

Oponentský posudek diplomové práce Kateřiny Skořepové PŘEDMĚTNOST A PROCESUALITA HRY

Diplomová práce Kateřiny Skořepové „byla pojata jako srovnání známých teorií, avšak pohledem rozlišujícím hru ve své předmětnosti a procesualitě. Základním cílem bylo ukázat, že v teoriích o hře lze nalézt spekulace připodobňující život ke hře ve smyslu přijímání a překonávání výzev, ve smyslu radostného bytí a tyto představit.“ (s.62) Dobře rozvržená a strukturovaná práce, která postihuje nejrozmanitější pole teorií hry, bohužel občas sklouzává k letným odkazům na knihy, které autorka často redukuje do jediné věty, nebo se uchýlí k sekundárním citacím. Výsledkem je pak třeba téměř zbytečný odkaz na L. Wittgensteina (s. 9), nebo sekundární citace Platóna a M. Heideggera (s. 8, s. 14).

Velký prostor je věnován koncepci Rogera Cailloise. Autorka se hned v úvodu uchyluje k velmi zásadním (dle mého názoru problematickým) tvrzením. „V Cailloisově pojetí jsou všechny náhledy hry odděleny od běžného života, jak běžný život znají dospělí. Hraní činností i předmětem, kategorií v *paidickém* i *ludickém* poli, má člověka odvést od strastí běžného života a přinést odpočinek a radost, kterou nenabízí život ekonomický. Cailloisova *hra* je kategorií, zábavou, potěšením, časem pro kompenzaci zranění osobnosti způsobené otroctvím práce, *hra* je údobím, které vyhledáváme, abychom v něm mohli strávit svůj nepracovní čas, je únikem od běžnosti.“ (s. 24, 25) R. Caillois klade důraz na antropologické předpoklady hry, proto je jeho pojetí komplexnější než Huizingovo, s nímž polemizuje. Zdůrazňuje například význam náhody (a přihlíží k ní ve své klasifikaci), napětí mezi determinací pravidla a svobodou či invencí. Hra podle něj sice neposkytuje modely chování (jak soudí např. J. Huizinga), ale podporuje utváření určitých lidských schopností a má význam pro socializaci. V tomto smyslu pak není zcela odtržena od světa praktického obstarávání a není možné tvrdit, že by hra neměla hodnotu.

Velice inspirativní jsou pasáže, kde srovnává pojetí pravidel u J. Huizingy, B. Suitse a R. Cailloise, přičemž však přesné definice pravidel u jednotlivých autorů čtenář dohledává jen těžko.

Za nepopíratelný přínos práce považuji zařazení koncepce B. Suitse (*game playing*), která u nás není příliš využívána.

Kolegyně Skořepová pracuje s diferencí pojmů *play* a *game*, předmětnost a procesualita, tyto pak sama originálně vnáší do jednotlivých herních teorií, jejich výběr a použití však místy vyznívá spíše náhodně a není dostatečně zdůvodněno. Známa Ecova výtka Huizingovi (rozlišení *play* a *game*) je v práci opakovaně zmíněna, avšak bez odkazu na Ecův text a bez jeho vlastní definice pojmů *play* a *game* (s. 36).

Autorka práce místy metodologicky chybuje, snad proto, aby podpořila správnost své hypotézy. Mám na mysli např. volné přecházení od psychologických aspektů hry, prožívané z pozice hráče, k Finkově kosmologickému výkladu hry jako symbolu světa.

Práce je velmi dobře strukturovaná, má zajímavě formulovanou hypotézu. Záměr srovnat herní teorie optikou difference předmětnosti a procesuality hry se autorce podařilo naplnit. Zvolená literatura je více než adekvátní, některé poznámky pod čarou a citace jsou nesjednocené, nebo nejasné (viz chybějící odkaz na text U. Eca, nejasné citování R. Cailloise, J. Huizinga je citován jednou anglicky, podruhé česky,...).

Práci doporučuji k obhajobě, hodnocení navrhuji mezi velmi dobře a dobře.

V Šumvaldu Mgr. Taťána Petříčková, PhD.

20.8. 2018