



Poznań, dnia 30 sierpnia 2022 rok

Prof. dr hab. Lidia Cierpiałkowska
Wydział Psychologii i Kognitywistyki UAM
Zakład Psychologii Zdrowia i Psychologii Klinicznej

**Recenzja pracy doktorskiej
mgr Agnieszki Felińskiej
pt. Biopsychospołeczne uwarunkowania patologicznego korzystania z gier wideo i
Internetu przez dzieci w wieku 8 do 12 lat, napisanej pod kierunkiem dr hab. Iwony
Grzegorzewskiej, prof. UZ**

Od wczesnego dzieciństwa dzieci angażują się w poznanie świata i siebie poprzez Internet, który często odbierany jest jako bardziej absorbujący i ciekawy niż świat realny. Zasadniczo umiejętności i możliwości korzystania z Internetu i gier wideo w literaturze z psychologii edukacji i pedagogiki uznaje się, zarówno za potencjalny zasób wpływający na rozwój poznawczy i społeczny jednostki jak i istotny czynnik ryzyka problemów psychicznych i zachowania. Patologiczne używanie Internetu i gier wideo jest obszarem nadal słabo poznanym, wiele pytań na temat istoty zjawiska, jego funkcji i uwarunkowań na różnych etapach dzieciństwa i adolescencji pozostaje bez przekonujących odpowiedzi. Podzielam stanowisko wielu badaczy, że zagrożenia wynikające z upowszechnienia Internetu i innych platform skierowanych do dzieci i młodzieży wymaga rzetelnych badań naukowych, które wskażą na czynniki psychospołeczne prowadzące do nienormatywnych zachowań w tym obszarze. Sprawa staje się nagląca, na co zwraca uwagę mgr A. Felińska, ponieważ obserwuje się wzrastającą tendencję do obniżenia się wieku graczy i użytkowników Internetu oraz coraz większej liczby gier na różnych platformach o wysokim indeksie uzależniania. W kontekście powyższego uznaję, że podjęte przez A. Felińską w dysertacji doktorskiej problemy badawcze są ważne, a ich weryfikacja może przynieść konkretny wkład do modeli teoretycznych na temat normatywnego i nienormatywnego używania Internetu i grania w gry wideo oraz dla praktyki klinicznej.

Przedłożona do recenzji praca doktorska mgr Agnieszki Felińskiej zatytułowana *Biopsychospołeczne uwarunkowania patologicznego korzystania z gier wideo i Internetu*

przez dzieci w wieku 8 do 12 lat składa się z siedmiu rozdziałów. Pierwszych pięć rozdziałów teoretycznych poświęciła przedstawieniu modeli teoretycznych i rezultatów badań w obszarze wskazanym tytułem pracy, w kolejnych dwóch prezentuje założenia projektu badawczego i wyniki badań własnych. Praca zawiera streszczenia w języku polskim i angielskim oraz stosowne załączniki m.in. zastosowane w badaniach własnych metody oraz zmodyfikowaną i zaadaptowaną przez mgr A. Felińską wersję Testu Uzależnienia od Internetu K.S. Young. Bibliografia cytowana w pracy jest obszerna, obejmuje zarówno klasyczne pozycje jak i najbardziej znaczące aktualne artykuły empiryczne.

