



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Doc. PhDr. Blandína Šramová, PhD.

OPONENTSKÝ POSUDOK

habilitačnej práce

Meno a priezvisko autorky: Mgr. Györgyi Janková, PhD.

Názov práce: Spoločensky zodpovedná marketingová komunikácia s akcentom na socializačnú, informačnú a vzdelávaciu funkciu digitálnych hier u detského recipienta

Odbor habilitačného konania: Masmediálne štúdiá

Predložená habilitačná práca Mgr. Györgyi Jankovej, PhD. sa venuje aktuálnej, v súčasnosti vysoko naliehavej téme. Využitie digitálnych hier na rozvoj kognitívnych a sociálnych kompetencií u detského recipienta s dôrazom na jeho ochranu pred negatívnym ohrozením zdravia detí a dodržaním etických zásad je predmetom mnohých odborných diskusií naprieč viacerými odbormi (pediatria, pedagogika, psychológia, marketingová komunikácia a pod.).

Teoretická časť habilitačnej práce je spracovaná na základe aktuálnych 82 literárnych prameňov a tvorí seriózny základ pre výskumnú časť. Obsahovo je vystavaná systematicky a je tvorená tromi nosnými kapitolami.

Prvá kapitola *Spoločenská zodpovednosť a digitálne hry* je správne primárne orientovaná na predstretie aktuálneho stavu riešenia spoločenskej zodpovednosti v marketingu a marketingovej komunikácii s prepojením na videohry. V tejto časti práce by sa viac žiadalo rozpracovať oblasť týkajúcu sa zodpovedného hrania na úrovni ochrany detí a mládeže. Autorka správne konfrontuje predkladané teoretické koncepty so svojimi názormi, ktoré sú postavené na serióznej argumentácii. Trocha rušivo pôsobia preklepy a štylistické nepresnosti.

Druhá kapitola *Dopad mediálneho pôsobenia digitálnych hier* prehľadne podáva vymedzenie pojmov, ktoré sa pre ich nejednoznačnosť používajú nie vždy v správnych kontextoch. Čitateľ sa tu oboznámi aj s problematikou reklamných hier (advergaming), ktoré majú významné miesto v marketingových aktivitách, ako aj s vplyvom médií a digitálnych hier na detských recipientov. V tejto časti práce je náležite predstretý tak kladný ako aj záporný, vývin ohrozujúci vplyv médií a digitálnych hier na deti. Oceňujem autorkinu snahu o objektívny pohľad a kritické zhodnotenie danej oblasti.

Tretia kapitola s názvom *Informačný, socializačný a edukačný aspekt mediálneho pôsobenia* sa podrobnejšie venuje Bloomovej taxonómii s jej využitím v online prostredí a

modelu KEMSAK s akcentom na jeho využitie v oblasti marketingovej komunikácie s dôrazom na digitálne hry. Túto časť kategorizácie a jasného vymedzenia subkategórií viazaných k digitálnym hrám považujem za prínos pre ďalšie práce podobného charakteru.

Štvrtá kapitola s názvom *Charakteristika digitálnych hier u detí školského veku* je zameraná na, podľa autorky, tri fázy výskumu. Presnejšie by bolo deklarovat', že šlo o tri samostatné výskumy.

Prvý výskum je sústredený na zistenie vnímania vzdelávacej, informačnej a socializačno-výchovnej funkcie médií v digitálnych hrách deťmi školského veku. Autorka zlučuje výskumné problémy s výskumnými otázkami. Považujem to za veľké zjednodušenie a odporúčam jasne deklarovať výskumný problém/y a výskumné otázky. Na základe iných výskumov, ktoré autorka spomína, mohla vytýčiť hypotézy (1,2) nie iba predpokladajúc rozdiely, ale aj mieru zvýšeného výskytu sledovaných javov vo vzťahu k pohlaviu. Výskumná metóda je opísaná, ale v prílohe chýba jej ukážka. Analytická časť je logicky rozdelená podľa výskumných otázok. Výsledné zistenia sú prehľadne prezentované v tabuľkovej aj grafickej podobe. Autorka síce ohlasuje kap. 4.4 že pôjde o analýzu aj interpretáciu, ale táto časť je viac sústredená na analýzu zistení ako na ich interpretáciu. Kap. 4.6 *Zhrnutie a diskusia k 1. fáze výskumu* sa nadbytočne venuje zisteniam, ktoré sú opísané v predchádzajúcich kapitolách. Bolo zbytočné opakovane uvádzať hodnoty a percentá výsledných zistení na úkor interpretačnej časti. V tejto časti práce pozitívne hodnotím vedeckú skepsu, uvedomenie si limitov výskumu.

