

Posudek vedoucího diplomové práce Daniela Karvana s názvem „Minecraft a jeho virtuální svět“

Daniel Karvan si vybral velmi aktuální a v českém prostoru stále opomíjené výzkumné prostředí – totiž environmentální problematiku digitálních světů, v jeho případě pak konkrétně výzkum environmentálních souvislostí počítačové hry Minecraft.

Z metodologického hlediska zvolil metodu online etnografování, se kterou se popasoval úspěšně, ve vší poctivosti a náročnosti. Nejenže dokázal vlastní etnografování tematizovat s odkazem na obecné postupy (Hammersley) i postupy specifické zkoumání virtuálních světů (Boellstorff), ale rovněž se mu podařilo nacházet rovnováhu mezi otevřeností vůči terénu a neustálým konceptuálním kotvením. Jelikož Karvan sám je hráčem, jednalo se v jeho případě o výzkumnou taktiku znesamozřejmování – tzn. Snaze divit se světům, které sám spoluutváří a jsou mu do jisté míry samozřejmé: „*Musel jsem se naučit je nebrat jako samozřejmé a vidět v nich důležitá témata.*“ (str. 7) V této taktice z velké části Karvan obstál – a to i díky průběžné posicionalitě a reflexivitě. Autor si zvolil pro své zkoumání lidi známé a ze svého blízkého okolí. Karvan si tuto volbu sice obstojně obhájí a zároveň mu tyto kruhy byly jen odrazovým můstkem k postupu sněhové koule a nabalování nových informátorů, ale zůstává otázkou, zda to byla volba nejšťastnější.

Karvanovu postupu do velké míry pomohl předvýzkum, který nejenže umožnil zacílit zkoumanou problematiku, ale i ústřední metodologické postupy. Jádrem metodických postupů tak adekvátně učinil zúčastněné pozorování a neformální rozhovory s tím, že se vyhnul časté chybě – totiž redukci zúčastněného pozorování na zachycování jen mluveného slova na úkor dění, praxe a materiality samotné. Ba co více, když v průběhu terénu zjistil, že řada hráčů kromě hraní žije Minecraftem i na streamovací platformě Youtube, neváhal Karvan své metodologické zaměření rozšířit i o analýzu těchto videí.

Mimo to, Karvan se obstojně, nikoli však bezchybně popasoval se stěžejní epistemologicko-metodologickou problematikou digitální antropologie, totiž pojmů vztahu online a offline sféry. Přestože se zaměřuje primárně a zcela legitimně zejména na online sféru, daří se mu pracovat s těmito dimenzemi v duchu soudobých digitálněantropologických debat, totiž coby se sférami propojenými a v řadě ohledů i podobnými, ale přesto ontologicky nestejnými. Toto zvládnutí je možné sledovat na řadě míst práce, kde ukazuje, že podobné prvky a procesy nabývají jiných dynamik ve digitálním a fyzickém světě (např. při modernistickém budování na str. 37, v pojetí ne/konečnosti zdrojů na str. 43, v otázce ne/existence limitů těžby a produkce zdrojů na str. 49). Karvanovi se tak daří nechytit se do pasti předpokladu radikální rozdílnosti těchto sfér, kterou si na rozdíl od autora osvojují do velké míry zkoumaní hráči samotní („*je to jen hra*“, str. 53). Ale daří se mu většinou nechytit do pasti ani druhého extrému, totiž předpokladu radikální symetrizace, která bere virtuální sféru jako pouhé prodloužení reality a tíhne k vizím typu – kdo je násilný ve světě počítačových her, stane se násilníkem i ve světě fyzickém.

Jak ovšem píšu výše – Karvan v této obtížné problematice občas zaškobrtne: jako v případě, kdy se snaží srovnat vyhlazovací a imperiální herní styl některých hráčů s reálným světem, díky čemuž dochází k parciálnímu zjištění: „*Srovnáme-li to s reálným světem, některé hráče lze označit jako „monstra“ z morálního hlediska.*“ (str. 55) Tímto srovnáním se totiž pouští na velmi tenký led předpokladu právě oné radikální symetrizace – tzn. Kdo hraje dobovačně, je mravně pochybný mimo hru. Pravda je ovšem taková, že my nevíme, zda a jaký efekt má hraní Minecraftu na životní trajektorie, volby a praktiky hráčů v offline světě. Co když je to přesně opačně? Co když obdobné hraní umožňuje Bataillovskou přebytečnou energii hráčů naopak rozpouštět v „neškodném“ hraní, aby ve fyzickém světě hráči imperiální, dobovačné a koloniální touhy neměli? Co když právě takové hraní umožňuje morální integritu osob posilovat spíše než rozkládat? Karvana vliv hraní na

reálné životní trajektorie rovněž zajímal, ale zde žel narazil na náročnost zkoumaného terénu a empirické důkazy nedoložil, což nicméně v práci velmi důkladně reflektuje (str. 64). Zůstává ovšem ke škodě práce, že jinak invenční Karvan se více nepokusil různými metodami roli Minecraftu v offline životě hráčů prozkoumat – nabízí se např. nějaký tip polostrukturovaného rozhovoru, o kterém Karvan sám v práci píše, který by mj. rovněž umožnil hlavním informátorům být představeni i v širších makrosociologických a biografických souvislostech, o nichž se v práci žel nedozvídáme vůbec nic.

