

Ústav informačních studií a knihovnictví  
Filozofická fakulta  
Univerzita Karlova

## **Posudek vedoucího práce**

Název práce: **Herní média a etické aspekty počítačových her, případ This War of Mine**

Typ práce: bakalářská

Hodnocení práce: dobře

Vedoucí práce: Mgr. Lukáš Kolek

Oponent/ka práce: Mgr. Michal Švarný

Řešitel/ka práce: Vojtěch Karaus

Tato práce se zabývá analýzou mediálního pokrytí videohry *This War of Mine*. Hra po uvedení na trh vzbudila pozornost herních i mainstreamových médií. Oproti převládající herní tvorbě se *This War of Mine* zaměřuje na perspektivu civilistů ve válečném konfliktu a na konkrétní dopady, jaké na ně válečný konflikt měl. Práce si klade za cíl zmapovat, zda jsou morální a etické aspekty hry *This War of Mine* reflektovány v mediálním pokrytí v online médiích zaměřených primárně na herní tvorbu.

Práci by pro přehlednost prospělo přehlednější vymezení cílů a zdůvodnění vhodnosti výběru hry *This War of Mine* pro potřeby práce již v samotném úvodu. Teoretická část práce vychází z relevantních zdrojů. Autor definuje videohry na základě prací Jespera Juula (2003) a Chrise Crawforda (1984). V této části mám výhrady především k vymezení pojmu her vůči filmu či divadlu jako vůči neinteraktivním médiím (str. 11), což v řadě inscenací a filmové tvorbě není pravda. Částečně práce usiluje o propojení herní definice s možným etickým a morálním rozměrem her. Teoretická část, která na tuto pasáž navazuje, slouží především jako přehled pozic, skrze které se dá na problematiku etiky a morálky ve hrách zaměřit. Autor se snaží v omezené míře dané přístupy porovnat. Slabinou této části je výklad zabývající se Kantovými imperativy v herním prostoru, který je nekonzistentní s dílem G. Younga (viz dotazy).

V následující kapitole práce rozsáhle rozebírá hru *This War of Mine*. Autorovi se daří vymezit relevantní aspekty hry s ohledem na téma práce. V této části bych ocenil práci s více zdroji či jasnější odlišení faktů, které plynou z vlastního hraní. Autor se pokouší aplikovat výčet přístupů k morálce a etice ve hrách na analýzu jednotlivých aspektů této hry. V této části není přehledné, jakým způsobem byly vybrány jednotlivé přístupy z teoretické části k aplikaci na hru *This War of Mine* (viz dotazy).

Hlavním přínosem práce je vlastní mediální analýza. Autor provedl obsahovou analýzu předem vybraného vzorku odborných recenzí ze serveru Metacritic.com. Výzkumný vzorek je dobře definovaný. Autor pojmenovává, jakým způsobem v rámci obsahové analýzy identifikuje jednotlivé rámce ve výzkumném vzorku. Samotné hypotézy jsou možná až příliš konkrétní. Ačkoli jsou zdůvodněny v rámci předešlých kapitol, pro jasnější vazbu na předchozí text by pomohlo shrnutí hlavních argumentů v této části. Práce dochází k závěru, že herní média reflektují etické otázky zobrazené ve hrách ve svých recenzích, a tak se tato témata přenáší také mimo rámec samotné hry. Zároveň herní média v recenzích v mnohem menší míře reflektují etickou činnost spojenou například s charitativní aktivitou herního studia ve spojení se zisky z vydaných her. Autor ve vyhodnocení výsledků praktické části nekommentuje jejich širší význam anebo konkrétní přínos pro dané odvětví. Není tak nikterak zřejmé, jaký význam mají výsledky této práce.

Klíčovým problémem práce je však nedodržení kritérií pro výběr výzkumného vzorku. Autor uvádí, že vzorek byl vybrán z recenzí na serveru Metacritic.com. Nicméně, některé analyzované články (např. #21, #22, #29, #33, #36) na daném serveru k 7. 6. 2020 nevidím. Zároveň se na metacritic.com vyskytují recenze hry, které spadají do výzkumného vzorku, např. This War of Mine review na eurogamer.net, které naopak nejsou v samotné práci. Za klíčové považují objasnění výběru výzkumného vzorku (viz dotazy).

Jazykově má práce na řadě míst gramatické a formulační nedostatky (např. anglický abstrakt či závěr). Citace v některých pasážích působí jako přejaté z původního díla, např. citace Bogosta (2007) a Uricchio (2011) na str. 17 kopírují použití těchto pasáží v díle Holgera Pötzsche (2017). Citace nejsou vždy konzistentní, např. citace (De Smale, 2017) v textu ignoruje existenci více autorů daného článku. V bibliografii se nachází díla, která nejsou v textu, např. „CRANSTON, Maurice a Thomas Edmund JESSOP, 2014...“.

Skrze všechny zmíněné nedostatky práci **hodnotím na pomezí Dobře a Neprospěl** v závislosti na zodpovězení níže uvedených dotazů. Klíčovým faktorem pro rozhodnutí o finální známce je z mého pohledu otázka číslo 3, v rámci které autor má možnost objasnit výběr svého výzkumného vzorku a vzniklé nejasnosti mezi analyzovanými články a definovaným výzkumným vzorkem.

1. Jakým způsobem ve své práci, *Ethics in the Virtual World : The Morality and Psychology of Gaming* (2013), G. Young aplikuje hypotetický a kategorický imperativ na herní prostor?

2. Jakým způsobem byly vybrány přístupy z kapitoly 3 k analýze hry v kapitolách 4.3.X?
3. Jakým způsobem byly vybrány články pro výzkumný vzorek? Je zdrojem opravdu server Metacritic.com? Jakým způsobem autor zdůvodňuje to, že řada analyzovaných článků je na něm dnes nedohledatelná?

### Dílčí hodnotící tabulka

Aspekt kv. Práce	Bodové ohodnocení	Možné hodnocení
metodologie a věcné zpracování tématu	14	0-40 bodů
přínos a novost práce	13	0-20 bodů
citování, korektnost citování, využití inf. zdrojů	12	0-20 bodů
slohové zpracování	8	0-15 bodů
gramatika textu	4	0-5 bodů
<b>CELKEM</b>	<b>51</b>	<b>max. 100 bodů</b>

### Celkové hodnocení

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

V Praze dne 7. 6. 2020

Mgr. Lukáš Kolek