

Posudek oponenta bakalářské práce

Název práce: *Dionýský a apollinský princip ve videohrách*

Autor práce: Petr Vojtěch

Vedoucí práce: Jakub Chavalka, Ph.D.

FHS UK 2018

Posuzovaná práce je pokusem o interpretativní využití Nietzscheovy dichotomie apollinského a dionýského principu v žánru videoher, čili snahou poukázat ke dvěma odlišným principiálním zkušenostem v počítačových hrách (subjektivita apollinství vs. opojení dionýství). Práce za tímto účelem referuje zdrojový primární text (*Zrození tragédie z ducha hudby*), dále seznamuje se standardními teoriemi her (Huizinga, Cailois), rovněž pak s designem videoher. Ve třetí části pak autor prezentuje vlastní interpretaci, kdy na příkladu a analýze vybraných her (např. *Bioshock Infinity*, *Flappy Bird*, *Journey*, aj.) demonstruje výše uvedené rozlišení.

Práci pokládám za zdařilou, čtivou a zajímavou. A to byť se současně domnívám, že východiska (a potud i závěry) práce jsou neobhájená a obtížně obhajitelná. Jde o bakalářskou práci, která klade větší důraz na interpretační originalitu než na metodickou koherenci. Práce si je sama vědoma, že někdy tato originalita stojí na tenkém ledě, ale současně je tato interpretační vzletnost devizou práce.

Především touto neobhajitelností rozumím, že práce přistupuje k dionýství a apollinství tak, že je vytrhává z nutného kontextu řecké zkušenosti. Oba principy jsou v práci využívány jako estetické či „zkušenostní“ kategorie, zatímco v Nietzscheově textu jde o kategorie metafyzické. Zároveň přechod mezi attickou tragédií a videohrou není tak jednoduchý, aby se vystavěl na oslím můstku „hry“. Paradoxně ale nemám s touto svou námitkou tak velký problém, nevádí mi tolik, že dochází k menšímu násilí na smyslu Nietzscheových kategorií. Domnívám se totiž, že tato loupež je interpretačně nejzajímavější a vede k velice zdařilým náhledům. Dvěma příklady, které mám na mysli, jsou za prvé interpretace zabíjení bosse jako dionýského tance a dále pak nápadnost pouhé iluze nebezpečí v *Tomb Raideru*. Obojí mě bezesporu zaujalo.

Myslím si, že problémem práce je důvěra k teoriím hry, které pokládá za stále aktuální. Problém je to trojí: 1) Cailois, který je nosným autorem, je teoretikem kultury a jeho kategorie hry jsou v zásadě pouze „sociologické“ či „psychologické“. 2) Práce ovšem aspiruje na filosofickou interpretaci a opomíjí naprosto odlišnou teorii Finkovu (k tomu se ještě vrátím). Na FHS UK bych také považoval za samozřejmé, že bude autor obeznámen s monografií Taťány Petříčkové (*Apologie klouzavého pohybu. O hře a Stepním vlkovi*). 3) Cailoisovy kategorie sama práce demaskuje jako neživé a nanejvýš vhodné ke katalogizaci.

Jinými slovy: práce je silná v míře, v jaké se k počítačovým hrám vztahuje novou perspektivou principiálních zkušeností na ose apollinství-dionýství, slabá je naopak tam, kde se s důvěrou ke klasickým autorům pokouší uplatnit mřížku Cailoisových kategorií.

Nejslabší je práce tam, kde přebírá banální a bohužel i trivializující dichotomii „vážný svět“ vs. „nevážná hra“ – hra je „jenom jako“ (s. 16, aj.). Abych použil terminologii, na které bude tento

problém vidět: práce zůstává na pozici „simulace“, na dichotomii „pravého“ a „nepravého“ světa, čili na pozici imitace/nápodoby/mimesis, aniž by dokázala uvážit pozici „simulakra“, čili kopie bez vzoru. Zde by pomohl Fink, jenž tuto banální dichotomii (hra vs. svět) překonává. Právě proto, že práce lpí na Cailloisově snad až etnografickém odlišování časoprostorového vymezení hry, dochází k neustálým kolizím: „hraje“ hráč, který se tím živí? Hraju jen tehdy, když sedím fyzicky u počítače a vyděluji se ze světa, nebo hraju i tehdy, když jsem „myšlenkami při hře“ v práci? Je hrou sledování *Twitch*[e]? Jsem přesvědčen, že je třeba přehodnotit Cailloisovy kategorie, neboť jsou to ony, kdo brání podstatnému porozumění hře.

Mimo tyto připomínky či spíše komentáře a úvahy musím zmínit, že práce trpí jistou žánrovou schizofrenií. Bylo by dobře, aby si byla vědoma své pozice, svého stanoviska a přístupu. Jde o mediální analýzu? Jde o filosofii kultury? Jde o psychologii? Pokud je práce filosofická, tak čím?

Poslední komentář je k formální stránce: ta je překvapivě dobrá. Nenacházím více než hrstku drobnějších překlepů, což je vysoce nadprůměrné. I jinak je práce dobře udělána. Jediným nepěkným zvykem, který autor kdovíkdě pochytil, je používání podivného citačního křížence, kdy v poznámkách pod čarou odkazuje harvardským způsobem. Harvardské odkazování se používá přímo v textu. Pokud naopak má být odkazováno pod čarou, volí se standardní (a následně zkrácený) bibliografický odkaz. Podobně nerad vidím citace kurzívou v uvozovkách. Kurzivu je vhodné vyhradit pro tituly a pro zvýraznění.

Celkově považuji práci za pěknou a zdařilou, moje připomínky jsou, spíše než vážnou kritikou, skoro výhledem k možnostem dalšího rozpracování. Problémy metodické a „paradigmatické“, o kterých píšu, nejsou tak vážné především proto, že považuji za lepší se bavit o žánrové nejasnosti, než mít o žánru a metodě jasno, neboť jde o „kvalitativní etnografický výzkum“, „metodu sněhové koule“ a „volné kódování“.

Práci **doporučuji** k obhajobě a hodnotím ji na pomezí stupňů **velmi dobře** a **výborně**.

V Praze 29. května 2018

Jakub Marek, Ph.D.