

Univerzita Pardubice

Katedra sociálních věd

Obor: Sociální antropologie – magisterské studium

Posudek oponenta diplomové práce

Jméno studenta: Bc. Petr Zikuda

Titul práce: SOCIÁLNÍ ASPEKTY HRANÍ HRY WAR OF WARCRAFT

Oponent: PhDr. Michal Tošner, Ph.D.

1. CÍL PRÁCE (*uved'te, do jaké míry byl naplněn*):

Cílem předkládané práce bylo „zmapovat a popsat sociální struktury a procesy, které ve virtuálním prostředí hry *WoW* vznikají, a také to, jakým způsobem hra ovlivňuje své hráče, především jejich vztahy s lidmi v okolí“ (s. 9). Konstatuji s jistou výhradou, že cíl práce se podařilo naplnit.

2. OBSAHOVÉ ZPRACOVÁNÍ (*náročnost, tvůrčí přístup, proporcionalita teoretické a vlastní práce, vhodnost příloh apod.*):

Diplomant své pojednání a vlastní výzkum zakládá v kyberantropologii, jakožto subdisciplíně sociální antropologie, a to v návaznosti na práce Escobara a Hakkena. Korektně, i když poněkud konvenčně, charakterizuje kyberkulturu a kyberprostor a samotný Internet jako infrastrukturní podmínku zkoumaného fenoménu. Pojem virtuality ovšem není náležitě problematizován. Autoři jako je např. D. Miller a další namísto něho totiž užívají rozlišení online a off-line dimenzi sociální reality, jelikož pojem virtuální není správný jak z hlediska etymologického, tak navíc evokuje hypostazi reality, což není náležité. Pojednání o hraní počítačových her jako aktivitě a o herním prostředí obecně je oproti tomu vcelku přesvědčivé, i když antropologické či filozofické konceptualizace hry zůstaly stranou (např. Callois, Huizinga, Fink). Popis fenoménu „multiplayer role playing games“ je taktéž obecný včetně představení hry *WoW*.

V metodologické kapitole opakuje hlavní cíl a způsob svého zapojení do hráčského prostředí a dále pléduje za aktuálnost tématu a shrnuje výtěžky bakalářské práce na stejné téma. Vlastní metody doplnil o dimenzi výzkumem off-line. Popisuje dále, jak vstupoval do terénu, na jakých herních serverech, jak si vytvářel vlastní postavu a organizoval se v rámci tzv. aliance, hordy a guildy. Zajímavé je líčení fenoménů spojených s participací ve hře, kterou je zaujímání rolí, anonymita a flexibilní identita a zároveň věnoval pozornost utváření různých skupinových formací („virtuálních komunit“). Náznak teorie aktérské sítě je v uvedené elementární podobě spíše zbytečný. Popis specifík komunikace v rámci hry je dozajista účelný a využívá náležité zdroje (např. Crystal). To co v práci shledávám přínosné je pozorování setkávání hráčů v off-line dimenzi a vliv osobní znalosti na vztahy hráčů ve hře a na dynamiku skupin. Ovšem popis staví na rozlišení reálné/virtuální, což neodpovídá současnému kritickému uchopení fenoménu, jak jsem uvedl výše. Pasáže o motivaci ke

hraní nepracují uspokojivě s antropologickým pojetím jednání a subjektu, a z tohoto důvodu se uchyluje k psychologismům. To se také projevuje v pasážích, které pojednávají o závislosti na hraní her. Sociologičtější jsou pojednání o dopadech hraní na sociální vztahy hráčů s osobami mimo hru, jež jsou dány v důsledku časové náročnosti hraní atd. V závěru diplomant shrnuje výše uvedená dílčí zjištění.

3. FORMÁLNÍ ÚPRAVA (*jazykový projev, správnost citace a odkazů na literaturu, grafická úprava, přehlednost členění kapitol, kvalita tabulek, grafů a příloh apod.*):

Z hlediska jazykového je práce napsána srozumitelným jazykem, formulace jsou logické a konzistentní. Po grafické stránce je práce upravená a grafické zpracování relevantních a ilustrujících příloh je kvalitní. Práce s odbornými zdroji korektní, avšak některé klíčové autority nejsou zastoupeny. Seznam literatury se drží zvolené normy. Po formální stránce předkládaná práce splňuje požadavky kladené na diplomovou práci.

4. OSOBNÍ KOMENTÁŘ HODNOTITELE:

Během svého pedagogického působení v oborech sociální antropologie jsem měl možnost seznámit se se zkoumaným fenoménem již několikrát. Přítomná práce spíše odpovídá dosavadním studentským výzkumům a nepřekvapí originalitou. Slabinou je dle mého nereflektované užívání rozlišení mezi virtualitou a realitou, které v rámci debaty na zkoumaném poli kyberantropologie je spíše již odmítáno. Ve svém celku je však práce zpracována řádně a mohu ji doporučit k obhajobě.

5. NAVRHOVANÁ ZNÁMKA (*výborně, velmi dobře, dobře, nedoporučuji k obhajobě*):

Předkládanou diplomovou práci Petra Zikudy komisi doporučuji hodnotit známkou *velmi dobře*.

V Pardubicích 25. 8. 2015

Podpis vedoucího práce: