

Posudek diplomové práce

Název: **Estetická dimenze hraní počítačových her**

Autorka: **Veronika Rubášová**

Školitel: Ondřej Dadejík

Oponentka: Tereza Hadravová

Katedra estetiky FF UK

Diplomová práce „Estetická dimenze hraní počítačových her“ je rozdělena do tří částí. V první části autorka rekapituluje debatu o otázce, zda počítačové hry (dále PH) jsou, respektive mohou být, klasifikovány jako umění. Ve druhé části představuje argumentaci Wolfganga Welsche, který si v eseji z roku 1999 klade otázku, zda lze sport vidět esteticky, potažmo jako umění; tu autorka „překlápí“ na oblast zkoumání estetické dimenze hraní PH. Ve třetí části pak čtenáře seznamuje s Deweyho pojetím umění jako završené zkušenosti a načrtává popis hraní PH jako prožívání právě takových zkušeností.

Třebaže se autorka pokouší jednotlivé části práce propojit prostřednictvím odkazů i anticipací, motivaci volby témat a oblastí, kterým jednotlivé části věnuje, považují za nedostatečně reflektovanou. Struktura práce není dobře vyvážená, práce nespěje odněkud někam, ale spíše otevírá a vrší další a další témata.

Obecně jsem v práci vnímala rozpolcenost mezi dvě témata, která nebyla zřetelně rozlišena a jež by zasluhovala jasnější vymezení, resp. samostatné pojednání. Na první pohled je hlavním záměrem práce odpovědět na otázku, kterou si kladou teoretici, o nichž autorka referuje v první části práce, totiž zda PH mohou být považovány za umění. Autorka jejich teorie kritizuje jako reduktivní a v poslední části knihy nabízí svou vlastní odpověď, totiž že „na pozadí Deweyho teorie skutečně lze některé hry vnímat jako umělecká díla.“ V tomto ohledu se nabízí posoudit, zda-li je její „deweyovská“ odpověď skutečně lepší než odpovědi, které kritizuje.

Druhá linie sleduje spíše implicitní kritickou reflexi samotné otázky. Je taková otázka vůbec správně položena? Dává smysl? Je důležitá? Změní odpověď na ni praxi (ať už onu „hráčskou“, nebo „teoretickou“)? A především: jak jinak je vůbec možné PH

reflektovat z estetického hlediska? Kdyby byla v průběhu práce více uplatňovaná tato „meta“ perspektiva, zdálo by se mi její završení u Deweyho lépe motivované. Práce by pak ovšem zasloužila lepší rozpracování toho, co nám Deweyho zkušenostní perspektiva umožňuje v souvislosti s hraním PH spatřit. Co nám z jiné perspektivy, zaměřené výhradně „klasifikačně“ a soustředěné kolem pojmu umění, zůstává skryto?

Zaměřím se nyní na jednotlivé části. V první části se autorka soustředí na debatu o uměleckém statusu PH. Sleduje ji k hlavním referenčním textům, které, jak si všímá, pozoruhodně nepředkládají silné argumenty (spadají mimo oblast teorie, jsou spíše novinářské), ale k nimž většina teoretiků přispívajících do debaty odkazuje. Rubášová si všímá také toho, že většina textů, se kterými pracuje, chce uměleckost PH obhájit a ohniskem sporu tak je vlastnost či kvalita, která tento umělecký statut zajišťuje.

Zpracování a výběr poměrně velkého množství autorů, kteří do diskuze v posledním čtvrtstoletí přispěli, není jednoznačným plusem práce, i když by za jiných okolností mohlo kvalitu diplomové práce zvyšovat. Problém je totiž v tom, že autorka vstupuje do oblasti, která byla v českém jazyce již systematicky zpracována, konkrétně Helenou Bendovou v knize *Umění počítačových her* (NAMU 2016). Postup Bendové je přitom podobně přehledový a v některých „nevinných“ pasážích se oba texty nebezpečně přibližují.

