

Posudek na disertační práci Mgr. Petra Kaliniče

Etnografie virtuální válečnické skupiny v prostředí Guild Wars 2: Organizace, taktiky a profesionalita aktérů

Pro čtenáře neznalého specifický svět hráčů internetových interaktivních her představuje předložená disertační práce exkurz do v pravdě exotické krajiny obývané tajemnými domorodci se specifickým způsobem komunikace, (virtuálního) chování a myšlení. Autorem tematizovaná problematika etnologie virtuálního prostoru, resp. osobitý způsob její reflexe, je – a to nejen z hlediska českého kontextu – značně nápaditá. Petru Kaliničovi se podařilo vypracovat informativně vybavenou a teoreticky podloženou studii a to přesto, že byl od počátku svého badatelského úsilí postaven před několik závažných problémů. Zejména je třeba zmínit obstarání si těžko dostupných zahraničních prací průkopníků tohoto studia a dále i nalezení vlastního tvůrčího postupu při rozkrývání objektu svého zájmu. Již na úvod lze konstatovat, že svého úkolu se autor úspěšně zhostil a předložil po materiálové i metodologické stránce vyzrálou studii.

Kaliničova disertační práce kombinuje deskriptivně pojatou etnografii virtuální světů, která je zaměřena na popis adaptačních, komunikačních a organizačních taktik válečnicko-herní mezinárodní skupiny „The Dragon Collective“, s analýzou virtuální každodenní praxe a intersubjektivní logiky hráčů vybrané gildovní skupiny. Jiný ambiciózní cíl autora spočíval v pokusu naznačit, jakým způsobem korelují některé funkční prvky analyzovaných taktik studované herní komunity s historickými i aktuálními koncepty vojenské i civilní organizace známé z reálného světa. Práce tak vykazuje i myšlenkový přesah do aktuální problematiky asymetrické manévrové války a do oblasti studia „,oportunistického násilí‘ jako parazitního výrobního způsobu“. Badatelský záměr tak nepostrádá aplikovanou dimenzi, neboť, jak autor přesvědčivě dokládá, virtuální (válečnická) společenství mohou vykazovat řadu podobností se společenstvími z reálného světa.

Z formálního hlediska je studie členěna do čtyř hlavních kapitol, které jsou dále strukturovány do řady podkapitol, seznamu použité literatury a pramenů, resumé (ve třech jazycích!) a objemné obrazové přílohy, která vhodným způsobem přibližuje v textu probíranou látku. Text práce je napsán srozumitelným způsobem a i ze stylistického hlediska kultivovaným jazykem. Na druhé straně je však nutno podotknout, že poněkud čtenářsky nevlídně v textu působí zbytečně časté duplicitní uvádění originálních výpovědí respondentů/aktérů a jejich českého překladu. Z hlediska plynulosti četby působí též rušivě časté redundance, zejména nadbytečné opakování badatelského záměru v oddílech 1.3., 2.1 i

2.2. či redundance ohledně charakteru a způsobu shromažďování dat. Z teoretického hlediska autor navazuje na zahraniční studie věnované etnografii virtuálního prostoru. V dosavadním stavu výzkumu dané problematiky se Kalinič orientuje suverénně a svůj způsob myšlení byl schopen ukotvit v relevantním teoreticko-metodologickém kontextu.

Použitá data byla shromažďována prostřednictvím po dobu čtrnácti měsíců trvajících zúčastněného pozorování, během něhož byl autorem ve virtuálním světě sledované gildy prováděn participativní terénní výzkum. Další zdroj informací představovaly polostrukturované rozhovory s aktivním jádrem zkoumané skupiny, přepisy komunikace gildovního fóra a nejrůznější další textové a audiovizuální materiály ze specializovaných webů. Za jakési těžiště Kaliničovy etnografie virtuálního prostoru lze považovat třetí kapitolu práce, v níž jsou popsány a analyzovány relevantní aspekty virtuální každodennosti vybrané herní online komunity. Čtenáři je zde zprostředkován zasvěcený vhled do intersubjektivně sdíleného virtuálního světa, přičemž zejména podkapitolu 3.3., která je věnovaná analýze rozpadu gildy na skupinu „sociálně“ cítících a tzv. rychlých hráčů s „profesionálními ambicemi“, lze uvést jako příklad zdařilé případové studie.

