

POSUDEK DIPLOMOVÉ PRÁCE

Typ posudku: *oponent*

Autor/ka práce: Vojtěch Hejret

Název práce: Imerze ve videohrách: vztah hráče a avatara.

Vedoucí práce: Mgr. Petr Sič

Oponent/tka: Martin Buchtík

Navržené hodnocení: nedoporučuji k obhajobě

Zdůvodnění Vašeho hodnocení práce (zejména výhrad a kritických připomínek) rozepište podle níže uvedených kritérií.

Vzhledem k faktu, že jsem byl oponentem předcházející verze práce Vojtěcha Hejreta, kterou jsem nedoporučil k obhajobě, jsem se v této přepracované verzi rozhodl nejprve zaměřit na rozdíly mezi původní, neobhájenou, a touto, přepracovanou, verzí textu. **Po detailním srovnání konstatuji, že velká většina mých původních výhrad stále platí, přepracování je spíše formálního rázu a i v této verzi práce zůstávají nedostatky, které jsem detailně rozepsal ve verzi původní.** Původní posudek práce přikládám v příloze č.1.

Srovnání verze diplomové práce s čestným prohlášením ze dne 20.7.2013 a 17.5.2013

(Čísla pro přehlednost odkazují na označení kapitol, nezmiňuji změny v poznámkách pod čarou, úpravy v řádu 3 slov. Zároveň upozorňuji, že jsem mohl některé úpravy přehlédnout).

Teoretická část

1.1. – Shodné

1.2. - Shodné, na závěr každé subkapitoly (1.2.1.1 až .5) sice **přibyly odstavěčky o motivacích hráčů každého žánru. Tuto změnu ovšem nepovažuji za významnou, navíc tyto pasáže nejsou podloženy žádnou literaturou které ale nejsou podloženy žádnou literaturou.**

1.3. – Shodné

1.4. Přibyl jeden krátký odstavec v závěru: „*Imerze leží na průsečíku přístupů těchto dvou škol. Je zapotřebí zkoumat pravidla a mechanismy, jak tomu naznačují ludologové. Je ovšem i důležité vnímat hry jako médium, které je nositelem narativu. Jelikož imerze není ustálený pojem, je třeba vycházet při jeho zkoumání právě z těchto předpokladů.*“

1.5. Shodné, pouze v 1.5.1 přidán opět poslední odstavec, který říká, že ve filmu není interaktivita, ale video hru můžeme ovlivnit.

1.6. **Klíčová kapitola i imerzi, kterou jsem kritizoval především, byla rozšířena o cca 1000 znaků u popisu konceptu Davidsona. To však nepovažuji za dostatečné, navíc diplomant sice rozebral první dva stupně Davidsonova involvement, nicméně třetí stupeň (investment) rozebrán není.**

1.6.1. Přibyly 3 řádky dovysvětlení vztahu flow a imerze a na konci kapitola upravena závěrečná. Vyřazen první odstavec, jinak stejné.

1.6.2. Shodné

1.6.3. Vyřazeno úplně.

Analytická část

2.1.1 Pouze přidána informace o dalších analyzovaných fórech (viz. kap. 2.2.7)

2.1.2 Shodné, pouze vyřazen odstavec: „Vyhozen odstavec: S imerzí při analýze bylo zacházeno z hlediska jejího typu a její míry. Typem imerze budeme chápat rozdělení dle Taylor [2002] na diegetickou imerzi, která může být vysoká nebo nízká, ovšem hráč si stále uvědomuje svoje motivy ve hře. Má tedy nezměněné vědomí. Druhý typ je intra-diegetická imerze, kdy hráč je do hry ponořen intenzivněji a míra imerze je vysoká. Dochází k úplnému pohlcení hrou se změněným vědomím.“

2.2.1 - Shodné

2.2.2 - Shodné

2.2.3 - Shodné

2.2.3.1 / 2.2.3.2 / 2.2.3.3 - Shodné

2.2.4 - Shodné

2.2.5 - Shodné

2.2.6 Shodné – včetně opomenutí kurzívy z přímé řeči

2.2.7 **Mírně upraveno a rozšířeno o rozbor další dvou vláken. Po mém soudu (vzhledem k námitce z předchozího posudku) jde o uspokojivé rozšíření v tom směru, který jsem diplomantovi doporučil.**

2.2.8 (Původně 2.2.9, původní kapitola 2.2.8 byla z textu vyřazena) – V zásadě shodné. Je přepracována přehledová tabulka (ale jak to, když je analýza i teorie v podstatě totožná?) Doplněno o zmínku, že Lankoski (2011) považuje empatické propojení s postavou za nejvyšší stupeň imerze. Proč ale není tento autor zmíněn v teoretickém úvodu? (Upravená pasáž: „...nebo avatara vnímáme jako samostatnou osobnost. Pokud postava je komplexní a je zasazena do světa s příběhem, podobně jako Lara Croft, můžeme hovořit o empatickém propojení s postavou. To považuje Lankoski 2011 za nejvyšší stupeň imerze.“). Navíc je upraven poslední odstavec.

