

**UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE**  
**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: Heller Jakub

**Název práce:** Kvalitativní studie morálního rozhodování v počítačové hře The Walking Dead

**Autor(ka) posudku**

Příjmení a jméno: Krobová Tereza

Pracoviště: 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 checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2	Technika práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.3	Struktura práce	<input checked="" 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)

Práce se od tezí nijak výrazně neodchyluje.

**2. HODNOCENÍ OBSAHU VÝSLEDNÉ PRÁCE**

Vyplňujte číslicí na škále 1 – 2 – 3 – 4 – 5 (výborné – velmi dobré – dobré – dostatečné – nedostatečné)

		Hodnocení známkou
2.1	Relativní úplnost zpracované literatury ke zvolenému tématu	2
2.2	Schopnost kriticky vyhodnotit prostudovanou literaturu a aplikovat ji	4
2.3	Úroveň zpracování materiálu, resp. zvládnutí techniky empirického výzkumu	1
2.4	Schopnost sestavit a použít soubor metod přiměřený cíli	2
2.5	Původnost práce, přínos práce k rozvoji oboru	3

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

Jako kvalitní hodnotím především druhou část, která se věnuje samotnému výzkumu morálních voleb.

Poněkud problematičtější je první, teoretická část, která za empirickou kvalitativně pokulhá. Teoretický vhled do problematiky morálních voleb je psán publicistickým, populárně naučným až mentorsky vypravěčským stylem (viz například "představte si" na str. 36), který obsahuje mnoho vágních formulací (viz např. "jedna strana veřejnosti" na str. 17), zobecnujících frázi ("většina z nás by asi neváhala hodnotit" na str. 15 nebo "obecnou obavou je" na str. 40), nezdrojovaných myšlenek i frazémů, které by se v akademickém textu neměly objevovat ("bezprecedentní", "chladnokrevně" na str. 21 nebo "Sofiina volba" na str. 25). V teoretické části navíc autor nepracuje s literaturou. Chybí kritické zhodnocení, kontextualizace nebo jiná autorská práce s uvedenými zdroji (autor se omezuje jen na vágní formulace typu "já si myslím" nebo "tyto myšlenky jsou poněkud zaujaté"). Pokud cituje jiné autory, přepisuje dlouhé odstavce uvozené opakujícími se frázemi ("k tomu říká", "k tomu dodává" nebo případně "má jasný názor") místo toho, aby vyjmul pouze nejdůležitější pasáže nebo je případně parafrázoval. Často také zcela chybí odkazy (viz například pasáže o Kantovi). Podstatně kvalitnější je samotný výzkum, který působí pečlivým dojmem. Poněkud problematičtější se pouze jeví fakt, že autor použil téměř totožné otázky jako jeho kolega Kořínek v případě hry Mass Effect. Lze totiž diskutovat o tom, zda lze vzhledem k odlišným mechanikám i filosofii obou her většinu otázek aplikovat a obě hry porovnávat.

**3. HODNOCENÍ KONEČNÉ PODOBY VÝSLEDNÉ PRÁCE**

Vyplňte číslicí na škále 1 – 2 – 3 – 4 – 5 (výborné – velmi dobré – dobré – dostatečné – nedostatečné)

		Hodnocení známkou
3.1	Logičnost struktury práce, podloženost závěrů	2
3.2	Zvládnutí terminologie oboru	3
3.3	Funkčnost, úroveň, přiměřenost poznámkového aparátu	2
3.4	Dodržení citační normy (pokud se v textu opakovaně objevují pasáže přejaté bez udání zdroje, hodnotěte stupněm 5. 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.)	1
3.5	Jazyková a stylistická úroveň práce (pokud je opakovaně porušována platná kodifikace pravopisné normy, hodnotěte stupněm 5)	3
3.6	Oprávněnost a vhodnost příloh, grafická úprava	2

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

Z hlediska struktury je opět kvalitativní rozdíl mezi první teoretickou částí a vlastním výzkumem. V první části se zbytečně dublují některé tematické oblasti, autor se jimi z poměrně totožných pohledů zabývá ve dvou kapitolách (viz např. podkapitola 2.4 Recepce morality počítačových her ve společnosti a podkapitola 3.3 Počítačové hry, morálka a etika nebo 2.3 Počítačové hry jako médium a 3.2 Interaktivita, narativita a avatar). Chybí také vysvětlení některých zásadních pojmů, se kterými autor pracuje (např. immerze), některé jsou naopak vysvětleny dvěma způsoby na dvou místech (pojem avatar).

V druhé části se autor poměrně složitě a poctivě snaží dojít k základním proměnným, permanentně je podrobuje dalšímu ověřování a zpřesňování klíčových slov. Oceňuji také přehledné tabulky i zápisy. Přesto působí i tyto pasáže trochu zmateným dojmem (například proměnná "neměnnost příběhu" se objevuje v silně i ve středně zastupených pojmech, navíc by dle mého více hodila do kategorie pravidel). Poněkud problematický je výběr samotného vzorku - opomenuli fakt, že v kategorii hráčů chybí ženy, což autor zdůvodňuje tím, že žádné ženské hráčky nezná (zatímco u nehráčů nebyl schopen zkontaktovat žádného muže), je poněkud úzký, autor navíc vybíral pouze respondenty ze svého okolí. I proto potom výsledky působí poměrně sterilním dojmem - je tedy na zváženu, zda by pestřejší vzorek nepřinesl odlišné/zajímavější výsledky.

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

Práce Jakuba Hellera není zcela originálním přínosem do studia počítačových her, což ostatně sám autor přiznává. Přestože však primární myšlenka není zcela původní, jedná se o zajímavé doplnění problematiky morálních voleb ve hrách a výstupy (především uvědomování si virtuality prostředí, vztah k avatarovi a porovnání vlastních deklarovaných voleb v opozici k skutečným volbám) by si jistě zasloužil další, hlubší zkoumání. I proto je škoda, že práci lehce devaluje teoretická část, která kvalit vlastního výzkumu nedosahuje.

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

5.1	Co vás vedlo k výběru vzorku? Změnil by se podle vás nějak výsledek, pokud byste vybral ženy nebo starší respondenty?
5.2	Při výběru vzorku rozlišujete mezi pravidelnými a npravidelnými hráči - myslíte, že pravidelní hráči volí při etických volbách odlišné strategie?
5.3	
5.4	

**6. NAVRHOVANÁ ZNÁMKA** („kliknutím“ zakřížkujte vybrané hodnocení)

výborně  – velmi dobře  – dobře  – nedoporučuji k obhajobě

ZDŮVODNĚNÍ V PŘÍPADĚ NEDOPORUČENÍ

Datum: .....

Podpis: .....

***Hotový posudek vytiskněte, podepište, odevzdejte ve dvou kopiích a zašlete elektronicky na adresu katedry!***