

Posudek oponenta bakalářské práce

Tomáš Rampula

Deziluze svobody

Jako vedoucí bakalářské práce Tomáše Rampuly jsem si musel nejdříve zvyknout na jeho způsob psaní, v němž se kombinuje odborný výklad s esejistickým přístupem. Toto rozkročení mezi dvěma žánry ještě dále máte zařazení případové studie konkrétní hry, která celým textem prochází od jejího počátku. Ostatně názvy kapitol napovídají zvolenou metodu. Celé to však dává smysl, když si uvědomíme co je ona hra zač, tedy především komentář k samotné podstatě (počítačové) hry. A tím je i celý Tomášův text. Sentence z hry se stávají dalším komentářem, tentokrát samotného textu, který popisuje její mechanismy. Zdaleka to však není tak “meta”. Naopak Tomášův text je především kvalitním příspěvkem k oboru herních studií.

Počítačové hry jsou fenoménem na pomezí zábavy a umění, který má své způsoby zkoumání a už i vlastní metodologii. Dříve pomocné přejímání pojmů z oblasti vizuálních umění a zkoumání narace z hlediska literární teorie je dnes už z části překonané. Do centra pozornosti (stejně jako v jiných uměleckých disciplínách dříve) se dostávají politicko ekonomické souvislosti, otázky genderu nebo identity. Hry dnes patří k nejdominantnějším způsobům trávení času (nejen volného, viz, gamifikace konzumu) a musí tedy být zodpovědné za svůj dopad na společnost.

Každá hra je ze své podstaty metaforou a to především boje. Ať už je to fotbal nebo Debordova The Game of War (zde název mluví za vše). Na poli nezávislých her se často setkáváme s komentářem samotného principu hraní. Walking simulátory jsou tomu dobrým žánrem. Nevyjadřují se pouze k samotnému principu vyprávění tím, že to zde téměř absentuje, ale především k herním principům a tím souvisejícím pravidlům. Případ hry The Stanley Parable je ironickým komentářem k samotnému způsobu “svobodného” rozhodování hráče v uměle vytvořeném prostředí. Bez ironie se tak tato hra stává popisem naší existence. V běžném životě si myslíme, že něco můžeme, ale přesto víme, že to nepůjde. Naše vůle (k životu, pohybu, rozhodování,...) je značně omezována. Průběžně, neviditelně, v důsledku však o to fatálněji. Stává se jádrem toho, co je podstatou většiny her. Tréninkem, sérií pokusů a omylů, hledání cesty, která je však přesně nastavena algoritmem.

A právě demaskování herních principů vzhledem k svobodné vůli je předmětem Tomášova textu. Výše zmíněné dilema staví do trojúhelníku hráč-algoritmus-stroj.

Toto schéma pak zevrubně analyzuje. V teoretickém výkladu klade proti sobě ludologii (Gonzalo Frasca) a naratologii, tedy řeší jak hrát a přitom vyprávět. Pochopitelně si klade otázku kdo vlastně vypráví a komu. Kdo je tvůrcem příběhu a jaké k tomu má mechanismy. Samotnou hru The Stanley Parable pak částečně analyzuje prostřednictvím aktualizace estetické distance. Jedním ze závěrů je pak provokativní a přitom poetické shrnutí: “Proč by ve hře nemohla existovat zbytečná místnost? Jen kvůli tomu, že je to pro vývojáře a vlastně i hráče zbytečná práce? K čemu jsou achievements? Abych uspokojil svoje ego? A co to vlastně je? Pochvala, kterou dostanu od hry? Ale to je přece hodně dětinské.”

Tomáš Rampula na své teoretické bakalářce pracoval samostatně, průběžně ji se mnou jako vedoucím konzultoval. Rozsah použité literatury je naprosto dostatečný, přitom se nejedná o poslepowání nejrůznějších citací, je zde dostatek místa pro vlastní interpretaci. Domnívám se, že práce je navíc dobrým doplňkem k Tomášovu absolventskému projektu, který zpracovával v herním enginu, a využil jej k vyprávění vlastního fikčního příběhu v prostředí o vlastních pravidlech. Sám se zde tedy stal oním “tvůrcem”, který přistupuje k divákovi jako možnému hráči.

Práci Tomáše Rampuly navrhuji k obhajobě a hodnotím známkou výborně (A).

V Praze 31. září 2020

doc. Mgr. David Kořínek