Kaliničův popis a interpretace každodenního fungování a organizace gildy jakožto uzavřeného společenství s vlastními pravidly chování, komunikace a myšlení je sice doprovázen odkazy na příklady z klasické antropologické literatury (např. praktiky tzv. potlače na s. 117) či odkazy na formální a funkční podobnosti kultury gildy s některými kulturními prvky známými z tzv. válečnických kultur (s. 52), zejména s nomádskými společnostmi. Přesto je třeba konstatovat, že je škoda, že rozhodná většina textu je až příliš zaměřena na hru samotnou. Text práce by jistě získal na atraktivnosti a pro čtenáře, který se o virtuálně hrané hry jinak příliš nezajímá i na srozumitelnosti, kdyby zde byly prostřednictvím názorných příkladů výrazněji akcentovány principy mentálního propojení virtuálního a reálného světa.

V této souvislosti se kupříkladu naskýtá otázka, do jaké míry je možné poukázat na určité podobnosti mezi analyzovanými kulturními praktikami a některými principy fungování západní (atlantické) liberálně individualisticko-egoistické společnosti. Do jaké míry lze odlišit imanentní herní limity možného herního chování, tedy to, co je ve hře přítomno, protože to do ní bylo vloženo jejími tvůrci od oněch modů jednání, které jsou variabilní, protože vyplývají z jedinečné konstelace aktérů-hráčů a jsou projevem jejich tvůrčí aktivity? Jiný příklad průniku virtuálních strategií do reálného světa, ke kterým se Kalinič vyjadřuje bohužel až v samém závěru práce (s. 159-162), představují odkazy na aplikace tzv. swarmingu během válečných konfliktů v Sýrii, Iráku a na Ukrajině.

Další možné metaúrovňové uvažování naznačeným směrem by mohlo spočívat ve vnímání internetových her jako sociálního fenoménu per se. V čem kupříkladu spočívá jejich primární společenská funkčnost? Jedná se výhradně o sociální eskapismus hráčů (emická dimenze) či je možné i uvažovat o záměrné neutralizaci tvůrčí potence hráčů pro jiné činnosti (etické hledisko)? Co bude pro budoucnost znamenat, že se v planetárním měřítku objevila relativně početná multietnická, multikulturní a multikonfesijní populace interagující více než v reálném světě ve světě virtuálním a komunikující navzájem v silně pidžinizované angličtině? Jak herní principy ovlivňují způsoby myšlení těchto hráčů a jakým způsobem vstupují do jejich osobních životů?

Tyto poznámky k celkovému zaměření textu je však třeba vnímat jako postřehy rozvíjející základní poznatky, které přináší Kaliničova inspirativní práce. Jejím primárním cílem bylo pojmout herní komunitu jako totální skupinu a vypracovat etnografii její každodennosti. Tento badatelský záměr byl zcela naplněn. Hlavní poznatky byly formou devíti finálních tezí (s.156-158) autorem shrnuty v závěru práce. Předložená studie názorně ukazuje, jak aktuální může být etnologické studium virtuální každodennosti, které je zaměřeno jak na porozumění fungování virtuálních světů, tak usiluje i o rozkrytí jejich propojení se světem reálným. Etnologický zájem o virtuální prostředí vyvolává specifické otázky po lidském bytí, jejichž zodpovězení přímo souvisí s budoucím směřováním západní společnosti. Je velkou zásluhou Petra Kaliniče, že svojí prací zasadil tento způsob uvažování do českého prostředí.

Předloženou disertační práci, která minimálně v českém prostředí vykazuje v pravdě průkopnický charakter, jednoznačně doporučuji k obhajobě.

V Plzni 18.1.2016


Doc. Petr Lozoviuk, Ph.D.