

**Posudek bakalářské/magisterské diplomové práce**  
**Posudek - Závěrečná práce - CZV**

**Student: Šárka KOVAŘÍKOVÁ**

**Obor: ČJ - ZSV**

**Název práce v českém jazyce: Srovnání fikčního světa počítačových her a jejich literárních předloh**

**Název práce v anglickém jazyce: Comparison of fictional world of computer games and of their literary artworks**

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

**Oponent práce: prof. PhDr. Tomáš Kubíček, Ph.D.**

Srovnávací práce jsou v našem oboru vždy vítány, protože nám umožňují, abychom si jejich prostřednictvím uvědomovali nejenom specifické fungování literárních textů, a tedy vnímali literaturu v její jedinečnosti, ale současně reflektovali podmínky, které musí být respektovány při transferu z jednoho media do druhého, aniž by došlo ke ztrátě identity něčeho, co stojí nad textem (či jiným médiem) a pro co jen velmi neurčitě můžeme navrhnout výraz „důvod vyprávění“.

Tradičně bývají porovnávány transfery mezi literaturou a filmem či audiomédiem, výjimečně pak transfery piktorálních modelů mezi výtvarným a slovesným uměním, práce, která se zabývá transferem mezi literárním textem a počítačovou hrou je však spíše popelkou. Navzdory tomu, jak velkou roli v naší současnosti právě toto médium má a jak drze se vlamuje do literárních světů.

Práci Šárka Kovaříkové jsem měl možnost sledovat už ve fázi jejího vzniku, a s potěšením jsem viděl, jak autorčina formulační a úvahová přesnost roste. Je přitom rozkročena v několika doménách – pomineme-li samotnou doménu medií. Vedle problematiky genologické se zabývá otázkami, které ji formuluje proppovský formalismus i otázkami naratologickými, fikčněsvětovými a tematickými, a vedle těchto domén spíše technické povahy se zamýšlí i nad psycho- a sociologickými aspekty her. Vždy však soustředěně centrujíc svoje tázaní po principech fungování (a přepisu) směrem k čtenáři/hráči, který je motivován aktivitou (ať už ji nazveme sémiotickou či ludickou) k zážitku.

K dalším kladům práce patří i to, že se neotrocky opírá o rozsáhlou sekundární literaturu a pojmy, které odtud čerpá, užívá velmi obeznámeně. Práci autorka postupuje pomalu, tedy soustředěně, což svědčí o velkém zaujetí i poctivosti.

Skutečnost, že v jejím textu nalezneme spoustu otazníků (které následují návrhy obezřetně shledávaných odpovědí), o tom ostatně vypovídají dostatečně.

Práci považuji za velmi dobře odvedenou. Rovněž rozsahem dokládá zevrubnost přístupu a analýzy, a rád ji proto doporučuji k obhajobě.

Otázky k obhajobě:

Jaké jsou podle Vás obecné principy „parazitování“ počítačových her na dílech literárních? Co bychom mohli v případě prvního a druhého označit jako estetický zážitek. Co zůstává přese všechnu snahu nepřeložitelné z jednoho média do druhého?

**V Praze dne .....22.8.2016.....**

.....

**Podpis**