

Oponentský posudek diplomové práce

Název diplomové práce:

VLIV EFEKTU FLOW NA PROŽÍVÁNÍ, CHOVÁNÍ A ZKUŠENOST ČLOVĚKA

Autor práce: Bc. Barbora Čášková

Autorka se v práci věnuje tématu: „možnosti využití hry a efektu flow v oblasti sebepoznávání“ (str. 4), její snaha směřuje především k objasnění, jak lze hru a flow k tomuto cíli v psychologii využít. Cílem práce, který si autorka ve výzkumné části klade je: „zda zkušenosti ze hry a z prožitků flow vedou k sebepoznání“ (str.4), formulováno detailněji dále: „zda může být prožívání flow během hry pro hráče osobnostně přínosné. Zda během hraní a prožívání stavu plynutí dochází k něčemu, co samotní hráči označují za důležité či užitečné“ (str.33).

Teoretická část práce je pojata jako přehled současných poznatků ve 3 oblastech – tématech (a zároveň klíčových slovech): 1) Hra, 2) Flow, 3) Sebeoznání. Autorka v těchto kapitolách prokazuje kvalitní práci s širokou paletou zdrojů, text je bohatě a adekvátně citován a odkazován. Autorka volí především postup kompilace přehledu z více zdrojů, ale zároveň i tyto zdroje srovnává (např. str. 25) a poukazuje na případné odlišnosti a shody v pojetí jednotlivých autorů, což přispívá k plastickému (i když vzhledem k množství témat v prostoru teoretické části práce určitě ne vyčerpávajícímu) obrazu např. pojetí fenoménu flow. Zároveň se setkáme také se zdařilou snahou propojení témat – např. str. 28 při porovnání charakteristik hry a fenoménu flow. Některé poznatky, předkládané v teoretické části, jsou využity v závěrečné diskuzi, což zprostředkovává propojení teoretické a praktické části diplomové práce. Osobně bych v teoretické části navíc ocenila přehled současných výzkumů tohoto tématu, které by byly k autorčině výzkumné snaze relevantní a které ji případně pro její vlastní práci inspirovaly.

Praktická část práce je přehledně členěná a jsou popsány cíle, samotný obsah herního programu, metody i postup při sběru a vyhodnocení dat.

Praktická část práce je založena na 2 využitých zdrojích dat: 1) dotazník flow FSS, který si pro potřeby výzkumu autorka sama upravila. Výsledky všech 9 respondentů jsou vyhodnoceny (sečteny a zprůměrovány hodnoty odpovědí) je konstatováno, že se v průběhu programu flow projevilo.

Druhým, obsáhlým zdrojem dat jsou rozhovory s účastníky herního programu. Zhuštěný přepis toho, co vzhledem k tématu autorka považuje za důležité, je uspořádáno do tzv. (autorkou zvolený termín) „případových studií“. Autorka avizuje otevřené kódování a generování kategorií (za kategorii je zřejmě považováno „to důležité“, co respondent zmínil – v textu je tučně označeno, ale tyto kategorie neprostupují případovými studiemi, pro jednotlivý rozhovor autorka tučně označuje pasáž, slovní

spojení, téma). Takto pojaté kategorie, které jsou následně uskupeny do společných témat (společnost, skupina; vztah k výkonu, obrany, osobní vlastnosti, síla stimulu), která autorka dále rozpracovává – interpretuje jejich výskyt, četnost, význam.

Jádrem práce je diskuse, kde se autorka snaží odpovědět na výzkumné otázky, vede dialog se zjištěními jiných autorů, komentuje, pokud je její zjištění v rozporu s teorií. S některými dílčími závěry autorky souhlasím, považuji je za podložené jejím zkoumáním: např. zdůraznění významu reflexe pro sebeuvědomování, potřeba určité síly stimulu a existence „komfortní zóny“, nebo zjištění, že při některých aktivitách, které působí frustraci, mohou zároveň osoby flow pociťovat.

Považuji za prokazatelné a výzkumem autorky prokázané, že hry mohou vést a za určitých podmínek vedou k sebeuvědomění si některých svých osobnostních vlastností, kvalit, mohou mít velký psychologický, psychoterapeutický potenciál. Zároveň výsledky dotazníků dokumentují, že u herních aktivit se projevilo flow. Jiný vztah mezi hrou a flow nebo vztah flow k sebepoznání však prokázán není. Když potom autorka např. tvrdí, že: „pro sebeuvědomování není efekt flow jediná podmínka“, pak se ale ptám, zda vůbec můžeme tvrdit, že je to vůbec nějaká podmínka. Co když je sebepoznání a jeho míra na flow zcela nezávislé?

Autorka sama v závěru píše: “Odpovíme-li na otázku, zda prožitek flow přispívá v důsledku k sebeuvědomování či sebepoznávání, nebudeme zcela jednoznační. Výsledky našeho výzkumu ukazují, že za přítomnosti flow hráči došli k sebeuvědomění, ale vzhledem k tomu, že jsme výzkum vedli kvalitativně, není možné tento vztah jakožto kauzalitu potvrdit na obecné úrovni. „ Autorka dále tvrdí, že pro prokázání vztahu flow k nějakému efektu by bylo třeba jiného designu výzkumu. Budí to ve mně zmatek, zejména vzhledem k názvu a stanoveným cílům práce, na základě kterých jsem prokazování vlivu efektu flow od této práce očekávala.

Otázka k obhajobě: Jak by mohl vypadat vámi zmiňovaný design výzkumu, který by dokazoval vztah mezi flow a sebepoznáním? Proč jste takový výzkum pro svou práci nevolila?

Práci doporučuji k obhajobě

Hana Valentová

V Praze 10. 5. 2015

