

**Posudek na práci Mgr. Vítězslava Prakse: Computerová naratologie: Narativní schémata počítačových her.**  
**Doc. PhDr. Tomáš Kubiček, PhD.**

Práce se zaměřuje na sledování podobností mezi způsoby strukturace literárního textu a hry, které vnímá jako projevy specifické komunikační situace, jež v obou případech ztrácí referenční aktivitu ve vztahu k aktuálnímu světu a přesměrovává pozornost „uživatele“ k fikční popřípadě virtuální realitě. Důraz na estetickou povahu takové komunikace je pak zřetelným východiskem autorovy práce, která by měla napomoci pochopit způsob strukturace a produkce virtuálních světů a současně zvážit charakter modelů transformace a utváření, které jsou pro tento specifický způsob světutvorby použity.

Autor se přitom rozhodl prokázat, že pro analýzu herních komunikačních principů, které řídí strukturaci virtuálního světa hry, je možné užít nástroje, jež nabízí moderní naratologie; což by v důsledku mohlo vést k použití komplexních naratologických modelů způsobů výstavby narativních světů z hlediska jejich účelu a úspěšnosti. Naratologický instrumentář by mohl v tomto smyslu prokázat strukturní blízkost obou oblastí a tím i osvědčit obecnější platnost svého pojmosloví – V. Praks dokonce v tomto smyslu mluví o možném předpokladu literární teorii stát se obecnou kulturní teorií. A konečně recipročně zvažuje Praksova práce možnosti využití PC programů pro analýzu literárních textů a význam takových postupů.

Analýzy počítačových, tedy i herních programů prostřednictvím nástrojů naratologie jsou doménou širokého proudu badatelů především z anglosaské a německé oblasti. Jejich odborný zájem je přitom veden především směrem k poznání principů utváření komunikace jako 1) specifického způsobu světutvorby, 2) strategického způsobu rozvržení hodnot, kterými se zakládají kriteria pro recepci, a tedy řídí a určuje rozumění, 3) utváření textu/programu z hlediska jeho úspěšnosti, tedy „tellability“.

„Výpůjčky“ jdou přitom většinou jednosměrně z naratologie do prostředí průzkumů umělé inteligence, která stojí v dosahu programů či „za nimi“. A zatímco zpočátku byl zájem především o modely, které vycházely z gramatik (viz především řada Propp, Greimas, Bremond) a v jejichž hledáčku byly invariantní narativní struktury, jejich základní elementy a možnosti jejich kombinace, postupně se pozornost přesouvala směrem k sofistikovanějším oblastem (viz Ryan, Meister, Verta, Hahn, Mark Poster, Katherine Hayles), kdy se vedle způsobů založení narativu a jejich úspěšnosti a variability zkoumaly i způsoby produkce narativu jako „mocenského“ diskursu; diskursu, jímž s nejenom utváří svět, ale i distribuují určité typy postojů a hodnot, které však zůstávají sémantickými kategoriemi, protože nejsou skutečnostmi mimojazykovými, ale výrazem „formy“, tedy perspektivizace a rozvržení narativního prostoru. A právě perspektivizace a rozvržení prostoru hry je klíčovou oblastí, do níž se vydává i práce kol. Prakse – s pomocí naratologických termínů jako ich-forma, er-forma, pořádek, trvání, frekvence ad. Jedním z klíčových pojmů se pak i pro něj stává termín tellability – předpoklad úspěšnosti konstruovaného světa.

Tradice, do níž práce kol. Prakse vstupuje, je tedy poměrně bohatá, a to přesto, že historie této oblasti bádání není nijak dlouhá. Ostatně bohatá a úctyhodná literatura, kterou autor v závěru své práce uvádí, je dokladem velmi dobré orientace ve zvoleném přístupu. Ke kladům práce patří přitom zcela určitě její rozvržení, které slibuje přehledný a vhodně strukturovaný logický postup.

