

Posudek vedoucího bakalářské práce

Posuzovaná práce: *Sběratelská karetní hra Magic the Gathering pohledem dětských hráčů*

Autorka: Petra Večeřová

Rozsah: 73 stran

V případě absolventské práce Petry Večeřové se setkáváme s výzkumem, jenž od začátku demonstuje primární zájem na tematizaci aktuálního problému. Nejde tedy o jakési inertní arbitrární téma, nýbrž o téma v českém (a po mém soudu nejen českém) prostředí jen minimálně zpracované. Současně se jedná o téma, jež není nikterak marginální, nýbrž o zkoumání volnočasové aktivity, jíž se věnují řádově desítky tisíc dětí a jež je celosvětovým fenoménem. Oproti zájmu o počítačové hry se sběratelským karetním hrám tato pozornost dosud nevěnuje. Výzkumným tématem je tedy pokus o vhled do světa dětských hráčů sběratelské karetní hry *Magic the Gathering*, pokus o celistvé a výpovědně přínosné zhodnocení role, jakou tato hra má pro své aktéry. Důraz je třeba klást na motiv vhledu, sice kompetentního a současně adekvátního odkrytí významových struktur a kategorií tohoto symbolického jednání. Nástrojem vhledu se pak stává etnografický přístup.

Etnografický přístup je v současnosti jedním z výrazných a velmi přínosných hledisek a metodických nástrojů, s nimiž se empiricky zaměřené společenskovední bádání pokouší nacházet smysluplnou výpověď o světě projevů člověka ve společnosti. Jakkoli se takto do značné míry tento přístup odpoutal od svého bezprostředně etnografického uplatnění, resp. již nemusí být jedině a výlučně přístupem užívaným vůči “jiným”, je přesto nejen souborem metod a postupů, nýbrž v sobě nese právě i ono hlediskové předznamenání a tradici. V tomto smyslu je, jak etnografickému přístupu sám rozumím, především postojem badatele, jenž v širším smyslu usiluje o současné uchopení *jinakosti* sociálního, kulturního, symbolického projevu určitých časoprostorově a jinak vymezených aktérů, aniž by však rezignoval na interpretaci významu a smyslu takového jednání. Není tedy ani voyeurismem Evropana ve vztahu k “exotice”, ani není snahou o splynutí s tímto jiným, nýbrž je hledáním možnosti výpovědi o tomto jednání v jazyce, jenž dovede překlenout onen kulturně, kognitivně, symbolicky, aj. podmíněný rozdíl mezi výzkumníkem a zkoumaným jevem.

Jestliže se Petra Večeřová vydala do prostředí dětských hráčů sběratelské karetní hry *Magic the Gathering*, pak bylo jejím záměrem ukázat, v jakém smyslu je zde platná ona specifická jinakost světa

těchto aktérů. Aby takovou jinakost demonstrovala, volila, řečeno s Ruth Benedictovou, “zakřivená zrcadla”, jež v kontrastu a určité expresivitě představovala onen svět jako zvláštní kulturu. Kulturu, jež má své vlastní symbolické kódy, či, jak je tato skutečnost v práci pojmově uchopena, “kategorie”. Zde tedy vidíme dvojí základní rovinu postupu: předně ono získání “pojmu jinakosti”, v druhém, hlavním kroku práce, pak interpretaci této “kultuře” vlastního způsobu zvýznamňování.

První část práce, “Vítejte ve světě *Magicu*” je svého druhu cestopisem. Namísto exotického prostředí se ovšem cílem cesty stává pražská prodejna Černý rytíř, kde se pravidelně schází komunita dětských hráčů *Magicu*. Je třeba vidět, že v této práci je *systematicky rozrušováno očekávání čtenáře o tom, co znamená být “dětským hráčem”*. Hlavním momentem tohoto “principu ozvláštnění” je především důraz na “nedětské” projevy, obzvláště pak na materialitu této hry. Je proto třeba vyzdvihnout, že tato část naprosto není žádným naivním “rozhlížením se” po pražské prodejně, ale je pozorným a vnímavým “obkrokováním” onoho specifického světa. V této části je již využito materiálu získaného zúčastněným pozorováním i polostrukturovanými rozhovory s informátory. Dále nemůže pozornému čtenáři uniknout, že tento výklad či obhlídka onoho světa dětských hráčů je v zásadě první rovinou, jež bude na druhé rovině artikulována v konfrontaci s nejvýznamnějšími teoriemi hry, tedy bude konceptualizována na základě této teoretické báze, aby konečně na třetí rovině dosáhla syntetické výpovědi v závěru práce.

Téma práce tedy není představeno analyticky, nýbrž deskriptivně, s důrazem na detail a plasticitu výpovědi, na základě níž má být čtenáři zprostředkováno “setkání” s tímto jiným. Jsem přesvědčen, že analytický úvod, jenž by usiloval o prvotní “předvymezení” problému a jeho komponent, by nutně musel takovému setkání stát v cestě. Práce i na rovině čtenářského zážitku tento svět otevírá, nikoliv jej podává v podobě pojmové autopsie. Současně je třeba vidět, že nejde o “výstřelek” či neschopnost autorky, nýbrž o promyšlenou strukturu, jež právě usiluje dosáhnout tohoto účinku na čtenáře. To lze doložit především onou spirálovitou prací s motivy, jež jsou na první rovině představeny v úvodu a následně zhodnoceny a interpretovány.

Následují dvě krátká faktografická intermezza, jež se věnují přiblížení historie a kulturního vlivu sběratelských karetních her a bezprostředně hry *Magic*.

