

Katedra antropologie

## PROTOKOL O HODNOCENÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE posudek vedoucího práce

Práci předložil(a) student(ka): Marek Tengler

**Název práce: Zločin a Trest: Deviantní chování a sociální kontrola ve videohře EVE ONLINE**

**Vedoucí práce:** Mgr. Martin Tremčinský, Ph.D.

1. **CÍL PRÁCE** (*uved'te, do jaké míry byl naplněn*):

Marek Tengler si ve své diplomové práci klade za cíl zmapovat socio-kulturní vyjednávání deviace a korektivních reakcí v prostředí multiplayer online RPG hry EVE online. Tento cíl se mu daří a mapuje variabilitu reakcí jak hráčské komunity, tak samotných vývojářů hry.

2. **OBSAHOVÉ ZPRACOVÁNÍ** (*náročnost, tvůrčí přístup, proporcionalita teoretické a vlastní práce, vhodnost příloh apod.*):

Po obsahové stránce je práce velmi dobře zpracovaná. Po stručném úvodu autor seznamuje čtenáře se základními parametry zkoumaného světa EVE online, které velmi přehledně demonstruje i prostřednictvím komparace s jinými herními světy, takže čtenář získává ucelený přehled o obecných i specifických pravidlech multiplayer online her.

Dále se pak autor zaměřuje na samotnou analýzu vlastního etnografického materiálu, která představuje nezpochybnitelné těžiště celé práce. Celkový popis je velmi hutný a ukazuje množství času strávené v terénu. Místy by textu prospělo, kdyby autor nechal více promlouvat své informanty skrze citace, které text doplňují poněkud zřídka.

Teoretické rámování práce v konceptu kyberprostoru, jak je formuloval Arturo Escobar, představuje spíše jistý typ konceptualizace práce a nejeví se jako klíčové pro následnou analýzu. Celkově by práci prospělo užší propojení teoretických východisek s empirickým materiálem.

3. **FORMÁLNÍ ÚPRAVA** (*jazykový projev, správnost citace a odkazů na literaturu, grafická úprava, přehlednost členění kapitol, kvalita tabulek, grafů a příloh apod.*):

Práci by vzhledem k počtu překlepů a chyb dozajisté prospěla zevrubná jazykové revize. Po ostatních formálních stránkách se práce jeví v pořádku.

4. **STRUČNÝ KOMENTÁŘ HODNOTITELE** (*celkový dojem z diplomové práce, silné a slabé stránky, originalita myšlenek apod.*):

Předkládaná práce vyniká především plastičností popisu zkoumaného světa. Autor dokáže zachytit a přehledně zprostředkovat komplexní vztahy a struktury, které v dynamickém světě online her vznikají. Zároveň kolega Tengler demonstruje vlastní schopnost sociologické imaginace, kdy je neustále schopen popisované fenomény vztahovat k širším společenským a kulturním procesům, čímž vzniká obraz živé a proměnlivé kultury.

Bohužel v tomto vztahování zůstává autor v poměrně vágních mantinelech určitého pozitivismu, kdy prezentuje dynamiku chování ve hře jako projev lidské přirozenosti v herním prostředí hyperkapitalismu. Přitom jednotlivé pasáže zachycující dravost herního prostředí by mohly výborně komunikovat například s prací Karen Ho (v místech, kde se vyjevují individualistické a kompetitivní rozměry hry a kde se až zarážejícím způsobem slovník hráčů překrývá se slovníkem burzovních makléřů a spekulantů), nebo také s prací Markuse Redikera (naopak v místech, kde kapitáni vesmírných lodí apelují na spolupráci, čest a určité formy sociální kontroly a rovnostářství). Bohužel tyto a podobné paralely na mě v plné síle dolehly až při posledním čtení posuzované práce, takže jejich nepřítomnost v textu jde hlavně za mnou jako za vedoucím práce.

5. **OTÁZKY A PŘIPOMÍNKY DOPORUČENÉ K BLIŽŠÍMU VYSVĚTLENÍ PŘI OBHAJOBĚ**  
(jedna až tři):

Nakolik autor přisuzuje dynamiku kompetitivního prostředí ve hře lidské přirozenosti a nakolik je podle něj důsledkem samotného designu herních mechanismů a jejich performativního dopadu na hráče?

6. **NAVRHOVANÁ ZNÁMKA:** Marek Tengler v předkládané práci ukazuje, že je schopen antropologicky uchopit komplexní socio-kulturní fenomén a zevrubně jej rozebrat a analyzovat, a to velmi čtivým srozumitelným způsobem. Z toho důvodu navrhuji práci hodnotit jako **Velmi dobrou až výbornou** v závislosti na obhajobě.

Datum:

Podpis: