



**KATEDRA ČESKÉHO JAZYKA A LITERATURY**  
**Posudek bakalářské práce**

**Autor: Michaela Bartošová**

**Studijní obor: Jazyková a literární kultura**

**Název práce: Výzkum narativu v české adventuře na přelomu tisíciletí**

**Vedoucí práce: Mgr. Michal Čuřín, Ph.D.**

**Oponent práce: dr. hab. Marcin Lukasz Filipowicz, Dr.**

Hodnoticí kritéria	Hodnocení
Soulad názvu práce s obsahem, cílem, anotací, obsahem a závěrem	A
Teoretická podkladová koncepce, metodika/metodologie, terminologie	A
Schopnost analýzy excerpovaného materiálu/předmětu výzkumu a následné syntézy, interpretace a argumentace	A
Sekundární literatura, tvůrčí aplikace, schopnost kritického komentáře	A
Struktura práce (výstavba textu, adekvátnost použitých stylistických prostředků), dodržení ortografické a gramatické normy, bibliografický a poznámkový aparát, jednotný způsob citací	A

*Pozn.: Pro hodnocení se používá zavedené vysokoškolské klasifikace, tedy: A,B,C,D,E,F. Pokud diplomant obdrží v jednom (nebo více) z kritérií hodnocení F, pak je celá BP/DP považována za nedostatečnou.*

**Vyjádření vedoucího práce k antiplagiátorské kontrole:**

**Antiplag. systém konstatuje shodu do 2 %, v době psaní posudku nebyly podrobnosti k dispozici, mám za to, že se jedná o řádně zdrojované shody.**

**Hodnocení práce – návrh klasifikačního stupně: A**

**Náměty pro obhajobu (formou otázek):**

- 1. V jakých zásadních momentech se odlišují narativní struktury herního média a beletrie (př. románů, novel)?**
- 2. Odlišuje se interpretativní role čtenáře beletrie a hráče digitálních her? Pokud ano, v jakých aspektech?**

**Další poznámky k práci, kritické připomínky:**

**Autorka zvolila za téma své práce záležitost v českém odborném diskurzu doposud nepříliš zpracovanou, což vyžadovalo tvořivě uplatnit analytické a interpretační metody vycházející z literárněvědné naratologie v prostředí digitálních her. Na konkrétním materiálu a výsledcích jeho analýzy se**



Univerzita Hradec Králové  
Pedagogická fakulta

**podařilo prokázat užitečnost takového zkoumání, práce je dobrým vkladem do rozvíjejícího se oboru game studies.**

**Datum a podpis vedoucího práce:**

**21. dubna 2022**

**Mgr. Michal Čuřín, Ph.D.**