

Oponentní posudek diplomové práce

Autor/ka DP:	Bc. Libor Houha
Název práce:	Věk Dračího doupěte: nové pojetí a komercializace volného času na počátku 90. let dvacátého století
Oponent/ka:	PhDr. Milan Ducháček, Ph.D.

Hodnotící kritéria	Splňuje bez výhrad	Splňuje s drobnými výhradami	Splňuje s výhradami	Nesplňuje
A. Obsahová				
V práci jsou vymezeny základní a dílčí cíle, které jsou v koncepci práce patřičně rozpracovány. Cíle jsou adekvátně naplňovány.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Práce splňuje cíle zadání.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Studující využívá a kriticky vybírá primární a/nebo sekundární literaturu.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Práce má vymezen předmět, je využito odpovídajících metodologických postupů.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Výstupy výzkumných částí jsou adekvátně syntetizovány a je o nich diskutováno.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
V práci je využita odborná terminologie a jsou vysvětleny hlavní pojmy.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
V práci jsou formulovány jasné závěry, které se vztahují ke koncepci práce a ke stanoveným cílům.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
B. Formální				
Práce vykazuje standardní poznámkový aparát a jednotný způsob citací v rámci práce, je typograficky jednotná.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Studující dodržuje jazykovou normu, text je stylisticky jednotný.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Text je soudržný, srozumitelný a argumentačně podložený.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
C. Přínos práce*				
	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Slovní hodnocení práce:

Práce si vymezila za cíl zmapovat proměnu specifické subkultury hráčů české RPG Dračí doupě (DrD) v době sociální a ekonomické transformace české a slovenské společnosti během první poloviny 90. let 20. století. Téma práce je v českém kontextu původní, autor zejména v úvodu dobře využil dostupné, především anglosaské odborné literatury k tématu (zejm. G. A. Fine, J. P. Lancok, K. Lancaster) a problém dokázal adekvátně kontextualizovat, zejména vzhledem k proměně zkoumaného fenoménu (zejména stereotypní reflexe hráčů RPG a jejich stigmatizace z pohledu majority v USA, přijetí a šíření RPG v Evropě mimo někdejší Východní blok není bohužel tematizováno). I když je úvodní třetina textu, pojednávající o kontextu rozvoje RPG (zejména D&D` AD&D) silně závislá na literatuře (Schick 1991; Ewald 2013), lze ji pokládat za sice kompilační, ale zdařilý vzhled do problematiky, který díky důrazu na problematickou reflexi hráčské komunity představuje dobré východisko k analýze české situace počátkem 90. let.



Stanovené cíle výzkumu slibovaly zajímavý badatelský výstup, neboť autor pracoval především s původními a dosud nezpracovanými materiály, zejména z fanziny spojenými s daným společenstvím, které sám shromáždil. Za hlavní přínos práce lze bezesporu pokládat shromáždění a zčásti též provedenou analýzu zmíněných materiálů, jež tvořily "hlavní prostředek koherence komunity" (s. 96), včetně důrazu na prolínání různorodých komunit (literárních, hudebních, šermířských aj.). Nelze však pominout, že právě v analytické části spočívají též hlavní slabiny předložené práce.

Struktura a koherence textu:

Po vymezení cílů a poměrně obsáhlém úvodu do problematiky zrodu a stereotypní reflexe RGP z pohledu majority si autor téma rozčlenil na několik analytických částí (DrD a Altar; Hráčská komunita a Hexaedr/Dech draka; Cony, Fanziny, Typologie hráče). V rozboru pak usiloval o historickou perspektivu, tj. snažil se nahlížet "komunitu" hráčů nikoli sociologickým synchronním řezem, ale v diachronní perspektivě, a tak postihnout její proměnu během první poloviny 90. let. První oddíl (DrD a Altar) je přehledným popisem zrodu a šíření původní české RPG Dračí doupě a iniciační role teamu kolem nakladatelství Altar pro zrod českého i slovenského společenství hráčů RPG. Správně je zdůrazněna formativní role klubu Hexaedr i klubového časopisu Dech draka pro formování fanzinové scény. Podání je však silně závislé na optice klíčových aktérů (Martin Klíma, Vilma Kadečková) a na rozhovoru poskytnutém pro publikaci Kmeny. Zde by bývalo bylo dobře podrobit Klímův "master narrative" i tázání Vladimíra 518 důslednější kritice (srov. Klímovo odkazování na tradici spolkového života devatenáctého století aj.) Pasáž o činnosti klubu Hexaedr je pak výrazně popisná. Spíše než na výčet vcelku samozřejmých aktivit klubu by bylo bývalo lepší se zaměřit na diskurzivní praktiky sloužící k budování a udržování soudržnosti „komunity“. Rozbor transformace "komunity" a fanzinové scény spojené s RPG je funkčně uzavřen k roku 1995 zrodem periodika Legenda, fungujícího promárně jako reklamní platforma. V momentě, kdy autor přistupuje ke zrodu a diferenciaci "komunity" a k analýze proměny předpokládané fanouškovské komunity v společenství fungující na tržních principech, však také vyplývají na povrch zmíněné slabiny (více níže).

