

Posudek na bakalářskou práci: Šárka Kovaříková: Počítačová hra svébytným literárním dílem?

Oponent: Doc. PhDr. Tomáš Kubíček. PhD.

Hned na úvod je nutno zmínit jeden důležitý fakt: Práce se vyznačuje přehledností a precizností. Snad tomu napomáhá i její zvolené založení, které tenduje k analytickým nástrojům moderní naratologie a teorie fikčních světů. A kde je nalezena metoda, tam není třeba zakrývat její nedostatek žvaněním. Tento zvolený přístup však není technicistní, ale představuje spíše trpělivé a nutné ohledávání terénu. Nekončí se tu v popisech, ale pomocí vybrané metody se tu myslí. Předností je i jasné uvědomění si a definování předpokládaného čtenáře textu, od něhož se nevyžaduje přílišná obeznamenost s tématem (tedy s počítačovými hrami). Naopak tento zasvěcující přístup prozrazuje velkou schopnost jakési nepodbízivé, ale současně neurážlivé empatie. Kladem je rovněž určitě důkladná obeznamenost s odbornou literaturou především z českého kontextu a schopnost uvážlivě ji zpřítomnit a citovat, parafrázovat a tvůrčím způsobem tedy používat. Právě tak i schopnost spojovat informace z textů věnovaných podobným aspektům ovšem z rozličných odborných oblastí. Teorie her je tu kombinována s teorií čtení, s teorií literatury, s poznatky sociologickými i psychologickými. Výsledkem však není chaotické přebíhání od jednoho k druhému, jasné centrum, z něhož vyplývá otázka, která je pak kladena jednotlivým přístupů, zůstává zachováno a soustřeďuje tuto mnohost velmi přínosným způsobem. I to přispívá k celkovému kultivovanému výrazu textu.

Schopnost tvůrčím způsobem rozvíjet či komentovat návrhy přejaté ze sekundární literatury ukazuje například kapitola o čtenářské gramotnosti či ochota argumentovat proti schematickým způsobům hodnocení vlivu počítačových her apod.

Primárně se zdá, že pozornost textu se postupně soustřeďuje na způsob interakce mezi textem/hrou a recipientem. Důležité však rovněž je, že autorka práce nezůstává jen v obecné rovině vztahu mezi recipientem a objektem, kam ji posílá psychologie, sociologie či ludologie (nesleduje jen výsledek), ale je ochotna se soustředit i na ony bazální podmínky, mechanismy, které způsobují a motivují či modelují tuto interakci (cílí tedy soustavně ke zdroji – tím je specifický sémiotický systém – text počítačové hry).

Za tvořivý a umný považují způsob, jak autorka převádí Doleželovy kategorie typologie vyprávění (podle gramatického rodu a způsobu konstituce světa) do svého uvažování o angažování hráče a modelování jeho reakcí. Naopak s lítostí vidím, jak se v případě charakteristiky příběhu zcela spoléhá na mlhavou a velmi obecnou charakteristiku

Praksovu, kterou považují za nedostatečnou a nesloužící ničemu. Zůstávají mi proto v této souvislosti otázky: Jak se to má na této rovině s událostmi? Jaké události lze označit za satelitní a jaké za jádrové? Jaký vliv má na tuto jejich povahu skutečnost, že hra je způsob realizace variabilního textu (tedy že obsahuje velké množství fikčních světů – jako variant rozhodování a rozhodnutí). Volba odlišné varianty může přeci způsobit proměnu charakteru události. Jak lze události charakterizovat jako typy: pomohlo by tu rozlišení na pevné a proměnné? Nutné a variabilní? Jaký je potom jejich vztah k pojmu příběh a jaký je jejich vztah k pojmu vyprávění? Je vůbec (a v jaké podobě) možné uvažovat v kontextu počítačové hry o vyprávění, o rovině vyprávění?

V souvislosti s prostorem se tu uvažuje vlastně jen o jeho podobě jako o prostředí. Ale kategorie prostoru obsahuje i pojmy nahoře/dole, blízko/daleko a jako mentální mapa (která je tu rovněž jako návrh Ryanové zmíněna) má co do činění i s kompozicí (a je třeba ji vztahovat k rovině vyprávění). Jak a v jaké podobě zavést tuto kategorii do prostředí (další význam tohoto slova) počítačových her?

