

Posudek oponentky na bakalářskou práci Viktorie Račkové

„Dopad herních zkušeností na navigační schopnosti ve VR“

Bakalářská práce kolegyně Račkové se věnuje atraktivnímu a v prostředí české odborné literatury prozatím málo zkoumanému tématu. Zároveň lze ale vybrané téma považovat za potřebné, reagující na potřebu profesionálů psychologů lépe porozumět psychologickým aspektům i souvislostem „konzumace herních platforem“. Kolegyně Račkové zároveň zužuje prostor pro studium herního chování jen na prostor tzv. virtuální reality, což dává předkládané práci – z hlediska relevance- ještě specifický rozměr.

Práce čítá cca 50 stran, kde polovinu textu tvoří přehledová, teoretická část a druhou polovinu naplňuje provedený vlastní empirický výzkum s využitím prvků psychologického experimentu. Práce je psaná čtivým jazykem, je vůči čtenáři vstřícně strukturovaná a v zásadě logicky uspořádaná. Empirická část respektuje ustálené zvyklosti prezentace výzkumné studie v oboru psychologie.

Přehledová, teoretická část čtenáři postupně představuje základní tematické celky relevantní pro autorkou zvolený předmět výzkumu- tedy vysvětluje 1) fenomén prostorové orientace, resp. navigace v prostoru, 2) virtuální realitu a 3) fenomén hraní her na počítačem asistovaných platformách, resp., hraní tzv. video her. Řazení sdělovaného obsahu do jednotlivých kapitol trochu čtenáře mate a možná i ukazuje na ne úplně promyšlenou souvislost a návaznost mezi sledovanými teoretickými koncepty: kap. 2. 2. tak trochu „visí ve prázdnu“ a možná by jí to lépe slušelo v nějaké formě spojení s kap. 2. 3. Kapitola 2. 4. je možná trochu nelogicky nazvána otázkou (Jak souvisí videoherní zkušenosti s prostorovou představivostí?) ač se v podstatě nejprve věnuje videohram a jejich konzumaci a až následně souvislostem videoher a navigačního chování. Vnitřní členění podkapitoly 2. 4. na dva samostatné celky by nejspíš pomohlo jasně oddělit pasáže s ryze teoretickými oporami (definičního typu) a přehledovou část prezentující důležité poznatky relevantní pro zkoumání dopadu herních zkušeností na navigační chování ve VR. Závěru Teoretické části by slušelo nějaké shrnutí poznatků podstatných pro navazující empirickou část. Toto shrnutí zcela jistě čtenáři chybí v kap. 3. 2. empirické části, kde autorka plně spoléhá na to, že formulaci předložených hypotéz -tedy vyvození hypotéz s oporou stávajícího stavu poznání odborné literatuře- provede sám. Takový postup sice dobře testuje pozornost čtenáře, ale oponentovi bere příležitost přesvědčit se o míře, v jaké sama autorka chápe (a tedy i realizuje) vlastní výzkum jako spíše explorativní a v jaké jako konfirmační. Absence explicitních opor pro formulaci (vyvození) všech postulovaných hypotéz či případné odlišení hypotézy pro vlastní výzkum a ryze explorujících otázek (bez opory v přechodném výzkumu a sloužících třeba i jen základnímu porozumění zkoumanému fenoménu) je podle mého názoru slabým článkem prezentovaného výzkumu.

Prezentace metodologie provedeného výzkumu je pečlivě provedena, stejně jako představení metod užitých pro zpracování a analýzy výzkumných dat. Snad jen použitý „gaming dotazník“ by měl být prezentován i jako přílohový materiál ve formátu, v jakém byl předkládán participantům. V celkovém náhledu ale autorka stylem formulace vlastního textu opakovaně ukazuje zaujetí tématem i schopnost reflexe badatelské zkušenosti.

Představení výsledků výzkumu je systematické, odpovídá bakalářskému stupni badatelské kompetence. Osobně bych ocenila, kdyby práce obsahovala řádně provedenou část popisné statistiky, ze které by jasněji vystupoval charakter dat, se kterými autorka ve výzkumu zachází a který podrobuje analýzám. Jistě by stálo za to i doporučit pečlivější práci s grafy i tabulkami: např. ve smyslu promyšlenějšího formátu prezentace výsledků s odlišením zásadních a naopak méně podstatných či

zajímavých zjištění. Celému oddílu prezentace výsledků výzkumu by prospělo shrnutí podstatných zjištění a jejich provázání s přehledovou částí. Autorka shrnutí výsledků výzkumu v jisté velmi strukturované podobě nabízí jako součást kap. Diskuse. To má dle mého názoru za důsledek, že kap. Diskuse ztrácí problematizující charakter a je opravdu spíše jen strukturovaným shrnutím výsledků provedeného výzkumu bez kritického či interpretativního náhledu. Ve výsledcích výzkumu jsem nenašla výsledky gaming dotazníku.

Práci doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnocení velmi dobře. K obhajobě prosím autorku o přípravu odpovědí na tyto otázky:

Z jakého důvodu používáte pro označení vámi připravené testové situace ve VR pro participanty „experiment“? Můžete jasně odlišit závislou a nezávislou proměnnou, které do vámi konstruované experimentální situace vstupují? Můžete pojmenovat fázi vašeho „experimentu“, kdy dochází k manipulaci s nezávislou proměnnou?

doc. PhDr. Gabriela Seidlová Málková, Ph.D.

19. 9. 2022