

UNIVERZITA PARDUBICE

Fakulta filozofická

*Posudek oponenta bakalářské práce*

**Autor práce:** Marie Nella Matesová  
**Název práce:** Slovanská mytologie v prostředí online textové hry

**Vedoucí práce:** PhDr. Tomáš Boukal, Ph.D.  
**Studijní program:** Humanitní studia – B0288A250002  
**Specializace:** Specializace v sociologicko-antropologických vědách – B0288A2004  
**Rok ukončení studia:** 2025  
**Oponent práce:** Mgr. Lucie Hájková

Hodnocení bakalářské práce	Hodnocení známkou A – B – C- D- E – F
<b>Obsah práce a její charakteristika</b>	
Vymezení cíle a jeho naplnění	A
Odborná úroveň zpracování tématu	A
Kvalita a aktuálnost teoretických poznatků	A
Adekvátnost použitých metod, způsob jejich použití	A
Zvládnutí metodologie vědeckého výzkumu.	B-C
Logická stavba a členění práce (srozumitelnost)	A
Stanovení výzkumného problému, formulace hypotéz a jejich ověření	A
Schopnost logického vyjádření vlastních myšlenek a vyvození závěrů	A
Odborný přínos	B
<b>Práce se zdroji</b>	
Kvalita, aktuálnost a relevantnost zdrojů	A
Dodržení bibliografických norem ČSN ISO 690	A
<b>Formální stránka práce</b>	
Formální úprava a náležitosti práce (směrnice FF UPa)	A
Kvalita, opodstatněnost a srozumitelnost vědeckého aparátu, příloh, tabulek a obrázků	A
Jazyková a terminologická úroveň práce	B

### **Slovní vyjádření k hodnocení bakalářské práce:**

Autorka Marie Nella Matysová předložila bakalářskou práci, která se zabývá slovanskou mytologií v prostředí online textové hry. Zvolené téma je aktuální, originální a interdisciplinárně zajímavé. Autorka propojuje tradiční kulturní dědictví slovanské mytologie s fenoménem současné digitální kultury, konkrétně s online textovými RPG hrami. Téma je vhodně zasazeno do antropologického rámce, zejména v oblasti studia subkultur, digitálních komunit a novodobých forem religiozity.

Teoretická část je rozsáhlá, pečlivě strukturovaná a opírá se o relevantní odbornou literaturu z oblasti mytologie, religionistiky, antropologie i herních studií. Autorka prokazuje dobrou orientaci v tématu a schopnost mezioborového propojení.

Praktická část je založená na kvalitativním výzkumu, konkrétně na polostrukturovaných rozhovorech s 5 členy komunity online hry „Ypsilon“. Výběr metody odpovídá výzkumnému cíli a charakteru zkoumaného prostředí. Způsob analýzy dat (otevřené kódování) je sice zmíněn, ale mohl by být podrobněji rozpracován. Interpretace dat je dobře strukturovaná a propojená s teoretickým rámcem.

Práce přináší originální pohled na to, jak se prvky tradiční mytologie mohou stát součástí současné digitální identity a komunitní imaginace. Ukazuje, že i v sekularizované společnosti může mít mytologie význam jako kulturní zdroj, nástroj sebereflexe a kreativního vyjádření.

Text práce je jazykově kultivovaný, stylisticky vyvážený a přehledně členěný, Práce obsahuje bohatý seznam použité literatury, včetně odborných i populárně-naučných zdrojů.

Bakalářská práce splňuje formální požadavky, které jsou kladeny na závěrečné práce.

### **Otázky pro diskusi:**

- 1) Vnímáte potenciál online textových her jako nástroj pro revitalizaci kulturního dědictví?

<b>Návrh výsledného hodnocení bakalářské práce</b>	
A – B – C – D – E – F (vyberte)	<b>A</b>

Dne: 24.4.2025

.....

Podpis oponenta