

Vliv videoher na děti a mládež

Katedra učitelství, HTF UK

Práce Jana Hofa po krátkém úvodu (s. 10-11) popisuje historii a klasifikaci videoher (s. 12-18). Dále se stručně zabývá příčinami jejich popularity (s. 19-20). V klíčových oddílech teoretické části pak na základě prostudované literatury popisuje možná pozitiva a negativa hraní videoher (s. 21-31). V praktické části práce autor stručně představuje záměr a průběh vlastního výzkumu (s. 32-37). Jádrem praktické části obsahuje přepis stručných odpovědí dotazovaných respondentů na předem zvolené otázky (ty se týkaly primárně množství času tráveného hraním a jeho vnímaných pozitiv a negativ) a analýzy obsahu těchto odpovědí (s. 38-65). V rámci diskuse autor vyhodnocuje, jaké základní výsledky lze z odpovědí odvodit a v náznacích je srovnává se studovanou literaturou (s. 66-67). Reflektuje také některé limity svého výzkumu a spekuluje o budoucnosti videoher (s. 68). Stručný závěr shrnuje základní vnímaná negativa a pozitiva hraní (s. 69).

Práce Jana Hofa má, domnívám se, některé klady. Oceňuji např. přehledné shrnutí významných příležitostí a rizik spojených s hraním (s. 21-31). Autor v této části podle mého názoru na většině míst prokazuje přiměřené porozumění tematizovanému jevu a své porozumění prokazuje nejen shrnutím uvažovaných teorií, ale také tím, že na ně reaguje vlastními zdůvodněnými úsudky (např. v souvislosti s otupělostí vůči násilí v posledním odstavci na s. 25). Obsahově zajímavé (např. pokud jde o dobu, kterou respondenti tráví hraním, nebo pokud jde o některá pozitiva, která jim podle jejich názoru hraní přináší, např. ta spojená se znalostí anglického jazyka) a korektně zdůvodněné se mi také jeví analýzy odpovědí respondentů (na s. 44-45, 57-58 a 64-65). Velmi oceňuji, že je autor schopen postřehnout, popsat a věrohodně hypoteticky vysvětlit i některé paradoxní jevy, např. to, že jsou spoluhráči zmiňováni i jako největší zdroj zábavy při hraní i jako nejčastější zdroj nepříjemných prožitků (s. 64).

Práce nicméně podle mého názoru trpí i četnými nedostatky, z nichž některé se mi jeví významné:

1. Opakovaně se, myslím, v textu projevuje napětí mezi deklarovanými cíli a použitým postupem.
 - a. Hlavním cílem práce jako celku mělo být „zjistit pozitivní i negativní vliv videoher na děti a mládež“ (32). Použitá metoda (rozhovor) ale podle mne spíše neumožňuje skutečné pozitivní a negativní vlivy odhalit. Může nanejvýš vypovídat o vnímaných či deklarovaných pozitivěch a negativěch. Pokud autor chtěl zjistit skutečné pozitivní a negativní vlivy, měl, domnívám se, spíše – jak tomu bylo u některých výzkumů popsaných v teoretické části – zvolit experiment (srovnat např. to, do jaké míry se v anglickém jazyce zlepšuje skupina hráčů her oproti skupině kontrolní apod.). Nevýhody zvolené metody z hlediska uvedeného cíle měly být, domnívám se, přinejmenším zmíněné v oddílu věnovaném limitům výzkumu.
 - b. Výzkum je charakterizován jako „kvalitativní“ (s. 34). Rozhovory jsou představeny jako „polostrukurované“ (s. 34). Autor také uvádí, že se „v případě nedostatku informací“ respondentů doptával (s. 34). Odpovědi respondentů nicméně reagují na zcela identické otázky, jsou velmi stručné a jejich zápis nijak nesvědčí o tom, že se autor skutečně v případě nedostatku informací doptával. Nereaguje např. doplňující otázkou ani na zcela vágní odpovědi typu „tak různě“ (s. 41) nebo „můžeš se zlepšit

v různých věcech“ (s. 42). Nezdá se tedy, že by se snažil co nejhloběji porozumět zkušenosti dotazovaných, což by bylo podle mne na místě u opravdu kvalitativně zaměřeného výzkumu. Obsah analýz odpovědí se také soustředí na jevy, které odpovídají spíše výzkumu kvantitativnímu (četnost jednotlivých druhů odpovědí, srovnání podkategorií respondentů atd.). Tomu ale zase neodpovídá oslovení malého a nereprezentativního vzorku.

