

KATEDRA ŽURNALISTIKY
Posudek na bakalářskou diplomovou práci

Autor/ka: Kamil Polko

Titul (česky + anglicky): **Augmentační technologie a vylepšování člověka v Deus Ex: Human Revolution**

Oponent: Mgr. Zdeněk Sloboda

Hodnotící kritéria	% podíl na celkové známce	hodnocení
Znalost literatury k tématu:	10%	1
Vymezení tématu a formulace cílů práce:	15%	3
Použití relevantních zdrojů a dostatečný počet odkazů; správně vedený vědecký aparát:	5%	1,5
Logická výstavba práce a strukturace textu:	10%	2
Volba a použití adekvátní metodologie:	15%	3,5
Dostatečná analýza problému:	15%	3
Ucelené shrnutí výsledků práce a korektně formulovaný závěr:	20%	2
Jazyková úroveň textu (stylistická a gramatická):	10%	2

Celkové hodnocení před obhajobou:	2,4
--	------------

Do tabulky se wpisují **celá** čísla od 1 do 4, přičemž 1 = výborně, 2 = velmi dobře, 3 = dobře, 4 = nedostatečně. Výsledné hodnocení, které tabulka na základě vepsaných hodnocení sama sečte, převedte do navržené klasifikaci dle platné **klasifikační stupnice** (1 = A; 1,5 = B; 2 = C; 2,5 = D; 3 = E; 4 = F) a vepište do řádku níže.

Navrhovaná klasifikace před obhajobou:	D
---	----------

Témata a připomínky pro obhajobu, průběh obhajoby:

(je nutno vyplnit pro kvalitní přípravu na obhajobu; počet témat a připomínek rozšiřte podle vaší potřeby)

1. Jaké výzkumné metody by autor použil pro analýzu rozhodování hráčů ve hře (v kontextu etických otázek augmentačních technologií).
2. Proč je text v poznámce 170 v poznámce a ne v textu?
3. Rád bych aby autor při obhajobě stručně prezentoval další diskuse dílčích etických aspektů, jak naznačuji v textu a jak vyplývá i z jeho analýzy. Dá se k těmto diskusím dohledat relevantní odborná literatura?

Cítí-li vedoucí práce či oponent/ka potřebu vyjádřit se k práci či k průběhu obhajoby verbálně, necht' tak prosím učiní zde:

V kapitole Metodologie není příliš popsána metodologie, odkazuje pouze na Consalvo a Duttona, jejichž přístup bude nějak modifikován (s. 11), nejen, že nepíše, jak je bude modifikovat, ani nepřibližuje jejich metodu. Další otázkou je, odkud budou vzata data pro analýzu zvolených cílů. První cíl, srovnání odborné reality s tou mediální je realizovan blíž nespecifikovanou analýzou obsahu. Výsledek je ale předvídatelný, to, že by počítačová hra zobrazovala takto složité téma vědecky přesně, je naivní. Proto daleko zajímavější, protože je kontroverzní, je další cíl týkající se zapojení etických aspektů do narativu hry. K tomu ale následující odstavec. Třetí cíl, hráčská rovina otevírá možnost výzkumu s hráči, např. na základě čeho dělají svá hráčská rozhodnutí. Podle analýzy dále

a odstavce na str. 46 není hráčské rozhodování tématem, ale jde opět o analýzu obsahu – možností, jaké jsou v příběhu hry hráčům (a hráčkám?) dávány. Otázka tedy pak je, jak autor analyzuje vybrané obsahové pasáže, argumentaci etických aspektů v rámci obsahu, podle jakého klíče.

Pokud je téma ne/zacházení, ne/tematizace, ne/reprezentace a hráčského ne/rozhodování ve věci etických aspektů augmentace druhým hlavním tématem práce, a jak jsem předeslal výše, tím zajímavějším a i analyticky relevantnějším, proč po jedné stránce představení diskuse jediného a všeobecného aspektu – jestli to je nebo není proti lidství – autor píše, že není prostor zacházet do hloubky tématu etických aspektů? (s. 40) Textu by prospěla další diskuse, např.: reflexe historického vývoje hranice ne/vhodného a ne/etického zejména v (současné) medicíně, robotice, představení dalších etických aspektů, jako je např. augmentace za účelem léčby (ne jen arbitrární zlepšování člověka), téma ekonomického profitu, na kterém může participovat např. i stát formou regulace, právní úpravy, dále téma xenofobie a nesnášenlivost vůči ne/vylepšeným lidem. Některé z nich se objevují jako prvky samotného narativu hry, proto by bylo vhodné je diskutovat i teoreticky.

Jsem si vědom toho, že jde o práci na konci bakalářského studia, v němž student nebyl vybaven potřebným metodologickým pozadím, proto text nehodnotím tak přísně. Z tohoto pohledu by téma bylo asi vhodnější zacílit méně na popis augmentačních technologií, ale na diskusi etických aspektů, na kterých je v principu postaven i příběh hry. V práci oceňuji práci se zahraničními zdroji.

Doporučení k obhajobě:

*Bakalářská diplomová práce **je doporučena** k obhajobě, pokud celková známka před obhajobou **není horší než „dobře“**.*

(K řádce není třeba nic doplňovat.)

Podpis oponenta (jen v tištěné verzi):