

Posudek na bakalářskou práci

Narativní rozměr v počítačové hře

Vypracoval: Jan Olšan

Jan Olšan se ve své práci zabývá tématem, které do standardní naratologie proniká jen pomalu: tato disciplína se už kromě literárních textů zmocnila úspěšně filmu (ačkoli i zde je dosud co dohánět a zpřesňovat) i ikonických sémiotických systémů, nicméně onen fenomén, jímž jsou počítačové hry, je v jejím rámci pojednáván spíše výjimečně a okrajově. Jestliže si tedy autor stanovuje za cíl „vnést do problematiky naratologie a počítačových her nové podněty“ (str. 1), nejedná se o úkol nesplnitelný a autorovi, alespoň nakolik to mohu posoudit, se přinejmenším částečně daří mu dostat.

Pokud jde o klady předložené práce – které, jak ihned podotýkám, podle mého názoru jednoznačně převažují nad drobnými nedostatky, o nichž bude řeč dále –, za hlavní plus považuji fakt, že autor projevil schopnost jasně si stanovit cíl a soustředěným způsobem k němu postupně dospívat; obsah práce je podřízen záměru vytčenému na začátku a nerozpouští se v samoučelném předvádění erudice, jak u prací tohoto typu bývá pohříchu běžné; autorovi se chválabohu podařilo vyhnout „postmodernistické hantýrce“ (skutečnost, že v seznamu literatury nenajdeme Baudrillarda, pokládám za chvályhodnou) a držet se striktně naratologického rámce. Všechny teze jsou patřičně argumentačně podloženy a navíc je nutno ocenit fakt, že autor počítá se čtenářem, který v dané oblasti (počítačové hry) není doma, takže práci může číst v podstatě kdokoli. Ústředním rozlišením, které jako vůdčí nit prochází celou prací, je rozlišení na narativní a simulační složku – primitivně řečeno, na složku „pevnou“ (viz např. autorovy analýzy prologů, předvedené na několika konkrétních ukázkách) a na složku, kdy má hráč kontrolu nad probíhajícím dějem. Na str. 8 je toto rozlišení jasně stanoveno, vzniká tu nicméně jedna otázka: autor píše, že „děj prologu (který je ztotožněn s narativní složkou) je (...) pevně daný a (...) recepce této části je pro hráče pasivním aktem, podobným recepci vyprávěného příběhu v literatuře nebo filmu“ (str. 8). Otázka zní, zda čtenář nebo divák jsou skutečně jen pasivními receptory; explicitní výzva adresovaná čtenáři, aby se podílel na vytváření narace (Sternův *Tristram Shandy*), diegetické pasáže, v nichž se autor obrací na čtenáře (objevují se třeba v tak odlišných literárních textech, jakými jsou Sadovy romány nebo *Jana Eyrová*), komplikované narativní postupy, z nichž má čtenář v podstatě možnost odkrýt pouze tu či onu část (hezkým příkladem je Genettova analýza *Hledání ztraceného času*: žádný čtenář, pokud text prostě čte – a to jakkoli pozorně – není schopen odkrýt přesné vazby mezi posloupností narace a posloupností referovaných událostí, jak je formalizuje Genette), vědomé narativní zakrývání „referentu“ (Thomas Hardy, William Faulkner a zcela jiným způsobem třeba Robbe-Grillet), soustavné vytváření narativních nejasností (mohu-li uvést příklad, který s oblibou zmiňuje i Chatman – v Balzakově povídce *Sarrasine*, kterou proslavila Barthesova analýza, lze velmi obtížně stanovit místo, kdy je všem naprosto jasné, že hrdina je kastrát, a ne žena – záleží na čtenářově bystrosti; čtenář stran tohoto zjištění nicméně předbíhá samotného Sarrasina) – to všechno jsou příklady, které by mohly výrazně zkomplikovat pojetí, podle něhož by byl čtenář charakterizován „pasivitou“. Autor nicméně postupem času sám uzná, že takto navrhované rozlišení je spíše formální, že „mezi vyprávěním a simulací je mlhavá hranice“ (str. 12) a že – což je velmi důležité – i sama simulační složka sestává z mnohdy velmi komplikovaně utvořených, nicméně vždy nějak předem daných možností určených autorem hry. Definice rozdílu mezi narativní a simulační složkou, předložená na str. 13, je potom podstatnou korekcí výše zmiňovaného. Na druhé straně na str. 20 se opět vrací trochu neopatrný výrok, podle něhož „na rozdíl od textu, filmu či knihy je hra z příběhového hlediska bez recepce principiálně nehotová“. Ještě snad drobnou poznámku ke str. 25 – 26: když autor narazí na pojem události a na otázku jejího simulačního či narativního statusu,

lakonicky nám sdělí, že „která z úloh je primární, to je již otázka, kterou nemám v této práci příliš chuť řešit. (...) Nemyslím si ostatně, že by měla valného významu.“ Autorovu nechuť k řešení oné otázky respektuji a chápu, ale nějaké zdůvodnění, proč podle něho tato otázka nemá význam, by čtenář uvítal.

Ještě jednu obecnou poznámku: základní teoretickou referenci, pokud jde o naratologii a teorii vyprávění, představuje Seymour Chatman. Jeho kniha je zajisté velmi dobrá, nicméně neradno zapomínat, že představuje jakési shrnutí nejvýznačnějších naratologických teorií; čtenář v seznamu literatury postrádá některé „primárnější prameny“, jejichž studium by umožnilo autorovi celou věc podstatně zkomplikovat. Nebylo by od věci podívat se na filmovou teorii (Christian Metz, Pascal Bonitzer a další) i na samotnou literární naratologii (Genette, Barthes, Todorov atd.). Umožnilo by to, domnívám se, vnést do zkoumané problematiky více hledisek a dovést analýzu mnohem dál. Autor se touto zdrženlivostí sice vyhnul teoretickým zmatkům a ponechal si značný prostor, pokud jde o eventuální diplomku (chce-li této problematice dále věnovat), na druhou stranu při jeho schopnostech a disciplinovanosti by bylo možno předložit jemnější analýzy již v bakalářské práci.

Celkově vzato však předloženou práci pokládám za velmi kvalitní a navrhuji hodnocení kolem 40 bodů, možná mírně nad.

28.7.2008

Josef Fulka