

## **Posudek oponenta: Bakalářská práce *Mediální propast v adaptačním procesu videohra–film* (Matyáš Valenta)**

Bakalářská práce *Mediální propast v adaptačním procesu videohra–film* zkoumá proces adaptace počítačových her do filmu na příkladech *Silent Hill* (Gans, 2006) a *Max Payne* (Moore, 2008). Autor v úvodu prokazuje dobré porozumění vybranému tématu a teoriím, které se k této problematice vztahují. Přes výběr relativně starších snímků práce poukazuje na vývoj v oblasti filmových adaptací počítačových her a krátce představuje i novější představitele tohoto fenoménu jako *Assassin's Creed* (Kurzel, 2016) nebo *Ježek Sonic* (Fowler, 2020). Současná filmová (i televizní) produkce naznačuje, že jde o relevantní téma a že stále dochází k adaptování, navíc s rozdílnými přístupy a výsledky, což je vidět i na nejnovějších příkladech jako *Uncharted* (Fleischer, 2022) nebo animovaného seriálu *Arcane* (2021).

Na poměry bakalářských prací autor předkládá kvalitní a širokou reflexi odborné literatury vztahující se k otázkám adaptace a herního narativu. Po stránce adaptace a herního vyprávění je teoretická diskuse důkladná a funkční. Hledisko produkce ale není příliš zastoupeno, což se dá částečně přičíst i nedostatku předchozích výzkumů v této oblasti, zvláště ve směru adaptace ze hry do filmu. K opačnému procesu existuje například kniha *Hollywood Gamers: Digital Convergence in the Film and Video Game Industries* (Brookey, 2010).

První části práce ale mají určité rezervy. Úvod několikrát přeskakuje mezi tématy. Jeho struktura by mohla být organizovanější a jasnější, protože samotný obsah je na dobré úrovni. Koncept mediální propasti se objevuje v názvu práce, ale jako analytický nástroj není příliš reflektován. V důsledku jde tak spíše o obrazné pojmenování komplexity adaptačního procesu a rozdílnosti počítačových her a filmu. Nicméně analýza obou filmů i přesto funguje a nabízí mnoho relevantních pozorování a interpretací. Díky tomu, že se autor soustředí pouze na dva příklady, je analytická část podrobná a vyhýbá se zavádějícím zobecněním. Výběr snímků *Silent Hill* (Gans, 2006) a *Max Payne* (Moore, 2008) navíc názorně ilustruje různé adaptační přístupy a komplikace, které při adaptačním procesu mohou vzniknout. Práce tak neoperuje jen s obecnějšími technologickými specifikami médií, ale také s otázkou žánru a remediace (i když autor přímo nepoužívá tento termín) filmového vyprávění v počítačových hrách, která může adaptační proces ulehčovat.

Jako dílčí připomínku bych zmínil neortodoxní použití pojmu emergentní vyprávění, které se většinou vztahuje k neskriptovaným druhům vyprávění vyplývajícím z nepředvídaných souher mechanik a herních systémů v hrách jako *The Sims* (Maxis, 2000) nebo *XCOM: Enemy Unknown* (Firaxis Games, 2012). Větvící se dějové linky sice dávají hráči/hráče možnost formovat narativní průběh hry, ale typově jde podle Jenkinsovy typologie spíše o klasický vložený narativ. Volba předdefinovaných scén v tomhle smyslu není emergencí.

V práci také chybí důkladnější zhodnocení produkčního procesu obou filmů, jejich dobové recepce a ekonomických aspektů jako výše rozpočtů a výtěžků. Pro samotnou analýzu tento faktický kontext není nezbytný, ale mohl by pomoci ilustrovat pozici těchto dvou představitelů v tradici filmových adaptací počítačových her. Autor také nevěnuje pozornost hereckému obsazení a adaptaci herních postav na této rovině. Reflexe volby hereckých představitelů by

teoreticky mohla dokreslit změny v charakteru postav, především v případě *Max Payne* (Moore, 2008). Jen pro ilustraci přikládám odkaz na text, který se této otázce adaptačního procesu věnoval na příkladu Lary Croft a série *Tomb Raider*:

Engelbrecht, Janine. 2020. "The New Lara Phenomenon: A Postfeminist Analysis of Rise of the Tomb Raider." *Game Studies* 20 (3). <http://gamestudies.org/2003/articles/engelbrecht>.

Po formální stránce se v práci místy objevují menší nedostatky jako překlepy (např. „protože se nejedená“, str. 13) nebo chyby v typografii (např. odkazy na poznámky pod čarou před interpunkcí na str. 21–22). Jinak je však práce napsána čtivě a srozumitelně a autor prokazuje cit pro logickou stavbu argumentu.

Bakalářská práce *Mediální propast v adaptačním procesu videohra–film* představuje hodnotný příspěvek k diskusi o filmových adaptacích počítačových her. Autor se úspěšně vypořádal s interdisciplinární povahou zkoumaného fenoménu a nabídl koherentní a pozorné analýzy filmů *Silent Hill* (Gans, 2006) a *Max Payne* (Moore, 2008) a jejich herních předloh. Práce se však má některé obsahové a formální nedostatky. Navrhuji hodnotit známkou 2.

V Praze 4. června 2022

Jan Švelch  
