

Celia Hodent. *The Psychology of Video Games.*

Routledge, 2021. 1. vydání. 116 stran.

Tato recenze se věnuje knize *The Psychology of Video Games* od Celia Hodent. Autorka je doktorkou psychologie s titulem z univerzity Sorbonné a své desetileté zkušenosti s aplikováním psychologických poznatků do vývoje videoher využila při psaní této knihy. Dílo se zaměřuje na seznámení čtenáře s empirickými psychologickými poznatky, které se týkají videoher a jsou využívány vývojáři při tvorbě her.

Celá kniha je rozdělena do pěti základních kapitol, které jsou logicky uspořádány a pěkně na sebe navazují. Zároveň je na konci každé části krátké shrnutí, které obsahuje stěžejní body. První kapitola obsahuje základní teoretické poznatky z psychologie, které jsou pro čtenáře nutné, aby mohl pochopit následující kapitoly. Čtenář se tak zjednodušenou formou ve spojení s videohrami seznámí s vysvětlením pojmů percepce, paměť, pozornost, motivace, emoce a jejich základními teoriemi.

Ve druhé kapitole se autorka zaměřuje na vysvětlení *Gamer User Experience (UX)* a jaké psychologické znalosti se při tvorbě využívají. Čtenáře tak seznámí s vymezením pojmů *UX* vs. *UI*, vysvětlí principy *Využití* a *Zaujetí*, které jsou základním stavebním kamenem každého *UX* designu.

Třetí kapitola představuje konkrétní pozitivní efekty, které může hraní videoher různého typu přinášet. Autorka v úvodu kapitoly velmi trefně vymezuje, že nelze mluvit o vlivech hraní videoher obecně. Jednotlivé typy her se velmi významně liší a je tak třeba si uvědomit, že každý typ hry může mít jiný efekt. Musíme tedy přemýšlet konkrétněji o vlivech jednotlivých typů her. Autorka uvádí výzkumně prokázané efekty na prosociální chování, kognitivní schopnosti či well-being. Zároveň také zdůrazňuje velký význam videoher jako edukačního nástroje.

Kapitola čtyři se naopak zabývá negativními efekty. Stejně jako v předchozí kapitole autorka zmiňuje, že nelze v tomto kontextu na videohry nahlížet jako na jeden homogenní typ aktivity. Opět tak prezentuje výzkumy, které poukazují na vlivy jednotlivých typů her na vnímání násilí, na školní výkon, spánek a antisociální chování. Zároveň v kapitole stručně, ale výstižně popisuje problematiku patologického hraní a náročnost samotného jeho diagnostikování.

Závěrečná část knihy je věnována etické problematice při vývoji her. Takto kapitola nepřímou navazuje na první kapitolu, protože objasňuje používání psychologických praktik při vývoji her a etickou problematiku jejich využití. Autorka objasňuje rozdíly mezi využitím poznatků za účelem zvýšení zisků a zážitků pro hráče a naráží na také na eticky problematické obsahy her, které mohou například hráče odměňovat za nemorální jednání.

V krátkém závěru knihy poté autorka uvádí svůj pohled na celou problematiku hraní videoher a poukazuje na to, že o tom, jak jednotlivé hry působí na lidskou psychiku, víme stále velmi málo. Vzhledem k tomu, jak populární volnočasovou aktivitou v současné době jsou, by rozhodně bylo vhodné zintenzivnit výzkumy v tomto tématu.

Celá kniha je psaná pop-psychologickým stylem, který ovšem k tématu velmi dobře sedí. Je třeba ocenit, že autorka zvládla celou publikaci psát odborným, ale zároveň čtivým stylem, díky kterému je kniha vhodná prakticky pro kohokoli. I když autorka přesně neuvádí, pro jaké čtenáře je kniha míněna, je zjevné, že může obohatit jak širokou veřejnost, tak odborníky z různých profesí.

Pro čtenáře z řad psychologů se může zdát úvodní kapitola povrchní a zjednodušená, autorka ovšem v textu uvádí, že jejím záměrem je představit psychologické teorie velmi jednoduše a způsobem nutným pro pochopení dalších kapitol. Psychologové ovšem jistě ocení postřehy o využití teorií a výzkumů při vývoji her a působení her na psychiku. Znalci videoher zase ocení drobné narážky a vtípky, které autorka do textu ukryla.

Je třeba také velmi ocenit to, že prakticky ke každé myšlence či teorii jsou uváděny konkrétní příklady, které umožňují lepší pochopení. Pokud je to možné, autorka volí příklady, které jsou spojeny s videohrami, což opět pomáhá lepšímu porozumění tématu. U teoretických poznatků a „učebnicových témat“ zase vždy uvádí důvod, proč je důležité, aby se s nimi čtenář seznámil.

Z celé knihy je znát, že autorka má k videohram vztah, což jí umožnilo napsat knihu takto komplexním pohledem, ale zároveň je to dle mého názoru důvodem, proč kapitola o pozitivních efektech hraní her působí tak optimisticky, a autorka se občas dopouští až příliš odvážných interpretací a tvrzení o benefitech hraní. Opačným způsobem působí kapitola o negativních vlivech her, ve které jsou sice uváděny příklady výzkumů, ale jejich výsledky jsou interpretovány daleko kritičtěji než výsledky v kapitole o pozitivních přínosech. Největší výtka se týká výzkumů uváděných v publikaci. Autorka v knize uvádí skutečně velké množství studií o videohrách, ale v některých případech jsou výzkumy jen zmíněné a nejsou citované, takže je není možné dohledat. Většina uváděných výzkumů je citovaných, ale chybějící citace v některých případech dávají možnost pochybnostem.

Na to, že kniha má „pouze“ 116 stran, obsahuje velké množství zajímavých myšlenek a také základních poznatků z oblasti psychologie videoher. Po této publikaci pravděpodobně nesáhnete, pokud budete provádět specifický výzkum videoher za konkrétním účelem, ale pokud se s tématem seznamujete a chcete základní výtah důležitých informací a dosavadních zjištění, je to kniha pro vás.

Mgr. Jakub Staněk

Autor se zaměřuje na psychologii digitálních her, psychologii sportu a jejich využití při práci s profesionálními hráči digitálních her. Působí na katedře psychologie Pedagogické fakulty Jihočeské univerzity v Českých Budějovicích.

Email: stanekj@pf.jcu.cz

Staněk, J. (2023). The Psychology of Video Games [recenze]. *E-psychologie*, 17(3), 69-70.
<https://doi.org/10.29364/epsy.484>