

Bc. Marcela Mífková: Herní adaptace prozaických děl na pozadí historického vývoje literární a mediální kultury

Posudek vedoucího práce: Mgr. Jiří Studený, Ph.D., KLKS FF UPa

Jakmile došlo k definitivnímu prosazení elektronické a digitální kultury jako vůdčí mediální síly globalizovaného světa, nelze už ani výzkum soudobé literární kultury zcela izolovat od intermedialní a remediální problematiky. Ne všechny oblasti dosavadního zkoumání literatury mají v tomto směru co nabídnout (nejedná se o metodologický nedostatek nebo chybu, není třeba hned poslušně vysekávat digitální poklony), zatím nejlodněji se jeví metodické a interpretační průniky mediálně diferencované narativity, respektive naratologie. To je také hlavní směr, kterým se ubírá předložená práce, svým analytickým rozsahem a hloubkou zralá a inspirativní. Různými druhy her si lidé všech kultur krátí čas odedávna (práce se opírá o dostatečně pronikavý historický exkurz do ludických aspektů zejména tzv. západní civilizace), počítačové herní adaptace tak na sebe překvapivě přebírají mnohé z tradičních herních a narativních rysů., ale přidávají i zcela nové, svoje vlastní.

Intermedialita a remediace dnes již působí všemi směry, dávno tedy nejde jen o to, že by snad údajně hierarchicky vyšší literární kultura blahosklonně poskytovala náměty nezralému digitálnímu prostředí. Svět počítačových her aktivně působí zpátky na literaturu a teoretická reflexe elektronické narativity mnohdy vrhá právě v kontextu naratologie zcela nové světlo na některé z etablovaných teoretických konceptů (průkopnická publikace Marie-Laure Ryanové *Narativ jako virtuální realita* oprávněně tvoří jednu z metodologických základů obhajované práce). Odborné domácí literatury máme v tomto ohledu zatím spíše poskrovnu (autorka je s ní seznámena), pisatelka si proto zdařile vypomáhá dílčími zahraničními zdroji, převážně angloamerickými (ve vlastních překladech). Když se vrátíme k již naznačenému historickému kontextu, máme před sebou mimo jiné podrobný přehled dějin herního průmyslu (včetně řady technických detailů, genderových zřetelů, nového fenoménu e-sportu aj.), bez nějž by nebylo možné k vlastnímu tématu práce přistoupit. Rovněž teoretické uchopení různých adaptačních a variačních postupů (včetně tzv. *postprodukce*) považuji za funkční a adekvátní. V neposlední řadě je čtenář práce konfrontován se specifickou herní genologií, která nemá z větší části ve standardní literární genologii žádnou obdobu. Rovněž na těchto rizikových styčných plochách se autorka pohybuje s jistotou a přesvědčivostí.

Text je po celou dobu psán kultivovaným a pojmově přehledným jazykem, případné terminologické nejasnosti jsou průběžně vysvětlovány v poznámkách pod čarou. Kritičtěji vidím snad pouze jistou (zřejmě však nevyhnutelnou) popisnost, jíž oplývají vlastní finální komparace literárních předloh a herních adaptací (Sapkowského „zaklánačské univerzum“, Glukhovského *Metro* a „stalkerovské“ podněty bratří Strugackých). Nutno ovšem zároveň konstatovat, že autorka se snaží interpretačně využít prakticky všech větších i menších literárních aluzí (např. socha Dostojevského v *Metru* ad.), což uvedenou strohou popisnost vždy oživuje...

Diplomovou práci Bc. Marcely Mífkové **doporučuji k obhajobě** a navrhuji hodnotit ji stupněm **v ý b o r n á (A)**.

Hradec Králové, 15. července 2020