Závěr práce

Shodný, až interpretaci dat, která dává do vztahu imerzi a hraní jako zábavu (Jak diplomant došel na základě totožného analytického textu k jiným závěrům?):

Nová verze (podtržení MB) : „Hraní jako zábava je strategií, která sice může nabízet nízkou až střední míru imerze, ovšem nejedná se o imerzi intenzivní jako v předchozím případě.“

Stará verze (podtržení MB): „Avatar v tomto případě je v podstatě prázdná schránka, se kterou si těžko můžeme nějaký vztah vytvořit. Hraní jako zábava je strategií, která sice může nabízet vysokou míru imerze, ovšem nejedná se o imerzi intenzivní jako v předchozím případě.“

Celkové hodnocení práce:

Diplomová práce Vojtěcha Hejreta „Imerze ve videohrách: vztah hráče a avatara“ podle mého soudu nesplňuje nároky kladené na diplomovou práci. Byť oproti původní, neobhájené, verzi došlo k dílčím změnám, jak ukazují výše, nejsou tyto změny dostatečné. Hlavními důvody jsou stále zejména (ale nikoliv výhradně) nedostatečně rozpracovaný koncept ústředního pojmu práce – imerze a výrazné nepřesnosti v analytické části práce. **Práci nedoporučuji k obhajobě.**

Datum: V Praze, 9.8.2013

Podpis:

Martin Buchtík

Příloha č.1 POSUDEK DIPLOMOVÉ PRÁCE k verzi diplomové práce s čestným prohlášením ze dne 17.5.2013

Typ posudku: *oponent*

Autor/ka práce: Vojtěch Hejret

Název práce: Imerze ve videohrách: vztah hráče a avatara.

Vedoucí práce: Mgr. Petr Sič

Oponent/ka: Martin Buchtík

Navržené hodnocení: nedoporučuji k obhajobě

Zdůvodnění Vašeho hodnocení práce (zejména výhrad a kritických připomínek) rozepište podle níže uvedených kritérií.

1. Je cíl práce (výzkumná otázka) jasně formulován a odpovídají mu závěry? Je práce vhodně strukturována?

Autor si klade za cíl „popsat prvky, které navozují stav při hraní videoher, který můžeme označit jako imerze“ (str. 3). **Tento cíl je jasně formulován, ale autor jej podle mého soudu nedokázal smysluplně naplnit .** Vnější struktura práce je vhodně zvolena. Při bližším pohledu jsou však v jednotlivých částech některé pasáže zasazeny nevhodně (viz. body 3 a 4 posudku).

2. Opírá se autor/ka o dostatek literatury relevantní tématu práce? Využívá i cizojazyčné texty?

V práci je využito zejména anglických časopiseckých textů, pokud mohu soudit, literatura, která je v práci použita, je k tématu relevantní. Autor se opírá v podstatě výhradně o texty z oblasti gamestudies, přičemž až na jednu výjimku jde o texty staré nejméně pět let. V takto dynamicky vyvíjejícím se oboru bych očekával práci s aktuálnější literaturou. Za vhodné bych považoval využít psychologické či sociologické literatury.

3. Jaká je kvalita použitých dat nebo zdrojů (včetně jejich výběru, sběru a popisu) a metod jejich analýzy?

4. Jaká je kvalita argumentů, o něž autor/ka opírá závěry, k nimž dospěl/a?

Tyto dvě oblasti v práci spolu úzce souvisí, proto si dovoluji komentář k oběma zároveň.

Argumentační kvalitu a způsob analýzy dat nepovažuji za dostatečný pro úroveň diplomové práce. Své výhrady uvádím ke každé části textu zvlášť.

Teoretická část

Za zásadní a zcela klíčový problém teoretické části práce považuji zejména (ale nikoliv pouze, viz. dále) nedostatečné zpracování ústředního pojmu celé diplomové práce, tj. pojmu imerze. Ten je rozebrán pouze na úrovni definice (to sice, pravda, důkladně), autor vůbec nevěnuje snahu pojem konceptuálně uchopit či popsat, jak imerze z psychologického hlediska vzniká, co za ní stojí, kdo se problematice věnoval v oblasti psychologie atp.

