

POSUDEK OPONENTA HABILITAČNÍ PRÁCE

Masarykova univerzita

Uchazeč

Habilitační práce

Oponent

**Pracoviště oponenta,
instituce**

PhDr. Petr Květon, Ph.D.

Hraní videoher v dětství a dospívání: Dopady a souvislosti v sociálně-psychologické perspektivě

doc. PhDr. Lenka Morávková Krejčová, Ph.D.

Univerzita Karlova, Filozofická fakulta, Katedra psychologie

Posudek oponenta habilitační práce PhDr. Petra Květoně, Ph.D.

Hraní videoher v dětství a dospívání: Dopady a souvislosti v sociálně-psychologické perspektivě

Záměr práce: Práce si klade za cíl představit čtenářům co nejširší kontext hraní počítačových her dětmi a dospívajícími. Kombinuje přitom informace z oblasti vývojové, sociální i pedagogické psychologie, představuje výzkumy realizované ve sféře kognitivní psychologie, dotýká se i oblasti klinické psychologie, resp. patopsychologie. Z podstaty tématu je zřejmé, že je nutné přistupovat k němu multidisciplinárně, myšleno napříč dílčími oblastmi psychologie. Ač je práce spíše menšího rozsahu, toto se autorovi bezpochyby podařilo.

Nezanedbatelným cílem práce je také oslovení široké odborné veřejnosti. Posuzovaný spis proto nemá jen charakter habilitační práce, ale jedná se o již vydanou odbornou publikaci, která prošla kompletním recenzním řízením a nese všechny charakteristiky vědecké monografie.

Relevantnost tématu pro daný obor: Není pochyb, že je jde o téma vysoce aktuální, které se dynamicky proměňuje stejně jako moderní technologie, o nichž je v práci řeč. Prezentace výstupů různorodých výzkumných studií v uplynulých dekádách toto rovněž jasně dokladuje. Autor se k proměnám přístupů náležitě vyjadřuje, komentuje je i interpretuje souvislosti. Na několika místech v textu poskytuje ucelené přehledy různorodých přístupů, které jsou z velké části autorské a patří mezi jeden z užitečných přínosů textu.

Pro úplnost může být zajímavé se v rámci rozpravy o práci vyjádřit k přesahům tématu do dalších společenskovedních oblastí, popřípadě naznačit, kde vznikají podnětné momenty pro komplexnější spolupráci.

Preciznost, jasnost a zřetelnost formulace problému: Domnívám se, že pro čtenáře je zcela evidentní, čím se chce autor zabývat. Uspořádání témat v rámci práce dokresluje stanovený problém a umožňuje pohled z různých perspektiv. Je zjevné, že se autor zvolené problematice věnuje dlouhodobě a v problému se orientuje natolik, aby ho dokázal srozumitelně uchopit.

Z hlediska srozumitelnosti oceňuji také průběžné definice či doplňující vysvětlení některých pojmů a přístupů, jež jsou v textu uvedeny zvláště v šedých „polích“ a mají charakter poznámek. Předpokládám, že šlo především o záměr přiblížit problematiku čtenářům vydané publikace. Pokládám to za užitečnou strategii.

Přínos práce a srovnání s badatelským okolím domácím i zahraničním: Práce prezentuje značné množství převážně zahraničních studií. Těžiště práce představuje třetí kapitola, která je nejrozsáhlejší a shrnuje různé typy studií na dané téma. Nejvýraznější pozornost je věnována metaanalytickým studiím, které jsou kriticky analyzovány a interpretovány, včetně vizualizací údajů formou grafů, tabulek a schémat. U této kapitoly je uvedeno spoluautorství. Vzhledem k tomu, že se jedná o bezmála polovinu textu habilitační práce, bylo by vhodné vymezit konkrétněji přímý přínos autora práce. Přestože si plně uvědomuji, že

realizace odborných vědeckých prací (výzkumů i zpracování textů) získávají týmovou práci na kvalitě a spolupráce více odborníků představuje standard současné vědecké činnosti v našem oboru.

Za přínosné momenty v práci pokládám i jiné pohledy na počítačové hry, resp. videohry, než jsou okruhy násilí, zábavy či závislosti, což jsou chronicky známá témata, jež se v tomto kontextu skloňují. Laická veřejnost i část odborné veřejnosti se jimi často zabývá. Autor však poukázal i na další souvislosti, včetně jejich možných přínosů.

