

Univerzita Karlova
Fakulta sociálních věd

Diplomant: Radka Kohutová

Název diplomové práce: Interactive narrative v epoše digital storytelling

Konzultant: prof. PhDr. Jiří Kraus, DrSc.

Termín: červen 2006

Posudek oponenta

Autorka předkládané diplomové práce v úvodu práce vysvětluje, že cílem její práce je hledat způsoby, jimiž se nelinearita příznačná pro tzv. nová média podepsala na vnímání narativity – a jak se vůbec narativita proměnila díky možnostem těchto komunikačních prostředků. Zvláště se soustřeďuje (jak i název práce napovídá) na narativitu v podmínkách interaktivní technologické komunikace.

Výsledný text je rozčleněn do devíti kapitol rámovaných úvodem a závěrem a doplněných seznamem použité literatury a přílohami. V jednotlivých kapitolách autorka nejprve postupně probírá základní pojmy (text, narace, nová média, interaktivita, hypertext) a pak přechází k vlastním jádru práce, k výkladu vztahu interaktivity a narace a konceptu interaktivní narace. Celkem pochopitelně postupuje od elektronických verzí „tradičních“ narací (e-kniha) k počítačovým hrám. Svá zjištění ověřuje pokusy o rozbor jednotlivých aplikací (her). Přílohy práce tvoří jednak některé údaje, na něž se odkazuje v textu, jednak ukázky z analyzovaných aplikací.

Diplomantka vypracovala a předložila vskutku zajímavý a přínosný text, v němž zpracovává aktuální a v našem prostředí málo sledované téma. Navíc – vědoma si složitosti celé problematiky – dokázala udržet širší multidisciplinární perspektivu sahající od sémiotiky a naratologie přes mediální a kulturní studia až k literární vědě a přitom nabídnout text původní, v zásadě věcně správný a jako výklad srozumitelně podaný. Za zvlášť zdařilou považuji kapitolu 7 a v ní výklad vážící se k Borgesovi.

Na řadě míst – jak to má být – práce provokuje k dalším úvahám a formulování otázek. Tak se na dvou místech (s. 21 a 40) autorka dotýká (aniž to formuluje) otázky kompetence člověka rozumět příběhům. Naskytá se otázka, je-li tato kompetence rozvíjena i v rovině interaktivní narace (ve filmu je prokázáno zvyšování úrovně této kompetence, např. přestaly být důležité „zatmívačky“ jako signál posunu v čase). Na s. 28 autorka vysvětluje pojem „nová média“ – bylo by zajímavé obrátit téma práce proti práci samé a pátrat po odpovědi na otázku, je-li sám koncept „nová média“ prvkem narace o médiích. V kap. 6 autorka uvažuje o autorovi a autorství, čímž čtenáře vede k otázce: čeho je vlastně autor interaktivní narace autorem? Je autorem mnoha potenciálních příběhů (které čtenář sám hledá a prochází), nebo je autorem oné interaktivity (která se tím stává nástrojem uzavřenosti textu – čtenář je nucen k volbě)? A ještě otázka k příběhu o náhodném najití odkazu na s. 61: může v interaktivní naraci vůbec existovat něco jako „omyl“? A zásadní otázka nakonec: autorka se opakovaně zmiňuje o tom, že předností interaktivních narací je volnost výběru (koncept čtenářské aktivity) – zajímalo by mne, jestli to autorka skutečně považuje za výhodu.

Předložená diplomová práce má pochopitelně i některá slabší místa výkladu. Asi největší problém spočívá v tom, že autorka sice řadu pojmů vyložila, ale některé pominula – především pojem „interpretace“, s nímž v celé práci operuje. Zvlášť patrné je to na s. 48, kde najednou vnáší do procesu interpretace stav „finální verze textu“, což není zcela jasné.

