

## Posudek na bakalářskou práci

*Telo jako rozhraní*

Vypracoval: Michal Kučerák

Předkládaná práce si stanovuje originální a aktuální téma, jehož zpracování je, jak se domnívám, dobrým náběhem k tomu, aby autor ve svých dalších pracích předložil cenný příspěvek k analýze nových médií a způsobu, jakým ovlivňují nejen naše myšlení, ale i naši tělesnost. Cílem práce je – přes řadu digresí a exkursů – vymezit, jakým způsobem hraní počítačových her ovlivňuje tělesnou existenci hráče. Teoretický arzenál, který si autor bere ku pomoci, je sice standardní, ale dobře zvolený a v mezích možnosti adekvátně prezentovaný: autor je možná ne vždy v textech zvolených autorů „doma“ (viz např. exkurs do Spinozy na str. 36 – 37), ale jednak se to vzhledem k tomu, že těžiště práce leží někde jinde, ani nevyžaduje, a jednak se nedopouští tak zásadních interpretačních chyb, aby je bylo nutno zmiňovat jako nějaké podstatné nedostatky.

Východiskem pro autorův postup je reflexe fenoménu hry. Zde by si bylo možno klást otázku, zda by nestálo za to překročit klasické texty věnované tomuto tématu – Fink, Huizinga, Caillois – a zamyslet se nad tím, zda se v souvislosti se změnou paradigmatu, o které autor mluví, neproměnil i sám pojem hry: vzhledem k tomu, že nejsem specialista na dané téma, to prezentuji spíš jako námět k úvaze než jako kritiku, ale v novější literatuře by se jistě našlo i něco právě k tomuto tématu. Následuje část věnovaná kyberkultuře a novým médiím (str. 13 – 19), načež autor přistupuje k vlastnímu tématu: fenomén videohry (a její stručné historie) je nastíněn na str. 20 – 30), načež následuje kapitola věnovaná rozlišení, které se pro autora ukazuje jako klíčové, totiž rozlišení aktivního a pasivního hráče. Další část práce je potom věnována reflexi tělesnosti a proměn žité tělesné zkušenosti v posledních desetiletích: ke slovu se dostává Virilio (str. 35 – 36), Deleuze a Guattari (str. 36 – 40), a nakonec autor prezentuje barthesovsky inspirovanou sémiotickou analýzu několika reklam na dotyčné produkty. Poté se vrací k rozlišení na pasivní a aktivní přístup ke hře a provádí – želbohu na dosti malém prostoru vzhledem k tomu, že jde o vlastní téma celé práce – několik podstatných rozlišení: pro pasivního hráče je typická „virtualizace a hierarchizace“, zatímco pro hráče aktivního se jedná o „aktivní participaci těla“ (str. 50 – 51).

V následujících odstavcích upozorním na několik drobných nesnází, které snad autorovi pomohou při psaní dalších prací:

- 1) Není mi nutné práci obtěžkávat těžkotonáží ontologickou terminologií, která má dát najevo, že práce je alespoň částečně filosofická. Mám na mysli formulace typu „ontologické působení sítě“ (str. 17; není zde vysvětleno, jak autor rozumí pojmu ontologie, bez kterého by se ostatně mohl snadno obejít), médium je „ve svém bytí“ extenzí člověka (str. 12; mimochodem těžko přeložitelné McLuhanovské slovo „message“ v téže větě bych rozhodně spíše překládal jako sdělení než jako poselství) atd. Některé autorovy formulace mi navzdory jeho nepopiratelné poctivosti připadají nesrozumitelné, např.: „v post-mediální době se nebude muset čistý datový tok adaptovat na vnímající lidské ratio“ (str. 33). Může to nicméně být tím, že se dotýchnou věcí nezabývám. Některé formulace jsou bez varování vytrženy z kontextu: „Paul Valéry zdůrazňuje, že to, co umělec přináší, je hlavně jeho tělo“ (str. 36). Kdoví co tím měl Valéry na mysli. Zbytečně školské (školské ve smyslu FHS) mi připadají i pasáže o hře a volném čase (s obligátním připomenutím řeckého slova *scholé*) na str. 15 a 16 – nechme už volný čas volným časem.
- 2) Zejména ve filosoficky laděných pasážích to někdy autor bere trochu hákem: co znamená ona „rovina stálosti“, zmiňovaná na str. 39? Mám podezření, že jde o to, čemu delezuzovci říkají „rovina konzistence“. I onen poukaz k husserlovským „věcem samým“ na téže straně je zavádějící (a pokud ne, je třeba vysvětlit, k čemu zde toto heslo slouží). V souvislosti s Bergsonem se na str. 34 mluví o obrazu. Nechci autora zkoušet, ale je si vědom toho, co přesně u Bergsona znamená obraz? Berson se totiž v souvislosti s tímto pojmem radikálně rozchází s dominantní filosofickou tradicí.
- 3) Na str. 35: mluví se zde o „klonování člověka, tedy našeho těla“? Otázka se nabízí: proč by se mělo klonovat pouze tělo? Není to autorova vina, ale obávám se, že autoři typu Virilia či

Baudrillarda používají efektní pojem klonování tak nesmyslně, že bychom to po nich raději neměli opakovat. Otázka širší: autor systematicky pracuje s pojmem těla a není mi zcela zřejmé, jakým způsobem je tělo vymezeno vůči duši, myšlení, mentální aktivitě atd. Neovlivňuje hraní videoher naše myšlení stejně jako naši tělesnost, pokud zde má tato dualita vůbec nějaký smysl? Ostatně autorem mnohokrát citovaný Deleuze se právě těmto duálním strukturám snaží – více či méně úspěšně – vyhnout.

- 4) Na obecnější rovině – přestože práce je napsaná dobře a kultivovaně – bych vynechal resumující a osobněji laděné pasáže (str. 20, 30, 33). Není to nic závažného, ale práce by vypadala lépe bez nich.
- 5) A konečně obecnější věc: práce se sestává z mnohdy pozoruhodných vhledů do problematiky, kterou si autor stanovil jako své téma. O tom není sporu. Co mi však celkově trochu chybí, je nějaký jasněji nahlédnutelný „tah na branku“. Začíná se úvahou o hře obecně, následuje vhléd do problematiky videohry jako takové, potom pasáž věnovaná dílčím autorům (Virilio, Deleuze atd.), pak analýza reklam a závěr. Jak to všechno do sebe zapadá, jakým způsobem autor postupně dokládá svou tezi, jaká je organická struktura práce? Leccos si lze intuitivně odvodit, ale přesto soudržnost předloženého textu zůstává trochu problematičtější.

Celkově práci pokládám ovšem za velmi slušně zpracovanou a jednoznačně obhajitelnou. Autor prostudoval solidní korpus sekundární literatury, svému tématu rozumí a dovede se rozumně vyjadřovat. Celkové hodnocení nechám rozkolísané mezi jedničkou a dvojkou v závislosti na průběhu obhajoby.

Praha, 17.8.2010

Josef Fulka