

Jakub Novák: Literární aspekty videoher

(posudek školitele disertační práce, Ústav bohemistiky FF JU v Českých Budějovicích)

Předložená disertační práce dle mého názoru splňuje parametry kladené na disertační práce jak Řádem doktorského studia na FF JU, tak i praxí realizace studijního programu v uplynulých letech. Má podnětné a originální téma, které vykazuje i značný zobecňující potenciál. Pootevřává interdisciplinárně obor novodobé a moderní české literatury materiálu a výkladovým postupům oborů věnujících se studiu (video)her, ale i obecné tematice médií či zúženější tematice transmediální naratologie. A v neposlední řadě zachycuje (a tím alespoň částečně fixuje) materiál, který je díky rozvoji digitálních technologií odsouzen k zániku a je už dnes jen obtížně přístupný. Samotnou vynaloženou energii a invenci, kterou Mgr. Jakub Novák věnoval tomu, aby se k co nejširšímu spektru materiálu dostal, oceňuji také jako nedílnou součást práce.

Práce má logickou a funkční výkladovou kompozici a styl, který usiluje o to, aby byl přesný, adekvátní tomu, co je vykládáno, a přitom dobře vnímatelný. V tomto ohledu oceňuji i ohled na čtenáře, vyjádřený vytvářením slovníčku použitých pojmů, ale i snahou výklad ujasňovat formou vysvětlujících poznámek pod čarou či parafrázováním té části použité odborné literatury, kterou nelze vnímat jako obecně známou a figurující v živém povědomí. Jako funkční mi přijde, že práce nejprve nastavuje základní teoretické konstrukty – vzhledem k tomu, že literární věda svoji koexistenci s obory typu herních studií, ale i s existencí hypertextů teprve buduje, je tento extenzivní výklad na místě, byť čelí tomu zahrnout velkou škálu konceptů a pojetí, mezi nimiž musí přebíhat a přeskakovat. Stejně tak za funkční považuji i kapitolu následující, která rekonstruuje – dle mého soudu užitečně a přínosně – historii provazování literárních, především narativních postupů s médii typu stolních her, gamebooků a videoher. Tím, že analýza konkrétních vybraných děl následuje až na „závěr“ (uvozovky zvýrazňují, že jde o nejrozsáhlejší část, de facto o většinu práce), trpí pochopitelně dramatickostí a čtenářská vděčnost celé disertace, ale jde myslím o nejpřirozenější kompoziční řešení. Právě až v těchto analýzách totiž základní zkoumané téma, tedy narativní potenciál videoher vztažený ke specifickým rysům těchto videoher, jako je otázka hratelnosti, vyvstává naplno v celé své šíři a rozmanitosti. Myslím, že práce se v tomto neutápí a že je schopna nabídnout nosné zobecnitelné závěry.

Jakub Novák vykazoval v průběhu celého doktorského studia zacílenost, pracovitost a schopnost rozvíjet zkoumané téma v různých odborných platformách. Zúčastnil se řady konferencí (doktorandská konference v Telči v r. 2021, mezinárodní konference Bohemikon v Záhřebu v r. 2022, studentská literárněvědná konference v Olomouci v r. 2022 ad.). Souborná studie „Elektronická literatura jako inkarnace ideálního textu“ prošla lektorským řízením v časopise *Česká literatura* a čeká na otištění.

Z těchto všech důvodů jednoznačně doporučuji jeho disertační práci k obhajobě.

V Českých Budějovicích 5. 6. 2023

Prof. PhDr. Petr A. Bílek, CSc.