

Posudek oponenta diplomové práce

Název práce: *Konstrukce a užívání démonologických folklorních témat a motivů v populární kultuře: Případová studie videoher*

Autor práce: Bc. Jakub Vozáb

Vypracoval: Mgr. Jan Pohunek, Ph.D.

Práce Bc. Jakuba Vozáby se věnuje atraktivnímu tématu folklorních či folklorem inspirovaných prvků ve videohrách. Jde o poměrně rozsáhlou problematiku, zejména s ohledem na to, že videohry je možné chápat jako médium a možnosti interpretace folkloru jsou v jejich případě tudíž podobně široké, jako například v literatuře nebo filmu. V takových případech bývá obvykle lepší soustředit se na jeden užší segment potenciálního výzkumného pole, protože při jeho příliš velké šíři bývá obtížnější proniknout do hloubky. Autor práce tento problém řešil soustředěním se na známé a kriticky dobře hodnocené hry, u nichž je možné předpokládat znalost v komunitě aktivních hráčů, mezi nimiž prováděl také dotazníkový průzkum.

Příliš široké rozkročení ale přesto zůstává hlavním problémem předloženého textu. Vyniká zejména při srovnání úvodních a metodologických kapitol, které místy možná až příliš detailně stanovují širší rámec výzkumu, a jeho vlastních výsledků a vyhodnocení. Materiálu získanému vlastním výzkumem se tak věnuje prakticky jen kapitola 6 pojmenovaná Analýza, přičemž přehled folklorních motivů v jednotlivých videohrách, který je zde podáván, je v podstatě jen velmi orientační. Stejně tak zde prezentované výsledky dotazníkového průzkumu jsou pouze představeny, ale neslouží k dalšímu, podrobnějšímu rozboru, název kapitoly je v tomto ohledu poněkud zavádějící. Nabízí se zde přitom celá řada otázek, které by bylo možné v tomto kontextu podrobněji řešit a z nichž každá by možná vydala na samostatnou diplomovou práci, například:

- 1) Jakým způsobem autoři vybraných videoher pracují se zdrojovým materiálem, kolik interpretačních kroků (zejména ve videohrách odvozených z literárních děl, jako je *Sága o zaklínači*) dělí folklorní materiál od jeho videoherní adaptace a čím se vyznačují?
- 2) V návaznosti na to, jaký je vliv obecné „popkulturní“ domény, která se například u *fantasy světu* projevuje stabilizací archetypů původně vycházejících z folkloru a mytologie prostřednictvím dlouhodobě populárních, samostatně se vyvíjejících produktů, jako jsou například *Dungeons and Dragons*? Jak reagují hráči her na udržování zaběhaných stereotypů nebo naopak pokusy o jejich kreativní pojetí?
- 3) Videohry je možné chápat jako akt narace vycházející od tvůrce videohry směrem k hráči, který si ale vlastní aktivitou příběh přizpůsobuje a nebo jej dokonce sdílí a spoluvytváří s ostatními hráči. Můžou mít tyto asymetrické formy komunikace vliv na způsob, jakým jsou folklorní motivy používány?
- 4) Je narativní role postav démonologických pověstí podobná roli ve zdrojovém materiálu, nebo jsou používány i jinými způsoby? Pointou řady tradičních vyprávění například mohlo být jen samotné setkání s nadpřirozenem, postačuje to u videoher, kde hrozí, že se s opakovaným hraním stane překvapení repetitivním? Jak tyto problémy autoři her řeší?
- 5) Podobně úvahy o ideální videohře, která by sloužila k zachování folklorních motivů by mohly spíše sloužit jako samostatná práce, která by řešila, kde, jak (a zda vůbec) má něco smysl „zachovávat“, a měla třeba i svou tvůrčí složku v podobě libreta nebo demoverze takové hry.

Výše uvedené příklady jsou samozřejmě jedněmi z mnoha možností a nelze jejich naplnění od autora požadovat, v současné podobě práce ale trochu působí dojmem dlouhého intra, po němž čtenář projde tutorial a nakonec se dozví, že princezna je v jiném hradě.

Po formální a gramatické stránce je práce v pořádku a odpovídá příslušným požadavkům. Překlepy se vyskytují jen v malé míře, formátování textu je přehledné, pouze u přílohy prezentující výsledky dotazníkového průzkumu bych volil jiný způsob rozložení na stránky (alespoň pokud vycházím z digitální verze diplomové práce). Nedostatky slohového charakteru vyplývají z již zmíněných problémů obsahových a souvisejí s příliš podrobným vysvětlováním autorových záměrů, názorů a postupů, aniž by pak aniž by některé z těchto pasáží měly hlubší význam pro další text.

Z výše uvedených důvodů považují práci za problematickou, autor se v předmětu zájmu svého studia pravděpodobně orientuje dobře, ale nedaří se příliš tuto znalost zhodnotit tak, aby přinesla nové folkloristické poznatky.

Přikláním se proto k tomu, navrhnout autorovi práci k přepracování – předmět práce je zajímavý a zasloužil by si podrobnější analýzu. S ohledem na prokázanou teoretickou znalost tématu ji doporučuji k obhajobě, aby měl možnost na připomínky dostatečně reagovat, ale s hodnocením 4.

Mgr. Jan Pohunek, Ph.D.

27. 8. 2021