



FAKULTA FILOZOFICKÁ  
ZÁPADOČESKÉ  
UNIVERZITY  
V PLZNI

Katedra filozofie

## PROTOKOL O HODNOCENÍ PRÁCE

**Práce** (co se nehodí, škrtněte): diplomová / ~~bakalářská~~

**Posudek** (co se nehodí, škrtněte): vedoucího / ~~oponenta~~

**Práci hodnotil(a)** (u externích hodnotitelů uveďte též adresu a funkci ve firmě): Mgr. Karolína Jiráková, Ph.D.

**Práci předložil(a)**: Bc. Jiří Vimr

**Název práce**: Odkaz řecké mytologie v současných novodobých populárních médiích

### 1. CÍL PRÁCE (uveďte, do jaké míry byl naplněn):

Diplomant si za svůj cíl stanovil prověřit, jakým způsobem se projevuje odkaz řecké mytologie v moderních médiích jako je film či videohra. V pozadí stojí kritická otázka, zda se jedná spíše o studnici vizuálně lákavých inspirací pro moderní tvůrce, anebo zda je zároveň možné hovořit o určité podobě odkazu antického světa s nárokem na přesah například k etickým či estetickým hodnotám, které lze sledovat na příbězích mýtických hrdinů. Cíl práce byl jednoznačně naplněn.

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

Téma je náročné, a to hned v několika ohledech. První z nich spočívá v riziku rozplynutí se v uchvacující vizualitě moderních médií, která může snadno a téměř nepozorovatelně zastřít kritickou perspektivu badatele. Druhý problém je spojen s otázkou výběru jednotlivých médií i zkoumaných kategorií, tedy se záměrným omezením zorného pole, které nepovede k redukci, nýbrž k reprezentativnosti. Třetím problémem je nutnost stanovení jasného metodologického klíče, který zaručí, že bude z jednotlivých kapitol možné jasně formulovat výsledky a zároveň že bude zajištěna kontinuita mezi rozdílnými částmi práce (tj. mezi vymezením pojmů, komparací médií s antickými mýty a zpracováním dotazníkového šetření). Je nutno konstatovat, že diplomant se vypořádal se všemi těmito úskalími na velmi dobré úrovni.

Práce je výjimečná co do poměru myšlenkového vkladu studenta. Analýza videoher a filmu, jejich komparace s dávnými příběhy, tvorba a vyhodnocení dotazníku, všechny tyto části stojí na vlastním intelektuálním výkonu diplomanta.

Přílohou je přepsaná podoba (původně elektronického) dotazníku, která čtenáři textu demonstruje promyšlenou strukturu (která vede od obecného rámce k dílčím projevům a jejich reflexi). Důležitým aspektem dotazníku je zřejmá snaha autora o to, aby bylo zamezeno ovlivňování respondentů podobou otázek. Kladně je třeba hodnotit širokou škálu respondentů (rozmanitého věku, vzdělání, profese), na jejímž základě je možné hovořit o reprezentativním vzorku z řad veřejnosti (a to i na základě získaného množství vyhotovených dotazníků). Doposud jsem hodnotila dotazník samotný, nicméně je třeba neopomenout, že údaje z dotazníku jsou v rámci textu podrobně analyzovány a interpretovány. V tomto ohledu je třeba vyzdvihnout způsob vyhodnocování otevřených otázek (metodologicky opřen o odbornou literaturu), který přináší řadu nesamozřejmých výsledků.

Rozbor vybraných momentů z filmu a videoher vhodně doplňují elektronické odkazy na ukázky, které v kombinaci s výkladem působí téměř plastickým dojmem.

