

**Univerzita Hradec Králové**  
**Filozofická fakulta**  
**Katedra sociologie**

**Posudek vedoucího/oponenta bakalářské práce**

Jméno autora	Anna Sehnalová
Název práce	LARP – Fantastické světy v akci
Studijní obor	Sociologie obecná a empirická
Vedoucí práce (jméno a příjmení s tituly, pracoviště)	PhDr. Michal Tošner, Ph.D Katedra sociologie FF UHK
Oponent práce (jméno a příjmení s tituly, pracoviště)	Doc. Milan Tuček, CSc Katedra sociologie FF UHK
Rok obhajoby	2017

**Hodnocení cíle/ů práce**

*(charakteristika cíle, způsob jeho stanovení, užitečnost cíle, slovně)*

Cíle práce jsou čtenáři skryty do přílohy, kde si je odvodí ze scénáře polostrukturovaného rozhovoru. Vyplynávají z chápání hráčů či hraní LARPU jako subkultury, ale tento interpretační rámec není v textu rozpracován. LARP si nepochybně zaslouží sociologické zkoumání, předložená práce v tomto ohledu je přeci jen určitým empiricky podloženým příspěvkem k rozkrývání dané problematiky.

**Hodnocení obsahové stránky práce**

<i>Užití zásadní odborné literatury a zdrojů</i>	ano	<u>s výhradami</u>	ne
<i>Přiměřená odborná terminologie práce</i>	<u>ano</u>	s výhradami	ne
<i>Vhodně zvolená metodologie</i>	ano	<u>s výhradami</u>	ne
<i>Práce s výzkumnými otázkami</i>	ano	<u>s výhradami</u>	ne
<i>Adekvátní průběh analýzy dat</i>	ano	<u>s výhradami</u>	ne
<i>Splnění deklarovaného cíle/cílů práce</i>	ano	<u>s výhradami</u>	ne

**Hodnocení formálních kritérií práce**

<i>Stylistická úroveň práce</i>	<u>dobrá</u>	s výhradami	špatná
<i>Pravopis a gramatika</i>	<u>dobré</u>	s výhradami	špatné
<i>Vhodná grafická úprava stránkování a textu</i>	<u>dobrá</u>	s výhradami	špatná
<i>Zpracování tabulek, obrázků, příloh</i>	dobré	<u>s výhradami</u>	špatné

**Zásadní připomínky k obsahové úrovni práce**

Smyslem teoretické části práce je především vytvořit interpretační rámec výzkumu – tento smysl podle mne absentuje. Čtenář se dozví mnoho informací o RPG hrách (historii, klíčové

hry, klasifikaci her....), ale vlastně velmi málo je relevantních informací z oblasti sociologické teorie či konceptualizace zkoumané problematiky.

Nepochopil jsem, proč v úvodu (str.7) je uvedeno, že „LARP je zkoumán (domýšlím si, že autorkou) jako subkultura“, když v celém textu (a ani v literatuře) o subkulturách není žádná zmínka. Podobně jsem nepochopil „uchopení a vysvětlování pomocí symbolického interakcionismu“ v souvislosti s LARPem – subkapitola, která je tomu „uchopení“ věnována, je učebnicová zkratka (s problematickým odkazem –viz dále), bez evidentní spojitosti s hraním LARPU. Podobnou neujasněnost spatřuji v použití pojmů okouzlení, odcizení.. jde o zcela povrchní metafory, které podle mne nemají v souvislosti s LARPem hlubší opodstatnění.

Dílčí poznámka: na str.20 autorka rozebírá symbolický interakcionismus s odkazem (Hendl 2009, str.82-87). V literatuře je uveden Hendl 2008, Kvalitativní výzkum. Myslím, že jde o chybný odkaz a to nejen v roce vydání.

Výzkumné otázky (a ne cíle) jsou zformulovány v jednom odstavci (co přináší hráčům LARP do běžného života, co mají hráči společného) a jsou podle mne jednak jednostranné, jednak hodně zúžené. Sice se promítají do scénáře rozhovoru (ale jen jako jedno subtéma téma) a již vůbec ne do dotazníkového šetření či pozorování. Autorce je třeba přiznat, že jak téma subkultury, tak hráčské biografie, sebereflexe ... se ve scénáři rozhovoru objevuje a čtenář si může v úvodu zamlčené cíle práce a výzkumné otázky domyslet.

