

Posudek vedoucího diplomové práce:

Autorka DP: **Kateřina Pekárková**

Obor: Psychologie – Speciální pedagogika

Název DP: **Mediace významu ve hrách na hrdiny**

Vedoucí DP: Vladimír Chrz

Pro autorku se praxe hraní RPG stala příležitostí ke zkoumání „učení se významu“ a způsobu, jakým je tento význam v rámci společné činnosti zprostředkován různými nástroji mediace.

V úvodních kapitolách se autorka podrobně zabývá vymezením a popisem RPG a jejich kulturního kontextu. Poté velmi vhodně zvolí jako rámec teorii činnosti (Vygotskij, Leont'jev, Engestrom), kde je možné herní praxi RPG pojmut jako sdílenou aktivitu, ve které se různí aktéři v rámci určitých pravidel a určité „dělby práce“ prostřednictvím různých nástrojů mediace zaměřují na určité objekty a vedení svými motivy dosahují určitých výsledků.

Rámec teorie činnosti se svým základním schématem „subjekt – instrument – objekt“ umožňuje chápat hráče a game mastera jako aktivně jednající subjekty. Problémová oblast, k níž je činnost směřována je chápána jako objekt a zároveň také jako motiv. Roli instrumentů zde plní kolektivně sdílené prostředky hry. Objekty jsou prostřednictvím hry transformovány do výsledku, jako tento výsledek lze ve hrách na hrdiny chápat také samotný v průběhu hry vznikající příběh. Autorka se velmi podrobně zaměřuje na kategorii nástrojů v RPG a rozlišuje jednak elementárnější pravidla, dále „metagaming“ a komplexnější žánr. Lze říci, že v práci Kateřiny Pekárkové se schéma teorie činnosti ukazuje jako velmi vhodně zvolený konceptuální rámec.

Empirický výzkum je založen na zúčastněném pozorování herních seancí Dračího doupěte v jedné herní skupině, ve které autorka zastává roli game mastera. Herní seance byly jednak podrobně písemně zachycovány, jednak byl pořízen audio-záznam. Dalším zdrojem dat byla také hráčská kronika. Jako základní jednotky analýzy byly zvoleny jednotlivé herní situace.

Za velmi vhodnou považuji otázku, co vlastně game master předává hráčům, jinými slovy, co se vlastně tito hráči v průběhu hry učí. V rámci této otázky se postupně zkoumané téma specifikovalo na učení se významu a způsobu jeho mediace. Autorka nejprve analyzuje

různé oblasti a aspekty učení v RPG. Poté přechází k centrálnímu tématu učení se významu. Nejprve plasticky prezentuje a analyzuje řadu jednotlivých seancí. Teprve poté přináší několik zobecnění týkajících se různých stupňů kódování a dekodování významu (rozpoznávání objektů, rozpoznávání významu objektů a vyhledávání významu) a nástrojů mediace významu.

Domnívám se, že autorčina práce je cenným a originálním příspěvkem v oblasti tzv. „kulturní psychologie“, tj. v oboru, jehož centrálním tématem je způsob, jakým je lidská mysl utvářena prostřednictvím různých nástrojů mediace (M. Cole), či řečeno slovy J. Brunera, jejímž tématem jsou „procesy utváření významu“.

Posuzovanou práci Kateřiny Pekárkové považuji za kvalitní, originální a inspirativní a z těchto důvodů **navrhuji hodnocení známkou výborně.**

V Praze 28. 4. 08

Vladimír Chrz