

Název práce

Název práce:	Reflexe environmentálních problémů v mainstreamových videohrách: hráčská perspektiva (Reflection on Environmental Issues in Mainstream Video Games: Asking Players)
Jazyk práce:	Anglický
Typ práce:	Magisterská
Hodnocení práce:	Velmi dobře
Vedoucí práce:	Mgr. Vít Šisler, Ph.D.
Řešitelka práce:	Bc. Andrea Hubertová

Slovní hodnocení práce

Tato magisterská práce, jak již název napovídá, se zabývá prezentací environmentálních témat v pěti vybraných videoherních titulech, a to především z uživatelského (hráčského) pohledu. Úvodní část se poměrně zevrubně věnuje literární rešerši a popsání problematiky daného tématu. Osobně mě překvapilo, kolik pozornosti bylo již věnováno tomuto zdánlivě okrajovému tématu. V tomto směru se mi práce jeví jako přínosná. Velmi kladně vnímám obratné čerpání z rozličných cizojazyčných zdrojů, což se pojí se skutečností, že je celá práce psána v angličtině. Mou výtkou by v tomto bodě byl místy velmi nekonzistentní, nepřesný a nejasný způsob citování, kdy například není zřejmé, zdali se jedná o přímou citaci či nikoliv. Byť chápu, že se dané téma neobejde bez čistě elektronických zdrojů, odkaz na *discord* server (kde se mi navíc nepodařilo daný údaj dohledat) už osobně vnímám jako přinejmenším hraniční. Dále bych se vyhnul odkazům na online zvukový záznam rozhovoru (*podcast*), v případech, kdy je k dispozici standardně publikovaný dokument, od něž se rozhovor odvíjí. Především v úvodu bych ještě uvítal častější odkazy na zdroje nebo alespoň podseky v rámci práce, poněvadž u některých často velmi zobecněných tvrzení mě zarazelo a zajímalo, odkud autorka čerpá.

Textu by rovněž prospěla přehlednější struktura a celková korektura. Autorka nekonzistentně pracuje se zkratkami, místy je špatně uveden odkaz pod čarou (nebo se jeví nadbytečně) a dle mého názoru zbytečně nadužívá latinských zkratek. Prakticky v celé práci se vyskytují chyby v interpunkci. I s mou jistě diskutabilní znalostí anglického jazyka jsem vícekrát narazil na překlep, špatné použití slov, nebo gramatickou chybu. Rovněž bych doporučil se vyhnout neúměrně dlouhým souvětím. Nicméně obsah textu je formulován velmi srozumitelně, čte se plynule a z celkového pohledu se mi slohově jeví být na vysoké úrovni.

Použití polostrukturovaných rozhovorů pro sběr kvalitativních dat v praktické výzkumné části se mi pro vytyčené cíle práce jeví jako vhodné. Vedení rozhovorů je z mého pohledu dobře uchopené. Zaujalo mě využití virtuální nástěnky pro kategorizaci prezentovaných témat v rámci vybraného titulu a uvedení klíčového environmentálního hlediska. Celkově oceňuji úsilí, které autorka při realizaci svého záměru vyvinula, což se projevuje zahrnutím pilotní studie a využitím všech dostupných možností nepříznivé pandemické situaci navzdory. Argumenty pro výběr pěti videoherních titulů jsou podány jasně, nicméně u dvou titulů (*Frostpunk* a *Cities: Skylines*) si nejsem zcela jist jejich příslušností ke střednímu proudu (*mainstream*), čímž se poněkud odklánějí od vytyčeného záměru. Dle mého

názoru by omezení na tři zbylé tituly mohlo prospět větší konzistenci celé práce. Co ovšem vnímám jako problematický bod, který je zásadním limitem celé práce, je zkoumaná populace. Autorka opakovaně klade silný důraz na důležitost zohlednění běžné uživatelské (tj. hráčské) perspektivy v rámci šetření. Právě v tomto směru je ovšem vybraný vzorek silně nevypovídající, poněvadž většinově (9 z 11) sestává z profesionálů pohybujících se v oblasti videoher (např. vývojářů), což neodpovídá profilu běžného (*mainstream*) hráče. Přitom se jedná o klíčový faktor. Byť je v textu práce možnost zkreslení dat zmíněna, není dále zvláště zohledněna při interpretaci výsledků a závěrečné diskusi. Navíc není zřejmé, jakým způsobem proběhla analýza dat, a to především ve fázi kódování. Nejsem však toho názoru, že by tyto nedostatky znehodnocovali celou práci, pouze bych navrhol změnit celkový rámec na perspektivu profesionálů v oblasti videoher. Diskuse samotná je nicméně výborně provázána s úvodní částí, kdy autorka jasně vyvozuje závěry a umně pracuje s použitými východisky. Navzdory určitým výtkám považuji předkládanou magisterskou práci za velmi dobře odvedenou a doporučuji ji k obhajobě.

Doplňující otázka:

What is the player perspective? Do players reflect on these topics? Are they interested in thinking about games in this way? Do they differ from videogame professionals?

Hodnoticí tabulka

Aspekty práce	Vysvětlení	Hodnocení
metodologie a věcné zpracování tématu	<i>hodnotí se zvládnutí obsahové (věcné) stránky práce, splnění zadaného úkolu, využití výzkumných metod apod.</i>	35 ze 40 bodů
Přínos a novost práce	<i>hodnotí se přínos a novost práce pro informační vědu v ČR</i>	16 z 20 bodů
citování, korektnost citování, využití inf. zdrojů	<i>hodnotí se zejména využití odkazů a pramenů v textu, korektnost citování; hodnotí se využití cizojazyčných pramenů; (v případě plagiátů je student vyřazen ze studia bez další obhajoby)</i>	12 z 20 bodů
slohové zpracování	<i>hodnotí se čtivost textu, skladba vět, odborný styl vyjadřování; rozsah práce</i>	12 z 15 bodů
gramatika textu	<i>hodnotí se gramatická úroveň práce, hrubky, čárky ve větách apod.</i>	3 z 5 bodů
CELKEM		78 ze 100 bodů

Bodový zisk za práci	Hodnocení
61-80 bodů	Velmi dobře (2)

V Praze dne 4. 6. 2021

MgA. Ondřej Javora

Jméno a příjmení zhotovitele posudku