

Posudek na bakalářskou práci

Název: League of Legends jako kulturní systém

Autorka: Matouš Marvan

Fakulta humanitních studií, Univerzita Kalova, Praha 2020, s.

Předkládaná práce patří k textům, kdy se čtenář při četbě nekonfrontuje s tíživou realitou, resp. vstupuje do prostředí, které ho vzdaluje rutinám každodenního světa. Je tedy jasné, že Matouš Marvan se mohl věnovat, když ne rituálu, tak hře. A skutečně League of Legends je počítačovou hrou, která konstruuje alternativní prostor (možná i podle Bourdieu sociální pole), jež se odehrává jak ve virtuálním tak reálném světě. Autora pak zajímá, co to je za prostor a odpověď promýšlí skrze pojem kulturní systém, ptá se: „Na jakých základech tento systém stojí?“ (s. 10)

Pro zodpovězení výzkumné otázky autor volil kvalitativní metodologii. Autor se hlásí k etnografii. Data konstruoval na základě zúčastněného pozorování, vedl rozhovor, klíčovou byla i autoetnografie a studii ovlivnila i jistá míra introspekce. Výzkum Matouš Marvan popisuje v metodologické části. Tato kapitola je velmi zdařilá, promyšlená a legitimizuje předkládaný text.

Úspěšný text v etnografii vyžaduje zvládnout dva momenty: 1. podat zdařilý popis, který by přeložil sledovanou sociální realitu, 2. zvolit vhodný nástroj k interpretaci. V tomto ohledu autor se vztahuje ke dvěma klíčovými textům. Nardi poskytuje oporu pro systematický popis, odkaz na C. Geertz avizuje interpretativní přístup. Nicméně se v této souvislosti nabízí otázka, jak autor přistoupil k Geertzovu metodologickému nástroji zhuštěnému popisu.

Podle mne autor této možnosti nevyužil. Možná proto, aby zvládl popsat komplexnost sledované herní reality, která se odehrává ve virtuálním i reálném světě současně, se zhuštěného popisu vzdává. Naopak se inspiruje v textu Nardi (2010), která sleduje tři roviny, jejichž rámci se hra odehrává: blackbox, herní postava a hráč. Přičemž autor formuluje tezi, že všechny tyto tři roviny se prolínají, resp. každá z nich je součástí obou prostorů. Ačkoliv se tato strategie představení jeví jako systematická, do jisté míry se z nějakého důvodu pro čtenáře, který není insider zamlžuje to, jak alternativní realita vypadá. Obě roviny budu diskutovat: systematická a překlad.

Blackbox je kapitolou, kde se čtenář dozvídá o „prostředí“ hry, jeho prostoru. 1. Autor popisuje prostor, kde se pohybují herní figury (herní plán). Pro ně využívá koncept Lynche. Tento krok pokládám ve vztahu k analýze produktivní, zejména proto, že s konceptem se dále v textu pracuje (v kontextu pohybu figur v herním plánu). 2. Pro popis zobrazení prostoru obrazovky ale opora v konceptu není, a proto tento text více působí jako popis hry od vývojáře. Navíc není diskutováno, že i samotný herní plán na obrazovce je něco jiného než ve virtuálním světě. Nicméně implicitně je v kapitole o blackboxu zachyceno, že prostor existuje ve dvou rovinách: světa herních figur a světa hráčů. Na čtenáři je ale, aby se zamyslel nad vztahem těchto dvou modů: jak je tady nastavena moc, resp. podmínky pro její uplatnění, protože o moc jde ve hře v první řadě. Pro čtenáře neznalého hry má popis podle své limity v překladu sledované sociální reality. Podílí se na tom nejen respektování emických logik (viz pravidla od vývojáře), ale s tím související používání mnoha emických pojmů, aniž by byly vysvětleny v hlavní části textu. Možná by věci pomohly odkazy na příběh, který hře propůjčil mimikry. V návaznosti na to se divím, že v části blackboxu není vůbec zmíněna grafika, tedy ona

„materie“, která je podle mne pro hru, resp. pro vstup do alternativní reality důležitá. Bylo by prima se k tomuto tématu vyslovit v rámci obhajoby, protože mi je jasné, že to není omyl ale záměr.

Role figur je interpretována skrze jejich pohyb v prostoru. Autor popisuje dva systémy rolí: formální a neformální, aby popsal dva klíčové způsoby pohybu ve hře: formální definuje pozici v prostoru a neformální definuje způsob jednání. Jedná se tedy o potenciality kdy a jak uplatnit svoji moc, či spíše potenciál. Akcent je tedy kladen na možné strategie figur, na jejich rozhodování a pohyb v prostoru a ve fázi hry. Nicméně čtenář se opět ztrácí v přemíře emických pojmů bez opory v bazálním popisu figur. V další části se pak autor věnuje sankcím, normám a komunikaci. Popisuje jistý etos hry, který by hráči měli dodržovat, aby hra nebyla záměrně „kažena“. (Zde by bylo dobré se odvolat na Cailloise). Autor používá Foucaulta, a sám odhaluje, že dohled bez trestu nenaplní principy disciplinace. Tak se ukazuje, že kulturní systém mohou různí hráči „používat“ různě, resp. že v kulturním systému jsou různí aktéři, kteří ho formují, činí ho dynamickým. Naplňuje se teze života vedle norem. V celku jako v životě.

Poslední výkladová kapitola se pak věnuje situaci hráče, který sedí v reálném světě. Autor hezky popisuje jak fyzické zázemí (počítačové vybavení a koordinace hráče), tak znalosti hráče. Zde by byl zajímavý etnografický popis schopnosti koordinovat tělo při hře, popsat jak dochází k perifernímu sledování veškerého dění na obrazovce, kde je centrum zájmu v jaký okamžik (ne to pouze konstatovat). Nicméně tím říká autor, že hru LoL lze nahlížet jako agónu, tedy hrát ji jako e-sport.

Předkládaná práce je o hře a mnohé ze hry také v sobě nese. Na první pohled se zdá, že si autor vybral hravé téma, ale až při ponoření se do textu a jeho zvažování se ukázalo, jak těžký úkol si autor vybral. Popsat a interpretovat komplexní svět jedné hry je stejně nesnadné jako interpretovat svět např. celé školy, celého výrobního závodu. Autor chtěl sledovat kulturní systém, a uvažovat o symbolech a jejich sdílených významech, které určují pohyb ve hře. I když o nich v závěru mluví, pro mne to není interpretačně nejtransparentnější linka. Podle mne autora zajímají mocenské vztahy a jednání, resp. moc, která určuje pohyb aktérů ve hře. Pak bych celou dobu v textu nehledala příběh hry, odkazy na grafiku a profily virtuálních postav (podobně jako mi nechyběly popisy anonymizovaných hráčů), byť i tyto parametry hry můžou k moci a jejímu ustanovování v určitých kontextech zásadně patřit. V textu se zásadně ukazuje insiderství autora, což se promítá do roviny překladu popisované sociální reality. Potud studie více osloví hráče LoL a outsidera donutí stát se alespoň pasivním insiderem.

Práce je standardně členěna, adekvátně pracuje s odbornou literaturou, používá jí jako východisko i jako nástroj interpretace. Data byla konstruována vhodně a v textu s nimi autor vhodně pracuje, popisuje je, interpretuje a formuluje závěry. Práce splňuje podmínky pro tento typ závěrečné práce a hodnotím ji spíše jako výbornou.

V Praze 20. 9. 2020

Dana Bittnerová