



FAKULTA FILOZOFICKÁ  
ZÁPADOČESKÉ  
UNIVERZITY  
V PLZNI

Katedra antropologie

## PROTOKOL O HODNOCENÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE posudek oponenta práce

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

**Název práce: Massively multiplayer „online role playing games“ ako sociálny priestor**

**Vedoucí práce:** Mgr. Tomáš Hirt, Ph.D.

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

Oproti předchozí verzi práce, která nebyla obhájena v minulém státnicovém termínu, je předložený text ucelenější, tematicky se omezuje především na tzv. „gildy“ coby specifické sociální útvary operující v prostředí počítačové hry World of Warcraft. Autorka uvádí, že cílem její práce je „na základe etnografického výskumu popísať sociálnu realitu a subkultúru hráčov MMORPG hry World of Warcraft. Ciele práce budú dosahované prostredníctvom popisu a analýzy špecifického sociálneho zoskupenia takzvanej „guildy“ v priestore masívne multiplayer „online role-playing hry“ World of Warcraft“ (str. 4). Za posun směrem k vyšší kvalitě práce považují i výraznější zarámování výzkumu „gild“ (především jedné konkrétní „gildy“, již je autorka členkou) do etnografického přístupu, resp. fakt, že autorka zřetelněji odlišuje svoji roli etnografky od role hráčky. Oceňuji, že řada z výhrad a kritických připomínek formulovaných při minulém pokusu o obhajobu, byla v přítomné verzi práce zohledněna, a konstatuji, že vytčený cíl byl splněn po úroveň magisterského studia dostatečným způsobem.

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

Než autorka přistoupí k samotné analýze „gild“, která tvoří těžiště práce, poskytne přehled jednak v dosavadní (nemnohé) česky psané literatuře vztahující se k tématu včetně kvalifikačních vysokoškolských prací, a jednak v prostředí samotné hry, což umožňuje orientaci v následující argumentaci. V analytické části je nejprve představen postup etnografického výzkumu (s oporou v literatuře zaměřené na etnografii syntetických světů), jakož i terén, ve kterém výzkum probíhal, čili „gilda“. Plynulé směřování k samotné interpretaci narušuje kapitola 6. 4. týkající se provozu „neoficiálních serverů“ a pirátských verzí hry, jejíž zaměření stojí zcela mimo argumentační linii práce. Při interpretaci sociálních vztahů v rámci „gildy“ používá autorka koncept „sociální skupiny“, „sociální struktury a organizace“ a koncept „liminality“, a to s oporou v antropologicky relevantní literatuře. V kapitole 8. se autorka věnuje „subkultuře“ členů „gild“ ve světě mimo hru. V obou polohách (ve hře i mimo hru) je poměrně povrchní teoretické uchopení kompenzováno hloubkou etnografického popisu. V poslední části práce se autorka věnuje otázce „raidu“ coby typické události, v jejímž rámci se děje praktické jednání členů gild, přičemž coby interpretační oporu používá teorii hry Johanna Huizingy. Závěr práce považuji za příliš obecný, v podstatě jsou v něm rekapitulována východiska autorčina badatelského počínu, namísto aby zde bylo shrnuto to, co výzkum odhalil.

