

UNIVERZITA KARLOVA
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: Martinů Patricie

Název práce Eskapismus ve hře Animal Crossing: New Horizons v kontextu pandemie Covid-19

Autor/ka posudku

Příjmení a jméno: Švelch Jan

Pracoviště: KMS IKSŽ

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

KOMENTÁŘ (slovní hodnocení vztahu tezí a práce, případně konkrétní popis hlavních výtek)

Autorka vysvětluje změnu cíle a techniky práce, včetně výzkumných otázek, v dílčích částech metodologické kapitoly. K menším, ale logickým změnám došlo i ve struktuře práce. Vhodné by bylo na tyto změny upozornit souhrnně již na začátku práce.

2. HODNOCENÍ OBSAHU VÝSLEDNÉ PRÁCE

Vyplňujte písmeno na škále A – B – C – D – E – F (A=nejlepší, F= nevyhovující)

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

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

Autorka zkoumá téma mediálního eskapismu na příkladu hry Animal Crossing: New Horizons. Po teoretické stránce práce nabízí solidní výklad mediálního eskapismu a motivací pro užívání médií. Podkapitoly týkající se her se zaměřují spíše na obecnou teorii a výzkumu o hráčských motivacích a typologiích. Na tomto místě by bylo vhodné více kontextualizovat žánr série Animal Crossing. Rešerše aktuálních výzkumů o této hře je důkladná, ale hodilo by se vysvětlit, jak tato hra zapadá do celkové herní produkce. V tomto kontextu mě napadají označení jako casual games, cosy games, nebo comfort games, které by mohly pomoci zkoumaný fenomén lépe interpretovat. Velké množství výzkumů, které vznikly na téma hry Animal Crossing během pandemie, částečně snižují původnost práce a její přínos k rozvoji oboru.

Metodologická část je relativně detailní a oceňuji především důkladnou reflexi etiky výzkumu na online fórech. Výběr klíčových slov u diskusních vláken ale může být zavádějící pro srovnání mezi začátkem pandemie a prvním uvolňováním restrikcí. Tato část empirického výzkumu mi osobně přijde nejméně přesvědčivá, což může být způsobené i zvolenými kritérii sběru materiálu. Představení výsledků výzkumu celkově působí relativně deskriptivně. Jednotlivé části navíc nejsou příliš tematicky soudržné a často přecházejí mezi dílčími pozorováními. Tento deficit částečně vyvažuje diskuse výsledků v závěru práce. Nicméně empirická část se trochu ztrácí v jednotlivostech a nepřináší příliš vlastních interpretací. Snaha vytvořit typologii hráčů na základě

příspěvků na diskusních fórech je diskutabilní. Vhodnější by bylo asi mluvit o hráčských praktikách, protože lze těžko vyloučit, že hráči kombinují různé přístupy a že zmíněné výpovědi vystihují jejich hráčský styl.

3. HODNOCENÍ KONEČNÉ PODOBY VÝSLEDNÉ PRÁCE

Vyplňte písmeno na škále A – B – C – D – E – F (A=nejlepší, F= nevyhovující)

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

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

Práce má funkční a logickou strukturu. Například ale část o copingu moc nezapadá do kapitoly o eskapismu ve hrách, více by se hodila do předchozí obecnější části o eskapismu prostřednictvím médií. Diskuse by také mohla předcházet závěrečnému shrnutí. Trochu nezvyklé je číslování poznámek pod čarou; číslování začíná vždy od jedničky na každé stránce. Není to však na úkor čitelnosti a přehlednosti textu. Práce vykazuje formální nedostatky, jako jsou neslabičné spojky na konci řádku nebo chybějící interpunkce, např. "V první části práce se zaměřuji na rozbor kontextu mého výzkumu, a to nejprve na vysvětlení základních pojmů jako jsou eskapismus v médiích, konkrétně skrze videohry, a na popis dalších možných motivací ke hraní her podle nejvýznamnějších autorů." (strana 4); "Ačkoliv má druhá možnost nesporné výhody jako jsou sestavení fóra na míru výzkumu, možnost ptát se na konkrétní otázky a vyřešení otázky informovanosti zkoumaných subjektů o výzkumu, v této práci se soustředím na již existující fóra." (strana 30) V textu se relativně často objevují složité větné konstrukce, které by bylo lepší zjednodušit pro celkové zlepšení čtenářského zážitku.

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

Autorka zkoumala téma eskapismu ve hře Animal Crossing: New Horizons během pandemie Covid-19. Tato hra se díky své popularitě a datu vydání na začátku pandemie stala předmětem několika výzkumů, což částečně ovlivňuje přínos diplomové práce. Autorka dobře zmapovala existující stav poznání, ale samotný empirický výzkum kvůli své relativní obecnosti nepřináší mnoho nových zjištění. Práce má i další dílčí slabiny týkající se analýzy materiálu a formální prezentace.

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

5.1	
5.2	
5.3	
5.4	

6. ANTIPLAGIÁTORSKÁ KONTROLA TEXTU

Seznámil jsem se s výsledky antiplagiátorské kontroly v SISu.

Komentář pro případnou shodu nad 5%:

6.1	
-----	--

6. NAVRHOVANÉ CELKOVÉ HODNOCENÍ PRÁCE („kliknutím“ zakřížkujte vybrané hodnocení)

A
 B
 C

D
E
F nedoporučuji k obhajobě

ZDŮVODNĚNÍ V PŘÍPADĚ NEDOPORUČENÍ

Datum:

Podpis:

Hotový posudek vytiskněte, podepište a odevzdejte ve dvou kopiích na sekretariát příslušné katedry. Posudek nahrajte do SISu ve formátu PDF, nebo jej zašlete sekretářce příslušné katedry, která jej do SISu nahraje v zastoupení. Nevkládejte do SISu naskenované posudky s podpisem. V SISu musí být posudek bez podpisu.