

Posudek oponenta

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

Typ práce: bakalářská práce

Vedoucí práce: Mgr. Lukáš Kolek

Řešitel práce: Vojtěch Karaus

Oponent práce: Mgr. Michal Švarný

Hodnocení práce: Neprospěl, nedoporučeno k obhajobě

Slovní hodnocení práce

Metodologie, věcné zpracování tématu a přínos práce

Práce se zabývá způsobem prezentace počítačové hry *This War of Mine* v online herních médiích. V teoretické části se autor věnuje vymezení základních pojmů a teoretických rámců pro zkoumání etiky ve vztahu k počítačovým hrám a aplikuje je na zmíněnou hru. Vychází při tom do velké míry z práce de Smale et al. (2017), a to jak při analýze hry, tak i v teoretických východiscích (Sicarta, 2005; Zagal, 2009; Pötzsch, 2017). Autor zvolené teoretické rámce postupně představuje a částečně propojuje poukázáním na podobnosti, nicméně nenabízí jejich syntézu. Použití různých přístupů je tak v některých případech na úkor jasného rozlišení mezi jednotlivými koncepty. To je umocněno nekonzistentním používáním terminologie, například u pojmů „etický návrh hry“ a „etický vývoj hry“ (srov. s. 14, 30, 48, 49).

Za originální přínos teoretické části práce by bylo možné považovat propojení zmíněných přístupů s výzkumem o symbolických tabuizovaných aktivitách (Whitty et al., 2011; Young 2013). Bohužel autorova interpretace Younga (2013) poukazuje na nedostatky v práci s odbornou literaturou. Youngova (2013, s. 39-41) argumentace proti uplatnitelnosti Kantovy morální filozofie v hernímu prostoru videoher pro jednoho hráče, je interpretována jako ospravedlnění morálně problematického obsahu (s. 21, 26). Autor tak nejen posouvá význam citovaných pasáží, ale také ukazuje nepochopení základních principů Kantovy morální filozofie. V případě analogie mezi zvířaty a virtuálními postavami je autorova interpretace (s. 21) v přímém rozporu se závěry Younga (2013, s. 43-4).

V praktické části si autor klade za cíl „sestavení mediálního obrazu etických aspektů počítačové hry *This War of Mine*“ (s. 32) a na základě teoretické části formuluje tři hlavní hypotézy (s. 35-6). Autor při formulaci cíle ani hypotéz příliš nerozvádí své důvody pro jejich výběr; možné implikace ani přenositelnost výsledků.

Výzkum je realizován formou obsahové analýzy zaměřené na rámcování etických aspektů hry. Autor při použití této metody vychází z Trampoty a Vojtěchovské (2010) a nepoužívá odbornou literaturu doporučenou v zadání práce. Rámcování je nicméně poměrně široký koncept a lze jej zkoumat různými metodami, které nejsou ve zmíněné publikaci reflektovány. Autor si tak volbou metodologické literatury omezil výběr použitelných metod na kvantitativní obsahovou analýzu.

Postup výzkumu je popsán dostatečně detailně, včetně kritérií výběru výzkumného vzorku. Uvedená kritéria výběru však autor následně porušuje a zařazuje do vzorku i dva české články (s. 34), které nejsou zahrnuty do hodnocení hry na portálu *Metacritic* a tím neodpovídají stanoveným kritériím. V průběhu analýzy dat pak autor některé články vyřazuje (s. 38, 39), a to pouze při posuzování některých hypotéz (s. 45). Tomu by se dalo předejít přesnějším určením kritérií výběru.

Na základě výsledků analýzy autor dochází k potvrzení hypotéz H1 a H2, k částečnému potvrzení hypotéz H2a a H2b a konstatuje, že se hypotéza H3 nepotvrdila. Výsledky lze považovat za originální přínos práce, nicméně autor jejich význam nijak zvlášť nerozvádí. Na základě výsledků dochází pouze k poměrně banálnímu závěru, že „nejen hry, ale i herní média reflektují etická témata“ (s. 50). Omezená výpovědní hodnota výsledků odpovídá dle mého názoru zvolené metodě a míře rozpracování hypotéz.

Kromě zmíněného závěru autor považuje za přínos práce i zjištěné možnosti dalšího výzkumu a uvádí, že výsledky praktické části mohou být přínosné „v kontextu videoherní produkce“ (s. 50), toto tvrzení ale nijak nerozvádí ani neobhajuje.

