

Věc: posudek vedoucího bakalářské práce Jana Olšana s názvem *Narativní rozměr v počítačové hře*

Autor posudku: Jakub Češka

Autor se snaží na poli literární teorie (teorie fikčních světů, naratologie, strukturalismus) etablovat žánr počítačových her silným důrazem na moment narativnosti. Je třeba uznat, že se mu vytčený záměr daří, a že ve své práci prokazuje obeznámenost nejenom s již výše zmíněnými teoretickými koncepty, ale také se studii (výhradně v anglickém jazyce), které ohledávají téma narativnosti počítačových her. Název práce by sice mohl budít jisté pochybnosti, ty jsou však již v úvodní kapitole zažehnány. Téma je definováno zřetelně, teoretický rámec má autor pevně v ruce, styl bakalářské práce je víc než dostatečně zachován. V českém kontextu nelze práci upřít jisté novátorství, neboť studie, které se zabývají tímto tématem, nebyly doposud (pokud je mi známo) publikovány. Mluvit o tom, že autor se vyvaruje obvyklých chyb při směřování herního prostoru s aktuálním světem, je v tomto případě nadbytečné. Etabloval-li Umberto Eco kdysi žánr komiksu, neboť jej vykázal jako přísný sémiotický prostor, autor v obdobném ohledu etabluje nízký žánr počítačových her, neboť při rozpracovávání narativního prvku ukazuje, jaké perspektivy otevírá takováto tematizace v pohledu na samo vyprávění. Kromě již zmíněného teoretického pole autor představuje různé typy počítačových her, jejich syžet předestře (pro lepší čtenářovu orientaci). Práce je tedy nejen odborně zvládnutá, ale uváděním příkladů je také plastická. Autorova argumentace je zřetelná, výklad postrádá „hluchá místa“, text je myšlenkově sevřený. Použití ústředního tématu, původně navržené jako distinkce simulace a narace, se ukázalo velmi přínosné. Z výše uvedených důvodů hodnotím práci výborně.

Takto pojatá práce vybízí k dalšímu domýšlení: bylo by dobré, pokud by autor výrazněji definoval, co pro něj příběh, potažmo narativita vlastně představuje. Tedy pokud by vyložil, co vlastně pod pojmem příběhu rozumí. Neboť v práci přímou reflexi pojmu příběhu nenalezneme. Dále by bylo podnětné, zamyslet se nad tím, v jakém ohledu využívají narativy počítačových her klasických způsobů vyprávění, a zda-li by nebylo možné provést po vzoru Proppa něco jako jejich morfologii.

V kapitole interaktivnost a nelineárnost by stálo za úvahu využít Bremondův koncept narativních možností (ať již s odkazem na text *Logika narativních možností* nebo na rozsáhlou monografii *Logika vyprávění*), neboť se zdá, že by tento odkaz a přejmutí jeho konceptů autorovu argumentaci zpřehlednil.

Autor se dopouští několika nedoložených tezí: na s. 7 píše, že hra se musí zákonitě vyčerpat a začne nudit hráče. Kromě neadekvátního psychologismu (nudit hráče) je teze značně obecná, dále nerozpracovaná a nedoložená či neprofilovaná odkazem na další literaturu.

Autor také na jednom místě vybočí z žánru bakalářské práce, když čtenářům doporučuje Chatmanovu shrnující publikaci *Příběh a diskurs*. O tom, že Chatmanova práce je jednou z nejzdařilejších publikací, ve které nalezneme recepci a kritiku základních pojmů strukturalismu a formalismu, není sporu. Otázkou však je, kdo je čtenářem bakalářské práce a jaký je poté status takové výpovědi?

Tyto připomínky uvádím jako podněty do diskuse, neměly by v žádném případě snižovat hodnotu bakalářské práce, která by podle mého soudu po korekci, zkrácení, doplnění další literatury, obstála jako studie, která by v českém kontextu mohla prezentovat doposud nepřítomný vhled do problematiky počítačových her z hlediska narativity.

Práci hodnotím výborně a bodově nastavuji na 45 bodů s tolerancí 3 bodů podle průběhu obhajoby.

Jakub Češka