

## POSUDOK HABILITAČEJ PRÁCE

Téma: SPOLOČENSKY ZODPOVEDNÁ MARKETINGOVÁ KOMUNIKÁCIA S AKCENTOM NA SOCIALIZAČNÚ, INFORMAČNÚ A VZDELÁVACIU FUNKCIU DIGITÁLNYCH HIER U DETSKÉHO RECIPIENTA

Autor: Mgr. Györgyi Janková, PhD.

Oponent: Prof. PhDr. Štefan GERO, CSc.

### 1. *Náročnosť spracovania riešenej problematiky práce*

Predloženú prácu musíme chápať v kontexte celkovej tvorivej osobnosti autorky, ktorá okrem primeranej vedeckej aktivity je aj významnou výskumnou pracovníčkou v oblasti spoločensky zodpovedného marketingu a mediálnej komunikácie so zameraním na tvorivosť so špecifickým pohľadom na detského percipienta. Vo svojej habilitačnej práci ako aj v niekoľkých predchádzajúcich výskumných projektoch sa venuje mediálnemu dopadu digitálnych hier na detského príjemcu v pozitívnom aj negatívnom zmysle.

Habilitačná práca, ktorú autorka predkladá k obhajobe, je akousi komplexnou snahou prezentovať direktívne zaraďovanie vzdelávacích, informačných a socializačno-výchovných prvkov do digitálnych hier. Možno konštatovať, že autorka práce spracovala danú problematiku vo vysokej miere náročnosti a v rámci možností rozsahu habilitačnej práce.

### 2. *Posúdenie úrovne spracovania práce*

Úroveň práce môžeme hodnotiť rovine teoretickej i výskumnej.

V teoretickej rovine sa autorka opiera o dostupnú literatúru v tejto oblasti, vymedzila základné pojmy a vzťahy: digitálny marketing a súčasný stav spoločenskej zodpovednosti v digitálnych hrách.

V druhej kapitole charakterizovala dopad mediálneho pôsobenia digitálnych hier s dôrazom na detského recipienta. Dotýka sa otázky závislosti detí od digitálnych hier a charakterizuje reklamnú hru ako súčasť spoločensky zodpovedného marketingu.

Tretia kapitola je venovaná vymedzeniu informačnej, vzdelávacej a socializačno-výchovnej funkcie médií a marketingovej komunikácie. Informačno-vzdelávací aspekt prepája s Bloomovou taxonómiou cieľov vzdelávania a pri socializačno-výchovnom pôsobení sa inšpirovala známym modelom KEMSAK. Tieto modely sa pokúša prepájať s marketingovou komunikáciou a spoločenskou zodpovednosťou.

V niektorých prípadoch by bolo vhodné v rámci vedeckého diskurzu zvýrazniť vlastný prínos do teoretickej oblasti.

Ďalšie tri kapitoly sú venované trom fázam výskumu. Problematiku skúma z troch uhlov pohľadu: z aspektu detského recipienta, z pohľadu hráča a z pohľadu digitálnych hier.

Vo štvrtej kapitole prezentovala výskum charakteristiky digitálnych hier u detí školského veku. Aplikuje model KEMSAK, teda zisťuje mieru kognitivizácie, emocionalizácie, motivácie, socializácie, axiologizácie a kreativizácie pri hraní digitálnych hier. Skúmanie uskutočňuje prostredníctvom T-testu. Štatisticky významné výsledky zaznamenala hlavne na vyššej úrovni emocionalizácie - prejavy agresivity u detí, motivácie - zbieranie bodov, trofejí a pod., socializácie - opakované hranie, spolupráca a vzájomná pomoc pri hraní, axiologizácie -zaujímavosť, aktivita, istota, kreativizácie - hľadanie alternatív zdokonaľovania hry.

