

POSUDEK VEDOUcíHO PRÁCE

Řešitel: **Veronika Vodová**

Název bakalářské práce: **Prožitek imerze na příkladu moderních RPG**

Veronika Vodová ve své bakalářské práci usiluje o zmapování mechanismů, kterými moderní digitální hry navozují pocit konzistentní fiktivní reality. K tomuto nelehkému úkolu si po společné domluvě vybrala masivně populární titul *Zaklínač 3* (CD Projekt RED, 2015) z žánru moderních akčních RPG. *Zaklínač 3* je kritiky i veřejností považován za nebývale vtahující hru, pročež se jedná o příhodného zástupce pro případovou studii. Studentka k rozklíčování procesu rozpuštění nedůvěry v umělé světy využívá pojmu *immersion*, u nějž zcela adekvátně zdůrazňuje jeho zastřený význam a rozpory v pojetí u jednotlivých autorů. K zpracování výzkumu si zvolila metody hloubkových polostrukturovaných rozhovorů a analýzu produktu (hráčské deníky). Celkově se jí povedlo nasbírat osm rozhovorů se zkušenými hráči a tři hráčské deníky psané začátečníky během hry. Věkový průměr informantů se pohyboval v rozmezí 17-28 let. Strategie výběru probíhala na základě metody sněhové koule. Autorka si kladla čtveřici otázek: kdy prožitek imerze začíná, jak se mění, co jej narušuje a jak se obecně projevuje. Data jsou analyzována kvalitativně. Nejprve jsou představeny profily herního stylu a mechanismy vtažení u jednotlivých hráčů, následně je předložen výběr exemplárních dat v podobě modelových druhů prožitku: „snůška kódů“, „nabalující sněhová koule“, „bytí doma“, „identifikace s již vytvořeným hrdinou“, „obohacující herní zážitek“. Tyto zážitky jsou v různé míře uspořádány okolo kategorií tempo vtažení, vtahující aspekty hry a narušení imerze. Další třídění obsažené v kapitole probíhá na ose herní mechanismy – osobnostní charakteristiky hráče – transmediální charakteristiky hry. Právě posledně zmiňovaný bod studentka postavila do popředí své práce v tzv. transmediální imerzi, která reprezentuje pokus o obohacení aktuálního diskursu.

Po tomto shrnutí bych rád přešel ke zhodnocení spolupráce se studentkou. Průběh zpracování bakalářské práce probíhal ze strany studentky příkladně a aktivně. Obsah práce byl dostatečně konzultován a domnívám se, že motivace ke studiu tématu se projevila i v hloubce předkládaného textu. Studentka samostatně studovala řadu zahraničních zdrojů v odvětví, kde je rešeršní práce obtížnější, pokud bychom srovnávali s populárnějšími tématy. Z hlediska postupu byly zvoleny metody vhodné, což se odráží i ve výsledcích. Jeden z nejvýraznějších problémů pro mě však reprezentuje přechod od dat k výsledkům, kde by metodologická část zasloužila podrobnější rozvedení procedur uvedených jen v časovém plánu práce (s. 40). Jelikož jsou však interpretované části (až na kapitolu *Osobnostní charakteristiky* s. 53) poctivě podkládány ilustracemi z dat, tento prohřešek pro mě nemění validitu výsledků. Pro příště by ale posílení výzkumné reflexe postupu (byť zpětně provedené) mohlo posílit tvrzení studie.

Na odstavci výše by mohla navazovat kritika víceméně kosmetická: opakovaně chybějící slova (např. s. 17, 23, 37, 38 a další), nadužívání anglicismů nefigurujících v roli hráčského slangu (challenge – výzva, explorerský – průzkumnický, slovanský lore – slovanský folklór), graf na s. 49 je složitě čitelný. Obsahově by práci sedělo rozšíření celkové diskuse o transmediální imerzi. Pasáž týkající se RPG žánru je oproti teoretické části také nedostatečně odcitovaná. Studentka se zde dozajista mohla opřít o zdroje zabývající se definováním prvků tohoto žánru. Ve výsledku pak vztahuje výsledky do souvislosti s RPG hrami, přičemž zaměření na ovlivňování příběhu je společné pro řadu žánrů a nemálo hráčů i odborníků by jej nepovažovalo za definující

