

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE  
FILOZOFICKÁ FAKULTA

ÚSTAV ETNOLOGIE

POSUDEK DISERTAČNÍ PRÁCE

*Vliv on-line identity ze světa Damokles na každodennost*

předkládané na Katedře obecné antropologie

Fakulty humanitních studií

Univerzity Karlovy v Praze

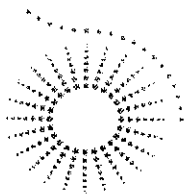
autor práce: Mgr. et Mgr. Jan Beseda

vedoucí práce: doc. PhDr. Zdeněk Nešpor, Ph.D.

Předkládaná disertační práce, věnovaná etnografickému uchopení českojazyčného “on-line světa” Damokles a jeho potenciálních průniků do “off-line” sociální reality se vyznačuje solidním teoretickým základem (který je navíc výrazně kriticky promyšlen a uvažován), relativně kvalitní metodologickou zacíleností, přiměřenou ambiciózností badatelského úkolu, pečlivou prací s etnografickými daty, dostatečným rozsahem, a dovedným strukturováním. Práci jako celek je možné považovat za zajímavý příspěvek k domácím výzkumům volnočasových ludických aktivit české (ale i slovenské) populace souvisejících s elektronickou, respektive internetovou komunikací, které mají minimálně rétorický vztah k “off-line” sociálnímu jednání těchto aktérů; aktivit, které v soudobé společnosti nabývají kvantitativně i kvalitativně značně na významu. Oborově se práce pohybuje především v sociálněvědním diskurzu s důrazem na přístupy sociální a kulturní (kyber?)antropologie a mediálních studií; alternativní konceptualizace tématu např. ze strany kulturních studií (*cultural studies*), sociologie, komunikačních věd (např. moderní folkloristiky zkoumající e-folklor a elektronickou komunikaci) jsou v práci spíše potlačeny; místy možná částečně ke škodě věci, především z metodologického úhlu pohledu.

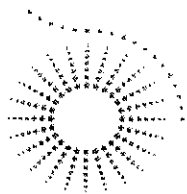
Práce zapadá do kontextu zvýšeného domácího zájmu o podobná témata, který je v posledních cca deseti letech zřetelný především na úrovni absolventských prací z oblasti

**Celetná 20, 116 42 Praha 1**  
**tel: 221 619 622, e-mail: ethno@ff.cuni.cz**



společenských a humanitních věd mnoha domácích univerzit a vysokých škol. Autorovo téma lze tak v posledních letech považovat doslova za módní. V tomto smyslu se mi proto nezdá zcela na místě autorova částečná sebezprezentace do role domácího průkopníka výzkumů tohoto typu. Mnohé z těchto prací (které autor v bibliografii bohužel většinou nezmiňuje, s výjimkou hojně citované kvalitní bakalářské práce Petry Kučírkové *Second Life: Motivace uživatelů ke vstupu a setrvání a jejich vnímání této virtuální komunity*, obhájené na FSS MU v roce 2009, kterou autor poněkud konfúzně ve své bibliografii označuje za “bakalářskou diplomovou práci” – s. 142 posuzované práce) navíc často do značné míry vykazují možná výraznější problematizaci tématu (která by měla být jádrem každé vědecké práce) nebo uchopení jeho *sociálně* relevantních aspektů než posuzovaná práce (z mně známých např. Zuzana Papičová: *Pojetí a performace genderu v online prostředí hry World of Warcraft z perspektivy hráčů* [bakalářská práce FHS UK, 2014], Fendrychová, Kristýna: *Sociální realita hráčů World of Warcraft* [bakalářská práce FF ZČU, 2012] nebo Matouš Márai: *Etnografie MMORPG: Kybernetický prostor a jeho uživatelé* [bakalářská práce FSS MU, 2012]; výše zmíněná bakalářská práce Petry Kučírkové, metodologicky využívající postupy zakotvené teorie, také občas působí dojmem výraznější interpretační hloubky než posuzovaná práce; ne nadarmo ji autor posuzované práce velice často využívá k ilustraci nebo naopak konfrontaci se svými tezemi).

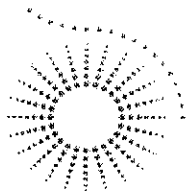
Autor práce je ale na druhou stranu jeden z mála domácích badatelů, který téma zajímavým způsobem zpracoval publikačně (Beseda 2008; 2001a, a 2011b; za zmínku stojí především autorova přehledová studie *Cyberanthropology: Novel Methodological and Theoretical Challenges for Anthropology of New Worlds*. In: Gibas, Petr – Pauknerová, Karolína – Stella, Marco (eds.): *Non-human in anthropology: An interdisciplinary perspective*. Pavel Mervart: Červený Kostelec 2011, s. 257-269). Je tak jedním z prvních domácích antropologů, který v tomto smyslu výrazněji akcentoval aktuální ontologický obrat (či “post-human turn”) v globální antropologii, konkrétně pak jeho aspekty zaměřené na elektronickou komunikaci. Posuzovaná práce tak v obecném smyslu navazuje na snahy soudobé sociální a kulturní antropologie – postižené dlouhodobou oborovou krizí prakticky po celé poststrukturalistické období v reakci na výzvy nejrůznějších nativních a etnických studií, o kulturních studiích ani nemluvě – o hledání nového výzkumného terénu.



Tato autorova akcentace, zdá se, se ale projevila spíše na úrovni (velice kvalitní) teoretické reflexe zahraničních diskusí na toto téma; samotná etnografie je do značné míry provedena v duchu v Čechách stále tak oblíbeného antikvárnějšího “klasického” ražení v stylu “antropologie zlatého věku” (Bennett 1995), kvalitativním způsobem analyzující (či spíše popisující) dílčí kulturní/sociální světy. Čtenář se pak místy musí zamyslet (což ale neplatí pouze pro posuzovanou práci; ta naopak vykazuje celou řadu pozitiv), zda takto pojatý kvalitativní výzkum – i přes nesouhlas řady antropologů – vlastně přeci jen nepředstavuje “samoučelné vytváření „obrázků o mravech a zvycích malých životních světů“ (Flick – von Kardorff – Steinke 2003, 17; citováno dle Pavlásek – Nosková 2013)? Nejsou vlastně tyto “žánrové obrázky” do jisté míry vlastně opět jen pouhou deskripcí, byť opentlenou elegantní teoretickou a především metodologickou ornamentikou – a liší se vlastně ve své podstatě skutečně tak výrazně od klasických etnografických, respektive národopisných (*Volkskunde*) popisů “mravů a zvyků různých národů”?

Práce se navíc, podobně jako drtivá většina domácích textů věnujících se příbuzné tématice, které jsem měl v poslední době možnost nahlédnout, věnuje primárně etnografii prostředí, které autor velice dobře zná a je v něm insiderem. Insiderský zájem o blízká témata a související menší odstup od terénu nelze rozhodně chápat jako deficit této konkrétní práce, ale integrální součást širší domácí badatelské tradice, která produkováním “subjektivních etnografií” podle mého mínění částečně dlouhodobě omezuje emancipaci antropologických studií v našem badatelském diskurzu. Insiderská pozice badatele je v práci reflektována, i když ne tak detailně, jak je v soudobé antropologii po reflexivním/biografickém obratu zvykem.

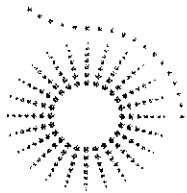
Hlavní potenciální výtkou k práci je ale skutečnost, že příliš velké množství jejího prostoru (doslova desítky stran!) podle mého mínění zcela zbytečně zabývá pouhý technicky až technicistně laděný popis fungování “on-line” světa Damokles, který je ale možné samozřejmě získat i jinak než čtením předmětné disertační práce (např. vlastní zkušeností s ním či četbou manuálu); na úrovni práce disertační by byl očekávatelný spíše akcent na *sociální* fungování herního světa, jeho sociální dynamiku, a především *Problemstellung*, tedy analytickou reflexi či promyšlení zkoumaného fenoménu. Ne že by autor v práci nedospěl k zajímavým dílčím zjištěním tohoto typu (např. o postupném narůstání sociálního kapitálu



dlouhodobých “hráčů” a souvisejícím odlišným přístupem “administrátorů” k nim při porušování herních pravidel oproti razantnímu přístupu k “nováčkům”; o určité eskapistické, katarzní či přímo kompenzační rovině fenoménu pro určité typy osob s velkým množstvím volného času [především studenti, ženy na mateřské dovolené, dlouhodobě nemocní, fyzicky či jinak handicapovaní lidé]; dané téma ale z hlediska sociální dynamiky možná disponovalo potenciálem, který nebyl autorem práce zcela využit.

Další potenciální výtkou by mohla být skutečnost, že je popisovaný sociální “svět” poměrně marginální (v době psaní tohoto posudku se v něm pohybovalo průměrně cca 100-800 osob); to nemusí být samozřejmě chápáno jako výtka sama o sobě, pokud by byly na jeho příkladu důkladně prezentovány sociální procesy zobecnitelné v širším měřítku – příbuzné “on-line světy” a hry typu *Second Life* a *World of Warcraft* ale “obývá” jen u nás několikanásobně větší množství osob (v řádech tisíců až desetitisíců) a jejich sociální relevance pro “off-line svět” je tedy rozhodně výraznější. Zajímavé by proto bylo, kdyby se autor více zaměřil na jeho *specifika* jako česko-slovenského “online světa”, který je atraktivní pro určité typy osob (například ty, jejichž jediným aktivním jazykem je pouze čeština a které mají tak ztížený přístup k mezinárodním hrám tohoto typu, které jsou většinou v anglickém jazyce); popřípadě kterým nějakým způsobem konvenuje s jejich chápáním fungování sociální reality, každodenností či *Lebensweltem*; některá tato specifika jsou v práci částečně zohledněna (například zajímavá představa jeho tvůrce a následná sociální praxe svébytného “tržního socialismu” – nemohlo by třeba toto být určité české specifikum? Podobně jako třeba představa univerzálního nadřazeného Systému, který je jako jediný schopen řídit daný svět a produkovat finanční i jiné hodnoty, související s představou omezeného množství pozitivních fenoménů daného sociálního prostoru [ve smyslu *limited goods*]).

Při čtení práce tak nutně vyvstává otázka, zda místo “pouhé” deskripce, relativní komparační závislosti na tematicky příbuzných textech (především Tom Boellstorff: *Coming of age in Second Life: An anthropologist explores the virtually human*, Princeton 2008, ale i výše zmíněná bakalářská práce Petry Kučíčkové) a teoretického *Begriffsgeschichte* uvažování o “kyberantropologii” by pro text nebylo nakonec přínosnější ukotvit jej v diskurzu kulturních studií/komunikačních věd zkoumajících dynamiku soudobých kulturních procesů

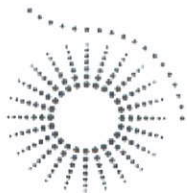


vyjadřovanou v podobě textu (a například se výrazněji zaměřit na sociální roli verbální agresivity, používání slangu, nebo fungování určitých ustálených textuálních stereotypů ve folkloristickém slova smyslu), popřípadě v úvahách o behaviorálních aspektech sebe prezentace např. v duchu Erwina Goffmanna, či spíše jeho modernějších následovníků (tyto úvahy obsahují koneckonců již četné studie o chatové internetové komunikaci z konce 90. let 20. století).

Částečně ke škodě věci je také podle mého mínění relativní závislost textu na recentní literatuře věnující se pouze relativně úzce vymezené tematice her typu *Second Life* či MMORPG; k zajímavým a mnohdy interpretačně silnějším výsledkům přitom došly již v 80. letech 20. století sociálněvědní výzkumy příbuzných ludických fenoménů jako jsou RPG hry (neocenitelná a v našem prostředí nedoceněná zůstává například dnes již klasická práce předního amerického sociologa Gary Alan Finea *Shared Fantasy. Role Playing Games as Social Worlds* z roku 1983). Podobně, i když autor správně (i když i s tímto jeho tvrzením by bylo možné úspěšně polemizovat) uvažuje, že Damokles není “hra” v úzkém slova smyslu (s. 37 posuzované práce), by bylo dobré zohlednit i modernější definice hry či ludologická uvažování než je antikvární a již Rogerem Cailloisem překonaná definice hry Johana Huizingy (např. v sociálních vědách často citovaná práce designéra počítačových her Chrise Crawforda z roku 2003).

Práci také do určité míry chybí (což je výtka řekněme spíše “literárně-estetická” či “poetická”) výrazněji akcentovaný závěr sumarizující dosažené badatelské výsledky; nešlo by třeba (i když by to znělo dosti odsudečně) pro daný sociální “svět” použít například slova George Simmela, který (samozřejmě o zcela jiném sociálním kontextu) tvrdí, že „*je nejhodnější oblastí pro lidi, kterým chybí autonomie a kteří potřebují podporu, jejichž sebeuvědomění však vyžaduje, aby byli uznáni za odlišné a zvláštní typy bytostí*“?

Z formálního hlediska je práce zpracována relativně kvalitně; k jejím hlavním pozitivům patří dobrá stylistika i práce s jazykem; pozitivní dojem kazí jen relativně časté využívání klišovitých sentencí žurnalistického rázu typu (“*Tyto hovory jsou asi tak běžné jako hovory o počasí mezi obyvateli Anglie*” – s. 62 posuzované práce) a relativně časté překlipy a nepřesnosti (“*batoh*” vs. korektní “*batoh*” – s. 16 posuzované práce). Její rozsah je dostatečný, i když by si na dané téma bylo možné představit i práci obsáhlejší. Práce neobsahuje žádné



UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE  
FILOZOFICKÁ FAKULTA

ÚSTAV ETNOLOGIE

přílohy (ilustrativní obrazový materiál je vložen přímo do textu), i když by si bylo možné některé představit (například absentující seznam informátorů, ukázkové přepisy rozhovorů, apod.).

Závěrem je možné konstatovat, že práce – i přes výše zmíněné drobné výtky, míněné ovšem zcela pozitivně, jako pobídky k potenciální další badatelské práci na tomto poli – představuje cenný přínos pro domácí bádání na poli analýz současné sociální komunikace a praxe v “online” prostředí, preferovanou terminologií autora tedy “kyberantropologie”. Práce vykazuje zřetelný zájem o problematiku, akcentovaný i díky částečně insiderské situaci badatele, která je patrná především v dovedném výběru detailů, schopnosti komparace a abstrakce, a v neposlední řadě určité snaze o nalezení univerzálněji platných závěrů.

Práce je ve svém obecném tématu a jeho zpracování na dobré úrovni, vykazuje badatelský potenciál a výstup z ní by mohl být potenciálně vítaným *publikovaným* příspěvkem k nepochybně aktuálnímu tématu.

Z tohoto důvodu si dovoluji vyslovit hodnocení směřující k dostatečnému naplnění požadavků kladených na práce tohoto typu a na tomto základě její *doporučení k obhajobě* ve stávající podobě.

V Praze dne 22. května 2015

PhDr. Petr Janeček, Ph.D.

Ústav etnologie

Filozofická fakulta

Univerzita Karlova v Praze