

Oponentský posudek disertační práce Mgr. Jakuba Nováka „Literární aspekty videoher“

Studijní program Dějiny novější české literatury, FF JU

Disertační práce Jakuba Nováka s názvem „Literární aspekty videoher“ nabízí zajímavý vhled do problematiky videoher z pohledu literární teorie, čímž situuje svoji práci jak v mezioborovém, tak i transmediálním kontextu. Nezvykle rozsáhlý text (přes 350 NS) nabízí promyšlený, propracovaný a vyzrálý pohled na materiál, který se pohybuje v mnoha ohledech na okraji. Na jedné straně autor zkoumá literární texty, které aktivně pracují s herními elementy, jako jsou gamebooky, interaktivní fikce či hypertextové romány, na straně druhé z videoherní produkce vybírá právě materiál, jež je úzce spjat s literaturou. U literárního materiálu se jedná o specifický okruh textů, neznámý širšímu publiku, u videoher Novák kombinuje díla populární jako je Zaklínač s méně známými či zapomenutými. Autor tedy pro účely disertační práce vytvořil korpus děl, který je nesamozřejmý a už tento jeho krok počítám za velice odvážné a úspěšné gesto. Níže se pokusím představit svoje poznatky k předložené práci, i když musím hned na začátku upozornit, že se neblížím k ideální čtenářce této práce. Přistupuji k ní jako k podnětnému pokusu otevřít literární teorii sféře videoher a výstupu z doktorského studia, tj. z řemeslného hlediska.

Disertační práce Jakuba Nováka se skládá ze tří kapitol: „Úvod do teorie a pojmosloví“, „Představení genealogického vývoje“ a „Analýza děl“. Ve skutečnosti skoro celý rozsah práce zaplňují první a třetí kapitola (obě mají cca 110 tištěných stran). Pohled na strukturu práce nám odkryje mnohem složitější organizaci, například první kapitola má 10 podkapitol, 9. podkapitola má sama o sobě dalších 5 podkapitol. Hlavně v první kapitole je čtenář konfrontován s rozvětřující se strukturou, ve které je každý pojem představen jak z historického hlediska, tak i v kontextu různých odborných interpretací. Novákova práce je nadstandartně bohatá na sekundární literaturu, kterou autor přesvědčivě představuje čtenářstvu a konfrontuje jednotlivé zdroje mezi sebou. U každého pojmu pak dochází k nutnému fixování významu pro účely této konkrétní práce. První kapitola tak není pouhou demonstrací obeznámenosti s dostupnou literaturou, ale promyšleným seznamem „pravidel“ pro čtení dalšího textu. Zde je nutné upozornit i na řemeslnou stránku disertační práce, kdy je pečlivost posunuta na nejvyšší možnou úroveň. Jako příklad mohu uvést fakt, že autor nejen překládá všechny cizojazyčné texty, následně přikládá originální znění na konci práce (na původní znění je odkazováno římskými číslicemi), ale dokonce vytváří druhotné citace ne kvůli neznalosti originálu, ale ve snaze respektovat to, že někdo někdy před ním v češtině daný citát použil. Disertační text rovněž používá v hodně velké míře poznámky pod čarou, které často dodávají důležité doplňující informace. Snad je z tohoto letmého popisu jasné, že si autor za takovou fungující strukturu zaslouží velký obdiv. Zároveň se

nemohu ubránit pocitu, že ve snaze u každého pojmu nabídnout podrobný výklad a názorové neshody, autor zanedbal pro mě zásadní složku – příběhovost. Kapitola je přehlčená vysvětlováním, bez toho, aby nabídla vstřícné kroky, jež by čtenáři umožnily sledovat situaci s větším odstupem. Novák vytvořil velmi koherentní a propracovanou stavbu, která je ale dle mého názoru těžce sledovatelná. Je nutné uznat, že autor tuto teoretickou konstrukci dokázal sám udržet a je funkční vzhledem k nabídnutým analýzám. Záchranou se pro mě stal přiložený slovník pojmů, který autor zařadil na konec práce, bez něj bych se jako čtenářka v tak rozsáhlém objemu dat nemohla pohybovat.

K první kapitole mám rovněž otázku, na kterou by autor mohl reagovat během obhajoby.

Autor práce se v této kapitole snaží definovat hranici mezi recipientem čtenářem a recipientem hráčem. Na s. 55 se k této problematice vyslovuje takto: „V práci se sám uchyluji k označení recipienta interaktivních fikcí za čtenáře a hráčem recipienta začínám nazývat až při analýze videoher, tedy určitým dělícím prvkem, kdy se stává ze čtenáře hráč, je animace díla samotného. Vložením animací do díla vstupuje nový vizuální prvek, který se do recepce promítá. Bezprostřední interakce s imaginárním světem, ale i dílem již není prostřednictvím pouze písma, ale i dalších vizuálních prostředků, v nichž je psané slovo doprovodným prvkem.“ Zde je dělící čára definována na základě zapojení dalšího média, tedy animace. Na s. 59 však autor znovu tuto hranici problematizuje takto: „Nečtená kniha existuje v neměnné podobě, nehraná hra neexistuje v jedné ze svých primárních úrovní existence – kód je stále přítomný a strojem recipovatelný, pravidla hry lze objektivně popsat, ale bez hráče je toto vše nerealizované ve svém plném potenciálu. Hráč se tak ocitá v mnohem důležitější pozici, stává nejen recipientem a interpretem daného díla, ale v mnohem větší míře, než jaké dosáhla elektronická literatura (ať už se jedná o výše popisované hypertextové romány, či interaktivní fikce), se stává i spoluautorem díla.“ Zde je už hráč přirovnáván k autorovi. Konečně na s. 61 máme ještě jednu finální definici: „Hráčem tedy označuji recipienta videoher, a to na základě toho, že videohry svého recipienta učí novým věcem v průběhu hraní, počítají s neúspěchem, a tedy proces recepce hráče daného média je v základě odlišný od procesu recepce čtenáře literárního díla.“ Mohl by se Novák znovu pokusit reflektovat tyto definice a jejich rozdíly a vysvětlit, zda a proč je vůbec takové pevné ohraničení nutné? Případně zda by mohl zohlednit nejen definice čtenáře z hlediska game studies, ale i z literární teorie?

