

Univerzita Hradec Králové
Filozofická fakulta
Katedra sociologie

Posudek vedoucího bakalářské práce

Jméno autora	Tomáš Zítka
Název práce	Vliv hraní počítačových her ve využití volného času
Studijní obor	Sociologie obecná a empirická
Vedoucí práce (jméno a příjmení s tituly, pracoviště)	Doc. Mgr. Ján Bunčák, CSc. Katedra sociologie FF UHK
Oponent práce (jméno a příjmení s tituly, pracoviště)	Katedra sociologie FF UHK
Rok obhajoby	2020

Hodnocení cíle/ů práce

(charakteristika cíle, způsob jeho stanovení, užitečnost cíle, slovně)

Cílem práce je vymezit základní znaky subkultury hráčů počítačových her. Je to cíl velmi aktuální, pro postranní pozorovatele znamená nahlédnutí do málo známého světa aktivit především mladší generace a je přínosem pro sociologické poznání.

Hodnocení obsahové stránky práce

<i>Užití zásadní odborné literatury a zdrojů</i>	ano	s výhradami	ne
<i>Přiměřená odborná terminologie práce</i>	ano	s výhradami	ne
<i>Vhodně zvolená metodologie</i>	ano	s výhradami	ne
<i>Práce s výzkumnými otázkami</i>	ano	s výhradami	ne
<i>Adekvátní průběh analýzy dat</i>	ano	s výhradami	ne
<i>Splnění deklarovaného cíle/cílů práce</i>	ano	s výhradami	ne

Hodnocení formálních kritérií práce

<i>Stylistická úroveň práce</i>	dobrá	s výhradami	špatná
<i>Pravopis a gramatika</i>	dobré	s výhradami	špatné
<i>Vhodná grafická úprava stránkování a textu</i>	dobrá	s výhradami	špatná
<i>Zpracování tabulek, obrázků, příloh</i>	dobré	s výhradami	špatné

Zásadní připomínky k obsahové úrovni práce

Základním nedostatkem práce je slabé propojení teoretické a empirické části. Teoretická část nabídla autorovi značné množství obecných teoretických přístupů a pojmů, kterých pak v empirické části nevyužil. Jedná se zejména o pojmy:

Kulturní kontakt, T. Zítka si všímá, od kolika let respondent hraje hry. Samotné užití odborného pojmu by mu nabídlo rozvinutí otázky prvního setkání se světem počítačových

her o typické situace v různých etapách života a situacemi podmíněnou sílu emoční složky postoje ke hram.

Systém kultury, ve kterém mají své místo počítačové hry. Nabízí se systém masové komunikace kombinovaný se systémem „mimomístní“ (vzdálené) kultury. Počítačová hra je produktem určité organizace, má vývojáře, vybírá poplatky, nabízí finanční odměnu. Druhou její složkou je „mimomístní“ virtuální realita. Od tohoto pojmu se ovíjí otázka, jak tato subkultura funguje, jakým způsobem je organizována.

Kulturní participace, vyžaduje mimo herního času participace na nebo ve hře ještě jiné osobní vklady? Co se požaduje, co se očekává od hráče, co se mu na druhé straně nabízí? Čím se liší participace na různých typech počítačových her od klasických her?

Např., u karetních a stolních her lze rozlišit a, organizovanou formu (bridž, ve střední Evropě mariáš) s přesahem do sportu (šachy) a s organizovanými soutěžemi, b, pravidelné společenské hraní, c, hraní jednoduchých karetních her v primárním kulturním prostředí rodiny nebo vrstevníků (Člověče nezlob se!) sledujících socializaci dětí, zobecnění pravidel pomocí hry.

Různá intenzita kulturní participace u klasických her. 1, patologická (prohrát majetek v kartách) versus v současnosti často zmiňovaná závislost důležitým sociálním aspektem je, že hráč musí mít co prohrát, jsou to jenom peníze a majetek?; 2, pravidelná – respondenti v Zítkově průzkumu; 3, příležitostní participace - mimo pozorování.

Práci by výrazně prospělo zamyšlení nebo pokus o obecnější typologii her:

Individuální a párové hry: solitére, šachy – mají počítačové verze.

Kolektivní hry: kopaná, hokej – stolní kopaná, stolní hokej – počítačové formy.

Akční hry: point ball – počítačové střílečky – rozvinutí do her RPG.

Autor zjistil, že existují různé herní komunity. Ne zcela je zodpovězena otázka, zda jsou tyto komunity součástí jedné subkultury počítačových her, nebo představují různé subkultury. Zodpovězení této otázky by vyžadovalo stanovení dostatečně ostrých hranic mezi subkulturami.

Zásadní připomínky k formální úrovni práce

Žádné

Otázky k obhajobě práce

V připomínkách k obsahové úrovni je větší množství otázek, na které by měl T. Zítko v průběhu obhajoby závěrečné práce odpovědět. Na základě odpovědí na mé otázky a otázky oponenta práce zkušební komise rozhodne o známce z obhajoby.

Stručné slovní hodnocení (dle uvážení posuzovatele)¹

Musím konstatovat, že T. Zítko si stanovil pro svou závěrečnou práci cíl, ke kterému se mohl jenom do jisté míry přiblížit. Jako vedoucí práci vyslovuji politování, že v poslední etapě, při analýze rozhovorů s respondenty jsem z důvodu omezení platných od března t. r. s ním nemohl dostatečně intenzivně komunikovat. Rozhovory zpracoval a závěry formuloval naprosto samostatně.

Výsledné hodnocení práce

Práci doporučuji k obhajobě.

Navržené hodnocení

B

.....
datum a místo

.....
podpis autora posudku

¹ Např. náročnost tématu, specifika řešení, samostatnost nebo invence studenta, co jsou hlavní klady, nedostatky práce, případně jaký je přínos, nebo využitelnost práce, navrhovaná doporučení k možnému zužitkování práce; zejména však návrh řešení pro případ nedoporučujícího posudku: a) upřesnit, doplnit nebo rozvést stanovenou pasáž, b) opravit, přepracovat stanovenou pasáž, c) přepracovat celou práci na zadané téma, d) vypracovat novou práci na nové téma.