

## Posudek vedoucího práce na bakalářskou práci **Petra Jermana**

*„Kulturní souvislosti nových médií na příkladu videoher a jejich streamovacích platform“*

### *Kontext vzniku a přípravy bakalářské práce:*

Tematickou oblast předkládané bakalářské práce si Petr zvolil sám. Oslovil mne se svým návrhem již na počátku předcházejícího semestru. Ve vzájemné debatě jsme se ujistili, že analýza navrhované praktiky videoher nabízí dostatečné poznávací zázemí pro zpracování bakalářské práce. Můj zájem o vedení práce se opíral jednak o Petrovu obeznámenost s „provozem“ těchto her, o kterém jsem se chtěl pro mne něco nového dozvědět, a také o Petrovu připravenost rozvažovat o vhodném interpretačním rámci pro jejich analýzu. Tyto okolnosti pak umožnily, že jsme v následných měsících mohli (pro-) diskutovat Petrovy poznatky o situaci a projevech videoher s ohledem na mnou předkládané a jím postupně osvojované teoretické přístupy pro zkoumání zvolené a empiricky dostupné problematiky. Diskuzi jsem oceňoval také z hlediska jejich podnětů pro moji úlohu při vedení práce, při ujasňování a doporučení vhodných poznávacích prostředků pro analýzu nelehkého badatelského tématu. Výsledkem tohoto interaktivního a otevřeného přístupu byla Petrovo osvojení teoreticko-metodologického rámce sociálně vědní analýzy a moje ověřování vhodných teoreticko-metodologických přístupů pro analýzu sociálních souvislostí nových médií v prostředí tak habituálně zakořeněného jevu, jakým hra bezpochyby je. Petrovu analytickou zdatnost lze sledovat v předloženém textu. Můj zájem při vedení práce charakterizuje následující poznámka a odkaz:

V poslední době se věnuji důsledkům, které vyvolává technizace / medializace jednání a komunikace při způsobech poznávání sociálního světa, včetně oblasti vědeckých praktik a jejich teoreticko-empirických poznávacích postupů a (kritických) přístupů. Probíhající diskuze upozorňuje, že v současné medializované společnosti se vytrácí vliv kritického / rozvažujícího teoretizování. Jsou problematizovány předpoklady diskurzivní etiky, jak je formuloval J. Habermas. Sleduji stanovisko hermeneuticky orientovaného autora S.Lashe, který konstatuje, že vliv kritiky a teorie neustupuje, ale transformuje se. Kriticky založené teoretizování je podle Lashe možné, ale musí být rovněž informační – kritika musí opustit zdvojenou povahu (jako dialektické překonání z pozice obecného nebo jako pohyb mezi aporiemi hledající vztah zvláštního a obecného) a být imanentní v indiferentním kontextu toků a sítí, kde jsou vnější hlediska instrumentalitity nebo finality zrušena. Tato poznávací pozice pak umožňuje hledat pozitivní niky v permanentním rozrušování a obnovování forem uspořádanosti/organizace, teorie musí být mediální - ne teorie médií. (Lash, S., *Critique of Information*, Sage, 2002). Interpretace sociálního kontextu video her uplatnění tohoto přístupu umožňovala a měl jsem ji na mysli, když jsem s Petrem diskutoval.

### *Forma a struktura bakalářské práce:*

Cíl práce je formulován v úvodu. Vymezuje širší tematický rámec zkoumání: „...nalézt souvislosti mezi kulturní funkcí videoher a jejich platform v souvislosti s technologickými vlastnostmi nových médií“ (s.1); současně specifikuje výzkumné pole tohoto rámce: formování „virtuálních komunit formujících se kolem streamovacích kanálů“ (s.1). Ve druhé kapitole je autor veden alternativní interpretací sociální změny, která upozorňuje na vrstevnatost, souběžnost,

kontinuitu a modularitu sociálních změn (v opozici k diferenciačním a diskontinuitním přístupům); uplatňuje ji v diskuzi k pojmům digitalizace, síťování a konvergence. Novost médií spočívá v nové sociotechnické vazbě, kterou nelze označit jako technický determinismus ani jako sociální konstrukci. Další část práce je orientována na téma hry, která nabízí spolehlivou typizaci her jako socio-komunikativního, kooperativního a komunitního jevu, což autor využívá. Na tomto širším poznatkovém pozadí pak autor interpretuje pojem streaming, na který zaměřuje svůj výzkum, včetně metod a otázek, které chce využívat při interpretaci sledovaných jevů.