Třetí kapitola, tedy druhý velký úsek předložené disertační práce, nabízí konkrétní analýzy vybraných děl, patřících do korpusu, situovaném na okraji literatury a videoher. Zde je Novákův postup více zřetelný, sledujeme vývoj a inovace vyprávění od tzv. infocomů, interaktivních fikcí, gamebooků,

hypertextových románů až k vybraným videohram. Analýzy jsou pečlivé, přesvědčivé a přínosné, i když zůstávají pevně ukotvené pouze v rámci jednotlivých děl. Toto čtení je jistou obdobou „close reading“, jak ho známe z literární interpretace, proto ho vnímám jako vhodnou volbu vzhledem k oboru, ve kterém je práce obhajována. Novák sám (pochopitelně) opakovaně reflektuje svoje rozhodnutí o takto omezeném čtení. Sám upozorňuje například na možnosti analýzy z hlediska žánru a já bych přidala, že by se na mnoha místech nabízelo zkusit i obecnější kulturní přístup. Když Novák například na s. 217-218 analyzuje videohru *Dark Souls*, dochází k závěru, že: „Konfluentní narativ, který se nesetkal s recepčním úspěchem v literární alternaci Michaela Joyce, se stává produktivním ve videoherním zpracování, němž vede k velké recepční a interpretační aktivizaci hráčů a rozsáhlé metadiskuzi v jejich komunitách.“ Kdybychom ale pohlédli na širší kontext, Joycův hypertextový román pochází z roku 1996, videohra *Dark Souls* z roku 2011. Otázkou tedy je, zda můžeme recepční úspěch *Dark Souls* přikládat jen vnitřním hodnotám, anebo do jisté míry i rozvoji komunikace v internetovém prostředí a možnosti nahrávat vlastní fanouškovský obsah (Novák odkazuje na youtubové kanály s videi o videohrách), který produkuje další komentáře?

Každá z předložených analýz v podkapitolách třetí kapitoly nabízí jiný pohled na zkoumaný korpus děl a dle mého názoru plní funkci jakési aplikace kapitoly první. Za hodně zdařilou hodnotím analýzu gamebooku *O Norikovi* Vladimíra Chvátila, kde Novák pěkně dokládá zajímavou práci s narušováním čtenářova očekávání. Čtenář rozpoznává využitá schémata pohádková, ale gamebook je hravě provokuje. Podařené jsou i kapitoly o hypertextovém románu *Afternoon. A story* Michaela Joyce či kapitola o videohře *Firewatch*. Někdy se na okraji pečlivé analýzy objevují i témata obecnější, která by si rovněž zasloužila pozornost. Například Novákova poznámka, že gamifikace přináší mnohem přísnější kontrolu nad chováním hráče, který již nemůže jednoduše podvádět, jako u gamebooku. Stroj tak omezuje lidský faktor, ale tím podporuje mechaniku hraní ještě lépe. Další zajímavé téma, které by se dalo rozvíjet je zvyšující se zodpovědnost za morální činy postav v novějších dílech. Pokud se v příběhu o Norikovi setkáváme s jasnou mezí morálního chování (gamebook sice nabízí možnost „Zmlátíš staříka do bezvědomí“, ale hned v dalším kroku odmítá tuto možnost sdělením „Tak teď vážně. Co uděláš?“ (viz s. 148), u *Zaklínače* je například možné morální zásady postavy porušit. Ostatní postavy této videohry hlavního hrdinu Geralta a potažmo hráče upozorňují, že takové chování pro něj není typické a je nemravné, přesto je mu umožněno ho vykonat. Ve videohře *Banner Saga* je pak hráč přímo stavěn před rozhodnutími, která způsobí neštěstí velké skupině lidí, jak Novák upozorňuje na s. 173: „Nechám Rooka/Alette, aby vypověděli varly či kentaury (nová rasa z druhého dílu) z poslední obranné linie, a ušetřím tak jídlo pro své lidi, čímž se ale de facto dopustím genocidy jedné celé rasy?“. Práce tak nabízí mnohem širší možnosti uvažování, než se může na první čtení zdát.

Celkově práci hodnotím jako přesvědčivý vědecký výkon, který překračuje hranice médií a akademických oblastí. Jakub Novák vytvořil pečlivý konzistentní text, který poukazuje na jeho hluboký přehled a pochopení dané oblasti.

Práci **doporučuji k obhajobě.**

V Č. Budějovicích, 4. června 2023

Mgr. Vera Kaplická Yakimova, Ph.D.