

POSUDEK VEDOUCÍHO PRÁCE

Řešitel: **Martin Zemaník**

Název diplomové práce: **Jak děti mladšího školního věku hrají digitální hru Minecraft**

Představení práce

Bakalářskou práci je možné zařadit do žánru explorační kvalitativní studie dětské populární kultury. Minecraft patří mezi velmi rozšířenou digitální hru poskytující jednak základní předpřipravené prostředí se svými cíli a pravidly, na straně druhé se jedná o platformu nabízející četné modifikace nabízející hry takřka nové. U mládeže oblíbenou hru student prozkoumává za pomoci volných rozhovorů s 13 žáky čtvrté třídy ZŠ na bázi účelového výběru dle dostupnosti. Sběr dat byl v tomto případě proveden za podmínek neutěšivé situace návratu dětí zpátky do školního prostředí po COVID vlně, navzdory tomu se autorovi povedlo nabídnout relativně poutavý obraz hlavní výzkumné otázky: „Jaké aspekty unikátní Minecraftu jsou při jeho hraní důležité pro hráče mladšího školního věku?“ Krom toho si student stanovil ještě dvě doplňující otázky navazující spíše na práci s vlastní zkušeností se hrou, čerpání informací z Wikipedie Minecraftu a srovnávání s klasifikacemi druhů her (Cailloisova kategorizace, klasifikace kolegů Klusáka a Kučery).

Student v úvodu krátce osvětluje Minecraft trend. Bez představení struktury práce dále pokračuje k teoretickému zakotvení, kde zkratkovitě prezentuje, jinak velmi relevantní, literaturu věnující se tradičním hrám. Posléze navazuje prezentací některých základních témat psychického vývoje dítěte mladšího školního věku. Následuje velmi žádoucí, ale také chaoticky uchopené, vysvětlení slangového pojmosloví hry, kde se čtenář skládáním informací může dostat k pochopení základních herních mechanik a cílů (příště určitě uvést koherentně na začátek). V posledním segmentu textu autor stručně abstrahuje vyhledané a nepočtené studie na téma Minecraft.

Empirická část začíná zpracováním několika klasických metodologických podkapitol, kde je nejvíce patrným absence postupů analýzy dat. Ty jsou oproti konvencím umístěny do navazující části mimo metodologickou sekci (3 *Interpretace dat*, s. 25). Zde dochází k představení dětských informátorů formou tabulky a k docela plynulému střídání pasáží prezentace a interpretace dat. Student své závěry podkládá vhodně vybranými úryvky výpovědí dětí. Výsledky jsou předváděny spíše formou výčtu témat. Autor postupuje od jím navržené kategorie „Minecraft jako hračka“ ke kategorii „Minecraft jako bedna hraček“, což odlišuje dva základní přístupy ke hře. Od tohoto se student přesouvá k vytvoření závěru o preferenci jednoho či druhého přístupu tím, že ještě v podkapitole *3.1.1 Pravidla a chápání hry* (s. 42) pátrá po různých metaherních či transformativních druzích hraní, tedy po náznacích kreativnějších a hru překračujících postupů (bedna hraček). Konečnou část před diskusí obsadilo představení širšího kontextu Minecraftu: vlivu populárních youtuberů, docela malá komunikace a multiplayerové hraní dětí uvnitř třídního kolektivu. Diskuse a závěr poskytují krátké shrnutí výsledků a propojení s teorií. Student dochází k nepřekvapivému závěru, že hra svým systémem poskytuje vhodné prostředí pro nácvik konkrétních logických operací, ale že děti hru chápou, až na výjimku učení se angličtiny, jako zábavu. Dále došlo k připodobnění různých herních modů k tradičním hrám, což považuji za zajímavý krok, který měl být ale ještě konfrontován s žánry digitálních her.

Vymezení tématu

Téma práce vzniklo na základě dohody mezi školitelem a studentem. Původní zaměření bylo rámováno spíše směrem k „Minecraftu jako digitálnímu Legu“, kdy jsem předpokládal volnější hru dětí připomínající používání tradičních stavebnic. Různé případy konstrukční hry však student v datech tolik nezaznamenal a nabídl metafory přiléhavější. Mým dojmem je, že student intuitivně výzkum směřoval správným směrem, dobře využil své hráčské zkušenosti a zvolil si důležité téma zasluhující výzkumnou pozornost.

Zhodnocení spolupráce

Spolupráce se studentem proběhla formou několika konzultací. V rámci Bakalářského semináře byla předávána zpětná vazba ohledně většího důrazu na aktivnější a uvědomělejší uchopení využívané teorie ve vztahu k tématu, což student jen částečně napravil. Příkladem může být užití Caillosovy klasifikace her předcházející vzniku digitálních her. Toto měl student určitě odůvodnit a rozebrat, proč zde dochází k použití. Práce by dále dosáhla vyšší kvality, kdyby mi student pár dní před odevzdáním práci zaslal k nahlédnutí. To by dozajista zlepšilo některé formální a stylistické nedostatky, možná by se i podařilo studenta upozornit na některá metodologická úskalí. Celkově však spolupráce probíhala standardně.

