



POSUDEK OPONENTA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno studenta: Lukáš Kvíz

Název práce: Vliv počítačových her na člověka

Autor posudku: Ing. Milan Kořínek

Cíl práce: Cílem práce bylo pomocí dotazníkového šetření zjistit, jaký mají vliv počítačové hry na člověka. Mezi dílčí body patřilo vytvoření a zpracování dotazníku, porovnání s existujícími studii, a nakonec potvrzení či vyvrácení navržených hypotéz.

Povinná kritéria hodnocení práce	Stupeň hodnocení (známka)					
	A	B	C	D	E	F
Práce svým zaměřením odpovídá studovanému oboru	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vymezení cíle a jeho naplnění	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zpracování teoretických aspektů tématu	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zpracování praktických aspektů tématu	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Adekvátnost použitých metod, způsob jejich použití	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hloubka a správnost provedené analýzy	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Práce s literaturou	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Logická stavba a členění práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jazyková a terminologická úroveň	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Formální úprava a náležitosti práce	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vlastní přínos studenta	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Využitelnost výsledků práce v teorii (v praxi)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Vyjádření k výsledku anti-plagiátorské kontroly

Systém našel shodu 13 %, nicméně veškerý text je ocitován.

Dílčí připomínky a náměty:

1. Pozor na osobu, ve které je práce psaná. Je vhodné psát v první osobě jednotného čísla nebo lépe v trpném rodě.
2. Osamocená písmena / pomlčky na konci řádku.
3. Nadpisy první úrovně přesunout vždy na novou stránku.
4. Šířka obrázků je větší než šířka textu.
5. Chybí porovnání se studií 1

Celkové posouzení práce a zdůvodnění výsledné známky:

Práce začíná teoretickým popisem počítačových her. Je zde popsáno, co jsou to počítačové hry a jejich rozdělení do různých kategorií. Dále je zde rozepsán vliv počítačových her na člověka dle různých autorů včetně podkapitol o pozitivních a negativních dopadech. Samostatná kapitola se věnuje závislosti na počítačových hrách. Součástí této kapitoly jsou i dvě studie, z nichž jedna slouží k porovnání výsledků praktické části.

V praktické části je popsána tvorba dotazníku a jeho následné zpracování. Tyto výsledky jsou následně vyhodnoceny a porovnány s jednou studií z teoretické části. Autor dále navrhuje několik hypotéz. Výsledky dotazníku jsou využity k ověření těchto hypotéz.

Cíle práce byly splněny. Práci doporučuji k obhajobě s výslednou známkou A.

Otázky k obhajobě:

Hypotéza č. 4 „Většina respondentů nebude považovat závislost na počítačových hrách za nebezpečnou závislost“ mluví o nebezpečné závislosti. Co je myšleno opakem? Bezpečná závislost? Jak taková závislost vypadá? Nebo to bylo myšleno, že hraním her ne/hrozí nebezpečí závislosti?

Práci doporučuji k obhajobě.

Navržená výsledná známka: A

V Hradci Králové, dne 15. srpna 2023

podpis