

Ústav informačních studií a knihovnictví
Filozofická fakulta
Univerzita Karlova v Praze

Název práce: **Herní média a etické aspekty počítačových her, případ This War of Mine**

Typ práce: bakalářská

Hodnocení práce: Dobře

Vedoucí práce: Mgr. Lukáš Kolek

Oponent/ka práce: MgA. Ondřej Javora

Řešitel/ka práce: Vojtěch Karaus

Slovní hodnocení práce

Finální verze práce nebyla se mnou konzultována ani schválena. Poslední konzultace nad bakalářskou prací proběhla v období rané tvorby nad několika stranami vznikající práce několik měsíců před odevzdáním. Autor je do tématu zapálen a práce se obecně zabývá zajímavým tématem. Nicméně obsahuje řadu zásadních nedostatků, které by se podařilo postupnými konzultacemi odstranit.

Práce si klade za cíl zmapovat, jakým způsobem jsou morální a etické aspekty hry This War of Mine reflektovány online médii zaměřenými primárně na herní tvorbu.

Již samotný úvod práce (str. 7) trpí řadou zobecnění, které jsou až příliš ambiciózní a nepodložené. „Již dávno bylo zapomenuty nadávky a pomluvy, kterými bývala komunita hráčů častována. Hry i hráči se postupem času vyvinuli a pryč je doba, kdy se svět videoher a realita lišily. Realita pronikající do her a hry pronikající do společenské reality, právě toto přelévání udává chod moderních dní.“ anebo „Pravý potenciál her tkví ve vlastnosti držet a reprezentovat hodnoty.“

Hra This War of Mine reprezentuje příklad hry, která staví do popředí svého zpracování válečného konfliktu etické a morální témata. Rozhodně však nepředstavuje dominantní proud herní tvorby, na základě kterého lze přistupovat k těmto zobecněním.

Úvod práce je zároveň značně nepřehledný a čtenáři neusnadňuje orientaci v práci. Zdůvodnění jednotlivých hypotéz zcela chybí, jejich formulace není jasná (str. 8) „(H1) Očekáváme, že v člancích bude kladen důraz na reprezentaci etiky v kontextu návrhu hry, přičemž pozornost bude věnována (H1a) etického návrhu, tak, jak ho definoval Miguel Sicart (2009), a (H1b) prvkům emočního realismu, který je při návrhu hry využít.“ Vztah mezi teoretickou částí, praktickou částí a hypotézami v úvodu práce není jednoznačně popsán. Autor také neobhájí, proč zvolil jednotlivé zdroje.

Teoretická část práce rozebírá některé definice her a videoher pro potřeby bakalářské práce. Jejich výběr není popsán a působí spíše náhodně. Koherentněji je nastolen vztah mezi etikou a hrami a hrami a informační vědou. Autor v teoretickém úvodu také nabízí rozbor dvou přístupů k otázce morálky – Humův Sentimentalismus a Kantovy imperativy. Autor práce nijak nevysvětluje, proč a na základě jakých kritérií tyto dva přístupy (mimo jiných) zvolil pro svou práci. Kapitulu uzavírá níže uvedeným tvrzením (str. 16), z kterého odvozují, že cílem této části bylo prokázat, zda hry mohou fungovat jako systémy reprezentující etickou či morální dimenzi ve svém obsahu:

„Tímto se dostávám ke konci kapitoly. Lze říci, že jsem uspěl v argumentaci ve prospěch možné aplikace etiky a morálky v kontextu videoher, přinejmenším v případě Humova sentimentalismu.“

V teoretické části si autor na několika místech také odporuje, například v hodnocení definice hry, kterou vytvořil Sid Meier, tedy že hry jsou „sérií zajímavých rozhodnutí“, tvrdí:

(str. 17) „Sid Meier opět dokazuje, že není potřeba stohů rozvláčných akademických prací, aby obsáhl definici videoher. Podobně jako u předchozí kapitoly ovšem nechci brát toto téma na lehkou váhu a proto provedu detailnější šetření.“

(str. 9) „Hravost, se kterou Meier vměstnat obecnou definici her do tří slov, je výmluvná, nicméně jako solidní základ pro další práci je bohužel nedostačující, proto se v dalších odstavcích budu věnovat rozpracovanějším teoriím,“

Teoretický rámec je v mnoha ohledech velmi širokým popisem stavu zkoumání. Je rozebrán Sicartův přístup k etice ve hrách, Humův sentimentalismus, Kantovy imperativy, Zagalovy etické rámce, selektivní realismus. Této části práci by pomohlo zestručnění některých kapitol. Jazykové a slohové kvality tuto část činí navíc nepřehlednou. Kapitola 2.4. je v zásadě nadbytečná a ze své podstaty nekompletní, (např. chybějící Free to play model; je-li rozebrán sub-žánr akčních her obsahující „survival hry“, je otázkou, proč nejsou rozebrány ostatní subžánry atp.) Autor tuto skutečnost nepřímou přiznává sám na straně 28.: „To je zapříčiněno absencí shody na tématu herních žánrů.“ Velmi časté jsou v práci odkazy na jiné kapitoly v textu.

