

Oponentský posudek na bakalářskou práci Petry Písecké „Terapeutické možnosti RPG her“

Práce je podrobnou a teoreticky dobře podloženou přípravou výzkumu psychoterapeutické intervence. Ústředním tématem práce jsou hry na hrdiny (role-playing games), které autorka vymezuje jako hry mimetické (napodobivé), odehrávající se ve fantazijním světě.

Cílem plánovaného výzkumu bylo ověřit, zda lze efektivně využít hry na hrdiny v psychoterapii. Konkrétně se autorka zaměřila na „možnost klientů vyzkoušet si v bezpečném prostoru hry kroky, které nejsou schopni učinit v reálném životě.“ Toto zúžení terapeutického cíle¹ je dle mého funkční a oprávněné, mohlo však být v práci lépe reflektováno.

Práce je členěna do několika částí. V první z nich (Teoretické vymezení problému) autorka jednak vymezuje pojmy, se kterými v dalším textu operuje (hra, RPG, psychoterapie, skupinová psychoterapie), zejména však své téma (tj. hry na hrdiny v kontextu psychoterapie) uvádí do vztahu s teoretickými koncepty psychoanalýzy jako jsou potenciální prostor, přechodové objekty a mody psychického fungování. Tento teoretický rámec je k uchopení řešeného problému velmi vhodný a jeho výběr považuji za velký klad posuzované práce. V první (teoretické) části práce je dále včleněno několik dalších oddílů, které se dotýkají řešeného problému (tedy využití her na hrdiny v psychoterapii). Z těchto bych ráda vyzdvihla zejména oddíl Mechanismy hry a v něm princip „uzlových bodů“ (s. 25), který nejen výstižně popisuje proces hraní her na hrdiny, ale je také praktickým konceptem pro plánované terapeutické užívání těchto her. Podnětná je také autorčina aplikace Kubíčková, resp. Doležalova modelu komplexní komunikace (s. 26 a 27), je jen škoda, že některé změny, které autorka v modelu provedla, nejsou patřičně okomentovány². Celkově lze označit teoretickou část práce za zdařilou, i když bych uvítala lepší vymezení některých pojmů nebo alespoň systematičtější nakládání s nimi (např. herní situace, akce, aktivita). Na druhou stranu je třeba poznamenat, že autorka dobře vymezila podstatné kategorie z hlediska jejich konkrétní aplikace v rámci psychoterapie, což je vzhledem k cíli její práce asi významnější. Pozitivně na mě zapůsobila také formální úprava teoretické části, kde každý pojem či mechanismus je nejprve vymezen v obecné rovině a následně v kontextu psychoterapie. Je dobře, že autorka dokázala tyto dvě roviny jasně oddělit.

Ve druhé části (Návrh předvýzkumu) autorka předkládá podrobný plán terapeutické intervence (hraní her na hrdiny). Jedná se o přibližně deset stran textu, na kterých rozpracovává jednotlivé fáze intervence, vycházejíc z dělení fází psychoterapie vyhledaného v literatuře. Zabývá se jednak **přípravnou fází**, kam spadá především řešení praktických problémů jako jsou zajištění instituce, prostředků, participantů (klientů, resp. hráčů), dále pak **fází tvorby skupiny**, kde na základě výše zmíněných uzlových bodů vymezuje několik typů skupin a zvažuje, který typ by byl pro intervenci optimální, a nakonec **fází práce ve skupině**, kde se zamýšlí nad otázkami tvorby postav, tvorby herního světa a nad vlastním procesem hraní. Celou koncepci je možno označit za dobře promyšlenou a zodpovědně připravenou. V této části vidím největší přínos práce, neboť se domnívám, že je kvalitním opěrným bodem pro každého, kdo by chtěl podniknout pokus využít hry na hrdiny v terapii či poradenství.

V dalších částech práce (Hypotézy a Aplikace v praxi) autorka popisuje, kterak procházela jednotlivými fázemi plánu výzkumu při svém pokusu jej zrealizovat. Je třeba shrnout, že tento pokus byl v zásadě neúspěšný. Přínosem této části je tak „pouze“ upozornění na řadu praktických obtíží, se kterými se autorka potýkala a také několik ponaučení týkajících se jednak realizace

1 Podle definic psychoterapie, které autorka uvádí, jsou cílem terapeutického působení změny v klientově prožívání, chování a osobnosti (viz s. 11 a s. 12). V dalším textu však autorka hovoří o terapii jako o pomoci při řešení situací, se kterými si klient neví rady (s. 12), případně o pomoci s učiněním kroků, kterých klient dosud nebyl schopen (s. 30).

