

Posudek oponenta bakalářské práce

Autor BP: Veronika Vodová

Téma DP: Prožitek imerze na příkladu moderních RPG

Oponent: Mgr. Kateřina Lukavská, Ph.D.

Bakalářská práce Veroniky Vodové se zaměřuje na zajímavé a aktuální téma prožívání imerze (ponoření) při hraní počítačových her. Studentka si klade otázku, co dokáže imerzi navodit, posílit a co ji naopak oslabuje, ať už se jedná o faktory na straně hráče či herního systému nebo jejich vzájemné interakce (hry). Otázka je položena dostatečně konkrétně a je relevantní pro obor studia.

Struktura práce. Práce je uspořádána logicky. V první části (tzv. teoretická část) se autorka věnuje zejména představení teoretických konceptů, které v práci využívá – hra, RPG, (hráčská) imerze. Ve druhé části představuje autorka průběh a výsledky vlastního empirického šetření, kterým je kvalitativní analýza polostrukturovaných rozhovorů a deníkových záznamů hráčů jedné konkrétní počítačové hry (Zaklínač 3).

Práce s literaturou. Teoretická část je dobře strukturovaná, přehledná, srozumitelná. Místy jsou formulace až zbytečně poetické, což je na úkor přesnosti a/nebo srozumitelnosti (např. „...nahlíží na proces formování hráčské zkušenosti jako na sublimaci dvou stejně důležitých prvků: interakce hra-hráč.“ na s.18)

První část věnovaná „hře“ je místy dost obecná (nejsem si jistá, že je třeba uvádět např. dělení her podle Cailloise nebo znaky RPG žánru), ale jsou zde i informace podstatné pro vlastní empirické šetření autorky jako např. model hráčské zkušenosti podle Takato et al. (2010). Část zabývající se imerzí je kvalitnější, plná relevantních poznatků, které autorka prezentuje s porozuměním, dobře strukturuje, interpretuje a rozšiřuje o vlastní myšlenky.

Design. Byla zvolena kvalitativní metodologie, což se mi zdá vzhledem k tématu přiměřené (zaměření na hráčskou zkušenost, nikoli např. na fyziologické změny během hraní apod.). Autorka navíc svou volbu argumentuje tím, že dosavadní výzkumy zkoumající prožitek imerze využívaly spíše kvantitativní postupy a její práce tedy představuje určitý pokus o jiný přístup. Zároveň autorka upozorňuje na to, že pro hráče je prožitek imerze těžké reflektovat a verbalizovat (s.38), neuvádí však explicitní strategii, jak tuto obtíž překonat. **Byla nějaká taková strategie formulována? Mohla by autorka uvést, zda během výzkumu zaznamenala tento problém (verbalizace imerze ze strany informantů)?** (*podnět k diskusi č.1*)

Sběr dat. Metody sběru dat byly detailně popsány, stejně jako výběr respondentů a celý proces získávání dat. Celkem provedla studentka 8 individuálních rozhovorů (o délce 60–120 minut) a dále měla k dispozici hráčské „deníky“ tří jiných informantů. Všechny rozhovory jsou přepsané a uvedené v přílohové části práce (celkem 120 stran). Jsou zde uvedené také přepisy deníků (celkem 8 stran). Je třeba ocenit, kolik materiálu od informantů se autorce podařilo získat.

Zpracování dat a prezentace výsledků. Výsledky jsou prezentovány systematicky a srozumitelně. Na druhou stranu mi zde chybí větší nahlédnutí do analytického procesu. Jaké kódy byly vytvořeny, do jakých kategorií byly sdruženy, jakých vlastností mohou nabývat.

Autorka uvádí spíše závěry než dílčí výsledky. Například hned v první kapitole „Tempo vtažení“ je uvedeno pro každého z informantů individuální tempo vtažení na základě „hrubého odhadu.“ Je dobře, že autorka specifikuje, že hodnoty, které uvádí jsou relativní (v podstatě pořadí, v jakém byli informanti do hry vtaženi), ale nespecifikuje už na základě čeho toto pořadí určila. V rozhovoru 1 je třeba uvedena přímá otázka: „V: Jak rychle ses do ní (*myšleno hra*) dokázal ponořit?“ (Přílohy, s.8), ale v plánovaném scénáři rozhovoru taková otázka není. Je zcela v pořádku, že autorka dotazování přizpůsobovala během rozhovoru, ale ve chvíli, kdy není zřejmé, na které proměnné se zakládá který výsledek, tak by bylo dobré příslušné analytické procesy uvést. Zdá se mi, že autorka vlastně spíše shrnuje výpovědi informantů a formuluje na jejich základě určité typy hráčské zkušenosti či prožitku (a to poměrně zdařile), ale nevidím tam jasný vztah k imerzi – tedy ke sledovanému konstrukt. Lépe se analýza a interpretace daří při hledání faktorů narušujících imerzi (i když opět se můžeme bavit o tom, zda to, že hráče „něco našťve“ nutně musí odkazovat k tomu, že byla narušena jeho imerze). Celkově autorka pracuje s pojmem imerze v empirické části velmi volně, přestože věnuje v teoretické části poměrně dost prostoru jeho vymezení. Dobrou cestu zkoumání podle mě ukazuje přístup jednoho z informantů (Adam), který je vlastně experimentem provedeným na sobě, kdy informant manipuluje s nastavením hry a sleduje dopady této manipulace na imerzi.

Autorka v návrzích na další výzkum uvádí různé možnosti dalšího sběru dat. Zajímalo by mě, zda uvažovala také nad tím, že by bylo možné **dále využít stávající data. Jakým způsobem by to případně provedla?** (*otázka k diskuzi č.2*)

Práce má celkem 66 stran, což je sice více než doporučený rozsah, ale dá se to akceptovat vzhledem ke kvalitativnímu rázu práce (do textu jsou např. vkládány úryvky dat). Na druhou stranu teoretická část by mohla být zacílenější a kratší. Seznam literatury obsahuje 28 odborných titulů, což považuji pro bakalářskou práci za přiměřené. V práci se objevují překlepy a stylistické nedostatky, které trochu narušují čtenářskou imerzi.

Oceňuji zejména pečlivost a píli s jakou autorka získala a zpracovala data od informantů a přes výše uvedené výhrady k procesu analýzy dat považuji cíl bakalářské práce za splněný. **Práci proto doporučuji k obhajobě.**

V Praze, 10.9. 2018

Mgr. Kateřina Lukavská, Ph.D.