

Univerzita Hradec Králové
Filozofická fakulta
Katedra sociologie

Posudek vedoucího/oponenta bakalářské práce

Jméno autora	Tomáš Zítka
Název práce	Vliv hraní počítačových her ve využití volného času
Studijní obor	Sociologie obecná a empirická
Vedoucí práce (jméno a příjmení s tituly, pracoviště)	doc. Mgr. Ján Bunčák, CSc., Katedra sociologie, Filozofická fakulta Univerzita Hradec Králové
Oponent práce (jméno a příjmení s tituly, pracoviště)	PhDr. Magdaléna Gorčíková, Ph.D., Katedra sociologie, Filozofická fakulta, Univerzita Hradec Králové
Rok obhajoby	2020

Hodnocení cíle/ů práce

Cíl práce není úplně dobře od počátku precizován (z výsledků vlastního výzkumu se autor zabýval tím, kolik času hráči věnují hraní her, jestli si našli nějaké přátele/ partnery a zdali se ztotožňují s herním žánrem/ potažmo hráčskou komunitou), v úvodu chybí výzkumné otázky. Participantí měli být představitelé hráčské komunity, kteří byli apriori rozdělení dle čtyř nejhranějších herních žánrů (nejspíše autor vychází z kapitoly 2?) a využita byla (ne příliš vhodně) metoda polostrukturovaných rozhovorů. S ohledem na zvolenou metodologii a způsob jak byly položené otázky nebylo možné zodpovědět všechny vytyčené výzkumné otázky.

Hodnocení obsahové stránky práce

<i>Užití zásadní odborné literatury a zdrojů</i>	ano	s výhradami	ne
<i>Přiměřená odborná terminologie práce</i>	ano	s výhradami	ne
<i>Vhodně zvolená metodologie</i>	ano	s výhradami	ne
<i>Práce s výzkumnými otázkami</i>	ano	s výhradami	ne
<i>Adekvátní průběh analýzy dat</i>	ano	s výhradami	ne
<i>Splnění deklarovaného cíle/cílů práce</i>	ano	s výhradami	ne

Hodnocení formálních kritérií práce

<i>Stylistická úroveň práce</i>	dobrá	s výhradami	špatná
<i>Pravopis a gramatika</i>	dobré	s výhradami	špatné
<i>Vhodná grafická úprava stránkování a textu</i>	dobrá	s výhradami	špatná
<i>Zpracování tabulek, obrázků, příloh</i>	dobré	s výhradami	špatné

Zásadní připomínky k obsahové úrovni práce

Problematická místa:

1. Cíl práce – není jednoznačně formulován

Cílem práce by podle názvu měl být sice vliv hraní PC her ve využití volného času (tedy pozice této aktivity a vliv na další volnočasové aktivity) hráčů, nicméně v anotaci je pak cíl stanoven jako vymezení znaků této konkrétní subkultury ve vztahu k jejich (obecně) sociálním a ekonomickým aktivitám. V úvodu je pak doplněno „Smyslem této práce bude zjistit, zda je možné tuto velkou skupinu, tedy hráčskou kulturu, rozčlenit na menší subkultury na základě různých herních žánrů. Hlavním předpokladem odlišnosti těchto hráčských skupin je rozdílnost ve využití jejich volného času mimo hraní počítačových her, intenzita hraní a zainteresovanost do hráčského světa, sociální a ekonomická situace, sociální vztahy, ale i třeba typický diskurz pro danou hru, či herní žánr.“(s. 9). Na straně 28 (podkapitola 4.1) je pak cíl výzkumu definován jako “analýza struktur hráčů počítačových her. Centrální výzkumnou otázkou je, zda existují různé hráčské subkultury diferencovány na základě jednotlivých herních žánrů.“ Je možné si takto položit otázky, když je využita metoda rozhovorů a ptáte se přímo participantů „Cítíš se jako člen herní komunity?“ Uvažujete o tom, jak si jednotliví dotazovaní vykládají danou otázku (jaké mají porozumění daným otázkám, ale i tomu prostředí?)

Na s. 28 se pak objevuje „Navazující dílčí otázkou je, zda se hráči jednotlivých herních žánrů osobně a vzájemně identifikují pouze podle her, které hrají, nebo se v procesu hraní vytváří skupinová identita odlišující danou skupinu od ostatních skupin v rovině specifického skupinového vědomí a vytváří tak oddělené subkulturní prostředí.“ Lze zachytit vnímání sebe sama v procesu hry tak, že se na to respondenta zeptám?

Způsob kladení si cílů/otázek i interpretace z bádání odpovídají spíše kvantitativnímu charakteru výzkumu.

2. Metodologie

Autor zjevně na poslední chvíli upustil od záměru využití více metod a zůstal u polostrukturovaných rozhovorů, ačkoliv se snaží o deskriptivní popis (počet hodiny trávení volného času, nalezení si přátel skrze PC hru, ztotožnění se s hráčským žánrem – je vhodně měřeno se takto ptát?) není jasné proč nepoužil dotazníky? Měl by pak standardizované odpovědi, který by mohl lépe porovnávat, což pak také činí (viz Závěr, s. 44-49). Případně bylo možné vyjít z dosavadních statistik, které o hráčích již i v ČR máme.

Další ne dobře popsanou částí je výzkumný vzorek. Není úplně zřejmé jak autor volil hráčské žánry a proč právě takto: „Žánry her jsem vybral podle aktuální dominance mezi hráčskou komunitou a dle počtu evidovaných hráčů.“ Celkem jde o tři zástupce každého žánru, chybí popis jejich základních charakteristik (např. v tabulce). Nebylo původním záměrem hráčské žánry spíše jako formu subkultury definovat?