Zrod, rozčlenění, vnitřní tenze, konflikty, diskuse a deziluze komunity hráčů DrD jsou zachyceny a popsány přesvědčivě. Jednoznačně kladný je fakt, že podstatné rysy zkoumané transformace jsou v práci doloženy na základě analýzy a citace či parafráze značného množství článků z fanzinů. Problém však vidím v tom, že mnohé z klíčových postřehů se objeví až téměř v závěru práce, v kapitole pojednávající o sebeprezentaci "komunity", případně právě v závěru, kde však jsou spíše konstatovány, než doloženy. Práce tím ztrácí na soudržnosti. Kdyby se bývaly tyto teze objevily v textu hned po představení DrD/Altaru a byly následně ilustrovány v kapitolách o komunitních srazech (conech) a při rozboru fanzinů, nedocházelo by k zbytečnému duplikování tezí a celá práce by byla obsahově i argumentačně mnohem soudržnější.

Zejména paragraf Způsob hraní Dračího doupěte by měl být umístěn spíše v úvodu, v oddílu Sebe prezentace je velmi opožděně, tím spíše, že obsahuje klíčové „silné“ teze, které se měly objevit již při analýze pozice a role nakladatelství Altar a na nichž by se dalo při analýze fanzinů stavět. Nebylo by pak třeba je několikrát opakovat v popisu rozpolcenosti fanzinové scény. Toto opakování výrazně ztěžuje orientaci v textu a degraduje argumentaci.

Za klíčové pro celý rozbor pokládám například následující "závěrečné" teze:

„(...) bez Dračího doupěte by setkání fanoušků sci-fi a fantasy nebylo tak početné.“ (s. 117)

„Diskuze nad smyslem hraní ze strany vývojářů z komunity také nepřímo koreluje s odtržením elitního jádra tvůrců Dračího doupěte spolu s autory nejznámějších fanzinů od zbytku komunity a tím prohloubení rozdílu mezi způsoby hraní her na hrdiny.“ (s. 124)

„ (...) lze tak na nakladatelství Altar nahlížet perspektivou disciplinační organizace, která se snaží držet vývoj a dění v komunitě pod kontrolou s ohledem na rostoucí komerční potenciál jejich produktu.“ (s. 126)

Teoretické zázemí a práce s pojmy:

Autor si především málo ujasnil klíčové pojmy své analýzy, tedy "komunita" a "komercializace". První vnímá v jednoznačně eticky kladných konotacích (srov. s. 116), v rozporu s počtem aktivních účastníků "conů", kdy rozruch v místě konání vzbudily necelé tři stovky lidí, dokonce "komunitu" vnímá jako "ohromné hnutí" (s. 131). Stejný pojem však užívá i pro široký okruh čtenářů masově šířených periodik (srov. s. 110: "komunita, která se formovala okolo ABC již od 50. let 20. století."). Podobně není vyjasněna proměna sociálního a profesního složení RPG "komunity". Ve společenství, kde údajně zpočátku dominovali studenti pražské matematicko-fyzikální fakulty, zajímající se o teorii her, postupně převážili středoškoláci a žáci 2. stupně ZŠ, časem pak údajně "napojení fantasy na reálnou historii mělo za následek, že početná skupina z celkového počtu komunity hráčů Dračího doupěte se skládala ze zájemců o historii, mezi nimiž byli někteří studenti historie a archeologie" (s. 105). Tato proměna však kromě poznámky o dostatku volného času coby podmínce hraní RPG není podrobněji rozpracována, včetně pomnutí role RPG např. při volbě studijní a profesní orientace. V polovině 80. let pak autor již u měnící se "subkultury" postuluje "tradiční": "V roce 1995 se tato minoritní podskupina začala veřejně odštěpovat od komunity tradičních hráčů her na hrdiny" (s. 83).

V případě procesu "komercializace" jde o pojetí jednoznačně negativní, což lze jen těžko přijmout. Proces profesionalizace a "komercializace" publicistiky spjaté z RPG pak autor vnímá dle mého soudu příliš paušálně: „Celý tento spor je pouze komerčním bojem o zákazníka.“ (Dech draka vs. Nemesis, s. 112) / „Vše bylo podřízeno pouze zdiskreditování konkurence za účelem zachování čtenářské základny. Pocit kamarádství, sounáležitosti a solidarity zmizel v komerčním boji na poli vydávání časopisů.“ (s. 112) Jako počátek "rozkladu scény" přitom vnímá snahu tvůrců fanzinů pokrýt náklady, což optikou "kapitalismu" interpretuje v duchu konkurenčních vztahů: "na trhu s fanziny může zůstat jen ten nejlepší" (s. 110). Fanziny se ovšem za cenu nákladů na poštovné či výměnou prodávaly a šířily již v ČSSR a jinde ve východním bloku již v 80. letech. Tato praxe, včetně snahy pokrýt pořizovací náklady DIY tiskovin, není v transformující se tržní postsocialistické společnosti ničím novým. Profesionalizace a komercializace některých původně neziskových tiskovin je pak typickým rysem každé někdejší subkultury v momentě, kdy se dostává do kontaktu s „mainstreamem“ a možnostmi sériové replikovatelnosti díla.

Zde vyplývají na povrch jak úskalí pozice "insidera" (ačkoli je si jich autor vědom, srov. s. 19; 88), tak právě nedůsledné promyšlení klíčové, byť spíše zdánlivé opozice "komunita" vs. "komerce". Důslednější teoretické zázemí, včetně teorie her a technické replikovatelnosti (chybí např. klasická práce Johana Huizingy *Homo ludens*, případně práce s koncepty Viléma Flussera či Waltera Benjamina) by vyznění práce nepochybně prospělo. V rozboru pak postrádám srovnání, s totožnými dilematy se totiž v procesu společenské transformace potýkalo v podstatě každé společenství, jež se vymezovalo jako "subkultura", od příznivců trampingu po fanoušky death metalu. Konflikt požadavků trhu a sebeprezentace komunity jako „subkultury“ je typický např. pro hudební subkultury 90. let. Jakákoli komparace však v práci chybí, ačkoli právě tím by zkoumaná proměna RPG "komunity" ztratila punc jedinečnosti a získala přesvědčivější sociální rámec.

V charakteristice "komunity" pak zcela chybí soudržnější pojednání o slangu, i když se je tohoto distinktivního rysu subkultury autor vědom a sporadicky se k němu vyjadřuje (pojmy vytvořené M. Broncem, "doupěmilové", "drakobijci", s. 122 aj.). Přitom je v závěru práce konstatováno: „Poznávacím znakem byl především specifický druh řeči, kdy nezasevěný nechápal,

o čem se dotyční baví“ (s. 133). Místy přitom dochází až k dezinterpretaci: „Způsob vyjadřování a vedení konverzace byl mezi hráči protkán slovníkem plným nesrozumitelných slov a výrazů, takže se tyto konverzace musely zdát pro člověka mimo komunitu skutečně zvláštní. Díky tomuto obrazu budila setkání nepochopení, na hráče bylo nahlíženo jako na duševně choré jedince“ (s. 132).

Autor se místy též pokouší aplikovat na zkoumané prostředí teze kulturněantropologických autorit. Činí tak ale dosti toporně, jeho příklady a aktualizace místy svědčí až o neporozumění problému /srov. např. Geertzovo pojetí cti, s. 96; spekulace o limitech šíření DrD na Slovensku, s. 64/ref.144, interpretace tereotypu: mezi komunitou se začalo tradovat, že „přivést si z ciziny novou knihu J. R. R. Tolkiena je na stejné úrovni jako přijet s novými džínny.“ (s. 85) aj./.

Práce se zdroji:

Kromě zmíněné nekritičnosti vůči sebe prezentaci Martina Klímy lze ocenit práci s množstvím fanzinů, jež jsou excerpovány tematicky a většinou vhodně využity k doložení klíčových tezí. Naopak zcela chybí základní poznámkový aparát v případě informací získávaných postupem oral history. Autor s tvrzeními získanými údajně prostřednictvím rozhovorů zjevně pracuje, dokonce konstatuje, že sdělení takto získaná byla pro práci zásadní jako materiálově, tak metodologicky. Nikde však neodkazuje na zdroj: „Na tomto závěru se shodují všichni aktéři, se kterými jsem o tom hovořil“ (s. 135). Vysvětlující poznámku č. 375 lze jen těžko přijmout (sdělení lze anonymizovat a osobnější informace lze zobecnit či necitovat).

Práce též obsahuje místa, kde chybí odkaz na zdroj uváděných autoritativních tvrzení, jako na s. 123/124 teze, že komunita dokázala ovlivnit kvalitu překladů fantasy titulů; či s. 99: „Okruh jednoho fanzinu měl záběr zhruba 600 čtenářů.“ aj.

