



Oponentský posudek bakalářské práce

Název práce: Multiplayerové počítačové hry jako fenomén trávení volného času mládeže

Autorka práce: Barbora Haderková

Obor studia: Pedagogika volného času

Předložená bakalářská práce je zdařilým pokusem představit v teorii i praxi multiplayerové počítačové hry a jejich hráče. Autorka si za cíl zvolila „podat nové poznatky o komunitě [těchto] hráčů“ (s. 5) a prozkoumat uvedené hry „především z hlediska kladných a záporných vlivů“ (...) „na jednotlivé hráče“ (s. 38). Teoretická část práce (1. - 6. kap.) je s praktickou (7. kap.) v souladu. Praktická část spočívá v anketním šetření (tj. v malém kvalitativním výzkumu), do něhož autorka zahrnuje 6 osob, chlapců i dívek, ve věku od 15 do 26 let. Šetření má svou výpovědní hodnotu, byť omezenou, což autorka realisticky nahlíží (s. 38). Z práce je zřejmé, že autorka se v dané problematice dobře orientuje (podrobně viz teoretická část, především 5. kap.).

Na základě celkového autorčina podání usuzuji, že se snaží vnímat danou problematiku vyváženě, tj. podle stanoveného cíle uvažovat jak nad pozitivy, tak negativy hraní počítačových her. Dokládá to hlavně 6. kapitola s názvem Možné důsledky hraní počítačových her. Anketní šetření ji pak návazně umožňuje dospět k následujícímu závěru: „Hraní počítačových her (...) nepředstavuje pouze negativa (...). Pokud se bude dbát na prevenci jeho negativních vlivů, může hráčství představovat aktivitu, která přináší zábavu a zároveň může rozvíjet kreativitu, schopnost spolupráce a komunikaci mezi lidmi, podporuje vývoj rychlého a zároveň správného rozhodování a přispívá k odbourávání stresu.“ (s. 37). Mezi negativa přitom autorka řadí hlavně závislost, vliv na (fyzické) zdraví, vliv násilí a vliv na sociální vztahy.

Na základě autorčiných vyjádření usuzuji, že mezi hlavní pozitiva řadí vedle výše uvedených zejména „sociální charakter“ počítačového hraní (s. 28). To je však podle mého úsudku sporná otázka, neboť – i když se hráči setkávají také mimo virtuální svět – důraz daných aktivit je zaměřen na svět virtuální. A ten z povahy věci může sice napomáhat udržovat reálné sociální vztahy, avšak nemůže je nahradit. V rámci svého vyhodnocení anketního šetření odpovídá autorka na tuto otázku následovně: „Dotazovaní ostatní hráče vnímají jako skutečné přátele, pokud se s nimi znají i z reálného světa.“ (s. 34). Z toho tedy vyplývá, že opravdový sociální charakter hraní je podmíněn reálnými sociálními vztahy – a nemůže je plnohodnotně nahradit. Jinými slovy a negativně vyjádřeno: Žádné opravdové vztahy (a přátelství) nejsou možné jen v rámci virtuálních kontaktů. Souhlasila by autorka s tímto závěrem? V rámci obhajoby se autorka může, bude-li chtít, k tomu více vyjádřit.

Jestliže je daný závěr pravdivý, pak je nutné, podle mého úsudku, přehodnotit i některá z výše uvedených pozitiv, např. „schopnost spolupráce a komunikaci mezi lidmi“. Jádrem problému se podle mého úsudku skrývá právě v tom, zda se díky rychle se rozvíjejícím možnostem virtuální komunikace nedeformuje naše pojetí o správné, resp. lidsky základní komunikaci (a tato komunikace samotná!). Analogicky bychom mohli uvažovat nad pozitivem „podporuje vývoj rychlého a zároveň správného rozhodování“. To jsou mé další náměty k obhajobě.

Celkově mám za to, že se autorce podařilo naplnit stanovený cíl práce. Navrhuji hodnocení *výborně* – konečné hodnocení bude záviset také na autorčině obhajobě.

Z formálního a jazykového hlediska nemám k práci žádné vážné výhrady.

Předložená bakalářská práce celkově splňuje požadavky kladené v rámci TF JU na tento druh závěrečné vysokoškolské práce.

PhDr. Vojtěch Šimek, v Českých Budějovicích, 4. 5. 2016.