2 V Kubíčkově, resp. Doležalově modelu je například fikční svět, který čtenář rekonstruuje na základě výchozího textu podmnožinou fikčního světa, který je konstruován textem vyprávění. V autorčině aplikaci na RPG je fikční svět (re)konstruovaný hráči samostatnou množinou, která se částečně překrývá s fikčním světem konstruovaným páneš jeskyně (resp. scénářem hry).

plánovaného výzkumu, jednak výzkumu na poli psychoterapie obecněji. Je škoda, že autorka podrobněji nerozebírá příčiny selhání naplánovaného projektu a nezamýšlí se nad podmínkami, za kterých by byl plán realizovatelný (např. odlišná cílová skupina).

Práce je napsána s velkým ohledem ke čtenáři, je velmi dobře členěna, jednotlivé kapitoly plynule navazují a jejich zařazení do textu autorka dobře zdůvodňuje. Výjimkou je v tomto smyslu část Hypotézy, která je poněkud strohá.

Autorka pracuje s literaturou po formální stránce v zásadě správně, jen by si měla dát pozor na jednotnost citací (tečky, dvojtečky, kurzíva...). Co se týče rozsahu literatury, tak jej hodnotím jako dostačující, i když mi trochu chyběly tituly zabývající se hrami na hrdiny, ať už obecněji anebo přímo v psychoterapeutickém kontextu³.

Jazyková úroveň práce je vysoká, v textu je minimum chyb. Autorka překročila doporučený rozsah práce (práce má celkem 53 stran), což ale nevnímám jako zápor.

Celkově na mě práce zapůsobila dobrým dojmem, a to zejména ze dvou důvodů. Prvním je samotná volba tématu – využití her na hrdiny v rámci psychoterapie. Jsem přesvědčená, že uvedení her na hrdiny do psychologické praxe by bylo velmi užitečné. Druhým důvodem je autorčino zpracování části Návrh předvýzkumu, které je provedeno s pečlivostí a rozmyslem a je cenným příspěvkem dalším výzkumníkům (i praktikům) na tomto poli.

Předložená práce podle mého názoru **splňuje požadavky kladené na bakalářskou práci** a proto ji **doporučuji k obhajobě**.

V Praze 26.5.2009

Mgr. Kateřina Pekárková

Otázky:

1. Z jakého důvodu jste v informační zprávě pro potenciální respondenty uvedla, že jde o Real Play Game (hry v reálném čase) namísto Role-Playing Game (hry s hraním rolí)? Jaké důsledky mohla mít tato mystifikace pro Vás a instituci zastřešující výzkum (ČSDZ)?
2. Napadá Vás proč došlo k tak zásadnímu nepochopení principu hry ze strany klientek/účastnic výzkumu?
3. Napadá Vás jiná cílová skupina, kde by bylo možné a vhodné RPG využít?
4. Jakou konkrétní RPG jste plánovala použít a proč?
5. Během celé práce hovoříte o potenciálním významu RPG pro klienty ve smyslu nácviku určitých situací či činění obtížných kroků. Zvažovala jste také význam „náhradní identity“, které by se klientům dostalo? A co „náhradní“ seberealizace?
6. Napadá Vás, jak by se daly zmírnit „etické překážky“, o kterých se zmiňujete na s. 44?

3 Např. J. Krajhanzl (2001). *Možnosti využití Role-playing games v psychoterapii*. Nepublikovaná zápočtová práce pro předmět Základy klinické psychologie, FFUK v Praze. Retrieved May 26, 2009, from the World Wide Web: <http://studierpg.unas.cz/>;

J. Hughes (1988). *Therapy is Fantasy: Roleplaying, Healing and the Construction of Symbolic Order*. Paper presented in Anthropology IV Honours, Medical Anthropology Seminar, Dr. Margo Lyon, Dept. of Prehistory & Anthropology, Australian National University. Retrieved May 26, 2009, from the World Wide Web: http://www.rpgstudies.net/hughes/therapy_is_fantasy.html;

W.A. Hawkes-Robinson (2008). *Role-playing Games Used as Educational and Therapeutic Tool for Children, Youth, and Adults*. Retrieved May 26, 2009, from the World Wide Web: <http://www.rpgtherapy.com/project-documents/downloadable-documents/RPG-Research-Role-playing%20Games%20Used%20as%20Educational%20and%20Therapeutic%20Tool%20for%20Children%2C%20Youth%2C%20and%20Adults-by-Hawke-Robinson-Draft-20081206a.pdf>.