

**POSUDEK MAGISTERSKÉ PRÁCE**  
**VEDOUcí PRÁCE**

<b>Název</b>	Důsledky hraní Massively Multiplayer Online Games v partnerském vztahu
<b>Autor</b>	Zuzana Očadlíková
<b>Vedoucí práce</b>	Jaroslav Vacek
<b>Oponent práce</b>	Petra Vondráčková

Hodnocená položka	Úroveň a charakteristika položky	Body
<b>Abstrakt</b>	Úplný, strukturovaný souhrn v přiměřeném rozsahu s dobrou vypovídací hodnotou.	5 / max. 5
<b>Odůvodnění a rešerše odborné literatury</b>	Zdůvodnění práce je logické, bohatě podpořené aktuální literaturou. Teoretická část je dobře strukturovaná, autorka jde přímo k věci, dobře cituje, dobře argumentuje, srovnává a konfrontuje. V kapitole o partnerském vztahu se jí podařilo vybrat důležité informace, které vhodně rámuji výzkumný problém, a zároveň příliš nezabíhat. Kapitola o MMO hrách přináší ucelený a zejména aktuální přehled, který je v české literatuře ojedinělý svým záběrem i detailním popisem klíčových aspektů. Adiktologickým otázkám se věnuje dostatečně, přičemž čtenáře neunavuje zdoluhavými úvody a obecně známými fakty a klasifikacemi.	20 / max. 20
<b>Použité metody a logika struktury práce</b>	Ačkoliv nejsou závislost či nadměrné hraní explicitně ve výzkumném cíli a výzkumných otázkách zmíněny, považují je za vhodné zvolené a dobře formulované. Design kombinuje kvantitativní a kvalitativní metody, originálním způsobem pak v kvalitativní části vzájemně trianguluje výpovědi obou partnerů. Autorka je terminologicky přesná, vše je dobře zdůvodněno, popsáno i provedeno. Otázky validity jsou zohledněny a diskutovány.	18 / max. 20
<b>Zpracování tématu a interpretace získaných poznatků</b>	Identifikovaná témata jsou prezentována po jednotlivých výzkumných otázkách, jsou hierarchicky a přehledně uspořádána, zdají se být logické a správné, autorčiny interpretace jsou jasně rozlišitelné od popisu a původních citací, klíčové jevy jsou zvýrazněny. Kapitola 5.4 shrnuje výsledky velmi přehledně. Diskuze je hezkou ukázkou schopnosti autorky integrovat vlastní výsledky se závěry citovaných prací a formulovat smysluplné závěry.	26 / max. 30

<b>Etické aspekty práce</b>	Vše explicitně popsáno, bez problémů.	10 / max. 10
<b>Odborný a společenský přínos a celková úroveň práce.</b>	Velmi aktuální téma, originální a robustní metodika, precizní provedení. Přehledné, bez chyb, v přiměřeném rozsahu.	14 / max. 15

### Celkové hodnocení úrovně práce

<b>Komentář vedoucího práce (celkové shrnující hodnocení, poznámky)</b>	V předložené diplomové práci jsem nenašel žádné slabé místo. Ačkoliv není explicitně zaměřená na závislé či problémové hráče online her, fenomenologický popis dopadů intenzivního hraní vzájemně triangulovaný pohledem obou partnerů přináší cenný vhled do života z adiktologického hlediska potenciálně ohrožené populace. Design výzkumu je originální a robustní, jeho provedení precizní a popis podrobný. Autorka prokazuje nejen vynikající schopnost zpracovat teorii na základě aktuální literatury, ale hlavně zasadit vlastní zjištění do současného poznání. Doporučuji zvážit publikaci výsledků v odborném časopise.	
<b>Doplňující otázky k obhajobě</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Uvažovala jste při interpretaci subjektivně pozitivních dopadů hraní ve vztahu o kodependenci? Svou odpověď vysvětlete.</li> <li>2.</li> </ol>	
<b>Body celkem</b>	93 / max. 100 bodů	
<b>Navrhované hodnocení</b>	<b><i>práci doporučuji k obhajobě, celkově hodnotím výborně</i></b>	
<b>Datum</b>	1. 9. 2020	
<b>Jméno a příjmení, podpis</b>	Jaroslav Vacek	