

Posudek na diplomovou práci Lukáše Kadlece

Kinematografické vyprávění a hratelnost ve hrách Davida Cage

Lukáš Kadlec pojal psaní své teoretické diplomové práce velmi seriózně a zodpovědně - začal se mnou své téma konzultovat již mnoho měsíců před finálním odevzdáním textu. Diplomová práce prošla postupně velkými proměnami, diskutovali jsme několik různě zaměřených témat, z původního velmi širokého vymezení se text postupně zužoval a zpřesňoval tak, aby bylo možné zpracovat téma na vymezeném prostoru a aby diplomová práce fungovala jako jeden koherentní celek. V práci se dobře zúročilo, že si Lukáš Kadlec v rámci oné dlouhodobé přípravy nastudoval některé klíčové publikace z aktuální zahraniční naratologické literatury vztahující se k problematice interaktivního vyprávění v hrách. Poznatky z těchto knih využil pro inspiraci, metodologické zajištění a občasné zobecnění, zároveň ale chvályhodně hlavní důraz v celé práci je kladen na jeho vlastní analýzu 3 vybraných her a jeho původní obecnější uvažování nad možnostmi a limity herního vyprávění inspirovaného filmovým.

Francouzský herní vývojář David Cage byl zvolen velmi vhodně coby objekt zájmu, protože jeho videohry jsou v rámci herního média na jednu stranu velmi originální ve svém výrazném příklonu k „filmovosti“, na stranu druhou ale vzbuzují soustavně kontroverze mezi hráči. Autor diplomové práce se nezaměřil výzkumně přímo na analýzu tohoto diskurzu, protože to by vydalo na samostatnou diplomovou práci, nicméně na některé aspekty z diskusí, které Cageovy hry vyvolávají, se odvolává a produktivně je využívá pro další přemýšlení. Na textu oceňuji mj. právě určitou dialogičnost, kdy pisatel nemá jednoznačný, předem daný názor, ale neustále zvažuje jednotlivé aspekty a svou pozici vůči zkoumaným hrám, je reflexivně kritický, ale zároveň otevřený, postupně pečlivě buduje a zpřesňuje argumentaci. Jednotlivé analýzy jsou strukturovány stejným způsobem (zaměření na vybrané prvky vyprávění – žánr, postavy, dějové linie, dramatické prostředky, čas, prostor, hráčské volby), což také napomohlo tomuto čtenářsky napínavému prožitku, kdy se v textu postupně probírají a porovnávají určité aspekty a buduje se souvislá argumentace vrcholící následně v závěrečné, obecné části. V tomto závěru Lukáš Kadlec jednak přesvědčivě ukazuje postupný vývoj a proměny autorského myšlení Davida Cage a jednak soustředěně uvažuje o specifikách interaktivní narace v souvislosti s dvěma hlavními koncepty, jež se prací od začátku prolínají – a sice „spoluautorstvím“ autora a hráče v rámci herního vyprávění a „klamáním“ ze strany autora ve snaze sugerovat někdy hráči větší svobodu rozhodování, než reálně ve hře má.

Text považuji za zdařilý nejen obsahově, protože přináší původní a objevné analýzy a obecnější úvahy v aktuální oblasti výzkumu a tvůrčí praxe, ale i z formálního hlediska splňuje požadavky kladené na akademickou práci (od práce se zdroji až po jazykovou a stylistickou úroveň). Diplomovou práci Lukáše Kadlece doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnotit známkou A.

V Praze 7. 2. 2022

Helena Bendová

