

Formulář pro posuzování diplomových prací

Jméno studenta/ky: Bc. Marek Borč
Studijní program: Elektronická kultura a sémiotika
Název diplomové práce: Úloha hry v Peircově sémiotice
Jméno posuzovatele/ky: Vít Gvoždiak, Ph.D.

Okruhy hodnocení diplomové práce:

A) Formální kritéria

Formální struktura a úprava práce, úplnost povinných částí práce, gramatická a stylistická stránka, korektní a jednotné uvádění zdrojů.

Hodnocení (0-10 bodů): 9

Připomínky a komentáře:

Formální struktura a úprava práce splňuje kritéria kladené na diplomovou práci. Stylistická (i gramatická) úroveň práce je – až na drobné výjimky (např. „Pierce [sic! Peirce] chápal...“, s. 55) – na výborné úrovni; podobně je tomu také při práci se zdroji.

B) Struktura práce

Jasně formulování problému, vymezení cíle a jeho soulad s obsahem práce, celková koncepce a struktura práce, adekvátnost postupu a návaznost jednotlivých částí práce.

Hodnocení (0-10 bodů): 5

Připomínky a komentáře:

Diplomant si klade za cíl „objasnit a pokud to bude možné rozvinout úlohu hry v Peircově sémiotice“ (s. 9). Na této cestě se věnuje řadě termínů a koncepcí Peircovy sémiotiky (vč. klasifikace věd, Peircovým kategoriím, klasifikace znaků &c.); za zvlášť podstatnou považuje Peircovu teorii inference – věnuje jí samostatnou kapitolu, která by měla sloužit jako konceptuální podklad teze, že hra představuje určitou formu abdukce. Autor se v tomto kontextu (znovu) vrací k otázce vědecké metody a obhajobě úlohy abdukce jako její součásti. Po tomto výkladu se dostává k identifikaci zdroje Peircova chápání hry, tj. F. Schillerovi a v kap. „Původ hry u Peirce“ se omezuje na parafrázi Schillerova chápání hry v *Estetické výchově*. Poslední část textu DP je věnována resumé pozice J. Huizingy a nástinu srovnání s Peircovým chápáním hry, zejm. v „A Neglected Argument for the Reality of God“. V průběhu výkladu je patrné, že si autor opakovaně uvědomuje vágnost a nedostatečnost koncepce hry, s níž pracuje: např. když tvrdí, že „budeme potřebovat obsáhlejší rozbor fenoménu hry“ (s. 52), případně když si klade otázku „Můžeme tedy naše chápání nějak dále rozšířit a transformovat jej do hmatatelnější, a tudíž lépe analyzovatelné podoby?“ (s. 55). Toto opakované upozorňování a tázaní souvisí především se skutečností, že – jak sám autor připouští již v Úvodu – „Peircovy vlastní poznatky týkající se hry [jsou] poněkud skromné“ (s. 9). A právě tato skutečnost významně formuje podobu DP. Autor ve své práci sice

postupuje metodicky, ale právě vlivem Peircovy „skromnosti“ ve výkladech hry je nucen se věnovat otázkám, které sice souvisejí s Peircovou sémiotikou, ale s koncepcí hry jen volně. Skutečným tématem práce je proto spíše shrnutí některých aspektů Peircovy sémiotiky se zřetelem k pojetí (klasifikaci) inferencí. Přestože čistě kvantitativní hledisko pochopitelně nemůže podat vyčerpávající zprávu o povaze práce, přece jen může v tomto ohledu představovat určité vodítko: zmiňovaný (shrnující) typ výkladu zaujímá 41 stran DP (od s. 11 do s. 52); 4 strany jsou věnovány Schillerovi a 7 stran Huzingovi; pouze 7 stran se v užším slova smyslu věnuje problematice, která koresponduje s názvem a cílem práce.

C) Rozbor tématu

Identifikování a vysvětlení základních pojmů a koncepcí, rozsah a relevantnost použité literatury, úroveň práce s odbornou literaturou, adekvátnost výkladu použitých textů.

