

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

Student: Bc. Daniel HANTÁK

Obor: ČJ - D

Název práce v českém jazyce: Vztah narativity literatury a počítačových her

Název práce v anglickém jazyce: Relation of narrative of novels and computer games

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

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

Daniel Hanták si zvolil téma, které je (nejen) v českém prostředí zatím jen málo teoreticky ukotvené. Ve své diplomové práci (dále jen DP) se rozhodl zmapovat vztah narativity literatury a počítačových her. Jako východisko mu posloužila Praksova typologie vzájemných vlivů obou typů narativů, pomocí níž práci vnitřně strukturoval do kapitol (vliv genetický, vliv strukturně analogický, vliv funkční totožnosti, vliv vzájemného kontextového působení, vztah metatextový a změny způsobené vzájemným ovlivňováním percepčních zájmů). Vzhledem k tomu, že herní narativita dosud nedisponuje propracovaným terminologickým aparátem, pomocí něhož by bylo možné fikční světy her a jejich fungování výstižně popsat, využívá D. Hanták k tomu účelu terminologii a analytické přístupy literární teorie, respektive naratologie.

Jak je zjevné ze seznamu literatury (viz DP, s. 88-90), D. Hanták se o problematice poučil v poměrně velkém množství dostupných česky a anglicky psaných monografií, časopiseckých i internetových článků. Pro konkretizaci výkladu mu posloužily příklady (z) četných literárních děl a počítačových her (jejich seznam viz DP 86-88). V práci se tedy snoubí autorova hráčská a čtenářská zkušenost. K poznatkům získaným studiem odborných publikací přistupuje autor kriticky, vysvětluje, v čem spatřuje jejich limity, dává najevo svůj názor, osobní postoj.

Na jeho výkladu je cenná nejen metoda komparace, ale především snaha pokládat si otázky (prokládat jimi výklad) a pokusit se na ně nalézt odpověď. V některých chvílích se ovšem může čtenář ve výkladu ztratit, když autor například odkazuje na kapitolu či podkapitolu bez toho, aby uvedl, kterou má konkrétně na mysli /např. DP, s. 24: „Druhá věc je, že hra nejen převádí děj povídky do hry, ale zároveň ho kontextově rozšiřuje (viz příslušná podkapitola) a dostatečně využívá možností média.“/. Pro čtenáře se výklad stává také méně srozumitelným, když narazí na to, že autor jasně nevymezil, jak v kontextu své práce rozumí některým důležitým pojmům (např. pojem text – DP, na s. 22 – „kam by patřily knihy/hry, které nějak tematizují druhé médium bez přímé návaznosti na konkrétní *text*“). Čtenáři by pomohl slovníček pojmů týkající se počítačových her a jejich fikčních světů, např. v situaci, kdy na něj na s. 38 vyskočí neobjasněný pojem AAahry.

Práce je psaná kultivovaným jazykem a stylem. Pro čtenáře ovšem může být rušivé, že se v textu často vyskytují neoddělená slova (např. DP, str. 11: „To souvisí právě s provázáním s literárním narativem, protože zapadá do kategorizace, *ktoudefinujeme* dále v práci.“) a několik chybějících či přebývajících čárek mezi větami (příklad nadbytečné čárky viz DP, s. 20: „...je vhodným odrazovým můstkem, ale co se týká, samotného rozvinutí teorie tam je velmi slabá.“)

Celkově práci považuji za zdařilou a doporučuji k obhajobě.

K diskusi u obhajoby navrhuji následující otázky:

- 1) Proč autor pro uchopení fikčního světa počítačových her nevyužil propracovanou Doleželovu teorii fikčních (možných) světů (v použité literatuře není Doleželova Heterocosmica k nalezení)?
- 2) Jak je to u počítačových her/videoher s autorským záměrem? Jaký vztah je v této souvislosti mezi autorem a hráčem?

V Praze dne 24. 8. 2015

.....

Podpis