

Posudek na diplomovou práci

Název: Počítačové hry v kontextu sociokulturního prostředí rodiny a genderu

Autorka: Kateřina Mayerová

Katedra psychologie, Pedagogická fakulta Univerzity Karlovy v Praze, 2013, 123 s.

Diplomová práce Kateřiny Mayerové se zabývá aktuálními tématy týkající se současné socializace dětí. Gender a počítačové hry jsou opakovaně promyšleny, nebo alespoň zmiňovány jako klíčové proměnné, které mohou ovlivnit psychický vývoj a sociální pozici jedince ve společnosti. Autorka si vytýčila úkol řešit vliv sociokulturního prostředí a genderu na konzumaci, resp. reflexi počítačových her mladistvých ve věku 15 let. Pro svůj záměr si zvolila kvalitativní výzkum, a to formou polostrukturovaného rozhovoru. Do šetření zahrnula (na dnešní poměry) poměrně velkou skupinu informátorů. Tu tvořilo deset dívek a deset chlapců.

Interpretaci dat, resp. přístup k analýze zaštitila autorka poměrně rozsáhlou rešerší odborné literatury. Takto se vyrovnala s problematikou sociokulturního zázemí, genderu a počítačových her (toto řazení by asi bývalo adekvátnější). Nutno podotknout, že uvedené kapitoly jsou zpracovány přehledně a systematicky. Navíc tvoří organickou součást textu. Autorka je využívá nejen jako východisko, které jí poskytuje pojmovou strukturu či obsahy, které danou oblast charakterizují. Kateřina Mayerová je dokonce používá pro argumentaci či evaluaci vlastních výzkumných postupů. Kritice podrobuje sociokulturní zázemí rodin informátorů. Respektuje data a podotýká, že mechanické podřízení se jedné kategorizaci nemusí být efektivní. Proto se pokouší v táhnout do interpretace různé způsoby nahlížení na sociokulturní zázemí dětí.

Vlastní interpretaci dat prezentuje Kateřina Mayerová ve dvou kapitolách. Zde prokazuje nejen schopnost analýzy a prezentace nálezů, ale také schopnost interpretovat data v návaznosti na literaturu, třeba i přímo v textu neodkazovanou. Autorka dospívá k poměrně významným nálezům, které jsou v jisté kontradikci s jinými podobnými výzkumy. Rozhodně jí její výzkum vede k oprávnění tvrdit, že hraní počítačových her má dvojí „tvář“: praxi a diskurz. Zatím co v rovině praxe autorka konstatuje, že dívky nejsou vlažnějšími hráčkami než chlapci, v rovině diskurzu se ukazuje, že zde jak dívky, tak chlapci reprodukují genderově podmíněné postoje. To je také klíčový motiv skrze který autorka vysvětluje rozdíly ve výzkumech svých předchůdců. Zároveň bych ráda pro diskusi vnesla do hry otázku, zda nálezy Kateřiny Mayerové nemohla ovlivnit volba vzorku. Zda akcent na dívky s hráčskou zálibou neeliminoval dívky jiné.

Práce po formální stránce splňuje očekávání. Moje připomínky ovšem směřují k odkazování na zdroje. Podle mne je úzus vždy, když mluvím o autorovi, připojit odkaz na publikaci, která se tohoto týká (tuto nedůslednost vidím v kapitole o sociokulturním zázemí informátorů). Větší problém a možná opakovaný je, že by i výroky informátorů měly být opatřeny pasportizací, tedy odkazem na pohlaví a sociokulturní zázemí. Zvýšilo by to věrohodnost textu.

Předkládanou diplomovou práci pokládám za zdařilou, myslivou, systematickou a samostatně vypracovanou.

V Praze 13.6. 2013

PhDr. Dana Bittnerová, CSc.