

Abstrakt

Předložená práce se primárně snaží odpovědět na otázku, zda je možné nalézt rozdíly (a pokud ano, jaké) v postojích k počítačovým (resp. digitálním) hrám v závislosti na rodinném sociokulturním zázemí a genderu. Za tímto účelem se zabývá analýzou vybraného hráčského chování, jakož i sociokulturního prostředí, ve kterém sledovaní/é hráči/ky vyrůstají, a rodových stereotypů, které více či méně kopírují. Výzkumné šetření se zaměřuje především na preference hráčů/ek při výběru her, reflexi jejich přístupu a způsoby, jakými se s tímto fenoménem vyrovnávají jejich rodiče. Cílem práce potom není vyslovení žádné všeobecně platné teorie, ale spíše pokus o specifický vhled do uvedené problematiky.

Klíčová slova: digitální hry, počítačové hry, herní klasifikace, zábavnost počítačových her, rodičovské postoje k hraní počítačových her, sociokulturní úroveň rodiny, genderové stereotypy, užitečnost a nebezpečnost počítačových her očima jejich konzumentů/ek, virtuální komunikace v rámci počítačových her.