



FAKULTA FILOZOFICKÁ
ZÁPADOČESKÉ
UNIVERZITY
V PLZNI

Katedra antropologie

PROTOKOL O HODNOCENÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE posudek vedoucího

Práci předložil(a) student(ka): Kristýna Fendrychová

Název práce: SOCIÁLNÍ REALITA HRÁČŮ WORLD OF WARCRAFT

Oponoval (u externích oponentů uveďte též adresu a funkci ve firmě):

PhDr. Michal Tošner, Ph.D.

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

Studentka se pustila do relativně nového terénu antropologie, kterým je online prostředí a komunikace. Ve svém etnografickém výzkumu se zaměřila na hráče síťové hry War of Warcraft, která je dosti rozšířená v kultuře mladých. Její práce je legitimním záměrem, jemuž se v zahraničí dostalo již značné pozornosti pod označením výzkumu „komunity hry“. Kristýna Fendrychová si položila otázky na povahu jednání, interakcí, sociální organizace a komunikace v online prostoru. Záměry práce se podařilo naplnit mírou vrchovatou.

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

Práci rozčlenila autorka do tří celků. V první části předkládá historii počítačových her, teoretické koncepty uchopení online prostoru (Escobar; Peterson a Wilson; Hakken ad.) a vhodně tato témata doplňuje filozofickým uchopením hry (Caillois; Huizinga). Následně tyto koncepce aplikuje ve třetí části, která je věnována vlastnímu výzkumu a interpretaci získaných dat.

Všechny části jsou vypracovány komplexně, avšak přiměřeně. Antropologické teorie výzkumu online komunit a technosociality jsou vhodně využity pro vymezení zkoumaného předmětu, tedy fenoménu *Massively Multiplayer Online Role Playing Games* (MMORPG). Studentka zcela správně konceptualizovala online prostředí jako součást sociální reality, a nikoli tedy jako realitu virtuální. Ve vlastním výzkumu používala standardní etnografické metody sociální a kulturní antropologie, tj. polostrukturované rozhovory a zúčastněné pozorování. Za tímto účelem by vstoupila do herního prostředí War of Warcraft a získala vzorek 12 informátorů. Na provedení výzkumu oceňuji reflexivní přístup a působivé narativní uvedení čtenáře do terénu MMORPG, terénu, jehož popis připomíná klasická antropologická líčení vstupu do terénu. Etnografický popis herního prostředí je barvitý a plastický.

V tématu identity se omezila na tvorbu herní postavy z aktérského hlediska. Zjistila, že herní figura je pojímána převážně z utilitárního a estetického hlediska. Je tedy možno zalitovat, že kriticky neuchopila kulturní rozměr a vzorce (např. rasovou klasifikaci) producentů herního prostředí. Např. napětí mezi fantazijní složkou a faktickou reprodukcí rasového pojetí identit. Materiál však skýtá působivý vhled do praktik hravého zdvojení (až zmnohonásobení) identit. V oblasti genderu nabývá toto herní zdvojení až forem parodie či karnevalové travestie, která však vyjevuje a někdy i posiluje genderový řád. Při popisu sociální organizace zohledňovala vztahy v offline a online doméně. V online doméně pak zkoumá specifické formování a sociální organizaci kooperujících skupin, tzv. Guild.

Zohledňuje kriteria získávání členství a dynamiku skupin. Ličení specifík komunikace považují v práci za nejpozoruhodnější. Studentka se zaměřila na specifika jazykového kódu v textové komunikaci, kde využívá práci *Language and the Internet* Davida Crystala a postihuje tak jazykovou hybridizaci (termínem autorky *bricolage*) jazykového kódu na pomezí softwarem určené angličtiny a prakticky užívané češtiny. Literárněji pojatý závěr podtrhuje celkový hermeneutický charakter předložené práce.

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

Po jazykové stránce je práce napsána srozumitelně a čtivě. Používání parafrází a citací a odkazování na literaturu je korektní. Při opakovaných citacích je nesprávně užito velké písmeno. Dojem z celkové úpravy kazí zaměňování pomlčky a rozdělovníku. Seznam literatury konzistentně dodržuje zvolenou normu, avšak není zcela bez závad. Například uvádění online odkazů u článků z odborných časopisů, které se zásadně neuvádějí a odkaz na Crystalovu knihu *Language and the Internet* absentuje v seznamu použitých zdrojů zcela. Je také škoda, že v příloze nenalezneme vizuální dokumentaci terénního výzkumu, slovník zkratk a výrazů apod. Celkově však práce splňuje všechny formální náležitosti a může být předložena k obhajobě.