Z hlediska vedoucího práce bych ráda uvedla kritickou připomínku, která se týká vztahu mezi popularizačními médii, jejich reflexí a možností otvírat jejich prostřednictvím otázku po kořenech naší kultury. Diplomanta zajímá odkaz řecké mytologie v moderních médiích jako je film či videohra, a tedy svoji pozornost nutně obrací k jejímu otisku v rámci široké veřejnosti. Je zřejmé, že tyto platformy s antických odkazem pracují

na přístupné úrovni. Jelikož je diplomant novým médiím příznivě nakloněn a připisuje jim schopnost významného dopadu na společnost, má sám tendenci dostávat se místy ve svém výkladu na úroveň popularizátora, který nahlíží do dávného dědictví (na dochované varianty příběhů) a tento obraz zprostředkovává. Inklinace k popularizační perspektivě je podporována typem literatury, kterým se diplomant inspiroje. Ačkoli pracuje s reprezentativními odbornými texty, podrobnější diskusi otevírá za pomoci autorů, kteří mají sami popularizační tendence.

Ačkoli se student hlásí k myšlence, že se odkaz řecké mytologie ve filmu či videohře nevyčerpává lákavou vizualitou a dějovou stránkou příběhu (opakovaně upozorňuje na přesah), jsou tyto motivy v práci hojně tematizovány. Jsou chápány jako možný odrazový můstek či pro vlastní reflektivní aktivitu diváka a hráče. Nabízí se tak otázka, zda se autor textu sám dostává za pedagogický aspekt moderních audiovizuálních médií (nicméně i ve starém Řecku bylo jednou z důležitých úloh mýtu vychovávat a inspirovat). K tomuto bodu se váže moje třetí diskusní otázka.

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

Formální zpracování textu odpovídá požadavkům kladeným na absolventskou diplomovou práci. Vzhledem k rozmanitým částem textu je nutno vyzdvihnout systematický přístup studenta, který se odráží v přehledném členění kapitol a pěkné grafické úpravě. S ohledem na „lákavost“ tématu i osobní interest autora je nutné ocenit důslednou snahu o zachování badatelského odstupu i úsporný styl vyjadřování, který se projevuje v jasně formulovaných větách.

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

Celkový dojem z práce je velmi dobrý, silné stránky jednoznačně převažují nad problematickými místy. K obsahové stránce jsem se již podrobně vyjádřila ve druhém bodu tohoto posudku. Jedním z hlavních důvodů mého pozitivního hodnocení je originalita textu (vybraný materiál nebyl dosud teoreticky uchopen a zpracován). Výsledky plynoucí z práce by bylo možné publikovat v humanitně-vědném periodiku a nabízí se i otázka, zda by nebyly zajímavé nejen pro českého, nýbrž i pro evropského čtenáře. Z hlediska celku je nutné kladně hodnotit systematický přístup důsledně dodržovaný v celém textu. Jedinou kritickou připomínkou zůstává popularizační rys práce, který se místy více a místy méně dere na povrch.

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

1. Mohl byste na Vámi vybraném příkladu mytologického hrdiny ilustrovat spojení mezi antickým světem a moderním člověkem (zda tak učiníte na základě filmu, videohry či odpovědí v dotazníku, záleží na Vás).
2. Jaký je vztah mezi Vašimi předpoklady/očekáváními/hypotézami a výsledky přímo plynoucími z práce? Považujete některý výsledek za překvapivý (své tvrzení prosím vysvětlíte)?
3. Je možné se za pomoci filmu či videohry dostat k hlubší rovině řeckého odkazu, jak se o to snaží například Szlezák ve své knize *Za co vděčí Evropa Řekům*, který tvrdí, že připomínání našich kořenů, mnohdy nereflektovaně zahrnutých a žitých v rámci každodenní reality, je nutnou podmínkou pro nevyčerpání vlastní kultury? Nebo je nutné přijmout limity filmu a videohry a spokojit se s nimi na úrovni odkrývání inspirativních příběhů?

### **6. NAVRHOVANÁ ZNÁMKA (výborně, velmi dobře, dobře, nevhověl):**

Z hlediska vedoucího, který přihlížel postupnému zrodu textu, navrhuji hodnocení známkou na pomezí „výborně“ až „velmi dobře“. O výsledné známce by měla rozhodnout kvalita obhajoby.

Datum: 18. 5. 2021

Podpis: