

## **Oponentský posudek bakalářské práce Michala Šmída „*Hráči deskových her jako subkultura*“. Praha, Fakulta humanitních studií UK 2018, 56 s.**

Bakalářská práce Michala Šmída se věnuje problematice hráčů deskových her, jež pojímá jako svébytnou subkulturu. Na základě vlastního etnografického výzkumu kombinujícího polostrukturovaná interview a zúčastněné pozorování se autor pokouší zodpovědět otázku „Co to je být hráčem deskových her?“ (s. 33) s důrazem na motivaci aktérů stát se hráčem.

Práce je členěna do dvou částí, teoretické (s. 10-32) a empirické (s. 33-52), jež se dále dělí na pojednání metodologie empirického výzkumu (s. 33-44) a interpretaci dat (s. 44-52).

Z práce je patrné, že se autor dobře orientuje v problematice deskových her, ostatně ve vztahu k nim se definuje jako „částečný insider“ (s. 37), což mu umožnilo snadný vstup do terénu, tedy přístup do dvou klubů deskových her a navázání kontaktů se sedmi informátory, s nimiž vedl interview.

Teoretická část práce je rozdělena na tři podkapitoly pojednávající pro práci stěžejní koncepty hry, kultury a subkultury. Na příkladu pojmu kultura je přitom možné demonstrovat problémy, s nimiž se práce potýká. Prvním problémem je, že pojem kultury není pro práci nijak významný, jelikož nijak nepomáhá ani formulaci výzkumného problému ani následnému porozumění datovému materiálu. Za druhé je tato část pouhým výčtem různých definic, resp. pojetí kultury, namísto toho, aby představovala buď jejich syntézu anebo kritiku a k jedné z nich se přihlásila.

Oba tyto problémy se pak do různé míry objevují i v případě pojednání konceptů hry a subkultury. Zejména v případě hry je mnoho oddílů ve vztahu k cíli práce nadbytečných - např. Calloisova typologie her (s. 12-13), historie deskových her (s. 15-16), definice herních pojmů a komponent (s. 17-19) nebo typy moderních deskových her (s. 20-22). Vysoce relevantní je naopak vymezení motivace pro hraní deskových her (s. 22-24), nicméně zde by bylo vhodné doplnit obecnější teorie týkající se motivace, nikoliv pouze shrnout zjištění předchozího výzkumu Jiřího Mikoláše. Zároveň s tím se nabízí i otázka, proč vlastně zkoumat motivaci k hraní deskových her, když ji na podobném vzorku (alespoň z části) již zkoumal právě zmíněný autor.

Problém subkultury pak tkví v tom, že se příliš nehodí ke konceptualizaci zkoumaného problému. Stěžejní charakteristikou subkultury je totiž vymezení se vůči dominantní společnosti, resp. mainstreamu, které v případě hráčů deskových her jednoznačně absentuje. Nejen z tohoto důvodu by bylo lepší uvažovat o jiném konceptu, ať již např. o fandomu, idiokultuře, sociálním světě nebo prostě kultuře.

Ve vztahu k metodologii je třeba ocenit autorovu explicitní snahu o reflexivitu, alespoň s ohledem na jeho situovanost v terénu, stejně jako přihlášení se k etickému kodexu České asociace pro sociální antropologii. Autor také volí relevantní techniky sběru dat i vhodně konstruuje výzkumný vzorek. V jiných aspektech se však problémy nevyhnuly ani metodologii.

Hned v úvodu není zřejmé, proč jsou cíle výzkumu a výzkumné otázky z metodologie vyděleny a uvedeny v samostatné podkapitole (s. 33-34). Současně jsou výzkumné otázky koncipovány velmi široce, což ještě více vystupuje do popředí v kontextu rozsahu části věnované interpretaci dat. Ačkoliv se práce z hlediska analýzy hlásí k otevřenému kódování (s. 42), z popisu užitého postupu se zdá, že využívá pouze kategorizaci (s. 37-38). Větší transparentnosti provedeného výzkumu by přispělo i uvedení tematických okruhů polostrukturovaných interview, případně jevů, na něž se zaměřovalo pozorování.

Samotné jádro práce, tedy interpretace dat (s. 44-52), bohužel vykazuje nedostatky největší. Prvním z nich je samotný rozsah, který činí pouhých devět stran. Ty jsou navíc strukturované po jednotlivých výzkumných otázkách, což znemožňuje rozvinutí hlavní devizy

etnografie - detailního popisu zkoumaného fenoménu. Jednotlivá témata, resp. odpovědi na jednotlivé otázky, přitom nejdou dostatečně do hloubky, ale zůstávají pouze na povrchu. Např. kapitola „Jaké vědění a praktiky se pojí s hraním deskových her?“ (s. 46-48) sice pojednává některé praktiky, ale zcela pomíjí vědění. Ojediné pokusy o interpretaci dat (s. 45) pak mají spíše podobu spekulací. Až na jedinou výjimku (opět s. 45) interpretace nijak nekomunikuje ani s teorií ani s již proběhlými výzkumy.

Celá interpretace přitom působí dojmem, jakoby autor poněkud tápal, co by měl vlastně na problému sledovat, popsat a sdělit, čemuž napomáhá i to, že se příliš upnul na absolventskou práci Jiřího Mikoláše. V tomto ohledu by pro něj mohla být velmi inspirativní klasická práce Gary Alan Finea „Shared Fantasy: Role Playing Games as Social Worlds“, která ukazuje potenciál etnografie při výzkumu hráčských kultur.

Nedostatky se práci nevyhnuly ani po stránce formální. Práce působí neutříděným dojmem, ať již vinou roztržitosti nadpisů a jejich číslování, nedokončených vět (např. s. 39), chybějících či nadbytečných slov (např. s. 16), stylistických a lexikálních chyb (s. 13 a 24) nebo toho, že některé odstavce na sebe myšlenkově nenavazují. Na druhou stranu je třeba ocenit, že autor vede dobře bibliografii i poznámkový aparát.

I přes zmiňované nedostatky je však práce do jisté míry uceleným textem, který vymezuje relevantní sociálněvědní problém, teoreticky jej ukotvuje, empiricky zkoumá a dává na něj dílčí odpovědi. V tomto ohledu práce splňuje požadavky kladené na bakalářskou práci, proto ji doporučuji k obhajobě s hodnocením **dobře**.

V Praze 20. 9. 2018

Mgr. Martin Heřmanský, Ph.D.