

POSUDEK NA MAGISTERSKOU PRÁCI LUCIE BIŠKOVÉ

Storytelling v korejských onlinových hrách

Onlinové hry sice nejsou dosud právem považovány za plnohodnotný literární žánr, nicméně se jako literární dílo chovají vzhledem k tomu, že mají příběh, postavy, zasazení apod. Jejich přitažlivost (míním literárněvědná) může spočívat i v tom, že do základního rámcového příběhu vstupuje samotný hráč jako jeden z vypravěčů a vzbuzuje klamný dojem, že hráč/čtenář na storytellingu spolupracuje. V každém případě jde o produktivní a zdá se, že nejen krátkodobý fenomén, jehož komerční úspěšnost závisí na propracovanosti základních složek hry, ke kterým patří kromě vyprávěcí složky i složka vizuální a technická.

Práce Lucie Biškové se věnuje storytellingu v korejských onlinových hrách s důrazem na míru a autentičnost užívání asijských motivů. Pokud postavíme téma i základní otázku tímto způsobem, je odpověď nasnadě – motivy jsou zajisté vybírány a využívány do té míry, aby zaujaly publikum mimo Asii (potvrdily atraktivitu příběhu), a tak, aby se asijským hráčům přiblížilo zasazení, které je ovšem většinou pouhou kulisou, jejíž propracovanost není tím nejdůležitějším aspektem, na který herní průmysl sází. Z tohoto důvodu se zdá být výzkumná otázka příliš jednoduchá až primitivní, nicméně i taková zasluhuje zdůvodnění a důkazy.

Diplomantka rozdělila text na dvě části, které jsou zároveň teorií a praxí. Teoreticky je práce dostatečně zasazená a v textu je zřetelné porozumění základním sekvencím onlinového storytellingu, který je vhodně pojmenován i rozčleněn podle důležitosti. Druhá část se pokouší o něco méně zdařile vypořádat s funkcí asijských motivů a jejich včleněním do jednotlivých her, přičemž se autorka snaží i o demonstraci vizuální složky a její komentář. Celkově působí druhá část méně přesvědčivě, vzhledem k určité předvídatelnosti závěrů, nicméně zpracování se v zásadě dá vytknout jen malá invence a ne úplně detailní znalost kulturního zázemí (v této fázi studia se však nedá předpokládat).

Práce má dostatečnou bibliografii v požadovaných jazycích, je podložená teorií i praktickou znalostí problematiky i konkrétní zkušeností s onlinovými hrami, technických chyb je minimálně. V kontextu prací obhájených na oboru koreanistika v současné době ji lze považovat za jednu ze zdařilejších. Práci Lucie Biškové jednoznačně **doporučuji k obhajobě**.

Navrhované hodnocení: **výborně** (ne zcela jednoznačně)

V Praze, 6. 6. 2017

Doc. Miriam Löwensteinová, Ph.D., vedoucí práce