Hodnocení (0-10 bodů): **5**

Připomínky a komentáře:

Přestože autor prokazuje obratnost v užívání (Peircovy) terminologie a dobrou orientaci v jeho sémiotické teorii, do práce se mu nedaří začlenit jasně formulovanou koncepcí hry (viz bod B). Autor může vycházet pouze z velmi omezených Peircových explicitních zmínek, a proto se v poslední třetině práce uchyluje k Huzingově *Homo ludens* jako relativně stabilnímu srovnávacímu bodu (viz bod D). Několikrát se v průběhu práce autor také pokouší koncept hry vztáhnout k problematice vědecké metody (zejm. skrze klasifikaci inferencí); toto vztahování ale nikde zvláště nezdůvodňuje a některá autorova tvrzení se zdají naznačovat, že charakteristiky vědecké metody či specificky abdukce bychom měli prostě a automaticky považovat za charakteristiky hry. To by bylo možné pouze za speciálních podmínek (ztotožnění vědecké metody a hry), které ale autor pochopitelně explicitně neformuluje. Musí tedy ve svém výkladu spoléhat na velmi vágní chápání hry, z něhož se potom – do značné míry arbitrárně – dostává k některým dalším částem Peircova učení, mj. kosmologii, agapismu &c. Autor si tyto problémy průběžně uvědomuje a explicitně na ně poukazuje (viz zejm. křečovitě formulovaný odstavec na s. 67–68), ale zároveň ve svém výkladu (čtenáře) ujišťuje, že je to skutečně „hra“ v Peircově sémiotice, která je autorovým hlavním zájmem.

D) Aspekt originality

Vlastní autorská analýza řešeného problému, schopnost samostatně a tvořivě uvažovat a navrhnout řešení, vlastní argumentační a formulační úroveň.

Hodnocení (0-10 bodů): **5**

Připomínky a komentáře:

Přestože formulační schopnosti autora jsou na dobré úrovni, nevyužívá jich k předkládání zvláště originálních argumentů. O aspektu originality lze uvažovat pouze v rámci kap. „K sémiotice hry“, kde se pokouší komparovat Peircův a Huzingův přístup a identifikovat vzájemné shody a rozdíly. To se mi ale zdá poněkud málo vzhledem ke zvolenému cíli; navíc

volba *Homo ludens* se mi navzdory schillerovskému podkladu, o němž autor mluví, zdá být řízena spíše všeobecně sdílenou představou o niterném spojení reflexe koncepce hry a J. Huizingy. Z komparace Huizingova a Peircova (předpokládaného) pojetí navíc nevyplývají žádné zvláštní závěry – v centru této komparace stojí (velmi obecné) zjištění o generativní funkci hry, které poté bez větší námahy může autor vztáhnout k ampliativní inferenci. Kvalita argumentace by se jistě neměla posuzovat námahou, kterou je nutné na její nalezení vynaložit, nicméně hlavní teze Peircovy „hry“ zaznívá již v Úvodu (hra je abduktivní inference), poté je několikrát zopakována, případně rozšířena o kontexty, v nichž se objevuje; nikterak se nepromítá do většiny výkladu, který je „pouhým“ shrnutím Peircovy pozice.

E) Význam práce

Formulování jasných a zdůvodnitelných závěrů, adekvátnost a úplnost splnění cílů práce, celková odborná úroveň a přínos práce.

Hodnocení (0-10 bodů): **3**

Připomínky a komentáře:

Práce z větší části nevybočuje z bezpečí parafrází (byť adekvátně a umně formulovaných); z menší části je analytičtější pokusem nastínit paralely (a některé rozdíly) mezi Huizingovým chápáním hry a možným chápáním hry jakožto abdukce v rámci Peircovy sémiotiky. Je nutné konstatovat, že práce nikterak významně nepřispívá k odpovědi na otázku, jakým způsobem formuje koncept hry Peircovo přemýšlení o sémiotice (pravděpodobně totiž vůbec nijak), ani na otázku, jakým způsobem bychom mohli pomocí termínů Peircovy sémiotiky koncept hry analyzovat (autor se k aplikaci Peircova aparátu nedostává, nicméně – a to je nutné zdůraznit – takovou ambici ani nemá). S podivem zůstává, proč se při vědomí nízké nosnosti úvah souvisejících s otázkami prvního typu a (zcela jistě odůvodněnou) neochotou pustit se do řešení otázek druhého typu autor rozhodl věnovat právě „hře“ v myšlení C. S. Peirce.

Otázky na obhajobu:

(1) Pokuste se uvést konkrétní příklady účelnosti chápání hry jakožto abdukce v kontextu vědecké metody (či praxe).

Součet bodů (0-50 bodů): **27**

Celkové hodnocení (známka)*: 2

Hodnotící stupnice:

50-40 bodů: 1 – výborně

39-25 bodů: 2 – velmi dobře

24-15 bodů: 3 – dobře

14-0 bodů: 4 – nedostatečně

* V případě, že některý z okruhů hodnocení A), B), C), D) je hodnocený počtem bodů 0, práce je klasifikována známkou 4.

Datum: 15. 1. 2020

.....
podpis