W części teoretycznej, mgr A. Felińska porusza bardzo szeroki zakres zagadnień, który, jak rozumiem, uznała za niezbędny do skonceptualizowania projektu badań własnych. Dwa pierwsze rozdziały mają charakter ogólny. W pierwszym zatytułowanym „Późne dzieciństwo jako okres kształtowania się wzorców korzystania z nowych technologii” zostały omówione koncepcje i modele rozwojowe, w jakich można rozpatrywać rozwój jednostki w cyklu życia, z uwzględnieniem na poziomie ogólnym znaczenia świata cyfrowego i medialnego. Szczególną uwagę poświęcono paradygmatowi ekologiczno-rozwojowemu, bazującemu na założeniach koncepcji Urie Bronfenbrennera, który Doktorantka uznała za podstawę myślenia o zdrowiu psychicznym dzieci i młodzieży. Drugi rozdział zatytułowany „Koncepcje i modele wyjaśniające problemowe korzystanie z gier i Internetu zawiera rozważania na temat statusu wielu pojęć używanych przez badaczy do określenia jakiejś formy szkodliwości tych zachowań, jak np. uzależnienie behawioralne, uzależnienie od Internetu (dorosłych i dzieci), patologiczne korzystanie z Internetu czy obsesyjno-kompulsywne korzystanie z Internetu. Chociaż w literaturze przedmiotu używa się tak wielu określeń na zjawisko, które od kilkunastu lat jest poddawane badaniom przez przedstawicieli różnych dyscyplin to, o czym przypomina mgr A. Felińska, taka jednostka kliniczna nie istniała w klasyfikacjach zaburzeń psychicznych DSM czy ICD, choćby w klasie uzależnień nie związanych z substancjami. Dopiero w najnowszej klasyfikacji ICD-11 (WHO, 2018) pojawia się zaburzenie psychiczne *expressis verbis* określone mianem - zaburzenie związane z grami (*Gaming Disorder, GD*), które opisano wskazując na trzy grupy objawów: (1) upośledzenie kontroli nad grami, (2) zwiększenie priorytetu nadanego grom oraz (3) kontynuacji i/lub eskalacja grania w gry, pomimo wystąpienia jego negatywnych konsekwencji. Obok tych podstawowych, acz istotnych rozważań, Doktorantka przedstawiła założenia kilku najważniejszych wieloczynnikowych koncepcji i modeli przejawów i uwarunkowań normatywnego i patologicznego używania gier Internetowych (np. wieloczynnikowy model

komponentów Griffithsa, model poznawczy Davisa, model ścieżek Blaszczynskiego i Nower). Koncepcje te łączą założenia o podobnych czynnikach bio-psycho-społecznych wpływających na ukształtowanie się tegoż zjawiska, przy czym zakłada się, że jest ono skutkiem specyficznych interakcji między czynnikami ryzyka i zasobami jednostkowymi i środowiskowymi w różnych okresach życia człowieka.

Kolejne dwa rozdziały są poświęcone prezentacji wielu wyników badań empirycznych nad zjawiskiem nienormatywnego używania gier i Internetu przez dzieci i dorosłych. W rozdziale trzecim zatytułowanym „Nadużywanie gier Internetu przez dzieci jako zjawisko społeczne i przedmiot badań naukowych” mgr A. Felińska podejmuje dyskusję nad pytaniem: czy można mówić w przypadku dzieci o uzależnieniu od gier i Internetu czy raczej o ryzykownym ich używaniu? Przedstawia swoje wątpliwości na płaszczyźnie twierdzeń o zmienności kształtujących się wewnętrznych mechanizmów regulujących zachowanie w dzieciństwie i adolescencji, a także przytacza wątpliwości związane z diagnozowaniem i kwestiami etycznymi. To jeden z ciekawszych wątków rozważań, które Doktorantka konkluduje stwierdzeniem, że pomimo różnych wątpliwości w dysertacji i projekcie badawczym będzie posługiwała się terminem patologiczne używanie gier i Internetu (skrót PUGI). Ponadto dokonuje przeglądu badań nad rozpowszechnieniem zjawiska uzależnienia, patologicznego korzystania z gier i Internetu. Natomiast rozdział czwarty „Uwarunkowania patologicznego korzystania z gier i Internetu przez dzieci” poświęciła omówieniu aktualnych wyników badań nad uwarunkowaniami biologicznymi oraz psychologicznymi, ze szczególnym uwzględnieniem trajektorii rozwoju PUGI ścieżkami eksternalizacji i internalizacji problemów oraz ich związków z płcią. Nie zabrakło też szerokiego omówienia wielu badań nad uwarunkowaniami rodzinnymi i poza-rodzinnymi normatywnego i patologicznego używania gier i Internetu. Przynoszą one, jak na razie, sprzeczne wyniki, ponieważ część z nich wskazuje na wpływ rodziców, inne ujawniają bardzo ograniczony wpływ rodziców, istotnie słabszy niż środowiska pozarodzinne (np. poczucie przynależności do szkoły, pozytywny lub negatywny klimat panujący w klasie). Rozdział ten kończy się szerokim przedstawieniem zagadnień wpływu cech strukturalnych gier na rozwój uzależnienia od gier wśród dorosłych i adolescentów.

