

Název práce: Griefing v online hrách

Typ práce: diplomová

Hodnocení práce: Dobře

Vedoucí práce: Mgr. Vít Šisler, Ph.D.

Řešitel/-ka práce: Bc. Josef Pelant

### **Slovní hodnocení práce**

Předložená diplomová práce se zabývá tzv. griefingem, tedy obtěžováním či úmyslným provokováním ostatních hráčů v online počítačových hrách. Diplomant si klade za cíl zjistit pomocí empirického průzkumu mezi hráči nejrozšířenějších žánrů online her, jaká je četnost výskytu griefingu a jaké jsou typické charakteristiky hráčů, kteří se griefingu dopouštějí.

Teoretická část práce představuje fenomén griefingu a zasazuje ho do kontextu herních studií a studií nových médií. Diplomant pracuje s rozsáhlým korpusem zahraničních zdrojů a celkem úspěšně popisuje fenomén griefingu. Přesto tato část práce trpí několika zásadními nedostatky. Teoretická část je nespojitá a fragmentární; chybí ji jednoznačná struktura, která by propojila jednotlivé pasáže do smysluplného celku. Citace jsou nekompletní a místy chybí úplně. Zejména citlivé je to u dat a empirických výzkumů, které jsou na několika místech citovány bez uvedení zdroje, viz:

„Při posuzování toho, proč hráči hrají, uvedlo až 39 % sociální aspekt jako první z důvodových aspektů a všichni říkají, že vznik sociálních sítí a cirkulace sociálního kapitálu se ukázala jako jeden z nejdůležitějších aspektů MMORPG.“ (s. 19)

Na některých místech text naznačuje, že diplomant plánoval citaci do finálního textu doplnit, nicméně ve finální verzi práce tak neučinil, viz:

„Warner a Raiter[Uved'te rok.] uvádějí, že jeden z hlavních motivačních faktorů hráče je soutěžení s ostatními hráči, které často zahrnuje použití převahy, jejíž součástí mohou být i nejrůznější triky.“ (s. 31)

V několika dalších případech se diplomant odvolává na blíže neurčené „akademické zdroje“, viz:

„Akademické zdroje uvádějí, že normy jsou vyjádřením o vhodnosti jednotlivcovu řízení a chování, které mohou vést k sankcím provedeným jiným jednotlivcům nebo jednotlivcům, patřícím do specifické třídy jednotlivců.“ (s. 33)

„V souladu s griefingem byl uskutečněn výzkum, ve kterém 60 % respondentů uvádělo při dotazu na griefing možnost obtěžování.“ (s. 39)

Přes velký počet uvedených zdrojů se značná část teoretické části práce odkazuje převážně na dvě díla (Yee, 2007; Yee a Bailenson, 2007). Popis prostředí Second Life je převážně nekritický a zakládá se na příkladech z roku 2007, přičemž chybí kritická reflexe toho, jak se Second Life rozvíjel dále.

Teoretická část práce trpí mnoha gramatickými chybami a překlepy. Textu výrazně chybí pečlivá stylistická korektura, některé pasáže navíc nedávají smysl bez znalosti popisovaných jevů, viz:

„Griefeři zpravidla jednají ve dvojici. Může jít také o staršího obyvatele, který má všechny předměty v inventáři, dává je novému obyvateli, ale sám se nijak dále nezajišťuje. Nováček sám provádí grieferův útok, což je zakázáno, zatímco starší obyvatel dále dodává zbraně dalším grieferům. Původcem toho je starší obyvatel, který dodává nesprávně označený předmět nové legitimní osobě. Nováček tak roztříští svůj objekt "DOSTUPNÉ ZBRANĚ" v písečné oblasti a s hrůzou zjišťuje, že se stal obětí grieferova útoku, jež je tvořen replikami z kostek s intimními snímky mužského těla. Jiní griefeři činí to, čemu se říká „banbox“, kde nefunguje automatická návratnost. Později v rámci griefingu kupují tuto schránku s cílem zásobovat zbraněmi vybrané účastníky.“ (s. 42)

V teoretické části se dále některé odstavce objevují dvakrát, viz:

„Sony začlenila do svého portfolia PvP-přepínač, když bylo odstoupeno od EverQuest. Zde pak mohli hráči bojovat mezi sebou jen tehdy, když měli tuto nabídku umožněnu. Společnost k tomu přistoupila proto, aby se zabránilo zabíjení hráčů, což je vedlo k tomu, aby Ultima Online opouštěli, neboť neměla v tuto chvíli žádnou ochranu na žádném ze svých serverů (Barnett, 2000). Toto jednání je pro takovou hru velmi nebezpečné a téměř zničující.“ (s. 49)

Největším přínosem práce je tak její praktická část, ve které diplomant shrnuje výsledky svého empirického výzkumu mezi hráči online počítačových her. Diplomant úspěšně zformuloval výzkumné otázky, provedl operacionalizaci hypotéz, sběr dat a výsledná data statisticky analyzoval. Praktická část má nicméně také některé drobnější nedostatky. Diplomant neprovedl pilotní výzkum a nemohl tak ověřit vhodnost výzkumných nástrojů. V důsledku toho jsou ve finální verzi dotazníku použity i otázky, které obsahují sporné a potenciálně zavádějící formulace, např. přímá otázka na dopouštění se griefingu. Data byla sebrána ve velmi krátkém čase a na omezeném a specifickém vzorku respondentů, který nemusí být reprezentativní pro českou komunitu hráčů online her. Diskuze a závěr práce jsou příliš stručné a pouze shrnují výsledky výzkumu. Citelně zde chybí hlubší reflexe zjištěných výsledků a jejich uvedení do vztahu k teorii herních studií a studií nových médií.

Práci doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnocení „dobře.“

### Hodnotící tabulka

| Aspekty práce                                      | Vysvětlení | Možné hodnocení |
|--|------------|-----------------|
| metodologie a věcné zpracování tématu              | 25         | 0 – 40 bodů     |
| přínos a novost práce                              | 15         | 0 – 20 bodů     |
| citování, korektnost citování, využití inf. zdrojů | 10         | 0 – 20 bodů     |
| slohové zpracování                                 | 5          | 0 – 15 bodů     |
| gramatika textu                                    | 0          | 0 – 5 bodů      |
| <b>CELKEM</b>                                      | <b>55</b>  |                 |

### Výsledné hodnocení práce

| Bodový zisk za práci | Hodnocení práce                    |
|----------------------|------------------------------------|
| 0 – 50 bodů          | Neprospěl, nedoporučeno k obhajobě |
| 51 – 60 bodů         | Dobře (3)                          |
| 61 – 80 bodů         | Velmi dobře (2)                    |
| 81 – 100 bodů        | Výborně (1)                        |

V Praze dne 3.9.2017

Mgr. Vít Šisler, Ph.D.

jméno a příjmení zhotovitel/-ka posudku