

**Martin Zemaník: *Jak děti mladšího školního věku hrají digitální hru Minecraft.***  
**Bakalářská práce – posudek oponenta**

Ačkoli autor formuluje svou otázku obecněji, nejde mu ani tak o formální charakteristiky hraní dané hry (od kolika let, jak často, kdy, kolik hodin, kde, na jakém hardwaru). V ohnisku jeho zájmu je vlastně motivace dětí. Uvědomíme-li si, že základní charakteristikou hry jako modality lidské existence je samoučelné potěšení z provádění činnosti, takže popis dětských praktik, je vlastně popisem toho, co si na dané hře užívají – jinak by to nedělali.

Autorovi tedy nejde o replikaci studií jako je např. jím citovaná od Jane Mavoa a kol. (Children and Minecraft: A survey of children's digital play. *New Media & Society*, 2018, 20(9) 3283–3303); ve které na vzorku cca 750 australských dětí ve věku 3 – 12 let zjistili, že Minecraft je hlavní dětmi hraná digitální hra a že ve věku kulminace ji hrálo 72% chlapců a 64% dívek. Spíše usiluje o studii obdobnou té, ke které zmiňovaná autorka přistoupila následně (viz "Sometimes I Like Killing as a Treat": Children's Transgressive Play in Minecraft. In: DiGRA '20 – Proceedings of the 2020 DiGRA International Conference: Play Everywhere, 2020, [http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA\\_2020\\_paper\\_263.pdf](http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_2020_paper_263.pdf)) a ve které u dětí z 10 rodin pořizovala videonahrávky hraní hry Minecraft, která následně analyzovala z hlediska typů hry (creative, locomotor, socio-dramatic, communication, transgressive atd. – dle taxonomie Jackie Marsh a kol.: Digital play: a new classification. *Early Years*, 2016, 36(3), 242–253). Škoda, že si autor nevyhledal tu druhou studii od Jane Mavoa a kol., případně ještě nějaké další podobné, aby měl s kým diskutovat svůj přístup a svá zjištění.

Při získávání empirického materiálu, rozhovorů s dětmi z jedné čtvrté třídy vyučované známou autorkou, měl štěstí. K rozhovoru se mu přihlásilo 13 ze 17 dětí ve třídě – narazil tudíž na třídu, ve které 76% dětí bylo ochotných a Minecraft hrálo pravidelně (minimálně půl hodiny obden). Rozhovory v trvání 10–40 minut (s. 48) autor nahrával, přepsal a prezentoval v sedmdesátistránkové Příloze – čímž naplnil základ imperativu kontrolovatelnosti výzkumu.

Výsledky rozboru rozhovorů autor prezentuje na 24 stranách kapitoly 3 Interpretace dat.

Jednak se věnuje tomu, čím je hra přitažlivá sama o sobě, co si děti užívají „uvnitř“ sféry činnosti po spuštění dané digitální aplikace. Hlavním zjištěním mu pak je, že si děti užívají, že Minecraft vlastně není jedna hra v klasickém slova smyslu (jako Pasiáns či Monopoly), ale spíše hračkou či krabicí hraček. To argumentuje jednak tím, že Minecraft po hráčích nevyžaduje, aby ho hráči „dohráli“ (s. 27), a děti toho využívají. Většina z nich má více jak desítku uložených světů (někteří i stovky), ke kterým se mohou vracet, nějakou dobu si s nimi pohrát a zase je uložit. Celkový a základní příběh o zabití draka pro děti není ani tak důležitý jako jednoduché dílčí příběhy o dobrodružstvích (cestovatele, tvůrce či bojovníka), které lze ve hře zažít (a to jak v rovině symbolické – fiktivního světa, tak v rovině obratnosti – know-how o pravidlech hry, případně možných podvodech). Jednak tím, že děti využívají i tzv. mapy/mody/servery/minihry („předem vytvořené multiplayerové scénáře“ – s. 33), prostřednictvím kterých Minecraft „nasál“ řadu oblíbených tradičních dětských skupinových her dříve hraných „off-line“ – jako Závody nebo Dráha, Mafie, Schovávaná apod. Autor si též všimá, že většina dětí využívá jak režim Survival (v němž jde o život), tak nezávazný režim Creative.

Jednak se věnuje též tomu, čím je hra přitažlivá zprostředkovaně, na svých hranicích či vně. Hrát Minecraft je trendy – i když v dané třídě ji děti většinou nehrají se spolužáky. V dané třídě je to též prostředek, pro navazování známosti a interakci s vrstevníky, kteří

nejsou dostupní v sousedství (třeba i z Anglie, Ameriky či Ruska). Hraní Minecraftu je inspirací pro nákup tzv. merchů, případně konstrukce artefaktů a odehrávání scén off-line. Konečně, některé děti možná více času než vlastním hraním trávily sledováním toho, jak Minecraft hrají youtubeři. Autor si nakonec všimá i učení se know-how o hraní Minecraftu, pro něž jsou hlavním zdrojem právě youtubeři (vedle sourozenců, spolužáků či kamarádů v sousedství). A tematizuje problematiku socializace, resp. neformálního vzdělávání v online prostředí. V čemž by mohl diskutovat s takovými studiemi, jako je ta od Michaela Dezuanni (Children's Minecraft multiliteracy practices and learning through peer pedagogies. In: Kumpulainen, K., Sefton-Green, J. (Eds.): Multiliteracies and Early Years Innovation. London, Routledge, 2019.).

Vzhledem k tomu, že se autorovi nepodařilo vyhledat studie obdobného zaměření, tak jeho kapitola 4 Diskuze a závěr neobsahuje diskuzi jeho výzkumných zjištění se zjištěními obdobných empirických výzkumů. Ocenit však lze sebekritickou subkapitolu 4.1 Limity výzkumu a návrhy dalších výzkumů, které by mohly navazovat na autora zjištění v tom stávajícím.

V souhrnu soudím, že se autorovi podařilo dosáhnout cíle, přinést zajímavý vhled do motivace hraní Minecraftu dětmi mladšího školního věku, naplnit nezbytné požadavky na bakalářskou práci – a že práci mohu doporučit k obhajobě.

V Praze 27. srpna 2021

PhDr. Miroslav Klusák, CSc.