



## Ústav Dálného východu

### Posudek oponenta diplomové práce

student: Bc. Lucie Bišková

obor: koreanistika

název práce: Storytelling v korejských onlinových hrách

vedoucí práce: doc. PhDr. Miriam Löwensteinová, Ph.D.

oponent: Tomáš Horák, Ph.D.

V předkládané práci se řešitelka zabývá aktuálním a zajímavým tématem vyprávění příběhů ve sdíleném kyberprostoru v současné Koreji. Zatímco ještě v době několika generací nazpět bylo při vysoké míře negramotnosti převážně venkovské populace důležitým prostředkem vytváření, předávání, šíření a rozvíjení příběhů ústní vyprávění amatérských či profesionálních vypravěčů, ať už v soukromém, nebo veřejném prostoru, přesouvají se v posledních letech příběhy do virtuální reality, kde umožňují posluchači stát se do určité míry jejich bezprostředním a aktivním účastníkem. Vezmeme-li v úvahu oblibu a rozšíření počítačových on-line heren v Korejské republice, jde přinejmenším u mladé generace o důležitý informační zdroj, jehož prostřednictvím se seznamují s příběhy vlastního lokálního a jazykového společenství. V důsledku lokalizace se přitom dané příběhy neomezují pouze na kulturní okruh místa svého vzniku, ale šíří se i do dalších oblastí internetem propojeného světa. Další věc je, že na rozdíl od tradičních příběhů, jimž jsou studenti nuceni naslouchat v rámci povinné školní docházky, jsou nové příběhy přizpůsobeny masovému vkusu a úrovni posluchačů-hráčů a navíc jsou zasazeny do vizuálně atraktivních kulís virtuálních fantasy světů, takže lze očekávat, že jejich obliba dále poroste. Je tedy vhodné a žádoucí se tímto specifickým „literárním“ žánrem podrobněji zabývat, bez ohledu na jeho často tristní literární úroveň.

Řešitelka si jako předmět výzkumu vybrala poměrně omezený vzorek onlinových her na základě jejich dostupnosti mimo Koreu a zřejmě i vlastních hráčských preferencí; zmiňované kritérium hranosti nelze akceptovat z důvodu absence relevantních statistických údajů. Tento přístup je svým způsobem obhajitelný za předpokladu, že až na výjimky založené na knižní předloze je příběh v MMORPG třeba pracně odkrývat v průběhu vlastní hry.

Cíle práce jsou formulovány dostatečně a srozumitelně, ovšem pokud jde o metodiku zpracování a teoretické zázemí řešitelky, využívá poměrně omezeného rámce. Zvolený systém rozboru a popisu je spíše naznačen a není aplikován příliš srozumitelným a konzistentním způsobem; ve svém výsledku působí dojmem namátkového výběru. S tím potom souvisí, že některá tvrzení jsou nejasně formulována a nedostatečně podložena. Další problém zřejmě vychází z relativní chudosti a vnitřní nekonzistentnosti rozebíraných fiktivních světů. Jde o to, že způsobům jejich jazykové výstavby není věnována ani zdaleka taková pozornost jako grafické a herní stránce a z hlediska příběhu podružným rekvizitám; jinými slovy je jazyková stránka značně opominuta, což výrazně snižuje celkový význam práce.



FILOZOFICKÁ FAKULTA  
UNIVERZITY KARLOVY  
V PRAZE



## Ústav Dálného východu

Na druhou stranu je třeba ocenit celkové zpracování. Členění je přehledné, jazykově je práce na požadované úrovni bez výraznějších chyb, ať už gramatického, nebo stylistického charakteru. Popis rozebíraných jevů je stručný, ale jasný a výstižný. Cíle práce byly v zásadě splněny a její závěry jsou vhodně zformulovány. Vzhledem k badatelskému potenciálu zvoleného tématu se práce jeví být přínosná pro další využití.

S ohledem na výše uvedené doporučuji předkládanou práci k obhajobě a navrhuji hodnocení velmi dobře.

V Zelenči, dne 05. 06. 2017