

# Posudek vedoucího diplomové práce Kateřiny Skořepové

## PŘEDMĚTNOST A PROCESUALITA HRY

Kolegyně Kateřina Skořepová zaměřila v diplomové práci svou pozornost na prokázání souvislosti mezi lidskou žitou zkušeností a tím, co pojmenovává procesualita hry. Práce je vystavěna na několika dichotomiích, které se autorka někdy úspěšněji, jindy méně pokouší překlenout, aby se tak prokázala vstupní (poněkud vágně formulovaná) hypotéza. Celkově snad ale mohu říci, že se její záměr v rámci možností zdařil. Druhou argumentační linii tvoří snaha o interpretaci vybraných teoretiků hry, na jejichž koncepcích má být doložen historický posun směrem naznačeným v názvu práce. V této nejrozsáhlejší části trochu postrádám jasné zdůvodnění volby jednotlivých autorů. Může to pak působit dojmem, že studentka využívá teorie, s nimiž se seznámila již v rámci své předešlé práce (to se netýká Suitse), nebo že se její výběr řídil tím, nakolik konkrétní autoři odpovídají hypotéze. Naznačená metodologická podvojnost vede rovněž občas k tomu, že není zcela jasné, zda se hovoří o tom kterém teoretickém uchopení hry, či přímo o tom, čím hra dle autorky je nebo by měla být. Rozkolísanost výpovědní pozice je vůbec pro celou práci charakteristická.

První dvojice pojmů, tedy předmětnost a procesualita, se víceméně kryje s rozdílem mezi *game* a *play*, jak se explicitně objevuje v kontextu herních teorií. Poměrně zajímavou interpretační strategií proto zprvu představuje úmysl vyhledat možné stopy *game* a *play* u autorů, kteří s touto diferencí výslovně nepracují. Potíž ale opět nastává s nejasně vymezenými pojmy. Předmětností se v zásadě míní pojetí, které hře připisuje povahu zábavy, volna, relaxace a především nezávaznosti a nevážnosti. Jelikož se hra na stanovisku předmětnosti bytostně vymezuje vůči práci, paradoxně zde neselhává ani tak definice hry, nýbrž právě antropologicky výraznější určení jejího protikladu. U procesuality je situace ještě nejasnější. K jejímu vymezení užívá autorka do značné míry splývající pojmy: tvořivost - hravost - svoboda - žití v okamžiku, z jejichž variování vznikají namísto jasného určení jakési tautologické kruhy. Na jejich neukončitelnosti je posléze vystavěna větší část výkladu, a proto lze v textu narazit na konfúzní a mlhavé věty typu: „Hravost lze poté klást do kontextu nevinnosti, svobody a vědomého žití přítomnosti, tvořivosti.“ (s. 14); „Pokud však hra bude pojata ve své procesualitě, je hraní jako srovnání žití snáze pochopitelné. Existence pro nás znamená hrát si, milovat, pracovat, bojovat, odpočívat, snít i trápit se, obstarávat, řešit konflikty - to vše a mnohé další k životu patří.“ (s. 57); „Víra v život jako hravost, neustálou změnu, procesualitu, znamená přijetí života v jeho přirozenosti.“ (s. 58); „Finkovo *play*, ... vyjadřuje bezúčelnost, proměnlivost, nejistotu, a procesualitu jako pozitivní hodnotu. Neustálost vznikání a zanikání zajímala již Řeky, kteří mluvili o prokletí vznikání.“ (s. 64-65)

Podobně jako tyto plevelné věty (třebaže by měly zakládat páteř argumentace) působí na čtenáře rušivě i neorganicky začleněné a často čistě účelové odkazy na filosofy (Hegel, Heidegger, Nietzsche [pozn. 1]) a spisovatele (Puškin), kteří sice jistě k uchopení hry mají co říci, v jedné či dvou větách však lze jejich vliv na tematizování hry a specifickou perspektivu při jejím výkladu sotva plně zachytit. Původně pravděpodobně dobrý úmysl nabídnout rozmanitější doložení teze procesuality „život je hra“, se bohužel zvrhl do nesourodého tu a tam se nahodile objevujícího sebeutvrzování se autorky v tom, že tomu tak skutečně je. Alespoň mně se nepodařilo najít nějakou hlubší souvislost mezi těmito odkazy a hlavním textem. V případě Heideggera se jedná dokonce o citaci sekundární literatury (A. Hogenová), u Hegela lze zajisté na

