

Posudek bakalářské práce FHS UK

Identita hráče a herní postavy v počítačových hrách

Autor práce: Filip Stowasser

Vedoucí práce: doc. PhDr. Bc. Iva Poláčková Šolcová, Ph.D

Praha 2019

Filip Stowasser se ve své bakalářské práci soustředí na identitu hráče, jeho chování v počítačových hrách. V teoretické části představuje základní pojetí identity v počítačových hrách společně s podstatou morálního zapojení a způsobů, jak hráč s morálními rozhodnutími může nakládat v počítačových hrách. Z širokého portfolia žánrů počítačových her se tato studie úzce soustředí na RPG pro jednoho hráče. Pro vymezení identity hráče v počítačových hrách autor použil Geeův model virtuální, skutečné a projektivní identity, primárně se zaměřuje na identitu projektivní (projekce hráčovi identity do herní postavy a projekt hráče, který představuje jím vytvořenou osobnost postavy, jejíž vlastnosti se zpravidla liší od vlastností hráče). Za cíl práce autor volí popsat motivy hráčů při rozhodování ve virtuálním prostředí SP RPG, zejména v situacích, které vyžadují rozhodování morální. Teoretická část práce je psána čtivě, je bohatě odkazovaná (i když technika odkazování není nijak stoprocentní a místně odkazy prostě úplně chybí), autor postupuje cílesměrně a práce je inovativní.

V empirické části se autor opírá o dvě předchozí práce (Heller, 2015; Kořínek, 2013) a táže se, co stojí za hráčovou preferencí určitého způsobu hraní v SP RPG, jakým způsobem vstupuje do her skutečná identita hráče a jak herní mechanika ovlivňuje chování hráče v SP RPG. Autor detailně popisuje metodu šetření i výběru vzorku, popisuje zevrubně i postup analýzy, přičemž zvolil fenomenologickou analýzu dat (IPA). Analýzu autor provádí zodpovědně, ačkoliv bych uvítala, kdyby se podíval více „za data“, například na úkor citací, které jsou velmi zajímavé, ale v práci je jich příliš. Zajímavým a ne úplně standardním způsobem autor pojal část diskuse, kde až kapitola „Srovnání s předchozím výzkumem“ začíná vypadat jako diskuse a nikoliv zhodnocení limitů šetření. Za klíčové považují zjištění, že proměna herní postavy se odvíjí od toho, jestli hráč preferuje hraní formou projekce či projektu, zda dává přednost užívání se do herní postavy a rozhodování založenému na jeho skutečné identitě. Podle autora jestliže hráč hraje formou projekce, je jeho chování napříč hrami žánru SP RPG stálé, to je určité novum v laické chápání vysoké variability identit herních postav. Rovněž autor postuluje, že pokud hra poskytuje morálně náročné uvěřitelné situace, hráč má tendenci se na základě morálního zapojení chovat způsobem odpovídajícím jeho morálnímu přesvědčení. Je škoda, že tato zjištění poněkud v práci zapadají, že je autor více nerozebral a nepostavil do popředí zjištění.

Celkově je práce velmi pěkná, škoda, že se autor neukáznil s odkazováním na zdroje literatury, ale je třeba akcentovat, že práci vypracoval zcela samostatně a originálně a přes četné konzultace si ji mohu přečíst až nyní. A líbí se mi.

Doporučuji práci k obhajobě před odbornou komisí.

Navrhuji hodnocení výborně.

V Praze 31.5.2019

doc. PhDr. Iva Poláčková Šolcová, Ph. D