

POSUDEK OPONENTA DIPLOMOVÉ PRÁCE

World of Warcraft: Fikce, či realita?

Autorka diplomové práce: Bc. Michaela Záligerová

Oponent diplomové práce: Mgr. Tomáš Retka Ph.D.

Michaela Záligerová se ve své diplomové práci věnuje fenoménu World of Warcraft. Autorka je dlouholetou hráčkou této legendární hry. Tato skutečnost, která se projevuje nejen velice dobrou orientací v daném herním univerzu, ale také silným výzkumným zaujetím autorky, se výrazně odráží v kvalitě a rozsahu předkládané diplomové práce. Zajímavou skutečností představuje fakt, že se autorka danému fenoménu věnovala i ve své práci bakalářské. Lze tedy hovořit o dlouholetém a dobře koncipovaném výzkumném zájmu.

Jak jsem již poznamenal, autorka projevuje velice dobrou znalost tohoto komplexního a obsáhlého online prostředí (univerzum WoW). Studentka se ve své diplomové práci snaží toto potenciálně rozsáhlé výzkumné téma konkretizovat a zaměřit se na roviny, kterým se doposud (ve své předchozí bakalářské práci) nevěnovala. Ústředním tématem diplomové práce je emické pojetí vztahu mezi online („herní“) a offline („reálnou“) realitou v dané hráčské komunitě. Autorka v tomto ohledu vychází z tradice digitální etnografie a prokazuje velice dobrou schopnost daný vztah důkladně analyzovat, nejen v rovině empirické, ale i teoretické.

Diplomová práce je velice dobře strukturovaná a vnitřně konzistentní. Autorka vymezuje koncept digitální etnografie, včetně relevantních diskuzí a základních odborných přístupů typických pro tento diskurz. Po tomto teoreticko-metodologickém vymezení následuje podrobné představení analyzovaného fenoménu (hra WoW). Velice podnětnou pasáž představují kapitoly věnované hráčům a jejich aktérským přístupům a strategiím.

Autorka adekvátně reflektuje odbornou literaturu a je patrné, že se dobře orientuje v základních teoretických konceptech, které jsou pro dané téma stěžejní. Studentka používá odborný jazyk a nedopouští se zásadních chyb. Výzkumné metody jsou sice „poměrně specifické“ (především analýza herních chatů), s ohledem na zkoumané téma a výzkumné prostředí však adekvátní. Výsledky výzkumu jsou relevantní, zajímavé a podnětné.

Diplomovou práci Michaely Záligerové považuji za velice dobře zpracovanou a navrhuji ji hodnotit známkou **A**.

Otázky oponenta:

- 1) V metodologické části své práce (a nejen tam) zmiňujete svůj vztah k dané hře, včetně času, který jste v daném prostředí výzkumně i herně trávila. Měnil se v průběhu výzkumu Váš vztah k danému hernímu prostředí? Například strávený čas, vztah ke členům herní komunity atd.?
- 2) Zaznamenala jste v průběhu analýzy dat nějaké pravidelnější proměnné a faktory, které se projevují při výběru herní postavy? Tedy, zda si určité „typy hráčů“ pravidelněji volí konkrétní „herní rasy“.