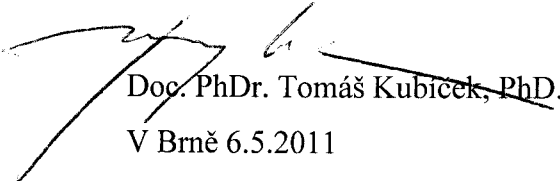
V souvislosti s časem mi chybí úvaha o tzv. času čtení (čas je nejenom časem vyprávění a časem příběhu, ale i časem čtení). Zde by měly být oživeny pojmy které současně mohou konstituovat rovinu vyprávění: např. zpomalení a zrychlení, tempování, frekvence, pořádek, modulace – a to jako kategorie recepční, která však určuje (označuje svoji aktivitou) text (hra). V jaké podobě tedy o nich uvažovat? Právě v této recepční aktivitě a interaktivitě je autorkou velmi přesvědčivě ukázána postava počítačové hry – postava jako způsob angažování recipienta, proměna objektu v subjekt. Snad by stálo za to jen rozvést nástroje této strategie.

Aplikaci teoretických postřehů a konceptů pak představuje druhá část práce. Tu považují za velmi dobře odvedenou analytickou práci. Autorka zde totiž nepřichází jen s rámcovými aplikacemi, ale pojmy teorie a modely fungování *storyworld* ji vedou k hlubšímu chápání diferencí mezi texty, na které se primárně zaměřuje teorie fikčních světů a texty, které reprezentují jiné sémiotické systémy. I zde se pak osvojené nástroje teorie fikce zhodnocují pro funkční analýzu fikčních světů počítačové hry. Opět se zde ukazuje, že by bylo zajímavé sestoupit při této analýze k rozpoznání základních komponentů strukturace fikčních světů jako jakýchsi invariant, které umožňují fungování tohoto typu vyprávění. Nejde mi tu teď o greimasovskou cestu k příběhu, ale spíše o rovinu vyprávění a o její konstituenty: jaký charakter a jaký variační potenciál mají události vyprávění, které vytvářejí jedinečnou podobu v podstatě banálního příběhu? Co je produktivní pro tento typ narativu či fikčního světa vedle akce, které posouvá dopředu příběh? Jinými slovy: Navazuje-li se na rovině

vyprávění komunikace s recipientem a důležitým je jeho angažování, co jsou oněmi stimulatory tohoto specifického typu kooperace? Tajemství? Napětí? Něco jiného? Doplnování známého? A tedy uspokojení plynoucí z potvrzení horizontu očekávání? A jakým způsobem jsou realizovány tyto kategorie jako součást sémiotického systému? Pomocí jakých prostředků jsou utvářeny, a jak je tedy můžeme popsat a roztrždit? Jsou tyto elementy v opakujících se kombinacích? Jak se to má ve vztahu ke kooperační a koprodukční aktivitě recipienta s postavou vypravěče a reflektora? Lze oživit koncept reflektora pro počítačové hry?

V případě kategorie prostoru, která se v této pasáži promýšlí na konkrétním materiálu, nezůstává autorka u tradičního omezení prostoru na otázky prostředí (což by bylo neodpustitelné zjednodušení této kategorie), ale prakticky zachází i s pojmem mentální mapa (Ryanová), což ji umožňuje uvažovat o abstraktnější podobě strukturace příběhu a o jiné podobě komunikace mezi fikčním světem a recipientem. Ukazuje se zde opodstatněnost výtky, kterou jsem směřoval v této souvislosti k autorce už v teoretické části jejího textu. Pak mi tu totiž ještě chybí jen dovedení této kategorie i do oblasti vyprávění - tedy v souvislosti s kompozicí a makrokompozicí; ptám se sám sebe na limity její variabilnosti, délky ve vztahu k pozornosti, na projekci sjednocujících horizontů, na pravidla, která přes všechnu variabilnost zakládají soudržnost, a tedy umožňují vůbec celkovou komunikovatelnost tohoto typu fikčního světa: to, že se nerozpadne do chaosu nepřehledných a slepých ramen vyprávění.

Tyto a jiné otázky, které mne poutají nad tímto textem a které mi umožňují jej dále přemýšlet, ukazují na inspirativnost a podnětnost práce kolegyně Kovaříkové. Práce vědoucně a bez otrocké popisnosti pracuje s teoretickým zázemím a dovedně aplikuje tyto získané nástroje na konkrétní typ ludického narativu, nezdržuje ani se nepředvádí, je věcná ve smyslu, že jí jde o věc. Což z ní činí bakalářskou práci, která svoji úroveň stojí nad tradičním průměrem tohoto typu textů. Přesto, že se mi zdá, že vlastně neodpovídá na otázku, kterou si sama klade názvem (tedy zda je počítačová hra svébytným literárním dílem), přesto, že zvažuji vůbec oprávnění této otázky (kterou bych nahradit otázkou o svébytnosti fikčního světa), je výsledkem studie pokládání mnohem podnětnějších otázek a nabízení mnohem zajímavějších tezí. Nenechám se tedy strhnout od těchto podstatných rysů práce k (v tuto chvíli už) nepodstatným a doporučuji text k obhajobě – o jejíž úspěšnosti jsem přesvědčen.


Doc. PhDr. Tomáš Kubíček, PhD.

V Brně 6.5.2011