Hodnocení výsledné práce

Bakalářská práce z mého pohledu zřetelně zpracovává hlavní výzkumnou otázku, nicméně dodatečné otázky: „Dá se Minecraft kategorizovat pomocí Cailloisovy typologie? Jak?“ a „V jakém vztahu je Minecraft ke tradičním dětským hrám?“ jsou ve vztahu k výzkumného designu trochu nesourodé a nepřesné, přestože vedeny asi dobrou úvahou, která hlavně není explicitně vyjádřena. Student používá rozhovory s dětmi čtvrté třídy, z nichž se propracuje spíše k vyjádření pozice hráče (se stále ještě omezenou schopností reflexe), ale jeho otázky směřují na analýzu herního systému, což předpokládá jiný zdroj dat. Je zcela logické, že pro tyto účely student zapojil také vlastní zkušenost a herní Wikipedii. V práci jsou tedy krom rozhovorů používány další metody a zdroje dat, což mělo být jednoznačněji operacionalizováno a uvedeno. Nepřesnosti se pak objevují ve formulaci otázek, kde mělo být vyjasněno, či perspektiva na hru je zde rozhodujícím způsobem uplatňována (dětí, autora, sdílených poznatků na Wikipedii) a že je zde spíše ověřována smysluplnost určité teorie (Caillois) ve výkladu než jen možnost. Skoro každou teorii je možné zapojit do interpretace, jde spíš o míru přiléhavosti.

Krom toho vidím problémy práce spíše v teoretické části a metodologické reflexi. Teoretický úvod nemá vysvětlenou návaznost na metodologii a výklad dat, přestože student omezený soubor literatury opravdu využívá. V případě absence výzkumů na dané téma je ale vhodné hledat literaturu z příbuzného tématu či zapojit více poznatky základního výzkumu. Domnívám se, že klasifikace motivace k hraní digitálních her, herních stylů či žánrů by zde našla uplatnění, čímž by i bylo možné plastičtěji ukázat, že klasifikace tradičních her mohou být v interpretaci Minecraftu přiléhavější. Práce také postupuje dle procedury, kterou by stálo za to více osvětlovat. Závěry výzkumu by rovněž bylo vhodné systematičtěji uspořádat, pojmenovat a uvažovat o vztazích mezi použitými kódy, což je bohužel zásadnější nedostatek. Za příklad může sloužit třeba vymezení vztahu dílčích témat (např. příběh) ke kategoriím Minecraft jako hračka/bedna hraček, Survival mod/Creative mod, soliterní vs. skupinová hra atd.

Formálně práce obsahuje určité množství specifických chyb v interpunkci, text by mohl být zarovnaný do bloku a příště volit raději patkový font, velké kapitoly oddělovat vynechanou

stranou, umístění nadpisů se u tabulek a grafů liší. Z hlediska stylu vyjadřování by bylo vhodné někdy více přidat na odbornosti (herní slang je převážně vysvětlen, ale místy jej autor používá redundantně) a přesnosti projevu. Jinak práce zachází uvědoměle s rozsahem a poutavě „vypráví“ příhody dětí ve hře.

Krom této kritiky bych rád akcentoval i zajímavost práce a příklon k až etnografickému zpracování. Empirickou část považuji za zdárnější než ostatní kapitoly práce – student kvalitativní výzkum dovede realizovat, přestože intuitivně a trochu nekontrolovaně. Zapojení autorovy orientovanosti v herním systému se sice možná obrátila proti němu během rozhovorů, kdy děti mohly získat dojem, že se baví se znalejším dospělým, ale zase mu umožnila snadněji interpretovat, často značně chaotické, anekdoty dětí. Pozitivně kvituji zařazení limitací výzkumu.

Největší přínos badatelského počínu studenta vidím v předloženém připodobnění modů (miniher) Minecraftu k dětským hrám zaznamenaným Klusákem a Kučerou. U digitálních her se jedná o méně častou záležitost, kdy specifikem Minecraftu je možná apelování na potěšení z dětských hříček způsobující popularitu u dětí, ale možná i u dospělých, kteří se jinak věnují tradičním žánrům videoher. V principu by zážitek ze hry mohl prioritně asociovat spíše „hřiště“ či autorovu „bednu s hračkami“ (hra jako služba) než pískoviště (sandbox) či bednu se stavebnicí, jak je Minecraft často prezentován v očích veřejnosti různými výtvary svých uživatelů.

Kontrola plagiátorství

Kontrola neprokázala podezřelou schodu. Práce nejeví známky plagiátu.

Dotazy k obhajobě

- 1) V rámci obhajoby bych byl velmi rád za utřídění způsobů hraní u dětí mimo preferenci základní a minihrami/mapami rozšířeného užívání? Jaké motivy by bylo možné za těmito herními styly spatřovat?
- 2) V metodologické části je zmiňováno, že obrázky výtvorů dětí se nepovedlo účinně do výzkumu integrovat. Mohl by autor komisi vysvětlit, co od této metody očekával? Stejně tak by mě zajímalo, proč na několika místech práce upozorňuje na pozorování ve třídě jako na vhodný zdroj dat pro své otázky?

Závěr

Bakalářská práce splňuje nároky na podobné druhy prací, **doporučuji** ji k obhajobě.

V Praze dne 2.8.2021

Mgr. Ondřej Hrabec, Ph.D.