

**UNIVERZITA KARLOVA**  
**Fakulta sociálních věd**  
**Institut komunikačních studií a žurnalistiky**

**POSUDEK MAGISTERSKÉ DIPLOMOVÉ PRÁCE**

**POZOR: V počítači vyplňujte pouze do šedivých políček!**

**Typ posudku** („kliknutím“ zakřížkujte platnou variantu)

Posudek vedoucí/ho práce  Posudek oponenta/ky

**Autor/ka práce**

Příjmení a jméno: Bundzik Richard

**Název práce** Praktická a procesní stránka současného systému hodnocení videoher a její vztah na hráčské dovednosti

**Autor/ka posudku**

Příjmení a jméno: Švelch Jan

Pracoviště: IKSŽ

**1. VZTAH SCHVÁLENÝCH TEZÍ A VÝSLEDNÉ PRÁCE** („kliknutím“ zakřížkujte vybrané hodnocení)

		Odpovídá schváleným tezím	Odchyluje se od tezí, odchýlení je v práci zdůvodněné a je vhodné	Odchyluje se od tezí, odchýlení je v práci zdůvodněné, ale není vhodné	Odchyluje se od tezí, odchýlení není v práci zdůvodněné a není vhodné	Neodpovídá schváleným tezím
1.1	Cíl práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2	Technika práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.3	Struktura práce	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**KOMENTÁŘ** (slovní hodnocení vztahu tezí a práce, případně konkrétní popis hlavních výtek)

Výsledná práce se shoduje s tezemi až na strukturu teoretické části práce, která je podrobnější a členitější než v původním návrhu.

**2. HODNOCENÍ OBSAHU VÝSLEDNÉ PRÁCE**

Vyplňujte písmeno na škále A – B – C – D – E – F (A=nejlepší, F= nevyhovující)

		Hodnocení známkou
2.1	Relativní úplnost zpracované literatury ke zvolenému tématu	B
2.2	Schopnost kriticky vyhodnotit prostudovanou literaturu a aplikovat ji	D
2.3	Úroveň zpracování materiálu, resp. zvládnutí techniky empirického výzkumu	B
2.4	Schopnost sestavit a použít soubor metod přiměřený cíli	C
2.5	Původnost práce, přínos práce k rozvoji oboru	B

**KOMENTÁŘ** (slovní hodnocení obsahu výsledné práce, případně konkrétní popis hlavních výtek)

Práce se věnuje obtížnosti (difficulty) počítačových her a jejímu vlivu na kritické hodnocení vzhledem k rutinám herních publicistů. Autor ilustruje komplexnost herního zážitku a různých zdrojů obtížnosti, které odlišují počítačové hry jako kulturní artefakt od jiných mediálních forem. Obtížnost může být i vyjadřovacím prvkem her, a její zhodnocení tak může být důležité pro kritickou recepci, zároveň také představuje potenciální překážku pro hodnotitele. Teoretická část v sobě tyto argumenty obsahuje, ale způsob výkladu je zpočátku až příliš deskriptivní a chybí mu hlubší kritická recepcce. Práce tak vyjmenovává jednotlivé aspekty obtížnosti a možnosti usnadnění, ale čtenáři si musejí zpvu domýšlet důležitost a význam těchto kapitol. To se týká především úvodních částí 1 a 2, jejichž relevance pro výzkum není dostatečně explicitně vysvětlena. Kapitola 3 už je jasnější a věcnější, zároveň vnáší do práce kritickou perspektivu problematičtějšího vztahu mezi herními novináři a herním průmyslem. Chválím především podkapitulu o vlivu měnícího se paradigmatu herního průmyslu z produktu směrem ke službě a o důsledcích této změny pro herní kritiku.

Empirická část přináší hodnotné poznatky i díky relativně pestrému vzorku respondentů, včetně dvou žen a novinářů ze Slovenska i Česka. Autor mapuje otázku praktického postupu herních novinářů při hodnocení her a jde nad rámec samotné herní obtížnosti. Zohledňuje technický stav her v době vydání i otázky ekonomického fungování herních časopisů a webů nebo politické přesahy her a jejich místo v recenzích. Zjištění jsou tak bohatá a dokazují komplexitu herní publicistiky. Samotná prezentace výsledků hloubkových rozhovorů má funkci

tematickou strukturu. V závěru práce se autor vrací k předchozím výzkumům a porovnává svá zjištění, čímž zvyšuje přínos práce pro obor a zároveň poukazuje na specifika české a slovenské herní kritiky.