Z pohledu oponenta neočekávám, že by práce působila bezchybně. Nicméně z role vedoucího práce bych chtěl zdůraznit hlavně převažující pozitiva. Studentce se povedlo sepsat text strukturovaně a systematicky. Oceňuji, že zde došlo k inspiraci některými lepšími částmi mé diplomové práce, z nichž byly (snad) čerpány způsoby prezentace dat. Teoretická část nechává nahlížet do historického a

výzkumného kontextu pojmu imerze, ukazuje definiční propojení mezi hrou a digitální hrou, představuje důležité změny ve vývoji pojmu a současné modely. Vše je doplňováno o zhodnocení, na něž jsem při vedení práce upozorňoval. Zaměření práce odpovídá stanoveným otázkám, přestože průběhu a tempu vtažení je věnováno trochu méně prostoru. Vzhledem k povaze dat je toto srozumitelné. Kvalitativní studie založené na retrospekci mohou tyto oblasti mapovat složitěji a hráčské deníky se nepodařilo získat od vícero osob. Tematizované prožitky imerze se honosí trefnými pojmenováními, které vystihují mnohé z mechanismů vtažení u zkoumané hry.

Zaklínač 3 je digitální hrou budující živoucí virtuální svět o rozloze něco nad 100 km². V obecném povědomí je platné, že se jedná o hru na špičkové audiovizuální úrovni. V tomto světě s realistickým fyzikálním modelem (např. animace postav, dynamická změna počasí) a možností jej takřka bez limitací prozkoumávat, se však dle autorky ukazuje jako nejpodstatnější příběhová rovina přesahující samotné médium. Pro hráče se ukázal jako stěžejní fakt, že hra byla vytvořena na motivy fantasy beletrie od polského autora A. Sapkowského. Prostřednictvím videoherní série Zaklínač došlo k rozšíření popularity knih, a naopak knihy přivedly řadu hráčů ke hře. Transmediální imerze zaváděna autorkou práce poukazuje na to, že „přítomnost více médií/zdrojů imerzi stupňuje tím, že hráči nabízí komplexní nabídku vodítek o fantaskním světě, ve kterém se pak snáze orientuje, což mu přináší potěšení. Vše dohromady tvoří koherentní celek“ (s. 54). Hráči vstupující do fantaskního světa s reprezentací budovanou jiným médiem ve hře dosahují imerze snadněji. Motivační roli zde pravděpodobně hraje kognitivní aktivita utváření co nejuplněnější reprezentace fikčního světa, který lze snadno oživit v denním snění, může inspirovat k vyhledání dalších médií stejného tématu nebo vést k tvůrčí aktivitě uvnitř jeho mezí. Tímto autorka pasuje imerzi do role psychického stavu („herní nálada“) nastávajícího během, ale hlavně po a mezi hraním. Tento přístup tak akcentuje propojenost herního procesu s prekoncepty ohledně zpodobňovaného tématu, jenž pocházejí z dalších médií. U Zaklínače 3 je toto umocněno zobrazováním slovanské mytologie a folklóru. Čím konzistentnější je reprezentace fikčního světa v jednom médiu, tím snazší je budování plošného naladění na média obdobného tématu. Závěry výzkumu v mnohém reflektují, dle mého opodstatněný, přechod některých badatelů k chápání imerze v mnohem širším časovém horizontu než aktuální pocit „být uvnitř“ virtuálního prostředí během hry. Toto zjištění je velmi nosné pro přetrvávající debatu ohledně způsobů navození virtuální reality a zároveň i sympaticky psychologické, jelikož povaha média se zde dostává trochu do ústraní v prospěch lidské mysli.

Závěr: Bakalářská práce vyniká v interpretační části, předkládá podnětný a jasně komunikovaný výsledek pro současný výzkum. Příliš stručná metodologická a diskusní část v kombinaci s drobnými formálními připomínkami reprezentují úskalí práce, která však v ničem nebrání ji s radostí **doporučit k obhajobě**.

V Praze dne 13. 8. 2018

Mgr. Ondřej Hrabec, Ph.D.