

Oponentský posudek k disertační práci

Jméno a příjmení studenta	MgA. Kristína Pupáková
Studijní program	Multimédia a design
Název disertační práce	Grafický design v herním průmyslu: Vývoj herních přebalů v České republice v letech 1989–2010
Autor posudku	Prof. Mgr. A. Pavel Noga, ArtD.

Dle článku 52 Studijního a zkušebního řádu UTB se oponent v posudku vyjádří zejména:

- k aktuálnosti tématu DP
- se splnění cílů stanovených v DP
- k postupu řešení problému a k výsledkům DP s uvedením konkrétního přínosu doktoranda
- k významu pro praxi nebo rozvoj vědního či uměleckého oboru
- k formální úpravě DP a její jazykové úrovni
- k publikační či umělecké činnosti doktoranda

Známé přísloví „Kdo si hraje, nezlobí“ se nepoužívá pouze ve spojení s výchovou dětí. Dospělí si také rádi hrají. Tatínci přece tak rádi stavějí svým dětem vláčky, aby si s nimi mohli nakonec nerušeně sami hrát. Vedle vláčků se v 80. letech 20. století u nás začal nenápadně zjevovat úplně nový svět technologických hraček – počítačových her. Neúprosná přehrada železné opony zavinila, že se u nás zájemci o počítačové hry buď scházeli v bytech u šťastlivců, kteří díky svému zaměstnání mohli dovézt ze západu herní počítače nebo se organizovali v tehdejší Svazarmu v rámci nejrůznějších elektro-technologických kroužků. Soustředěná hra často přináší také jiný vedlejší efekt – především může podněcovat kreativitu hráčů a tu pak lze pozitivně využít. Kvůli nedostatku her mnozí hráči začali sami hry programovat, množit a vytvářet pro ně obaly. A po roce 1989 se jim otevřela brána neomezené svobody. Mohli si vybrat, zda-li chtějí ve světě IT působit profesionálně nebo si jenom užívat komfortu nikým a ničím neomezovaného hráče. Uběhlo 35 let a žijeme v digitální době. Počítače se neustále zmenšují a displeje už nejsou jenom stolní, ale také ve formě mobilních telefonů, tabletů nebo dokonce brýlí. A hrajeme si pořád, často nevědomky, zvláště, když je tzv. gamifikace velmi oblíbenou metodou současného marketingu obchodních firem.

Téma disertační práce Kristíny Pupákové je velmi aktuální. Herní průmysl je významnou součástí soudobé vizuální kultury a má nepochybný vliv na rozvoj grafického designu. Domnívám se, že je velmi užitečné uvědomit si historický kontext, zvláště specifickou situaci v českém prostředí. Zkoumání vývoje grafického designu herních obalů dalo Kristíně možnost ukázat na příkladu herních obalů proměnu vizuální komunikace prostředí české každodennosti.

Hlavním cílem disertační práce bylo zjistit, jak se proměňuje komunikace mezi hráčem a hrou prostřednictvím herního obalu v období 1989 až 2010. Cíl se podařilo přesvědčivě naplnit. Kristína podrobně zdokumentovala a přiblížila svět českého herního prostředí z hlediska vizuální komunikace, což u nás pravděpodobně nikdo a v takovém rozsahu doposud

neuskutečnil. Povedlo se představit širokou škálu vizuálních stylů, které se za zkoumané období 1989–2010 na herních přebalech vystřídaly, a také dokázat souvislost mezi vzhledem obalů a rozvojem technologií pro jejich navrhování a realizaci. Jde o souvislosti, které jsou v historii grafického designu nejintenzivněji patrné zejména na konci 90. let 20. století a přelomu do století následujícího. Z pohledu dnešní doby je zajímavé si uvědomit, že dnešní technologické možnosti designéra – tvůrce vizuální podoby obalu, v ničem neomezují a dokonalá polygrafie si naopak občas žádá vyrobit nějakou umělou chybu tisku nebo kvůli chtěné autenticitě rozrušit nebo schválně poškodit kvalitu reprodukované fotografie. Ale ve výzkumné práci Kristíny Pupákové lze vyzorovat také vývojový oblouk od ručně kreslených a rýsovaných podomácku vytvořených obalů až po rendrované výjevy světů artificioálních realit.

Oceňuji univerzální a mezioborový přínos disertační práce Kristíny Pupákové. Její výzkumné výsledky mohou přinést inspiraci do kreativní tvorby grafických designérů, ale také do práce zaměstnanců v kultuře a – samozřejmě, také v herním průmyslu. Jako největší přednost práce vidím ve vysvětlení souvislostí, co všechno stojí za výslednou podobou herního obalu z určité doby – ať už jsou to společensko-historické události, technologické možnosti nebo obchodní strategie prodejce. A z toho potom lze snadno vyzorovat, jak díky herním obalům funguje specifická komunikace mezi hráči a hrou, mezi hráči a jejich uzavřenou komunitou i mezi hrou a dalšími – potenciálními hráči, kteří si svoji první hru teprve koupí.

Kristína Pupáková je zkušená grafická designérka, působí zejména v kulturních sférách ostravska. Během doktorandského studia vykazovala celou řadu zajímavých tvůrčích realizací, mezi knihy, které graficky upravila, patří např. sebrané dílo Kamila Berdycha: V srdcích zima nelítostná. Tato publikace letos získala užší nominaci v soutěži Nejkrásnější česká kniha.

Při hodnocení disertační práce Kristíny Pupákové musím vyzdvihnout také její praktickou část – publikaci Herní přebal jako duše hry, jež formou samostatného knižního titulu čtenářům mimo akademické prostředí předkládá srozumitelně a čtivě shrnuté informace získané výzkumem a původně obsažené v disertační práci. Jako spoluautor je uveden Vojtěch Straka. Mrzí mě jen, že přes výše uvedené úspěchy na poli grafického designu se tentokrát autorce nepovedlo udržet laťku kvality grafické úpravy a zejména typografického řešení stejně vysoko jako u většiny jiných realizací uvedených v Přehledu uměleckých aktivit vykonaných během studia. Knihu jsem zatím viděl pouze v digitální podobě, možná mě její tištěná verze více přesvědčí.

Disertační práci doporučuji k obhajobě a v případě úspěšné obhajoby navrhuji Kristíně Pupákové udělit titul Ph.D.

Ve Zlíně 30. 5. 2025

prof. Mgr. A. Pavel Noga, ArtD.