

## Kateřina Pekárková: *Mediace významu ve hrách na hrdiny. Diplomová práce. - posudek oponenta*

Těžištěm práce je badatelský zájem o prvních 15 seancí hry *Dračí doupeř*, které diplomandka absolvovala jako *Game Master* pro čtyři chlapce (\* 1995) a jednu dívku (\*1999). Zvláštností její empirické zkušenosti pak zřejmě byl *specifický herní styl* dané skupiny: „*Participace Game Mastera ve hře zkušených hráčů vedla ke snaze napodobovat jejich vyspělý herní styl i při hraní se začátečníky. Od počátku se proto GM snažil vytvářet zajímavé a stále nové zápletky zasazené do širšího kontextu herního příběhu.*“ (s. 34) Jestli se nepletu, měl bych dodat, že házení kostkou a odpovídající výpočty toho, jak dopadnou jednotlivé více či méně standardní typy zápletek - je to, čím je *Dračí doupeř* hrou hazardní. A že tím, jak jsou standardní typy zápletek *zasazené do širšího kontextu herního příběhu*, se hra *Dračí doupeř* stává dramatickou, potažmo poetickou tvorbou. Na poetické tvorbě se v určité alespoň minimální míře musí podílet krom *Game Mastera* i ostatní hráči, aby *příběh* hry byl srovnatelný alespoň s *Člověče nezlob se* či s *Monopoly* - to však není *pokročilé* hraní hry. *Pokročilé* hraní „*spočívá v tom, že Game Master načrtne hráčům nějakou problémovou situaci, kterou pak hrdinové samostatně řeší třeba několik seancí.*“ (s. 83) A k tomuto *hernímu stylu*, k *pokročilemu* hraní, k tomu, aby se hráči podíleli autorsky na *tvorbě dobrodružství*, se diplomandka zřejmě snažila své hráče vést; byť *byla seanci tohoto typu až seance 16*, byť ještě po 46. seanci (diplomandka se svou skupinou stále hraje) si stěžuje na to, že své hráče musí vést *při získávání relevantních informací* (s. 83).

Těžištěm badatelského zájmu o prvních 15 seancí hry je analýza a interpretace jednotlivých seancí z hlediska, troufám říct, *mimořádných* případů porozumění či neporozumění v definici *situace* či dokonce jejich klíčových *objektů* (s. 46 - 79); a jejich následné *shrnutí* v kapitole *Výsledky* (s. 79 - 86).

Autorka na 40 stranách jednak ukazuje, jak úkolem hráčů je vlastně nejdříve porozumět *nártu nějaké problémové situace od Game Mastera* - počínaje třeba tím, že „*opodál něco chlupatého*“ je „*pes pro Alathora, který byl minulou seanci velmi zklamán, že psa ještě nemá*“; konče tím, že „*Ty jo, já vůbec nevím, co máme dělat.*“ nemá být interpretováno jako „*To je nuda...*“ - nýbrž, že „*získávání informací a přemýšlení nad smyslem věcí, které se odehrávají, bude pro hráče dobrodružstvím*“ (s. 47).

Jednak ukazuje, jak se nakonec přípravou různých druhů *hádanek* přece jen dařilo hráče přesvědčovat o tom, že *získávání informací a přemýšlení nad smyslem věcí, které se odehrávají, je dobrodružstvím*, že to je *zápletko širšího kontextu herního příběhu* nabízející srovnatelné potěšení, jako nabízejí standardní typy *zápletek*, které řeší kostka.

Jednak ukazuje, jak se dařilo schopnost hráčů *získávat informace a přemýšlet nad smyslem věcí, které se odehrávají*, přece jen kultivovat - a to s tím, jak se hráči stávali kultivovanější v *pravidlech* (pravidla psaná a nezbytná k řešení standardních zápletek s kostkou), *metagamingu* (pravidla nepsaná a vyplývající ze zvyku ve skupině hráčů) a *žánru* (pravidla psaní fiktivních světů a příběhů určitého druhu „*vepsaná*“ ve sdílených příbězích).

Nakonec, v *Diskusi* (s. 86 - 88), srozumitelně sledovaný *vývoj ke komplexnějším kognitivním strukturám* přihlašuje k determinaci dospělým (vs. *přirozený biologicky daný vývoj CNS*), který dětem zprostředkovává nejen kulturní výzvy, ale i kulturní nástroje k jejich zvládnutí - a to s odkazy na vybrané autory relevantní odborné literatury: *Bereiter, Engeströme, Málková*; resp. *Vygotskij* a *Feuerstein*.

K celku toho, jak diplomandka teoretizovala svá empirická data, by šlo vznést „tisíc a jedno přání“ týkajících se toho, v čem by mohla svou teorii daného jevu zpracovat.

Např. pokud jsou pravidla *pravidel*, *metagamingu* a *žánru* těmi a jedinými *nástroji*, o kterých stojí za to se zmiňovat, neměly by fungovat systematicky ve zmíněné analýze a interpretaci *15 seancí hry?* (Vs. ad hoc; a pak ve shrnujících subkapitolách *Výsledků*, kde jsou tyto kategorie hezky doložené výčty případů). Což není otázka týkající se toho, nakolik si autorkou používané nejrůznější termíny z odborné literatury skutečně zaslouží své místo v její teorii daného jevu, a to díky analytické práci, kterou pro ni odvedou. Ne. Spíše je to otázka toho, zda z pokusu o systematické využití těchto tří nástrojů by nevedlo třeba k tomu, že ještě nějaký srovnatelný *nástroj* v diplomandčině teorii chybí. Jaký?

Tak jen spekulativně, teorii daného jevu by možná šlo rozpracovat též z hlediska *širšího kontextu herního příběhu*, do něhož se diplomandka snažila *zasadit zajímavé a stále nové zápletky*. V jakém poměru jsou tzv. *metaherní kontext* a *kontext herního příběhu* (s. 81) jako *nástroje získávání informace a přemýšlení nad smyslem věci, které se odehrávají*, k vyčleněným třem nástrojům *pravidel*, *metagamingu* a *žánru*? Takže možná nějaký srovnatelný *nástroj* v diplomandčině teorii nechybí, ale jen její teorie by mohla být v tomto aspektu integrovanější; a to i kompozičně, a to i terminologicky?

A když uvažuji o tom, že by šlo vznést „tisíc a jedno přání“ týkajících se toho, v čem by mohla svou teorii daného jevu diplomandka propracovat, tak zároveň uvažuji též o tom, že bych klidně oželel 40 stran *Přílohy 1. Herní situace* (s. 93 - 134) i většinu z toho, co je opsáno do 20 stran prvních třech kapitol *1. Co jsou RPG - 3. RPG v rámci teorie činnosti* (s. 8 - 32).

V celku však soudím, že všem kritériím hodnocení diplomových prací jejího žánru dostala diplomandka v míře dostatečné k tomu, aby byla klasifikována jako výborná.

V Praze 5. 5. 2008

PhDr. Miroslav Klusák, CSc.