

UNIVERZITA KARLOVA
Fakulta sociálních věd
Institut komunikačních studií a žurnalistiky

POSUDEK MAGISTERSKÉ DIPLOMOVÉ PRÁCE

POZOR: V počítači vyplňujte pouze do šedivých políček!

Typ posudku („kliknutím“ zakřížkujte platnou variantu)

Posudek vedoucí(ho) práce Posudek oponenta/ky

Autor(ka) práce

Příjmení a jméno: Neuheisl Lukáš

Název práce: Archeogaming a kulturní dědictví hráčů

Autor(ka) posudku

Příjmení a jméno: Švelch Jaroslav

Pracoviště: KMS IKSŽ FSV UK

1. VZTAH SCHVÁLENÝCH TEZÍ A VÝSLEDNÉ PRÁCE („kliknutím“ zakřížkujte vybrané hodnocení)

		Odpovídá schváleným tezím	Odchyluje se od tezí, odchýlení je v práci zdůvodněné a je vhodné	Odchyluje se od tezí, odchýlení je v práci zdůvodněné, ale není vhodné	Odchyluje se od tezí, odchýlení není v práci zdůvodněné a není vhodné	Neodpovídá schváleným tezím
1.1	Cíl práce	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2	Technika práce	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.3	Struktura práce	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

KOMENTÁŘ (slovní hodnocení vztahu tezí a práce, případně konkrétní popis hlavních výtek)

Teze nejsou součástí elektronické verze odevzdané práce, a proto jejich vztah k práci nemohu posoudit.

2. HODNOCENÍ OBSAHU VÝSLEDNÉ PRÁCE

Vyplňte písmeno na škále A – B – C – D – E – F (A=nejlepší, F= nevyhovující)

		Hodnocení známkou
2.1	Relativní úplnost zpracované literatury ke zvolenému tématu	C
2.2	Schopnost kriticky vyhodnotit prostudovanou literaturu a aplikovat ji	B
2.3	Úroveň zpracování materiálu, resp. zvládnutí techniky empirického výzkumu	A
2.4	Schopnost sestavit a použít soubor metod přiměřený cíli	B
2.5	Původnost práce, přínos práce k rozvoji oboru	A

KOMENTÁŘ (slovní hodnocení obsahu výsledné práce, případně konkrétní popis hlavních výtek)

Autor čerpá z aktuální literatury v oboru herních studií, ačkoli ne zcela systematicky. Osobně si myslím, že teoretický rámec "archeogaming" není pro daný projekt příliš vhodný (není navíc v rámci herních studií tak etablovaný, jak by se z textu mohlo zdát). Podle mého názoru je příliš široký, a teoretická část tak těká mezi pasážemi o reprezentaci archeologie ve hrách a pasážemi o archeologických přístupech ke hrám - ačkoli práce samotná se týká pouze toho druhého. Autor jinak dokáže elegantně pracovat s literaturou, kterou používá, mnoho - pro práci zásadních - pojmů však není vůbec vysvětlených, například dichotomie "syntetický"/"přírodní" svět (zřejmě předvzatá od E. Castronovy?) nebo "kulturní dědictví" ze samotného názvu práce (který pak nakonec příliš nesouvisí se samotným obsahem). Zajímavou inspirací mohly být i věhlasné práce od T. L. Taylor o hráčské praxi ve virtuálních světech nebo výzkumy Nicka Webbera o historii hry EVE Online.

Empirický výzkum byl navržen velmi solidně a proveden podle všeho pečlivě. Autor ovšem nevysvětluje krok od obecných výzkumných otázek na str. 25 k dílčím otázkám v jednotlivých případových studiích (např. str. 33). Myslím, že by bylo vhodnější považovat tři zkoumané hry za samostatné případové studie, z nichž každá odpovídá na jiné otázky. Rovněž není popsáno, jak autor došel od sebraného materiálu k výsledkům. Výsledky obsahují mnoho hodnotných postřehů, které dokazují autorovo nadání pro kvalitativní výzkum i suverénní znalost herní kultury. Výborné jsou například pasáže o účelnosti/estetičnosti budov v GTA Online či část o modifikacích postav v Soulcalibur VI. Mnohdy jsou bohužel výsledky popsány tak, že čtenář neznalý daných her by se v textu rychle ztratil.