Piata kapitola je venovaná výskumu možností a prvkov identifikovateľnosti aplikačných faktorov informovania, vzdelávania a socializácie v digitálnych hrách. Autorka načrtla model VIHARO, ktorý vymedzuje kategórie socializačno-edukatívnych a vzdelávacích prvkov z hľadiska digitálnych hier. Ide o tieto kategórie: výzva, inštrukcia, herný mechanizmus, atmosféra, režim hrania a obťažnosť. Tieto charakterizuje v prehľadnej tabuľke s príslušným komentárom.

V šiestej kapitole autorka zmapovala výskyt týchto prvkov v najobľúbenejších hrách u detí. Analyzovala 8 digitálnych hier z hľadiska spomínaných šiestich kategórií. Dospela k zaujímavým výsledkom z hľadiska spoločenskej zodpovednosti, , kritického postoja detí k agresivite, užívaniu drog, korupcie, sexuálnemu násiliu a pod. Ďalšou významnou súčasťou práce bolo prepojenie funkcií médií s ich edukačným a socializačným aspektom.

Výskumná časť je spracované s precíznosťou vlastnou autorkinmu výskumnému zameraniu a celkovému charakteru aj ostatných publikácií.

### 3. *Prínos a úroveň výsledkov práce*

Ak máme hodnotiť prínos práce v oblasti teoretickej, možno konštatovať, že práca otvára mnoho nových teoretických problémov, ktoré by si zaslúžili možno aj širšie spracovanie, napr. analýza digitálnych hier či mediálnych programov vyvinutých špeciálne pre výchovno-vzdelávaciu činnosť, prípadne ich dopad na celkovú úroveň vzdelávania. Samozrejme habilitačná práca má mať istý rozsah a preto podrobnejšie spracovanie niektorých zaujímavých tém nebolo možné. V tejto súvislosti by som rád spomenul novo vyvíjanú počítačovú hru Vivat Slovakia, ktorá mapuje aj pre mládež vhodnou formou nedávnu históriu 90-tych rokov. V mediálnej oblasti je nový dokumentárny seriál RTVS Mafiáni, ktorý rieši podobnú problematiku pre dospelých. Asi takouto cestou by sa mohli uberať výchovno-vzdelávacie programy a digitálne hry aj pre školy. Habilitantka by mohla uviesť niektoré iné podobné projekty na Slovensku, prípadne v zahraničí, ktoré boli vyvinuté pre školy, alebo sú využiteľné v školskej praxi.

V oblasti empirickej autorka prezentovala zaujímavý postup, ako spájať Bloomovú taxonómiu a Zelinov prístup KEMSAK na výskumné ciele v oblasti mediálnej a marketingovej komunikácie. Ďalšou metódou ktoré autorka využila bol riadený kvalitatívny rozhovor a modifikácia obsahovej analýzy, kde použila zmiešaný triangulačný postup kvalitatívnej analýzy a jej kvantifikácie.

4. *Posúdenie formálnej stránky práce (jazyk, štýl, štruktúra)*

Po stránke formálnej práca zodpovedá kritériám kladeným na tento druh kvalifikačných prác. Autorka používa vedecký jazyk, dobre štylizuje a gramatické chyby, či preklepy sa vyskytujú len ojedinele. Kladne musím hodnotiť prehľadnú štruktúru práce i pôsobivú grafickú úpravu, výber vhodného dokumentačného materiálu v podobe tabuliek a grafov.

4. *Explicitne vyjadrený návrh na udelenie vedecko-pedagogického titulu docent*

Napriek niekoľkým drobným pripomienkam hodnotím prácu habilitantky pozitívne.

Na základe predloženej práce a splnení ostatných kritérií pre habilitačné pokračovanie **odporúčam Mgr. Györgyi Jankovej, PhD. po úspešnej obhajobe udeliť titul docent v odbore 3.2.3 masmediálne štúdiá.**

V Nitre, dňa 20. februára 2022

Prof. PhDr. Štefan Gero, CSc.

oponent