Definice imerze, kterou diplomant dále používá (str. 20) obsahuje dvě, přinejmenším problematická, místa: Jednak je pro něj imerze „...různě hluboká míra hráčova vztahu ke hře a hráčovo propojení s hrou...“ (str. 20), tedy koncept poněkud svévolně rozšiřuje prakticky na jakékoliv hraní videohry. Za druhé není z předchozího (ani následného) textu vůbec jasné, co si autor představuje pod typy imerze „se změněným stavem vědomí a bez změněného stavu vědomí“ (str. 20). Obrat *změněný stav vědomí* v tomto ohledu nepovažuji v tomto

kontextu ani zdaleka za samozřejmý.

Tato část práce, která je zcela zásadní pro další analytickou práci, je zcela nedostatečně rozpracována.

Drobnější připomínky:

- Str. 20: „*To koresponduje s tím, co říká Gee [2008], že postavy ve hře jsou jenom našimi virtuálními projekcemi.*“ – Není mi jasné, proč autor píše, že jde jenom o projekce. Není právě tento fakt klíčový pro imerzi (slovo jenom je tak úplně nesmyslné)?
- Str. 21-22: Popis Lary Croft je sice milý, ale žádným způsobem nesouvisí s imerzí.

V úvodu je představeno několik rozdílných definic videohry, není však zřejmé, z které z nich práce vychází nebo proč jsou vlastně zmíněny. Následné dělení videoher do žánrů nejenže by bylo možné zredukovat na jeden odkaz na web o počítačových hrách, protože sám o sobě nenese žádnou informaci (i když by to jistě vzhledem k tématu možné bylo), ale také selektivně vynechává některé žánry. Specificky bych zmínil sportovní hry (kde bych intuitivně očekával určitou míru imerze stejně jako u rolových her) nebo hry logické. Zde, a ani nikde jinde v práci diplomant nezmiňuje hry hrané na sociálních sítích (např. Facebookové: FarmVille, Mafia Wars), které jsou podle mého názoru specifickým žánrem, a především patří k nejhranějším titulům vůbec.

Může nějak autor doložit tato tvrzení?

- „*Pokud [hráč videohru] vyhraje je „spokojený“ a pokud prohraje, tak je smutný nebo naštvaný.*“ (str. 5)

Část „výzkumy videoher“ je velmi omezená a v zásadě bezobsažná bez zjevné souvislosti ke zkoumanému textu. Dotýká se dvou zásadních problémů: agresivity (ten je zmíněn ve dvou odstavcích poněkud nelogicky rozdělených na str. 7 a 12) a genderu, kde jsou podle mého soudu nepravdivé nebo nedoložené výroky:

- „*Zvláštním příkladem je online hraní, kde jsou tyto žánrové hranice bořeny (např. MMORPG) a jsou zde rovnoměrně zastoupena obě pohlaví.*“ (str. 13) – To podle mně známých údajů není pravda.
- „*Hlavní problém „lákavosti“ her pro ženy je to, že hlavní představitelé her jsou převážně muži.*“ (str. 13) – Toto tvrzení považuji za tendenční, nepravdivé. Autor jej nedokládá žádným zdrojem.

Ani jedno z témat není pro další text žádným způsobem důležité. Velmi důležité téma narativity her (kapitola 1.5.2) je sice načaté, ale místo rozboru klíčového pojmu narativu, jeho významu a smyslu ve hrách diplomant rychle přechází k povrchnímu popisu problematiky. V celá část věnovaná problematice videoher je pouze deskriptivní, autor z popisu nevyvozuje nic, co by bylo pro další práci jakkoliv podstatné.

Další připomínky:

- Str. 8: Ve strategických hrách, na rozdíl od tvrzení autora zdaleka nemusí jít výlučně o poražení soupeře (viz. např. citovaná Caesar nebo SimCity).
- Několikrát zmiňované téma sporu ludologů a naratologů (str. 2 a dále v textu) se v práci žádným způsobem neodráží, autor mu sice věnuje prostor, ale tento problém není v textu nijak řešen ani nemá na podobu práce vliv.
- Str. 21: Rok 1996 není začátek 90. let.
- K teoretické části pak věcně postrádám jakékoliv shrnutí.
- Není jasné, proč autor zařadil do textu kapitolu 1.6.3, respektive proč je zařazena v textu právě na konci teoretické části.
- V teoretické části autor systematicky zmiňuje herní tituly z 90. let, v empirické části pak ale popisuje aktuální herní tituly. Proč tyto nejsou zakomponovány pro lepší orientaci čtenáře do části teoretické?