Praktická část práce se věnuje rozboru hry a jejího mediálního obrazu. Samotný rozbor herních mechanik a příběhu je do určité míry podroben aplikaci poznatků z teoretické části. Naopak krom stručné části v úvodu práce nejsou zdůvodněny hypotézy a cíle práce. První navázání práce na její hypotézy nastává až v praktické části na str. 34., kdy je odůvodněna hypotéza H2b. V kapitole 4.1 o cílech výzkumu nejsou zdůvodněny ani okomentovány jednotlivé cíle nebo hypotézy, které zůstávají zmíněny pouze velmi stručně v úvodu. K jejich rozboru dochází až v kapitole 4.3.3., do které je pro čtenáře těžké sledovat strukturu práce. V rámci praktické části velmi pozitivně hodnotím rozdělení rámce racionální hry a rámce sentimentu, které otevírají debatu o tom, zda samotná hra vzbuzuje emoční odezvu anebo strategické uvažování hráče.

Aplikovaná část je metodologicky nejasně popsána. Není z popisu zcela zřejmé, jakým metodologickým rámcem analýzu autor provedl. Na str. 37. autor tvrdí, že bude používat metodu Review Analysis (RVA) od Iana Livingstona. Na následující straně však již autor mluví o aplikaci metody „framingu“, která byla v práci použita. Co se týče hledání výzkumného vzorku článku, není z popisu jasné, na základě čeho bylo určeno, zda má daný článek „dostačující kvalitu“ (str. 39), aby byl zahrnut do analýzy či zda byly články vyhledávány pomocí vyhledávače Google nebo pouze serveru Metacritic? Samotná analýza je provedena rozsáhle a aplikuje rámce definované v teoretické části.

Na některých místech je nejasné, kde začínají myšlenky citovaných autorů a kde myšlenky autora práce. (např. str.17) „Herní design v udává podobu celé hry a proto je zřejmé, že v kontextu etiky systému tvoří obrovské téma. Neméně důležité je ovšem všimnout si druhé strany, tedy hráčů jakožto bytostí s vlastními etickými hodnotami. Následný střet obou proudů ústí v takzvaný etický prožitek.“ Používání citací není zcela jednotné, například na str. 18 je Sicartovo dílo třikrát citováno s odkazem na strany textu a dvakrát pouze s obecným odkazem na dílo, ačkoli v jednom případě jde o přesnou citaci z textu. V kapitole 2.3.3 je například citace díla Holgera Pötzsche (ze kterého je navíc ve velmi podobné struktuře zkopírovaná citace Uricchia a Bogosta) uvedena až ve 4. odstavci, ačkoli popisovaný koncept v celé kapitole je jeho dílem. Citaci Wikipedie pro dílo Davida Huma také nepovažuji za vhodné.

Co se týče slohového zpracování, práci je na řadě míst velmi těžké porozumět. Formulace některých částí, např. formulace hypotéz v úvodu, je velmi nepřehledná. Věty na sebe dost často nenavazují a otevírají až příliš prostoru čtenáři k možným interpretacím toho, co chtěl autor práce sdělit. Řada pojmů nebo názvů je nepřesně uvedena, například nepřesné pojmenování rozšíření zkoumané hry This War of Mine: Stories – Father’s Promise (str. 28). Nekoherentní psaní velkých písmen u názvu zkoumané hry This War of Mine, na str. 28 například jako „This war of mine“. Nekoherentní jsou také citace úryvků z jednotlivých děl, kdy jsou některé z nich přeloženy a některé zůstávají v anglickém jazyce.

Jazyková úroveň práce je špatná. Práci by prospěla rozsáhlá korektura, jelikož obsahuje značné množství gramatických nedostatků v podstatě na každé straně.

Jedná se o ambiciózní práci, která vychází ze široké škály zdrojů. Téma práce je nevyčerpané a aktuální, zamýšlený teoretický rámec je originální. Práci však silně sráží její slohové zpracování, struktura a gramatika textu a problémy v citacích. V řadě míst je velmi obtížné text a myšlenky autora sledovat. Pozitivně hodnotím empirický výzkum. Práci celkově hodnotím 51 body na hranici známky „Dobře“. K obhajobě doporučuji vyjasnit zmíněné nedostatky v práci a následující otázky:

Jakým způsobem autor hledal herní recenze pro svůj výzkumný vzorek?

Na jakém základě vybral autor ve své práci pro rozbor a aplikaci etického a morálního rozměru her Humův sentimentalismus a Kantovy imperativy?

Autor v práci o hrách tvrdí, že „To, co z nich dělá objekt zájmu mé práce je ovšem jejich vlastnost uchovávat, nosit a reprezentovat informace a to včetně morálních hodnot.“ Jsou hry v tomto unikátním médiem s ohledem na reprezentaci morálních hodnot?

Dílčí hodnotící tabulka

	Bodové ohodnocení	Možné hodnocení
Aspekt kv. Práce		
metodologie a věcné zpracování tématu	23	0-40 bodů
přínos a novost práce	14	0-20 bodů
citování, korektnost citování, využití inf. zdrojů	11	0-20 bodů
slohové zpracování	3	0-15 bodů
gramatika textu	0	0-5 bodů
CELKEM		max. 100 bodů

Celkové hodnocení

Bodový zisk za práci	Hodnocení
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 25. 8. 2019

Mgr. Lukáš Kolek