

## Posudek bakalářské/magisterské diplomové práce

**Student: Šárka KOVAŘÍKOVÁ**

**Obor: ČJ - ZSV**

**Název práce v českém jazyce: Počítačová hra svébytným literárním dílem ?**

**Název práce v anglickém jazyce: Computer game – a peculiar literal creation ?**

**Vedoucí práce: Mgr. Štěpánka Klumparová, Ph.D.**

**Oponent práce: doc. PhDr. Tomáš Kubiček, Ph.D.**

Autorka práce si vytkla za cíl představit počítačovou hru (žánr RPG) jako svébytné dílo, které skrývá specifický fikční svět, k jehož (re)konstrukci hráčem je mimo jiné potřeba přečíst velké množství textu a porozumět mu. Je nutné podotknout, že se jí to podařilo znamenitě.

Autorka svůj teoretický výklad vystavěla na mnoha styčných plochách, které existují mezi RPG hrou a knihou: na vnitřním žánrovém členění, na psychologických a sociálních aspektech jejich recepce, na zážitku a s ním spojeném flow-efektu, na potřebě vybavenosti čtenářskou a informační gramotností, na ludologii (jako paralele k naratologii), na utváření fikčního světa a jeho jednotlivých složkách a na (re)konstrukci fikčního světa hráčem/čtenářem. Zároveň se jí ovšem na pozadí těchto aspektů podařilo vystihnout, v čem spočívá jedinečnost žánru RPG her. Na teoretické části práce je přínosné, že se nejedná o čistou kompilaci, autorka se v ní snaží dát najevo svůj názor, poučeně například polemizuje se stereotypními názory ohledně škodlivosti hraní počítačových her.

Ocenění hodná je jistě i skutečnost, že autorka si dokázala poradit s nedostatkem odborné literatury (problematika RPG her nebyla dosud soustavněji vědecky zkoumána, k tomuto tématu neexistuje - alespoň - v českém prostředí žádná ucelená monografie, dostupné jsou pouze většinou úzce zaměřené odborné články) tím, že při obecné charakteristice žánru RPG her i při následné analýze jedné konkrétní RPG hry dokázala účelně a tvořivě aplikovat a propojovat poznatky z teorie literatury, naratologie, teorie fikčních světů, teorie her, sociologie, psychologie a teorie čtenářství. I čtenář nemající zkušenost s hraním počítačových her si díky těmto mezioborovým přesahům může vytvořit velmi ucelenou představu o problematice RPG her.

Chtěla bych upozornit na to, že autorka si pro analýzu vybrala hru *The Elder Scrolls IV*, která je odborníky i laickými hráči považována za jednu z nejlepších v daném žánru. Při analýze hry zúročila nejen studiem načerpané teoretické poznatky, ale také svůj hráčský zážitek, který textu práce dodává na autentičnosti. Autorka nejprve čtenáře seznámila s příběhem hry (stručně shrnula její děj). Dále na konkrétních příkladech ukázala, že fikční svět RPG her (postavený na konstrukčním textu) se vyznačuje stejnými principy a těmi samými/podobnými

entitami jako fikční světy knih. Jednu z podkapitol autorka věnovala způsobu vyprávění. Vysvětluje v ní, jak jsou ve hře prezentovány jednotlivé typy vypravěčů, jakou mají ve hře funkci, rozepisuje se i o jejich (ne)spolehlivosti a jak se může projevat. Při popisu prostoru a času hry si autorka vypomáhá pojmy z teorie fikčních světů. U prostoru operuje s narativními prostory podle Ryanové. Ukazuje, jak s prostorem zachází hráč, jakými způsoby o něm získává informace (buď *cestou* tedy pohybem po něm, kdy poznává jeho hranice, nebo utvářením *mentální mapy*, kdy se opírá o „klasickou“ mapu, která je mu ve hře k dispozici). V podkapitole o čase demonstruje, že stejně jako při čtení knih existuje čas hry a čas hraní. Objasňuje, jak hra zachází s pojmy minulost, přítomnost a budoucnost, jak se ve hře uplatňuje chronologický a retrospektivní princip. Za nejpropracovanější považuji kapitolu zaměřenou na postavy. Zásadní odlišnost oproti knize představuje podle autorky možnost si postavu zvolit a utvořit (respektive její vzhled a vlastnosti zkombinovat z velkého množství nabízených variant). Š. Kovaříková následně vysvětluje, jak lze v souvislosti s RPG hrou přemýšlet o kategorii hlavní a vedlejší postavy, o její přímé či nepřímé charakteristice. Dále popisuje, jak probíhá (a v čem je specifická) komunikace a interakce mezi postavami. Na závěr autorka shrnuje, kterými typy gramotnosti musí být hráč vybaven (popř. se v nich postupně zdokonalovat), aby mohl hru hrát, respektive ji dovést ke zdárnému konci.

Práce je psána vytříbeným stylem, autorka dovede velmi precizně formulovat své myšlenky. Práce je také promyšleně strukturovaná, kapitoly jsou vzájemně provázané pomocí užitečných odkazů.

Při pročítání práce mě napadla ještě jedna důležitá oblast, na kterou autorka ve své analýze nezaměřila pozornost. Jedná se o vizuální a zvukovou stránku počítačových her, kterou se výrazně odlišují od knih. Jistě by bylo zajímavé porovnat, jak s působením na lidské smysly pracuje kniha a jak RPG hra. To, že se autorka na tuto oblast nezaměřila, ovšem nesnižuje hodnotu její práce, protože se jedná o téma mezioborové a navíc by jeho zpracováním nepřiměřeně narostl rozsah práce.

Pro obhajobu navrhuji, aby autorka pohovořila o svých hráčských zážitcích a aby zkusila promyslet a v hrubých obrysech načrtnout, jak by bylo možné uchopit problematiku vizuální a zvukové stránky RPG her.

Práci doporučuji k obhajobě a hodnotím ji známkou výborně.

**V Praze dne 16. 5. 2011**

.....

**Podpis**