

Posudek vedoucího diplomové práce

Název práce: Communication and Communities in World of Warcraft: Ethnography of a Guild

Autor práce: Bc. Natalie Trušina

Vedoucí práce: doc. PhDr. Petr Janeček, Ph.D.

Velmi zdařilá, anglicky psaná diplomová práce Bc. Natalie Trušiny se zaměřuje na etnografii specifického typu gild(y) (tedy seskupení „avatarů“ hráčů) v dodnes nejpopulárnější MMORPG (Multi Player Online Role Playing Game) World of Warcraft; v centru zájmu textu je pak sociální dynamika utváření, udržování a zániku těchto virtuálních komunit, s důrazem na deskripci sociálních rolí a hierarchie, způsobů komunikace a cílů těchto uskupení, a klíčový a často problematický aspekt vzájemné spolupráce při dosahování těchto cílů. Pro svůj výzkum, inspirovaný přiznaným insiderstvím v této formě trávení volného času, autorka použila zúčastněné pozorování v digitálním prostředí (hráči totiž obvykle interagují prostřednictvím svých „avatarů“ téměř výhradně tam), kdy se zúčastnila všech relevantních aktivit, které doplnila rozhovory a analýzou souvisejících internetových dat. Práci je možné rozdělit na dvě tematické části: vlastní etnografii a poměrně rozsáhlou a v lecčem možná analytičtěji zajímavější úvodní část, která se zaměřuje na velmi pečlivé a vynalézavé představení fungování MMORPG optikou sociálních věd.

Je na místě zdůraznit, že se autorka velmi dovedně a samostatně popasovala s existující a dnes již velmi rozsáhlou odbornou literaturou k tématu, a to nejen z oblasti antropologických disciplín; výběr využitých (z naprosté většiny anglickojazyčných) titulů je impozantní, od dnes již klasické antropologické etnografie Toma Boellstorffa *Coming of Age in Second Life* (2008) po zcela aktuální relevantní tituly z posledních pěti let. Poučena jak vlastní zkušeností, tak aktuální odbornou produkcí, autorka teoreticky a metodologicky vystupuje z diskursu kyberantropologie konce 90. let 20. století a počátku milénia, který striktně rozlišoval „reálný“ (jak ale vlastně v antropologii konceptualizovat „reálný“) a „virtuální“ svět a pracuje s moderně chápaným konceptem kontinua sociální reality, který s touto dnes zastaralou dichotomií již nepracuje. Velmi pozitivně je také nutné ocenit autorčinu pohotovost při změně hlavní badatelské otázky, která nastala během jejího dlouhodobého výzkumu (který probíhal od konce roku 2019) kvůli změně digitálního terénu – místo původně plánované případové studie srovnávající dvě konkrétní gildy se autorka rozhodla postupovat více analyticky a na základě pobytu ve větším množství virtuálních komunit popsat fungování specifického typu gildy („raiding gildy“) jako svébytného fenoménu.

Za velmi zajímavé a obecně antropologicky relevantní považují celou řadu aspektů textu, a to i těch relativně marginálních; například postřeh o sociální dimenzi redistribuce; tedy, pokud tuto paralelu rozvedeme, že tradiční role vedoucího gildy rozdávajícího zúčastnivším se hráčům odměny

po ukončení herní sekvence představovala zajímavou paralelu k pozici náčelníka původních obyvatel severozápadního pobřeží Ameriky rozdávajících dary při potlači; když producenti hry tuto možnost později ve hře zrušili, změnila se i sociální pozice vedoucího.

Z formálního hlediska stojí práce velmi vysoko nad standardem v dnešní době odevzdávaných absolventských prací; na místě je zmínit její velmi podařenou stylistiku a až na naprosto minimální výjimky skvělou formální úpravu. Některé pasáže jejího textu, včetně cílené snahy úvodní části přiblížit komunitě hráčů MMORPG pomocí poetiky klasických antropologických studií seznamujících čtenáře s neznámými exotickými kulturami, mají až literární kvality.

Autorce doporučuji její kvalitní text přepracovat do podoby odborné studie a zaslat jej k publikování do některého odborného antropologického nebo etnologického periodika.

Předloženou velmi zdařilou diplomovou práci doporučuji k obhajobě s navrženým hodnocením *výborně* v závislosti na průběhu obhajoby.

doc. PhDr. Petr Janeček, Ph.D.

22. 5. 2021