V neposlední řadě vnímám příznivě také jistou relativizaci tématu. Na několika místech v textu se autor vyhýbá jednoznačným tvrzením. Přiznám se, že v momentě, kdy jsme četla o možné syntéze Fergusonovy a Andersonovy teorie, které byly nejprve v textu kladeny do protikladu, jednoznačnější vymezení autora (resp. autorů) jsem trochu postrádala. Postupně jsem však při čtení nabyla dojmu (argumenty autora tomu značně napomohly), že právě jednoznačná vymezení mohou být ve výzkumu i v praxi spíše na škodu a mohou téma poškodit. Rozhodně pak v ničem nepomohou interakcím edukátorů a dětí či dospívajících, kteří hry hrají. Výčet proměnných (kategorizovaných jako kontext hry a kontext hráče, jak uvádí autor), které napomohou nejednoznačné otázky objasnit, je velmi široký. Autor ho poskytuje a vede čtenáře spíše ke kritickému přemýšlení o souvislostech než k jednoznačným deklaracím.

Adekvátnost zvolené metody: V textu je ve třech různých kapitolách prezentováno pět výzkumných studií, které všechny vycházejí z několikaletého průřezového šetření v základních i středních školách, potažmo mezi rodiči vybrané skupiny dospívajících. Pro výzkum bylo použito několik škál, dotazníků a diagnostická metoda Big Five Inventory. Detaily metod jsou popsány až v příloze textu, což poněkud ubírá na přehlednosti a srozumitelnosti představených výsledků studií. Z hlediska v příloze uvedených údajů o reliabilitě použitých metod lze však soudit, že metody byly zvoleny vhodně.

Úroveň zpracování: Výzkumné studie přináší množství pozoruhodných údajů. Jejich úroveň zpracování má však různou úroveň komplexnosti, mnohdy jsou výsledky spíše jen naznačeny. Vyvolávají dost otázek, na které snad čtenář nalezne odpovědi v dalších studiích uvedených v seznamu použitých zdrojů, v němž autor odkazuje na své články v odborných periodících. Navíc informace o výzkumném vzorku a použitých metodách čtenář nalezne až v příloze, což není vždy jednoznačně uvedeno, takže čtení může být někdy trochu matoucí. Je nutné intenzivně prací listovat, abychom porozuměli kontextu sdělení.

První studie je jen stručným shrnutím informací o Škále motivace ke hraní. Ocenila bych, kdyby zjištěná data byla alespoň stručně interpretována. Jak lze chápat výsledky sdělené v posledních dvou větách dané subkapitoly?

Ve studii české adaptace dotazníku GAS jsou jako jedny z mála explicitních údajů uvedeny výsledky korelací s kvalitou spánku, resp. spánkovými problémy, a životní spokojeností. Obě korelace jsou enormně nízké. Asi by bylo vhodné v rozpravě o práci uvést více argumentů, proč stojí tyto údaje za pozornost.

Detailnější informace o výsledcích nacházíme v prezentaci studie o vnímaných důsledcích hraní videoher. V této subkapitole ovšem poměrně významně postrádám diskusi k výsledkům. Ocením, když zazní (alespoň v náznaku) v rámci rozpravy o práci.

Obdobná situace se bohužel opakuje i při prezentaci výsledků o souvislostech mezi videoherním násilím a agresivitou.

Stručnou diskusi lze nalézt až v poslední dílčí studii, která se zaměřovala na význam rodičovského monitoringu při hraní videoher. U prezentace těchto výsledků jsem navíc oceňila hlubší interpretaci výsledků, kterou pokládám za významnou součást naší odborné práce.

Naplnění formálních (jazykových, citačních aj.) požadavků: Z hlediska tohoto kritéria lze jen konstatovat, že veškeré náležitosti byly splněny. Práce má formát publikace, je tedy logické, že formální náležitosti jsou zcela adekvátně zpracovány.

Jak bylo řečeno v úvodu, práce přináší množství pozoruhodných informací a svědčí o dlouhodobém odborném zaměření autora i jeho erudici v dané oblasti. Podněty pro další diskusi anebo upřesňující dotazy jsou uvedeny průběžně v textu.

Domnívám se, že habilitační práce splňuje požadavky standardně kladené na úroveň habilitačních prací v daném oboru.

V Praze 8. března 2021

doc. PhDr. Lenka Morávková Krejčová, Ph.D.