



FAKULTA FILOZOFICKÁ
ZÁPADOČESKÉ
UNIVERZITY
V PLZNI

Katedra antropologie

PROTOKOL O HODNOCENÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE posudek oponenta

Práci předložil(a) student(ka): Bc. Valentýna Hrkalová

Název práce: Identita hráčů eSport v rámci kompetitivního týmu

Oponoval (*u externích oponentů uveďte též adresu a funkci ve firmě*): Daniel Sosna, Ph.D.

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

Cílem práce je porozumět tvorbě identity v prostředí virtuálního sportovního týmu. Cíl se podařilo naplnit.

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

Práce je logicky strukturovaná a pečlivě vypracovaná. Tematicky se jedná o téma, které rezonuje se současným rozvojem digitálních technologií. Práce je obsahově vyvážená.

Úvod práce velmi dobře čtenáře uvede do tématu a zaujme ho sérií otázek, které autorka pokládá. Teoretické kapitoly čtenáři představují klíčová témata jako jsou sport, identita, hra, virtualita a jejich vzájemné vztahy. Autorka pracuje s relevantní literaturou a dobře diskutuje odlišnosti a podobnosti úvah jednotlivých aktérů teoretické diskuze. U identity by ale bylo vhodné zapracovat i kritické reakce na tento koncept. U tématu sportu mě překvapila absence výrazných prací editora American Ethnologist Nico Besniera, který má nyní velký ERC projekt právě na sport nebo českého specialisty Dina Numerata. Podobně je škoda, že autorku nezaujala velmi kvalitní disertace Petra Kaliniče, obhájená na naší katedře a nevidím ani citace školitelky. Tyto poznámky ale nesnižují jinak kvalitní teoretickou část práce.

Metodologie je představena jasně. Výzkumné otázky nejsou ale dobře formulované. Jedná se často o dílčí otázky, které si každá badatelka klade, ale nejsou to výzkumné otázky v pravém slova smyslu. Kvalitní výzkumná otázka má teoretický přesah a vztahuje se k obecné rovině úvah o tématu. Otázky typu „Proč se stali jedinci členy týmu“ nejsou vhodnými výzkumnými otázkami. Představení výběru vzorku, metody tvorby i analýzy dat jsou srozumitelné. Jako dobrý krok chápu i prezentaci české i anglické verze výpovědí informátorů pomocí poznámkového aparátu.

Výsledky studie autorka strukturuje podle témat, která z interakce s hráči vzešla. Při diskuzi výsledků autorka dobře jednotlivé výpovědi komentuje a vztahuje pomocí citací k pracím jiných autorek a autorů. Autorce se dokonce daří zapracovat i teoretické koncepce z úvodních kapitol práce. K práci mám je jednu výhradu. Z popisu výzkumného designu mám dojem, že autorku zajímala identita, provedla rozhovory a pak hledala vše co s identitou souvisí. Z textu mám ale dojem, že se během debat objevila řada zajímavých informací, které směřují jinam (temporalita, technologie, hra jako specifický prvek kultury, který je v ČR a USA vnímán odlišně). Mám dojem, že diplomová práce není klasicky etnografická ve smyslu induktivní konstrukce nového vědění na základě vize reality, která přichází od zkoumaných, ale zdá se být formována apriorními kategoriemi a vztahy, které existovaly již před započítím výzkumu. Je to otázka preference a nijak to nesnižuje kvalitu výsledného textu. Mám

ale dojem, že pokud by autorka byla víc otevřená světu zkoumaných, identita by nezůstala jako nosná osa práce. Položme si otázku: Pokud budeme chtít porozumět světu hráčů LoL, bude identita centrální kategorií, okolo které se točí jejich sociální život? Je škoda, že se nepodařilo práci dotáhnout ještě o krok dál a interpretovat rozdíly mezi Čechy a Američany v kontextu prostředí, ve kterém vyrostli. Tak by totiž studium virtuální hry mohlo sloužit daleko obecnějšímu projektu porozumění jinakosti skrze odlišnou konstrukci osobnosti, vnímání času, soupeřivosti nebo role her ve společnosti („work hard, play hard“ versus české „kdo si hraje, nezlobí“). Virtuální hra by tak byla pouze prostředkem k odhalení něčeho hlubšího.

Závěr práce je srozumitelný a dobře sumarizuje hlavní výsledky výzkumu. Teoretický rozměr a ambice jsou zde ale nižší než v teoretických kapitolách.

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

Formální úprava je výborná. Celá diplomová práce působí pečlivým dojmem a je zřejmé, že prošla detailní korekturou. Text se vyznačuje výbornou stylistikou, se kterou se u studentských prací nesečkávám často. Citování je pečlivé s konkrétními stranami i u parafrází, jasně jsou označeny i sekundární citace. Seznam literatury je přehledný a pečlivý. Anglické resumé je solidní. Přílohy jsou informativní.

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

Diplomová práce Valentýny Hrkalové mi udělala radost. Studie je profesionální a může sloužit jako doklad jiným studentům, že i v dnešní době plné lenosti a vlažného přístupu ke studiu lze při dostatečném nasazení vytvořit výborný text. Práci bych mohl vytknout menší záběr výzkumu nebo zaměření na téma identity, které příliš nerezonuje se současnou antropologií a po přečtení práce mám i dojem, že se nejedná o centrální kategorii strukturující představy a sociální život zkoumaných. Jsou to ale vše diskutabilní témata ovlivněná subjektivním pohledem na věc. V substantivní rovině práce zůstává nosná a přináší hodnotný vhled do světa hráčů virtuálních her.

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

Jste schopna reflektovat, jak Váš vlastní přístup k technologiím a hrám ovlivnil výzkum?

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

Výborně

Datum: 24.5.2017

Podpis:



Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta filozofická
katedra antropologie

