

Oponentský posudek na práci L. Zámečnicka „Etické aspekty aktivit ve víceuživatelském virtuálním prostředí: srovnání uživatelských postojů k dané netiketě“

Cílem bakalářské práce L. Zámečnicka bylo „podat přehled častých etických problémů spojených s počítačovými hrami typu MMOG (Massive Multi-player Online Game).“ Metodicky je práce vystavěna jakožto „kvalitativní obsahová analýza a interpretace stovek hráčských příspěvků na diskusních fórech a blocích“ a dále je paralelně při díle kvantitativní metoda dotazníkového šetření mezi českými hráči hry *War of Warcraft* (autor se zaměřuje na dva „etické problémy“: používání podvodného software (tzv. botting) a dále pak na nákup herních postav a vybavení za peníze). Závěry jsou nejasné: autora překvapilo, že ač jeho respondenti souhlasí s obchodováním s herními postavami a vybavením za peníze, tak se na internetových aukcích typu e-bay příliš neukazují“. (!)

Nejsem nijak předpojatý proti hraní počítačových her a též nevyklučuji zkoumání tohoto fenoménu z předmětu výzkumu humanitních věd (viz s. 5); je ovšem třeba činit takové zkoumání korektně a v souladu s jejich paradigmatem a metodami, což není případ této práce.

- 1) Není mi jasné, do jakého diskursu práce patří (je filosofická? sociologická?)
- 2) Práce nemá žádnou metodu (autor zřejmě neví, co je kvalitativní obsahová analýza (kdyby snad ano, tak ať to prosím vyloží komisi); kde jsou stovky analyzovaných hráčských příspěvků?; není dále jasné, jak se k sobě má (formálně sice ne úplně špatný, ovšem co do svých otázek banální) kvantitativní výzkum a předchodí, řekněme „teoretická“ část práce.
- 3) práce totiž trpí zásadní teoretickou neukotveností (čekal bych, že autor užije či alespoň zmíní autory jako je E. Fink (Hra jako symbol světa), Caillois, (Hry a lidé), Huizinga (Homo ludens), nebo alespoň příslušné partie ze Sokolovy Malé filosofie člověka) – v práci by se pak možná nemusely objevovat absurdity typu: „na rozdíl od single-player her zde totiž (sc. v multi-playerech typu MMOG) nacházejí vztah ke skutečným lidem“, „řada lidí ... tráví často desítky hodin.. ponořena do života svého virtuálního alter ega.“ apod.).
- 4) Práce je nepřijatelná i po formální stránce (odkazy jsou dělány chybně (např. odkaz č. 4 na s. 6), odkazy na www stránky zase nejsou datovány, apod).
- 5) Závěr je banální: to, že se čeští hráči příliš neobjevují na aukcích typu e-bay je po mém soudu způsobeno nejspíše tím, že jednoduše nemají peníze (ani na to, aby se mohli do podobné aukce zaregistrovat) a se svými postavami eventuelně obchodují jinde a jinak.
- 6) O „etickém problému“ lze v souvislosti s danou problematickou hovořit jen s velkou rezervou a v kontextu dané specifické netikety. Skutečný etický problém, který s sebou hraní počítačových her přináší, je po mém soudu rušení hranice mezi světem hry a světem reálného života, kam se výsledky hry nemají přenášet (jinak se nejedná o hru (viz Sokol)). Jako drastický příklad je možné uvést školní masakr v Erfurtu z před několika let, který spáchal vášnivý hráč hry Counter-Strike (autor mimochodem tuto legendární a zřejmě nejrozšířenější multiplayerovou hru vzal ve svém přehledu dosti zkrátka), přičemž vlastní střílbu doprovázel údajně komentáři převzatými z této hry.

Domnívám se, že předložená práce nesplňuje základní požadavky kladené na bakalářskou práci na UK FHS a po mém soudu je obtížně opravitelná. Snad jen v případě opravdu excelentní obhajoby a s přihlédnutím k eschatologické povaze studijního stavu L. Zámečnicka by ji bylo možno v krajním případě hodnotit nejnižší známkou dobře.

V Kladně 7. září

Josef Kružík

