

Název práce: Fiktivní náboženství ve videohrách a jejich vliv na herní design

Typ práce: diplomová

Hodnocení práce: Výborně

Vedoucí práce: Mgr. Vít Šisler, Ph.D.

Oponent/-ka práce:

Konzultant/-ka práce:

Řešitel/-ka práce: Bc. Jana Unzeitigová

Slovní hodnocení práce

Předložená diplomová práce se zabývá fiktivními náboženskými systémy v počítačových hrách a jejich vlivem na herní design. Jedná se o významné a nepříliš prozkoumané téma herních studií s mezioborovým přesahem. Autorka v úvodní části práce vymezuje pojem fiktivní náboženství a systematicky představuje jednotlivé prvky herního designu, v nichž se fiktivní náboženství projevuje. V teoretické části pak představuje výsledky velmi pečlivé systematické rešerše, ve které představuje současný stav poznání na poli náboženství a herního designu.

Hlavní částí práce je obsahová analýza deseti počítačových her, které obsahují fiktivní náboženský systém. Výzkumný vzorek byl vhodně sestaven na základě hodnocení na serveru Metacritic a náhodného výběru. Tyto hry pak autorka zkoumala metodou formální obsahové analýzy tak, jak ji popsali Lankoski a Bjork. Na designu výzkumu a jeho výsledcích je vidět pečlivost a obrovské množství práce, které tématu autorka věnovala. Výsledky výzkumu tak, i díky reprezentativnosti výzkumného vzorku, podávají ucelený vhled do toho, jakou roli hrají fiktivní náboženství, která jsou designéry vytvářena přímo pro potřeby videoher, v jednotlivých vrstvách herního designu. Podle autorky nejčastěji nacházíme fiktivní náboženství v narativní vrstvě designu, kde zauímají pozici důležitého stavebního prvku virtuálních světů, kterým dodávají smysluplnost, hloubku a uvěřitelnost. Obdobně často se fiktivní náboženství projevuje v herních mechanikách, kde skrze bonusy a tresty ovlivňuje akce hráče a jeho morální rozhodnutí.

Celkově hodnotím práci jako výbornou a doporučuji ji k ústní obhajobě. Pro následnou diskuzi navrhuji tyto otázky:

1. V teoretickém výzkumu vztahu počítačových her a náboženství se často setkáváme s názorem, že hry díky svému základnímu stavebnímu kameni – proceduralitě – tíhnou

k schematickému a redukcionistickému zobrazení náboženství, které vynechává morální a etickou rovinu. Jak toto tvrzení obстоjí vzhledem k výsledkům vašeho výzkumu?

2. Můžete na základě vašeho výzkumu určit některé shodné prvky, která typicky mají fiktivní náboženství vytvořená pouze pro potřeby počítačové hry?

Hodnotící tabulka

Aspekty práce	Vysvětlení	Možné hodnocení
metodologie a věcné zpracování tématu		35 bodů
přínos a novost práce		19 bodů
citování, korektnost citování, využití inf. zdrojů		16 bodů
slohové zpracování		12 bodů
gramatika textu		4 body
CELKEM		86 bodů

Výsledné hodnocení práce

Bodový zisk za práci	Hodnocení práce
0 – 50 bodů	Neprospěl, nedoporučeno k obhajobě
51 – 60 bodů	Dobře (3)
61 – 80 bodů	Velmi dobře (2)
81 – 100 bodů	Výborně (1)

V Praze dne 27. srpna 2019

jméno a příjmení zhotovitel/-ka posudku