

Posudek vedoucího k bakalářské práci: Toxické chování v MOBA hrách

Zpracoval: Tomáš Bohuslav

Autor si jako téma práce vybral fenomén typický především pro online kompetitivní hry. Prostředí těchto her je často prosycené negativním chováním hráčů, které lze označit jako toxické. Jedná se o fenomén, který byl již zkoumán, nicméně další studie nám umožní fenomén dále zkoumat a lépe pochopit jeho důsledky, i s ohledem na fakt, že podmínky her se často mění s jejich vývojem a nové podmínky mohou mít vliv právě i na chování hráčů. Téma tedy považuji za vhodně zvolené.

Teoretická část

Co se týče historie a popisu herních mechanismů, autor jasně stručně popisuje historii žánru a posléze jasně definuje herní pravidla, která je třeba vysvětlit, abychom mohli lépe chápat některé z aspektů samotné toxicity. U popisu komunikačních možností se objevuje jeden z nedostatků a tím je provázanost s teoretickou literaturou – autor například nepracuje s texty, které se zabývají specifiky konkrétních médií ze sociologického nebo psychologického pohledu a které by mohly pomoci vysvětlit jisté fenomény spojené s toxicitou vyjadřovanou skrze konkrétní komunikační kanály.

U definování pojmu toxicity se autor opírá o řadu zdrojů, ovšem způsob, kterým nakonec zdůvodňuje vlastní výběr není zcela šťastný – například nevysvětluje proč podle něj nemusíme pracovat s fixním termínem ale můžeme toxicitu chápat jako širší fenomén. To, že je možné, že hráčská definice se nebude té jeho blížit je sice možné, avšak nemělo by to sloužit jako podpora pro nedostatek argumentace směrem k vymezení vlastního termínu. U příkladů toxického chování není jasné, kde je autor vzal – zda jsou jeho, nebo odjinud. U potenciálních příčin autor alespoň cituje rozličné výzkumy, chybí však jejich reflexe nebo případná kritika.

Metodologická část

Výzkumné otázky jsou zvolené vhodně a stejně i výzkumný nástroj, kterým je obsahová analýza provedených rozhovorů. Autor nicméně více nerozvádí proč si vybral právě obsahovou analýzu – tedy proč může jím zvolená metoda přispět k lepšímu pochopení fenoménu toxicity. U výběru vzorku by autor nemusel spekulovat, kdo se dle jím stanovených kritérií do vzorku dostane. Otázkou k zodpovězení, je zda bylo třeba přibírat do výzkumu cizojazyčné hráče a zda by nebylo možné nasbírat dostatek dat pouze s českými hráči. Zároveň bych asi doporučil jednu metodu sběru dat. Oceňuji přehlednou tabulku s údaji o hráčích i o jejich schopnostech. Je pak škoda, že se práce nesnaží reflektovat různorodou míru zkušeností hráčů – a případný vliv rozdílných schopností na vnímání toxicity.

Analytická část

Chápání toxicity – zde je vidět, že má autor problém s interpretací výpovědí – hovoří například o tom, že „se ztrácí hranice mezi tím co považují za toxické a co nahlašují“ - kde například můžeme přemýšlet nad koncepcí vnímat toxicitu právě skrze to, co je hráči nahlašováno. Hovoří též o „nízké validitě“ - kde není z textu zcela jasné proč by jejich výpovědi měly být považovány za nevalidní. Je tomu tak proto, že respondenti propojovali toxicitu a její projevy, nebo proto, že si dle slov autora nemuseli u rozhovorů „na vše vzpomenout?“

Potřeboval bych asi lepší vymezení toho, co jsou symptomy toxicity, autor sice popisuje určité jevy, ale sám posléze nepřichází s žádným shrnutím. U feedingu je například věta, že hráči nahlásili „nějaké typy“ feedingu. Co tím autor myslel? U nahlašování autor pracuje se zajímavými koncepty – morálkou a jejím ovlivňováním a nebo destruktivitou vůči hře – oba pojmy by si ale zasloužily více rozvést nebo je zkusit propojit s teoretickými rámci. Objevují se zmínky o nahlašování setrvalého jednání nikoli jednorázového – řešil některý z respondentů míru toho, kolik negativního chování snese než jej nahlásí? To by bylo dalším zajímavým námětem. Zmíněné je i vlastní rozpoložení toho kdo toxicitu snáší – ale též se s vlastním rozpoložení respondentů dále nepracuje. Zajímavá zjištění se týkají i toho co respondenti považují za vhodné nebo nevhodné nahlásit – například, že v některých herních módech určených primárně k tréningu by nenahlašovali. Naprosto ale schází další reflexe nebo analýza zjištění.

I u reakcí na toxicitu se setkáváme se zajímavým materiálem. Řeší se otázka etiky, nebo schopnost vyrovnat se s toxicitou vůči jejich osobě. Autor popisuje, zda respondenti na toxicitu reagují a za jakých okolností. Chybí ovšem další reflexe a sumarizace fenoménu, který zde autor popisuje. Za celkem zdařilou považuji kapitolo popisující spouštěče toxicity, kde autor srozumitelně popisuje konkrétní důvody vedoucí k toxickému chování a naráží i na některé herní aspekty, které ji mohou zvyšovat.

U části věnované inhibici toxicity není z textu zcela patrné, zda kontradikce kterou autor zmiňuje znamená, že ti samí respondenti, chtěli zmiňovali jak hraní pro potěchu, tak pro potřebu vítězit. Za pozitivní považuji propojení výsledků výzkumu s již realizovaným šetřením v kapitole o toxicitě různých typů postav ve hře.

Práce celkově pracuje s místy zajímavými zjištěními, problém je, že je často nerozvádí a dále neanalyzuje, nebo se je nesnaží uvést do kontextu s teorií. Problém spočívá i čitelnosti textu, kde by místy bylo potřeba zapracovat na způsobu, kterým jsou data prezentována.

Navrhuji známku: Dobře (pokud autor bude schopen u obhajoby uspokojivě zodpovědět položené dotazy)

Otázky ke zkoušce:

Jak byste popsal toxicitu čistě z pohledu respondentů?

Jaké jsou rozdíly v komunikaci textové a nebo skrze mikrofon – jak případné rozdíly mohou ovlivňovat toxické chování ve hře?

Jak podle Vás hráči posuzují kvalitu jednotlivých protihráčů, když se rozhodují o tom, zda je nahlásit?

Jaké změny herních mechanik by podle Vás mohly vést ke snížené míře toxického jednání?

Vedoucí práce: Mgr. Vítězslav Slíva