

Oponentský posudek dizertační práce

Autor práce: **JUDr. PhDr. Radka Connelly Kohutová**

Název: **Digitální vyprávění s důrazem na interaktivní narativ**

„Jsme prostoupeni příběhy“, uvádí autorka jako jedno z východisek dizertační práce. Volně parafrázováno by na konci 220 stránkového textu mohla dodat: „A chceme jimi být prostoupeni i nadále.“ Upřímně řečeno, jsem rád, že předkládaný výzkum dopadl právě takto. Já osobně jsem si z něj vzal právě to, že **člověk si nechce příběhy nechat vzít**, že jim musí rozumět, že ho musí bavit a i když připustí náročnější způsoby percepce (například skrze interaktivní čtení), podstata zůstává – **příběh musí být vyprávěn**. A ani nadějná digitální literatura to nemůže zničit.

Předkládaná práce je podle mého vynikající. **Její teoretická část je zevrubným, komplexním a kdyby to jen trochu šlo snad i interaktivním představením všech myslitelných konceptů, které se fenoménu digitální literatury dotýkají.**

Předně oceňuji určitou sveřepou **důslednost v definování pojmů a současně jejich permanentní zpochybňování**. Práce je jakýmsi nezjeveným dialogem, převzato z teorie herectví by se říci „dialogickým jednáním“.

Samotný klíčový termín „digitální literatura“ je těžko uchopitelný, autorka se odkazuje, opírá a inspiruje nejrůznějšími literárními školami, které ale nezavrhuje (!), a snaží se do této změti vnést **řád výkladu**. Nezapomíná vztahovat novou narativitu k té klasické, digitální technologie k „analogové“ knize – artefaktu, zasazuje zkoumaný jev do kontextu nových médií, který ale vzápětí rozvolňuje.

Klíčové pasáže se pochopitelně týkají narativu a naratologie, promýšlí je od todorovských přístupů přes postmoderní teorie narativu (McHalle) až po nové trendy, o kterých velmi poučeně čtenáře seznamuje. Zastavuje se u

narativu jako referenčního rámce, připomíná i narativistický obrat či narativní obrat, ke kterému podle ní v poslední době dochází. Nutně musí rozebírat různé přístupy k narativnímu diskurzu, resp. příběhovým-narativním světům, zamýšlí se nad principem literárnosti a možnosti využití „tradičních“ žánrů.

Představuje (i graficky zobrazuje) „modely struktur interaktivní narativity“ podle Ryanové, i Meadowsovy vícenásobné perspektivy, čímž dovysvětluje do té doby těžko představitelnou novou narativitu využitou v digitálních dílech. (Těžko o ní psát, když ji nelze čtenářsky projít a získat tak vlastní čtenářskou zkušenost.) Toto její názorné vysvětlení je nutné pro pochopení děl předkládaných výzkumnému vzorku.

Podobně zevrubně postupuje v mediálně-vědné oblasti, kde zkoumá interaktivitu, technologické determinanty nových médií, a nutně se dostává ke čtení elektronické literatury. Nakonec samotné čtení je základem jejího praktického výzkumu.

Výzkum lze označit za hlubinný. Ačkoliv vzorek respondentů není početně velký, samotné „měření“ od nich vyžadovalo značnou časovou a intelektuální investici, takže je s podivem, že se nakonec podařilo ke spolupráci přimět několik desítek respondentů.

Velkou pozornost doktorandka věnovala **výběru digitálních textů**, a vytvořila podle mého reprezentativní vzorek – od těch, co se pohybují na hraně analogového a digitálního narativu, přes dnes již klasické reprezentanty digitální literatury až po příklad i literatury faktu. Výsledky analýzy jsou přesvědčivé a ukazují jasně, že digitální narativy jsou generaci „digital native“ přirozené, ale vše má své meze. Ačkoliv forma může být pro takového čtenáře přirozenější, než ta „analogová“, podstatný zůstává obsah a i stará známá pravda – forma i obsah musí být v jistém souladu. Zaujal mě velmi přirozený zájem čtenáře po

dramatickém oblouku (byť to takto přímo definováno nebylo), resp. po určité přehlednosti a hlavně směřování, až k pointě. Toto zjištění mě osobně uklidnilo.

Klíčovou otázkou, kterou doktorandka zkoumala, podle mého bylo, **zda ještě jde vůbec o literární dílo nebo o hru**. Výsledek, že nejvíce svůj zážitek recipienti charakterizovali zároveň jako literární dílo i hru totiž otevírá celou řadu dalších otázek, vhodných např. k dalším podobně zaměřeným výzkumům. Teorie hry by totiž mohla být dalším kontextem, který by zmírnil autorčin předpoklad, že digitální literatura je spíše (nebo ještě stále) literaturou. Protože pokud by to byla spíše hra, nebude možné v této míře uplatňovat literárně-vědné koncepty. Navíc – může jít vůbec o „umění“, když samotné texty nenabízejí katarzi?

Na závěr bych ocenil ještě tři aspekty tohoto textu. Prvním je bezesporu **odborný styl a jazyk, který lpí na přesnosti**, nezapomíná vysvětlit každý pojem, se kterým pracuje. Druhým je **závěrečná redakce**, která za sebou nenechala snad jedinou špatně vloženou čárku, (až na záměnu slova „analogický“ za „analogový“ v poznámce pod čarou č. 122 na str. 62; a na absenci háčku na str. 3: ve světě...) – takže kdyby autorka uvažovala o vydání, může to jít rovnou do tisku. A třetím aspektem je **akademický humor**, který je sice sporadický, ale v tomto typu textu nečekaný a tím i sympatický. Pramení zejména z „analogového charakteru“ práce samotné: „S ohledem na analogový charakter této disertační práce je tato tematicky rozdělena do šesti kapitol, úvodu, závěru, seznamu použitých pramenů a literatury a konečně příloh.“ (str. 7)

A tak doktorandce k její analogové práci o digitálním světě příběhů gratuluji a doporučuji k obhajobě.

prof. MgA. Martin Štoll, Ph.D

vedoucí Katedry mediálních studií

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Fakulta sociálních věd Univerzity Karlovy

V Praze 16. května 2019