Citování a využití informačních zdrojů

Práce je založena na odborné literatuře, která je převážně cizojazyčná, poměrně rozsáhlá a relevantní pro dané téma. Za drobný nedostatek z hlediska využitých zdrojů považuji to, že autor důvody pro výběr zvolených zdrojů nerozvádí a nepracuje s kritickými reakcemi na práce, z nichž vychází. Volbu odborné literatury nicméně považuji za vhodnou.

Za závažný nedostatek považuji práci se zdroji. Autor na několika místech práce přejímá citace z jiného zdroje, aniž by tuto skutečnost otevřeně uvedl. Zjevně se tak děje u citací Uricchia (2011) a Bogosta (2007). Obě publikace ve stejném kontextu a v nápadně podobné struktuře uvádí Pöttsch (2017, s. 159), z něhož vychází dotčená podkapitola (s. 17). Na problematičnost této pasáže byl přitom autor upozorněn v posudku vedoucího při předchozí obhajobě. Autor pravděpodobně z Pöttsche (2017, s. 173) přebírá i další citace (Allen 2011; Huntemann a Payne, 2010). Opět jsou oba zdroje použity ve stejném kontextu a struktuře (s. 19), ale navíc jsou v textu i bibliografii uvedeny s chybami. Nápadná je také podobnost úvodních odstavců o Kantově morální filozofii (s. 20-1) s článkem *Kategorický imperativ* na české Wikipedii, opět včetně uvedených zdrojů (Anzenbacher, 1994; Sokol 2014). Podezření na převzetí citace bez uvedení skutečného zdroje mám i v dalších případech (například Damasio, 2005; Meier, 2003; Pohl, 2008). Uvědomuji si, že někdy je převzetí citace ospravedlnitelné nedostupností původního zdroje, že některé případy mohou být nejednoznačné a že správná citační praxe v těchto případech není v základních příručkách k citačním normám běžně uvedena, nicméně vzhledem k množství těchto případů považuji autorovu práci se zdroji za velmi problematickou a na hraně plagiátorství.

V práci lze najít i další nedostatky jako chyby v bibliografických údajích, nekonzistentní úprava bibliografických údajů, nekonzistentní způsob odkazování na videohry, používání citací v původním znění a nedostatečné uvádění rozsahu citovaných stran.

Slohové zpracování a gramatika textu

Práce výrazně přesahuje minimální rozsah bakalářských prací, a to na úkor čtivosti a přehlednosti textu. Autor mezi jednotlivé podkapitoly zařazuje odstavce, které mají čtenáře provádět logickou návazností jednotlivých částí práce, nicméně působí spíše opačně. V těchto výplňkových odstavcích autor často odkazuje k jiným částem textu. Na přehlednosti ubírá i struktura kapitol a oddílů a skutečnost, že autor pro všechny oddíly kterékoli úrovně používá označení „kapitola“. Práce navíc obsahuje množství zbytečně dlouhých a složitých souvětí i chyby v interpunkci.

Shrnutí

Za nejzávažnější nedostatek textu považuji práci s odbornou literaturou, a to jak z hlediska korektnosti citování, tak i věcného porozumění. Jedná se přitom o hlavní dovednost, kterou by měl student svou bakalářskou prací prokázat. Ve spojení s dalšími zmíněnými nedostatky nedoporučuji práci k obhajobě a navrhuji hodnocení neprospěl.

Pokud by autor práce přistoupil k obhajobě, navrhuji následující otázky:

- Jaké jiné přístupy k rámcové analýze by bylo možné pro praktickou část výzkumu použít? V čem je Vámi zvolený přístup vhodnější?
- V čem mohou být výsledky Vaší práce přínosné pro tvůrce počítačových her? Jak jsou výsledky zobecnitelné na herní média nebo etiku počítačových her?

Bodové hodnocení práce

Aspekt kv. práce	Bodové ohodnocení	Možné bodové hodnocení
Metodologie a věcné zpracování tématu	20	0-40 bodů
Přínos	12	0-20 bodů
Citování, korektnost citování, využití inf. zdrojů	7	0-20 bodů
Slohové zpracování	6	0-15 bodů
Gramatika textu	4	0-5 bodů
CELKEM	49	max. 100 bodů

Výsledné hodnocení práce

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 7. 6. 2020

Mgr. Michal Švarný