Srv. např. následující pasáž:

„V rámci debaty zvažující uměleckost počítačových her se už na počátku rozhořel spor takzvané ludologie a naratologie. Pojem „*ludologie*“, poprvé používá teoretik Gonzalo Frasco [sic!]. Frasco pojem zavedl, aby vytvořil opozici teoriím uvažujícím o počítačových hrách jako o primárně narativním médiu. Ludologie má tedy být disciplína studující počítačové hry jako hry s vlastními formálními charakteristikami.“ (Rubášová, 14)

„Spor o to, zda počítačové hry jsou, či nejsou narativním médiem, se rozhořel v samém počátku seriózního bádání o hrách, přičemž se stal známým jako spor ludologie vs. naratologie. Ludologie je pojem, který do uvažování o počítačových

hrách vnesl v roce 1999 Gonzalo Frasca, aby tak pojmenoval nauku o hrách, která se zaměří na jejich formální charakteristiky.” (Bendová, 91)

I když autorka pak skokově přechází k rozvíjení jiné problematiky než Bendová, je podobnost mezi oběma pasážemi příliš zjevná, než aby by ji bylo lze považovat za náhodnou. Na druhou stranu je však na většině míst patrné, že se autorka seznámila s literaturou, o které referuje, a v interpretacích jednotlivých textů se někdy s Bendovou rozchází (např. v souvislosti s Grantem Tavinoem). I přesto by první část práce byla pozoruhodnější, kdyby se pokusila o větší objektivnost ve vztahu k dostupné literatuře.

V první části práce se rovněž objevuje přímá polemika s knihou Heleny Bendové. Rubášová si všímá, že Bendová uvádí „recepti” jako jednu ze čtyř podmínek přiznání uměleckého statutu PH, vyčítá jí však, že o recepti „hovoří spíše jako o katalogizaci a identifikaci objektu” (24) a že u ní „subjektivní rovina zůstává na pokraji interpretace již ukončeného produktu, ať už jako prostředník kognitivní kategorizace nebo emocionální responze.” (26) Taková výtka mi přijde vůči autorce nespravedlivá. Bendová „recepti” míní „akt vnímání něčeho jako umění,” (Bendová, 40) mluví o vědomém procesu, který zahrnuje zapojení určitých recepčních strategií. V jejím pojetí je možnost zaujetí specifického postoje na straně diváka/ hráče nutnou, avšak nikoli dostačující podmínkou toho, aby byly počítačové hry klasifikovány jako umělecké dílo. Je nicméně pravda, že se Bendová v práci věnuje více oněm dalším podmínkám, které podle ní zajišťují stabilitu a externalitu připisování statutu umění PH napříč společností a v čase. Práci Veroniky Rubášové by pak bylo možné považovat za prohloubení recepčního ukotvení uměleckého statutu PH. **V rámci obhajoby bych se ráda dozvěděla, zda by Veronika Rubášová s touto „smířlivější” interpretací svého vztahu k teorii nabízené Bendovou souhlasila. Nebo považuje svou vlastní teorii za neslučitelnou s pojetím, které nabízí Bendová? A pokud to druhé, může zrekapitulovat důvody?**

Ve druhé části práce se Rubášová zabývá především esejem „Sport - Viewed Aesthetically, and Even as Art?” Wolfganga Welsche (1999), který používá jako „zrcadlo” sporu o udržitelnost estetického modu vnímání v kontextu PH. Sleduje tak například námitku, že estetickou dimenzi hraní ohrožuje vidina vítězství a svázanost pravidly. K této části mám především dvě výhrady: Za prvé, pro práci s názvem

„Estetická dimenze hraní počítačových her” jsou uvedené námitky proti estetické dimenzi hraní počítačových her zásadní a měly by v práci zaznít v rozpracovanější a explicitní podobě, nikoli pouze jako ozvěna polemiky s nejmenovaným protivníkem argumentujícím proti tomu, že sport je umění. Za druhé pak existují i další kontroverzní aspekty hraní počítačových her, které je domněle zbavují možnosti estetické recepce (a jež jsou v literatuře probírány), jako jsou např. imerzivnost či interaktivita - pojednání o těchto argumentech a případné poukázání na jejich neplatnost, v práci chybí.

