

Univerzita Karlova v Praze
Pedagogická fakulta
Katedra psychologie
Myslíkova 7, 110 00 Praha 1

POSUDEK OPONENTA NA DIPLOMOVOU PRÁCI

Název práce:

Využití virtuální reality v terapeutických technikách práce s vtíravými myšlenkami u pacientů s úzkostnými poruchami (The use of virtual reality in therapeutic techniques of dealing with intrusive thoughts among patients with anxiety disorders.)

Řešitel: Bc. Diana Isabela Boss

Školitel: Mgr. et Mgr. Iveta Hocko Fajnerová, Ph.D.

Oponent: Mgr. Gabriela Dymešová

Předložená práce se zaměřuje na možnosti využití virtuální reality při léčbě vtíravých myšlenek u úzkostných pacientů (konkrétně u pacientů s GAD a OCD). Pro tyto účely byla využita metoda Strastiplného času, která patří do okruhu KBT přístupu k úzkostným poruchám. Práce si klade 2 základní VÝZKUMNÉ CÍLE:

1. zjistit adekvátnost a přijatelnost využití VR jako vhodné platformy při terapii vtíravých myšlenek.
2. porovnání efektivity metody Strastiplný čas (SČ) v běžném prostředí a ve VR

Z FORMÁLNÍHO HLEDISKA diplomová práce obsahuje celkem 81 stran textu, včetně Seznamu literatury. Ten je dostatečně rozsáhlý i komplexní vzhledem k danému tématu, všechny kapitoly jsou dostatečně teoreticky pokryty. Zahrnuje české i zahraniční zdroje a se zdroji je zacházeno formálně správně.

Samotná práce je potom členěna přehledně do třech hlavních teoretických a čtyř empiricky zaměřených kapitol, Závěry jsou samostatnou kapitolou. Součástí práce jsou 3 přílohy: oficiální Informovaný souhlas, písemné Informace pro účastníky studie a grafické znázornění některých výsledků.

TEORETICKÁ ČÁST se ve své první části věnuje obecně úzkostným poruchám se specifickým zaměřením na Generalizovanou úzkostnou poruchu a Obsedantně-kompulzivní poruchu. Obě poruchy jsou detailně popsány z pohledu genetického,

biologického i psychologického, neopomíjejí přehled psychoterapeutických přístupů. Následuje kapitola zaměřená na Vtíravé myšlenky, která se zabývá typy vtíravých myšlenek a jejich léčbou, včetně představení KBT metody Strastiplný čas. Tato metoda je dána do kontextu historického (doba vzniku) i současného (způsoby využití). Poslední kapitola je věnována využití Virtuální reality v psychologii a psychoterapii, se zaměřením na Expoziční terapii ve virtuální realitě, včetně indikace u vtíravých myšlenek.

V EMPIRICKÉ (PRAKTICKÉ) ČÁSTI a její první kapitole autorka velice strukturovaně a pečlivě představuje základní dva cíle výzkumu, základní výzkumné otázky i hypotézy. Forma i struktura odpovídá kvantitativní metodologii diplomové práce. Druhá kapitola je věnována představení dotazníků a použitých virtuálních brýlí, opomenuty nezůstávají etické aspekty výzkumu. Cílovou skupinou byli pacienti dvou oddělení NÚDZ (lůžkové odd., denní stacionář), zaměřených na léčbu úzkostí. Nechybí detailní popis sběru dat a jejich zpracování (pomocí programu SPSS). Výzkumný soubor ve výsledku zahrnuje pouze 14 respondentů, což není vzorek příliš velký, avšak na získaná data lze nahlížet jako na data s indikativním charakterem.

Interpretace dat je doplněna tabulkami a grafy přímo v textu, oceňuji také integraci kvalitativních dat formou přímých výpovědí participantů.

Diskuze diplomové práce je zpracována pečlivě a autorka se nebojí adekvátně obhájit také limity předkládané práce. V diskuzi se dobře opírá o předem definované cíle a výzkumné otázky. Výzkum, ačkoli na malém vzorku respondentů, ukazuje virtuální realitu jako adekvátní modifikaci metody Strastiplný čas, potvrzuje její využití díky deklarovanému úzkostnému stavu u pacientů, což je žádoucí mechanismus u expozičních metod terapií. Zároveň není deklarován nadměrný negativní vliv na fyzické prožívání práce s virtuálními brýlemi u pacientů. Autorka se v diskuzi věnuje jednotlivým výzkumným otázkám a dobře integruje také teoretické zdroje. Vedle limitů spojených s využitím technologií obecně autorka popisuje limity z důvodu nízkého vzorku, absenci dotazníku PSWQ při výměně techniky a řadu dalších.

V Závěrech autorka shrnuje omezené možnosti závěrů výzkumu, ale doporučuje i nadále VR testovat, neboť může být adekvátní a dokonce atraktivní náhradou klasické metody Strastiplného času.

ZÁVĚR

Přínos diplomové práce:

Autorka se ve své práci zaměřila na využití virtuální reality v psychoterapii vtíravých myšlenek u pacientů s úzkostnou poruchou. Hlavním přínosem práce je srovnání efektivity metody Strastiplný čas využití klasickým způsobem a ve virtuální realitě. Autorka se tématu zhostila dobře, škoda jen, že vzorek respondentů byl malý a neumožňoval detailnější práci s kontrolní skupinou, a že do samotného výzkumu

zasahovala také probíhající psychoterapie na oddělení, tedy není možno dostatečně odlišit přínos samotné metody. Nicméně, práci lze vnímat jako velice potřebnou z hlediska nastupujících moderních technologií do psychoterapeutických přístupů.

Z diplomové práce a jejího pečlivého zpracování je patrné, že jí autorka věnovala velké úsilí a čas a většina limitů práce je způsobena externími důvody. V případě, že by k dispozici byl rozsáhlejší vzorek respondentů, mohla by práce metodologicky postavena trochu jiným způsobem.

Diplomová práce obsahuje zanedbatelné množství překlepů či gramatických chyb, jazykově je však zpracována pečlivě a velice čtivě.

PRÁCI DOPORUČUJI K OBHAJOBĚ.

Otázky k obhajobě:

1. V případě, že byste měla pro výzkum zcela ideální podmínky, jak byste jej nastavila z hlediska definice cílových skupin, nastavení práce s dotazníky?
2. Jak by se dalo předcházet či budoucna stresujícímu činiteli, kterým jsou technické problémy při využití VR?
3. Pro jaké další terapeutické techniky si umíte představit VR jako adekvátní metodu?

V Praze, 6. 1. 2022

Mgr. Gabriela Dymešová