

Věc: posudek vedoucího diplomové práce bc. Jana Olšana s názvem *K teorii narativní počítačové hry*.

Autor posudku: Jakub Češka, Ph.D.

Jak již název práce napovídá, diplomová práce Jana Olšana je vepsána do dvou perspektiv. Na jedné straně těží autor z instrumentáře klasické naratologie (v práci je převážně zastoupena Chatmanovým kompendiem *Příběh a diskurs*), na straně druhé se pokouší projasnit právě pojmy klasické naratologie počítačové hry, které se zdají být založeny na dvou základních principech a to na simulaci a naraci. V jistém ohledu tak navazuje na závěry bakalářské práce (nutno dodat že přiznaně a reflektovaně), v nichž se právě ukázala protikladnost principu simulace a narace, minimálně jejich odlišnost. Východiskem diplomové práce je však modifikovaná hypotéza, neboť autor nyní již nepovažuje simulaci a naraci za odlišné principy, nýbrž za vnějškově odlišnou manifestaci jednoho základního principu. V tomto ohledu můžeme ocenit výrazný posun oproti předchozí práci.

Autor se představuje jako suverénní znalec počítačových her, jejichž narativní a simulační složky je schopen ilustrativně představit, navíc z jeho rekapitulací je znát, že je zběhlý v základních naratologických termínech, které při popisu her funkčně využívá. Autor se tedy prezentuje jako schopný čtenář počítačových her prizmatem naratologie. Avšak neomezuje se pouze na počítačové hry, nýbrž také zpětně promítá určité techniky, které lze sledovat v počítačových hrách, do filmových postupů. Tímto také velmi přesvědčivě dokládá, nakolik jsou počítačové hry minimálně inspirací ovlivněny filmovou narací. Z autorových interpretací a komparací dílčích postupů, kdy vzájemně nasvěcuje filmové postupy, literární díla (případně jeho varianty) a počítačové hry, je zjevné, že je schopen se ve zvolené tematice pohybovat s přehledem.

K práci bych uvedl několik dílčích připomínek:

Autor poměrně podrobně parafrázuje jednotlivé počítačové hry. Některé parafráze jsou sice funkční, v práci však najdeme i takové, u nichž je interpretační přínos mizivý, a které takto slouží k pouhému představení příslušné hry, takto také zpomalují tempo výkladu.

Dále bychom se mohli ptát, proč autor při popisu světa počítačových her nevyužil teorii fikčních světů (například Doleželovy Heterocosmiky, případně kontrafaktové historie), která se pro sledované téma nabízí.

Třebaže autorovo využití naratologie je v jeho analýze funkční, naratologická literatura, s níž pracuje, je však poměrně skrovná. Mohli bychom se ptát, proč nevyužít Bremondova naratologického modelu z *Logiky vyprávění*, nebo proč se neinspirovat Greimasovou aktanční strukturou? Pokud by autor pracoval s větším množstvím odborné literatury, nemusel by se uchylovat k obecným formulacím (na s. 44), třebaže poměrně správným.

Pokud jde o pojetí hry, autor sice pracuje s Huizingovou esejí, kde je hra explikována jako základní princip, z něhož se teprve odvíjí kultura, avšak s ohledem na sledované téma by byla vhodnější a inspirativnější Cailloisova herní klasifikace (*Hry a lidé*).

Vzhledem k dílčím připomínkám a při vědomí, že autor vytčené témat bezpečně zvládl, nastavuji hodnocení diplomové práce na pomezí výborně a velmi dobře.

Jakub Češka

10.9. 2013 Poděbrady