

Posudek bakalářské práce **Jakuba Holého**

„Úvod ke zkoumání Her s hraním rolí.“

(FHS UK, Praha 21.11.2005, 88 s.)

Hry s hraním rolí (RPG, Role Playing Game) jsou zcela zvláštní téma. Patří mezi nenápadné společenské činnosti, jimiž se zabývá dosud neurčená nevelká populace mladých lidí a většina společnosti má o nich jen zcela nepatrnou představu. Je obtížné jim už dnes prisuzovat ve vývoji lidských her významné či bezvýznamné místo. Hry s hraním rolí se v době počítačů utvářejí jako pendant počítačových her, i když je zřejmé, že jsou jimi silně ovlivněny. Jde však o přímý vliv? Ačkoli při jejich realizaci není zapotřebí žádných moderních technologických rekvizit, takže mohly být docela dobře v dnešní podobě hrány už ve starověku, rozšiřují se postupně jako „nákaza“, která si pomalu vyhledává hlavně ve věkových skupinách mládeže své „oběti“ a s nimi se postupně vyvíjí.

Na jedné straně jde proto o téma po všech stránkách obtížně zpracovatelné, na straně druhé jejich vznik a nevšední existence budí pozornost a vyžadují odpovědi na celou řadu otázek. Jakub Holý se nebál obtížnosti a začal s řešením takových otázek.

Hry s hraním rolí jsou vlastním autorským námětem Jakuba Holého a výsledná bakalářská práce svědčí jak o zaujetí tématem, tak kvalitním řešením. Autor brzy poznal, že jde o úkol velmi široký, a že bude nutné se na cestu jeho seriózního poznávání nejprve dobře vybavit, zmapovat první kroky a navrhnout další postup.

Není nikterak nadsazené, když budu konstatovat, že se mu to podařilo.

Je docela přirozené, že po stručném úvodu věnuje nejprve celou kapitolu otázce Co je to Hra s hraním rolí? Jde mu jak o deskripci specifických vlastností, tak o jejich určení místa v prostoru současného herního boomu. A už tady, tak jako v celé práci, nepohlíží na RPG jako na izolovaný jev, ale hledá souvislosti. Např. s dalšími hrovými aktivitami jako jsou figurkové strategické hry nebo Live Action Role Plying. Jeho výklad je zhuštěný, nicméně nezapomíná, že Hry s hraním rolí jsou i pro většinu vysokoškolsky vzdělané veřejnosti (zvláště veřejnosti věkově starší) fenoménem zcela neznámým.

Teprve potom se pouští do základů zpracování teoretického východiska: snaží se o postižení nejdůležitějších znalostí o hrách z obecné teoretické literatury (3.kap.) a v další kapitole (4.kap.) se už

soustřeďuje na nevelkou skupinu prací o Hrách s hraním rolí. V obou kapitolách nejde jen o deskripci a utřídění poznatků získaných z literatury, ale také o jejich doplnění na základě vlastní několikaleté hráčské účasti. Je přitom nutné ocenit také jeho navázání na některé studentské práce.

Poslední textová kapitola (pátá) je už plně autorskou prací zaměřenou na odpověď na otázku „Co“ a „Jak“ zkoumání Her s hraním rolí : návrhy užití některých metod, jejich klady a zápory, hypotézy“. Důležité na této kapitole je, že autor pokročil dál, než je v názvu kapitoly uvedeno: vhodnost některých metod a technik navrhuje s praktickou znalostí. Některé z nich samostatně vyzkoušel - introspekce, pozorování, zúčastněné pozorování, rozhovory a jejich analýza, možnosti a meze ankety ad. Dokonce se samostatně úspěšně věnoval projektu a tvorbě obecného programu elektronického získávání dat od respondentů a vyzkoušel je na anketě o hráčích RPG na FHS UK. (Nutno konstatovat, že tuto skutečnost zamlčuje, ačkoli počítačového programu může být a jistě i bude využito také při jiných anketních a výzkumných akcích na FHS.) Přitom každý z těchto úkolů je časově i pokud jde o odbornou zkušenost velmi náročný.

Nakonec je nutné vyzdvihnout také kapitolu příloh, které jsou předloženy a dány k dispozici všem, kteří budou chtít pokračovat. Zvláště je nutno vysoce ocenit přílohu čtvrtou, která je referenčním systémem vlivů na hraní RPG, a tím i zcela konkrétním a inspirujícím krokem dalšího bádání v této oblasti. K přílohám je také nutné přiřadit i rozsáhlou bibliografii. (Oceňme i neobvyklou skromnost J. Holého, když píše, že jde o literaturu, „která se mi dostala do rukou“ /str.36/.)

Autor ve své bakalářské práci shromáždil mnoho poznatků o tématu a zpracoval velké množství podnětů. Takový přístup velmi často vyvolává také velké množství souhlasných, častěji však i nesouhlasných reakcí. Práce bezesporu nutí čtenáře dále přemýšlet, je inspirující. Její četbou se mi průběžně vynořovala a neustále připomínala některá témata k samostatnému řešení.

- hry (konkrétně RPG) a emoce. Jak umožňují RPG emoční učení, případně zda při jejich hraní dochází ke sdílení emocí (str.37) není jen psychologickou, ale i navýsost sociologickou nebo antropologickou otázkou.

- souvislost s uměleckou sférou. A to jak s tvorbou, tak interpretací. Herci jsou zároveň autoři, tvoří i interpretují (nelze nepřipomenout, že jde při tom také o autorežii), ale také recipují.

Situace a události života nejsou pasivně přijímány, ale aktivně prožívány. Kde je „fuzzy“ spojení s uměním?

- hry a jedinec, hry a společnost. Jde o „nácvik“ životních situací? Jsou RPG výchovou pro zvládání životních situací a událostí? Existuje možnost zneužití poznání vlastních možností? Může jít při hře o eskapismus? Vzniká při rozšiřování RPG prostor pro další závislosti?

Na závěr bych rád zdůraznil, že jde o kvalitní práci, která nejen svým širokým záběrem značně převyšuje potřeby bakalářské práce, ale i tím, že v ní najdeme jak teoretickou inspiraci, tak předpoklady k provedení empirického jak kvalitativního, tak kvantitativního výzkumu.

Navrhuji ocenit práci Jakuba Holého **známkou 1 - vynikající**, **s bodovým rozmezím 45 až 50 KB**. Očekávám, že ke konkrétnímu bodovému zpřesnění dojde v průběhu obhajoby.

V Praze dne 4.1.06.

Ladislav Hrdý

Poznámka na závěr: Někdy trvá mnoho let, než se ustálí název nějakého jevu. Autor dává přednost tvaru Hry s hraním rolí. Jsem vůči němu skeptický. Zkusme si nahlas přečíst na str. 36, posl. odst., druhá řádka: „Role v Hrách s hraním rolí má složku“