Posudek vedoucího bakalářské práce

Autor BP: **Ondřej Hrabec**

Obor: Psychologie – Speciální pedagogika

Název BP: **Motivační struktura hry Word of Warcraft**

Cílem práce je pokus uchopit celkovou motivační strukturu (motivační model) MMORPG World of Warcraft. Náročnost takového cíle by bylo možné hodnotit různě, jako vedoucího práce mně ambicióznost tohoto projektu naplňuje obdivem. Také proto, že od samého počátku tento projekt v různých směrech překračoval obvyklá „měřítka“ bakalářských prací, což se projevilo i na výsledné podobě jejího rozsahu (111 stran plus přílohy). Co do relevance zvoleného tématu považuji práci za vhodně zvolenou. Jedná se o prudce se vyvíjející fenomén, jehož důkladné pochopení je podstatným úkolem humanitních a sociálních věd.

Za účelem postižení motivační struktury vychází práce z několika zdrojů. Jedná se o subjektivní zkušenost autora práce s hrou (participativní pozorování, psaní reflexivního deníku) a o objektivní zdroje (rozbor vlastních videozáznamů, údaje ze hry, webové stránky, diskuse s hráči). Teoreticky práce vychází z několika odlišných zdrojů, jimž jsou: Proppova teorie pohádkového děje jakožto sekvence „funkcí postav“, dále Gibsonovo pojetí affordancí jakožto „nabídek poskytujících možnosti“, dále Csikszentmihalyiho pojetí „flow motivace“, a v podstatné míře také Jungova analytická psychologie. Práce využívá také pojetí „úrovní participace na mytickém herním světě“, které vzniklo v určitém dialogu mezi vedoucím práce a jejím autorem (v textu, který byl původně přílohou jednoho z řady e-mailů, ve kterých byla společně řešena problematiky BP, jsem se jako vedoucí práce pokusil o určité zobecnění řady dílčích zjištění Ondřeje Hrabce, ten pak mnou formulované schéma naplnil řadou zpřesnění a včlenil je do výsledků své práce, zvláště do jejích závěrečných kapitol). Takovouto společnou práci vznikající v dialogu studenta a učitele považuji za velmi žádoucí.

Způsob, jakým je práce strukturována, považuji za vhodný. Po částech „reálie“ a „charakteristika výzkumného postupu“ následují hlavní analytické kapitoly. Autor se zde musí vyrovnat jak s nárokem pojednat hru v její komplexnosti, současně však také s nárokem vyhovět požadavku přehlednosti a srozumitelnosti. Což však při komplexnosti prvků a faktorů, které jsou „ve hře“, není vůbec jednoduché a výsledek lze z tohoto hlediska hodnotit pozitivně.

Autorovi se v práci podařilo ukázat, jak hra prostřednictvím vtažení hráče do sledu akcí a scén navozuje zážitek „flow“, který lze považovat za klíčový pojem umožňující porozumět motivační struktuře hry. V práci je také naznačeno (a to považuji za moment, který by stálo za to v budoucnosti rozvinout), že určitý druh „flow“ souvisí s Jungem pojednaným „snížením duševní úrovně“ ve směru jakési „mystické participace“. Zde však zůstává podstatná otázka, jak je to s tímto druhém participace ve vztahu k více vědomému hernímu fungování, tj. k takovému, kde již (ve vztahu k symbolickému a mytickému universu) nejde o pouhé „agování“ (acting out“). Autor zde správně říká, že herní „flow“ v těchto souvislostech může směřovat jak k rovině „symptomatické“, tak také „produktivní“. Na závěr práce se tak dostává k podstatnému bodu, který by stál za další zkoumání.

Autor se pustil do mimořádně náročného zkoumání, ve kterém zodpověděl na řadu v úvodu formulovaných otázek, a ve kterém také řadu jiných otázek otevřel, což lze rovněž považovat za přínosné.

Práce Ondřeje Hrabce splňuje kritéria kladená na bakalářské práce z oboru psychologie. Považuji ji za kvalitní, originální a inspirující. Doporučuji jí k obhajobě a navrhuji hodnocení známkou **výborně**.

V Praze 31. 5. 2005

Vladimír Chrz