

Posudek bakalářské/magisterské diplomové práce
Posudek - Závěrečná práce - CŽV

Student: Simona VALENTOVÁ

Obor: ČJ - RJ

Název práce v českém jazyce: Práce s příběhem v počítačových hrách

Název práce v anglickém jazyce: Working with a storyline in computer games

Vedoucí práce: prof. PhDr. Dagmar Mocná, CSc.

Oponent práce: Mgr. Štěpánka Klumparová, Ph.D.

Jak prozrazuje již název práce, autorka si vytkla za cíl zkoumat na dvou vybraných hrách (na RPG World of Craft a na adventuře Posel smrti), do jaké míry a v jakých aspektech se v nich příběh projevuje nebo naopak neprojevuje. Tento cíl se jí z větší části podařilo naplnit, domnívám se ale, že některé aspekty mohla autorka promyslet a zpracovat více do hloubky. Některé kroky její analýzy nejsou totiž pro čtenáře dostatečně zřejmé, v některých případech není text práce dostatečně vnitřně členěn.

V teoretické části autorka objasňuje, jak rozumí pojmu počítačová hra, dále definuje žánry adventury a RPG hry. Za důležité považují, že autorka v jedné z podkapitol teoretické části vysvětluje i základní pojmy, které v práci v souvislosti s charakteristikou počítačových her používá. Autorka se zabývá tím, co tvoří příběh (samostatná podkapitola je věnována aspektu vypravěče), jakým literárním žánrům jsou blízké typy v práci analyzované her (RPG a adventura). Vymezuje narativní prostor fikčního světa, následně i fikční svět samotný (ačkoliv logicky by to mělo být obráceně, fikční prostor je součástí fikčního světa). Poslední podkapitola teoretické části se zaměřuje na narativní schémata, ta jsou skutečně aplikována na počítačové hry, o ostatních složkách narace se autorka zmiňuje pouze zprostředkovaně (popisuje, jak fungují u literárních děl, ne přímo u počítačových her). Množství a kvalita prostudovaných pramenů (monografií, článků a internetových zdrojů) odpovídá nárokům bakalářské práce.

K teoretické části práce se nabízejí tyto otázky: (1) Jsou tedy mezery fikčního světa u počítačových her zaplňovány stejně jako u literárních děl? Dochází také při hraní počítačových her k tomu, že „de facto rušíme texturu fikčního textu a „zmenšujeme“ rozlohu fikčního světa?“ (s. 14) (2) V jakém smyslu přebírají herní designéři autorskou zodpovědnost? (Za vytvoření mapy a konkretizaci fikčního světa?) Co autorka rozumí pod pojmem autorská zodpovědnost? (s. 15)

V teoretické části autorka nevysvětluje kritéria, podle nichž určila vhodnost vybraných počítačových her pro následnou analýzu. Pro obhajobu jí tedy doporučuji připravit si zdůvodnění jejich výběru.

V praktické části při analýze obou her autorka nejprve shrnula jejich specifika, dále se zabývala jejich žánrovým zařazením, dějem a příběhem hry a nakonec jednotlivými narativními prvky. U hry World of Craft autorka navíc zařadila srovnání počítačové hry se světem Tolkienových fantasy knih.

V podkapitole věnované analýze hry World of Warcraft se objevují pojmy označující využití herních postav v boji (např. „tank“, „healer“ – s. 18), které ovšem nejsou v textu vysvětleny a mohou být pro čtenáře bakalářské práce nesrozumitelné. Čtenáři práce také nemusí být jasný rozdíl mezi povoláním a profesí (s. 19), které v běžném užití mají téměř synonymní význam. V daném případě se jedná spíše než o profesi o rozšíření dovedností postavy v určitém oboru, postava nezmění své původní povolání. Z popisu postav na s. 20 by čtenář mohl soudit, že postavy

trpaslíků jsou na straně zla (elfové jsou vznešení, lidé neutrální). Pro Tolkienův mytologický svět, na který se autorka v příslušném odstavci odvolává, ovšem toto neplatí. Podkapitolu „Narativní prvky“ by bylo vhodné více vnitřně členit podle aspektů popsaných v teoretické části a vůbec teoretickou část více provázat s částí praktickou (to se autorce více podařilo u adventury „Posel smrti“). Čtenáři by také pomohlo, kdyby autorka osvětlila základní dějovou linii nastíněnou v herním intru (s. 22), bez ní (a bez vlastní herní zkušenosti) si čtenář jen těžko může představit, o co ve světě hry vlastně jde.

Otázky pro obhajobu: Hrála autorka hru World of craft i online? Lišil se v něčem její herní zážitek (oproti zkušenosti s neonline verzí hry)?

V podkapitole zaměřené na hru „Posel smrti“ autorka zmiňuje, že hra nemá jednoznačně daného vypravěče. Podle čeho autorka tedy soudí, že vypravěč v kronice je vševědoucí, když se jedná pouze o jeden ze zdrojů vyprávění? Autorka hovoří o kompletní textové podobě hry. Byla hra „Posel smrti“ vytvořena na základě knihy, nebo naopak vznikla hra na základě knihy?

V závěru své práce autorka shrnuje poznatky z analýzy obou počítačových her, zdůrazňuje specifickou obou médií - knihy a počítačové hry.

V práci se objevuje několik stylistických nedostatků: „Scéna budí strašidelnou atmosféru.“ (s. 28), „Dále už je vypravěčem jeho vnuk Samuel Gordon z dopisu, který přijel na panství...“ (s. 28). „Ve prospěch hororu nejvíce ukazuje počasí...“ (s. 29). „...hráč hraje pouze za účelem jeho celého zjištění.“ (s. 33)

Práci doporučuji k obhajobě a po jejím úspěšném obhájení doporučuji hodnotit známkou velmi dobře.

V Praze dne 13. 5. 2012

.....

Podpis