

Akademický rok 2021 / 2022

Bakalářská práce – posudek oponenta

Jméno a příjmení studenta: Bc. David Čech

Název práce: Zámek / Lock

Slovní hodnocení:

V první řadě musím velmi kladně ohodnotit výběr tématu a jeho originalitu. I pro mě samotného jsou gamebooky určitým artefaktem a kuriozitou dob minulých a jakousi bizarní větví interaktivní zábavy a možná právě proto mě tato volba tolik zaujala. S fenoménem gamebooků u nás populárních zejména v devadesátých letech jsem teoreticky obeznámen, leč sám jsem neměl příležitost si žádný zahrát. V tomto ohledu u sebe shledávám jistý handicap. Avšak jako v dětství vášnivý hráč Dračího doupěte mám celkem jasnou představu o důležitosti prvku hráčovy představivosti a od toho se odvíjející i jeho ochoty a schopnosti se do zážitku ponořit a dané dobrodružství si užít. Právě atributy představivosti a ochoty hráče věnovat pozornost a čas gamebookovému zážitku je dle mého názoru i jistou nevýhodou. Už ze začátku totiž značně selektuje potenciální zájemce na úzkou skupinu hráčů vyhledávajících netradiční zážitky a kuriozity. To je případ i nenávodnosti herních principů a nutnosti hráčovy vlastní iniciativy. Kladně hodnotím výběr herní lokace, Zámku. Jde sice o ne příliš originální prostředí, na druhou stranu však velmi variabilní a naprosto skvěle funkční. Už jen to, že Zámek obsahuje místnosti jako jsou cela nebo mučírna, akceleruje v hráči představivost a příjemné znepokojení. Výtvarná podoba je záležitostí navýsost subjektivní. Avšak v mém případě i tu hodnotím kladně. Herní mechanismus je založený na zkoumání jednotlivých lokací a v nich nacházení interaktivních předmětů. Lokace jsou dostatečně zajímavé, detailní, smysluplně zaplněné a označení interaktivních míst čísly příjemně nerušeně zakomponované. Jediná věc se kterou mám trochu problém a nejsem si jí zcela jistý je samotná forma v podobě komiksového sešitu. Tuto archaickou volbu chápu jako jistý odkaz na samotné fyzické gamebooky, ale nemohu se zbavit pocitu že právě ona fyzická podoba ze Zámku činí víc umělecký artefakt a znovu jakousi kuriozitu, než funkční produkt interaktivní zábavy. Což jej opět činí velmi úzce profilovým. I přes nespornou zajímavost a originalitu tématu shledávám výsledek spíš jako kuriózní umělecký artefakt a prototyp. Avšak shledávám v něm nepopiratelný potenciál, který by však stálo za to ve všech směrech pořádně vybrousit a otestovat.

Otázky k rozpravě:

Jak tě napadlo zpracovat právě téma gamebooku? Jak ses k tomuto tématu dostal?

Jakým způsobem bys z komiksového gamebooku vytvořil úspěšný mainstreamový produkt? A myslíš si, že by to bylo v dnešní době možné vzhledem k obří konkurenci jiných druhů interaktivní zábavy? Například převedením do digitální aplikace?

Závěrečné hodnocení:

Práci doporučuji k obhajobě.

Návrh klasifikace:

C

Posudek vypracoval(a):

MgA. Tomáš Motal

Datum:

30.5.2022