

POSUDEK DIPLOMOVÉ PRÁCE

Typ posudku: *vedoucí práce*

Autor práce: Vojtěch Hejret

Název práce: Imerze ve videohrách: vztah hráče a avatara

Vedoucí práce: Petr Sič

Oponent/tka: Martin Buchtík

Navržené hodnocení: 2 - 3

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?

Výzkumná otázka a cíle práce jsou formulovány celkem srozumitelně.

Ke strukturovanosti práce: Některé kapitoly nevedou čtenáře přímo k cíli, ale jsou z mého pohledu nadbytečné – např. kap. 1.5.3.

Jinak nás základní struktura vede od seznámení se se zkoumaným polem (popis žánrů), přes teoretickou část s definicí základních pojmů (imerze – zde bych uvítal větší rozpracovanost, ale mohu jí akceptovat, kdežto u druhého klíčového pojmu - avatar – považuji vypracování za nedostatečné), k empirické části a závěru.

2. Opírá se autor/ka o dostatek literatury relevantní tématu práce? Využívá i cizojazyčné texty? Ano. Autor využívá převážně cizojazyčné texty. Jejich množství i témata je uspokojující, i když mne mrzí, že autor nezpracoval do své práce ani jeden z textů, který jsem mu doporučil.

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

Ke kvalitě použitých dat se lze těžko vyjádřit, jelikož míra s jakou nám autor umožňuje nahlédnout do své „kuchyně“ to neumožňuje. Způsob jejich sběru (snowball) považuji za adekvátní – (vzhledem k cílům práce – tedy získat vhléd do určité oblasti).

Jako metoda analýzy je uvedena zakotvená teorie. Neshodují se s autorovou interpretací zakotvené teorie, jelikož využití předem stanovených analytických kategorií je v rozporu s touto metodou. Ani další práce s daty v textu pak zakotvené teorii neodpovídají.

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

Autor své závěry podpírá citováním respondentů a hledá oporu i u autorit. Nasycení většiny argumentů považuji za dostatečné.

Některá tvrzení jsou však vytržena z kontextu nebo nevhodně přeložena (např. „Dalším předpokladem je, že hry musí obsahovat neustálou a plynulou učící křivku.“ (40))

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

6. Jaká je úroveň odkazového aparátu, jazyka a dalších formálních náležitostí?
Citování je na velmi dobré úrovni. S jazykem je to těžší, občas se mimořádně obtížně čte a je těžké si domyslet význam vět, někdy chybí klíčová slova (např. „Tyto typy, jak se ukázalo v analýze, nemusí nutně záviset na míře, kterou hráči při hraní her zažívají.“ (51)), č. Jindy – především v popisných částech, se text čte velmi dobře.

Některé části jsou si velmi podobné:

Příklad 1

„Tato míra imerze v podstatě znemožňuje vytvoření si hlubšího vztahu s avatarem.“ (51)

„Tato míra imerze v podstatě znemožňuje vytvoření si komplexního vztahu s avatarem.“ (53)

Příklad 2

„Davidson [2008: 362] také hovoří o tom, že je důležité pro navození imerze, aby hra měla tzv. postupnou learning curve (učicí křivku) spojenou se zlepšováním schopností naší postavy, jak prochází příběhem. K tomu je potřebné i to, aby hra nabízela stále větší výzvu a nestala se tak nudnou.“ (20)

„Dalším předpokladem je, že hry musí obsahovat neustálou a plynulou učicí křivku³⁸. Ve fázi seznamování se hrou jsou hráči ukázáni většinou pouze základní pohyby ve hře a na těch se postupně buduje složitější ovládání, které je vždy názorně popsáno a vysvětleno. Pokud by tato postupná učicí křivka neexistovala, hráč by o hru mohl ztratit zájem jako o příliš lineární. [Davidson 2008]“ (39)

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

Autor v rámci obhajob dostal od oponenta velmi podrobnou zpětnou vazbu. Jako vedoucí hodnotím její zpracování jako neadekvátní. Vyrovňávání se s připomínkami ostatních členů vědecké komunity považuji za důležitou součást naší práce. A proto, přestože práci pořád hodnotím jako dobrou ve své kategorii, tak snižuji své původní hodnocení.

8. Náměty na diskuzi při obhajobě práce.

Celkové hodnocení práce: 2 - 3

Datum: 2. září 2013

Podpis:

