

## **Oponentský posudek diplomové práce Bc. Daniela Karvana „*Minecraft a jeho virtuální svět*“. Praha, Fakulta humanitních studií UK 2023, 71 s. + 3 s. příloh**

Diplomová práce Daniela Karvana „*Minecraft a jeho virtuální svět*“ se věnuje z hlediska sociální a kulturní ekologie doposud spíše přehlíženému fenoménu videoher. Klade si za cíl zjistit, na jakých hodnotách je vystavěna jedna z nejpobulárnějších sandboxových videoher, „do jakých vztahů s hodnotovou infrastrukturou hry [...] [hráči] vstupují [...] [a jak se hra] propisuje do reálného života“ (s. 1). Ačkoliv na poslední z výzkumných otázek autor později z důvodů metodologických omezení programově rezignuje, první dvě otázky nabízí ve vztahu k problému neotřelou perspektivu.

Teoretické ukotvení práce (s. 12-29) sestává kromě základního představení analyzované videohry z vymezení virtuálních světů, kritiky této videohry z ekologické perspektivy a teorií monstrozity. Představení videohry (s. 14-17) je zpracováno úsporně, ale informativně a až na některé drobné výjimky (např. vysvětlení konceptu zkušenosti, s. 16) je srozumitelné i pro nehráče, kteří neovládají videoherní slang. Vymezení virtuálních světů (s. 12-13) je logickým východiskem pro následné další teoretizování, nicméně Deleuzeho dichotomie virtuálního/aktuálního nekoresponduje s vymezením virtuálního prostředí, jak je formulovali Boellstorff, resp. de Andrade. Zároveň by namísto prezentace zmiňovaných dvou vymezení virtuálního prostředí bylo vhodné pokusit se na jejich základě o syntézu (o to více, že si jsou obě vymezení velmi blízká, jak sám autor poznamenává). Vedle toho dochází také k pojmové záměně „virtuálního“ a „online“ (s. 13), které nelze chápat jako synonyma. Za výborně zpracovanou považují následující část věnovanou kritice *Minecraftu* z ekologické perspektivy (s. 18-23), cílicí zejména na hodnotové předpoklady vepsané do základů hry a její mechaniky. Je možné, že vysokou kvalitu této části ovlivnila i skutečnost, že se velmi úzce dotýká samotného zkoumaného terénu, což potenciálně umenšilo prostor pro případnou desinterpretaci. Oceněnihodné však jednoznačně je, že autor s touto kritikou pracuje explicitně i v empirické části své práce. Hlavním interpretačním rámcem se pak autorovi staly teorie monstróznosti (s. 23-29). Jakkoliv jsem byl touto volbou zpočátku překvapen, ukázala se jako velmi užitečná a interpretačně zajímavá. Jejich aplikace však není vždy bezproblémová. Lze skutečně Cohenových sedm tezí monstróznosti označit jako sedm typů monstróznosti (s. 24)? Lze počítačová monstra chápat jako monstra v případě, že se stanou herními mechanikami (s. 46)? Jsou monstry stvoření obývající svět *Minecraftu* nebo hráči? A pokud je hráč monstrem na základě své Jinakosti (s. 67), kdo zde tvoří její referenční rámec, tedy ono příslovečné „*My*“?

Metodologicky se práce opírá o online či digitální etnografii, jejíž aplikaci autor popisuje na s. 3-11, tedy v úplném začátku práce. Ačkoliv struktura etnografických prací je velmi flexibilní a může být legitimním rozhodnutím začínat práci právě metodologií, v tomto případě k tomu nevidím příliš důvody a přišlo by mi smysluplnější její zařazení až po teoretickém ukotvení. Samotnou volbu metodologických postupů i jejich aplikaci považuji za velmi zdařilou, včetně kroků, které autor deklaruje jako potenciálně problematické (např. nutnost vytvoření vlastního herního serveru, s. 10 a 66). Autor se v jejím rámci věnuje i reflexi etických aspektů výzkumu a za legitimní považují i velmi osobně laděné vymezení autorovy výzkumné pozice (s. 6). Základní technikou tvorby dat bylo autorovy zúčastněné pozorování, doplněné o analýzu sociálních médií a diskuzních fór (s. 3). Bohužel se už ale nedozvídáme, o jaká média a fóra se konkrétně jednalo. Zmínka o důležitosti YouTube videí (s. 3) zase vytváří nejasnost, zda je jednalo o další zdroj dat či o samotné zjištění. Za hodnou diskuse považuji otázku absence jakýchkoliv demografických informací týkajících se aktérů výzkumu. Mají-li virtuální světy reálné dopady na životy aktérů (s.