Odnosząc się do części teoretycznej pracy, na podkreślenie zasługuje ogromna wiedza mgr A. Felińskiej z obszaru psychologii rozwojowej i psychopatologii nienormatywnego używania gier wideo i Internetu przez dzieci i młodzież. Przedstawiła w sposób wnikliwy i wszechstronny wiele znaczących koncepcji i modeli teoretycznych oraz empirycznych na

temat istoty, przejawów i uwarunkowań biologicznych, psychologicznych i społecznych patologicznego używania gier i Internetu. Podjęła się bardzo ważnej, zmuszającej do refleksji dyskusji nad statusem różnych pojęć używanych do nazwania nienormatywnych zachowań dziecka i związanych z nimi wątpliwościami o charakterze merytorycznym i etycznym. Mgr A. Felińska pokazała, że potrafi w sposób przejrzysty i logiczny przedstawić niektóre bardzo złożone i wielowątkowe zagadnienia psychologiczne i społeczne związane z kształtowaniem się różnych wzorców używania przez dzieci mediów i platform cyfrowych.

Czego zabrakło, co pobudza do dyskusji i uwag krytycznych. Moje uwagi dotyczą z jednej strony struktury części teoretycznej, zwłaszcza zamieszczonego rozdziału 5, z drugiej rozważań na temat trajektorii rozwojowych eksternalizacji i internalizacji zaburzeń i ich związków z PUGI, z trzeciej braku podsumowań rozważań podejmowanych w kolejnych rozdziałach. Moim zdaniem umieszczenie w dysertacji rozdziału pt. Profilaktyka i terapia problemowego korzystania przez dzieci z gier i Internetu jest nie na temat i rozprasza logikę wywodu i jego związki z założeniami projektu badawczego. Nie kwestionuję ważności poruszanych w nim zagadnień, zwracam tylko uwagę na fakt, że omawiana problematyka nie ma większego związku z projektem badań własnych. Zamieszczony w tym rozdziale paragraf omawiający negatywne konsekwencje nadużywania przez dzieci gier i Internetu powinien znaleźć się w rozdziale 3.

Przedstawione w rozdziale 4 wyniki badań nad trajektoriami rozwojowymi eksternalizacji i internalizacji zaburzeń i ich związków z PUGI skłania do zastanowienia się nie tylko nad sprzecznościami niektórych wyników badań, ale przede wszystkim nad różnym statusem tych pojęć. Eksternalizacja i internalizacja to określenia służące do wskazania albo na specyficzne grupy objawów (np. nasilonej agresji czy zahamowania i wycofywania się z relacji), albo na specyficzne patomechanizmy regulacji emocji. Być może to rozróżnienie pomogłoby lepiej zrozumieć, dlaczego w badaniach uzyskuje się sprzeczne rezultaty.

Zdecydowanie zabrakło podsumowania w każdym z rozdziałów (poza jednym), które zazwyczaj pomagają badaczowi śledzić swój tok myślenia w zakresie przedstawianych treści. Nade wszystko formułowanie podsumowań stwarza okazję do monitorowania związków omawianych treści z założeniami projektu badawczego i być może wówczas okazałoby się, że omawiane w rozdziale 5 kwestie nie dotyczą projektu badawczego.

Na podstawie wybranych koncepcji i rezultatów badań prezentowanych w części teoretycznej nad uwarunkowaniami normatywnego i patologicznego korzystania z gier wideo i Internetu przez dzieci i młodzież, w kolejnym rozdziale „Metodologia badań” mgr A.

