

Posudek oponenta bakalářské práce

Název práce: *Principy remediace a reimaginace steampunku v počítačových hrách*

Autor práce: Radovan Holovský

Vedoucí práce: Daniel Říha, Ph.D.

FHS UK Praha 2016

Posuzovaná práce se věnuje žánrové analýze *steampunku* v počítačových hrách. První část je výkladem teorie remediace a reimaginace, tedy dvou koncepcí reaktualizace dřívějšího obsahu formou nového média, resp. vzniku nových (zvláště vizuálních) obsahů v nových médiích. Druhá část se pokouší definovat základní povahu žánru *steampunku* a retrofuturismu. Třetí část je věnována teorii her (herní studia, ludologie, naratologie). Po těchto třech teoretických částech následuje praktická část čtvrtá, jež shrnuje metodu analýzy a design výzkumu, jehož výzkumnou otázkou je, zda vybrané hry, jež bývají předmětem sporu, lze považovat žánrově za *steampunkové*. Těmito hrami jsou *Bioshock*, *Bioshock Infinite* a *Dishonored*. Provedená analýza dochází k závěru, že *Bioshock* za remediaci *steampunku* považovat nelze, *Bioshock Infinite* je pomezím žánrem mezi *steampunkem* a *dieselpunkem* a konečně *Dishonored* nepředstavuje *steampunk*, ale svérázný žánr „*whalepunk*“.

Práce kolegy Holovského se pohybuje na půdě, jež stále vzbuzuje jisté kontroverze v akademickém prostředí. Zatímco analýzy literárních děl, filmů, hudby patří dávno k zcela „legitimním“ oblastem bádání, počítačové hry si toto uznání teprve získávají. Za výraznou přednost předložené práce považuji, že se jí daří to, co v mnoha případech podobných prací ne vždy funguje: odlišit zkušenost hráčskou od pozice výzkumníka. Práce je nesporně odborná, kritická, analytická.

Naopak za nevýhodu práce pokládám samotné teoretické východisko práce a potud i kladení výzkumné otázky. Nedostatkem teoretického východiska je, že definice redukuje žánr na pouhý sled prvků, na jakýsi katalog klíčových, podstatných a podružných aspektů, jež, aby dílo náleželo k žánru, je třeba dodržet. Moje námitka je zde formulována z poněkud konzervativní pozice literární vědy, konkrétně formalismu, pro nějž je výzkum žánrových postupů velmi podstatný. Ovšem právě z této pozice se současně ukazuje, že významným hlediskem posuzování díla nebývá zdaleka tolik jen mechanické naplňování kánonu žánru, jako spíše schopnost tvůrčí reinterpretace, často za cenu vědomé transformace klíčových postupů (příkladem budiž Wrightova pravidla detektivního románu).

Za druhé: Jsem si vědom, že z určitých teoretických pozic lze žánr i takto definovat. V takovém případě bych však očekával oporu v nějaké autoritativní literatuře. Práci chybí reflexe pojmu žánru, žánr nijak nedefinuje; podstatnějším problémem je, že především nedefinuje či se nezamýšlí nad vztahem žánru a podžánru. Dochází k tomu, že se sice říká, že např. *dieselpunk* je podžánrem *steampunku*, ale vyplývá z toho, že tudíž dílo ve stylu *dieselpunku* není *steampunkové*. Totožný problém vzniká na úrovni ještě vyšší – retrofuturismus má být nadřazenou kategorií *steampunku*. Jejich vztah ovšem vyřešen není. Konkrétněji k tomuto:

Nerozumím tomu, čeho se týká rozdělení podžánrů na s. 21 – mluví se o podžánrech *steampunku*, ale pak se mezi nimi vyjmenovávají třídy retrofuturismu, *fantasy* a *science-fiction*. Pokud by toto dělení

nebylo dělením steampunku jako takového, pak kam by spadal sám steampunk? Pod kategorií retrofuturismu uveden není.

Za třetí je pak problematická analýza jako taková: pokud je východiskem pojetí žánru jako přísně chápaného kánonu, jenž nelze porušovat, aniž by nebyla zrušena žánrovost, pak jistě probíhá vše v pořádku. Nikoliv však, pokud uvažujeme žánr jiným způsobem.

Autor sám si zmiňované hry vybírá proto, že jde o kontroverzní tituly, jejichž žánrové zařazení není jednoznačné. Možná by bylo dobře ptát se, proč vůbec k takové kontroverzi dochází. Např. v případě *Bioshocku* se na základě žánrových znaků a jejich absence může zdát, že by nikoho ani nenapadlo řadit *Bioshock* mezi steampunkové hry. Pokud k tomu však dochází, je zřejmé, že určité rysy – nehledě na jejich ne-viktoriánskou estetiku – jsou recipovány jako steampunkové.

Drobnější: J. Woo se bezprostředně na *Matrixu* nepodílel (s. 10).

Proč kap. 4 obsahuje shrnutí, zatímco 2-3 nikoliv?

Celkově řečeno: v práci bych rád viděl úvahu o určité hierarchii žánrových kánonů a jejich vzájemných vztazích a lepší reflexi povahy žánru, dynamiky žánru, kánonu žánru, atp.

Abychom poněkud vyrovnal tuto kritičtější pasáž, chci vyzdvihnout další dva pozitivní prvky práce: kolega Holovský přistoupil k tématu v nejlepší duchu teoreticky, čili jeho práce obsahuje kvalitní teoretickou část a review of research. Provedená analýza vizuálního obsahu, byť se domnívám, že v zásadě „tluče prázdnou slámu“, je sama o sobě velmi dobrá, její metodologie se mi líbí a je provedena důkladně a pozorně.

Naopak nejpřísnější komentář si závěrem vyhrazuji k formální jazykové stránce práce: je naprosto tristní. Autor neumí shodu přísudku s podmětem, psaní čárek, psaní velkých písmen. Práce je také protkána nehezkyými překlady z angličtiny a anglicismy. Časy se mění, ale obecný úzus překládá „TV show“ jako seriál, nikoliv jako „TV show“; podobně „Beaux-Arts a Art Nouveau“.

Práci celkově k obhajobě doporučuji, považuji ji za slušnou. Pokud by nebyla její jazyková úroveň takto nepěkná, navrhol bych známku velmi dobře, takto navrhuji „velmi dobře až dobře“.

V Praze 9. září 2016

Jakub Marek, Ph.D.