

Oponentský posudek na diplomovou práci Jana Pečeného

Diplomová práce Virtuální realita Bc. Jana Pečeného se věnuje tématu nad míru zajímavému a atraktivnímu. Komunita a její každodenní život v online světech, příležitost snadno měnit identity, prostředí her nebo šířeji, transformace života, technologie a kultury, představují, nejen z metodologického hlediska, skvělé téma výzkumu. Práce se skládá ze dvou částí, z části vizuální o délce v trvání 26:00 minut a textové části. Text sestává z devíti kapitol, včetně úvodu a snad až příliš skromného zdroje literatury. Práce má celkem čtyřicet stran.

Vizuální část je ukázkou usilovné práce studenta a dobré spolupráce s jeho školitelem. Řemeslná úroveň je zdařilá, autor prokázal schopnost vyjadřovat se pomocí audiovizuálního materiálu. Menší technické nedokonalosti či lehké obrazové vady (jež mohly být způsobeny exportem - špatná kopie) jsou zcela v normě. Dobré nápady při práci s grafikou dokázal autor realizovat přesvědčivým způsobem. Za zvážení by stály některé dramaturgické úpravy - například zbytečně mnoho ukázek z počítačových her. Doporučil bych je omezit na úkor stopáže nebo na úkor materiálu z vlastního výzkumného terénu. Tolik k technické a filmařské práci.

Textová část vykazuje nedostatečné poznání antropologické literatury, vztahující se ke zvolenému tématu. Pokud by byl autor seznámen se soudobou diskuzí nad konceptem virtuální reality, jistě by vyslyšel hlasů klíčových myslitelů směrem k metodologickým specifikům výzkumu a snad by se pokusil promyslet a popsat například svět hry War of Warcraft, kterou zmiňuje jako "obrovský fenomén", kterému se věnovala "velká část respondentů" (25). Bohužel se tak nestalo.

Problém neznalosti literatury a tudíž současných diskuzí kolem užitých konceptů je patrný jak na teoretickém, tak na metodologickém ukotvení. Například v souvislosti s virtuální realitou aplikuje autor koncept snění, o kterém píše, že "je jistým druhem virtuální reality" (14). Jelikož se jedná o klíčový koncept pro celou práci, autor by měl ukázat, že si je vědom současné diskuze, jež koncept imaginace obklopuje na poli sociální antropologie. Je třeba zdůraznit, že imaginace patří v sociální antropologii

mezi málo studované koncepty a proto je to nápad originální. Bohužel, autor antropologickou diskuzi zcela míjí. Byl by si jinak vědom, že po vlivu myšlenek Andersona a jeho *Imagined Communities*, Crapanzanových *Imagiative Horizons* či Appaduraiových *Imagined Worlds* jsme se dostali do slepé uličky. Jak argumentují Sneath, Holbraad & Pederson (2009) imaginaci, podobně jako kulturu, je třeba studovat prostřednictvím etnografie.

Dobrá etnografie by měla zachytit sociální svět v určitém časovém období. Ne nadarmo od dob Malinowského odchází antropologové do svých terénů, aby se aktivně účastnili života a světů, jež studují. Smyslem etnografie, s její intenzivní metodou zúčastněného pozorování, není řada pořízených interview, nýbrž účast na studovaných světech a snaha o poznání a popsání každodenní sociální dynamiky jejich aktérů. Přední soudobá sociální antropoložka Scheper-Hughes radí svým studentům, aby minimálně prvního půl roku v terénu interview nedělali vůbec. K dobrému antropologickému výzkumu je nutné osvojit si schopnost pozorování a aktivní participace na zkoumaném světě. Toto se v předkládané práci ne zcela zdařilo a proto nám autor nenabízí příležitost nahlédnout do světa virtuální reality či do světa "hráčů" s jejich sociální dynamikou a pnutím, ale je postavena na několika rozhovorech. Proč věřit, že nám informanti říkají pravdu? Proč si myslet, že jsou informanti racionální aktéři, kteří hluboce reflektují své jednání, aby mohli na naše dotazy vůbec odpovědět?

Příkladem významné antropologie virtuální reality je Boellstorffův (2010) výzkum 2nd Life. Boellstorffovo zajímavě zvolené metodologické ukotvení zároveň ukazuje modernistické představy vzdálených, "exotických terénů" a výzkumu "jiných" jako neudržitelné. Boellstorff uskutečnil celý svůj výzkum online za klávesnicí svého počítače. Jeho terénem se stal samotný svět 2nd Life. Na základě svého výzkumu argumentuje, že: "*actual world sociality cannot explain virtual world sociality*" (63), a že vhodnou metodou pro studium společnosti, která existuje pouze online, je výzkum uskutečněný pouze online. "*Meeting residents in the actual world is perfectly legitimate, but addresses a different set of questions*" (61).

Další problém, na který bych chtěl autora upozornit je práce s literaturou a jejich citace. Autor v textu předkládá myšlenky, u kterých není zřejmé, zda jsou to jeho vlastní myšlenky nebo myšlenky jiných. Domnívám se, že současná podoba textu nesplňuje nároky na odbornou práci. Pokud jsou to vlastní myšlenky autora, potom zcela absentuje přehled dosavadního poznání. V případě, že by se jednalo o myšlenky jiných autorů, mohl by se text pohybovat až na hranici plagiátorství.

Pokud je smyslem diplomové práce studentova příležitost předvést to nejlepší, co se za dobu studia naučil, potom bych rád poukázal na dobře odvedenou práci s kamerou a následné zpracování ve střížně. Zároveň bych doporučil dostudovat základní antropologickou literaturu k užívaným konceptům, lépe promyslet užitou metodologii a pečlivější práci s citacemi. Práci **doporučuji** k obhajobě a navrhuji známku 3.

Tomáš Ryška, 11.1.2013