

Posudek na bakalářskou práci Veroniky Veverkové *„Emoční kreativita a videohry“*

FHS UK

Tématem bakalářské práce je souvislost lidských emocí a hraní videoher. Autorka představuje s odkazem na odbornou literaturu pojetí „emoční kreativity“ jako vícerozměrné veličiny, shrnuje dostupnou odbornou diskuzi k tématu a provádí vlastní výzkum: formuluje hypotézu o souvislosti zkoumaného jevu s hraním videoher, na vlastním vzorku sbírá data a hypotézu testuje standardní statistickou metodou. Hypotéza se spíše nepotvrdila, ale to už k tomuto typu práce patří a její smysl to nijak nekazí.

Z akademického hlediska je práce přijatelná, autorka náležitě odkazuje a dokládá své teze odkazy na odbornou literaturu a vlastní data.

Za nejvýznamnější považuji na práci jasnou formulaci hypotézy a uvedení pro ni relevantních myšlenek. Výzkum je provedený přehledně a jasně.

K práci mám následující připomínky:

- Nejsem si jistý reprezentativitou vzorku. Zvolená metoda sběru dat mohla ovlivnit výsledek.
- Kromě herního času by asi bylo třeba odlišit různé druhy her a různé způsoby hraní her. I „casual“ hráč může strávit hraním dlouhé hodiny, ale jeho prožitek se bude dost lišit od „hardcore“ hráčů. Myslím ale, že si toho autorka je dobře vědoma.
- Teoretické předvedení „emoční kreativity“ místy působí nepřehledně; celkový obraz to ale nenarušuje.

Práci doporučuji k obhajobě a navrhuji její hodnocení **velmi dobře**.

24. července 2015

Mgr. Tomáš Holeček, Ph.D.