Felińska omówiła ogólne założenia projektu badań własnych, opisała i zdefiniowała szczegółowo zmienne wyjaśnianą i wyjaśniające, przedstawiła także ogólne i szczegółowe problemy i hipotezy badawcze, opisała zastosowane metody badawcze i scharakteryzowała grupy badanych ze względu na wiek i płeć. Sformułowano trzy główne problemy badawcze: (1) jaka jest skala problemowego korzystania z Internetu i gier internetowych w badanej populacji? (2) jak przebiegają w czasie trajektorie korzystania z Internetu i gier internetowych? oraz (3) jakie są predyktory ryzykownego i patologicznego korzystania z gier i Internetu? Ponadto, przedstawiono 11 szczegółowych pytań i hipotez badawczych (poza pytaniami 8-11), pytania o charakterze opisowym miały charakter weryfikacyjny (np. różnice związane z wiekiem i płcią), pytania wyjaśniające w większości – charakter eksploracyjny (np. jaka jest dynamika zmian używania gier i Internetu w trzech pomiarach w grupie chłopców i dziewcząt, jakie zmienne wyjaśniają występowanie różnic między trajektoriami rozwoju różnych poziomów korzystania z gier i Internetu). Badania miały charakter podłużny, dokonano 3 pomiarów (T1, T2 i T3), co 12 m-cy. Zmienną wyjaśnianą określono jako poziom korzystania z Internetu i gier Internetowych, wyróżniając cztery jego kategorie: korzystanie optymalne (brak objawów), adaptacyjne (1-2 objawy), ryzykowne (3-4 objawy) i patologiczne (5-9 objawów) oraz sześć wzorców korzystania na podstawie zmian lub ich braku w kolejnych pomiarach. Wyróżniono sześć podgrup dzieci, w których stwierdzono różne konfiguracje normatywnych i patologicznych sposobów grania w 3 punktach pomiaru T1, T2 i T3: (1) ścieżkę STOP – dzieci, które w T1 korzystały w sposób patologiczny, w kolejnych T2, T3 adaptacyjny lub optymalny; (2) ścieżka STALE – dzieci, które w każdym z pomiarów, korzystały z Internetu w sposób patologiczny; (3) ścieżka START w T2 – dzieci, które w badaniu T1 korzystały w sposób prawidłowy, w kolejnych patologiczny; (4) ścieżka START w T3 – dzieci, które w T1 i T2 korzystały w sposób prawidłowy, w T3 - patologiczny; (5) ścieżka NIGDY – dzieci, które w T1, T2, T3 korzystały prawidłowo oraz (6) ścieżka NIESTABILNE – dzieci wykazywały zmienność korzystania w sposób normatywny i patologicznych w różnych pomiarach. Zmienne wyjaśniające podzielono, zgodnie z założeniami modelu bio-psycho-społecznego, na trzy grypy: zmienna wyjaśniająca podmiotowa-biologiczna – cechy temperamentu; zmienne psychiczne/funkcjonowanie – satysfakcja z życia, zadania rozwojowe, zaburzenia eksternalizacyjne i internalizacyjne; zmienne kontekstowe, rodzinne – kontrola rodzicielska, rozwijanie zainteresowań dziecka (badania rodziców); zmienne kontekstowe szkolne – kontakty z rówieśnikami, klimat klasy; zmienne kontekstowe, związane z Internetem i grami wideo – czas korzystania z gier i rodzaj gry internetowej; cechy

socjodemograficzne: wiek i płeć. W zasadzie adekwatnie zdefiniowano i zoperacjonalizowano zmienne i zgodnie z przyjętym ich opisem wybrano metody badawcze o wystarczającym poziomie dobroci. Zbadano grupę 570 dzieci w wieku 8-12 lat, ostatecznej analizie statystycznej poddano wyniki kwestionariuszy 453 dzieci i ich rodziców. W trzech punktach czasowych T1, T2 i T3 udział wzięło 207 chłopców (46%) oraz 246 (54%) dziewcząt, uczęszczających do klasy 3, 4 i 5 sześciu szkół podstawowych w Zielonej Górze. Kryterium doboru osób do badań była dobrowolna zgoda dziecka i rodziców na udział w badaniach.

