



FAKULTA FILOZOFICKÁ
ZÁPADOČESKÉ
UNIVERZITY
V PLZNI

Katedra antropologie

PROTOKOL O HODNOCENÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE posudek oponenta

Práci předložila studentka: Bc. Ivana Milová

Název práce: Massively Multiplayer „Online Role – Playing Games“ ako sociálny priestor

Oponoval: Mgr. Nikola Balaš (KSA FF ZČU)

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

Autorka si v úvodu (s. 2, 10) klade za cíl prozkoumat následující:

1. Massive Multiplayer Online Role-Playing Game (dále jen MMORPG) hru World of Warcraft (dále jen WoW) z hlediska její sociální funkčnosti ve virtuálním i reálném prostoru. Konkrétním fenoménem, který autorka studovala, byla tzv. ‚guilda‘ neboli herní společenství.
2. Do jaké míry členové guild sdílejí identitární znaky.
3. Typologii hráčů – tedy odlišné herní strategie a různé motivace, které vedou jednotlivce k hraní her tohoto typu.

Nejméně ze všeho byl naplněn bod č. 2. V kapitolách VIII a IX, které se bodem č. 2 zabývají, se spíše nežli o sdílených znacích hovoří o sdílených motivacích hrát hru a být členem guild. Autorka se věnuje spíše definicím komunity a subkultury namísto toho, aby popsala identitární znaky, které spojují členy guildy, kterou studovala.

Bodu č. 1 je věnován dostatečný prostor. Je však sporné, zdali práce přichází s nějakými zajímavými myšlenkami. V práci je zmíněno počítačové pirátství (s. 69), násilí v počítačových hrách (s. 36–37), anonymita a izolovanosti herního světa od reálných rozdílů v sociálních stavech hráčů (s. 42), hráčský žargon (s. 59) a problém zábavy a volného času a závislosti na počítačových hrách (s. 110). Ve všech těchto případech se ale práce dotýká pouze povrchu a na zdroje se odkazuje sporadicky. Namísto poctivé analýzy je čtenář zasypán obecnými frázemi (srov. s. 26–27, 36, 41) a větami obsahujícími spojení „myslím si...“ (s. 14, 69, 82, 84, 104, 113, 114 a 118). Nepovažuji za špatné projevit názor. Za špatné považuji nepodložit názor analýzou a různými pohledy na daný problém. To autorka ve své práci téměř nečiní.

Bodu č. 3 je věnován prostor v kapitole X. V ní autorka hovoří o tom, jak spolu souvisí typy hráčů a doba, během které se hráči různých typů přihlašují do hry. V kapitole však chybí statistická data, o která si výzkum tohoto druhu žádá.

Cíle práce proto nepovažuji za naplněné.

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

Obsahové zpracování velmi dobře vystihuje věta z diplomové práce: „hra může vést k adaptivním potenciácím (adaptivnímu zesílení účinku), ve kterých lidé přebírají slovník, praktiky a postoje ze hry a přenášejí je do jiných oblastí života.“ (s. 57)

Kamenem úrazu předložené práce je nedostatek odstupu od předmětu studia. V první řadě se jedná o neschopnost autorky srozumitelně zprostředkovat čtenáři svět hráčů WoW. Práce u čtenářů předpokládá jistou obeznámenost se hrou a se společenským kontextem, který hru obklopuje. Kdybych sám nebyl s MMORPG hrami dříve seznámen, asi bych se v textu ztrácel. O hře samotné autorka kromě několika roztroušených myšlenek neříká nic. Nepopisuje, jak probíhá hraní jako takové. Laika napadne otázka: „Když je WoW hra, mohou ji hráči nějak vyhrát?“ Na tento elementární problém hraní her naráží autorka téměř až v samotném závěru práce (s. 106).

Autorka se alespoň snažila popsat, v jakém světě se hra odehrává. Čini tak v páté kapitole. Jako člověk obeznámený s WoW ale musím konstatovat, že ani tento popis není dostatečný. Autorka věnovala mnohem více místa popisu fantastických světů obecně nežli popisu a historii světů Azeroth a Draenor, ve kterých se WoW odehrává. Klíčovými pojmy (např. Horda a Alliance) je věnována jen poznámka pod čarou na s. 29. V práci není vůbec zmíněna dějová linka hry.

Autorce bychom mohli tyto nedostatky odpustit, protože cílem práce nebyl ani tak popis hry samotné, jako spíše popis života lidí, kteří hru hrají. V takovém případě se ale exkurz do fantastických světů učiněný v kapitolách IV a V jeví jako nadbytečný.

