

Posudek oponenta bakalářské práce
Jan Houška: Padouch nebo hrdina? Vizuálně sémiotická analýza
PC hry Call of Duty

Autor se ve své bakalářské práci zabývá otázkou, jak jsou konstruovány stereotypy vizuální respektive obrazové reprezentace „antihrdinů“ ve zvoleném vzorku počítačových her. Své zkoumání dává do širšího kontextu problematiky tzv. jinakosti, s níž v určité míře operují i další masová či populární média a tato problematika je v současnosti teoreticky i kriticky nahlížena různými společenskovedními obory. Podstatnou součástí bakalářské práce tvoří zevrubná analýza a interpretace detailů i dějů v poli počítačové hry, přičemž takto pečlivý kvalitativní rozbor je poměrně výjimečný, neboť dané procesy a otázky bývají obvykle sledovány spíše s pomocí kvantitativních metod.

Zároveň je si autor plně vědom problematičnosti vizuálně sémiotické analýzy, která standardně „funguje“ v případě rozboru takového typu mediálních reprezentací, které nejsou určeny (ať technicky či svojí intencí) k výraznější reakci ze strany příjemce. Počítačové hry apod. naproti tomu představují médium, u něhož se předpokládá obousměrnost, interakce. Velká variabilita, proměnlivost herního prostředí a dynamičnost jeho vztahu s hráčem vyžadují posuny v metodologiích zkoumání. Na rozdíl třeba od televizní obrazovky „nevidí“ výzkumník v podstatě to samé co běžný uživatel (i zde je však „stejnost“ vjemu relativní, ale nikoli z technických důvodů). Počítačová hra může mít jedinečný průběh pro jakéhokoli hráče díky značné variabilitě úhlů pohledu apod. Tento potenciál však mnohdy přebíjí značná uniformita „příběhů“ her, zjednodušení a stereotypizace, které jsou často ještě mnohem schématictější respektive vzdálenější diverzitě kulturních výpovědí než starší masová a populární média. Právě proto je velmi namístě podrobovat teoretické reflexi

problematiku stereotypu v počítačových hrách, které lze někdy považovat za určitý model dnešní arény sociální ne/komunikace zprostředkované digitálními technologiemi.

Autor bakalářské práce podkládá svá zjištění o konstrukci stereotypů (z jejichž spektra musel nutně zvolit jen určitý výsek) mimořádně bohatým analyticko-interpretacním komentářem, jehož metoda (zdůrazňující denotační a konotační vrstvy částečně „dialogického“ sdělení) má sice svá zmíněná omezení, ale zcela dostačuje pro seriózní teoretickou studii. Ostatně vizuální sémiotika musela i dříve brát v úvahu „performativitu“ obrazu, která tvoří jeho neoddiskutovatelnou složku i v případě naprosto tradičních médií jako malba, kresba, socha atd. (třeba právě percepce sochy se zcela zjevně vyznačuje variabilitou úhlů pohledu). Vizuální sémiotika „čte“ obrazová vyjádření jen v přeneseném slova smyslu – o analogii se čtením textu se v žádném případě nejedná. Pochopitelně je proto i sám pojem „sémiotika“ v tomto případě pouze ilustrativní. Textový znak (třeba vytištěné slovo) nemá analogii v jakémsi obrazovém „znaku“ – takový dílec, komponent v obrazovém vyjádření ohraničit dost dobře nelze (nemůžeme stanovit, kde tu jeden „znak“ končí a druhý začíná, nemůžeme určit směr „čtení“, nemůžeme říci, kdy už máme obraz „přečtený“ atd.). Ježto z principiálních důvodů neexistuje nějaká spolehlivá, vysoce validní metoda „čtení“ obrazových jevů, záleží vždy na zodpovědnosti (ta spočívá mimo jiné v míře soustředění, v maximálně dlouhodobém pozorování daného vizuálního projevu) a také na jistém tvůrčím potenciálu autora, zda bude jeho teoretická reflexe přínosná. Bakalářská práce je z teoretického, metodologického i analytického hlediska vytvořena velmi kvalitně, přináší nové podněty a závažné závěry. Navrhuji její přijetí a hodnocení známkou 1.

Václav Hájek, FHS UK