Badania przyniosły ogromną liczę wyników, które mgr A. Felińska poddała systematycznej analizie statystycznej. Obliczenia wykonano pakietem IBM SPSS Statistica 26 i zastosowano takie testy, jak: standardowo wykonano statystyki opisowe oraz testy Kołmogorowa-Smirnowa uzyskanych wyników w 3 pomiarach T1, T2 i T3; w celu opisanie dynamiki zmian w korzystaniu z gier i Internetu zastosowano analizy powtarzanych pomiarów i wariancji ANOVA; natomiast na podstawie analizy confirmacyjnej i eksploracyjnej LGCM dokonano oceny zmian indywidualnych i grupowych, wyznaczających różne trajektorie dynamiki zmian korzystania z gier i Internetu oraz wskazano na czynniki podmiotowe i kontekstowe wpływające na te zmiany w grupach dzieci normatywnie i nienormatywnie korzystających z mediów. Uzyskane wyniki wskazały m.in., że chłopcy istotnie częściej niż dziewczynki charakteryzowali się patologicznym sposobem korzystania z gier wideo; częściej też korzystali z gier o wysokim potencjale uzależniającego; natomiast nie stwierdzono różnic między dziećmi w wieku 8-12 lat w rozpowszechnieniu patologicznego sposobu korzystania z nowych technologii. Wykazano empirycznie duże zróżnicowanie trajektorii rozwoju sposobów korzystania z gier i Internetu wśród dzieci, z sześciu wyodrębnionych ścieżek najbardziej niekorzystna okazała się trajektoria STALE, która występowała najrzadziej w badanej grupie. Najsilniejszym predyktorem nienormatywnego wzorca używania gier i Internetu w trzech punktach czasowych pomiaru okazały się gry ryzykowne, takie jak: MMORPG, FPS, TPS, gry fabularne i inne rozgrywane z innymi graczami i w czasie, których dziecko rozmawia z pozostałymi uczestnikami gier.

Podsumowując tę część dysertacji doktorskiej stwierdzam, że mgr A. Felińska zaprojektowała i zrealizowała bardzo złożony, wieloaspektowy, wywodzący się z podejścia bio-psycho-społecznego projekt badawczy, koncentrujący się na korzystaniu z gier wideo i Internetu dzieci w wieku 8-12 lat. Na szczególną uwagę zasługują różne aspekty tego projektu badawczego, spośród których omówię te najważniejsze.

Projekt badawczy jest bardzo ambitny, za jego największą wartość uznaję wzbogacenie wiedzy z psychologii na temat dynamiki sposobów korzystania z gier wideo i Internetu w grupie polskich dzieci w wieku 8-12 lat. Jestem przekonana, że projekt ten oraz zdobyta na jego podstawie wiedza powstała dzięki wszechstronnej znajomości Autorki badanego zjawiska i umiejętności analizy literatury naukowej traktującej o korzystaniu z Internetu i gier przez dzieci. Mgr A. Felińska w projekcie badawczym konsekwentnie odwołuje się do założeń modelu bio-psycho-społecznego, na podstawie którego wyodrębniła grupy zmiennych, stanowiące potencjalne czynniki ryzyka i zasoby o charakterze podmiotowym i środowiskowym. Czynniki te wywiodła z aktualnych badań naukowych i modeli teoretycznych i empirycznych na temat przyczyn normatywnego i patologicznego korzystania przez dzieci z gier i Internetu. Badania miały charakter podłużnych, obejmowały 3 pomiary, w odstępach 12 miesięcznych, co pozwoliło na odkrycie dynamiki zmian korzystania z gier wideo i Internetu w kilku grupach dzieci i adolescentów oraz prześledzenie różnych ścieżek ich rozwoju oraz uwarunkowań podmiotowych i środowiskowych. Okazało się m.in., że wśród czynników podmiotowych w wielu analizach statystycznych szczególną rolę odgrywał poziom realizacji zadań rozwojowych i satysfakcja z życia (obok częstości używania gier z wysokim indeksem uzależniania), nie uzyskano w zasadzie potwierdzenia, co przyjąłam z niemałym zaskoczeniem, wpływu cech temperamentu, zwłaszcza cech wskazujących na negatywną emocjonalność (składnik 1) oraz aktywność, w tym wigor (intensywność reakcji).