Dostatečný odstup není patrný ani z dalšího líčení. Tento nedostatek se projevuje například v pasážích, kde autorka uvádí příklady z hráčského žargonu (pala buf pls, mág urob stolček, lock telku pls, n00b, lama, nolifer apod.), jejichž význam ale nevysvětluje (s. 54, 59). Obdobný problém se týká pojmu *goldov* (s. 45), což je populární anglicismus nejen mezi hráči WoW. Populární hráčské anglicismy jsou dále reprezentovány (s. 39) autorkou nevysvětlenými výrazy *classy* (mn. č. od *class* [třída, přen. herní povolání]) nebo *báze* (z angl. *base*, základna). Hráčský žargon prosakuje i do neadekvátního užívání slova *charakter*, které je mezi hráči RPG her obecně velmi populárním anglicismem (s. 7) a které má v českém a slovenském jazyce jiný význam než anglické *character*. Odstup není patrný ani ze zacházení s pojmy. Někdy není jasné, zda se jedná o oficiální herní názvy, hráčský žargon nebo o autorčiny vlastní kategorie – jedná se o: *level*, *experience*, *questov*, *mob*, *sklil*, *talent*, *abilities*, *lvl* a *loot* (s. 31). Práci by velmi prospěl nějaký glosář herního žargonu uvedený v přílohách.

Jako problematické vidím i teoretické ukotvení práce. Autorka na s. 9 a 13 zmiňuje, že její studie je fenomenologicky laděná. Vytyčuje-li si autorka studovat sociální funkčnost hry, identitární znaky a hráčské motivace, pak není jasné, nakolik fenomenologické ladění přispívá k naplnění cílů práce. Chce-li se autorka věnovat fenomenologickému druhu zkoumání, pak by rovněž bylo vhodné, aby se opřela o větší množství relevantní literatury. Hendlův *Kvalitativní výzkum* není pro tyto účely dostačujícím zdrojem.

Neadekvátní užívání teorie se projevuje v nakládání s pojmem *subkultura*. Od s. 71 dále autorka potvrzuje vlastní definici *subkultura-guildy* na základě hráčských výpovědí o tom, jaké funkce by měla *subkultura-guilda* naplňovat. Je pravda, že si autorka vytkla za cíl studovat *guildu* z hráčské perspektivy (s. 4). Obávám se, že autorka nebere dostatečně v potaz rozdíl mezi vlastní teorií *subkultura-guildy* a hráčskými reprezentacemi *subkultur-guild*, stejně jako nečiní rozdíl mezi tím, jak hráči jednájí a jak své jednání sami verbalizují. Na základě tohoto přístupu pak autorka na s. 100 formuluje až příliš idealisticky znějící závěr o cílech hráčů jakožto členů *guild*.

Nedostatek teoretické reflexe se mimo jiné projevuje i v některých protimluvech. Na s. 55 autorka říká, že pro Huizingu jsou napětí a nejistota jedněmi z klíčových prvků hry obecně. Na s. 50 ale autorka tvrdí, že B. A. Nardi obohacuje Huizingovo chápání hry právě o prvek nepředvídatelnosti.

Co se týče metodologie autorka použila tzv. „rozhovorový dotazník“, jehož vyplněný exemplář je součástí příloh. Autorka v úvodu zmiňuje, že jakožto osoba dlouhodobě socializovaná mezi hráči WoW si je vědoma toho, že to mohlo ovlivnit její úsudek (s. 10). Domnívám se ale, že podnikla málo

kroků k tomu, aby tuto nevýhodu zmenšila. Autorka například nezmiňuje vlastní mocenskou pozici v guildě Headhunters. Z veřejně dostupných informací vyplývá, že autorka práce je zároveň guildmasterem guildy (viz <http://icewow.pilsfree.net/armory/guild.php?guild=477&msort=rank&o=asc>), což mohlo ovlivnit výpovědi dotazovaných. Za nedostatek považují i to, že autorka v přílohách neuvedla způsob, kterým se dotazovaných ptala a který je rovněž veřejně dostupný (viz <http://forumheadhunters.4fan.cz/viewtopic.php?t=43>).

Jiným nedostatkem je i práce se statistikou. Na s. 106–109 zmiňuje autorka vzájemnou závislost hráčských typů na jedné straně a časů přihlašování se do hry na straně druhé. Bohužel nikde není uveden vzorek, na kterém autorka tuto proměnnou studovala, stejně jako neuvádí další patřičné parametry (věk, procentuální zastoupení, atd.) běžné při práci se statistickými vzorky. Čtenáři by rovněž ocenili nějakou vizuální reprezentaci.

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

Práce je strukturovaná adekvátně a má všechny formální náležitosti, které mít má. Nechybí obsah, závěr, seznam závěrečné literatury, cizojazyčné shrnutí ani přílohy. Práce však oplývá řadou formálních nedostatků.

V práci se velmi často (28x) objevuje trojtečka čili výpustka, což není vhodné znaménko v žánru akademického psaní. Nadužívání tohoto znaménka je, jak se domnívám, jedním ze znaků psaného projevu lidí věnujících se počítačovým hrám (srov. rozhovory s informátory z kap. IX). Jedná se o další znak nedostatečného odstupu od předmětu bádání. A obdobně autorka nadužívá zkratky pro výčet (atd., atd., a pod. apod.), které se v textu vyskytují celkem sedmáctkrát.

