

POSUDEK bakalářské práce

hodnotí :

recenzent bakalářské práce

Jméno bakaláře: Vojtěch Havel

Téma práce: Ekonomické systémy MMORPG, jejich výhody a nevýhody

Cíl práce: pokusit se přednést myšlenku, že MMORPG a virtuální světy jsou něčím víc, než jen zábavou pro školáky a studenty informatiky.

Bodová stupnice pro jednotlivá kritéria:

1 - 3...Nevyhovující, 4 - 7...Průměrné/Dobré, 8 - 10...Vynikající

Hodnocení práce	Váha	Body	Body*Váha
1. Náročnost tématu na teoretické znalosti	5	4	20
2. Náročnost tématu na praktické zkušenosti	5	4	20
3. Náročnost tématu na rozsah podkladových materiálů	5	4	20
4. Stupeň splnění cíle práce	10	5	50
5. Hloubka provedené analýzy ve vztahu k tématu	10	2	20
6. Aktuálnost uvedených faktů	10	6	60
7. Přínos práce (přidaná hodnota)	15	2	30
8. Struktura práce - je stavba práce logická?	10	4	40
9. Jsou závěry práce adekvátní a jasné?	10	1	10
10. Jasnost formulací a styl	7	3	21
11. Úroveň tabulek a obrázků	5	3	15
12. Práce s odvolávkami na literaturu	8	1	8
Celkem (součet body * váha / 10)	100		31,4

Připomínky a otázky vyžadující doplnění (případně na další list):

viz druhou stranu

Navržená výsledná známka:

výborně
81 - 100

velmi dobře
61 - 80

dobře
41 - 60

neprospěl
1 - 40

V Praze dne 15.1.2008

Tomáš Šalamon

Jméno hodnotitele bakalářské práce

Podpis hodnotitele bakalářské práce

Práce se zabývá hrami pro více hráčů a jejich potenciálem pro využití v ekonomickém výzkumu. Bohužel, ač jde o slibné téma, autor se s ním nevypořádá, jak by zasloužilo.

V první části seznamuje čtenáře s termíny ze světa her. To by samo o sobě bylo v pořádku, ale je tak činěno v takové stručnosti a zkratce, že pokud se čtenář už předem v problematice neorientuje, tento text mu příliš nepomůže. Až do konce kapitoly 1.3 poté pokračuje popis fungování her pro více hráčů, kde výklad místy sklouzává k naprostým banalitám, jako je vytvoření herního účtu. Ty zabírají dost místa vzhledem k celkovému velmi skromnému rozsahu práce.

Jestliže první kapitola lze označit za poněkud povrchní, druhá kapitola je asi nejslabším místem celého díla. Úmyslem autora bylo věnovat jí metodologii ekonomického výzkumu. Bohužel, za jedinou smysluplnou informaci v této části lze považovat pouze členění metod ekonomického výzkumu na kvalitativní a kvantitativní a to jsou pro tyto dvě kategorie ještě použity poměrně svérázné definice. U zbytku textu by se mohl podezřívavý čtenář domnívat, že si jej autor prostě takříkajíc „vycucal z prstu“, přičemž tento názor podporuje i absence jakékoliv citace v celé kapitole kromě jednoho odkazu na hlavní stránku webu jisté britské výzkumné instituce. Některé formulace této kapitoly jsou ve své banalitě až pozoruhodné, jako např.: „*Nejčastějšími formami kvantitativních metod jsou proto počítání a měření.*“ (str. 15).

Další část se celkem zajímavým způsobem zabývá ekonomickými problémy v simulované ekonomice a patří k tomu nejlepšímu, co lze v práci nalézt. Bohužel se nedostane do větší hloubky, aby mohla přinést něco nového.

Pátá kapitola potom předkládá argumenty pro a proti použití MMORPG jako ekonomických simulátorů. Z neznámého důvodu začíná text kapitoly půlstránkovým líčením způsobů plateb za hraní MMORPG her, které nemá pro další výklad žádný význam. Dále autor pokračuje rozbořením sociologického rozsvícení lidí, kteří tyto hry hrají, což by pro ekonomický výzkum mohla být informace poměrně důležitá. Autora však nijak nezneklidňuje fakt, že struktura hráčů MMORPG se od struktury celé společnosti podle jím předkládaných zdrojů dost zásadně liší a spokojí se pouze se závěrem, že: „...*MMORPG nejsou hry pro děti...*“ (str. 27).

Šestá kapitola se snaží o doporučení, zda jsou MMORPG hry pro ekonomický výzkum vhodné či nikoliv. V principu jde autor správným směrem, zůstává ale podobně jako v jiných částech pouze na povrchu. Kupříkladu u problému, který představuje hromadění předmětů ve virtuální ekonomice, doporučuje omezení jejich držby, aniž by zvážil vlivy takového řešení na simulaci jako celek a jeho nezamýšlené důsledky.

Ani po formální stránce nespňuje hodnocená bakalářská práce elementární požadavky, které jsou na takové dílo kladeny. Za naprosto nedostatečnou považují práci s citacemi. Autor cituje minimálně a v místech, kde by si to povaha textu vyžadovala nejvíce, není mnohdy citováno vůbec. Veškerá literatura se omezuje pouze na elektronické zdroje vč. Wikipedie, ze které by navíc odborné práce ani citovat neměly, neboť se jedná o terciární zdroj. Chybějí popisky u obrázků a schémat, tyto nejsou číslovány a jejich texty jsou v jiném jazyce, než je jazyk práce.

Za samotnou zmínku stojí použitý sloh. Práce je psána poněkud ležérním stylem hodícím se spíše do populárního časopisu o počítačových hrách. Text často obsahuje výrazy z herní oblasti, které nejsou nikde poblíž vysvětleny (např. „*guildy*“ na str. 10, „*virtuální šikana*“ na str. 13 a mnoho dalších), autor nadužívá zkratky a slangové výrazy „*Vznikal jednak opakovaným lootem z určitého (zpravidla nejlehčího) typu MOBů,*“ ... (str. 22), „*farmit zlato*“ (str. 32) ad. (což činí text nepřehledným) a hovorové formy jako: „*na sto procent v systému (jsou) takové využitelné chyby a na více než sto procent, je hráči objeví a využijí.*“ (str. 30), ad. Z textu přímo sálá autorův zápal pro věc, což je jistě pozitivní, bohužel si patrně místy neuvědomuje, že píše odbornou práci.

Vlastní originální přínos autora k tématu je poněkud diskutabilní. V práci lze nějaký ucelený původní přínos jen stěží vystopovat a v závěru ani jinde jej text nijak nevyzdvihuje. Stejně tak není jasné, nakolik považuje autor za splněné cíle, které si vytýčil, což může souviset s tím, že v úvodu vlastně ani žádné konkrétní cíle vytýčeny nejsou.

Celkově se domnívám, že práce nespňuje kvalitativní požadavky ani formální standardy bakalářské práce na KIT. Navrhuji její hodnocení stupněm „neprospěl“ a doporučuji její úplné přepracování.