

OPONENTSKÝ POSUDOK

Riešiteľ: **Patrik Lecci**

Názov bakalárskej práce: **Motivace hráčů ke hraní play-to-earn videoher**

Oponent: **Mgr. Michal Božík**

Vymedzenie témy a štruktúra práce

Bakalárska práca sa venuje téme play-to-earn videohier, ktorá je (nielen) v našom geografickom priestore nová a minimálne vedecky preskúmaná. V kontexte toho, aký veľký fenomén predstavujú videohry v dnešnej dobe (nielen) u mladých ľudí, je skúmanie motivácie k hraní videohier relevantnou psychologickou témou.

Práca obsahuje dvojjazyčný posudok v českom a anglickom jazyku, úvod, teoretickú časť zloženú z 3 kapitol (kryptomeny, videohry, motivácia), empirickú časť obsahujúcu 5 kapitol (ciele a výskumné otázky, metódy zberu dát, spracovanie dát, prezentácia a interpretácia dát, diskusia), záver a použitú literatúru.

V teoretickej časti sa autor venuje vysvetleniu základných pojmov spojených s kryptomenami, blockchain technológiou a tzv. NFT (non fungible token), ako aj základné pojmy spojené s psychologickým výskumom videohier. Ďalej sa venuje najmä trojfaktorovej teórii motivácie k hraní videohier od Nicholasa Yeeho.

Empirická časť je spracovaná za pomoci kvalitatívnej metodológie, na zber dát boli použité pološtruktúrované rozhovory so 6 respondentmi vo veku 16 až 31 rokov, výber respondentov bol realizovaný pomocou komunikačnej platformy Discord, ktorá je hráčom videohier dobre známa. Výsledkom je porovnanie pôvodnej trojfaktorovej motivácie od Yeeho na základe autorom zozbieraných dát, ako aj pokus o vytvorenie vlastných motivačných faktorov k hraní play-to-earn videohier. V diskusii autor porovnáva ním zistené skutočnosti s predchádzajúcimi prácami (najmä s prácou Yeeho).

Silné stránky práce

Z obsahového hľadiska práca obsahuje všetky časti, ktoré má bakalárska práca obsahovať. Jednotlivé kapitoly majú logickú následnosť, text je plynulý a pojmy, ktoré nemusia byť jasné sú dostatočne vysvetlené či už v texte, alebo v poznámkach. Po formálnej stránke sa viem vyjadriť najmä k štylistike, nakoľko neovládám českú gramatiku, ale v rámci miery, do ktorej ju rozlišujem, som si až na pár preklepov nevšimol žiadne gramatické chyby. Štylisticky je práca primeraná, v niektorých pasážach v empirickej časti by som volil možno trpny rod, ale nie je to výrazný problém.

Oceňujem, že sa autor v empirickej časti snaží vychádzať z motivačných faktorov Yeeho načrtnutých v teoretickej časti, pričom sa jej nedrží rigidne, ale naopak okrem motivačných faktorov, identifikovaných v predchádzajúcom výskume prichádza aj so svojimi vlastnými konštrukciami, ktoré odvodzuje zo zozbieraných dát.

Tieto vlastné kategórie motivácie (finančná motivácia, herná ekonomika, technológie) vnímam ako najväčší prínos práce, na ktorom sa dá stavať aj prípadný ďalší výskum, ak by v ňom chcel autor pokračovať aj v rámci magisterskej práce.

Celkovo je práca kvalitná, je na nej vidieť, že si autor dal záležať na spracovaní dát a že sa nad nimi viac krát zamýšľal, nielen ich mechanicky spracoval.

Práca prináša viaceré zaujímavé zistenia (rentabilita play-to-earn hier, rizikové faktory v podobe pyramidovej schémy niektorých play-to-earn), pričom tieto zistenia sú výsledkom autorovej šikovnosti pri kladení otázok respondentom a/alebo pri interpretácii dát.

Slabiny práce

V teoretickej časti sa autor venuje časti o motivácii, ktorá je z pohľadu študentovho odboru štúdia najdôležitejšia iba na dvoch stranách, pričom zvyšné témy (kryptomeny, videohry) sú nadreprezentované a majú priestor na desiatich stranách. Očakával by som oveľa podrobnejšie spracovanú časť o motivácii k hraniu hier, existuje viacero iných modelov, nielen ten Yeeho, pričom by sa v tejto časti mohol autor pozrieť aj na typológiu hráčov, ktorá je zaujímavým konceptom, ktorý s motiváciou úzko súvisí (napr. Typológia od Richarda Bartleho z roku 2004, alebo typológia životných štýlov hráčov od Whanga a Changa z roku 2006).

Autor používa vo svojej práci Yeeho model z roku 2006, pričom chýba reflektovanie jeho novších prác (napr. <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/2967934.2967937>), ako aj použitie revidovaného/rozšíreného modelu, ktorý Yee zdokonalil neskôr v súkromnej sfére v Quantic Foundry (revidovaný model je v prehľadnom grafickom spracovaní dostupný napr. tu: <https://quanticfoundry.com/wp-content/uploads/2019/04/Gamer-Motivation-Model-Reference.pdf>).

