

Školitelský posudek bakalářské práce

Posuzovaná práce: Vliv hraní MMORPG na náladu hráčů

Autor práce: Michal Kůra

Vedoucí práce: Mgr. Kateřina Lukavská

Oponent: Mgr. Ondřej Hrabec

Práce Michala Kůry se zabývá vlivem hraní počítačové hry (MMORPG) na náladu, a to zejména v souvislosti s výskytem flow fenoménu, popisovaného jako optimální prožitek ponoření do činnosti. Téma bylo stanoveno s ohledem na grantový úkol školitelky – Flow fenomén a kontrola času při hraní počítačových her, Michal Kůra se však aktivně podílel na užším vymezení tématu i na designu výzkumu.

Michal Kůra samostatně plnil jednotlivé úkoly v rámci tvorby bakalářské práce – literární rešerše, příprava metod pro sběr dat, získávání účastníků výzkumu, vlastní sběr dat, zpracování a analýza dat a prezentace výsledků v textu bakalářské práce. Konzultace probíhaly rovnoměrně v rámci celé tvorby práce.

Bakalářská práce Michala Kůry je zdařilým experimentálním výzkumem. Obsahuje **část teoretickou**, ve které student představuje zkoumané proměnné (MMORPG, nálada, flow a jeho fyziologické markery) a uvádí podobně zaměřené výzkumy. Vysoce relevantní je zejména studie Mulligana z roku 2008 s názvem Exploring Mood Management via Exposure to a Massive-Multiplayer Online Game. Celkově je třeba studenta pochválit za kvalitně provedenou literární rešerši, díky které je teoretická část dobrým odrazovým můstkem pro empirickou část práce. Teoretická východiska jsou podána srozumitelně a s patřičnými odkazy k původním zdrojům, kterých autor používá celkem 24, z toho 18 v angličtině. Jde převážně o původní výzkumné studie publikované v recenzovaných mezinárodních časopisech.

Empirická část práce popisuje průběh a výsledky vlastního výzkumu provedeného Michalem Kůrou. Jedná se o terénní experiment, ve kterém Michal Kůra s každým z 9 respondentů absolvoval v respondentově domově dvě přibližně 2,5hodinová sezení, při kterých měřil změnu nálady před a po aktivitě (kterou v prvním případě bylo hraní MMORPG hry, ve druhém případě sledování dokumentárního filmu), intenzitu prožitku flow a tepovou frekvenci během aktivity. U každého respondenta byla zjišťována také časová orientace (prostřednictvím dotazníku ZTPI), u níž byl na základě předešlých studií předpoklad, že bude souviset s intenzitou prožívání flow, a dále míra problematičnosti hraní (prostřednictvím Charletonova dotazníku klíčových znaků závislosti) a intenzita hraní vyjádřená množstvím hodin týdně stráveným hraním MMORPG her. Navzdory nízkému množství probandů, které bylo způsobeno jednak časovou náročností výzkumu pro experimentátora, jednak obtížným hledáním vhodných účastníků, se Michalu Kůrovi podařilo prokázat dvě klíčové hypotézy výzkumu – jednak vztah mezi změnou nálady a typem aktivity (hraní MMORPG bylo spojeno s lepší náladou než sledování dokumentu; změna nálady u hraní MMORPG byla průměrně ve smyslu jejího zlepšení, zatímco sledování dokumentu vedlo v průměru ke zhoršení nálady; viz Hypotéza 1, s. 53), jednak vztah mezi kvalitou nálady po aktivitě a intenzitou prožitku flow (intenzita prožitku flow pozitivně koreluje s kvalitou nálady zjišťovanou po aktivitě, viz Hypotéza 2, s. 54). Potvrzen byl i další předpoklad a to ten, že při hraní MMORPG účastníci v průměru dosahují intenzivnějšího flow prožitku než při sledování dokumentárního filmu (viz Hypotéza 4, s. 54). Celkově je empirická část zpracována přehledně a v souladu se zvyklostmi prezentace kvantitativních výzkumů v psychologii.

Michal Kůra podle mého prokázal, že je schopen samostatně naplánovat, provést, vyhodnotit a prezentovat hodnotný empirický výzkum.

V Kladně 14.5.2014

Mgr. Kateřina Lukavská