

Oponentský posudek na diplomovou práci Bc. Šárky Chaloupkové „Utváření kolektivní inteligence v kyberprostoru na příkladu počítačových her“

Téma diplomové práce Bc. Šárky Chaloupkové je zcela jistě tématem, které spadá pod oborové zaměření katedry. Protože se jedná o oponentský posudek, zaměřím se zejména na problematické pasáže práce.

Za prvé se jedná o užití pojmu sémiotika. Sémiotika jako taková se objevuje v úvodu práce, kde diplomantka referuje Lévyho pozici. Dočítáme se například, že „[n]a zemi se znak podílí na bytí a bytí na znaku. Vše na nás promlouvá, každá událost je zprávou, každý člověk poslem. I nejmenší počitek se stává indexem, ikonem nebo symbolem. Lidé, zvířata, hvězdy, počasí, tvary – to vše se stává znaky odkazující na nějaké příběhy, rituály, promluvy. Znak je vlastností, činný komponent věci, bytí nebo situace, kterou vymezuje. Znaky jsou vždy spojeny s přítomností a silou. V prostředí jednotného prostoru velké nomádské země se znaky, bytosti a věci propojují jako rhizomy. Je to sémiotické prostředí primitivních civilizací, které nemají písmo, animistů a velmi malých dětí charakteristické primárními nevědomými procesy. Tento prostor ale také organizuje naši představivost a emocionální existenci, naše nejnítější myšlenky“ (s. 8). Rozhodně by stálo alespoň za malý výklad tvrzení, že i ten nejmenší počitek se stává indexem, ikonem i symbolem. Dále by stálo za úvahu rozvést, jak se znak podílí na bytí a bytí na znaku. Na druhé straně je tomu ovšem tak, že tento exkurz žádnou další funkci v diplomové práci nemá. Když se diplomantka zabývá sémiotikou podruhé, perspektiva Lévy je již opuštěna.

Sémiotika se znovu objevuje v kapitole „Pohled sémiotický“ na videohry. Diplomantka pracuje s velmi omezenou pozicí, ovšem nezdá se, že by si Bc. Šárka Chaloupková dostatečně uvědomovala, že se jedná o značnou redukci. Její hlavní problém spočívá v tom, jaké místo sémiotice přiřadit mezi naratologií a ludologií. Spíše se kloní k naratologii, kde vychází z Umberta Eca, ovšem to je pohled značně zjednodušený. Dále se nedozvíme ani to, jak chápe diplomantka pojem znaku, kromě Eca sémiotické teorie zastoupené nejsou, a pokud ano, tak v derivované formě jednotlivých studií, které se sice sémiotikou „ohánějí“, ale jejich sémiotická podstata je značně vratká. Úplně by, myslím, stačilo více pracovat s koncepty tzv. „game studies“, protože v práci se nejedná o sémiotickou analýzu videoher. Ve své podstatě mi tato kapitola přijde téměř zbytečná, dokonce se diplomantka nevyhne ani floskulím na téma sémiotiky: „Sémiotika je dnes chápána jako komplexní nositel kulturního významu – určitý úhel pohledu nebo perspektiva, které mohou být použity k zaměření se na soudobé

kulturní jevy a trendy“ (s. 48). Nebo například se dočítáme značně silné tvrzení, které však není podpořeno dalšími argumenty: „V sémiotických kruzích je jméno autora zmiňováno neustále“ (s. 53).

Dále bych se pozastavil na výběrem „vzorku“. Ve své podstatě diplomantka zmiňuje pouze několik málo počítačových her (Sim City, The Sims, Counter-Strike, World of Warcraft, Minecraft), takže ty jsou spíše ilustračním materiálem pro předvedení utváření kolektivní inteligence. Hrám však není věnována dostatečná pozornost, dozvídáme se teoretické koncepce ludologie, atd., ovšem detailní zaměření se na kolektivní inteligenci jako takovou, respektive na Lévy pojetí s ohledem na schopnost odhalování nových řešení jistých problémů, chybí. Což je ostatně značná škoda, počítačové hry hrají tak pouze roli komparzu, zatímco by jejich význam v diplomové práci měl být zásadní. Ovšem, to také souvisí s tím, že není diplomantkou proponována žádná silná hypotéza. Osobně si myslím, že principy kolektivní inteligence se dají velmi přesně analyzovat například na herní sérii *Dark Souls*. Zde funguje velmi rafinovaný princip komunikace s ohledem na překonávání překážek, kdy do komunikačního aktu nevstupují pouze hráči, ale samotní vývojáři, přičemž ale není žádná nutnost k tomu, aby se hráč touto cestou vydal. Dále existuje *Dark Souls* wiki, která odpovídá na všechna možná problematická místa ve hře.

Moje další výtka směřuje na formální rovinu práce. Některé pasáže jsou zbytečně dlouhé a jsou nesené pouze tím, že diplomantka nám sdělí, že pojem kolektivní inteligence se používá velmi často s různými významy, a tak se pokouší vyjmenovat tyto různé významy, přičemž, většina exkurzů se sice váže k tématu práce, ale málokteré jsou dostatečně využity. Za další: překlepů je značný počet, citace kurzívou, kurzíva často přesahuje hranice citace, systém odkazování je nejednoznačný (někdy číslo poznámky je psané před koncem věty, jindy až za ní); práce tedy měla projít důslednější redakcí.

Práci navrhuji k obhajobě s předběžným hodnocením mezi „2“ a „3“.

V Praze dne 25. 1. 2017

Mgr. Martin Charvát, Ph.D.