Celkově pátá kapitola představuje a komentuje metody, metodická úskalí a specifičnost výzkumu. Je třeba zdůraznit, že se Petře Večeřové podařilo získat a uchovat důvěru informátorů, přičemž šlo o děti. Samotné získání těchto informátorů, tedy procedura jejich oslovování, obdržení informovaného souhlasu rodičů, a následné vedení rozhovorů, jež musely být přiměřené věku dotazovaných, patří k náročným výzkumným situacím.

Mimořádně silnou je následující kapitola, sice přehled klasických a dosud stále klíčových teoretických přístupů ke hře. Zde můžeme vymezit na jedné straně tradici filosofické tematizace hry, v díle J. Huizingy, E. Finka, R. Caillois a v českém prostředí Jana Sokola. Na druhé straně se Petře

Večeřové podařilo doplnit a úžeji zaměřit tato východiska vzhledem k problému dětské hry pracemi Dany Bittnerové. Domnívám se, že v bakalářských pracích stále naprosto není zvykem, aby se teoretická východiska stala skutečně organickou a smysluplnou součástí. Zde nejde o “povinnou položku”, nýbrž o vybudování konceptuální mřížky, jež je přiložena k samotnému výzkumu, s nímž jsou získané výpovědi a vypořádané jevy poměřovány, konfrontovány, zvýznamňovány. Jaký dopad má toto využití teoretické báze pro výzkum, se ukazuje v části 8. Práce jistě není bezprostředně filosoficky zaměřená, podání a reference těchto teorií her proto neaspiruje na filosofickou interpretaci, je však ve všech podstatných momentech velmi přiměřeným a vůči zdroji věrným zachycením podstatných motivů.

Šestá kapitola vymezuje a specifikuje motiv dětské hry, tedy ji “ošetřuje” vůči širěji pojaté hře vůbec.

Šestá kapitola je skutečným těžištěm práce. V těsné návaznosti na ona teoretická východiska je zde materiál výzkumu analyzován především proti kategoriální mřížce “prostoru a času” a “masky a tváře”. Běží zde o diskusi s představou o přísné časoprostorové vymezenosti hry (Huizinga, Sokol), hra se stává samostatnou vrstvou každodennosti, v níž se dětské hráči “realizují”. Nejen že tato “realizace” neznámá jediné ve finkovském smyslu pohlcení, nýbrž tato hra dokáže mít alespoň pro jednoho respondenta i velmi “praktickou” roli. Vidíme zde i povahu sociální komunikace a interakce, již Petra Večeřová dokázala zachytit na škále od empatické pomoci slabšímu až po zcela bezskrupulozní okrádání nevědomých a v tomto smyslu bezmocných mladších dětí. Motiv “maska” vs. “tvář” si především všimá sebe prezentace a sebepojímání těchto hráčů - a opět se setkáváme s škálou projevů od upřímného kamarádství a v dobrém smyslu fair play, až po plně vědomou a promyšlenou strategii zastrahování soupeře a získávání převahy na psychologické úrovni.

Nejvýraznějším výstupem práce na této rovině je však jistě rozlišení tří podob dětské hry (pochopitelně zde míněno hry *Magic*), jejímiž kroky jsou prvotní “hra před hrou”, coby nekodifikovaná hra s důrazem na metaforické významy, následuje “hra agonální”, tj. hlavní, nejběžnější podoba této hry coby soutěžní soupeření (což můžeme chápat jako přechod k metonymickému významu) až po třetí rovinu, “herní byznys”, s akcentovanou rovinou materiálnosti této hry, kdy tento byznys v extrémní podobě demonstuje Petra Večeřová na postavě jednoho z informátorů, u něhož je hraní *Magicu* doslova profesí, výdělečnou činností a naprostým expertním mistrovstvím.

V závěru pak vidíme především ten podstatný syntetizující krok, kdy se na základě různých časových (“ontogenetických”) stupňů zapojování se hráče do hry *Magic* vlastně realizuje charakteristické juvenilní mužské společenství, jež má své vlastní iniciační rituály, jimiž si “každý musí projít”. Zde práce zůstává u prostého konstatování a otevření problému, neboť, jak je patrné, se tím otevírá nový významový obzor zkoumání.

Práce končí přílohami, kde je podrobně popsána základní mechanika samotné hry a je zde obrazová příloha, jež přibližuje vzhled karet.

Práce sama konstatuje, že tu neběží o žádnou násilnou generalizaci. Je třeba tomu rozumět tak, že v tradici kvalitativního výzkumu ani nemůže reálně takové generalizace dosahovat. Naprosto to však ani neznamena, že by práce rezignovala na konceptualizaci problému. Naopak, vytváří symbolický či významový rámec, ve kterém je plasticky představen svět dětských hráčů *Magicu* jako smysluplné jednání a jako svého druhu “kulturní text”.

Z formálního hlediska neshledávám žádné vážné nedostatky, použitá literatura je tématu a bakalářskému stupni plně přiměřená a vhodná.

Z těchto důvodů pokládám posuzovanou práci za nesmírně zdařilou absolventskou esej. Jediné námitky, které mohu připojit, jsou: v práci měly být naznačeny další významné okruhy bádání, jež se ukázaly být nosným problémem (gender, “staří hráči” oproti “dětským hráčům”, aj.). Práci se nedaří úplně ideálně reprodukovat samotné mechanismy hry.

Práci vřele **doporučuji** k obhajobě a navrhuji ji hodnotit známkou **výborně**.

V Praze 14. června 2011

Jakub Marek, Ph.D.