

## Oponentský posudek

### Bakalářská práce

**Noemi Purkrábková: Science fiction VR: Technologická imaginace  
kyberpunkové filmové fikce**

**Vedoucí práce: doc. PhDr. Kateřina Svatoňová, Ph. D.**

**Oponent: Mgr. Dita Malečková, Ph. D.**

Bakalářská práce Noemi Purkrábkové se zabývá vztahem Science fiction (SF) a virtuální reality (VR): to může znamenat mnohé, v tomto případě jde však o fundovaný a zároveň v jistém smyslu vizionářský přístup, v němž SF není jen žánrem, ale představuje emblematický typ imaginace – imaginace, která je potřebná nejen v umění, jak autorka přesvědčivě dokazuje, ale i ve filosofii a ve vědě, jakkoli se ideál racionálního a objektivního poznávání světa takové interpretaci tradičně vzpírá.

Autorka představuje SF jako specifický typ spekulativní fikce o budoucnosti, která se může stát cenným nástrojem filosofie, protože poskytuje strategie pro nahlédnutí něčeho zatím neznámého nebo radikálně nového (otázka “co kdyby” jako typ svobodnějšího tázání, než tradiční filosofické “co je?”). Autorka zároveň osvědčuje výbornou orientaci v současných filosofických směrech a trendech jako je spekulativní realismus (SR), nový materialismus, objektově orientovaná ontologie či akceleracionismus.

Samotné SF či kyberpunk jako jednu z jeho relevantních současných podob (viz “implodovaná science fiction”, 35; Fisherova hyperfikce, 39) používá svěžím způsobem: nejde o typické popisy kulis a kategorizaci zápletek, ale “potenciál SF pro imaginaci (nejen) technologických možností budoucnosti” (9) či „komplexní váhání nad vztahem mezi imaginárními představami a historickou realitou otevírající se budoucnosti“ (39).

Fikce a konkrétně SF je tak představena jako prostředek prolamování běžné zkušenosti, způsob vnímání “vnějšku myšlení”; to, co se ostatně stejně jako filosofie odehrává na hranici poznatelného. Je aktivní silou (Deleuzeho implex) současnosti, v níž dochází k smývání hranic mezi realitou a fikcí, což vede k novému chápání kauzality i novému prožívání temporality (a tedy i vztahu k budoucnosti).

V části věnované přímo VR autorka předkládá stručné dějiny této technologie, která byla od začátku, jak dokazuje, inspirována SF imaginací (lépe řečeno SF byla součástí veřejné imaginace) a dokládá silnou vazbu mezi populární fikcí a představami odborné veřejnosti: “mezi kybepunkovou fikcí a vývojem technologie existoval v případě rané technologie VR určitý zpětnovazební okruh, v němž se výrazně spojovaly fiktivní koncepty s reálnými představami” (53). VR byla chápána mimojiné jako způsob orientace ve světě datových toků: ultimátní interface poukazující na nový vztah k technologii založený na percepční inteligenci – což je také téma rezonující současnými obory jako je HCI či UX design.

V závěru, v logice svého argumentačního postupu, autorka ukazuje, že fikce, a v tomto případě konkrétně SF, která ovlivnila konkrétní podoby a intenzitu průniku VR technologie do společnosti, je aktivním agentem historie; je ono “hyperstition”: “fikcí, která se skrze replikaci a přesvědčení stává událostí s reálným účinkem” (77). To, že fikce jsou součástí naší reality, dokazuje mimojiné na tak vlivných fenoménech jako jsou finanční spekulace – a zároveň apeluje na sílu imaginace, která se vždy staví proti tendencím “ukrást budoucnost”, tedy učinit ji předvídatelnou a ovladatelnou. Na “průsečíku fantazie a technologie” (55) se odehrává nikdy nekončící boj o “radikální otevřenou budoucnost” (85).

Text se vyznačuje výbornou prací se zdroji, skutečně nadstandartním přehledem, gramaticky a stylisticky je téměř bez chyb.

Práci doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnocení výborně.

V Praze 30. 8. 2018

Mgr. Dita Malečková, Ph. D.