

Posudek vedoucího práce na bakalářskou práci Matouše Marvana „*League of Legends jako kulturní systém*“. Praha, Fakulta humanitních studií UK 2020, 63 s.

Matouš Marvan si ve své bakalářské práci vytkl za cíl „porozumět [světu online video hry League of Legends] jako kulturnímu systému“ (s. 5), tedy jako „síti kulturních symbolů, které jsou opředeny specifickými významy pro aktéry dané kultury“ (s. 5). Jakožto dlouholetý aktivní hráč této hry k tématu přistupoval s detailní znalostí zkoumané problematiky, proto vzhledem ke své pozici insidera a k charakteru zkoumané problematiky zvolil pro řešení zkoumaného problému kombinaci dvou výzkumných strategií – virtuální etnografie a autoetnografie – jež mu (společně s využitím dalších podpůrných zdrojů dat) umožnily vytvořit plastický obraz zdánlivě jednorozměrného světa MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), jehož je League of Legends, či hovorově Lolko, typickým představitelem.

Při jeho analýze se autor inspiroval nyní již klasickou prací digitální či virtuální antropologie, *My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft* americké antropoložky Bonnie Nardi, pod jejímž vlivem svět LoL zkoumal ve třech vzájemně propojených, avšak analyticky distinktivních rovinách: tzv. blackboxu (s. 18-31), na obrazovce (s. 32-52) a před obrazovkou (s. 53-59). Toto analytické rozdělení mu umožnilo na jednu stranu popsat rozdílné aspekty zkoumaného světa, na stranu druhou pak ukázat jejich neoddelitelnou propojenost a to i nad rámec konceptu meta, v němž dochází k jejich explicitnímu souběhu (s. 16-17). Na úrovni „blackboxu“ se autor v práci věnuje analýze herního prostředí a stěžejních herních mechanik, na úrovni „na obrazovce“ struktuře formálních a neformálních rolí, otázce disciplinace hráčů a forem vzájemné komunikace a na úrovni „před obrazovkou“ fyzickým podmínkám „hraní“, specifickému „hernímu“ vědění a vlivu profesionalizace „hraní“ ve formě e-sportu.

Vedle teoretických východisek autor v analýze pracuje s několika dalšími teoretickými koncepty. Prvním z nich je konstrukce sociálního prostoru Kevina Lynche, skrze níž nahlíží utváření herního prostoru na úrovni blackboxu (s. 18-23). Druhým je koncept disciplinace Michela Foucaulta, kterou autor využívá v analýze dohledu a systému sankcí za porušení norem (s. 41-50). S jejich užitím se autorovi daří nejen čtenáři přiblížit zkoumaný prostor, resp. dění v něm, ale nabídnout i jeho porozumění, které následně shrnuje v závěru samotné práce (s. 60-61).

Ačkoliv práce vychází z relevantních metodologických postupů, které jsou i vhodně aplikovány, nelze pominout, že autoetnografie, jakožto jedna ze dvou hlavních výzkumných strategií, je užitá spíše ve smyslu autorovy dlouhodobé insiderské zkušenosti než ve smyslu analýzy autorových konkrétních „epifanií“ (s. 11). To je trochu škoda, protože právě ty by mohly umožnit nahlédnout pod povrch zjevného a odhalit nesamozřejmé fundamentální skutečnosti. Na druhou stranu se mu toto daří v případě analýzy událostí pozorovaných v rámci virtuální etnografie (např. s. 45-48).

S absencí analýzy epifanií je do určité míry spojená i ne zcela důsledná aplikace Geertzova konceptu kulturního systému, který by při analýze epifanií umožnil identifikovat stěžejní kulturní symboly, které utváří kulturní systém LoL. Koncept kulturního systému je v práci užíván spíše jako volná metafora, nicméně otázka, zda je to ke škodě věci či naopak k jejímu prospěchu, nemá jednoznačnou odpověď. V každém případě by jeho důsledná aplikace vedla k výrazně odlišné podobě celé práce.

Práci by prospělo větší analytické využití konceptu meta (s. 16-17), který v trojdílné analytické struktuře poněkud zapadá, ačkoliv je významným „aktérem“ ve zkoumaném světě. A oproti zbylým dvěma rovinám je poněkud upozaděná i rovina „před obrazovkou“, což lze však chápat jako důsledek důrazu kladeného na využití metody virtuální etnografie.

Vzhledem ke své dlouhodobé zkušenosti se zkoumaným prostředím se stěžejním problémem, s nímž se autor musel v pozici „domorodého antropologa“ vypořádat, stala otázka kulturního překladu. Transformace hráčské zkušenosti do analytického jazyka vědy přitom není pouze otázkou lexikální, ale zejména otázkou naprosto odlišného nahlížení na podstatu zkoumaného jevu. I přes počáteční obtíže se autorovi podařilo s tímto zásadním metodologicko-epistemologickým problémem vyrovnat se ctí.

Po formální stránce je práce dobře zvládnuta. Je smysluplně strukturována a nepostrádá žádnou z vyžadovaných součástí. Autor důsledně odkazuje na užitá zdroje, ať již se jedná o odbornou literaturu či analyzovaná data různých forem. Bibliografie sice není zcela důsledně formálně sjednocená, obsahuje však všechny užitá zdroje i údaje umožňující jejich jednoznačnou identifikaci.

I přes zmiňované nedostatky se domnívám, že práce celkově splňuje požadavky kladené na absolventskou práci bakalářské úrovně a představuje zkoumanou problematiku adekvátně plasticky. Doporučuji ji proto k obhajobě a navrhuji hodnocení **velmi dobře**.

Pro následnou diskuzi nabízím následující otázky:

1) Může autor v rámci obhajoby na nějakém příkladu naznačit možnost absentující analýzy „epifanií“?

2) Koncept meta je chápán jako propojující tři analyzované roviny. Bylo by možné jej chápat jako čtvrtou distinktivní rovinu? Pokud ano, jak by se tato změna promítla do interpretace světa LoL?

V Praze 19. 8. 2020

Mgr. Martin Heřmanský, Ph.D.