



Katedra antropologie

PROTOKOL O HODNOCENÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE posudek vedoucího práce

Práci předložil(a) student(ka): Bc. Ivana Milová

Název práce: Massively Multiplayer „Online Role – Playing Games“ jako sociální prostor

Vedoucí práce: Mgr. Tomáš Hirt, Ph.D.

1. CÍL PRÁCE *(uvedte, do jaké míry byl naplněn):*

V diplomové práci Ivany Milové se mi bohužel nepodařilo vysledovat jednotící logiku, která by se mohla stát referenčním rámcem posouzení, zda a v jaké míře bylo dosaženo vytčených cílů. V názvu stojí výraz „sociální prostor“, což jednoznačně vyvolává dojem, že právě koncept sociálního prostoru bude tvořit výchozí bod snahy o zpracování zvoleného tématu, nicméně v samotném textu není nikterak vymezen ani analyticky uplatněn. Naopak hned na str. 2 se v kontextu vymezení cílů práce v poloze vůdčího konceptu objevuje termín „sociální funkčnost“ („analýza MMORPG z hlediska ich sociální funkčnosti...“), avšak ani ten není definován, použit při interpretaci, natož aby byl v rámci představení teoretické perspektivy usouvztažen s již nadhozeným pojmem sociálního prostoru. Autorka dále uvádí, že předmětem jejího zkoumání je tzv. gilda jako „specifický typ herního sociálního uskupení“, přičemž její snahou bude „identifikace funkčnosti těchto sociálních uskupení z hlediska celospolečenského kontextu“. Dalším záměrem práce je sledovat „do jaké míry jsou v rámci těchto společenstev sdílené subkulturní a kolektivní identitární znaky“, čímž se do hry neorganizovaně dostávají další pojmy jako společenstvo, identita, subkultura, znak. K obecně formulovaným cílům některé pasáže posuzované práce v zásadě směřují, byť spíše fragmentárně, mnoha oklikami a bez zřetelného ukotvení v nějakém teoreticko-metodologickém rámci. Za konceptuálně nejkompaktnější považují kapitolu 9. 3., kde se autorka s oporou v konkrétním odborném článku snaží „gildu“ interpretovat z hlediska určitého typologického schématu malých sociálních skupin. Na druhé straně je v práci řada pasáží, které se i s takto vágně vytčenými cíli mívají, jako jsou například autorčiny psychologizující úvahy rozprostraněné v zásadě po celé délce textu.

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

Charakteristickým rysem posuzované diplomové práce jsou náhlé myšlenkové skoky a posuny, jako by autorkou nebyla potenciální absolventka společenskovedního oboru, ale legendární panenka skákavá. V textu jako na běžícím pásu defilují různorodé pojmy a jména autorů, aby záhy mizely bez náležité kontextualizace a aplikace v rámci výzkumného designu (komunita, identita, subkultura, habitus, „magický kruh“, fenomenologický přístup...). Z nástinu metodologického postupu není zřejmé, zda primárním terénem je prostředí počítačové hry a nebo sociální svět vně hry. Autorka osciluje mezi rolí hráčky a etnografky způsobem, který nelze z pozice čtenáře sledovat. Symptomatický je v daném ohledu úvodní přehled pojmů (str. 5 – 8), kde jsou uvedeny aktéřské a nikoli analytické kategorie. Podstatná část úvodní poloviny práce je věnovaná popisu samotné hry, resp. fantazijního světa, ve kterém se odehrává, či spíše literárních předloh pro konstrukci předmětného fikčního světa, nicméně jako laik v oblasti počítačového hraní jsem o samotné hře získal představu jenom velmi mlhavou a chaotickou. Je-li navíc hlavním předmětem výzkumu „gilda“ jako sociální jednotka, pak by tomu mělo být podřízeno i představení světa, ve kterém gildy operují. Domnívám se proto, že exkurzy do historie

a principů žánru fantasy jsou nadbytečné a na straně druhé postrádám jasnější představení struktury sociálních vztahů v rámci gildy v kontextu hry.

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

Práce je psána ve slovenském jazyce, nicméně i čtení přes jazykovou bariéru umožňuje vidět, že obsahuje značné množství kostrbatých a těžko srozumitelných formulací, překlepů a pravopisných chyb. V textu se řada myšlenek opakuje, což ovšem v daném případě neslouží lepší přehlednosti a plynulosti argumentace. Chyby se objevují i v citacích a práci s literaturou – u řady odkazů na zdroje nejsou uvedena čísla stránek, zvláště autorka zachází s knihou Sociální konstrukce reality (str. 86 – 87), kde je tento titul zmíněn, ale následující citace je z jiného zdroje, přičemž není jasné, v jakém vztahu je citovaný výrok k uvedenému titulu. Kniha navíc není uvedena v seznamu literatury. Překvapuje mě, že práce neobsahuje obrazovou přílohu, která by nepochybně přispěla ke snazší orientaci v tématu a v prostředí hry, zvláště pokud autorka sama při kódování pracuje se „screen-shoty“.

4. STRUČNÝ KOMENTÁŘ HODNOTITELE (*celkový dojem z diplomové práce, silné a slabé stránky, originalita myšlenek apod.*):

Práce je v mnoha ohledech podprůměrná, teoreticky neukotvená, metodologicky nezajištěná (metodologické postupy nejsou představeny způsobem, který by umožňoval ověření) a příliš rozkročená do široka, což ústí jednak do nepřehlednosti a jednak do neúměrné délky. Navzdory všem výtkám se na druhou stranu domnívám, že na úrovni jednotlivých postřehů či dílčích popisů herních situací a vztahů má práce etnografickou hodnotu. Celkovou kvalitou je práce na samotné hraně hajitelnosti, možná spíše pod ní, ačkoli její téma je z odborného i zájmového hlediska mimořádně atraktivní.

5. OTÁZKY A PŘIPOMÍNKY DOPORUČENÉ K BLIŽŠÍMU VYSVĚTLENÍ PŘI OBHAJOBĚ (*jedna až tři*):

Na str. 15 uvádíte, že jste při analýze použila techniku kódování, nicméně blíže nespecifikujete, s jakými kategoriemi jste při kódování pracovala, a jakým způsobem tyto kategorie korespondují s vašimi teoretickými hledisky. Představte při obhajobě, jak jste při kódování postupovala a z jakých hledisek jste při tvorbě kódů vycházela.

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

v případě přesvědčivé obhajoby - dobře

Datum: 27.8.2014

Podpis:



Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta filozofická
katedra antropologie