

Otakar Beneš: Hra o trůny jako hra

(opponentský posudek diplomové práce na oboru český jazyk a literatura na FF UK v Praze)

Cíl práce, její účel a směřování

Diplomová práce na zřetelně formulované a s ohledem na rozsah a žánr i adekvátně koncipované téma – analýzu první části „ságy“ George R. R. Martina *Píseň ledu a ohně* z hlediska využití herních strategií, koncipovaných autorem, realizovaných skrze pásmo vyprávění a aktivizujících čtenáře, od něhož se realizace určitého typu strategií očekává. Z tohoto hlediska je pak zjevný i účel práce: ověřit, nakolik jsou stávající teorie her aplikovatelné na konkrétní literární dílo.

Metodologie

Práce vychází z textové analýzy a interpretace založené na aplikaci explicitně formulovaných teorií her (Huizinga, Caillois). Pracuje s produktivním konceptem autonomního fikčního světa, chápaného v ecovském vymezení jakožto „malý svět“. V tomto ohledu lze snad vytknout některé příliš rychlé a strohé závěry-teze; např. když autor tvrdí, že „Jen to, co je obsaženo v řečovém aktu vyprávění, se stává fikčně existujícím“ (s. 16), zjednodušuje poněkud pojetí, jež je vlastní i zastáncům rigidních teorií fikčních světů (Eco, Doležel): fikčně existujícím se – u Martina, ale i obecně – jistě může stát i to, co je řečovým aktem implikováno či co se do textového světa dostává na základě principu minimální odchylky (viz Marie-Laure Ryanová). S tím souvisí i další příliš strohé uzavírání: „Zbytek světa, u kterého předpokládáme, že je kulatý jako Země a fungují v něm stejné fyzikální zákony, zůstává mimo vypravěčovu i čtenářovu pozornost“ (s. 17); zde myslím platí, že to, co zůstává mimo vypravěčovu „pozornost“, může naopak aktivizovat pozornost čtenářovu. A v daném ohledu je myslím i příliš přímočaře „vyřešena“ problematika map Západozemí, jež jsou součástí knižních vydání; diplomant je vnímá jako integrální součást textu (byť jde o vizuální a před text situovaný materiál). Zde by myslím bylo užitečnější interpretovat je v rámci – pro daný případ rozvinuté a domyšlené – Genettovy teorie paratextů. Pokud jsou pro Otakara Beneše tyto mapy textem, a nikoli paratextem, chtěl bych slyšet při obhajobě argumentaci, jež by to doložila.

Právě rozvinutější – méně tezovitá – argumentace by byla žádoucí i tam, kde autor deklaruje analogii mezi Západozemím a britskými ostrovy či mezi Železnými ostrovy a ostrovem Man. Autor sice používá výraz „pravděpodobně“, ale jinak postuluje tuto analogii zcela autoritativně, jakožto zjevný fakt; nechtěl-li sám do dané problematiky zabředávat, bylo by bývalo řešením, kdyby odkázal na nějaké existující práce o *Písni ledu a ohně*, které tyto analogie interpretují a argumentačně je více podkládají.

Vlastní výklad využití herních strategií ve *Hře o trůny* vychází z tradičních konceptů deskových her. Tyto koncepty se jeví jakožto produktivní a jejich aplikaci lze jistě ocenit. Poněkud – alespoň pro mne – překvapivě však práce nepracuje se soudobými koncepty počítačových her, jež problematiku teorie her výrazně posunuly a jež se dle mého soudu nabízely pro výklad *Hry o trůny* zcela zjevně. Akcentují totiž více naturel hraní jakožto prožitku (pojmy imerze či *flow*) a vnášejí do hry i ohledy intermediální, což se v Martinově případě (mapy, ale taky seriálová adaptace či zjevně plánované využití „ságy“ pro počítačové hry) jeví jako dosti klíčové. Souhrnně řečeno: Aplikací tradičních teorií her se Otakaru Benešovi daří poměrně dobře postihnout textové narativní strategie, především z hlediska lineárního plynutí textu (tedy především herní pozice a herní statut postav). Aplikace teorií počítačových her by mu ale myslím lépe umožnila zohlednit i herní princip čtení a vnímání *Hry o trůny*, tedy aktivizaci subjektů mimotextových, jež se mohou vyvíjet z lineárního zakotvení

určovaného samotným textem. Výraznějším vystoupením ze samotného textu do polohy akcentující interakci textu a čtenáře by se také práce zbavila značné dávky popisnosti; ta je pochopitelná jakožto autorova snaha provést textem i implikovaného vnímatele, který *Píseň ledu a ohně* důvěrně nezná, zároveň ale pro toho, kdo dílo zná, se stává spíše překážkou než pomocníkem.

Teorie počítačových her někdy pracují s takzvaným modelem MDA, který usiluje koncipovat strukturní analýzu hry na interakci složek mechanika – dynamika – estetika. V případě přístupu Otakara Beneše jako by dominovala právě jen složka první – „mechanika“ textového vybavení a její popisný inventář; další dvě složky by si žádaly širší prostor.

Práce s odbornou literaturou

Práce je založena na využití adekvátního spektra odborné literatury; absence více pramenů k teorii počítačových her (dostupné i v češtině – např. tematické číslo *Illuminace* 2012, č. 2, nebo publikované studie Jaroslava Švelcha) byla již zmíněna výše. Jádrem práce je využití ucelených herních konceptů, které vytvořili Johan Huizinga a Roger Caillois, což je řešení, které lze respektovat. Zároveň nejspíš bylo možné vnést do hry i literaturu, která řeší některé dílčí, ale relevantní prvky, jež ve *Hře o trůny* hrají zjevně svoji roli, jako např. již zmíněný prvek paratextovosti, ale i seriálovosti či adaptace.

Styl a prezentace

Práce je napsaná přehledně a text je edičně upraven spíše nadstandardně. Míra popisnosti a výčtovosti, která se mi jeví jako dílčí problém, byla už zmíněna. Zde ji jen rozvinu do teze, že práci by slušely i odvážnější závěry, snaha abstrahovat a generalizovat pozorované rysy do zobecňujících tezí, jimiž by se práce zapojila do širšího diskursu o soudobé fantasy literatuře či o možnostech aplikace herních principů v literárních či seriálových vyprávěních.

Celková koherence a akademická disciplinovanost

Práce vykazuje očekávané rysy a splňuje tato kritéria.

Celkové hodnocení

Práci **jednoznačně doporučuji** k obhajobě a navrhuji hodnocení známkou **velmi dobře**.

V Praze dne 8. 9. 2014

Prof. PhDr. Petr Bílek, CSc.