### 3. HODNOCENÍ KONEČNÉ PODOBY VÝSLEDNÉ PRÁCE

Vyplňte písmeno na škále A – B – C – D – E – F (A=nejlepší, F= nevyhovující)

		Hodnocení známkou
3.1	Logičnost struktury práce, podloženost závěrů	C
3.2	Zvládnutí terminologie oboru	C
3.3	Funkčnost, úroveň, přiměřenost poznámkového aparátu	C
3.4	Dodržení citační normy (pokud se v textu opakovaně objevují pasáže přejaté bez udání zdroje, hodnotte písmenem F. Pokud v textu zjistíte přejaté pasáže vydávané autorem neoprávněně za vlastní zjištění, nedoporučte práci k obhajobě a ve „zdůvodnění v případě nedoporučení“ navrhněte, aby s autorem/kou bylo zahájeno disciplinární řízení.)	D
3.5	Jazyková a stylistická úroveň práce (pokud je opakovaně porušována platná kodifikace pravopisné normy, hodnotte písmenem F)	C
3.6	Oprávněnost a vhodnost příloh, grafická úprava	D

**KOMENTÁŘ** (slovní hodnocení podoby výsledné práce, případně konkrétní popis hlavních výtek)

Úvod práce se soustředí na technické detaily týkající se obtížnosti na úkor srozumitelnosti, ale pozdější kapitoly už jasněji artikuluji význam diskutovaných konceptů pro předkládaný výzkum. Formální stránka práce působí nejednotně, místy dochází ke změnám fontu (pravděpodobně kvůli kopírování citací z rozhovorů). Formátování textu není systematické. Dále chybí popisy u tabulek. Tyto formální nedostatky se projevují v horší čitelnosti textu, především v částech s větším množstvím přímých citací. Některé reference chybějí v závěrečném seznamu použité literatury, např. Foxman & Nieborg 2016.

**4. SHRNUJÍCÍ KOMENTÁŘ HODNOTITELE/KY** (celkové hodnocení výsledné práce, její silné a slabé stránky, původnost tématu a závěrů apod.)

Autor se v práci věnuje praktickým aspektům hodnocení počítačových her a ilustruje komplexní situaci herní publicistiky v herní kultuře a herním průmyslu. Teoretická část nemá plně funkční strukturu a zpočátku věnuje pozornost technickým detailům, které nejsou až tak zásadní pro hlavní výzkumné otázky. Další části práce už jsou ale věcnější a kvalitnější a výsledky empirického výzkumu jsou přínosné. Autorovi se podařilo do vzorku respondentů zahrnout i dvě ženy, které tradičně v dominantní herní kultuře zaujímají spíše podpůrné a ornamentální role, resp. tyto role jsou jim stereotypně přisuzovány, což se ale projevuje v personální skladbě redakcí herních časopisů a webů. Práce tak přispívá k lepšímu pochopení problematiky herní žurnalistiky, která je zatím relativně neprozkoumaná.

**5. OTÁZKY NEBO NÁMĚTY, K NIMŽ SE PŘI OBHAJOBĚ DIPLOMANT(KA) MUSÍ VYJÁDŘIT:**

5.1	
5.2	
5.3	
5.4	

### 6. ANTIPLAGIÁTORSKÁ KONTROLA TEXTU

Seznámil jsem se s výsledky antiplagiátorské kontroly v SISu.

Komentář pro případnou shodu nad 5%:

6.1	
-----	--

**6. NAVRHOVANÉ CELKOVÉ HODNOCENÍ PRÁCE** („kliknutím“ zakřížkujte vybrané hodnocení)

- A
- B
- C
- D

**E**   
**F**  nedoporučuji k obhajobě

ZDŮVODNĚNÍ V PŘÍPADĚ NEDOPORUČENÍ

Datum:

Podpis: .....

***Hotový posudek vytiskněte, podepište a odevzdejte ve dvou kopiích na sekretariát příslušné katedry. Posudek nahrajte do SISu ve formátu PDF, nebo jej zašlete sekretárce příslušné katedry, která jej do SISu nahraje v zastoupení. Nevkládejte do SISu naskenované posudky s podpisem. V SISu musí být posudek bez podpisu.***