

POSUDEK OPONENTA HABILITAČNÍ PRÁCE

Uchazeč: Mgr. Petr Květon, Ph.D.

Habilitační práce: **Hraní videoher v dětství a dospívání.** Dopady a souvislosti v sociálně-psychologické perspektivě.

Oponentka: doc. PhDr. Ilona Gillernová, CSc.

Pracoviště oponentky: Katedra psychologie Filozofické fakulty UK.

Nám. Jana Palacha 2, Praha 1.

Předložená habilitační práce P. Květoně je odbornou publikací, kterou vydala Grada Publishing, a.s. v koedici s Psychologickým ústavem AV ČR v minulém roce:

Květon, P. (2020) *Hraní videoher v dětství a dospívání. Dopady a souvislosti v sociálně-psychologické perspektivě.* Grada: 2020.

Předkládané posouzení habilitační práce Mgr. Petra Květoně, Ph.D. si všímá **věcných** charakteristik tématu a přínosu jeho zpracování pro rozvoj psychologických poznatků, dále **metodologických** souvislostí při analýze výsledků zejména zahraničních výzkumů a rovněž zpracování dat výzkumů realizovaných v ČR v týmech, kterých byl autor této práce členem. Stranou nezůstane stručné posouzení **formálních** náležitostí práce.

Celkově lze říci, že jde o zdařilou odbornou publikaci zaměřenou na teoreticky i prakticky významnou a zjevně aktuální psychologickou problematiku. Představuje spektrum otázek a témat týkajících se globálního fenoménu videoher. Prací prostupuje jasné formulování problémů a poznávání provázejících sledovaných proměnných. Publikace je logicky uspořádaná, jednotlivé kapitoly provází strukturovanost. V šesti hlavních kapitolách autor představuje problematiku videoher v širších a navzájem kompatibilních souvislostech. Předkládá psychologické souvislosti z pohledu dětí a dospívajících jako hlavních aktéru videoher, z pohledu rodinného prostředí a celospolečenských očekávání působení různých aspektů videoher, všímá si fenoménu agresivity a násilí, ale rovněž pozitivních aspektů videoher. Využívá k tomu rozsáhlý soubor odborných pramenů s výsledky výzkumů realizovaných zejména v zahraničí i u nás. Efekt práce jako celku

rezonuje s obsahy kvalitně zpracovaných a prezentovaných odborných publikací i vybraných výsledkům výzkumným studií realizovaných u nás.

Obsah práce je obohacen o řadu poznatků různého zaměření, které vycházejí z výzkumných studií, kde byl autor členem širšího týmu řešitelů. Autorova role není přesněji vymezena.

Zajímalo by mě, které části výzkumu právě on garantoval.

Autor ve své habilitační práci prokázal znalosti v konceptech a přístupech k násilí v médiích, zejména samozřejmě ve videohrách. Postupně uvádí množství relevantních poznatků, které vycházejí z mnoha zpracovaných metaanalýz, výsledků experimentů či jiných výzkumných postupů od významných autorů zabývajících se otázkami, které si kladl také P. Květon v již zmíněných vlastních výzkumech. Jejich prezentaci provází kritický odstup a hlubší reflexe v čase – výsledky o působení násilí a videoher se v čase pozměňují, využívající se různé výzkumné strategie a autor publikace je diskutuje a poukazuje na rozdíly i podobnosti. Např. v textu autor násilí a agresivitu v televizních pořadech odlišuje od násilí ve videohrách zejména aktivitou subjektu/hráče a systému přímých odměn za splnění úkolů – včetně násilných. Jedno i druhé autor dokládá řadou výzkumů různé povahy. Zajímalo by mě, zda i samotní tvůrci filmových či televizních pořadů a autoři videoher, které se nevyhýbají agresivitě a násilí, si tyto souvislosti uvědomují a „pracují“ s nimi. Autorovi se podařilo shrnout východiska v celé komplikovanosti různých přístupů a především výsledků mnoha výzkumů realizovaných v různých metodologických i věcných rámcích i způsobech zpracování dat.

Habilitační práce nemá jeden samostatný výzkumný problém, ale představuje několik navzájem souvisejících výzkumných studií se samostatnými a zároveň kompatibilními problémy věcně i metodologicky odlišné povahy. Výzkumné otázky ve všech studiích jsou jasně formulované, stejně jako postup a způsob jejich zpracování. Oceňuji, že kromě vědecky cenných poznatků autor prezentuje i jejich praktické využití (např. dotazníkové metody, doporučení do psychologické praxe i rodičovské výchovy).

Publikace P. Květoně využívá výhradně odborný jazyk, ale zůstává čtivá, zejména pro odbornou veřejnost (očekává od čtenáře metodologické znalosti a jistou zběhlost ve statistických analýzách dat). Domnívám se, že některé partie věnované výsledkům výzkumů, na kterých se autor podílel, mohly být podrobněji prezentované a komentované. Z hlediska formálních nároků pro habilitační studie je předložená práce zcela vyhovující.

Otázky k diskuzi:

Které poznatky z vlastních výzkumných šetření autora podporují skutečnost, že videohry lze vnímat jako aktivity, které mají rozvojový (např. kognitivní) a/nebo relaxační potenciál.

Společné činnosti rodičů a dětí se obecně jeví jako efektivní výchovný prostředek, který podporuje rozvoj rodinných vztahů i činnost samotnou. Jak je tomu u společného hraní videoher? Mohou společné činnosti usnadňovat rodičovský monitoring jak v limitaci obsahu, času a aktivní mediaci? Jakou roli hraje věk dětí?

V jakých kvalitách emočního vztahu a výchovného vedení v interakci rodičů a dětí lze nejlépe uplatňovat aktivní mediaci rodičů?

Závěr:

Habilitační práci Mgr. Petra Květoně, Ph.D. hodnotím pozitivně, autor v ní přesvědčivě prokazuje své vědecké kompetence a odborný přínos pro psychologii nejen u nás. Habilitační práce splňuje požadavky standardně kladené na práce tohoto druhu v oboru *psychologie*. Navrhuji proto po úspěšné obhajobě udělit Mgr. Petru Květonovi, Ph.D. vědeckopedagogickou hodnost docent v uvedeném oboru.

Praha, 7.5.2021

doc. PhDr. Ilona Gillernová, CSc.