

Pedagogická fakulta
Univerzita Hradec Králové

Hodnocení bakalářské práce

Posudek oponentky práce

Jméno autora: Aneta Rusá

Název práce: Kauzalita a závislost na hraní videoher u mládeže

Vedoucí práce: PaedDr. Martin Knytl, MCS

Práce je zaměřena: teoreticky i empiricky

Cíl práce: specifikován a naplněn s výhradami

Originalita práce: nízká

Rozsah práce: odpovídající

Použité zdroje: tištěné i elektronické, české i zahraniční

Počet uváděných zdrojů: dostatečný

Předkládaná bakalářská práce se zabývá problematikou hraní videoher jedinci ve věku adolescence a částečně mladší dospělosti. Jedná se o téma, které je velmi aktuální a palčivé, a k němuž tato práce přispívá kvantitativním výzkumem, jehož stěžejní část tvoří dotazníkové šetření inspirované dvěma škálami – GAS a GEMS. Autorka se snažila porovnat výsledky původních studií s vlastními daty, která získala za pomoci elektronického dotazníku.

Formální stránka BP: Struktura bakalářské práce se jeví velmi přehledná, v textu se však ukáže, že je o poznání více členěn. Není zřejmé, podle kterého kritéria jsou některé kapitoly číslovány a jiné nikoli. Na zdroje je v textu bohatě odkazováno, a to harvardským stylem. Bibliografické citace v závěrečném seznamu použitých zdrojů jsou až na výjimky v pořádku. Objekty v textu jsou až na drobnosti správně titulkovány (mezi číslem objektu a jeho názvem absentuje pomlčka). Přílohy se značí písmeny, nikoli čísly. Práce obsahuje všechny požadované součásti.

Jazyková stránka BP: V textu je řada míst, kde se autorka vyjadřuje poněkud neobratně, a to až do té míry, že nedávají smysl. (Např. v souvislosti s definováním výzkumného problému: „Tento problém bude zodpovězen pomocí několika otázek a výzkumného cíle.“) Občasně se vyskytují i gramatická pochybení, např. ve shodě podmětu s přísudkem, ve skloňování podstatných jmen: „Také se objevuje citové rozkolísání v podobě negativních emocích...“ Výjimkou není použití neodpovídajícího výrazu, např. citová bilance místo citová labilita (str. 12), potřeba spojitosti místo potřeba sounáležitosti (str. 18), polyetické místo polytetické (str. 25) aj. Ojedinelé nejsou ani pasáže vyloženě nesrozumitelné: „Často hráči dříve měli důvodu, proč hrají ale dnes v hraní nespátřují jakýkoliv důvody, proč hrát.“ (str. 18)

Obsahová stránka BP: Studentka v úvodních pasážích teoretické části správně vymezuje pojmy a v případě různých významů explicitně uvádí, který z nich bude používat (mládež, videohry, ...) Témata, která jsou obsažena v teoretické části, jsou relevantní, byť by bylo vhodné některá z nich více zacílit na zkoumaný problém. Např. v souvislosti s psychologickou charakteristikou adolescence vyzdvihnout ty znaky, které mají vliv na neadekvátní hraní videoher.

Praktická část je poznamenána hned v úvodu rezervami v preciznosti vyjadřování, viz výše uvedený příklad s výzkumným problémem. Zodpovědět problém pomocí otázek a cíle, parafrázují-li studentku, je poněkud oříšek. Ostatně pozornost upoutá na začátku empirické části i žonglování s terminologií: výzkumné cíle, výzkumný problém, výzkumné otázky, hypotézy, to vše je různě mícháno. Největším pochybením je používání termínu hypotézy. Ty je totiž nutné testovat relevantními statistickými metodami, což zjišťování četností a průměrů není. Ani samotná formulace hypotézám neodpovídá: ta musí vyjadřovat potenciální vztah mezi proměnnými.

Na výzkumu je nutné ocenit velikost dotazníkem zkoumaného souboru (714 respondentů). V rámci prezentování výsledků však bohužel chybí zcela zásadní informace, a to, jak byly odpovědi kódovány v oddíle zjišťujícím frekvenci (otázky 1 až 12, škála GAS). Vzhledem k tomu, že některé studentkou zjištěné průměry mají nižší hodnotu než 1, jsem nahlédla do zdroje, který se stal podkladem pro výzkum studentčin, kde se bohužel potvrdila má obava: **studentka použila o stupeň posunuté kódování**, tzn. 0 („nikdy“) až 4 („velmi často, denně“) **oproti Lemmens et al.**¹, kteří tak, jak je osvědčenou praxí, kódují stupnicí počínaje jedničkou. Průběžné srovnávání výsledků studentky a Lemmens et al. tak má zásadní trhlínu a vede k pochybnostem i o dalších výsledcích, k nimž studentka dospěla.

Otázky a náměty k obhajobě:

1. Studentka si k obhajobě připraví zkorigované výsledky.
2. Jaká doporučení má studentka pro praxi, aby se zamezilo rozvoji závislosti mládeže na videohrách?

Výsledné hodnocení:

Datum: 26. května 2023

.....

PhDr. Jindra Vondroušová, Ph.D.

¹ Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). *Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents*. *Media Psychology*, 12(1), 77–95. doi:10.1080/15213260802669458