

POSUDEK VEDOUCÍHO PRÁCE

Řešitel: **Patrik Leci**

Název bakalářské práce: **Motivace hráčů ke hraní play-to-earn videoher**

Představení práce

Bakalářská práce Patrika Leciho se zabývá aktuálním tématem digitálního hraní za účelem finančního výtěžku, kdy se student vydává do neprobádaných vod problematiky ještě daleko více recentní. V rámci Úvodu nastiňuje svou ambici zmapovat motivy hráčů k investování do tzv. play-to-earn (či NFT) her kombinujících prvky spekulace s kryptoměnami a tradičních videoher. Zároveň tuto základní ideu později rozvíjí ještě v další podotázku ohledně srovnání s tradičnějšími schémata hráčské motivace v rámci zaběhnutých modelů monetizace. K řešení výzkumných otázek je vhodně využito kvalitativního přístupu s raritní hráčskou skupinou. Prostřednictvím šesticí polostrukturovaných individuálních rozhovorů student nastiňuje postoje hráčů k NFT trendu, jehož vymezení a uvedení do psychologických souvislostí začíná již Teoretická část, odsud se autor přesouvá ke společným motivům (finanční, sociální, výkonové motivy, herní ekonomika, technologie) a celkovému zhodnocení (nedokonalost, podobnost, vstupní bariéra, zábavnost, budoucnost) play-to-earn her. Vztahy mezi nalezenými kategoriemi osvětluje zásadní shrnutí na s. 54-55, které je pak i vodící linií Diskuse fokusované spíše na propracování vlastních závěrů a limitací studie.

Vymezení tématu

Téma práce vzešlo na základě samostatného oslovení studentem, kdy určitým otazníkem z mé strany bylo, jestli se student dovede zorientovat v poměrně technicky komplikovaném předmětu svého bádání a dovede jej propojit s psychologickým diskursem. Prvního cíle se, dle mého vnímání, povedlo bezproblémově dosáhnout, a i psychologická rovina byla důstojně neopomenuta, přestože by ještě důkladnější teoretická práce studii prohloubila. Velmi bych chtěl motivaci studenta ve zpracování bakalářské práce ocenit, jelikož u herních témat se nezdálo objevuje určitý laický zápal, který však není následován akademickou disciplínou. Výsledný text není tím případem a jsem rád, že prostřednictvím drobné studie byl uchopen průkopnický trend „faktičtějšího“ vlastnictví a směny virtuálních aktiv. Jedná se o poměrně zajímavý aspekt hráčství, jehož průzkum je inspirativní pro pochopení výzev psychologie finančního chování (od aplikace ve vzdělávání, vývoji her, vzrůstu pochopení ideje virtuálního vlastnictví po prevenci rizikových jevů apod.).

Zhodnocení spolupráce

Se spoluprací se studentem jsem spokojen. Měl jsem možnost sledovat studentům vývoj uvažování o tématu a píli v zapracování úprav a mých komentářů. To se projevilo i v kvalitativním posunu práce výš ve srovnání s prefinální verzí. Zejména metodologická oblast našich konzultací padla na úrodnou půdu a posílila obecně silně empirický důraz textu. Pozitivně kvituji studentovu obtížnější situaci výzkumu nového jevu, kdy je třeba využívat

kombinace zdrojů odborné, polooborné a komunitní povahy, navíc někdy úzce se prolínající s ekonomikami.

Hodnocení výsledné práce

Pokud bych měl sumarizovat výsledný dojem z práce, složitěji se mi nachází výrazné prohřešky a úskalí, spíše náměty na posílení některých částí a poukázání na záležitosti běžné pro méně zkušené výzkumníky. Mnohem zajímavější je také věnovat se inspirujícím zjištěním práce (viz níže)

Začal bych formální stránkou, kde jsou plněny standardní nároky. Při orientaci v textu čtenáři nic zásadního nebrání v pochopení autorových myšlenek. Struktura kapitol je přehledná, zahrnutí doprovodných tabulek a grafů je funkční, gramatika adekvátní. Po slohové stránce kapitoly dobře plynou a navazují na sebe, jsou integrovány do podoby poutavých výpovědí informantů i autorových vstupů. Místy se objevují některé akademicky necitlivější obraty či trochu strohové podoby odkazování na zdroje, ale nic hodné zdůrazňování – vše vyřeší praxe. Z formálního hlediska je práce začištěná.