Mgr A. Felińska do pomiaru zmiennych wykorzystwała w większości gotowe metody badań o dobrej jakości psychometrycznej np. Kwestionariusz Temperamentu EAS-C Bassa i Plomina (1984) czy Kwestionariusz Realizacji Zadań Rozwojowych KRZ Grzegorzewskiej (2006). Niektóre narzędzia poddała ponownej adaptacji, modyfikacji i walidacji w warunkach polskich i na populacji dzieci w wieku szkolnym (*Internet Addiction Test*, Young, 1998), jedno z narzędzi skonstruowała na potrzeby badań - Ankieta dla dziecka dotycząca zainteresowań oraz związanych z typem gier. Prace nad konstrukcją i ponowną adaptacją Testu Uzależnienia od Internetu służącego do oceny zachowań nienormatywnych dzieci uznaję za wkład mgr. A. Felińskiej do psychologii. Dzięki temu praktycy kliniczni i badacze zajmujący się podobnymi problemami badawczymi dysponują wystarczająco trafną i rzetelną metodą diagnostyczną.

Statystyczna analiza wyników badań została przez mgr A. Felińską przeprowadzona odpowiednio do postawionych pytań i hipotez badawczych. Poza omówionymi wyżej wynikami badań, zwróciłam uwagę na analizy statystyczne będące podstawą do wskazania

na predyktory longitudinalne patologicznych sposobów korzystania z Internetu oraz analizy konfirmacyjne i eksploracyjne LGCM (modelowanie krzywych rozwojowych w podziale na 2 grupy) zmian indywidualnych i grupowych w trajektoriach rozwoju różnych sposobów korzystania z gier i Internetu przez dzieci. W związku z tym, że model teoretyczny nie uzyskał odpowiedniego dopasowania, mgr A. Felińska opracowała model 2 eksploracyjny z moderatorami w grupie dzieci normatywnie i patologicznie korzystających z gier i Internetu w pomiarze T1. Analizy konfirmacyjne modelu teoretycznego i eksploracyjne ukrytych klas trajektorii przebiegu sposobów korzystania z gier i Internetu wskazują, że większość badanych dzieci używa mediów w sposób normatywny. Ważnym osiągnięciem, dzięki przeprowadzonym analizom eksploracyjnym LGCM, jest potwierdzenie zasadności rozróżnienia między ryzykownym i patologicznym korzystaniem z gier i Internetu, dzięki czemu trafniej było wskazać na czynniki ryzyka takie, jak niski poziom realizacji zadań rozwojowych, niskie poczucie satysfakcji z życia oraz czas spędzany na graniu. Przeprowadzone przez mgr A. Felińską wszechstronne analizy wyników badań znacząco poszerzyły wiedzę o czynnikach ochronnych i ryzyka dla rozwoju patologicznej dynamiki zmian sposobów korzystania z gier wideo i Internetu w wieku 8-12 lat.

Analizując cały projekt badawczy nasuwają się też pewne wątpliwości i rodzą się też pytania, które zachęcają do dyskusji i głębszego namysłu.

Za dyskusyjne, chociaż często stosowane w różnych badaniach, jednak w nieco innym kontekście było włączenie do grupy zmiennych wyjaśniających objawów zaburzeń należących do grupy eksternalizacji i internalizacji. Jak już wspomniałam, terminy eksternalizacja i internalizacja problemów są bardzo niejednoznaczne, w literaturze rozumiane najogólniej albo jako objaw (przejaw) już ukształtowanego patomechanizmu (np. depresja, agresja), albo jako aktywowany patomechanizm, konstytuowany przez określone cechy temperamentu i osobowości (np. lęk, impulsywność). Mam wątpliwości, czy tak zoperacjonalizowana eksternalizacja i internalizacja nie powinna jako zmienna znaleźć się w innym miejscu modelu badawczego? Ponadto, przyglądając się całej strukturze zmiennych wyjaśniających wydaje się, że część z nich wysoce koreluje z eksternalizacją i internalizacją problemów (np. negatywna emocjonalność, konflikty z grupą rówieśniczą). Niestety, z powodu braku tabel ze wskaźnikami korelacji między zmiennymi wyjaśniającymi, nie mogłam tego sprawdzić.

