

Obor Sociální antropologie

Katedra sociálních věd,

Filozofická fakulta,

Univerzita Pardubice

Oponentský posudek bakalářské práce

Práci předložil: Lukáš Jarkuliš

Název práce: Virtuální identita hráčů MMORPG a jejich motivace ke hraní

Oponoval: PhDr. Michal Tošner, Ph.D.

Cíle práce:

Práce je založena na neantropologickém přístupu ke studiu herních světů v kyberprostoru. Je s podivem, že klíčová otázka zní „jaká je motivace k hraní her typu MMORPG“, aniž by si autor prostudoval koncept jednání, ke kterému tento pojem patří. Navíc nelze nepoukázat na to, že v antropologické diskusi byl tento termín opuštěn v 80. letech a nahrazen pojmem praxe a jednání ve smyslu *agency*. V důsledku ledabyly přejaté psychologické terminologie jsou pak postřehy získané prostřednictvím rozhovorů interpretovány vcelku banálním způsobem. Například skutečnost praxe hraní síťových kolektivních her jako kompenzace absence osobních vztahů je pouze konstatována, aniž by student pátral po strukturálních příčinách takové absence a ty detailněji interpretoval. Ve finále student předložil vcelku konvenční psychologizující charakteristiku fenoménu MMORPG. Cíle práce se tak podařilo naplnit pouze částečně.

Obsahové zpracování:

Přínos předložené bakalářské práce je možno vidět v tom, že sumarizuje a předkládá některé v literatuře přítomné odborné literatuře, jako je typologie přístupů ke hře a typologie z hlediska času, míry kooperace a dovedností. Nicméně explanace příčiny participace aktérů v prostředí kolektivních online hrách jsou pojednány povšechně. Nikoli překvapivě jsou zdůvodněny eskapismem, relaxací a „závislostí“. Stručné charakteristiky participantů výzkumu (které nazývá *respondenty*) se omezují pouze na věk, délku herní zkušenosti a množství času stráveného hrou. O sociálních pozicích, vzdělání a celkovém habitu hráčů se nedozvíme bohužel nic, takže nelze konstatovat, zda hraní her odpovídá či neodpovídá praxi určité třídy aktérů. V takovéto podobě by charakteristiky respondentů zasluhovaly umístění spíše v přílohách práce. Do příloh též náleží obrázky ilustrující herní prostředí. Po očištění se text pohybuje na spodní hranici akceptovatelné ve svém rozsahu jako text bakalářské práce. Pojednání o sociální identitě hráčů a její flexibilitě v kyberprostoru v pojmech virtuálního a reálného světa postrádá subtilnost a vhodné teoretické založení. Poněkud propracovanější a v literatuře lépe zakotvenější je kapitola nazvaná „Identita a gender“. Postižení jazykových aspektů herního prostředí a hráčů je spíše povrchní, omezuje se na tvrzení, není zakotveno v příslušných dřívějších studiích (Crystal) a není podpořeno analýzou.

Formální zpracování:

Z formálního hlediska je práce v mnoha ohledech problematická. Text práce začíná str. 8 namísto str. 1. Hned v první větě se vyskytuje syntaktická chyba. V práci jsou další gramatické chyby (viz např. provést se z, místo provést se s na str. 9). Další problematické místo je s převáděním pojmu guilda do počestlého gilda, které navíc není konzistentní. Po jazykové stránce je patrná nedostatečná terminologická vybavenost (respondenti různých věků – různá věková vrstva). Formátování se místy rozpadá, místo uvozovek jsou čtverečky (s. 12) apod.

Hodnocení:

V práci postrádám hlubší reflexi klíčových pojmů v kontextu klíčových antropologických studií (S. Turkle, D. Miller apod.). Předkládaná bakalářská práce pokládám za promarněnou příležitost k tomu, přidat k tématu nová zjištění. Na druhou stranu práce v minimálním standardu splňuje požadavky kladené na bakalářskou práci. Práci s výhradami doporučuji k obhajobě a navrhuji ji hodnotit **známkou dobře**.

PhDr. Michal Tošner, Ph.D.