

Posudek vedoucího práce na bakalářskou práci Lenky Kohoutové „Vliv hraní počítačových her na životy vysokoškolských studentů“. Praha, Fakulta humanitních studií UK 2010, 71 s. včetně příloh

Lenka Kohoutová si ve své bakalářské práci klade za cíl ukázat na příkladu vysokoškolských studentů, jakým způsobem ovlivňuje hraní počítačových her životy hráčů (s. 6). Svou práci zakládá na kvalitativním empirickém výzkumu realizovaném formou polostrukturovaných interview.

Autorka si vzhledem ke zvolené problematice vybrala vhodné teoretické ukotvení. Kritika „magického kruhu“ a zaujetí pozice blízké „rámcové analýze“ jí umožnila jasnou konceptualizaci zkoumaného fenoménu (s. 7-11).

Poněkud problematické je však autorčino vymezení základní distinkce mezi hrami online a offline. Nejenže toto vymezení není příliš přehledné a pro čtenáře, který není s problematikou obeznámen, dostatečně vystihující, ale autorka se v něm dopouští některých terminologických nepřesností, např. užívání termínu online a web-based her jako synonym (s. 12). Toto vymezení online / offline pak autorka užívá jako hlavní distinkci i v empirické části, ovšem v poněkud zjednodušeném / posunutém významu, spíše jako distinkci mezi hrami, jejichž svět „žije“ nezávisle na hráči (online) a hrami, jejichž svět se bez hráčovy přítomnosti „zastavuje“ (offline). Autorka v této souvislosti užívá ještě termín „real-life hry“ (s. 21), ovšem bez konkrétní definice. Navíc tento pojem později spojuje s tzv. LARPy (s. 29, pozn **).

S podobným problémem nedostatečné výstižnosti a přehlednosti se potýká i vymezení herních žánrů (s. 13-17). I zde se setkáme s některými desinterpretacemi ve vymezeních, příkladem může být definice tahových strategií jakoby se jednalo o strategie real-timeové (s. 15-16), chybná definice adventur jako her MMO (s. 16) či ztotožnění leteckých simulátorů s leteckými trenážery (s. 17).

Shrnutí teoretického uvažování o vlivu her (s. 19-25), který autorka prezentuje v závěru teoretické kapitoly, sice podává základní přehled, zasloužilo by si však rozsáhlejší a pečlivější literární rešerši. Opomíjí totiž např. vliv hraní her na agresivitu hráčů, což je jedno z nejkontroverznějších témat týkající se dané problematiky.

Metodologie výzkumu je zpracovaná se snahou o co největší transparentnost výzkumného procesu, což dokládá i seznam otázek pro polostrukturované rozhovory a kódovací kniha, uvedené v příloze (s. 63-71). Ocenit lze také pečlivě vypracované profily jednotlivých informátorů, které čtenáři následně umožňují kontextualizaci výpovědí v empirické části.

V té se pak autorka pokouší ukázat, do jakých oblastí života hraní počítačových her zasahuje. Tento vliv tematizuje do čtyř oblastí – psychologických aspektů, tělesných aspektů, sociálních aspektů a strukturace dne (s. 32-53). Snaží se přitom pracovat systematicky a jednotlivá tvrzení pečlivě dokládat výpověďmi svých informátorů. Bohužel často se dopouští toho, že ve svých tvrzeních pouze parafrázuje výpovědi informátorů, aniž by se je pokoušela nějak interpretovat. Podařilo se jí však přitom zachytit některé zajímavé myšlenky. Za pozornost stojí např. to, že někteří hráči pociťují hraní jako povinnost, kterou je třeba plnit (s. 44-45) či skutečnost, že jak hráči, tak i jejich rodiče (podle jejich reflexe) nahlíží na počítačové hry jako na prostředek, jak zamezit (či oddálit) působení negativních sociálních jevů jako jsou alkohol, drogy, raná sexuální zkušenost, apod. (s. 40). Za další zajímavé zjištění můžeme považovat např. strategie hráčů uplatňované při vyjednávání s partnery-nehráči (s. 47-48).

Poněkud problematická je také perspektiva, kterou práce zachycuje. Ačkoliv autorka získává výpovědi od vysokoškolských studentů, často je jejich obsahem situace, v níž se nacházeli na střední či dokonce základní škole. Nejedná se tedy výhradně o vliv počítačových her

na životy vysokoškolských studentů. Naštěstí si je autorka této skutečnosti vědoma a konkrétní výpovědi většinou adekvátně ukotvuje v čase. Jako snahu o vypořádání se s tímto problémem je pak možné chápat i název úvodní kapitoly – „Vliv počítačových her na životy hráčů v reflexi současných vysokoškolských studentů“ (s. 6). Snad by jen bylo příhodnější, kdyby autorka takto pojmenovala celou práci.

Je také trochu škoda, že se autorce nepodařilo zachytit více též ideovou rovinu hraní her, tedy to, jak se herní svět dostává ve verbalizované podobě do světa reálného, případně, jak se hraní her odráží v postojích, hodnotách a normách hráčů (i vzhledem k tomu, že na tuto skutečnost autorka v teoretickém pojednání vlivu her upozorňuje) (s. 20).

V předposlední kapitole (s. 54-60) pak autorka na základě analýzy zachycených vlivů identifikuje 8 faktorů, které mohou ovlivňovat dopad hraní počítačových her na život hráčů. Za nejvýznamnější přitom označuje distinkci online / offline („žijící“ / „zastavený“), případně rozdílnost v herních žánrech. Ve své kategorizaci však není zcela důsledná, takže poslední faktor je vlastně kombinací faktorů dvou – formy bydlení partnerů a ne/sdílení zájmu o počítačové hry (s. 59-60). Na základě těchto 8 faktorů pak autorka dochází k závěru (s. 61), že je možné vymezit dva hlavní modely hraní her na život hráče, a to právě na základě distinkce online / offline („žijící“ / „zastavený“).

V závěru se autorka ještě mohla pokusit vztáhnout výsledky svého empirického výzkumu k vlivům zachyceným v teoretické kapitole, ve snaze dát do vzájemného vztahu emickou a etickou perspektivu. Ale k tomu bohužel již nedošlo, mimo jiné i z důvodu mé nepřítomnosti v době dokončování práce.

Po formální stránce by si práce zasloužila alespoň ještě jednu revizi. V současné verzi nalezneme množství překlepů, nedůsledné formátování, ale i opakující se věty (s. 49), časté jsou také chybějící uvozovky na konci citací. Na několika místech také autorka není důsledná v uvádění odkazů na použité zdroje, např. na s. 24, kde chybí odkaz na práci Sherry Turkle.

I přes zmiňované nedostatky se však domnívám, že práce splňuje požadavky kladené na absolventskou práci a přináší některá zajímavá zjištění. Doporučuji ji proto k obhajobě a navrhuji hodnocení na pomezí **velmi dobře a dobře** v závislosti na průběhu obhajoby.

V Praze 14.3.2010

Mgr. Martin Heřmanský