

Ústav informačních studií a knihovnictví
Filozofická fakulta
Univerzita Karlova v Praze

Název práce: Reflection on Environmental Issues in Mainstream Video Games: Asking Players

Typ práce: diplomová

Hodnocení práce: výborně

Vedoucí práce: Mgr. Vít Šisler, Ph.D.

Řešitel/-ka práce: Bc. Andrea Hubertova

Slovní hodnocení práce

Předložená diplomová práce se zabývá otázkou, zda mají běžné počítačové hry, tedy hry které nebyly vytvořeny za účelem výuky nebo kritické reflexe, schopnost právě takovou reflexi u hráčů vyvolat. Diplomantka se zaměřila na témata klimatické změny a ekologie a pomocí kvalitativního výzkumu zkoumala, zda hraní mainstreamové her, které se těchto témat dotýkají, může hráče povzbudit ke kritické reflexi environmentálních témat. V oblasti herních studií se jedná o navýsost aktuální téma, které vyvolává živou diskuzi v akademii i mimo ni. Na úvod dlužno říci, že předložená diplomová práce je validním příspěvkem do této diskuze, mimo jiné i proto, že je psána v anglickém jazyce a bezprostředně navazuje na výsledky současného zahraničního výzkumu, které zpřesňuje a zasazuje do nového kontextu.

Teoretická část práce shrnuje výsledky dosavadního výzkumu na poli environmentální tematiky ve hrách a schopnosti her zprostředkovávat kritickou reflexi. Systematická rešerše je napsána velmi čtivou angličtinou a reflektuje současnou debatu. Prochází obsáhlý korpus odborné zahraniční literatury a popisuje limity současného stavu poznání. Na tyto limity pak navazuje stručné představení syntetizujícího teoretického rámce, který diplomantka použila jako základ pro svůj následný empirický výzkum.

Vlastní výzkum je velmi pečlivě připraven a proveden. Diplomantka samostatně navrhla design výzkumu a provedla pilotní šetření, za na základě kterého pak významně modifikovala jak výzkumné metody tak zastřešující teoretický rámec. Finální výzkum zahrnoval hloubkové rozhovory s 11 účastníky o 5 různých mainstreamových videohrách (Red Dead Redemption II, Death Stranding, Horizon: Zero Dawn, Frostpunk a Cities: Skylines). Analýza a diskuze výsledků je detailní a odhaluje vysokou variabilitu hráčských odpovědí a postojů k navrhovaným podněcujícím faktorům klimatické reflexe v uvedených videohrách. Diplomantka se se ctí vypořádala s mnohovrstevnatostí a různorodostí získaných dat a zároveň výstižně popsala limity studie.

Celkově se jedná o mimořádně kvalitní práci, která výrazně překračuje rámec původního zadání. Diplomantka prokázala schopnost navrhnout a provést samostatný vědecký výzkum. Práce přináší v ucelené formě poznatky, které jsou nové a přínosné v českém i mezinárodním kontextu. Práci doporučuji k obhajobě a navrhuji známku výborně, přičemž autorce doporučuji zvážit publikaci výsledků výzkumu formou odborného článku.

Hodnotící tabulka

Aspekty práce	Vysvětlení	Možné hodnocení
metodologie a věcné zpracování tématu		38 bodů
přínos a novost práce		18 bodů
citování, korektnost citování, využití inf. zdrojů		18 bodů
slohové zpracování		17 bodů
gramatika textu		4 body
CELKEM		95 bodů

V Praze dne 10.6.2021

Mgr. Vít Šisler, Ph.D.