Práce má ne zcela logicky provázanou strukturu. Čtenář se trochu na přeskáčku dozví, že budou použity určité metody výzkumu (ale netuší, proč - formulace výzkumných otázek s metodami není propojena), pak se dozví, kdo bude zkoumán – ale nedozví se, koho tato skupina reprezentuje a proč (důvody jsou čistě praktické – dostupnost), stále je hovořeno o zkoumání subkultury. Navazuje vysvětlení smyslu, historie ...RPG her a jejich zařazení do nějaké obecné kategorizace her. Pak jsou dvě krátké subkapitoly, které by snad měly vytvořit teoretický rámec (okouzlení, interakcionismus) práce (moje pochyby viz výše). Pak vysvětlení, jak v praxi hra probíhá (s důrazem na pravidla boje a jeho bezpečnost, zbraně, kostýmy). Za tímto vysvětlením už následuje analytická část, která je uspořádána podle bloků scénáře (kvalitativní část výzkumu) a podle otázek v dotazníku.

Komunikační partneři jsou sice očíslování (u každé citace), ale chybí jejich identifikace (je nám utajen věk, pohlaví, vzdělání...). Rozhovory byly sice okódovány, ale tento analytický krok nebyl v textu využit.

Závěr je celý věnován reflexi vhodnosti užitých výzkumných metod a vůbec se nepokouší o nějaký přesah do oblasti meritorních otázek kolem subkultury LARPU.

Drobnosti k prezentaci výsledků a komentářům dotazníkového šetření:

- str.37 –i když je napsáno, že srovnání vzdělání vzorku s populací je třeba brát s rezervou, tak pokud mělo být vůbec nějaké, tak autorka měla využít data za odpovídající věkové kohorty.

-některé grafy obsahují jen %, některé jen četnosti, některé obojí, třídění je jen v četnostech – nerozumím této nesoustavnost (směs v grafu 2 je téměř nesmyslná)

### ***Zásadní připomínky k formální úrovni práce***

Zásadnější připomínky nemám.

### **Otázky k obhajobě práce**

Tvoří hráči LARP významnou subkulturu, pokud ano, čím je tato subkultura charakteristická? Proč spojíte zakouzlení světa s hraním fantasy her, či čtením fantasy literatury? Pokuste se vysvětlit tezi o odcizení práce, jako důvodu příklonu k RPG hrám. Vždyť většina (vašich) hráčů nepracuje, a když, tak v oblastech, na které se odcizení tolik nevztahuje.

### **Stručné slovní hodnocení (dle uvážení posuzovatele)<sup>1</sup>**

Práce je velice nevyrovnaná. Nejsou zřetelně formulovány cíle a výzkumné otázky, není rozpracována sociologicky relevantní koncepce zkoumané problematiky. Docela dobře je zpracován popis a historie RPG her a jejich zařazení do obecné systematizace her. Je třeba ocenit, že autorka provedla relativně rozsáhlé terénní šetření mix metodou. Výsledky výzkumu jsou vcelku přehledně prezentovány. Předložená práce splňuje nároky kladené na bakalářskou práci.

### **Výsledné hodnocení práce**

Práci doporučuji k obhajobě.

### **Navržené hodnocení**

D

24.5.2017, Praha  
datum a místo

.....Milan Tuček.....  
podpis autora posudku

<sup>1</sup> Např. náročnost tématu, specifika řešení, samostatnost nebo invence studenta, co jsou hlavní klady, nedostatky práce, případně jaký je přínos, nebo využitelnost práce, navrhovaná doporučení k možnému zužitkování práce; zejména však návrh řešení pro případ nedoporučujícího posudku: a) upřesnit, doplnit nebo rozvést stanovenou pasáž, b) opravit, přepracovat stanovenou pasáž, c) přepracovat celou práci na zadané téma, d) vypracovat novou práci na nové téma.