

Oponentský posudek diplomové práce Bc. Kateřiny Šurové „*Jarní noc se dá strávit všelijak...*“ *O fenoménu městských šifrovacích her*. Praha, Fakulta humanitních studií UK 2011, 78 s. včetně příloh

Kateřina Šurová se ve své diplomové práci věnuje problematice relativně málo známého fenoménu, tzv. městských šifrovacích her. Ačkoliv to explicitně nedeclaruje, svou práci zakládá na výsostně etnografickém výzkumu. Kombinace mnoha různých technik (zúčastněného pozorování, polostrukturovaných i neformálních rozhovorů, analýzy dokumentů a dotazníku) jí umožnila vytvořit komplexní obraz zkoumaného fenoménu.

Na zvolený problém nahlíží skrze práce Vágnera, Baumana a Sokola jako na principiálně postmoderní fenomén. Zaměřuje se přitom na dva tematické okruhy, které také tvoří jádro celé práce: aktivitu spojenou s tímto fenoménem (pojímanou skrze antropologii hry) a prostředí, v němž se aktivita odehrává (ukotvenou zejména v sociální geografii). Oba pojednané okruhy se od sebe do jisté míry liší svým charakterem: zatímco první, pojednávající hru, je pevně zakotven v datech, druhý, věnovaný prostoru, je spíše diskusí s teoretickou literaturou. To je do jisté míry pochopitelné, neboť se v rámci rozhovorů, které představují stěžejní techniku sběru dat, jistě snáze reflektuje vykonávaná aktivita než prostor, v němž k ní dochází. O to více je třeba ocenit, že autorka prostor nenahlíží jako pouhou kulisu zkoumané aktivity, ale činí z něj plnohodnotnou alternativu náhledu na tento jev.

Kromě zmiňované interdisciplinarity, kterou se autorce dobře daří realizovat, je třeba zdůraznit také to, že se neomezuje pouze na teorie týkající se jí vymezených okruhů, ale aplikuje i práce stojící mimo, např. antropologii turismu (s. 30). Práce je navíc napsána velmi čtivým slohem a obsahuje pouze nepatrné množství překlepů.

Jedinou podstatnější výtkou je absence pasportizace výpovědí informátorů. Výzkumný vzorek je představen pouze shrnující charakteristikou v úvodní části (s. 17). Ačkoliv je zřejmé, že tak autorka učinila záměrně (s. 19), nepovažuji to za šťastné rozhodnutí. A to ze dvou důvodů, nejenže to z informátorů vytváří anonymní „ne-lidi“ (čemuž nepomůže ani označení komunikační partner namísto informátor), ale zároveň to ubírá i na výpovědní hodnotě prezentovaných dat, neboť je jisté rozdíl, hovoří-li nováček či zkušený hráč, případně čerstvý dvacátník či zběhlý pětatřicátník. V případě řešení etických dilemat bych tak autorce příště doporučil nečerpat ze zjednodušeného přehledu etiky publikované mimo akademické prostředí (Čaníková), ale sáhnout po spolehlivých akademických pracích (např. Materns, Ginsberg, eds., 2009, *The Handbook of Social Research Ethics*).

Další připomínky pak v žádném případě nejsou míněny jako kritika, ale jako podněty k diskusi.

1. Baumanovo chápání hry (s. 15) do jisté míry přejímá Huizingův koncept „magického kruhu“. Domnívám se, že takto je hra vnímána i v rámci celé práce, když se hovoří např. o vystoupení ze hry. Bylo by možné uvažovat o hře i mimo magický kruh, např. jako o souhrnu různých, vzájemně se ovlivňujících rámců (viz např. Fine, 1983, *Shared Fantasies*)?

2. Vzhledem k popisu průběhu *Matrix: The Game*, kde se objevovaly prvky hraní určitých rolí, je možné nalézt nějaké paralely mezi městskými šifrovacími hrami a tzv. LARPy? V tomto ohledu by mne zajímalo, jak hráči prožívají skutečnost, že když nedokončí hru, nedozví se, resp. neprožijí si, celý její příběh?

3. Jelikož se autorka účastnila několika her, neuvažovala o využití tzv. autoetnografie (viz. např. Ellis, 2004, *The Ethnographic I*)? I vzhledem k tomu, že se tato technika částečně v práci objevuje (např. s. 43, 57).

4. Když autorka hovoří o tom, že si hráči vytváří vlastní osobní mapy (s. 68), nebylo by přesnější hovořit o mentálních mapách?

Celkově se domnívám, že předkládaná práce je příkladem nejen výborně zvládnutého výzkumu, ale i jeho kvalitní prezentace. Jednoznačně ji proto doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnocení **výborně**.

V Praze 30.8.2011

Mgr. Martin Heřmanský