

Oponentský posudek bakalářské práce

Autor práce: Lubor Benda

Název práce: Virtuální realita – estetické konsekvence

Název předložené bakalářské práce kolegy Lubora Benda slibuje, že se práce bude zabývat možnými estetickými dimenzemi tzv. virtuální reality. Musím však ihned konstatovat, že problematice skutečně estetické je v práci věnováno maximálně několik stran. Zbytek tvoří představení různých forem virtuální reality, různých virtuálně reálných výtvorů a také jakýsi heslář technických pojmů. Tyto části nebudu hodnotit. Nejsm kompetentní v dané oblasti a především nepovažuji tyto pasáže za relevantní pro kvalifikační práci v oboru estetika.

Domnívám se, že tyto pasáže jsou v textu vlastně zbytečné, přinejmenším měly být odsunuty do poznámek či do příloh k vlastnímu textu. Z tohoto hlediska sice bakalářské práce „de jure“ naplňuje požadovaný minimální počet stran, ovšem „de facto“ je mu dosti vzdálená.

Upozorňuji na to především z toho důvodu, že expozici základních estetických termínů používaných v práci považuji za naprosto nedostatečnou. To se týká pojmu fikce, distance a souvisejících pojmů poddistancování, předistancování či optimální distance. Nejde jen o to, že vymezení daných pojmů je úkolem, kterého se různí teoretici chopili různým způsobem, ale především o to, že formulace kolegy Benda jsou v tomto směru značně povrchní a vágní.

Kolega Benda při používání těchto pojmů nejen neodkazuje na nikoho, z jehož myšlenek čerpá (to je samo o sobě velice zarážející), ale sám nedokáže své teze přijatelným způsobem předestřít a vyargumentovat. To se projevuje například v tom, že si při zkoumání „estetické problematiky“ neuvědomuje zásadní rozdíly ve vlastním pojmání distance ve vztahu k fikci a ve vztahu k virtuální realitě. Kolega Benda sice upozorňuje na, že estetická distance umožňuje vstup do estetického postoje a tedy i estetickou zkušenost, dále ale používá termín distance (či dokonce estetická distance) naprosto nekriticky ve vztahu k virtuální realitě, o které však nakonec konstatuje, že nikoli ve všech případech vede k estetické zkušenosti. Jestliže si dále předsevzal rozlišit estetický požitek (proč požitek a nikoli prožitek?) z fikce a z virtuální reality, tak k řešení tohoto problému vůbec nepřikročí a zůstane u banálního konstatování, že některé formy virtuální reality estetický požitek způsobit mají či mohou a jiné spíše ne. Za nepřijatelně zjednodušující považuji také závěr práce, ve kterém kolega Benda například ztotožňuje počítačovou hru, které se zúčastňují hráči skrytí za různými identitami, s divadelním představením, ve kterém různí herci ztělesňují různé postavy. Polemika s estetickou dimenzí práce kolegy Benda je však značně nesnadná, a to z toho důvodu, že sledovat nějakou koherentní linii této dimenze je téměř nemožné. Kolega Benda totiž po

připomenutí některého termínu z oblasti estetiky většinou okamžitě přechází k představení příkladů z oblasti internetových sítí, počítačových her a podobně.

Mohu se jen domnívat, že se kolega Benda se skutečně dobře vyzná v historii i současnosti nejrozmanitějších technologií virtuální reality, její estetická dimenze však v jeho práci dostatečně probrána není. Z mého hlediska zůstal tedy zajímavý plán nesplněn.

Celkově považuji předloženou bakalářskou práci kolegy Lubora Bendy za velmi nepřesvědčivou. Bohužel tedy musím navrhnout její klasifikaci stupněm **neprospěl**.

V Praze dne 9. 9. 2011

PhDr. Miloš Ševčík, Ph.D.