Ponadto, pojawia się pytanie, w jakim modelu została zoperacjonalizowana zmienna wyjaśniana – kategorialnym czy kategorialno-dymensjonalnym, a także w jakim modelu o korzystaniu z gier i Internetu Doktorantka myśli. Otóż mgr A. Felińska odnosi się w opisie

projektu badawczego oraz dyskusji nad wynikami badań własnych do klasyfikacji DSM-5 (2013), chociaż treść tych rozważań, moim zdaniem, raczej wskazuje na system klasyfikacyjny DSM-IV-R (2000), w którym jeszcze używano określenia „uzależnienie od ...”. Z wielu względów w DSM-5 zrezygnowano z tego pojęcia i zamiast terminu „uzależnienie” czy „nadużywanie” zaproponowano posługiwanie się terminem zaburzenie używania substancji ... albo określeniem patologiczny np. hazard. Współczesne klasyfikacje zaburzeń psychicznych i zachowania odchodzą od myślenia kategorialnego na rzecz kategorialno-dymensjonalnego. Użyte w pracy doktorskiej określenie „poziom korzystania z gier i Internetu” wskazuje na podejście kategorialno-dymensjonalne, czyli na różne poziomy głębokości (powagę) zjawiska (zaburzenia), co wydaje się być zamiarem Doktorantki. Biorąc pod uwagę dynamikę zmian w sposobach korzystania z Internetu w dzieciństwie, podejście dymensjonalne „odpatologizowałoby” różne stany i zjawiska związane z jego używaniem, co powinno przełożyć się na programy profilaktyczne, a nie terapeutyczne (bardziej stygmatyzujące dzieci). Być może zamiar był jeszcze inny, biorąc pod uwagę rozważania w rozdziale 2 pracy doktorskiej oraz uwagi na temat różnych podejść monotetycznego i politetycznego do diagnozy uzależnień.

Od strony formalnej praca jest napisana w zasadzie starannie, właściwym do omawianych zagadnień językiem psychologicznych i socjologicznym teorii, choć wielość używanych pojęć zamiennie z PUGI jest tak duża, że staje się myląca. Mam nadzieję, że praca zostanie opublikowana i spis treści oraz zapis paragrafów w rozdziale 7 będzie wyglądał inaczej. W aktualnej wersji jest zbyt ogólnikowy i nieoddający istoty weryfikowanych problemów badawczych. Nie tylko nie pokazuje ogromnej pracy jaką włożyła mgr A. Felińska w analizę statystyczną wyników badań własnych, ale też nie oddaje specyfiki uzyskanych wyników na podstawie zrealizowanego projektu badawczego. Niechęć do szczegółów czy pośpiech, brak czasu?

Podsumowując, na podkreślenie zasługuje fakt, że dzięki zrealizowanemu przez mgr Agnieszkę Felińską projektowi badawczemu psychologia zdrowia i kliniczna wzbogaciły się o wiedzę na temat wpływu bio-psycho-społecznych czynników na normatywne i patologiczne używanie Internetu i gier wideo przez dzieci w wieku 8-12 lat. Badania nie tylko dostarczyły wiedzy o charakterze opisowym, ale także wyjaśniającym, ponieważ wskazały na dynamikę indywidualną i grupową różnych trajektorii rozwoju patologicznego korzystania z gier i Internetu oraz wpływu poziomu realizacji zadań rozwojowych, satysfakcji z życia i uzależniającego potencjału gier na dynamikę zmian tych trajektorii. Doktorantka dzięki

ogromnej wiedzy, umiejętnościom analizy literatury oraz wyników badań potrafiła skonceptualizować założenia projektu badań własnych oraz dokonać trafnej analizy uzyskanych wyników badań. Mgr A. Felińska dobrze sobie radzi z opisaniem i wyjaśnieniem otrzymanych rezultatów, trafnie je interpretuje zarówno w świetle teorii, jak i rezultatów podobnych badań. Biorąc pod uwagę zarówno uwagi krytyczne, jak i pozytywną ocenę projektu badawczego i jego realizacji przedstawionej w dysertacji doktorskiej pt. Biopsychospołeczne uwarunkowania patologicznego korzystania z gier wideo i Internetu przez dzieci w wieku 8 do 12 stwierdzam, że praca w pełni spełnia warunki określone w art.13.1 ustawy z dnia 14 marca 2003 roku (Dz. U. z 2003r. nr 65, poz.595 z późn. zm.) o stopniach naukowych i tytule naukowym i wnoszę o dopuszczenie mgr Agnieszki Felińskiej do dalszych etapów przewodu doktorskiego.

Poznań, dn. 30.08.2022


/Lidia Cierpiatowska/