

Posudek diplomové práce

Matematicko-fyzikální fakulta Univerzity Karlovy

Autor práce Bc. Alžběta Mrkvová
Název práce Game Portraying Obsessive-Compulsive Disorder
Rok odevzdání 2024
Studijní program Informatika **Studijní obor** Počítačová grafika a vývoj počítačových her

Autor posudku Mgr. Lukáš Kolek, Ph.D. **Role** Oponent
Pracoviště KSVI

Text posudku:

Tato práce si klade za cíl vyvinout videohru simulující vybrané symptomy a možné projevy OCD a informovat tak obecnost o této poruše. Řešení práce se skládá ze tří oblastí. V první řadě se jedná o teoretickou část, která se zabývá obecně úvodem do tématu duševního zdraví, jeho reprezentací ve videohrách a částečným rozboru vybraných her.

Druhá část práce je zaměřena na popis herního designu a struktury vyvinuté hry v rámci implementační části této práce. Třetí část je následně věnována popisu a vyhodnocení provedené empirické studie menšího rozsahu zkoumající efekty a uživatelskou zkušenost vyvinuté hry.

S ohledem na cíle dané práce je její struktura zvolena vhodně, nicméně jako jeden z jejich hlavních limitů považují spíše volnější provázanost jednotlivých kapitol. Například část diplomové práce věnovaná testování a hypotézám se v úvodu prakticky vůbec neobjevuje. Oceňuji širokou rešerši her, které se tématem zabývají, a to jak v rámci veřejně dostupných her, tak také her z kategorie "games for health". Očekával bych však, že teoretická část a rozbor her budou systematickým způsobem informovat herní design vyvíjené aplikace, například že bude zvolen nějaký rámec nebo přístup z oblasti GBL (např. Plass, J. L., Mayer, R. E., & Homer, B. D. (Eds.). (2020). Handbook of game-based learning. Mit Press.). Takto se ona analýza her mnohdy omezuje spíše na subjektivní dojmy ze hry (e.g. "I liked their anxiety visualisation and took inspiration from it."(str.19)) či zpětné porovnávání s již vlastní hotovou hrou (e.g. "Their application involved the same dimension I am interested in in my game, but they took an opposite direction than I did." (str.22)

Chybějící teoretické ukotvení je pak patrné také v následující kapitole "Game Design". Autorka nastínila několik cílů, které by hra měla splnit. Není však pomocí literatury nebo příkladů z existujících studií nějakým způsobem rozvinuto, proč byl například pro cíl v oblasti zvýšení povědomí zvolen formát textové informační obrazovky, po které následuje interaktivní sekvence. Velká část této kapitoly je věnována sumarizaci kreativního procesu pro jednotlivé levely.

Co se týče implementace, samotná hra je funkční a stabilní. Kombinuje několik různých herních mechanik. Oceňuji, že autorka vytvořila své vlastní audiovizuální assety. Pro potřeby diplomové práce se jedná o adekvátní velikost implementace, na které lze testovat zvýšení povědomí o problematice. K implementaci nemám připomínky.

Co se týče testování, pozitivně hodnotím, že hra prošla QA testováním a zároveň pilotním testováním před sběrem dat pro empirickou studii. Samotná empirická studie proběhla na

vzorku 11 lidí v rámci jedné experimentální skupiny. Data byla sbírána před, během a po dohrání. Dotazníky kombinují self-report styl otázek zaměřených na vlastní posouzení znalosti OCD, otevřenými otázkami a také se znalostními otázkami zaměřenými na konkrétní aspekty OCD, které se objevily pouze v posttestu. Autorka přichystala, využila a vyhodnotila celou řadu testů. Z pohledu cílů práce se mi jejich volba přijde vhodná. Zde mi v sekci "Players' Understanding of OCD" chyběl lepší přístup ke zdrojovým datům či jejich přehlednější vyhodnocení. Například u tvrzení "After playing the game, they reported increased insight into the topic of OCD." si nejsem jistý, o jak velký posun se jedná, u kolikati lidí z daného vzorku atd. Jednoznačnější způsob prezentace výsledků v této kapitole by podpořil následné zhodnocení výsledků práce v diskuzi, například tvrzení "After the game, they understood that OCD has many more facets than they thought before and could better define it." (str. 56)

Stylisticky a jazykově je práce na dobré úrovni pouze s drobnými nedostatky a nemám k ní v tomto ohledu výhrady. Práce vychází z relevantních zdrojů výjimkou chybějících materiálů z oblasti GBL. Nicméně některé sekce práce následně postrádají jakékoli zdrojování. Úvod práce neobsahuje ani jednu referenci, a to ani u tvrzení, která bych zdroji určitě podpořil, např.: „Media often help to spread skewed views about these topics further because it is a deviation from a norm. And if these views are the only source of information for some people, it makes sense that they have cultivated them into their understanding of the illnesses.“ (str.7)

Přes zmíněné nedostatky autorka vytvořila funkční hru dle vlastního návrhu s vlastními audiovizuálními prvky, navrhla design experimentu spolu s širokou škálou použitých dotazníků a provedla experiment včetně pilotní studie. Zároveň minimálně alespoň část práce konzultovala s odborníky na problematiku duševního zdraví.

Otázky k obhajobě

- 1) Do jaké míry byla práce konzultována s odborníky na danou problematiku? Konkrétně mě zajímá, zda viděli výslednou hru, dotazníky a použité definice ve spojitosti s OCD?
- 2) Jakým způsobem proběhl nábor účastníků pro daný experiment?
- 3) Proč byl zvolen design experimentu, ve kterém se neporovnávají přímo rozdíly mezi pretest a posttest znalostmi účastníků?

Práci doporučuji k obhajobě.

Práci nenavrhuji na zvláštní ocenění.

Pokud práci navrhuje na zvláštní ocenění (cena děkana apod.), prosím uveďte zde stručné zdůvodnění (vzniklé publikace, významnost tématu, inovativnost práce apod.).

Datum 2. září 2024

Podpis