- c. Odpovědi jsou řazeny do tří sekcí, nazvaných „Přinášejí videohry nové poznatky a vědomosti jejich uživatelům?“, „Je hraní videoher pro dnešní děti a mládež hlavní zábavou?“ a „Přináší hraní videoher více negativ[,] nebo pozitiv?“. Není ale podle mne zřejmé, proč je otázka „Jaká negativa na hraní sám vidíš?“ řazena do sekce „Přinášejí videohry nové poznatky a vědomosti jejich uživatelům?“ (s. 38-44). V sekci „Je hraní videoher pro dnešní děti a mládež hlavní zábavou?“ se dokonce podle mne neobjevuje žádná otázka, která by přímo mířila na toto téma, srovnávala by např. množství času tráveného hraním a množství času tráveného jinými aktivitami. To samé platí o sekci „Přináší hraní videoher více negativ[,] nebo pozitiv?“ Autor se konkrétně ptá na to, co respondenta na hraní nejvíce baví, zda při hraní zažil něco nepříjemného, zda prožil nějaké emoce a zda se u hraní rozcíljuje. Osobně se domnívám, že z odpovědí na tyto otázky vůbec nelze odvodit, zda se respondenti domnívají, že jim hraní přináší více pozitiv, nebo více negativ. (Tím méně pak z nich lze odvodit, jak je tomu doopravdy.)
2. Četnými nedostatky podle mne trpí také využití teorie, a to v teoretické části textu i v diskusi na jeho konci.
 - a. V textu se objevují rozsáhlé pasáže, v nichž autor z podstatné části jen pasivně přebírá informace z jednoho zdroje. Jde zejména o podkapitulu věnovanou žánrům her na s. 14-18. (Autor, dodávám, tuto podkapitulu doplňuje o detaily, u nichž na zdroje vůbec neodkazuje. Zřejmě se jedná o jeho vlastní zkušenosti či názory, což by přinejmenším mělo být jasně patrné z pozitivních formulací.)
 - b. V práci se objevují poměrně rozsáhlé pasáže, u nichž není zřejmý význam pro deklarovaný cíl textu. Zejména to platí o části věnované historii videoher.
 - c. Informace o výzkumech shrnutých v teoretické části mohly být podle mne opakovaně úplnější nebo jasněji a přesněji podané. Autor např. píše: „Bavelierová, Green a Seidenberg na zmíněnou italskou studii navazují a přicházejí s velmi odvážným tvrzením: ‚Hráči akčních videoher dokáží udělat v daném čase více správných rozhodnutí. Pokud se tedy jedná o chirurga nebo vojáka na bitevním poli, může být rychlost rozhodování rozhodující pro výsledek‘ (v Květon P., 2020, s. 105). Ovšem tyto rozdíly mezi akčními a neakčními hráči nemusí přímo odrážet vliv videoher, nicméně osoby s velmi rozvinutými kognitivními schopnostmi vyhledávají aktivity, které mohou uplatnit právě v akčních videohrách.“ (s. 21) Z popisu nicméně nelze poznat, v čem konkrétně spočívalo navazování Bavalierové, Greena a Seidenberga, ani proč by měl být rozdíl „mezi akčními a neakčními hráči“ v tomto kontextu způsoben tím, že „osoby s velmi rozvinutými kognitivní schopnostmi vyhledávají aktivity, které mohou uplatnit právě v akčních videohrách“ (s. 21) [míněno zřejmě, vyhledávají aktivity, v nichž mohou uplatnit své schopnosti]. Italská studie, o níž je řeč, totiž měla povahu experimentu, v němž si účastníci nemohli sami zvolit, jaký druh hry budou hrát.
 - d. Osobně bych, a to i kvůli jasnosti textu, pokládal za žádoucí, kdyby autor v teoretické části ve větší míře vycházel i z původních studií a ne jen z přehledových knih.
 - e. Na některých místech chybí informace o zdroji. Např.: „Mezi nejznámější autory v dnešní době patří například Pedro z kanálu PedrosGame nebo House z kanálu HouseBox.“ (s. 23) Pokud jde o autorovy

domněnky, mělo by to být uvedeno. (Lepší by ale bylo, myslím, vycházet např. z dostupných přehledů sledovanosti a na ně také v práci odkázat).

- f. Výrazně důkladnější podle mne mohlo a mělo být porovnání vlastního výzkumu s teorií v diskusi. Autor jen vágně píše: „Za nejzásadnější výsledek považuji zjištění, že se dotazovaní během videoher něco naučili, jelikož Manfred Spitzer (Spitzer M., 2021) často ve své knize tvrdí, že videohry nemohou přinést nic pozitivního.“ (67) Autor zde ale neodkazuje na žádnou konkrétní pasáž, v níž by Spitzer toto – krajní a o sobě dost zřetelně nevěrohodné, už proto, že jen máloco na tomto světě nemůže přinést nic pozitivního – tvrzení uváděl. Především však autor nijak nesrovnává výsledky svého bádání s jinými, obsahově podle mne zajímavějšími tvrzeními či studiiemi uváděnými v teoretické části. Osobně bych ocenil, kdyby se o takové srovnání pokusil během obhajoby.
- g. Teorie by mohla být podle mne účelně uplatněna i na jiných místech textu. Autor např. píše: „Pak jsou tu ale i respondenti, kteří uvádějí dvě až pět hodin. Což mi připadá jako rozumné rozmezí.“ (57) Zajímavé by bylo vědět, co o „rozumnosti“ tohoto rozmezí vypovídají relevantní výzkumy. I k tomuto bodu se, myslím, autor může vyjádřit během obhajoby. Podobně by mne zajímalo bližší vysvětlení tohoto výroku: „Zda respondentům chybí videohry, pokud se jim nemohou věnovat, odpověděla většina, že ano. Lze to tedy považovat za první projev závislosti, či za nějakou její lehčí formu.“ (s. 66) Lze z výzkumu odvodit, zda jde skutečně o první projev závislosti nebo o její lehčí formu?

Budu také pochopitelně rád, když se autor při obhajobě vyjádří k ostatním částem mého posudku.

Předběžně práci navrhuji hodnotit stupněm „dobře“.

Mgr. Matěj Král, Ph.D.

V Praze 31. 8. 2023