3. HODNOCENÍ KONEČNÉ PODOBY VÝSLEDNÉ PRÁCE

Vyplňte písmeno na škále A – B – C – D – E – F (A=nejlepší, F= nevyhovující)

		Hodnocení známkou
3.1	Logičnost struktury práce, podloženost závěrů	B
3.2	Zvládnutí terminologie oboru	B
3.3	Funkčnost, úroveň, přiměřenost poznámkového aparátu	B
3.4	Dodržení citační normy (pokud se v textu opakovaně objevují pasáže přejaté bez udání zdroje, hodnotte písmenem F. Pokud v textu zjistíte přejaté pasáže vydávané autorem neoprávněně za vlastní zjištění, nedoporučte práci k obhajobě a ve „zdůvodnění v případě nedoporučení“ navrhněte, aby s autorem/kou bylo zahájeno disciplinární řízení.)	
3.5	Jazyková a stylistická úroveň práce (pokud je opakovaně porušována platná kodifikace pravopisné normy, hodnotte písmenem F)	C
3.6	Oprávněnost a vhodnost příloh, grafická úprava	B

KOMENTÁŘ (slovní hodnocení podoby výsledné práce, případně konkrétní popis hlavních výtek)
Práce je po formální stránce velmi slušná bez výrazných chyb. Je však poměrně těžko "stravitelná" kvůli nejasným a nepřiliš obratným formulacím. Příkladem budiž první odstavec na str. 14, který sumarizuje (mimořadně velmi čtivou a přístupnou) knihu S. Boluk a P. LeMieux. Jeho útržkovitost a nejasné vztahy mezi jednotlivými větnými členy a klauzemi se pak v různé míře opakují ve zbytku práce. Při popisu jednotlivých her pak autor příliš často sklouzává k žargonu ("1vs1" atd.). Za stylisticky nevhodné a matoucí považují všudypřítomná souřadná spojení větných členů přes lomítka. Co se týče příloh, není jasné, proč se v přílohách znovu opakují obrázky z hlavního textu. Byl by zde prostor pro další materiál, například zápisky z výzkumníkovy deníku.

4. SHRNUJÍCÍ KOMENTÁŘ HODNOTITELE/KY (celkové hodnocení výsledné práce, její silné a slabé stránky, původnost tématu a závěrů apod.)

Práce Lukáše Neuheisla je originální, ambiciózní a široká svým záběrem. I přes některé nejasnosti, nekonzistentnosti a formální nedostatky se autorovi daří přinést velmi zajímavé a přínosné poznatky o kultuře počítačových her. Práci doporučuji hodnotit stupněm B nebo C v závislosti na průběhu obhajoby.

5. OTÁZKY NEBO NÁMĚTY, K NIMŽ SE PŘI OBHAJOBĚ DIPLOMANT(KA) MUSÍ VYJÁDŘIT:

5.1	Můžeme považovat budovy ve hře Fortnite za "kulturní dědictví", i pokud se smažou po každém restartu hry? Pokud ano, tak v jakých případech?
5.2	
5.3	
5.4	

6. NAVRHOVANÉ CELKOVÉ HODNOCENÍ PRÁCE („kliknutím“ zakřížkujte vybrané hodnocení)

A (výborně) B C D E F (nedoporučuji k obhajobě)

ZDŮVODNĚNÍ V PŘÍPADĚ NEDOPORUČENÍ

Datum:

Podpis:

Hotový posudek vytiskněte, podepište a odevzdejte ve dvou kopiích na sekretariát příslušné katedry. Posudek nahrajte do SISu ve formátu PDF, nebo jej zašlete sekretářce příslušné katedry, která jej do SISu nahraje v zastoupení. Nevkládejte do SISu naskenované posudky s podpisem. V SISu musí být posudek bez podpisu.