

Filmová a televizní fakulta AMU v Praze
Katedra režie FAMU
Posudek bakalářské písemné práce

Název práce: Naratologická analýza videohry The Last of Us Part II

Student: Vojtěch Konečný

Obor: režie

Posudek vedoucí/ho práce Posudek oponenta/ky

Autor/ka posudku (jméno, příjmení, pracoviště): Helena Bendová, Katedra herního designu

HODNOCENÍ :

1. Rozsah práce

- Počet stran celkem (bez přílohy) : 34 (což ale neříká nic o počtu normostran...)
- Počet stran příloh : 0
- Počet titulů uvedených v seznamu literatury : 7 knih, 3 články, 2 videoeseje

2. Obsahová stránka

- Práce splňuje zadání :
Ano, i když název textu je lehce nepřesný: nejedná se až tak o naratologickou analýzu (naratologických pojmů tam mnoho využíváno není), ale spíše o kombinaci tematické interpretace s analýzou narativní stránky dané hry a jejích herních mechanik. Klíčovou otázkou textu, tedy jak přesně se této hře podařilo tak funkčně skloubit herní a narativní postupy, text zodpovídá velmi dobře.
- Vhodnost zvoleného cíle :
Autor textu si zvolil zajímavý, aktuální titul z hlediska zkoumání narativních možností média počítačových her a jejich potenciálu vyprávět emocionálně intenzivní, komplexní příběhy novátorskou formou. Případová studie jedné počítačové hry je adekvátní pro rozsah bakalářské práce. Zaměření na narativní a herní prvky, jejich provázanost a účinek na hráče je pak dobré, potenciálně užitečné a inspirativní téma pro filmového - ale případně i herního - režiséra.
- Výběr, použití a vyhodnocení odborné literatury :
I když mne těší, že jsou v seznamu literatury přítomny moje dvě knihy věnované počítačovým hrám, které se do nějaké míry rozboru narativních a herních prvků videoher věnují, myslím, že by šlo najít i užitečnější zdroje pro popsání specifík herní narace (např. Sebastian Domsch: Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games (2014); Tamer Thabet: Video Game Narrative and Criticism: Playing the Story (2015)). Z textu mi nebylo moc jasné, jak a proč byly do úvah zapojeny Bordwelloy naratologické, již trochu starší texty (např. pojmy fabule a syžetu nejsou „jeho“, pocházejí už z ruského formalismu). Funkčně využívány jsou v rámci analýzy primárně pojmy vztažené ke změnám narativní perspektivy a nelineárnímu vyprávění. Autor bakalářské práce také přínosně využil (povětšinou internetové) zdroje pro dohledání relevantních kontextuálních informací o vzniku hry.

- **Obsahová konzistence :**
Text je logicky vystavěný a srozumitelně buduje svou argumentaci. Občas bych si uměla představit přesnější zařazení, pojmenování jednotlivých částí textu (např. je zvláštní do kapitoly nazvané Naratologická analýza hned na začátku dát poměrně rozsáhlou interpretaci hlavních témat hry – což pod naratologickou analýzu nespadá).

3. Formální stránka práce

- **Jazyková a stylistická úroveň :**
Vojtěch Konečný má dobré stylistické schopnosti – jeho text je čtivý, srozumitelný, přesvědčivý, téměř vždy vyargumentovaný. Větší péči by si akorát zasloužila gramatická stránka, v textu se na pár místech vyskytují překlepy či chybějící čárky apod.
- **Zpracování (grafická úprava, členění práce, přílohy, poznámky) :**
Text je zpracován tak, jak se na akademickou práci sluší, včetně korektních bibliografických citací – hnidopišsky poznamenám, že chybí akorát tečky na jejich konci.

4. Celkové hodnocení diplomové práce

(slovní hodnocení celkové úrovně a přínosu práce)

- **Pozitiva :**
Autorovi se podařilo v textu vskutku detailně a z různých úhlů pohledu prozkoumat, v čem je hra *The Last of Us II* pozoruhodná, jak přesně se jí daří vytvářet silně emocionální zážitek, jaké narativní zvraty a psychologicky i morálně komplikovanou pozici v rámci děje hráčům přináší. Ocenila jsem různé velmi všímavé postřehy (výborná byla například pasáž zkoumající, jak odlišně od jiných her a z jakých důvodů jsou zde pojetí „nepřátelé“, anebo části věnované změnám perspektiv mezi dvěma hrdinkami). Objevna byla také vysvětlení mnohých promyšlených provázaností s prvním dílem.
- **Negativa :**
Text příliš nevyužívá vědecké naratologické zdroje a když už je používá, tak místy trochu nepřesně. Např. slovo „ludonarativní“ je úzce svázané s konceptem Clinta Hockinga a nepoužívala bych jej v textu pro obecné označení herních prvků nesoucích narativní funkce, je to zbytečně matoucí. Také pro popis vzájemného vztahu mezi tím, co ví hráči, a co ví hrdinové, není adekvátní použít termín „subjektivita“ (viz s. 17) – v naratologii se jedná o dlouhodobě zkoumanou oblast, v níž se používají např. pojmy fokalizace (Genette, Jost a Gaudreault, Bal aj.), filtr a názor (Chapman), hledisko či perspektiva (Stanzel, Jahn, Pfister aj.) a je škoda, že autor textu nevyužil coby nástroj k analýze některý z těchto modelů.

5. Otázka pro obhajobu :

V textu je příliš vágně jednou větou zmíněno v souvislosti s cutscénami, že je z nich patrná „výrazná“ režie a kvalitní herectví – co konkrétně to znamená? V čem jsou tyto pasáže hry dobře zrežirované? V čem přesně spočívají kvality herectví hlavních hrdinek a ostatních postav, proč se jedná o „silné herecké výkony“?

6. Navrhovaná klasifikace : A

7. Doporučení či nedoporučení práce k obhajobě :

Bakalářskou práci Vojtěcha Konečného doporučuji k obhajobě.

Hodnocení obsahu a výsledné podoby diplomové práce (A/výborně – B/velmi dobře – C/dobře – D/dobře s výhradami – E/dostatečně– F/nedostatečně – nedoporučeno k obhajobě)

Písemné hodnocení (především vysvětlení důvodů pro snížení hodnocení):

Přestože jsem zde v posudku zmínila kriticky pár aspektů – primárně nedostatečné využití potenciálně užitečné odborné literatury a konceptů z naratologie -, při finální úvaze o známce jsem si řekla, že to je podružné. Podstatné je, že se Vojtěchu Konečnému podařilo (mj. i za využití několika základních naratologických pojmů) přesvědčivě a do hloubky zanalyzovat tematickou, herní i narativní rovinu zkoumané hry, lépe pochopit, v čem je ojedinělá a jak a proč působí na hráče. Proto jsem navrhla nakonec známku A.

Datum: 5. 9. 2022

Jméno a podpis: Helena Bendová