13) a je-li výzkumný vzorek výrazně omezený a těžko jakkoliv zobecnitelný (s. 66), není zcela zásadní vědět, o kom vlastně práce vypovídá? Jisté pochybnosti o hloubce porozumění metodologii etnografického výzkumu vzbuzují i autorovo postesknutí nad tím, že aktéři nedokáží reflektovat některé jevy (např. vztah mezi virtuálním a reálným, s. 59), nebo jeho pozastavení se nad rozporem mezi reflexí a jednáním aktérů (např. ve vztahu k realismu, s. 63). Bylo by proto nanejvýš záhodno, aby autor v rámci obhajoby tyto pochybnosti rozptýlil.

Vlastní jádro práce představují výsledky empirického šetření (s. 30-63), které jsou poněkud nečekaně označené jako část praktická. Tato kapitola je plná zajímavých a teoreticky informovaných zjištění, podpořených výňatky z terénních poznámek a dalších zdrojů dat. Ačkoliv některé interpretace považuji za sporné (viz část věnovaná teoretickému ukotvení), jsou zcela jistě nebanální. Srozumitelnost této obsahově velmi zdařilé kapitoly je však vážně limitována textovou syntaxí a stylistikou.

Právě po jazykové stránce totiž práce jako celek vykazuje některé zásadní nedostatky, které by bylo možné shrnout jako stylistickou neobratnost. V případě empirické části se často nedaří propojit výňatky dat s autorovým výkladem tak, aby bylo jasné, co mají dokládat. Data nestačí pouze prezentovat, ale je třeba je s výkladem systematicky propojit. V teoretické i metodologické části se zase setkáváme s tím, že na sebe odstavce, ale někdy ani věty v jejich rámci, významově nenavazují (typicky poslední odstavec oddílu 2.5 na s. 8 počínaje „Hráči samotní...“). Zatímco v případě bakalářské práce by nad tímto bylo možné přivřít oko, na úrovni diplomové práce bych přeci jen očekával větší plynulost textu.

Drobné nedostatky nalezneme i na formální úrovni v oblasti odkazování – např. „Šťovíčková et. al., 2019“ (s. 4) namísto „Šťovíčková Jantulová, 2019“, „Novotná et al., 2019“ (s. 9) namísto „Novotná, 2019“ či již výše zmíněný „Boelstroff, 2012“ (s. 12) namísto „Boellstorff, 2012“, ačkoliv bibliografické záznamy v seznamu literatury jsou uvedené správně. Podobně dochází k odchylkám i při označování aktérů, konkrétně Honza, namísto jinde užívaného Chester (s. 53). V tomto případě se jedná spíše o problém srozumitelnosti než etiky, jelikož možnost odhalení identity aktérů je zcela mizivá. Za minimálně podivné považuji také rozhodnutí skloňovat jména hráček Kaker a Slavobor dle mužských vzorů. Práce obsahuje celkem 14 ilustrativních vyobrazení, v drtivé většině tzv. screenshoty ze hry, které vhodně ilustrují výklad problematiky. Nicméně nelze přehlédnout, že vyobrazení nejsou číslována, u většiny chybí jejich zdroj (ačkoliv si lze domýšlet, že je pořídil sám autor) a v příloze absentuje jejich soupis. Nemohu se také nedotknout názvu, který je ve vztahu k výzkumným otázkám příliš obecný a tudíž i málo informativní.

Celkově lze říci, že práce je po obsahové stránce skutečně velmi zajímavá, teoreticky dobře ukotvená a metodologicky zvládnutá, ovšem stylisticky velmi neobratná a v některých případech interpretačně sporná, i když rozhodně nebanální. Proto se domnívám, že i přes zmiňované nedostatky splňuje požadavky kladené na diplomovou práci, doporučuji ji tudíž k obhajobě a navrhuji hodnocení na pomezí **dobře a velmi dobře** (8-11 bodů) v závislosti na průběhu obhajoby.

V Praze 30. 8. 2023

Mgr. Martin Heřmanský, Ph.D.