

Název práce: Fiktivní náboženství ve videohrách a jejich vliv na herní design

Typ práce: diplomová

Hodnocení práce: **Výborně**

Vedoucí práce: Mgr. Vít Šisler, Ph.D.

Oponent/-ka práce: Mgr. Lukáš Kolek

Řešitel/-ka práce: Bc. Jana Unzeitigová

### **Slovní hodnocení práce**

Diplomová práce se zaměřuje na reprezentaci fiktivních náboženství ve videohrách a jejich vlivu na herní design a herní mechaniky. Teoretická část práce vychází z dostatečných zdrojů a je opřena o vhodně zvolenou literaturu. Autorka v teoretické části úspěšně ohraničuje pro práci klíčový termín *fiktivní náboženství*. Zároveň definuje oblasti herního designu, které mohou být ovlivněny fiktivním náboženstvím. Její závěry jsou relevantní pro praktickou část práce. Na práci oceňuji systematickou rešerši zdrojů, ze které jasně vyplývá neprozkoumanost daného tématu. S ohledem na úplnost provedené rešerše se jeví jako zajímavé pokusit se pracovat ve vyhledávaných výrazech také se spojením „herní mechanika“ atp.

V praktické části práce autorka vybírá ze 100 nejlépe hodnocených her na serveru Metacritic 36 her, které obsahují prvky fiktivních náboženství. Skrze eliminaci her založených na již existující předloze zůstalo pro následnou analýzu k dispozici 23 her. Z těch byl náhodně vybrán pro analýzu vzorek 10 her. Za pomoci vlastního hraní, analýzy wiki stránek sledovaných her a walkthrough videí autorka skrze obsahovou analýzu přistoupila k rozboru reprezentace fiktivních náboženství v jednotlivých titulech. Ve vybraných hrách se následně zaměřuje na roli náboženství ve hře, jeho vliv na herní design a herní mechaniky. Z práce není zcela zřejmé, proč byly některé hry hrány delší čas a proč u některých byla využita walkthrough videa (6) zatímco u jiných nikoliv (4). Obecně však analýzu hodnotím jako zdařilou přinášející nová data pro studovanou oblast.

K obhajobě doporučuji následující otázky:

Na základě čeho byla určena délka hraní a čas strávený průchody jednotlivými walkthrough videi?

Jak by autorka shrnula přínosy provedeného výzkumu pro oblast herních studií?

Práci považuji za povedenou obsahující výzkum přinášející nové poznatky. Autorka komplexně zmapovala zkoumanou oblast. Diplomovou práci doporučuji k obhajobě s hodnocením **Výborně**.

### Hodnotící tabulka

Aspekty práce	Vysvětlení	Možné hodnocení
metodologie a věcné zpracování tématu	Práce je metodologicky dobře ukotvena, s drobnými nedostatky	35 bodů
přínos a novost práce	Autorka zpracovala doposud neprobádané téma	17 bodů
citování, korektnost citování, využití inf. Zdrojů	Bez významného problému s dostatečným množstvím zdrojů	17 bodů
slohové zpracování	Slohové zpracování je na dobré úrovni s drobnými nedostatky ve formulacích	13 bodů
gramatika textu	Bez významných nedostatků	4 bodů
<b>CELKEM</b>		<b>86</b>

### Výsledné hodnocení práce

Bodový zisk za práci	Hodnocení práce
0 – 50 bodů	Neprospěl, nedoporučeno k obhajobě
51 – 60 bodů	Dobře (3)
61 – 80 bodů	Velmi dobře (2)
81 – 100 bodů	Výborně (1)

V Praze dne 28.8. 2019

Lukáš Kolek

jméno a příjmení zhotovitel/-ka posudku