

Oponentnský posudek na disertační práci **Mgr. Petra Kaliniče:**  
„ETNOGRAFIE VIRTUÁLNÍ VÁLEČNICKÉ SKUPINY V  
PROSTŘEDÍ GUILD WARS 2:  
ORGANIZACE, TAKTIKY A PROFESIONALITA AKTÉRŮ”.

Předkládaná disertační práce si klade za cíl integrovat osobní zájem předkladatele o válečnické kultury a on-line (on-screen) hraní (subjekto-objektově) s jeho profesní fascinací ve formě reflexe a teorizace zmíněných fenoménů. Za důležitou součást autorovy motivace lze pokládat jeho akademicky orientovanou emancipační snahu výzkumu jak z hlediska jeho on-line prostředí (tj. korektiv pokřiveného a normativně zabarveného pohledu, často postrádajícího bližší povědomí o hodnoceném), tak i teoretického, zejména použití cíleného etnografického pohledu doplněného zejména o sociologické koncepty. Metodologicky se jedná o interpretativní jednopřípadovou studii (výzkum v/na prostředí hry Guild Wars 2).

Cíle práce jsou originálně formulované a celkový dojem práce je výrazně analytický – v žádné části (ani vysvětlení povahy hry apod.) nepřevládá bezbřehý popis. Autor volí jedinou smysluplnou možnost, která práci dále přidává hodnotu, a to je aktivně orientovaná účast (vs. pasivně laděné zúčastněné pozorování). V tomto smyslu práce odhaluje svoji reflexivitu, a to ontologicky (anti-fundacionalismus), epistemologicky (anti-esencialismus), i metodologicky (metody založené na dvojité hermeneutice). Do výzkumu sítí a tzv. konfliktologie práce zasahuje svou ambicí přemostit online a offline prostředí z hlediska využitelnosti studia a analýzy taktiky a společenské organizace prvního v kontextu druhého. Zejména se jedná o výzkum tzv. swarmingu. Zkoumané společenství má transnacionální a multilinguální charakter (byť s převahou AJ). Etická strana výzkumu, což je u povahy práce tohoto charakteru důležité obzvláště, je vysvětlena a šetření je přistoupeno s citlivostí. Teoretický aparát práce ukazuje velmi kvalitní orientaci autora a jeho schopnost syntetizovat vhodné koncepty a myšlenky a jejich adaptaci na předmět studia.

Co se týče zhodnocení práce Petra Kaliniče, tak z mého pohledu představuje empiricky informovaný a teoreticky podložený pohled do hráčských ekosystémů vznikajících v Massively multiplayer online role-playing games (MMORPG). Autor úspěšně pronikl do

nesnadně přístupných společenských struktur, které v těchto specifických online prostředích vznikají. Primárním přínosem předkládané práce je příspěvek ke konceptualizaci postmoderního válčení, jímž se autor dlouhodobě zabývá. Vzhledem k postupující společenské introspektivitě, která je do značné míry způsobena právě rychlým vývojem celostních online platforem (sociálními sítěmi počínaje simulacemi typu MMORPG konče), budou tyto studie neocenitelným zdrojem informací pro vysvětlení budoucích vzorců chování uvnitř fyzických, virtuálních či hybridních válčíšť. Problematickým aspektem předkládané práce však zůstává tvrzení, že proliferaci strategického kalkulu z online prostředí do fyzického prostoru lze sledovat již nyní. Zatímco rozkryté zákonitosti jsou jistě platné pro celou škálu online simulací s podobným zaměřením, identifikaci nalezených vzorců ve strategickém chování různých teroristických skupin či povstaleckých hnutí lze považovat za nadsazenou a empiricky nedostatečně podloženou. Autor však tímto otevírá nutnou budoucí debatu o skutečné míře pronikání strategií kultivovaných uvnitř masivních online simulacích do prostředí fyzických bojišť. Předkládané práce tak představuje solidní empirická východiska pro tyto výzkumné snahy, které ovlivní debatu budoucnosti válčení.

Úplným závěrem bych rád zdůraznil, že z mého pohledu se jedná o práci vysoce originální, přínosnou, v níž autor dokázal propojit jak vhledy několika disciplín, tak i velmi kvalitně propojit empirickou analýzu s teorizací zkoumaných jevů. Řemeslné věci typu citací, její kvality, formátování a grafických příloh jsou všechny na patřičné úrovni. Práce jednoznačně naplňuje požadavky kladené na disertační práce, respektive je na špici v tomto formátu. Práci doporučuji k obhajobě, hodnotím výborně, a doporučuji publikaci rukopisu ve formě knižním (Karolinum?) a v AJ pak ve formě článku v kvalitním anglosaském sociálně/kulturně antropologickém žurnálu. Další výzkumné pole autora vidím ve snaze o propjení výzkumu online-offline prostředí, kde vidím největší teoretickou a zejména empirickou přínosnost.

Nik HYNEK

[hynek@mup.cz](mailto:hynek@mup.cz)

Date: 27.1. 2016

Signature