Sedmá kapitola prezentuje metodologický přístup, který byl uplatněn při výzkumu. Autorovi se podařilo – v rámci daných možností - uplatnit interaktivní a otevřený přístup: metoda není formulována předem, ale utváří se v procesu výzkumu. Využívá výhody zúčastněného pozorování, má povahu případové studie a uplatňuje metodu trychtýře, která napomáhá sledovat podstatné jevy v náhodnosti jejich projevů. Formulované výzkumné otázky vhodně specifikují analýzu streamovací platformy – její funkční aspekty, komunikačně organizační rámec i komunikačně kulturní okolnosti.

V osmé kapitola pak autor prezentuje výsledky svého zkoumání prostředí a prostředkům zvolené videohry a zobecňuje je podle zvoleného cíle své studie i podle formulovaných výzkumných otázek.

#### *Hodnocení bakalářské práce:*

Bakalářská práce Petra Jermana splňuje nároky na bakalářskou práci. Po formální stránce jsem neshledal žádná pochybení. Práce uplatňuje standardní potup při prezentaci výzkumných poznatků: vyhodnocení dosaženého poznání ke zvolenému tématu je založeno na vhodné zvolené literatuře; prameny jsou řádně citovány; formulace studovaného problému a výzkumných otázek navazuje na monitoring literatury, zvolená metoda zkoumání je zdůvodněna; interpretace dosažených poznatků odpovídá na výzkumné otázky; text je čtivý a věcně argumentovaný. Hodnotím-li poznávací výsledek bakalářské práce podle cíle, který si Petr zvolil, pak mohu konstatovat, že tento nárok byl také splněn.

K hodnocení práce mám dvě připomínky. První se týká mého výše uvedeného komentáře ke kontextu přípravy předkládané bakalářské práce. S ohledem na Petrovu připravenost vést dialog se mně podařilo ověřovat způsob volby interpretačního rámce pro analýzu socio-komunikačních problémů medializovaných společností. Toto je pozitivní připomínka. Druhá připomínka se týká autorova závěrečného hodnocení jeho zkoumání (viz osmá kapitola a závěr). Zde s odvoláním na Thompsonovo stanovisko upozorňuje na novost sociálních důsledků medializace lidských společností (vzorce jednání, interakce a autority) související zejména s procesy časoprostorového rozpojení, vyvázání se s lokálně vázané prostorovosti. Poznatky Petrova studia však také ukazují, že v této novosti je určitá kontinuita, respektive vliv sociálně se reprodukcujících struktur: v důrazu na úlohu a formu pravidel v provozu her se nadále prosazuje i váha neformálních (tvářných) prostředků jednání a komunikace (včetně kontroly lokalit / aktérů narušujících pravidla); při rostoucím významu horizontální (demokratizační) interakce se nadále prosazují vertikálně stratifikační formy autority a komunikace ovlivňované profesionalizací a monetarizací her; nadále se rozpoznává hranice mezi veřejným (a zdůvodněným i autorským) hlediskem a mezi soukromým a osobním (včetně nezdůvodněným, svévolným, anonymním) hlediskem. V této perspektivě pak lze formulovat „konzervativnější“ hodnocení sociálních důsledků medializace a nových médií: jde o procesy extensifikace (rozšíření) a intenzifikace

(prohloubení) sociálních vztahů, avšak nadále v rámci určitých (lidsky přijatelných a adaptujících se) sociálních a komunikačních struktur. Tato připomínka zní kriticky, avšak její prezentace a formulace je podmíněna poznatky, které se podařilo Petrovi prezentovat v této práci. Podporuje pozitivní hodnocení jeho studie. Očekávám, že může být i podnětem k diskusi.

Muller Karel, 10.8.2019