

Věc: oponentský posudek bakalářské práce Michala Kučeráka s názvem *Telo ako rozhranie*.
Autor posudku: Mgr. Jakub Češka, Ph.D.

Třebaže by to z názvu nemuselo být na první pohled patrné, autor se ve své bakalářské práci rozhodl tematizovat počítačové hry, a to v různých teoretických konceptech. Nejprve si všímá fenoménu hry jako takového a provádí rekapitulaci stanovisek autorů, již jsou s konceptualizacemi hry nedílně spjati (Huizinga, Fink, Cailloise). Zde by se však bylo možné ptát, proč autor vychází z Finkova krátkého eseje *Oáza štěstí* a nikoli z jeho rozpracovanějšího stanoviska z knihy *Hra jako symbol světa?* Zároveň lze v této první teoretizující kapitole vyznačit styl autorovy práce, jenž je v převážné míře založen (složen) z rekapitulací pojednávaných autorů. Tímto také svoji práci zřetelně umísťuje do známky velmi dobře, neboť třebaže má práce převážně kompilativní charakter, rekapitulace stanovisek jednotlivých autorů jsou náležitě a pečlivě vypracovány (pokud mohu soudit z rekapitulace konceptualizace her a konotační sémiotiky v podání Rollanda Barthese).

Dalším hlediskem, jež autor hodlá v práci uplatnit, je teorie médií, Flusserova koncepce univerza obrazů, jedním z centrálních pojmů se stává „tělo bez orgánů“ a v neposlední řadě také hodlá využít konotační sémiotiky, a to v Barthesově podání. Kromě těchto systematických řezů provádí historizující exkurz do videoher. Z tohoto náčrtu by mohlo být zřejmé, že záběr práce je poměrně široký. Navíc se v ní do jisté míry kříží systematizující a historizující perspektiva – přičteme-li k těmto okolnostem epické rámování práce (zejména v úvodu – k němu lze přičíst ne zrovna patřičné oslovování čtenáře), zjevně neběží v bakalářské práci o pouhé teoretizování, ale patrně má nést také jisté sdělení (jež však bude s ohledem na použité prvky založeno narativně). Nejenom v historii her, ale také z teoretických konceptualizací her autor vyvozuje tezi o tendenci k výraznějšímu angažování těla v počítačových hrách. Z tohoto místa lze porozumět názvu práce, neboť rozhraním se zde míní rozhraní počítače. Tímto patrně také dochází k instrumentalizaci těla. Avšak právě tato instrumentalizace těla (tělo jakožto prostředek) se mi nezdá jako zrovna jasná teze. Sice lze chápat, že autor k tomu, aby mohl mluvit o těle jako počítačovém rozhraní, jeho instrumentalitu potřebuje, je však otázkou, nakolik ji lze vyvozovat pouze z určitých konceptualizací (kupříkladu se dovolává té Flusserovy), či z vlastního faktu jeho prožívání. Tedy nakolik je dáno tělo jako nástroj v určitých symbolických kódech? Barthes by patrně mluvil o jeho mýtizaci. Tělo jako počítačové rozhraní by poté bylo možné chápat jako budovanou kvazipřirozenost, tedy jako mýtus, jež by bylo třeba analyzovat, nikoli však jako vlastní rys tělesnosti.

Navíc sám autor s Barthesovými analytickými nástroji pracuje v kapitole (41-9), již zasvětil sémiotické analýze dvou reklam na novodobé počítačové hry, kde plní tělo hráče zásadní roli. Avšak tato pasáž, v níž autor slibuje analýzu po způsobu Barthesových mytologií zůstává bohužel pouze v nevýrazném náčrtu, neboť jde převážně o parafrázi reklamního klipu s velmi řídkými poukazy k druhotným významům, přičemž Barthesovu centrální tezi naturalizace (která bývá prostou pointou jeho analýz) pouští zcela ze zřetele.

Jak jsem již uvedl výše, je otázkou, zda v práci autor nezaměňuje jisté simulační techniky za účinky těla, či jinak řečeno, zdali nedochází k jeho mýtizaci, v níž jako by tělo získávalo schopnosti, jimiž dříve nedisponovalo. Snad proto to také v autorových rekapitulacích vypadá tak, jako bychom již s rozvojem techniky měli jiná těla. Např. na s. 15 píše: „Technický obraz prináša človeku nové možnosti manipulácie so svetom a sebou samým.“

O stránku dříve píše v odkazu na Flussera o opovrhování tělem, jež je podle něj přítomno kupříkladu v joggingu – tělo se podle něj stává hračkou. Avšak je tato prostřečnost těla dána marketingem, nebo vlastním zážitkem těla při běhu, kde bychom o jeho prostřečnosti mluvili velmi obtížně. Sice i běh má vypracovaný symbolický slovník

(ztuhnutí, zahlcení, druhý dech...), ale ten svědčí o snaze konceptualizovat tělo, nikoli o tom, že by již samo bylo nástrojem (proč by poté bylo zapotřebí vytvářet symbolický slovník). Teze o prostředčnosti těla mohou budít dojem, že tělo lze naprogramovat, přestože lze pouze naprogramovat prostředí, v němž určitými tělesnými pohyby dochází k obrazové simulaci. Na s. 34 parafrázuje stanovisko, podle něhož dochází k mizení odlišnosti mezi tělesnou existencí a počítačovou simulací. Jedná se také o stanovisko autora? Nedochozí zde k perspektivnímu klamu, v němž lze neschopnost teoreticky odlišovat tělesnost od její simulace vydávat za skutečný rys doby?

Na s. 36 mluví autor o tom, že ve vědecké virtualizaci všeho živého zaznívá naděje, kdy přežijeme vlastní smrt (existenci)? Nedochozí k tomu však běžně v potomcích? V čem by poté spočívala novost či odlišnost oné naděje?

Vzhledem k hodnocení práce ji navrhuji hodnotit velmi dobře.

Jakub Češka