

HODNOCENÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Posudek oponenta práce

Jméno autora: David Menci
Název práce: Negativní aspekty hraní videoher se zaměřením na hráčskou komunitu
Vedoucí práce: PaedDr. Martin Knytl, MBA, MCS
Oponent práce: Mgr. Dagmar El-Hmoudová, Ph.D.
Téma práce: aktuální, spadá do studovaného oboru
Zaměření práce: teoreticko-empirické (kvantitativní výzkum) v rozsahově mírně nevyváženém poměru
Rozsah: odpovídající (34 stran + 1 příloha)

Práce se zdroji informací:

- **antiplagiátorská kontrola:** vyhovující, ze strany autorky nedošlo k pochybení;
- **použité zdroje:** 41 zdrojů, odpovídající počet; autor využila i několik zahraničních článků;
- **odkazování na zdroje v textu:** vyhovující (použití harvardského systému);
- **bibliografické citace:** jsou v souladu se zvolenou citační normou, jsou uváděny správně a v odpovídající míře.

Obsah práce:

- práce má promyšlenou strukturu; v práci je správně využívána odborná terminologie, klíčové pojmy jsou dostatečně definovány, teoretická část práce je provázána s výzkumnou částí, v práci jsou formulovány jasné závěry, které se vztahují ke koncepci práce a k výzkumným otázkám;
- v textu práce jsou uvedeny všechny informace potřebné k pochopení řešeného problému, způsobu řešení a dosažených výsledků, práce má promyšlenou strukturu, argumentace je logická;
- z hlediska náročnosti lze konstatovat, že práce se zabývá aktuální problematikou, kvalita zpracování teoretické i empirické části plně odpovídá úrovni bakalářské práce, i když teoretické kapitoly jsou spíše kompilátního rázu;
- empirická část má náležitou koncepci, včetně explicitního stanovení výzkumného problému, cíle a pěti hypotéz, prezentované grafy jsou řádně popsány a výsledky jasně a srozumitelně prezentovány,
- zpracování výsledků je přijatelné, výstupy výzkumných částí jsou adekvátní, nicméně chybí obdobné srovnání s výsledky šetření v zahraničí, bylo by také vhodné v závěru práce uvést limity předkládané práce (malá výzkumná kohorta, což limituje výstupy výzkumu);

Formální stránka práce: práce má vhodné náležitosti, autor užívá vhodný citační aparát a typografické zpracování práce je na odpovídající úrovni, nicméně bohužel se v práci velmi často objevují drobné typografické chyby (předložky a spojky na konci řádků, např. str. 9, 10, 11...), v práci jsou použity obrázky – chybí jejich seznam v příloze a řádná citace, i když se jedná o screenshot;

Jazyková, gramatická a stylistická úroveň práce: odpovídající, autor dodržuje jazykovou normu, práce neobsahuje pravopisné chyby a jiné jazykové nedostatky, text je koherentní a odpovídá nárokům odborného stylu;

Využitelnost v praxi: mělo by být předmětem diskuse u obhajoby;

Cíl práce: stanoven – zjistit zkušenosti hráčů s negativními aspekty hraní videoher a jejich povědomí o nich – je splněn (pro větší validitu výstupů by byl vhodný širší vzorek respondentů);

Konkrétní náměty, připomínky nebo otázky vyžadující doplnění u obhajoby:

- Jak dobře jsou hráči informováni o negativních aspektech hraní videoher a jakým způsobem se s nimi vyrovnávají?
- Někteří hráči mohou pociťovat sociální izolaci, protože tráví příliš mnoho času hraním her místo interakce s lidmi ve skutečném životě. Jaké preventivní kroky byste doporučil, obzvláště vede-li dlouhé hraní her k agresivitě nebo je vykazováno nevhodné chování?

Celkové zhodnocení:

Autor práce si zvolil téma, které je velmi aktuální. Práce splňuje všechny body zadání, včetně požadovaného rozsahu, logické struktury a koherence jednotlivých kapitol. Nicméně, jsou zde nedostatky v oblasti typografického zpracování, chybí širší syntéza výstupů a celkové srovnání se zahraničními výzkumy v této oblasti. Práce má také limity z hlediska malé výzkumné kohorty, což vede k poněkud obecným a očekávaným závěrům práce.

Výsledné hodnocení:

Datum: 19. 5. 2024

Mgr. Dagmar El-Hmoudová, Ph.D.
oponent práce