

**Univerzita Hradec Králové – Pedagogická fakulta
Katedra kulturních a náboženských studií**

Hodnocení bakalářské práce

Posudek oponenta práce

Jméno autora: Eliška Škrdlová

Název práce: Islám v Second Life

Oponent práce: Mgr. Luděk Jirka, Ph.D.

Téma a cíl práce: Bakalářská práce se zabývá postavením islámu v Second Life. Zabývá se zejména tím, jak je muslimský svět zobrazen ve fantasy světě Second Life a jak samotní muslimové tento svět hodnotí.

Zaměření práce: Second Life, muslimové, islám,

Jazyková a stylistická úroveň práce: Po jazykové i stylistické stránce je práce zpracována na výborné úrovni. Gramatické chyby a stylistické chyby se vyskytují spíše v podobě čárek.

Rozsah práce: Střední rozsah, 56 stran včetně formálních stránek práce, obrázků a přepisu rozhovoru.

Použitá literatura: Bakalářská práce pracuje s fundovanými zdroji. Celkově je text založen na pouhých 30 tištěných a 5 internetových zdrojích. Internetové zdroje nejsou řádně ocitované podle norem.

Formální stránka práce: Po formální stránce je práce včetně poznámkového aparátu zpracována požadovaným způsobem.

Celkové hodnocení a kritické poznámky:

Na úvod bych asi měl uvést, že počítačové hry jsou mi naprosto cizí a jsem skeptický k výzkumu virtuální/počítačové reality pomocí antropologických metod. Autorka se ve své práci snažila poukázat na význam islámu v počítačové hře Second Life a poukázat zejména na to, jak 1) islám vypadá v této hře; zda 2) zda jsou ve hře muslimové a 3) zda provádějí muslimové náboženské rituály. Musel jsem si pustit některá videa z youtube, abych pochopil, o co se vlastně jedná a jak svět Second Life vlastně vypadá. Připomínalo mi to spíše porno a po krátkém náhledu do googlu jsem se ujistil, že jako porno také vlastně funguje. To autorka také ve své práci nijak neskrývá, protože si je vědomá, že téma sexuality se v této hře opravdu objevuje.

Jedním z hlavních závěrů celé práce bylo – jak jsem na základě přečtení práce vydedukoval – že mešita a s ní spojené muslimské aspekty slouží spíše jako kulisa pro sexuální hrátky/seznamování a nemají tedy svůj náboženský význam. Tím je zodpovězena otázka číslo 3, protože náboženské rituály nejsou prováděné. Ovšem s tím se pojí také setkávání v mešitách v prostředí Second Life, kde se mají ženské evropské protějšky snažit nalézat dominantní muslimy, anebo naopak se mají snažit mužští Evropané najít muslimské ženy submisivní povahy. Pokud by se potvrdila tato představa – tedy, že Evropané a muslimové se opravdu chtějí seznamovat skrze Second Life ve fantasy mešitách – která navíc do určité míry poukazuje na stereotypizaci muslimských a evropských protějšků ze strany hráčů, pak se jedná o zajímavý pohled na konstruované představy hráčů. Bohužel dochází také k tomu, že v této počítačové hře nelze jednomyslně určit pohlaví hráče (muž může hrát i za ženu, ale i také za nějakou úplně vymyšlenou fantasy postavu), věk nebo záměry. Pokud bychom však vzali v potaz, že takto konstruované mužství a ženství je zcela legitimním činitelem setkávání se v islámském světě Second Life, pak by to bylo opravdu zajímavé pro výzkum. Jenom je škoda, že autorka takhle končí, do toho jenom natukává teorii Josepha Campbella, a nedostává se „trochu“ dále ve svém výzkumu.

Jak jsem uvedl výše, tak výzkum virtuální reality/počítačových her je mi cizí a stejně jak i přístup virtuální etnografie. Nedokážu si moc představit, jak to vlastně může fungovat, pokud se nemůžu spolehnout na to, že se za postavičkou v Second Life nachází skutečně určitý činitel. Nemůžu se ani spolehnout na to, že během krátkého setkávání je navozena určitá možnost důvěry. Pak by přeci etnografická data pozbývala relevanci. S virtuální etnografií mám malé zkušenosti a asi bych ji nemohl adekvátně

vyhodnocovat. S počítačovými hrami je to podobné, protože jsem přestal hrát počítačové hry v patnácti letech.

Určitě bych ale autorce nejprve poradil, aby na několika málo stránkách velice laicky vysvětlila, co to Second Life vlastně je, jak to vypadá, jak funguje a co je cílem, protože se nemůže spoléhat na to, že všichni tuto hru znají. Měla by to představit i pro ty jedince, kteří si pod pojmem Avatar představí ten nepovedený film s modrým kočkopsem.

Mám pocit, že nemůžu bakalářskou práci adekvátně ohodnotit, protože se zabývá něčím, co je mému chápání, vzdělání a zkušenostem velmi vzdálené. Jediné, co můžu ohodnotit a co mi přišlo velice přínosné, je právě ona konstruovanost mužů a žen, kterou bych viděl jako důležitou pro další rozpracování. Ale v podstatě veškeré metodologické průpravy ve virtuálním světě jsou mi cizí. Já ani reálně nevím, jak funguje virtuální realita.

Výše uvedené prolnutí sociálního a reálného světa a jeho odraz v počítačových hrách mi přijde zajímavý. Nacházet, kdo a s jakými intencemi se nachází v počítačovém křesle a jak své představy profiluje do počítačových her. Z tohoto důvodu mi přišlo zajímavé i zjišťovat, jestli Second Life nabízí spíše sunnitský nebo šíitskou formou islámu, o jaké se jedná hráče (autorka píše, že se jedná často o muže ve středním věku, kteří jsou nějak frustrovaní) a podobně. Samotná etnografie pak vychází z osobního poznání pomocí vlastně zkušeností a sociálních interakcí, ale především víme, že naproti nám stojí někdo z masa a kostí a jeho předsudky, stereotypy a jiné živé představy jsou reálné. Když před námi stojí avatar, přičemž nevím, kdo se za ním skrývá, tak opravdu nevím, jak ho lze ohodnotit.

Celkově lze uvést, že autorka si vytkla za cíl zpracovat zajímavé téma a práce je pěkně uchopená.

Otázky oponenta práce:

- Proč je důležité zkoumat počítačové hry výzkumnou perspektivou? Co lze z toho získat? Zajímá mě spíše Váš pohled.
- Vy v práci používáte teorii Josepha Campbella, ale vlastně ji používáte jako určitý přívěsek na stránku a půl a navíc s takovým neurčitým závěrem, že „v rámci rozhovorů nebyla příležitost hráčům vysvětlit teorii Josepha Campbella o posvátném místě a následně ji společně analyzovat a reflektovat na jejich zkušenosti.“

(s. 41). To tedy znamená, že vlastně teoretické zázemí práce nebylo patřičně využito, protože teorie nebyla použita. Nebylo by spíše lepší v takovém případě vyhledat lepší teorii a tu adekvátně propojit s Vaší prací? Zkuste se zamyslet a vyhledat, o jakou teorii se může jednat.

Datum: 28.5. 2023

Mgr. Luděk Jirka, Ph.D.