Po obsahové stránce by práci prospěla hlubší orientovanost ve výzkumném diskursu tématu, myslím hlavně z herně-psychologické roviny. Teoretická část by mohla obsahovat více zdrojů ohledně hráčské motivace, kdy citovaná studie Nicka Yee (2007) je už staršího data a oblast motivace k hraní je docela široká. Selekcí a komparací s jedním vybraným modelem motivů však chápu jinak jako zdárnou, možná to však mohl být nějaký model vhodnější (např. teorie sebedeterminace, kdy faktor autonomie by mohl být velmi podnětný pro výklad příznivců play-to-earn her a jejich náklonosti k necentralizovaným a distribuovaným kryptoměnám). Obdobně by kapitola 2.2 představující vybrané play-to-earn hry mohla více srovnávat jejich herní systémy a dopady na behaviorální ekonomii hráčů. Jsou to drobnosti, ale pak by Diskuse mohla šířeji rámovat play-to-earn fenomén ve vztahu k dalším modelům monetizace her, resp. k jejich psychologické podstatě. V práci vidím drobný nedostatek právě v absenci malého kroku, kdy by se autor pokusil více rozklíčovat, jaký význam pro jednotlivce má vůbec celková idea kryptoměn a zaručenějšího vlastnictví něčeho v kyberprostoru. V práci toto nadšení z nové technologie na mnoha místech nalezneme, ale jen v náznacích. Další drobnost vidím v slabším rozpracování tématu imerze v play-to-earn hrách, kdy by nějaký přímější dotaz na informanta mohl více konfrontovat tento motiv s utilitární volbu takových her. Dle klasických principů teorie hry totiž s nárůstem soutěže jde „bytí uvnitř světa“ hry stranou, fiktivní rovina se stává málo důležitou. Důslednější diskutování a hledání této linky v datech dle schématu Yee bylo vhodné.

Nyní k pozitivům, jichž je řada. Práce je rozsahově adekvátní a důležité kapitoly jsou rozvedeny detailně. Nechybí důležitá shrnutí. Metodologie vskutku popisuje, co student během sběru a analýzy s daty prováděl, kdy logika postupu od popisů profilů informantů k obecnějším tématům a vztahům mezi nimi dobře funguje. Posledně zmiňovaný krok studenti často opomíjejí. Zde jej autor ve stručnosti doplnil, čímž výsledky získaly konkrétní konturu a popis příběhu, jak se hráč k play-to-earn hrám dostane a jak se jeho uvažování o těchto hrách může proměnit. Pozornost si rozhodně zaslouží závěry práce, kdy moje prvotní obava ze suchého popisu předvídatelných motivů se nenaplnilo. Studie poskytuje inspirativní odhalení různých méně očekávaných způsobů vztahování se ke hře, než je vydělávání peněz. Mezi nosné závěry bych zařadil výčet: nízká dlouhodobá rentabilita play-to-earn her, časté pre-sale akce a

nechtěné pyramidové schéma (potenciální rizikový faktor), odhalení motivu po extrémní hře, kdy prohra není jen vymazání dat, ale reálná finanční ztráta. Seznámení s, pro mě novou, oblastí digitálního hraní jsem si v mnohém užil, byl schopen jí z výkladu všech pojmů autora porozumět a navedlo mě to k psychologickým otázkám, což se vše slučuje s cíli, které by odborný text měl plnit.

Kontrola plagiátorství

Výsledky kontroly v SiS nevedou k podezření, že by práce byla plagiátem.

Dotazy k obhajobě

Rád bych se studenta zeptal na otázku, okolo níž zde už nějakou dobu kroužím: Jak byste, na základě vaší znalosti svých dat, okomentoval můj dotaz ohledně motivů za získáváním a směnou NFT tokenů? Upozorňuji, že se zde ptám na postoje participantů vůči tomuto fenoménu, protože prodávat herní hodnoty za skutečnou měnu je možné i jinak.

Závěr

S bakalářskou prací jsem z pohledu vedoucího práce velmi spokojený. Kriticky je možné poukázat k některým zaváháním v teoretickém zpracování a slabině v prohloubení diskuse ještě více směrem k psychologické rovině významu vlastnění virtuálních komodit, ale v souhrnu nic nebrání k tomu, abych s radostí **doporučil práci k obhajobě.**

V Praze dne 9. 8. 2022

Mgr. Ondřej Hrabec, Ph.D.