

Název práce: Fikční světy ve videohrách

Typ práce: diplomová

Hodnocení práce: dobře

Vedoucí práce: Mgr. Vít Šisler, Ph.D.

Řešitel/-ka práce: Bc. Lucie Laštovková

Slovní hodnocení práce

Předložená diplomová práce se zabývá literární teorií fikčních světů. Diplomantka se v ní snaží popsat různé přístupy k této teorii a zároveň odpovědět na otázku, do jaké míry lze literární teorii fikčních světů aplikovat na videohry.

Hlavní předností práce je odvaha, s jakou se diplomantka pustila do rozsáhlého a obtížného tématu, které stojí na pomezí dvou vědních oborů. Na základě kombinace několika teoretických přístupů se snaží vypracovat metodu pro analýzu videoher, kterou následně aplikuje na vybrané hry různých žánrů a testuje její použitelnost. Téma práce je z hlediska oboru game studies nosné a aplikace nového teoretického rámce a z něj vyplývající metody může rozhodně game studies obohatit.

Bohužel, práce trpí několika zásadními nedostatky. Jedním je nejasný design výzkumu a vágní stanovení výzkumné otázky a hypotéz. Citelně chybí operacionalizace hlavní hypotézy, která by čtenáři usnadnila pochopit, na základě čeho můžeme potvrdit nebo vyvrátit, zda je teorie fikčních světů aplikovatelná na videohry. Nejasný design výzkumu se odráží i v samotném textu, kdy na str. 7 autorka uvádí, že pracuje s několika hypotézami (a popisuje primární hypotézu), žádné další hypotézy ovšem dále v textu uvedené nejsou.

Obdobně autorka uvádí na str. 9 pouze velmi vágní definici videoher: „Videohry si zde proto definujeme jako všechny počítačové, digitální a virtuální hry, k jejichž hraní je nutné používat osobní počítač, herní konzole nebo mobilní telefon, a fungují na principu softwaru.“ Tato definice neřeší klíčový aspekt videoher, tedy že jsou to „hry,“ nereflektuje probíhající debatu a nesčetné existující (a rozdílné) definice videoher z oboru game studies.

S tím souvisí druhá slabina práce, kdy autorka cituje převážně deset až dvacet let staré texty z oboru game studies a (až na výjimky) nebere v úvahu současný stav výzkumu a probíhající debatu v oboru. Zejména citelné je to u metod analýzy videoher, které se od doby vzniku game studies výrazně posunuly. I v případě, kdy by autorka shledala existující metody nedostatečné pro její design výzkumu, bylo by vhodné tyto metody stručně popsat a uvést,

proč jsou pro tuto práci nevyhovující. Nejasnost metody analýzy her je znatelná i v praktické části, kdy jsou jednotlivé hry spíše popsány, aniž by bylo jasné, jak jejich analýza probíhala. Podobně zcela chybí popis kritérií, na základě kterých byly jednotlivé hry vybrány.

Celkově práce působí dojmem, že byla napsána velmi narychlo a citelně by jí prospěla pečlivější redakce. Odstavec definující fikční světy je v práci uveden dvakrát, některé citace nejsou přeložené do češtiny, formát citací není sjednocený, atd. Závěr působí nedokončeně a není z něj příliš čitelné, co je hlavním přínosem práce. Některá zjištění, např. na str. 56: „Mimo jiné jsme v naší práci předvedli, jaké akademické disciplíny je možné do výzkumu videoher začlenit. Jmenovitě literaturu, psychologii, filozofii, logiku ad.“ jsou příliš obecná a nesouvisejí s deklarovanými cíli práce.

Práci jako celek přesto doporučuji k obhajobě, protože autorka se v ní upřímně pokusila vyrovnat se s obtížným tématem a klade si pro game studies důležité otázky týkající se teoretického ukotvení oboru. Navrhuji hodnocení dobře, které nicméně může být upraveno v závislosti na průběhu obhajoby. K obhajobě navrhuji následující otázky:

- 1) Na základě jakých kritérií jste vybírala hry pro analýzu provedenou v praktické části práce?
- 2) Dokázala byste uvést jiné a novější metody, než ty, které v práci používáte, které by byly vhodné pro analýzu her v praktické části? Pokud existující metody analýzy nejsou podle vás pro vaše účely vhodné, mohla byste stručně uvést proč?

Hodnotící tabulka

Aspekty práce	Vysvětlení	Možné hodnocení
metodologie a věcné zpracování tématu		20 bodů
přínos a novost práce		15 bodů
citování, korektnost citování, využití inf. zdrojů		10 bodů
slohové zpracování		10 bodů
gramatika textu		3 body
CELKEM		58 bodů

V Praze dne 26.8.2021

Mgr. Vít Šisler, Ph.D.