

Posudek na diplomovou práci Michaely Záligerové: *World of Warcraft: Fikce, či realita?* **Univerzita Pardubice 2023**

Autorka práce se zaměřuje na porovnání herního a neherního světa, zajímá ji zejména, jakým způsobem některé prvky neherního světa mění svou podobu díky hernímu prostředí. V práci tak přináší pohled na různé prvky konstrukce hry od vývojářů (příběh hry, herní „rasy“, kultura a náboženství ras atd.), ale i různé prvky, které se objevují v interakci hráčských skupin (agrese, rasismus, trolling, gender ve hře). První soubor prvků vhodně popisuje pod názvem herní realita, druhý pod názvem hráčská realita, a zajímá jí primárně ontologie těchto realit a jejich performativní vytváření. Při tvorbě práce prostudovala autorka velké množství relevantní literatury, jak z oblasti digitální antropologie, tak z oblasti pramenů o hře. Nevěnuje se obecným teoriím ontologického obratu v antropologii, ale spíše literatuře, která spekuluje přímo o realitě herního prostředí.

Autorka se ve světě digitální hry WoW pohybuje „jako ryba ve vodě“, jsou zřejmé její letité zkušenosti, které umožňují zachytit typické reakce hráčů a různé podoby herního prostředí. Výzkumu ve formě zúčastněného pozorování se věnovala roky v průběhu hraní i v rámci své bakalářské práce. Provedla též několik rozhovorů, které však v práci hrají spíše méně viditelnou roli (a nejsou často citovány), a dvě menší dotazníková šetření. Pozorování doplňuje i autoetnografické zamyšlení.

Rozsáhlé ponoření do hry je zřejmé ze snahy popsat detailně prostředí hry a jeho paralely v reálném světě. Tato část práce může být pro čtenáře hůře srozumitelná, neboť jde o dlouhý výčet někdy málo navazujících postřehů, ovšem to si autorka sama uvědomuje a konstatuje, že i hra sama vznikala poměrně živelně a obsahuje nespočet vrstev příběhů a prvků ve vydáních z různých let, na které měly vliv stovky tvůrců i politická situace a marketing. Autorka tvrdí, že různé paralely s reálným světem vnímají hráči spíše podprahově, protože slouží k dokreslení prostředí, ve kterém se hráč pohybuje, a prohloubení zážitku ze hry (herní „rasy“ a jejich kultura je značně typizovaná). Ve vedení práce byl z mé strany několikaměsíční výpadek zapříčiněný osobní situací a v této době také vznikly tyto spíše encyklopedické kapitoly, takže na podobě textu nesu svůj díl odpovědnosti.

Čitelněji pak působí popis hráčské reality a jevů, které se objevují v interakci mezi hráči samotnými. Autorka ukazuje, že rasismus či genderové stereotypy mají v herním prostředí charakteristickou podobu ovlivněnou tím, že se nepohybujeme ve „fyzickém“ světě a že hráči jsou částečně anonymní. Zastává však názor, že hráčova identita, sociální kapitál i offline chování se do hry stále výrazně promítá (v rámci hry nejsou hráči absolutně někým „jiným“) a vlastní identitu je v rámci hry možné i dotvářet. Herní realita je pro hráče reálná, protože jim na hře záleží.

Práce má poměrně dobrou jazykovou kvalitu, jen občas se autorka vyjadřuje neobratně či překládá do češtiny s viditelným vlivem angličtiny a „herní hantýrky“ – práce však obsahuje slovníček s vysvětlením pojmů ze hry. Díla ostatních autorů jsou detailně ocitována.

Rozpor jsem zaznamenala v tvrzení na straně 51, kdy autorka nejprve cituje Švelcha (2012) tvrdícího, že počítačové hry nejsou lineární médium, které předává sdělení od komunikátora k adresátovi, vzápětí však sama tvrdí, že WoW je lineární, avšak zároveň poukazuje na to, že hráč si může v řadě situací zvolit, co bude dělat apod. a na straně 54 dokonce tvrdí, že neexistuje

jedna hra, protože vše závisí na subjektivním vnímání hráče a i hra s možností jediného výsledku může být vysvětlena mnoha způsoby. Na straně 85 pak píše, že sociální interakce je podstatou WoW a herní mechaniky jsou naprogramované tak, aby spolu hráči museli být v interakci - nejde tedy jen o lineární předávání informací ze hry hráčovi, ale WoW si vytváří řadu hráčských světů v různě formovaných skupinách.

Práce je celkově poctivým vhledem do hry a jejích různých podob podložených dlouhodobou etnografií, doporučuji ji k obhajobě a navrhuji hodnocení výborně mínus, tedy B.

V Praze dne 23. 7. 2023,

Hana Synková