

## Posudek diplomové práce

Název práce: Vliv herních mechanismů na uživatelskou zkušenost

Diplomant: Bc. Radim Kracík

Univerzita Karlova v Praze, Filozofická fakulta, Ústav informačních studií a knihovnictví

Studijní program: Studium nových médií

Vedoucí diplomové práce: Mgr. Jan Brejcha

Oponent diplomové práce: Mgr. Vít Šisler, Ph.D.

Předložená diplomová práce „Vliv herních mechanismů na uživatelskou zkušenost“ má 88 tiskových stran včetně příloh a je členěná do 7 kapitol. Použitá literatura zahrnuje dostatečný počet titulů vztahujících se k danému tématu. Z formálního hlediska práce splňuje kritéria kladená na diplomovou práci a je způsobilá k ústní obhajobě.

Diplomant si za hlavní cíl své práce zvolil popsat a analyzovat dílčí vztahy mezi herními mechanismy a kvalitou uživatelské zkušenosti. Za tímto účelem provedl online dotazníkové šetření mezi 55 respondenty, hráči strategické hry League of Legends. Dotazník byl tvořen jak uzavřenými otázkami využívajícími 4 bodovou stupnici typu Likert scale, tak otevřenými otázkami zaměřenými na získání kvalitativních dat popisujících uživatelskou zkušenost s hraním výše uvedené hry. Získaná data pak autor použil k ověření či vyvrácení předem stanoveného souboru hypotéz.

Téma práce je nesporně zajímavé a přes množství již existujících studií nabízí stále volný prostor pro experimentální výzkum. Otázka vztahu jednotlivých herních mechanismů k hloubce prožitku a motivaci hráčů je klíčová jak pro herní vývojáře a designéry, tak pro badatele z oborů game studies, psychologie, pedagogiky a dalších. Dosavadní experimenty se zaměřují vesměs na izolované prvky jednotlivých her a krom obecných hypotéz nenabízejí širší, rozsáhlými experimentálními studii podložený teoretický rámec. Hned na úvod je třeba říci, že předložená diplomová práce, zejména kvůli nízkému počtu respondentů a zvolené metodologii, podobné ambice nemá a ani mít nemůže. Přesto se jedná o relativně dobře zpracovaný pokus o zachycení komplexního vztahu, který nabízí některé zajímavé závěry a otevírá nové otázky.

V první kapitole diplomant zevrubně popisuje hry jako socio-kulturní fenomén s využitím teoretického rámce Huizingy a Cailloise. Následující kapitoly pak stručně popisují vývoj počítačových her a jejich jednotlivé žánry. Byť je tato část práce přehledně a srozumitelně zpracovaná, tvoří skoro třetinu celé práce, což je vzhledem k jejímu poměrně vágnímu vztahu k hlavnímu tématu poněkud zbytečné. Jako relevantnější se jeví čtvrtá kapitola práce, v níž autor popisuje vlastní zkušenost s tvorbou počítačových her a typologicky vymezuje jednotlivé komponenty her z hlediska game designu.

Těžištěm celé práce jsou nepochybně data získaná dotazníkovým šetřením a jejich analýza ve světle předem formulovaných hypotéz. Byť měl autor k dispozici velmi malý vzorek respondentů, jeho výzkum poukázal na některé zajímavé aspekty vztahu mezi herními mechanismy a uživatelskou zkušeností, zejména tam, kde problematizuje předem stanovené a obecně přijímané hypotézy (např. že hraní s neznámými lidmi zkvalitňuje uživatelskou zkušenost). V závěrečném rozboru se autor poměrně úspěšně vypořádal s nejednoznačností získaných dat a navrhl další experimenty pro ověření/vyvrácení navržených hypotéz.

Největším nedostatkem celé práce je, kromě již zmíněného malého počtu respondentů, zejména zvolená metoda výběru vzorku hráčů a neexistence (nebo neuvedení) metodologie použité na sestavování dotazníku. Z práce dále není jasné, jak a zda proběhlo testování otázek na zkušební vzorku respondentů, na základě čeho byl vytvořen seznam hypotéz, či jak se do sestavování typologie jednotlivých herních komponent promítla autorova praxe z navrhování vlastních her. Tyto nedostatky do značné míry podkopávají jinak zajímavé výsledky provedeného experimentu.

Po formální stránce je diplomová práce dobře zpracovaná a plně způsobilá k ústní obhajobě. Z důvodu výše uvedených navrhuji hodnocení „velmi dobře“.

V Praze dne 6.9.2011

Mgr. Vít Šisler, Ph.D.