V obsáhlém a přesvědčivě založeném úvodu, v němž se kombinuje hledisko sémiotické, naratologické a obecně filozofické, zdůvodňuje autor tezi o možnosti komparativního zkoumání literárního a herního textu. Dosvědčuje přitom nejenom úctyhodnou oporu v literatuře a pramenech, ale i vysoký stupeň abstraktního myšlení, schopnost nacházet a

upevňovat spoje na vysokém stupni teoretického myšlení, důkladně je rozmýšlet a modelovat. Jeho myšlení není tezovité, ale pracuje s argumentem jako se svým výchozím pohybem. Autor se postupně přesouvá na pozici pragmatiky a sleduje, jakým způsobem se literární texty a herní „texty“ chovají, aby modelovaly recepční aktivitu svých „uživatelů“ – zvažuje tedy jejich receptivní funkci a potenciál. Hra se pro něj v tomto smyslu současně stává momentem sociální interakce a do jeho rozvahy se tak dostává problém mimesis, jako napodobování tvaru, který je s to naplnit předpoklady úspěšné komunikace. Hra, podobně jako literární text totiž předpokládá určitý stupeň „ponoření“, díky kterému umožní svému „čtenáři“ vyšší stupeň empatie a vnímavosti a danému typu textu zároveň větší iluzi komplexnosti. Z hlediska úspěšnosti obou typů textů je tento předpoklad jedním z nejzávažnějších. Praks proto studuje oblast, kde k vytvoření tohoto předpokladu dochází: Na komparaci obou typů světů pak navrhuje principy vzniku a realizace této receptivní strategie. I v důsledku toho se mu daří ukázat na principy realistické výstavby světa a na podkladě computerových her přesvědčivě a úspěšně argumentuje, že realismus není typem iluzivního spodobnění skutečnosti s protikladem v komplexní skutečnosti našeho světa, ale typem respektování úplnosti struktury, která informaci (tj. komplex světa) nese.

O promyšleném konceptu svědčí i práce s naratologickou terminologií, která především má doložit, že oba typy textů je možné vzájemně a vzájemně výhodně poměřovat a studovat. Na pozadí autorovy analytické práce s pojmy jako ich-forma, er-forma ad. se ukazují možnosti jejich přeložitelnosti z jednoho typu textové analýzy do jiné. Navíc mu tento nový/jiný typ materiálu umožňuje cizelovat některé pojmy a zpětně je tak dopracovávat i pro potřeby analýzy literárních textů (viz především Genettův pojem frekvence). Svými analýzami konkrétních textů ukazuje, že přeložitelnost pojmů není jen povrchní, ale umožňuje pochopit způsoby výstavby významu, stejně tak jako i principy recepční aktivity. Potvrzuje tak Todorovův sémiotický předpoklad, že každý typ textu nese sám v sobě informace o způsobu své recepce.

Závěr práce věnuje autor možnostem, které mohou analytické programy poskytnout literární teorii a vlastně oživuje Proppův model funkcí, aby na jeho pozadí prozkoumal potenciál struktury příběhu jako procesu výběru z možných řešení. Na základě tohoto postupu, jak věří, bude možné určit principy tellability, a tím modelovat úspěšnost některých typů příběhů. Tato oblast se však může stát i vítaným zdrojem logice možných světů, která se uskutečňenou možností utváření narativu pokouší zvažovat na pozadí jeho nerealizovaných variací, a tím se například dobrat k principům normovaného a nenormovaného pohybu při kreativním aktu světatvorby, základních principů strukturní výstavby, ale i vztahu mezi právě danou podobou textury a širšími extensivními podmínkami, v nichž a jimiž je tato konkrétní možnost/volba produkována.

Jako celek splňuje práce kol. Prakse požadavky, které jsou kladeny na podobu vědecké práce. Konkrétní analýzy prokládá teoretickými návrhy, které zpětně rozpracovává na textovém materiálu. Její metodologické založení zdůvodňuje a zpětně umožňuje výběr komparovaných oblastí a navíc dosvědčuje i vzájemný přínos podobných typů analýz. Velmi přesvědčivé je nejenom množství uváděné oborové literatury, ale především její výběr, který sám o sobě svědčí o pozorném studiu a cíleném zájmu. Logicky přehledně strukturovaná a argumentačně velmi dobře rozvržená práce kolegy Prakse je proto prací, kterou doporučuji k obhajobě.

Doc. PhDr. Tomáš Kubíček, PhD.  
V Brně 28.8.2009

