

# POSUDEK DIPLOMOVÉ PRÁCE

## FILOZOFICKÁ FAKULTA

### UNIVERZITA KARLOVA

Autorka práce: Bc. Natalie Trušina

Název práce: *Communication and Communities in World of Warcraft: Ethnography of a Guild*

Vedoucí práce: doc. PhDr. Petr Janeček, Ph.D.

Oponentka práce: PhDr. Barbora Půtová, Ph.D., Ph.D. et Ph.D.

#### OBSAHOVÉ A FORMÁLNÍ HODNOCENÍ

- Volba tématu:
1. Mimořádně aktuální
  - 2. Aktuální pro danou oblast**
  3. Užitečné a prospěšné
  4. Standardní úroveň
  5. Neobvyklé
- Cíl práce a jeho naplnění:
- 1. Vhodně zvolený cíl, který byl naplněn**
  2. Vhodně zvolený cíl, který byl částečně naplněn
  3. Vhodně zvolený cíl, který nebyl naplněn
  4. Nevhodně zvolený cíl
- Struktura práce:
1. Originální – zdařilá
  - 2. Logická – systémová**
  3. Logická – tradiční
  4. Pro dané téma tradiční
  5. Pro dané téma nevhodná
- Práce s literaturou:
1. Vynikající, použity dosud neběžné prameny
  2. Velmi dobrá, použity nejnovější dostupné prameny
  - 3. Dobrá, běžně dostupné prameny**
  4. Slabá, zastaralé prameny
- Přínosy práce:
1. Originální, inspirativní názory
  2. Ne zcela běžné názory
  - 3. Vlastní názor argumentačně podpořený**
  4. Vlastní názor chybí
- Vybavení práce (data, tabulky, grafy, přílohy):
1. Mimořádné, funkční
  2. Velmi dobré, funkční
  3. Odpovídá nutnému doplnění textu
  - 4. Nedostačující**
- Formální stránka:
1. Výborná
  - 2. Velmi dobrá**
  3. Přijatelná

#### 4. Nevyhovující

Jazyková stránka:

1. Stylistika a) výborná  
**b) velmi dobrá**  
c) dobrá  
d) nevyhovující
  
2. Gramatika a) výborná  
**b) velmi dobrá**  
c) dobrá  
d) nevyhovující

#### **CELKOVÉ SHRNU TÍ A HODNOCENÍ**

Diplomová práce Bc. Natalie Trušiny se věnuje světu virtuálních komunit, konkrétně pak gildě MMORPG World of Warcraft. Práce má logickou strukturu a centrální téma je zarámováno zdroji analyzujícími MMORPG v kontextu sociálních a humanitních věd. Podstatná část práce je založena na výzkumu autorky, v němž usiluje představit fungování této komunity, identitu hráčů, míru soudružnosti a imerze hráčů, úroveň jejich vazby na ostatní hráče, formaci hierarchických vztahů a také mocenské asymetrie uvnitř gild.

Klíčové je v hodnocení diplomové práce zmínit, že se stále nacházíme na historickém počátku vývoje studia virtuálního prostředí a videoher. Text aspirantky je proto cenným příspěvkem, mezi studentskými pracemi ba i milníkem, který zasazuje naratologicko-ludologickou tematiku i diskusi do logického teoretického rámce. Úroveň práce psané v angličtině je velmi dobrá, práci navíc doplňuje vhodně zvolený obrazový materiál. Bc. Natalie Trušina předložila práci, která naplňuje požadavky kladené na diplomovou práci. Doporučuji ji k obhajobě s hodnocením výborně nebo velmi dobře v závislosti na jejím průběhu.

#### **Otázka k obhajobě**

Myslíte, že hráči ve světě World of Warcraft hledají únik z každodenního života a pojmají čas strávený hraním jako integrálně propojený s jejich žitou realitou?

Objevují se u hráčů tendence virtuálnímu přátelství přikládat nižší hodnotu nežli přátelství vzniklému na základě fyzické interakce v reálném světě?