

### Hodnocení bakalářské práce

Název: **Realita a virtualita hry v postmoderně**

Autor: **Luděk Beneš**

Autor předložil pozoruhodnou bakalářskou práci, v níž se snaží zachytit význam hry v životě člověka z hlediska filozofie a kulturní antropologie. Vzhledem k tomu, že pedagogika volného času pracuje s hrou a protože hra je jednou z forem transcendoání všedního dne, a tím v sobě nese také náboženský charakter, rád jsem doprovázel tuto práci a poskytl autorovi některé materiály a podněty. (Škoda, že autor mnou poskytnuté materiály necitoval standardním způsobem – vložení poznámky o „doplňujících zdrojích“ do seznamu literatury, kde autor ještě „zapomněl“ zkopírované poznámky pod čarou, nepovažuji za šťastné řešení.)


Po stránce vnějšího vzhledu je práce na velmi dobré úrovni, hezký první dojem ovšem kazí neopravená chyba formátování v obsahu na s. 5. Také po stránce formální odpovídá předložená práce požadavkům na bakalářskou práci, s výjimkou výše uvedeného nestandardního odkazu na poskytnuté materiály a někdy možná až příliš důsledného odkazování (v průměru 6 odkazů na 1 stránku textu, přičemž autor uvádí většinou téměř celý bibliografický údaj, místo aby ho zjednodušil třeba na autora a název díla či jeho část). Autor by se ovšem mohl množství odkazů vyhnout pouze v tom případě, že by sám vytvořil zjednodušenou syntézu celé problematiky. Ve formě, kterou zvolil (nebo k níž dospěl), jsou ovšem odkazy nutné, protože na jedné stránce jsou vedle sebe obyčejně postavena různá tvrzení pocházející z více pramenů.

Po stránce jazykové oceňuji, že autor pracoval samostatně, kromě doslovných citací nebo používání převzatých odborných termínů „neopisoval“. To s sebou ovšem nese i drobné nevýhody, např. použití některých ne zcela adekvátních (tedy spíše poetických) výrazů, jako např. na s. 6: „holá empirie“ nebo „zasvětil práci“, případně gramatické chyby (chyba ve slově „vyplývat“ na s. 28). Vzhledem k náročnosti práce nepovažuji ani množství překlepů (cca 10) za dramatické.

Po stránce obsahové vysoce hodnotím autorovu odvahu i poctivost, s níž se zabýval zvoleným tématem. Dle mého soudu se mu podařilo referovat o nejdůležitějších otázkách, které zaměstnávají odborníky zabývající se hrou z hlediska filozofie nebo kulturní antropologie. Možná trochu nad rámec tématu a názorově poněkud jednostranně vyznívá pojednání o postmoderně v 3. kapitole. Zdá se, jakoby postmoderna byla „strašákem“, synonymem rozkladu všech hodnot. V práci je uvedena řada renomovaných autorů, ne všichni jsou však známi v české odborné veřejnosti, proto by bylo vhodné uvádět nejen jejich jména, ale také obor činnosti, případně národnost.

Práci hodnotím celkově jako zdařilou. Za nedostatek považuji malou srozumitelnost pro čtenáře, který není předem podrobně obeznámen s daným tématem. Autor uvádí spoustu tvrzení a cituje mnoho formulací, které jsou pochopitelné jenom na základě podrobného studia jak citované literatury, tak i dalších pramenů. Očekával jsem, že autor provede zjednodušenou syntézu, v níž prokáže orientaci v citované literatuře. Výsledek dělá spíš dojem „gejzíru“ myšlenek a výsledků reflexe renomovaných autorů, které se autor předložené práce pokouší uchopit a prezentovat. Proto doporučuji, aby autor prokázal získaný přehled o problematice tím, že při obhajobě stručně a přehledně prezentuje nejdůležitější definice hry, s nimiž se při svém studiu setkal, a pokusí se je aplikovat při popsání virtuality jako jednoho ze základních znaků postmoderny. Práci doporučuji k obhajobě.

České Budějovice, 18. srpna 2008

  
doc. Michal Kaplánek, Th. D.  
vedoucí práce