Empirická část

Metodu výběru vzorku formou snowball považuji za nevhodnou. Souhlasím s autorem, když tvrdí, že je potřeba klást důraz „... na celkovou rozmanitost her a žánrových zastoupení...“ (str. 25). Přitom snowball technika jednoznačně (oproti jiným způsobům výběru) směřuje k nalezení velmi podobné cílové skupiny. Vybírá tak jednostranně příběhové hry (respektive jejich hráče), což vede ke zkreslení některých tvrzení (např. zda je příběh důležitý str. 30).

Na str. 26 je pak popsáno, že autor vytvoří „...hrubý psychologický profil každého hráče...“. Není mi jasné, jak to diplomant učinil, co tím vlastně myslí (vysvětlení na těžší straně mi do věci světlo nevnáší) a k čemu tento profil použil. Na str. 42 je uvedeno: „Hayes [2007] ve své případové studii tento trend popisuje, jelikož, na rozdíl od našeho výzkumu, s hráči prováděla hloubkové rozhovory.“ Co za rozhovory tedy prováděl autor?

Zásadním nedostatkem empirické části je analýza provedených rozhovorů. Ta se v podstatě vůbec netýká zkoumaného tématu (imerze), ale zaměřuje se na poměrně povrchní zjišťování motivů pro hraní a postavy, strategií hraní, důležitosti audiovizuální kvality hry, ovládnutí. Tyto aspekty samozřejmě nějakým způsobem s imerzí souvisí, nemohu tvrdit, že nikoliv. Ale tato souvislost je spíše nahodilá. Úplně chybí snaha uchopit konkrétní zážitky, vztah hráč-postava je do značné míry omezen na postup výběru postavy. Klíčová kapitola 2.2.9 pak obsahuje několik nevysvětlitelných (respektive mnou nepochopených) konstatování (str. 47, první odstavec):

- Jak dochází autor k tomu, že propojení s avatárem je zejména u her, kde postavu hráč aktivně vytváří? Z textu to nikde nevyplývá.
- Konstatování o tom, že videohry mají „významný socializační dopad na jedince“ do textu vůbec nezapadá, nevyplývá z něj a není podloženo.
- Co jsou to „jisté mentální procesy“, které probíhají v komplexním herním světě? Jak se váží k předchozímu tvrzení o socializačním dopadu?

V této kapitole pak diplomant dochází k určité typologii, ta však z předcházejících analýz vyplývá jen částečně. Typologie jako taková je logicky konzistentní k předchozímu textu, ale komentář k ní již nikoliv (str. 48).

Nevidím samozřejmě do autorovy dílny, ale konstatuji, že v analýzách je velké množství nepřesností, a že četné interpretace ilustrativním výroky neodpovídají nebo jim do značné míry protirečují:

- Z citací na str. 31, vůbec nevyplývá, že by se jakkoliv týkaly vztahu s avatárem, jak diplomant uvádí o tři řádky níže. Citace se vůbec o tomto aspektu nezmiňují.
- Na str. 33 je komentář k podvádění – opět, citovaný text se ani vzdáleně o podvádění nezmiňuje, položená otázka k němu vůbec nesměřuje.
- Fakt, že videohra může fungovat jako únik od reality, rozhodně není založený na tom, že hráč objevuje herní svět, jeho faunu a flóru (str. 34). Tato problematika je mnohonásobně komplexnější a interpretace tohoto aspektu je zcela evidentně výrazně zavádějící.
- Hratelnost hry nelze redukovat na pojem ovladatelnosti, jak činí v analýze diplomant (str. 37-38).
- Na str. 39-40 autor dochází k závěru, že hudba a zvuky jsou pro imerzi klíčové, i když v uvedených citacích je několikrát explicitně uvedeno, že hráči hudbu či zvuky vypínají a nejsou tak pro ně výrazně důležité.
- Rozdíl mezi filmem a videohrou rozhodně netkví pouze v interaktivitě (str. 46). Toto tvrzení je nejen zjevně nepřesné, ale nijak nevyplývá z provedených analýz.

Druhá představená metoda, analýza internetových fór, nemá s analýzou nic společného. Autor nejenže vybírá pouze jedno vlákno věnované jedné hře (str. 26), i když o stránku vedle zdůrazňuje nutnost rozmanitosti zastoupení her. Vše je pak shrnuto v kapitole 2.2.7 ve dvou odstavcích (nepočítám přímé citace), které navíc nepřinášejí žádnou novou informační hodnotu (pokud jsou data využita v jiné části, není to uvedeno). Navíc závěr tohoto oddílu, že „...imerze má následně důsledky, které přesahují i do každodenního života.“ (str. 45) z předchozího textu vůbec nevyplývá.