V empirickej časti je porovnaný Yeeho model so zozbieranými dátami, v niektorých momentoch pri čítaní práce považujem ale fixovanie na tento model obmedzujúce, čo súvisí aj s kódovaním dát - autor uvádza, že hľadal v dátach Yeeho motivačné faktory, ale explicitne neuvádza, či sa pokúsil na dáta pozrieť aj bez tejto prizmy motivačných faktorov (na druhej strane ale vnímam, že prišiel s tromi vlastnými kategóriami motivácie, otázka je, či by ich neodhalil takýmto postupom viacej alebo by vyzerali inak).

Porovnanie s pôvodným Yeeho modelom práca obsahuje, pri nových kategóriách (špecificky pri hernej ekonomike / zarábaním pomocou hrania) sa ponúka aj porovnanie s "tradičnými" hrami, ktoré nefungujú na blockchaine alebo sa neobchodujú v nich predmety pomocou kryptomien, takéto porovnanie ale v práci nie je, pričom by mohlo podhaliť podobnosti, alebo naopak rozdiely, ktoré môžu viesť k odlišným motivačným faktorom u hráčov play-to-earn a "tradičných" hier. Porovnanie napr. s MMORPG hrami, v ktorých funguje herná ekonomika, alebo hrami, obsahujúce tzv. "lootboxy" by mohlo odhaliť, či sú rozdiely v motivácii spôsobené nefunkčnou ekonomikou, žánrom hry alebo úplne iným faktorom.

V interpretácii dát a v diskusii je porovnanie jednotlivých motivácií, v práci by ale bolo vhodné zamyslieť sa aj nad možnými súvislosťami medzi finančnou a sociálnou motiváciou, prípadne finančnou motiváciou a motiváciou zameranou na úspech (achievement).

Menšie výhrady:

- Niektore priame citáty od respondentov sú príliš dlhé, pritom by stačila ilustratívne jedna veta, nie celé vyjadrenie. Niekde je takýchto citátov zbytočne veľa (stačí jeden a konštatovanie, že ostatní respondenti sa vyjadrili v podobnom duchu)
- Záver a ukončenie prišli trochu náhle, ocenil by som trochu podrobnejšie zhrnutie

- V diskusii by som čakal viacej prác, s ktorými porovnáva autor vlastné zistenia
- Autor v závere uvádza, že hodnotenie play-to-earn hier hráčmi slúži na dokreslenie kontextu, ak je to tak, tak by som toto hodnotenie uviedol pred samotnými jadrovými zisteniami a výraznejšie túto časť skrátil, ak má fungovať iba ako dokreslenie kontextu, tak je príliš dlhá

Kontrola plagiátorstva

Výsledok kontroly nepoukazuje na okolnosť, že dokument je plagiát.

Otázky k obhajobe

1. Nick Yee má okrem svojho staršieho modelu motivácie aj nový model, ktorý rozširuje pôvodné 3 klastre na dvojice (v pôvodnom znení: action-social, mastery-achievement, immersion-creativity). Otázkou je teda, prečo autor použil starší model a neskúsil použiť tento revidovaný model? Okrem toho autor v limitáciách práce (správne) spomína, že neexistuje dostatok teoretických prác, na základe ktorých by vytvoril otázky do rozhovoru s respondentmi, tak by ma zaujímalo, prečo neskúsil použiť spomínaný revidovaný model od Yeeho, ktorý obsahuje 12 tém, ktoré by autor mohol zahrnúť do rozhovoru s respondentmi?
2. Autor má v rámci svojej výskumnej vzorky iba mužov, čo môže byť spôsobené tým, že play-to-earn je aj v rámci videohier (ktorých viaceré žánre sú orientované najmä na mužské publikum) špecificky "mužsky" orientovaný produkt. Zaujímalo by ma, či má autor nápad, ako získať aj ženy-respondentky, a či nepredpokladá u nich iný druh motivácie ako u mužov, aj vzhľadom k medzipohlavným rozdielom, ktoré vo výskume motivácie uvádza Yee?
3. Plánuje autor pracovať s touto témou aj v magisterskej práci? Ak áno, akej oblasti by sa chcel venovať ďalej? Čo sa pri písaní tejto práce a realizovaní výskumu naučil a v čom by sa chcel zlepšiť pri magisterskej práci? Čo bolo najväčšou prekážkou pri písaní a čo mu išlo naopak najľahšie?

Záver

Bakalárska práca je vypracovaná kvalitne, až na zopár výhrad, ktoré by mohli prispieť k zlepšeniu parciálnych oblastí ide po formálnej aj obsahovej stránke o kvalitné dielo, spĺňajúce všetky požiadavky na záverečnú prácu študenta na bakalárskom stupni. Pripomienky od oponenta slúžia primárne k zamysleniu do budúceho smerovania výskumu, práca samotná preukazuje kompetencie autora pustiť sa do výskumu a aj ho úspešne realizovať, výsledky, s ktorými práca prichádza sú zaujímavé a inšpiratívne. **Prácu preto odporúčam k obhajobe.**

V Bratislave dňa 31.8. 2022

Mgr. Michal Božík