

Stanovisko školitele doktoranda k disertační práci

Jméno a příjmení studenta	Kristina Pupáková
Studijní program	Multimédia a design
Název disertační práce	Grafický design v herním průmyslu: Vývoj herních přebalů v České republice v letech 1989–2010
Školitel	Doc. PhDr. Miroslav Zelinský, CSc.

Disertační práce MgA. Kristiny Pupákové je v současném období zájmu o herní problematiku pod mnoha úhly pohledu velmi aktuální. Herní průmysl je zkoumán historicky, protože už má i svůj časový rozměr, je zkoumán a hlavně vytvářen technologicky, ale také obsahově (témata), esteticky (přítomnost estetické funkce a její role v prodejnosti), muzikologicky (hudební a zvukový rozměr her), historicky (soulad představovaných historických témat s poznatky historické vědy) a samozřejmě i eticky (etické aspekty chování postav, struktury příběhu a jeho řešení apod.)

Autorka si na počátku svých úvah vytkla poměrně nerealistický cíl, který měl obsáhnout středoevropský prostor herního průmyslu. Po konzultacích, a především během průběžných oponentur zredukovala svůj záměr na české prostředí v daném časovém rozpětí, a i v tomto rámci šlo o obrovské množství studijního materiálu, který ovšem kandidátka zvládla jeho tematickým a žánrovým strukturováním.

Průběh práce se vyznačoval především dlouhodobou a náročnou heuristikou, během které se podařilo autorce navázat kontakty s nejvýznamnějšími, byť potenciálnímu badatelskému oku často skrytými zdroji především sběratelskými. Navázala spolupráci také institucionální především s Herní archivem, který mimo jiné spolupracuje s pixelarchiv.cz Národního filmového archivu pro archivaci her, se spolkem Herní historie a s herními databázemi, které provozují Dominik Chlup – ceskehry.net a Miroslav Žák – visiongame.cz (největší herní databáze v ČR i SR).

Tato spolupráce je mj. cenná také kvůli zjištění, že autorčin projekt je naprosto ojedinělý a nesmírně vítaný institucionálně i ve fanouškovské základně, která se o něm dozvěděla na konferencích, kterých se adeptka zúčastnila.

Součástí autorčina výzkumu jako tvůrčího výstupu je obsáhlá publikace, která dějiny herních obalů staví do vývojového historického a kontextového rámce, vymezuje základní žánrové charakteristiky her a od nich odvedených grafických a výtvarných řešení obalů.

Musím také zopakovat, že Kristina Pupáková navázala významné kontakty jak v oblasti grafického designu, tak také v herním designu a herním vývojářském prostředí, které činí její projekt a její výslednou práci velmi cennou nejen pro odbornou komunitu, ale také pro tu uživatelskou a fanouškovskou.

Práce sama je adekvátně tématu a materiálu rozsáhlá, se standardní úpravou a autorka si ji nechala opravit z hlediska spisovné jazykové normy, protože pro ni není čeština mateřským jazykem.

Pokud jde o vykazovanou tvůrčí a publikační činnost, je Kristina Pupáková výkonnou grafickou designérkou, spolupracuje s významnými ostravskými a opavskými institucemi (Slezská

univerzita, Klub Fiducia, Klub za Starou Ostravu a město Ostrava jako takové). V bodovém hodnocení Registru uměleckých výstupů má vysoký počet 546 bodů.

Stanovisko školitele je jednoznačné, doktorandka odvedla vysoce hodnotnou práci, připravila kvalitní výstupy a nelze tedy její práci než doporučit k obhajobě.

Doc. PhDr. Miroslav Zelinský, CSc.

Ve Zlíně 28. 4. 2025