Další připomínky k empirické části textu:

- Empirická část je poněkud záhadně uvedena „Práce si klade za cíl popsat prvky her, které stojí na pozadí vztahu postavy a hráče“ (str. 23), i když jinde se hovoří o imerzi jako vztahu hráče ke hře a/nebo postavě. Je možné toto nějak vysvětlit?
- Na str. 26 také autor uvádí, že vychází z přístupu Taylor 2002, i když na straně 20 deklaruje, že bude dále vycházet z definice vlastní. Jak to tedy je?
- Je možné „být ponořen“ do postavy, ale nikoliv do hry, jak to vyplývá z této věty? „Aby mohl nějaký vztah s avatarem nebo hrou vzniknout, je potřeba, aby hráč nebyl ponořen jenom do postavy samotné, ale i do celé hry.“ (str. 24)

- Str. 29: Zkratka PvE neznamena Player versus Everybody, ale Player vs. Environment.
- Str. 35: Popis teorie flow (spodní polovina strany) patří do teoretické, nikoliv empirické části textu.

K empirické části práce celkově konstatuji: **Analytická část se k centrálnímu tématu imerze dostává spíše nahodile, řada interpretací je přinejmenším diskutabilní, ne-li přímo mylná. Závěry z ní plynoucí neodpovídají uspokojivě na výzkumnou otázku.**

Závěr

Odpovídá podobě empirické i teoretické části práce, vlastně pouze shrnuje autorova zjištění (své pochybnosti o nich jsem vyjádřil výše).

Další připomínky k závěru:

- Na str. 50 je uvedeno: „*Hraní jako únik od reality vyžaduje vysokou komplexitu herního světa a kvalitní rozhraní.*“ Chápu to tak, že tato forma hraní nebyla v 90. letech a dříve možná? To podle mého soudu zcela zjevně neodpovídá realitě.

5. Jsou v práci autorova/autorčina tvrzení a zjištění jasně odlišena od tvrzení a zjištění převzatých?

Autor jasně a systematicky odlišuje svá tvrzení od tvrzení převzatých.

6. Jaká je úroveň odkazového aparátu, jazyka a dalších formálních náležitostí?

Úroveň odkazového aparátu, jazyka jakožto i další formálních náležitostí je na dobré úrovni. Mám v tomto ohledu tři výhrady:

- V odkazovém aparátu jsou dílčí nedostatky, v seznamu literatury chybí často odkazovaný text [Hayes 2007] (str. 4 aj.). Jinde jsou v textu odkazy duplicitně i v poznámce pod čarou (str. 21).
- K těmto diplomové práce není dodán seznam literatury vůbec.
- Poznámky pod čarou jsou v některých případech umístěny na jiné stránce než místo odkazu (např. poznámka pod čarou 7, 23)

Naopak za vhodně zvolený odkazový formát považuji jasné odkazování na hry a jiné audiovizuální zdroje.

7. Jiné přednosti a/nebo nedostatky, které neodpovídají výše uvedeným kritériím (jsou-li jaké).

Pojednávané téma se pohybuje na pomezí gamestudies a psychologie. Sám preferuji multidisciplinární rámování prací a je zřejmé, že zejména u nových vědních oblastí (mimo gamestudies např. housing studies atp.) není fakticky možné trefit se do předem vymezeného oborového schématu. Přesto považuji, vzhledem k zaměření celého předchozího studia, téma za nešťastně zvolené a bylo by vhodnější jej více přiblížit studovanému oboru (sociologii). Samotnou volbu tématu však žádným způsobem v celkovém hodnocení práce nezohledňuji.

8. Náměty na diskuzi při obhajobě práce.

V textu jsem explicitně uvedl řadu otázek, doporučuji se v obhajobě zaměřit alespoň na některé z nich.

Celkové hodnocení práce:

Diplomová práce Vojtěcha Hejreta „Imerze ve videohrách: vztah hráče a avatara“ podle mého soudu nesplňuje nároky kladené na diplomovou práci. Hlavními důvody zejména (ale nikoliv výhradně) nedostatečně rozpracovaný koncept ústředního pojmu práce – imerze a výrazné nepřesnosti v analytické části práce. **Práci nedoporučuji k obhajobě.**

Datum: V Praze, 30.5.2013

Podpis:

