

Posudek oponenta práce

Název práce: Vliv hraní MMORPG na náladu hráčů

Autor: Michal Kůra

Práce si klade za cíl *pokusit se o rozšíření poznatků v oblasti vlivu her na náladu hráčů (s. 8)*. Autorova snaha se, na rozdíl od stále ještě dominujícího diskursu, více upíná k pozitivním efektům videoher na prožitkovou rovinu. Teoretický rámec autor vymezuje z hlediska trojice vlivných teorií užívání média ke změně nálady. Tento výčet je následně doplněn o představení fenoménu *flow*, kterým řada výzkumníků interpretuje hluboký stav zaujetí hráče. Právě i snaha o potvrzení či vyvrácení vztahu mezi *flow* a změnou nálady se stává převažujícím předmětem výzkumného designu rozebíraného v empirické části. Autor si zde (s. 34) stanovuje pětici hypotéz založených na zjišťování možné korelace mezi pozitivními změnami nálady a hraním MMORPG, porovnání intenzity *flow* při hraní MMORPG a jiné činnosti (sledování dokumentu), testování vztahu mezi intenzitou *flow* a trojicí dalších proměnných (změna nálady, variabilita tepové frekvence, Zimbardova časové perspektiva). K řešení tohoto výzkumného problému se autor rozhodl využít tradičního nástroje kvantitativního designu v podobě experimentu, který doprovázela baterie dotazníků a monitorování tepové frekvence. Výzkum byl proveden na vzorku deseti probandů, jejichž úkolem bylo hrát svou oblíbenou MMORPG po dobu přibližně dvě hodiny. Ústřední závěry práce autor shrnuje ve vyšší hladině pozitivních pocitů a obecně kladnějším naladění po hraní MMORPG než v případě dokumentu. Dále se ukázala pozitivní korelace mezi intenzitou *flow* a změnou nálady, spojitost *flow* a časové perspektivy hráče nebyla potvrzena. Změna nálady a časové perspektivy *present-fatalistic* a *past-negative* však naopak dosáhly vysoké korelace.

Předně je třeba poukázat na komplexnost práce, která se projevuje jak ve zpracování teoretické části, tak i v množství použitých metod. Text podkládá 24 zdrojů, jejichž majoritní díl spadá do literatury zahraniční. Užití pramenů kvalitně podkládá výzkumný záměr a seznamuje s tématem práce. Obdobně autor, až na výjimky, zvládá vysvětlovat hráčské pojmy a vyhýbá se nekomentovanému užívání žargonu, což spatřuji jako časté úskalí studií z herní oblasti. O něco diskutabilnější je volba celkově šesti metod výzkumu (pět dotazovacích a měření tepu). Na jednu stranu chápu jako sympatické přiznání autora, že bylo nutné přistoupit ke změně metodologie z důvodu selhání původně plánované metody (monitorování salivatorního kortizolu). Na stranu druhou si nejsem jistý, zdali všechny použité metody hrály dostatečně důležitou roli a ve výsledku nebyly některé z nich redundantní. Například v Charltonově škále problematického hraní jsem nezahlédl zjevnou nebo reflektovanou spojitost s předmětem práce. Výsledky dotazníku jsou sice uvedeny, ale v diskusi je vynechán a nepochopil jsem zcela jeho přínos. Měření tepové variability je autorem považováno za hlavní nástroj studie, který je však zúročen pouze v herní části experimentu a při klidovém sledování dokumentu nemá váhu, jíž ani nedosahuje v kontextu *flow*, na které se autor rozhodl důmyslně dotazovat přímo během hraní. V této souvislosti si ještě dovoluji upozornit na možnou slabinu v experimentálním srovnávání hraní videohry a sledování dokumentu. Pro účely studie by se mi zdálo vhodnější srovnávat změny nálady příznivců videoher se skupinou nadšenců pro dokument, nebo, jak sám autor navrhuje v diskusi (s. 58), stejnou skupinu, ale

změnit žánr videohry na hru jednoho hráče. O tomto tématu bych i rád zavedl diskusi během obhajoby.

Formální rovina sice není bez výhrad, hlavně v některých opakujících se chybách v interpunkci, nesprávném uvádění či umístění citačních odkazů a úpravě, přesto povaha drobných nedostatků neindikuje opomenutí, ale spíše první zásadní zkušenost s psaním výzkumné zprávy. Délka práce odpovídá povaze zkoumaného tématu.

Nehledě na výše zmíněná úskalí, jimiž si možná student zkomplikoval práci, není možné zapřít nadstandardní díl času, který věnoval sběru dat (5-6 hodin na probanda). Tento fakt, domnívám se, do velké míry vynahrazuje na kvantitativní výzkum nepočtený vzorek. Dále je pro text charakteristické zvládnutí reflexe výzkumných postupů, což umožnilo autorovi zkorigovat velký počet metod do převážně logického celku. V kontextu výzkumu složitě uchopitelného konceptu flow a prožitkové dynamiky hráče se z mého pohledu jedná o úspěšný empirický pokus, navzdory možná až příliš velkým ambicím řešitele. Ze závěrů bych akcentoval především nalezenou spojitost mezi některými typy časové perspektivy v dotazníku ZTPI a změnou nálady při hraní nebo podložení přetrvávajících pozitivních pocitů i po skončení hry.

V souhrnu mohu práci vřele doporučit k obhajobě.

V Praze 20. 5. 2014

Mgr. Ondřej Hrabec