Problematické teze a omyly:

V textu práce lze nalézt jak stopy autorových generačních stereotypů, tak doklady malé obeznanosti s jinými subkulturami, zejména hudebními, a také značně nekritický přístup k fascinaci mytologiemi, zejména tzv. "slovanské" (s. 104).

s. 121 „(...) začínajícího punkového stylu v roce 1993.“ Punk se zrodil koncem 70. let.

s. 121 "Zvýšený zájem o Kelty a jiné historické kultury byl spíše neutrální, protože nebyl spjat s žádným moderním nacionalismem." Teze je v rozporu s francouzským i britským (Boudicca) či velšským autostereotypem, který byl posléze i parodován (Asterix).

s. 132: "Tento záporný obraz ale nepřešel v kampaň proti hrám na hrdiny tak, jak tomu bylo v USA. Lze usuzovat, že v USA v tomto měly největší roli náboženské skupiny a sekty, které na území Československa či České republiky neexistovaly." Naopak, první polovina 90. let byla v ČR dobou zrodu různých sekt a také obdobím vzrůstu zájmu o náboženské sekty.

Formální a jazyková stránka:

V bibliografii dochází k chybnému rozličení pramenů a literatury. Poznámkový aparát je koherentní, pseudonym rapera Vladimíra 518 však lze těžko vnímat jako jméno a příjmení. Přímo v textu citované autority by poprvé měly být uvedeny celým jménem, nikoli pouze příjmením (Weber apod.)

Text práce je téměř prost překlepů a pravopisných lapsů a po jazykové stránce je relativně kultivovaný. Analytická část však obsahuje množství prohřešků vůči lexiku a větné stavbě, zejména v případě slovesných vazeb a složitě konstruovaných souvětí. Opakovaně se objevují nevhodně volené anteponované neshodné atributy /Práce Vágnera je důležitá především v

tom (s. 17); článkům o díle Tolkiena (s. 84); o jeden z prvních pokusů Klímy (s. 128); argument Doležala (s. 129) aj./ Na s. 91-93 pak dochází opakovaně k záměně díky a kvůli/v důsledku v negativní konotaci (díky nedisciplinovanosti; díky podcenění).

Uvádím zde pouze několik nejvýraznějších případů lexikálních a syntaktických chyb, v případě zájmu poskytnu autorovi podrobnější výčet:

24 Estetická struktura všechny předchozí struktury skloubí dohromady a poukazuje nad kvalitami hry jako divadelního umění.

25 fyzikální vědec

29 Toto všechno bylo přesně tím, co...

50 Z důvodu vzniku této skutečnosti

54 Stal se spoluautorem pravidel Dračího doupěte a spolumajitel nakladatelství Altar.

92 obsazení pozic Pánů jeskyň

93 Na počátku přelomu devadesátých let

95 Objevuje se zde zrod myšlenky pořádání

104 Ve druhé půlce roku 1994 začala být představována keltská mytologie a její vnímání světa.

104 (články) Zastávaly však také funkci edukativní

107 Kvalita byla zhoršena ve všech směrech.

108 ostatní herní vydavatelé

112 odborně herních časopisů

110 Dech draka se pyšnil největším počtem otištěných fantasy povídek, kterými se začínající autoři snažili představit svůj um pro psaní fantasy.

110 vymanit se z nekvalitně psaných fanzinů

122 Hráči oplývající alespoň základy angličtiny

Práce splňuje požadavky na udělení akademického titulu Mgr.:

ANO

Práci doporučuji k obhajobě:

ANO

Návrh klasifikačního stupně:

velmi dobře

Náměty pro obhajobu:

1. Proč bylo v práci opomenut nesporný vliv RPG na PC, které se v českém prostředí objevily v letech 1991-1993, obvykle velmi brzy po uvedení na Západě? (Eye of the Beholder I-III, Ishar I-III, Lands of Lore, Wizardry VII, Baldur's Gate aj.)? Jaký vliv měly tyto PC hry na fanzinovou tvorbu, slang hráčů RPG a jazykové kompetence hráčů? Lze to doložit konkrétními příklady?

2: Lze skutečně tvrdit, že „v době před nástupem internetu se zprávy o novém kulturním fenoménu jen obtížně šířily“ (s. 85)? Jak by tedy mohlo dojít k tak rychlému ohlasu nové české RPG, případně např. k masovému ohlasu násilného zásahu na Václavském náměstí v listopadu '89?

3. V jakém smyslu lze v duchu I. Vágnera hovořit o "postmoderních hrách" již po druhé světové válce (s. 17), jestliže se tento pojem ve filosofii objevuje až na přelomu 70./80. let? Lyotardova vlivná publikace Postmoderní situace vyšla roku 1979.

Datum: 28.08.2019

Podpis: _____