Řada vět nedává smysl, protože jsou špatně zformulované (s. 45, 51, 67). V delších souvětích se nezdá, kdy objevuje vyšínutí z větné vazby. Čtenář se nemůže zbavit dojmu, že si autorka mohla své diplomové práci věnovat mnohem více času. Špatný dojem umocňují překlepy – huter namísto hunter, udead namísto undead (obojí s. 29), vrámci namísto v rámci (s. 36), členm namísto členmi (s. 66), opakování se (srov. s. 41 a 42) a některé další nedostatky. Autorka nečiní rozdíl mezi pomlčkou a spojovníkem (s. 112). Na s. 111–112 užívá autorka pořekadla *výjimka potvrzuje pravidlo* (z lat. *exceptio confirmat regulam*). Autorka by si měla nastudovat, co toto pořekadlo skutečně znamená.

Autorka práci odevzdala ve slovenském jazyce. Práce ale nevyhovuje pravidlům slovenského pravopisu. Autorka špatně používá čárky (někde chybí, jinde jsou v místech, kde být nemají), špatně skloňuje a objevují se i čechismy (ohľadne namísto ohľadom [s. 70, 73], zpravidla namísto spravidla [s. 67]).

Velmi slabým místem práce jsou citace. V případech některých citací autorka uvádí čísla stránek, v jiných případech nikoliv. Odkazy na stránky chybějí v citacích na s. 17, 21, 45, 50, 64, 70, 72, 87, 96–98, 103–104. Na s. 21 je zmíněn Lévi-Strauss a jeho bádání o mytologii, avšak samotný Lévi-Strauss citován není. Obdobně autorka (na s. 86–87) pracuje s knihou *Sociální konstrukce reality* od Petera Bergera a Thomase Luckmanna. Kniha zmíněna je, ale není očitována a chybí i v seznamu závěrečné literatury. Na s. 40 a 57 se objevují věty se zmatečnými odkazy na zdroje. Z odkazů není jasné, koho autorka cituje. Ve kap. IV se objevuje řada informací, které autorka jistě nemá z vlastní hlavy. Odkaz na literaturu je však jen jeden. Na s. 69 se opět objevuje řada informací, které by měly být rovněž podloženy citacemi. V seznamu závěrečné literatury jsou citované čtyři knihy od J. R. R. Tolkiena a čtyři knihy od R. E. Howarda, které nejsou nikde očitované v textu.

Kromě toho si nelze ne všimnout, že se autorka nechala inspirovat klasiky na poli bádání o fantastické literatuře. K její škodě je však jaksi zapoměla očitovat. Na s. 16, 20–27 a 30 se nacházejí pasáže doslovně převzaté či parafrázované z mé vlastní diplomové práce. Pasáže na s. 27–28 se zdají být převzaté z diplomové práce o fantastické literatuře od Andrey Coubalové. Práce byla obhájena v roce 2012 na Masarykově Univerzitě. Text na s. 102–103 zase vykazuje nápadnou podobnost s neobhájenou diplomovou prací Matouše Máraie z Masarykovy Univerzity. Možná by se autorka měla zamyslet nad větou ze své vlastní práce ze s. 69: „Fenomén kopírování a porušování autorských práv je velmi známou a aktuální tématou,“

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

Práce na mě příliš dobrý dojem nezanechala. Není podložena poctivým etnografickým líčením. Popisu hry je věnovaný minimální prostor. Práce by se tak zdála být vhodná pro publikum, které je s předmětem bádání již seznámeno, neočekává etnografické líčení, ale těší se na nějaké zajímavé analýzy dotýkající se počítačových her a jejich vlivu na lidi a společnost. Ke škodě poučeného publika se však v práci neobjevují nikterak zajímavé teze. Práce se dotýká řady zajímavých problémů, ale autorka plně nevyužívá jejich potenciálu. Autorka se často a zbytečně opakuje, prezentuje názory spíše než analýzy a nesnaží se vypěstovat si dostatečný odstup od předmětu studia nemluvě o špatném psaném projevu a neadekvátních citacích. Idylické líčení počítačových her a hráčských komunit v závěru práce působí příliš laciným dojmem. Nakonec by autorka udělala lépe, kdyby se zaměřila na jeden konkrétní problém, práci odevzdala kratší a před odevzdáním práci předložila ke korektuře.

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


- Na s. 11, 14 a 106 zmiňujete, že jste si vedla terénní deník. Měla byste ho k nahlédnutí?
- Na s. 51 píšete, že Johan Huizinga vytvořil pojem *magický kruh*. Na uvedených stránkách z Huizingovy knihy *Homo Ludens* (1971: 14–21) se však žádný takový pojem nenachází. Můžete to objasnit?
- Napadly by vás nějaké příklady toho, jak se může ve hře vytvářet hierarchie a na jejím základě vznikat konflikt mezi členy guildy?

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

Nedoporučuji k obhajobě

Datum: 18. června 2014


Podpis: Nikola Balaš


Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta filozofická
katedra antropologie