

Posudek oponenta na diplomovou práci Bc. Šimona Ováryho „Gamers fighting depression - Strategie hráčů videoher proti pocitům deprese“.

Práce je zajímavá, zachycuje podstatný jev současné kultury (videohry) v kontextu, který sociologicky není ještě příliš podchycen – role her v boji proti depresi, tak jak ji vnímají samotní hráči. I v ČR se sice už se pěstují „game studies“ ovšem produkce empirických analýz zde stále ještě není příliš velká a jejich autoři se věnují spíše samotným hrám (například jejich ideologické analýze) než hraní a hráčům.

Z pochopitelných důvodů analyzují v diplomové práci rozebíraný aspekt hraní spíše psychologové, ovšem jak ukazuje autor posuzované práce, jde i o téma pro sociologii, která zde může navázat na práce řešící jednání lidí s duševní nemocí (například Goffmanovy analýzy vydané v knize Asylums).

Teoretická část je rozsáhlá a kvalitně zpracovaná. Autor se v ní věnuje jak tématu videoher a hraní v současné společnosti a kultuře, tak i tématu role her při léčbě psychických onemocnění. Oceňuji, že autor práce uvádí koncepty spjaté s hrami na příkladech ze současné videoherní produkce. Zajímavé jsou i úvahy o propojení narotologického a ludologického přístupu k počítačovým hrám.

Autor podrobně informuje (str.35 až 46) o klinických studiích o roli videoher při léčení deprese v rámci psychiatrického/psychologického paradigmatu. Zajímalo by mě (a je to otázka na diskusi při obhajobě), zda existují sociologicky zarámované studie (nebo alespoň psychologické, ale v rámci kvalitativního paradigmatu) role hraní videoher v léčbě deprese i v zahraničí. V práci zmiňovány nejsou.

Kapitola „sociologie duševních poruch – historická perspektiva“ je zajímavá a do práce patří, zdá se mi jen, že autor zde až příliš vychází z jednoho zdroje – „The Sociological Study of Mental Illness: A Historical Perspective“ od Andrewa Sculla. Pouze skrze tento text pak nahlíží klasiky sociologického studia duševních poruch jako byl Goffman.

Metodologie je popsána podrobně, se zevrubným uvedením do Grounded theory. Za slabé místo považuji popis výběru partnerů pro rozhovory – záměrný výběr, který patří ke GT měl být lépe popsán a především zdůvodněn – například proč kromě 8 členů určité komunity, která je definovaná právě tématem, které práce řeší, byly provedeny i tři rozhovory s českými hráči. Jsou také členy této komunity? Pokud ne, tak na základě čeho byli vybráni? Analytická část je pak poměrně krátká (cca 20 stran a to jsou její součástí citace z rozhovorů), ale autor v tomto omezeném rozsahu poskytuje maximum informací o kódování i jeho interpretaci. Nechybí pak diskuse závěrů analýz, což oceňuji.

Navrhuji hodnotit práci stupněm **velmi dobře**.

Martin Vávra

V Praze 15. 9. 2016