V práci jsou ale i další sporná místa. Na s. 22 autorka poznamenává, že je „časovost imanentní částí narativní struktury, na rozdíl například od malby či hudby“, ale hudba má také přece svou linearitu (pořadí vět se nedá přehazovat, Vltava má svůj lineární narativní

proud, písňová forma také apod.). Málo podložená studiem literatury je kap. 3 pojednávající o nových médiích. Jen připomínám, že kolem pojmu „nová média“ je velké množství literatury (inspirací by mohlo být nahlédnutí do časopisu *New Media and Society*, který vydává nakladatelství Sage). Větší propracovanost a šíři by si zasloužila i kap. 4 pojednávající o interaktivitě (poučný je v tomto směru například výklad P. D. Marshalla v knize *New Media Cultures*, Arnold 2004, s. 13n.). Autorka např. zcela pomíjí pojetí interaktivity v sociální psychologii, nezmiňuje se o Goffmanovi apod. Nepodloženě pak vyznívá její osamělé konstatování „... *digitalizace interaktivitu jistě zjednodušila...*“ (s. 37). Málo promyšlený přístup k pojmu interaktivita poznamenává i výklad o dynamice vývoje médií (s. 38n.), kde autorka přebírá Cheongovu a Leckenbyho představu interakce mezi starými a novými médii a přehlíží, že autoři používají výraz v přeneseném významu pro vystižení procesů inovace (viz např. text Rudolfa Ströbera „What Media Evolution Is“ v *EJC* 2004/4: 483-505).

Některé formulace v textu by zasloužily větší přesnost (např. „...*neboli toho, co mediální studia nazývají narativitou...*“, s. 7 – narativita není pojem, který by vzešel z oblasti mediálních studií). Podobná je formulace na s. 14 týkající se textu (ani ten není „plodem“ mediálních studií, viz např. filmová věda). Na několika místech autorka slevila z nároků na odborný text, uchyluje se k obecným formulacím typu „*hermeneutika posunula*“ „*v očích dekonstruktivismu*“ (s. 11) a nenabízí potřebné odkazy. Odkazy chybí i na dalších místech (např. v pozn. 10, kde je vágní zmínka o „*akademické literatuře*“, dále „*Myst je pokládán*“, „*Banja je považována*“, s. 71, „*se pak mluví*“, s. 72), vnitřní odkaz by si zasloužil i poukaz na přílohu ze s. 106 na s. 42. Také připomínám, že John Fiske není Američan (s. 14) a že starším příkladem omezené interaktivity je projekt Kinoautomat, nejen Rozpaky kuchaře Svatopluka (s. 82).

Text je místy stylisticky méně obratný, vyskytuje se v něm opakování slovních spojení, např. „*může být*“ (s. 9), smířit se nemohu ani s dnes už běžnou, ale pro mne stále málo přijatelnou vazbou slovesa zmínit s akuzativem: „*Ráda by ... zmínila také francouzského strukturalistu...*“ (s. 25). Text trpí i přemírou pasivních konstrukcí typu „*jak bylo výše zmíněno*“ (s. 32).

Práce trpí drobnějšími formálními nedostatky, zvláště nepozornostmi v užívání interpunkce (bez nároku na úplnost: s. 7, 17, 20, 26, 29, 32, 36, 38, 42, 43, 60, 73, 74, 75), nevhodnými tvary sloves (*postavy přivádí*, s. 20, *media rozvíjí*, s. 38, *hráči vytváří...přináší*, s. 67) či nevhodným užíváním velkých písmen („*Aristotelovský*“, s. 22. „*Interaktivita*“, s. 89), výjimečně i defektní větnou stavbou (s. 28, věta před poznámkou 8, s. 32 věta s pozn. 13, s. 40 sloveso „*nutila*“ apod.).

Závěrem konstatuji, že předložená diplomová práce je zajímavá, přínosná a původní a splňuje formální i věcné nároky kladené na diplomové práce. Proto práci doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnotit stupněm **velmi dobře**.

V Praze 1. června 2006

dod. PhDr. Jan Jiráček
katedra mediálních studií IKSŽ
Centrum pro mediální studia CEMES