pojem hra narazit, ovšem ve významu radikálně odlišném a v podstatě protikladném autorčině tezi. To mě přivádí k dalšímu definičnímu nedostatku. U předmětnosti hry se ukázalo, že jistá neohrabanost a nepřesvědčivost výkladu leží v nevykázání výměru „práce“, u procesuality stejně tak schází jakýkoli náznak toho, co autorka míní pod výrazem „život“. Při přesnějším určení těchto dvou ke hře komplementárních pojmů by se možná ukázalo, že se výklad hry neobejde bez stejně soustředěného rozboru teze „život je práce“. Na tomto základě by pak hlavní teze vystoupila mnohem plastičtěji.

V předloženém vypracování se bernou mincí jeví občasná zmínka o toltéckém učení, které se skrytě a jaksí stranou prezentuje coby kýžený praktický postoj k životu, a celý text tudíž nabývá až „pamfletický“ ráz dokazující nefunkčnost a neživotnost soudobého evropského způsobu zakoušení světa, resp. aspiruje na vyřešení či odstranění tohoto problému. Pochopitelně v žádném případě nemůže této ambici dostát, a proto často pouze deklamuje namísto toho, aby dokazoval.

K tomu se připojují leckdy až absurdní momenty, jejichž substrátem je traktování textu *Definition of Play*. Třebaže v poznámkách pod čarou i v seznamu literatury se jako jeho autor uvádí Caillois, studentka ve svém výkladu zarputile trvá na tom, že zmíněný text sepsali K. S. Tekinbas a E. Zimmerman. Při bližším pohledu na odkazovanou knihu zjistíme, že se jedná, jak ostatně indikuje její název, o antologii textů věnujících se hře a že autorem inkriminovaného článku je Roger Caillois (zmínění akademici byli jejími editory). Rozhodující je ovšem skutečnost, že odkazovaný text je kapitola z analyzované Cailloisovy knihy *Hry a lidé*. Neběží tedy o dva rozdílné texty, dochází naopak k tomu, že závěry dílčí analýzy jsou potvrzovány analyzovaným textem samým!<sup>1</sup> Zde dosahuje jistá kruhovitost práce svého maxima, přičemž nepřipustně opouští minima akademické etiky. Jedná se ale o extrémní výjimku zjevně plynoucí z nedorozumění. Jinde narazíme na nepozornost: např. na straně 36 se hovoří bez odkazu v poznámce pod čarou či v bibliografii o Ecově kritice Huizingy.

### Hodnocení:

Jak jsem naznačil na začátku posudku, všechny výše uvedené výtky a námitky mají spíše ilustrační (ač významně) povahu. Základního předsevzetí vykázat elementární diferenci mezi předmětností a procesualitou hry bylo dosaženo. K následnému rozpracování, v němž měly vyjít najevo konsekvence tohoto rozdílu, případně být přinejmenším naznačeny praktické komplikace, jež s sebou nese, lze přirozeně mít připomínky téměř vždy, neboť problematika hry je natolik bohatá a rozvětvená, že ji momentálně jen stěží můžeme zahrnout do jedné překlenující koncepce. Předložená práce přináší ve své celkové referenci kulminující v zevrubné a nepochybně objevené deskripci Suitsova pojetí *game playing* použitelný nástroj pro předběžné zhodnocení fenoménu hry, jež by se lišilo od u nás obvykle tradovaných koncepcí. Z tohoto důvodu doporučuji práci k obhajobě a navrhuji její hodnocení na rozmezí stupňů velmi dobře a dobře.

V Neratovicích, 30. 7. 2018

Jakub Chavalka

---

<sup>1</sup> Text odkazovaný v poznámce 49 se nachází ve vydání Cailloisovy knihy z roku 2001 na straně 6.