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

Studentka bravurně zvládla velké množství teoreticky náročné cizojazyčné literatury. Po teoretické stránce by ji bylo možno označit za sofistikovanou. Práce je zakotvena v antropologii médií, sociální antropologii technologií a teorii síti-aktérů (ANT). Navíc zakotvení výzkumu nepostrádá filozofický rozměr a historickou hloubku. Za osobitý a originální považují hermeneutický přístup k výzkumu. Studentka si za hlavní cíl vytkla porozumění jednání, identity a sociální organizaci a komunikaci. V tomto smyslu lze říci, že ve vztahu k nezvyklému terénu provedla poctivou etnografickou práci. Tu také připomíná uvádění „nativních“ termínů (v této souvislosti se o aktérech v herním prostu hovoří jako o *digital natives*). Ačkoli jsem pojednávané prostředí nikdy nenavštívil, získal jsem díky této práci představu o daném prostředí. Pro další rozvedení výzkumu by bylo možno zdůraznit herní zdvojení identit. Poněkud stranou nechala otázku dopadu těchto her na sociální život hráčů v offline doméně a diskutovaný problém herní závislosti. Celkově však hodnotím předkládanou bakalářskou práci jako velmi zdařilou.

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

Prosím, zda by studentka mohla krátce pohovořit a jazykových zvláštnostech hráčů hry *War of Warcraft*.

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

Práci Kristýny Fendrichové navrhuji komisi hodnotit stupněm výborně.

Datum: 22. 5. 2012

Podpis: Michal Tošner



Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta filozofická
katedra antropologie





ZÁPADOČESKÁ
UNIVERZITA
V PLZNI

Fakulta filozofická
Katedra antropologie

PROTOKOL O HODNOCENÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

posudek oponenta

Práci předložil(a) student(ka): Kristýna Fendrychová

Název práce: Sociální realita hráčů World of Warcraft

Oponoval (*u externích oponentů uveďte též adresu a funkci ve firmě*): Mgr. Ladislav Toušek,
KSA FF ZČU

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

Kristýna Fendrychová se vytkla za cíl ve své bakalářské práci přiblížit sociální realitu aktérů/hráčů online hry *World of Warcraft* a její sociální organizaci. To se jí podařilo naplnit.

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

Předložená práce se skládá ze tří hlavních celků, kterými jsou teoretická část, metodologie a část empirická. Všechny části jsou zpracovány pečlivě s tím, že teoretická část by mohla být podle mého soudu o něco kratší, avšak v kontextu celkového rozsahu textu je proporcionalita vlastní a teoretické práce vyvážená. Autorka velmi zdatně kombinuje načerpané poznatky z literatury a dalších sekundárních zdrojů s daty, která získala prostřednictvím vlastního kvalitativního výzkumu. Do budoucna bych doporučoval trochu více zpracovat na metodologii, zejména co se týče její systematičnosti a analýzy dat. Trocha zklamání přináší závěr práce, který je nedůsledný s ohledem na ostatní části textu a zasloužil by si

důslednější shrnutí poznatků včetně jejich abstrakce v teoretické závěry a jejich možnou kritickou reflexí.

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

Pisemný projev studentky je vyzrálý, práce je velmi čtivá, gramatické chyby a překlepy spíše výjimečně. Autorka přesně a adekvátně cituje a celkově je její práce se sekundárními daty/literaturou velmi dobrá. Kvalitu příloh by šlo zlepšit: Uvítal bych tabulku informátorů a jejich charakteristiky, případně i slovníček slangových termínů a seznam zkratk pro lepší orientaci v samotném textu.

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

Jedná se o skvělou bakalářskou práci. Jedinou slabinou, která mně při jejím čtením napadla, je nedotažený (teoretický) závěr, kvalita příloh a metodologie (analýza dat).

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

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

Výborně.

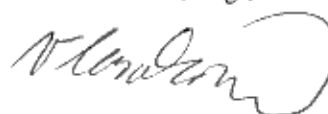
Datum:

23. 5. 12

Podpis:



Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta filozofická
katedra antropologie



Průběh obhajoby bakalářské práce:

Název Práce: Sociální realita hráčů World of Warcraft

Vedoucí práce: PhDr. Michal Tošner, Ph.D.

Oponent: Mgr. Ladislav Toušek

Průběh obhajoby:

Komise představila posudky na předkládanou bakalářskou práci.

Studentka reagovala na posudky.

Studentka reagovala na otázku vyplývající z posudku vedoucího (oponent nepoložil v posudku žádnou otázku): Prosim, zda by studentka mohla krátce popovírat o jazykových zvláštnostech hráčů hry World of Warcraft.

Studentka dále diskutovala o tématu práce.

Práce byla obhájena.

Členové zkušební komise:

Prof. RNDr. Ivo Budil, Ph.D., DSc.

PhDr. František Bahenský

PhDr. Jaromír Murgaš, CSc.

Mgr. Michal Tošner, Ph.D.

PhDr. Marta Ulrychová, Ph.D.

Klasifikace: Vyborně

Datum obhajoby: 30. května 2012



.....
podpis zkoušejícího