Karvanova práce vyniká robustním konceptuálním ukotvením – nejenže pracuje s aktuální cizojazyčnou literaturou, ale rovněž si nachází svou ne tolik prozkoumanou niku, kterou se svým výzkumem pokouší zaplnit: „*Jako jeden z prvních tak kombinuji environmentální tematiku, společenské vědy a online etnografii Minecraftu.*“ (str. 23) Přestože Karvan někdy až příliš zdoluhavě představuje jednotlivé koncepty (např. Cohenovy monstra na str. 24-26), dochází analýzou empirického materiálu k zajímavým závěrům: „*hru nelze vnímat jako extraktivistickou utopii, kde se vše dá vytěžit, ale že v ní mohou být přítomny aspekty, které nás vychovávají k efektivnějšímu a udržitelnějšímu využívání zdrojů. Ve hře je sice silný aspekt toho, že téměř vše se dá vytěžit a vše živé i neživé je zdroj. Je zde ale i kladen důraz na určité efektivní využívání zdrojů.*“ (45) Je škoda, že zde Karvan nebyl důslednější v konceptuálním dotažení toho, co tyto závěry říkají k existujícím analýzám Minecraftu. Karvan totiž problematizuje Dooghanovy závěry o hráčích Minecraftu coby „digitálních dobyvatelích“ a místo toho konceptuálně vychází z Artura Escobara a jeho analýz eko-kapitalismu, respektive eko-modernity, aby ukázal, že hra sice „*reprodukuje modernistické představy o přírodě jako zdroji*“ (Str. 67), ale rovněž vede k tomu, že „*hráči na serverech provozují určitou podobu udržitelné politiky zdrojů.*“ (str. 64).

Kromě této argumentační nedotaženosti je možné Karvanovi vytknout i to, že místy (spíše tedy výjimečně) se ukvapuje v závěrech, kdy přejímá tvrzení některých hráčů za své, aby o pár řádků níže dokazoval opak (otázka toho, zda Minecraft má příběh, str. 38). Jindy a opět spíše výjimečně si Karvan protiřečí – to když přejímá stanovisko hráčů o tom, že Minecraft nemá žádný vliv na jejich životy, aby poté napsal, že to vlastně nevíme a chybí k tomu data (str. 60).

Co se struktury textu týče, tak práce je členěna klasicky na sekci metodologickou, teoretickou a empirickou („praktickou“). I přes toto pro environmentální antropologii nesamozřejmě odpojení teorie od empirie se Karvanovi daří se v závěru vrátit ke konceptům, jež diskutuje a v práci se tak neobjevují koncepty, které by plnily jen funkci sofistického vaty a nikoli berličky pomáhající osvětlit empirický materiál. Ba co více, i přes klasickou strukturu existují v práci momenty, kdy Karvan diskutuje koncepty přímo v empirické části (viz např. koncepty týmu kolem Rockströma a otázka role monster ve hře, str. 32).

Co se stylu psaní týče, Karvan píše, pardon za to slovo, „kostičkově“, tzn. jako když se skládají kostičky na sebe ve zkoumané hře Minecraft. Text tvoří krátké, jednoduché, někdy opakované věty. Text tedy postrádá určitou etnografickou poetiku košatého jazyka až s prvky krásné literatury. To zde ale vůbec nevádí, jak dokládá např. kvalitní a důkladný popis herního prostředí Minecraftu (str. 14-17). Naopak, když se Karvan o odlehčený až expresivní jazyk v několika pasážích pokouší, podle mého to příliš nefunguje („*extraktivistické peklo*“ na str. 43 či přirovnání hráče k „*vlkodlaku, který se za úplňku mění v příšeru*“ na str. 68). Karvan se v tomto smyslu zařazuje po bok antropologů, respektive antropoložek jako Hansen či Tsing, které se cíleně snaží psát texty takovým stylem, aby do jejich struktury byly vepsány rysy zkoumaného fenoménu. Je opět škoda, že tuto souvislost Karvan explicitně netematizuje a jedná se tak o další z nedotažeností v jeho práci. Za drobnější nedostatek práce rovněž považuji to, že si autor nedal práci s překladem citací expertů a expertek do češtiny, stejně jako to, že práci chybí slovníček pojmů. Přeci jenom se autor snaží představit až subkulturní svět hráčů s vlastním kódovým jazykem, který je pro outsidersy nesrozumitelný. Myslím, že by práci pomohlo, kdyby slova jako banger, spawnrate, spawn, sapling, fortune, nether, end, warden, silktouch atp. Byly separátně vysvětleny. Za velké pozitivum práce naopak považuji to, že Karvan práci opatřil řadou printscreenů ze hry samotné a ty navíc umístil do samotného těla textu a nikoli až do appendixu.

Celkové hodnocení

Karvan předkládá kvalitní práci v klíčových aspektech metodologie, analýzy, struktury textu i konceptualizace. Přestože má svoje nedostatky a nedodělky, pozitiva rozhodně převažují – a to i proto, že se Karvan pustil do v české environmentální antropologii a kulturní ekologii zatím málo probádaných vod environmentálních souvislostí digitálních světů. Když navíc k hodnocení připočtu i studentovy pravidelné konzultace, zájem o debatu až zapálení téma řešit, doporučuji práci k obhajobě a navrhuji hodnotit v rozmezí 15 a 16bodů, tzn. na pomezí známky dva a jedna.

Otázky

(postačí mi odpověď na dvě otázky ze tří – a to podle volby D. Karvana)

„*Monstrum je předzvěstí krize kategorií,*“ píšete na str. 63. Co tím myslíte?

Kde a jak byste prováděl etnografický výzkum Minecraftu a jeho vlivu na život v offline světě, který doporučujete jako další krok na str. 60? Jaká úskalí by takový výzkum měl?

Na začátku i na konci práce píšete o potenciálu počítačových her v environmentální výchově. Jak by taková hra mohla podle vás vypadat, respektive znáte nějakou?

V Rožnově pod Radhoštěm dne 27. srpna 2023,



Mgr. Bohuslav Kuřík, Ph.D.
vedoucí práce