

Posudek vedoucí(ho) / oponentky(ta)¹ bakalářské/diplomové práce

Ústav sociální práce Univerzity Hradec Králové

Autor/ka práce: Bc. Hana Kyselová

Název práce: Možnosti sociální práce ve virtuální realitě počítačových her

Vedoucí/oponent: Mgr. Jan Hloušek, Ph.D.

Hodnocení formulace hlavního cíle práce: B

Odůvodnění:

Cílem práce je: „Hlavním cílem této práce ověřit využití prostoru počítačových her k sociální práci“.

Cíl práce je explicitně a jednoznačně vymezen v úvodu práce a jeho formulace se v obsahu práce sice mění, ale s totožným obsahem.

Cíl je vymezen konkrétně, měřitelně a dosažitelně, a je možné posoudit, zda ho bylo dosaženo či nikoliv, přestože kritéria úspěšnosti v práci studentka nevynechává.

Cíl je formulován v kontextu sociální práce nebo sociální politiky.

Hodnocení struktury práce: A

Odůvodnění:

Struktura práce odpovídá směrnici ředitelky ÚSP UHK č. 1/2015. Její struktura je logická z hlediska cílů práce.

Hodnocení teoretické části práce: C

Odůvodnění:

V teoretické části jsou rozpracovány všechny klíčové pojmy, uvedené v cíli práce. S ohledem na komplexnost cíle práce je také teoretická část komplexní a rozsáhlá. Domnívám se však, že je adekvátní, tj. že žádný z uvedených pojmů či kapitol nepovažuji za nadbytečný.

Teoretická východiska odpovídají stavu současného poznání i stupni studia. Studující pracuje s informacemi dostatečně. Využívá adekvátní odborné prameny. Tyto prameny však nepodrobuje kritickému náhledu, což vzhledem k obsáhlosti této části oceňuji.

Teoretická část je logicky propojena s výzkumem, nicméně postrádám pro čtenáře důležité shrnutí, ze kterého je zřejmé, které z východisek bude studující využívat ve výzkumné části výzkumné a jakým způsobem.

Vzhledem ke globální povaze kyberprostoru, studentka správně uvádí problematiku do souvislostí se stavem a vývojem řešení problematiky v zahraničí, což dokládá četnou zahraniční literaturou. Oceňuji také její kapitolu věnovanou virtualitě a genderu.

Hodnocení metodické části práce: B

Odůvodnění:

Studující pro výzkumnou část zvolila kombinovaný přístup (kvalitativní i kvantitativní) a jako základní metodu zvolila dotazování. Jako techniky zvolila dotazník a polostrukturovaný rozhovor. Popis této metody, resp. technik je v práci uveden v kap. 1.2.

Zvolená výzkumná strategie je adekvátní vzhledem ke stanoveným cílům práce. Výzkumná strategie je popsána, ale i zdůvodněna.

¹ Nehodící se škrtněte.

Metodická část dále obsahuje hlavní cíl výzkumu a výzkumné dílčí cíle.

Cíl 1: Jaké sociální události vznikají dlouhodobým hraním her.

Cíl 2: Jaké jiné roviny sociální interakce virtuální realita nabízí, vyjma primárního záměru hry.

Cíl 3: Zda mají hráči i všeobecné informace o sociální práci a zda si někdy uvědomili, že mohou sociálního pracovníka potřebovat, nebo potřebovali a jaké pocity v nich sociální pracovník vzbuzuje.

Cíl 4: Zda by hráči raději komunikovali se sociálním pracovníkem on-line přes počítač, nebo zda dávají přednost osobnímu kontaktu v realitě

Dílčí cíle jsou transformovány do zkoumatelné podoby (otázek/kategorií).

Výzkumný soubor je dostatečně popsán a odůvodněn v kap. 1.3.

Práce obsahuje stručný popis organizace a průběhu výzkumu s uvedením časové posloupnosti jednotlivých kroků (kap. 1.7).

Metodická část neobsahuje popis způsobu analýzy získaných dat.

Studující v popisu zvolené metody také uvádí stručnou reflexi etických rizik výzkumu, jakož i reflexi rizik zvolené výzkumné strategie z hlediska validity výzkumu (kap. 1.6).

Hodnocení zpracování výsledků výzkumu: D

Odůvodnění:

Zpracování výsledků má logickou strukturu dle dílčích cílů.

V práci je jednoznačně oddělena prezentace zjištěných údajů od vlastní interpretace.

Zpracování výsledků je provedeno adekvátně dle požadavků zvolené metodiky.

Drobnou výtku mám ke kvantitativnímu vyhodnocování otázek, na které respondenti odmítli odpovědět.

Větší výtku mám k hloubce interpretace. S ohledem na to, že se jedná o diplomovou práci, domnívám se, že v sebraném materiálu zůstalo spousta nevytěžených informací významných pro sociální pracovníky, kteří se s tímto fenoménem zabývají, což je velká škoda.

Hodnocení naplnění cílů a zpracování závěrů práce: C

Odůvodnění:

Stanoveného cíle se v zásadě podařilo dosáhnout.

Závěr práce shrnuje zejména zjištění z výzkumné části a vzhledem k praktickému zaměření práce je závěrečné shrnutí velice významné, neboť se opírá o vlastní zkušenosti studující.

Studující nereflektuje provedení vlastního výzkumu po stránce instrumentální. Dílčí reflexe etické stránky výzkumu jsem v závěru našel, ale nemají ucelenou podobu.

Hodnocení formální stránky práce: B

Odůvodnění:

Stylistická a gramatická úroveň práce a dodržení formálních požadavků odpovídá nárokům kladeným na závěrečnou kvalifikační práci. Drobnou výtku mám k rozsahu práce, která i s přílohami dosahuje 120 stran. Samotná práce je pak na 80 stranách. Na obranu nutno dodat, že se jedná o velice komplexní téma, kterému se sociální práce dosud plně nevěnovala, takže bylo nutné zapojit rozsáhlejší teoretický aparát.

Hodnocení přínosu práce pro praxi sociální práce či sociální politiky: A

Odůvodnění:

Práce je zaměřena na praktickou stránku výkonu profese. Výstupy práce jsou reálně využitelné pro praxi. Potenciál rozvíjet teoretický aparát oboru sociální práce či sociální politiky také není zanedbatelný.

Další připomínky:

Studující zpracovávala toto téma několik let. Snažila se intenzivně vlastní zkušeností poznat prostředí on-line her včetně projevů herní závislosti. V tomto případě oceňuji především houževnatost, s jakou se s tímto fenoménem vyrovnala a využila osobní zkušenost pro obohacení znalostní báze sociálních pracovníků.

Studující při práci prokazovala koncepční uvažování a schopnost realizovat sociálně-vědní výzkum.

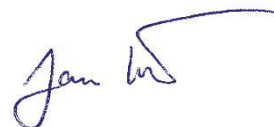
Otázky k obhajobě:

Jaké vidíte možnosti využití robotů (webbotů) v sociální práci v kyberprostoru v současnosti?

Celkové zhodnocení práce: C

Odůvodnění:

S ohledem na výše uvedené konstatuji, že předložená práce splňuje nároky kladené na diplomovou/bakalářskou práci a doporučuji ji k obhajobě.



27. dubna 2017, Hradec Králové

Podpis