

POSUDEK VEDOUCÍHO DIPLOMOVÉ PRÁCE

Název: *Estetická dimenze hraní počítačových her*

Autorka: Bc. Veronika Rubášová

Vedoucí práce: Mgr. Ondřej Dadejík, Ph.D.

Oponentka práce: Mgr. Tereza Hadravová, Ph.D.

Ve své diplomové práci nazvané *Estetická dimenze hraní počítačových her* se její autorka Veronika Rubášová pokusila za první, kriticky přehlédnout současné reflexe estetického rozměru hraní počítačových her a za druhé, pokusila se též navrhnout vlastní explikaci tohoto rozměru využitím pojmového aparátu filozofie umění Johna Deweyho. Obě tyto části hlavního záměru považuji za převážně úspěšné, autorka sice nevyužila v absolutní míře potenciál ke kritice na straně současné filozofické reflexe daného fenoménu a rovněž hlediska Deweyho ekologického pojetí zkušenosti byl učiněn než základní nárys. V obou částech však autorka postupuje správným směrem. Je si velmi dobře vědoma skutečnosti (na rozdíl od některých kritizovaných autorů), že je zde rozdíl a zároveň kontinuita mezi estetickou zkušeností mimo umění a estetickou zkušeností umění a obě části práce tak propojuje společný vektor v podobě snahy uchopit na příkladu hraní počítačových her tento zvláštní „kontrast bez diskontinuity“.

Otázka po estetické dimenzi počítačových her se tak rozdvouje na dvě podotázky, (1) zda a v jakém smyslu je přítomná a pro hraní počítačových her důležitá estetická dimenze této činnosti; a (2) zda a v jakém smyslu lze pokládat počítačové hry za umělecká díla, popř. za jakých podmínek se počítačové hry uměleckými díly mohou stát či dokonce stávají. Autorčin vlastní přístup tak chápu právě v protikladu k obvyklé praxi teoretiků pokládajících si otázky po (možné) uměleckosti vybraných mimo-uměleckých tvůrčích činnostech a jejich výsledků (obdobné diskuse a obdobné otázky nalezneme v současném uvažování o estetice zahrad, sportu atd.). Obvykle je totiž vybrán určitý počet obecných rysů sdílených stávajícími, etablovanými uměleckými díly a jejich přítomností ve zkoumaném mimo-uměleckém fenoménu je argumentováno pro jeho možný výstup na exkluzivní piedestal umění. Veronika Rubášová se oproti tomu nejprve pokouší prostřednictvím odkazů k jednotlivým protipříkladem počítačových her ukázat omezenost této strategie a poté sleduje linii Deweyho úvah nad estetickou kvalitou veškeré završené zkušenosti, která pak otevírá cestu k mnohem

rezervovanější a lépe položené otázky po možnosti a vůbec potřebě pojímat počítačovou hru jakožto umělecké dílo.

Diplomovou práci Veroniky Rubášové tedy drží pohromadě tato základní intence, ačkoli po formální stránce se výklad místy drobí a slibné náběhy by bylo možné detailněji a souvisleji propracovat. Analogie otázek a odpovědí, které si Wolfgang Welsch klade v souvislosti se sportem, by bylo rovněž možné uchopit v širší a ucelenější podobě. Stejně tak „deweyovská“ část by mohla vykročit za jinak nutný a poučený výklad Deweyho pojmů směrem k jejich organičtější aplikaci na dané téma. Ale zdůrazňuji, žádná práce nemůže využít svůj potenciál absolutně a bez chyb. Důležité je, že posuzovaná diplomová práce tento potenciál má a mohl by být dále využit.

Po stylistické stránce je diplomová práce psána čtivě a s přehledem, autorka, dle mého soudu a nakolik jsem schopen odhadnout, nezjednodušuje a nezkruskuje a je schopna podat i složité myšlenky efektivně a účelně. Po gramatické stránce lze narazit na drobné nedostatky, ty jsou však, pokud mohu srovnat s ostatními pracemi, na přijatelné úrovni. Práce byla autorkou pravidelně konzultována, vycházela z autentické zájmu (nakolik mohu soudit) a byla prezentována odpovídajícím způsobem na dvou Diplomních seminářích.

Z uvedených důvodů doporučuji diplomovou práci Veroniky Rubášové k obhajobě a v případě úspěšné obhajoby, tzn. pokud se její autorka uspokojivým způsobem vyrovná s námitkami a otázkami oponentky, navrhuji hodnotit stupněm **výborně**.

V Litoměřicích 8. 9. 2019

Ondřej Dadejík