých momentech jsou možná až zbytečně útržkovité.

5. OTÁZKY A PŘIPOMÍNKY DOPORUČENÉ K BLIŽŠÍMU VYSVĚTLENÍ PŘI OBHAJOBĚ (jedna až tři):

V práci tvrdíte, že: „*v současné době je nejpobulárnější funkcí videoher pobavit.*“ Současný herní průmysl však nabízí řadu her s edukativním, psychologickým či jiným přesahem. Můžete uvést nějaké konkrétní příklady i funkce, na které cílíte?

6. NAVRHOVANÁ ZNÁMKA (výborně, velmi dobře, dobře, nedoporučuji k obhajobě):

velmi dobře

Datum: 11. 5. 2022

Podpis:

