

## Posudek na bakalářskou práci

Název: Hráči deskových her jako subkultura

Autor: Michal Šmíd

Fakulta humanitních studií, Univerzita Karlova, Praha 2018, 56 s.

Tématem bakalářské práce Michala Šmída se stali hráči deskových her. Z hlediska teoretického vymezení o nich uvažuje jako o subkultuře, tedy jako o skupině lidí, kterou spojuje společná identita, subkulturní ideologie a praktiky. Otázka, kterou si klade, směřuje k popisu a interpretaci sociální reality hráčů, kteří jsou nositeli subkulturní identity.

Práce je standardně členěna. Má úvod, svoji teoretickou a empirickou část, závěr a soupis literatury. Teoretická část se měla stát východiskem pro interpretaci sociální reality hráčů deskových her. Autor své úvahy vztahuje ke dvěma resp. čtyřem pojmům. Prvním je pojem hry autor ukotvil v klasických ludetických teoriích. Podkapitolou je pak popis deskových her. Další pojem subkultura autor podobně definoval v základních rámcích. Je škoda že oba pojmy více nepropojil a neuvažoval např. o jejich společné povaze, a tedy o jejich alternativnosti : alternativnost hry (vydělená z každodennosti) s alternativností subkultury (vydělená z mainstreamové kultury). Třetí část teoretické kapitoly je pak věnována textům, které přistupují k hráčům jako k subkultuře. Klíčovým se zde stala studie Mikoláše, na níž v řadě ohledů Michal Šmíd navazuje. Zajímavé by bylo více diskutovat, jak autoři argumentují, že hráči tvoří subkulturu, z jakých pozic vycházejí a čím svá tvrzení dokládají. Je proto škoda, že autor odkazuje na text Washingtonové jen jednou větou. Proto bychom mohli v rámci obhajoby diskutovat, jaké je její pojetí a srovnat ho s pojetím Mikoláše.

Vlastní empirická část je založena na terénním výzkumu. Těžištěm mělo být pozorování hráčů v klubu deskových her, které autor doplnil rozhovory s informátory. V metodologické části Michal Šmíd popisuje strategie při získávání a analýze dat. Tato pasáž je na řadě míst transparentní, autor se snaží být reflexivní. Možná by bylo dobré konkrétněji představit informátory, protože jejich strategie a výpovědi by mohly v kontextu jejich příběhu umožnit hlubší interpretace. Ve vztahu k textu je však tato námitka irelevantní.

Popis a prezentace dat je strukturovaná podle výzkumných otázek, které se trochu míjejí s konceptem subkultury. Autor se v podstatě ptá, jaké to je být hráčem deskových her. V tomto směru by koncept subkultury měl zůstat v definičním rámci „podmnožiny“ či segmentu mainstreamové kultury. Výkladu totiž dominuje myšlenková synopse sledující specifika ve vědění a praktikách hráčů. Prezentace výzkumu je minimalistická. Je spíše ochutnávkou toho, co by mohlo být popsáno. Přesto i tato část má svá zajímavá místa, která představují zárodky pro další výzkum a promyšlení. Zde bych chtěla vyzdvihnout např. vztah hráčů k materialitě her. Autor popisuje jistou rituálnost v zacházení s deskovými hrami, respekt a protektivnost k jejich materialitě. V návaznosti na to by bylo zajímavé se zamýšlet i nad jejich estetikou. Přestože toto téma nebylo předmětem bakalářské práce, je dobré, že na ně autor upozornil. V rámci obhajoby bychom mohli více diskutovat, co se za vztahem i materialitě hráčů skrývá a jak je např. promyšlena i na úrovni výrobců a distributorů deskových her.

Po formální stránce by práce zasloužila korekturu jazyka i grafické úpravy textu. Chyby jsou i v citační normě.

Práce je standardně členěna. Po obsahové stránce je zajímavá v detailu. Autor prokázal, že dokáže provést rešerši literatury a vytvořit smysluplný text. Seznámil se s realitou terénního výzkumu. Na jeho základě pak identifikoval některé momenty, které by si v budoucnu zasloužily hlubší promýšlení a interpretaci. V tomto směru lze chápat práci Michala Šmída jako přínosnou.

Práci doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnocení dobře.

V Praze 20. 9. 2018

Dana Bittnerová