Třetí kapitola obsahuje poněkud heslovitý výklad pojmu zkušenosti Johna Deweyho. Autorka zmiňuje Deweyho kritiku subjekt-objektového modelu zkušenosti a navrhuje používat jeho pojem zkušenosti k porozumění estetické dimenze hraní PH. Ve svém výkladu autorka mj. činí následující rozlišení: „Podle dominance estetické roviny můžeme hovořit o třech kategoriích zkušenosti – (1) o završené zkušenosti s estetickým charakterem, (2) o dominantně estetické zkušenosti a (3) o dominantně estetické zkušenosti s uměleckými díly.” (39) Autorka toto rozlišení nezpochybňuje, používá je jako nástroj k projasnění problematiky, kterou v práci rozebírá. První typ zkušenosti jsou činnosti „vykonávané k nějakému vnějšimu zájmu,” které se „estetické” stanou v režimu bočního efektu; druhá skupina jsou činnosti vykonávané „pro ně samé” - autorka se v této souvislosti vrací ke sportu, který zmiňovala v druhé kapitole prostřednictvím eseje W. Welsche. Třetí skupinu pak, tvrdí, lze odlišit „materiálem,” který je „přímo k takovému kontaktu vytvořen umělcem. Jedná se o materiál, který vznikl, aby jeho prostřednictvím mohla být zakoušena završená zkušenost.” (40) Závěr práce tvoří argument, že PH, alespoň některé z nich, jsou právě tím materiálem vytvořeným pro zakoušení završené zkušenosti.

Jak se však tento postup liší od toho, který autorka povšechně kritizovala v první části své práce? Není strategie argumentu podobná: totiž po představení „oblíbené” definice umění následuje (nezbytně omezující) vyčlenění skupiny těch PH, které klíčový rys definice splňují? A je subjekt-objektový model skutečně překonán ve chvíli, kdy mluvíme o „materiálu” umožňujícím určitý typ prožitku? **Byla bych ráda, kdyby se autorka během obhajoby na tyto otázky pokusila odpovědět.**

Na závěr posudku uvádím několik poznámek k jazykovým a stylistickým aspektům práce:

1. Při citování Gautovy klastrové definice umění (19) autorka neuvádí překlad z českého překladu textu, který vyšel ve sborníku *Co je umění?* (Pavel Mervart 2010), ale svůj vlastní, méně kvalitní překlad.
2. Nenašla jsem na uvedeném místě v Bendové popis recepce jako „porozumění hrám jako potenciálně uměleckému médiu“ (23).
3. Kromě pomínutelných překlepů a čárek jsem narazila na několik hrubek - viz hráčovi schopnosti (37), proces umělcovi tvorby (41), vnímatelovi reflexe (41), s vylučujícími se cíly (15).
4. Výhradu mám ke způsobu citování her; někdy autorka uvádí rok vzniku, někdy v textu či poznámce studio, které hru vyvinulo. Obvykle je však uveden pouze název hry - to je, domnívám se, nedostatečné.
5. Naopak oceňuji terminologické projasnění pojmů počítačová hra a videohra pro jeho citlivost k běžnému výskytu termínů v češtině, resp. angličtině.
6. A dobře hodnotím i čtivost práce a schopnost autorky vystihnout hlavní teze a shrnout složitou argumentaci srozumitelným způsobem.

Práci doporučuji k obhajobě. Pokud řešitelka práce uspokojivě odpoví na výše uvedené otázky, navrhuji hodnocení dobře.

Tereza Hadravová

7. 9. 2019