

**Bc. Barbora Čašková: Vliv efektu flow na prožívání, chování a zkušenost člověka. Diplomová práce.  
Školitelský posudek.**

Studentka **Barbora Čašková** se ve své práci rozhodla kvalitativně prozkoumat oblast hry a hraní. Věnuje se možnostem využití hry a efektu „flow“ v oblasti sebepoznání. **Téma je originální a vzešlo z její vlastní iniciativy a dlouhodobého zájmu.** Již od počátku bylo dobře promyšleno, studentka se dobře orientovala v dané problematice a měla i praktické zkušenosti v dané oblasti (dlouhodobě se věnuje zážitkové pedagogice, zajímá se i o teoretické koncepty hry, shromáždila různé nástroje k měření „flow“ v různých aktivitách). Barbora Čašková věnovala dostatek času promyšlení dostupných teorií a dříve realizovaných výzkumů, což jí umožnilo se na výzkum dobře připravit a postupovat systematicky. Z hlediska procesu se jednalo o časově dobře naplánovanou práci, studentka pracovala kontinuálně, pravidelně svou práci konzultovala a kreativně reagovala na náměty a připomínky. Doporučenou literaturu studovala, sama přinášela celou řadu podnětů (včetně zahraniční literatury a zdrojů) a na konzultace chodila připravena. Pozitivně hodnotím její samostatnost, „odvahu k náročnému tématu“, zodpovědný přístup, flexibilitu a otevřenost v samotném výzkumu, která jí umožňovala zažít „výzkumná překvapení“, tj. objevovat nové nečekané jevy a zároveň se plynule přizpůsobovat zužování a formování tématu, které se možná vyvinulo trochu jinak, než původně očekávala.

**Teoretickou část považuji od počátku za vyspělou a velmi dobře zpracovanou.** Text mapuje teoreticky na základě české i zahraniční literatury různé aspekty hry, které se následně odráží i v praktické části. V teoretickém pojednání představuje studentka vymezení hry a uvádí cíle, které lze hrou dosáhnout. Práci dokazuje, že hra je přínosná i pro dospělé jedince. Popisuje metodu zážitkové pedagogiky, která s hrou systematicky pracuje a uvádí také způsoby využití hry v terapii. Dále seznamuje čtenáře s fenoménem flow a jeho dimenzemi. Mezi efektem flow a hrou jsou ukázány podobnosti a možnosti pro jejich využití v psychologii. Autorka **dokázala z obsáhlého tématu vytáhnout a zprostředkovat čtenáři to nejpodstatnější.** Teoretická část byla variována na základě vývoje tématu. Teoretická část je úměrná formátu práce a prezentovaná fakta jsou relevantní tématu práce.

V praktické části pak leží podstata studie - empirický výzkum. Barbora Čašková vytvořila experimentální hrouvou situaci (herní den) a následně pro analýzu dopadů tohoto experimentu na prožívání respondentů vhodně zvolila formu polostrukturovaných rozhovorů kombinovanou s měřením efektu „flow“. Rozhovory s účastníky experimentu jsou základem pro kvalitativní analýzu a interpretaci. Rozhovory analyzovala prostřednictvím metod zakotvené teorie. **Metodologie byla zvolena vhodně a dobře zvládnuta teoreticky i prakticky.**

Cílem výzkumu bylo zjistit, zda zkušenosti ze hry a z prožitků „flow“ vedou k sebepoznání. Výsledky potvrzují, že hra přináší řadu zajímavých podnětů pro sebeuvědomění. Trochu překvapivě se ukázalo, že původně centrální a měřený jev - tedy „flow“ nemusí být jedinou podmínkou sebepoznání, zážitek z nečekané situace až frustrace je také dobrým zdrojem.

Výzkumné otázky byly zpočátku formulovány obecně a následně zpřesňovány. Zejména proto, že některé pozorované jevy nebylo možné k efektu „flow“ přímo vztáhnout. Téma se tak v průběhu práce specifikovalo a zužovalo. Autorka šla cestou, kdy z jednotlivých rozhovorů vytvořila

případové studie prožívání herního dne a zároveň při analýze rozhovorů objevila opakující se témata / aspekty prožívání a jala se je kategorizovat. Zároveň autorka využila dostupných nástrojů a změřila, kdy a v jaké míře se u respondentů / hráčů objevilo prožívání „flow“. Zde bych zvláště ocenila její snahu téma objektivizovat.

Autorka zjistila a zprostředkovala čtenáři, že zásadní pro její respondenty bylo **členství ve skupině a role**, kterou momentálně zastávali zejména v rozměru aktivita – pasivita a dominance – submise. Dalším zajímavým aspektem se ukázal vztah respondentů k **výkonu v herních situacích** a také význam zpracování **frustrační situace**. Sami účastníci hodnotí jako přínos především uvědomění týkající se jejich aktuální životní situace. Inspirující je téma **síly potřebného stimulu k sebeuvědomění, které je výborně vztaheno k teoretické části**, konkrétně k teorii komfortní zóny.

Práci uzavírá diskuse, kde jsou zodpovězeny výzkumné otázky a zjištěné poznatky jsou znovu vztaheny k efektu „flow“ a výsledky se konfrontují se zpracováním tématu v literatuře. **Zajímavá je zejména diskuse nad otázkou, jestli je tedy „flow“ nezbytný či jediný nutný aspekt pro zážitky sebepoznání a sebeuvědomování? A jaký je význam frustrace při hře?** Závěry práce naznačují, že při hraní je možné dosahovat podobných výsledků, o které usiluje psychoterapie, současně však jsou reflektovány limity hry.

Vše je eticky ošetřeno a dobře reflektováno, formálně je diplomová práce v pořádku, je ucelená, rozsah zpracovaného materiálu je úměrný, literatura je dostačující a poctivě citována. **S procesem vzniku i výsledkem práce jsem jako školitelka spokojena.**

Možné otázky pro obhajobu:

- Vnímáte určitá specifika Vašeho výzkumu v kontextu toho, jací respondenti se experimentu zúčastnili?
- V čem spatřujete význam reflexe ve hře / zážitkové pedagogice?

V Praze 10.5.2015

PhDr. Mgr. Veronika Pavlas Martanová Ph.D.