Druhý výskum je orientovaný na identifikáciu modelu socializačno-edukatívneho pôsobenia digitálnych hier na deti staršieho školského veku. Autorka jasne deklarovala ciele, vytýčila 4 výskumné otázky. Výskumnou metódou bol rozhovor (nesprávne ňou označovaný ako „metóda kvalitatívnej analýzy“, či „metóda kvalitatívneho rozhovoru“). Tento výskum pôsobí rozpačito a vyvoláva v čitateľovi viac otázok ako nájdenie odpovedí. Výskumný súbor tvorí 5 „respondentov“ širokého vekového rozmedzia 12-31 rokov. Ide skôr o participantov, kde však chýba ich charakteristika. Scenár rozhovoru je určený skôr pre dospelých ako deti. V analytickej časti chýba informácia o akú analytickú metódu sa autorka opierala, chýbajú ukážky odpovedí participantov. Nie je možné si tak utvoriť predstavu ako hodnotia mladší a ako starší participant sledované javy. Táto časť práce by si zaslúžila dotiahnutie. Smer sledovať javy aj prostredníctvom kvalitatívne, nie iba kvantitatívne orientovaného výskumného dizajnu si však zaslúži ocenenie.

Tretí výskum je sústredený na edukačno-socializačný aspekt mediálneho pôsobenia v digitálnych hrách, ktoré preferujú deti staršieho školského veku. Tento výskum považujem za prínos, kde autorka jasne deklarovala cieľ vychádzajúc z ňou vytvoreného modelu VIHARO. Autorka použila správne obsahovú analýzu, pričom sa primárne orientovala na kvalitatívny aspekt využitia tejto metódy. Jasne zadefinovala hlavné kategórie, ako aj sledované jednotky, ktoré identifikovala vo vybraných digitálnych hrách. Analytická časť je prehľadná, v ohlasovanej časti interpretácia a diskusia však chýbajú obe stránky a kapitola sa sústreďuje iba na zhrnutie výsledkov tretieho výskumu.

Prepojenie spoločenskej zodpovednosti vo vzťahu k modelu VIHARO bolo identifikované anxiologizáciou, čo považujem za prínos práce. Rovnako tak aj návrh modelu

PCV (pôsobenie-CSR-vzdelávanie), ktorý je inšpiratívny tak pre ďalšie výskumy ako aj aplikáciu do praxe pre tvorcov digitálnych hier.

V rámci diskusie prosím autorku, aby sa vyjadrila k nasledovným otázkam

1. Ako je nastavená regulačná politika a požiadavky pre herný priemysel, ktoré sa dotýkajú detského spotrebiteľa na SK? A ktoré prvky inšpirované v zahraničí by ste pridali?
2. Zaujímalo by ma, aké sú hlavné rozdiely vo vnímaní digitálnych hier dospelými a deťmi, vychádzajúc z ich výpovedí v druhom predložennom výskume.
3. Čím si vysvetľujete, že miera socializácia vyjadrená potrebou tímovej hry bola u dievčat nižšia ako u chlapcov.

Záverečné zhodnotenie

Mgr. Györgyi Janková, PhD. vo svojej habilitačnej práci preukázala schopnosť syntézy, systematickosti a odbornosti. Na Slovensku nebola práca podobného zamerania zatiaľ publikovaná, jej prínos je tak v teoretickej ako aj aplikácej rovine v odbore Masmediálne štúdiá. Habilitačná práca spĺňa kritériá kladené na habilitačné práce. Na základe vyššie uvedeného **odporúčam** prijať predloženú habilitačnú prácu k obhajobe a po jej úspešnom priebehu **odporúčam** udeliť autorku titul „docent“ v odbore Masmediálne štúdiá.

Zlín, 04. 02. 2022