



**UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE**  
**PEDAGOGICKÁ FAKULTA**  
Katedra informačních technologií a technické výchovy

**POSUDEK**  
**OPONENTKY BAKALÁŘSKÉ PRÁCE**

Jméno a příjmení autora: **Zita Štástková**  
Název tématu práce v českém jazyce: **Role počítačových her ve volnočasových aktivitách mládeže**  
Rok odevzdání: **2018**  
Jméno a tituly oponentky: **Ing. Irena Fialová, CSc.**  
Pracoviště: **KITTV PedF UK v Praze**  
Kontaktní e-mail: **irena.fialova@pedf.cuni.cz**

**I. Základní náležitosti listinné podoby práce:**

- Předložená bakalářská práce obsahuje 63 stran, 3 stránky příloh. Seznam použitých klasických a elektronických informačních zdrojů obsahuje 42 položek. Z hlediska rozsahu splňuje předložená práce požadavky kladené na bakalářskou práci.
- Práce obsahuje titulní list, podepsané prohlášení autorky, název v českém a anglickém jazyce, abstrakt práce v českém jazyce a anglickém jazyce, klíčová slova v českém a anglickém jazyce, obsah a seznam informačních zdrojů. Předložená bakalářská práce tedy obsahuje všechny požadované části.

**II. Obsah a odborná úroveň práce:**

- Studentka se zabývá počítačovými hrami s možným problémem jejich nadměrného hraní dospívajícími.
- Proto v teoretické části studentka definuje závislostní chování a popisuje behaviorální závislosti s důrazem na závislostní chování na internetu a online hrách. V této návaznosti se studentka zabývá různými léčebnými přístupy k závislostnímu chování na počítačových hrách.
- V další části práce vymezuje pojem hra z různých hledisek s důrazem na počítačové hry a jejich taxonomii a hledá pozitiva a negativa hraní počítačových her.
- Praktická část bakalářské práce úzce navazuje na část teoretickou; studentka zvolila jsem kvantitativní výzkum formou dotazníku, jehož druhou část tvoří upravené otázky inspirované výzkumem americké klinické psychologičky Kimberly Young.
- Dotazníkového šetření prováděla studentka na třech základních školách a jednom víceletém gymnáziu s účastí 124 chlapců a 130 dívek ve věku ve věku 13–15 let.
- Studentka dále shrnuje a hodnotí obě části získaných výsledků i ve srovnání s aktuální zahraniční studií. První část se týká oblíbenosti hraní počítačových her a určením oblíbenosti určitých her, druhá část se týká problému závislosti a počínající závislosti repondentů na počítačových hrách.

- Závěr práce obsahuje doporučení pro minimalizaci rizik vzniku závislostního chování na hraní počítačových her.

### III. Výsledky a přínos práce

- Hry, označované jako počítačové, se stále více hrají na mobilech a jiných herních platformách, takže dospívající (a nejen oni) mají čím dál větší možnost hraní her. Proto považuji zpracování tématu za velice přínosné.
- Práce je kompaktní a prokazuje zájem studentky o danou problematiku.
- Cíle stanovené v zadání bakalářské práce byly splněny.

### IV. Zpracování

- Bakalářská práce je přehledná, jednotlivé její části na sebe logicky navazují.
- Seznam informačních zdrojů obsahuje nejen klasické, ale i zahraniční e-zdroje. Odkazy na použité informační zdroje jsou uváděny v souladu s citační normou.
- Po grafické i formální stránce plně splňuje bakalářská práce všechny náležitosti.

### V. Případné otázky pro obhajobu a náměty do diskuze:

- Uvažujete o seznámení výsledků Vaší práce:
  - mezi vyučujícími na školách, kde jste prováděla výzkum?
  - mezi rodiči respondentů a respondentek?

### VI. Celková úroveň práce:

- Bakalářská práce **Role počítačových her ve volnočasových aktivitách mládeže** splňuje po obsahové i formální stránce všechny náležitosti a požadavky, které byly vypsány zadáním.

**Práci** doporučuji uznat jako práci bakalářskou.

V Praze 3. srpna 2018

*Irena Fialová*