Analýza kódů z rozhovorů je také nejasná a nepopsaná. V části 4.2 autor nemusel věnovat prostor srovnání kvantitativní a kvalitativní metodologie, ale měl více věnovat použité metodě (existuje sice podkap. 4.3 věnující se rozhovorům, ale místo limitů a výhod použití na tento konkrétní design výzkumu je vložen scénář rozhovorů, který se standardně dává do přílohy), výzkumnému vzorku a popisu postupu v analýze.

Podkapitola 4.3 není dobře strukturovaná, po scénáři rozhovorů autor plyně přechází k jednotlivým interpretacím (chybí přehled témat, o která půjde a proč jsou takto zvolena a proč nejde o výklad skrze herní žánry, téma Motivace na s. 32 se objevuje například úplně poprvé v celém textu), až na konci práce (s. 81) je jasné, že jde vlastně o kódy autora, které mu vzešly z analýzy. To je třeba však kvitovat v textu, aby byl text srozumitelný čtenáři. Obecně analytická část by si zasloužila více pozornosti, lepší strukturu a více argumentačně

podložit v kontextu zvolených cílů. Zcela absentuje informace o tom, jaký byl použit konkrétní typ analýzy dat a jaký byl postup přiřazování kódů kvalitativním údajům.

3. diskuze, limity výzkumu

Část Závěr bych chápala lépe jako Shrnutí a v Závěru naopak postrádám diskuzi (limity zvolené metodologie, výběr participantů, vztahení k předchozí části práce – např. není jasná role typologie PC her (s. 20-22) ani dělení hráčů (s. 22-24) jak se vztahuje k participantům výzkumu, ani proč se zavedená typologie a terminologie neobjevuje v empirické části. Zcela chybí diskuze role PC her v kontextu dalších volnočasových aktivit.

Zásadní připomínky k formální úrovni práce

1. způsob odkazování v textu:

Když autor využívá myšlenky autorů a uvádí autora/ autorku nějakého zdroje, je třeba dát za jméno do závorky rok odkazující na vydání zdroje, tento zdroj musí pak být uveden v Literatuře (např. Kroeber a Kluckhohn na s. 10, Griswold na s. 17, Kersey na s. 24)

2. tečka na konci před/za citací

je-li v uvozovkách (aspoň jedna) celá věta, závěrečná tečka se píše do uvozovek. Je-li v uvozovkách jen část věty, tečka se píše až za závěrečnou uvozovku. Tomu odpovídá i postavení odkazovací závorky, stejně tak když necitujete je tečka až za závorkou (prakticky vždy máte nesprávně před nebo obě tečky, příklad na s. 25:

část věty „...vyrábějí atd.“ [Duffková, 2008: 51].

bez citace „...konkrétním významem. [Duffková 2008:52])

3. po sobě následující odkazy na stejný zdroj

Pokud po sobě následují dva či více odkazů na ten samý zdroj, je možné v druhém a dalších výskytech použít úspornou formu zápisu odkazu s použitím latinské zkratky „ibid.“ (= tamtéž), která nahrazuje jméno autora a rok

Otázky k obhajobě práce

1. Jaké je socioekonomické zázemí hráčů? (tj. v textu neinterpretované otázky v rozhovoru č. 1-7)

2. Jaký je volný čas hráčů? A jaký vliv má tedy hraní her na to, jak hráči využívají svůj čas v kontextu dalších volnočasových aktivit?

3. Jaké metodologické limity plynou z výzkumu? (např. volba vzorku, metoda výběru sněhová koule, polostrukturovaný dotazník – našel byste otázku/y, kterou zpětně vnímáte jako nevhodně položenou? Kterou a proč? A dále zvolený typ analýzy a přístup kódování) Byla metoda rozhovorů adekvátně zvolena?

Stručné slovní hodnocení (dle uvážení posuzovatele)¹

¹ Např. náročnost tématu, specifika řešení, samostatnost nebo invence studenta, co jsou hlavní klady, nedostatky práce, případně jaký je přínos, nebo využitelnost práce, navrhovaná doporučení k možnému zužitkování práce; zejména však návrh řešení pro případ nedoporučujícího posudku: a) upřesnit, doplnit nebo rozvést stanovenou pasáž, b) opravit, přepracovat stanovenou pasáž, c) přepracovat celou práci na zadané téma, d) vypracovat novou práci na nové téma.

Práci hodnotím poměrně jako zdařilou, autor si vytypoval hráče počítačových her dle předem stanovených hráčských žánrů (není úplně jasné jak k dělení přišel a jak volil/ hledal participanty), chybí lepší popis hráčů pokud je chceme definovat jako subkulturu (věk, zákl. charakteristiky, pokud jde o PC her jako volnočasovou aktivitu, musí být jasný obraz dalších aktivit těchto hráčských komunit viz sekce 3.3). Nepovažuji za zcela šťastné zjišťovat např. příslušnost ke komunitě, používání specifického jazyka tím, že se na to jednoduše takto zeptám bez možnosti nějaké nabídky odpovědí. Analytická část je nejslabší částí práce, není jasný typ zvolené analýzy ani postup kódování. Shrnutí a závěry jsou poměrně neučesané a ne na všechny výzkumné otázky si autor odpovídá, zcela chybí část diskutující limity práce a zejména výzkumného designu.

Výsledné hodnocení práce

Domnívám se, že přes uvedeného výtky i jisté povrchnosti závěrů autor předložené bakalářské práce splnil základní požadavky kladené na tento druh kvalifikační práce. Práci doporučuji k obhajobě a navrhuji ji hodnotit stupněm B-C na základě výsledku obhajoby.

Navržené hodnocení

B-C

datum a místo

podpis autora posudku