

OPONENTSKÝ POSUDEK HABILITAČNÍ PRÁCE

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

Autor: PhDr. Petr Květon, Ph.D.

Obor habilitace: Psychologie

Předseda habilitační komise: prof. PhDr. Marek Blatný, DrSc.

HODNOCENÍ OBSAHOVÉ A FORMÁLNÍ STRÁNKY

Předkládaná práce dosahuje z hlediska obsahové i formální stránky vysoké úrovně zpracování, přičemž naplňuje veškeré jazykové i citační požadavky kladené na tento typ prací. Do textu publikace její autor syntetizuje kromě značného rozsahu aktuálních zahraničních zdrojů i výsledky pěti dílčích výzkumných studií, realizovaných v rámci grantového projektu GA15-03875S a s podporou dlouhodobého koncepčního rozvoje výzkumné organizace RVO: 68081740. Prezentované výstupy přitom pokrývají široké spektrum realizovaných výzkumných záměrů (od psychometrických studií, přes studii mapující porovnání vnímaných pozitivních i negativních důsledků hraní videoher rodiči a jejich dětmi a studii zaměřenou na prozkoumání vztahu mezi expozicí videohernímu násilí a agresivitou v kontextu vybraných demografických a rodinných i osobnostních charakteristik až po výzkum role rodičovského monitoringu), které dokládají nejen relevanci zvolených teoretických východisek, ale i šíři a hloubku autorova zájmu o řešenou problematiku.

Autor publikace přibližuje široké veřejnosti poutavým a erudovaným způsobem stěžejní aspekty hraní videoher v průběhu klíčových fází vývoje jedince a současně se velmi zdařile vyrovnává i s důsledky herních aktivit, které jsou laickou i odbornou veřejností často vnímány jako primárně negativní. V této souvislosti se domnívám, že by aplikační potenciál publikace, která se mj. zabývá i diagnostikou videoherní závislosti, mohlo podpořit zařazení zmínky o postupech léčby videoherní závislosti.

HODNOCENÍ STANOVENÝCH VĚCNÝCH A METODOLOGICKÝCH KRITÉRIÍ

Autorem zvolené téma je v rámci daného oboru zkoumání zcela relevantní a současně i vysoce aktuální, kvalitou svého zpracování je pak nepochybně srovnatelné s publikacemi zahraničních autorů, jež jsou v oblasti hraní videoher nositeli vědeckého poznání. V kontextu České republiky se pak jedná o zcela ojedinělý originální knižní titul.

V rámci celkové koncepce práce oceňuji vedle vlastních výsledků vědecké práce (viz prezentované závěry výzkumných studií, kde autor prokázal svoji odbornou erudici v metodologii psychologické vědy i relevantních postupech analýzy dat) zejména autorovu schopnost precizní identifikace a formulace relevantních problémů, kritického a současně syntetického přístupu k současnému stavu poznání v oblasti hraní videoher i schopnost integrovat často protichůdné poznatky a následně je prostřednictvím adekvátních postupů předložit velmi čtivou formou odbornému i laickému čtenáři (např. studentům psychologie, pedagogiky, etopedie, pediatrie atpod.).

Na základě výše uvedeného konstatuji, že **habilitační práce splňuje požadavky standardně kladené na úroveň habilitačních prací v daném oboru.**

Otázky k obhajobě práce:

1)


Domníváte se, že pro české sociokulturní prostředí existují specifické odlišnosti v hraní videoher pro Vámi sledované vývojové období? Pokud ano, pak je, prosím, stručně charakterizujte.

2)

Studie Oxfordského internetového institutu (Fakulta sociálních věd Oxfordské univerzity), jejímž autorem je profesor Andrew Przybylski, kterého ve své práci citujete v jiné souvislosti, dospěla k závěru, že zkoumané osoby, které trávily delší čas hraním videoher, vykazovaly častěji známky pocitů štěstí, než osoby, které se hraním videoher nezabývaly (sledováno bylo hraní dětské série Animal Crossing a strategie Plants vs. Zombies). V rámci studie sdíleli s výzkumníky anonymizovaná data o tom, kolik času hráči hrají, v případě druhé videohry i data o výkonech konkrétních hráčů a emotikonech, které při hraní používají vývojářské společnosti. Tyto záznamy byly spojeny s výsledky dotazníkového šetření zaměřeného na identifikaci pocitů spokojenosti a pohody (studie se účastnilo celkem 3274 hráčů starších 18 let). Předchozí výzkumy realizované s podobným záměrem uvádějí převážně opak a obvykle dochází k závěrům, že čím déle zkoumané osoby hrají, tím méně šťastny se cítí.

Čím si tento nesoulad vysvětlujete?

V Brně dne 11. 1. 2021


doc. PhDr. Iva Burešová, Ph.D.