

## Hodnocení bakalářské práce

### Posudek oponenta

Jméno autora : Lenka Urbanová

Název práce : Závislost na počítačových hrách

Oponent práce : PhDr.Ivana Nováková

Téma práce, kterému se autorka věnuje, je zajímavé, protože názory na počítačové hry jsou často protichůdné. Závislost na počítačových hrách bývá hodnocena jako méně nebezpečná, i když může negativně zasahovat do života jedince, narušit jeho zdravou integritu i sociální vztahy. Nebezpečí těchto rizik se zvyšuje vzhledem k tomu, že se počítače stávají běžnou součástí vybavenosti dnešních domácností a rodiče se někdy domnívají, že hra s počítačem jejich dítě chrání před rizikovými jevy či nežádoucí společností.

Text je vyváženě rozdělený na část teoretickou a praktickou. V úvodu je formulován cíl, zjistit kolik času tráví lidé u počítače, jakou část z toho představuje hraní her a jak to ovlivňuje jejich denní program. Další cíle, a to porovnat rozdíly mezi hráči a nehráči počítačových her a zjistit motivaci u hráčů, jsou uvedeny až na str.32 v úvodu k praktické části. Pro větší přehlednost bych považovala za vhodnější vytýčit hlavní cíle a ty uvést v úvodu, dále není z formulace jasné jaké rozdíly mezi oběma uváděnými skupinami budou sledovány.

Teoretická část seznamuje čtenáře s různými typy počítačových her, s problematikou závislosti na hraní. Kapitola Počítačová komunikace je vhodně doplněna ukázkou reálného rozhovoru mezi hráči. Jsou zde uvedena negativa, ale i pozitiva počítačových her. V závěru jsou vyjmenovány nejčastější motivy ke hraní. Autorka dokázala vybrat z uvedené literatury podstatné myšlenky vztahující se k danému tématu, stručně a přehledně je prezentovat.

Praktická část obsahuje vlastní empirické šetření prováděné dotazníkovou metodou. Kladně je možné hodnotit rozsah vzorku respondentů, který čítá 203 mužů a 158 žen i jeho rozčlenění do čtyř věkových skupin. Vzorek jednotlivých věkových skupin není reprezentativní, zastupuje pouze určité sociální skupiny. Tím je limitované zobecnění dosažených výsledků. V úvodní kapitole praktické části jsou uvedené tři hypotézy, které pouze předjímají objektivně zjistitelná fakta. Velice pečlivě je provedeno kvantitativní zpracování získaných dat do tabulek a grafů, které umožňuje snadné porovnání výsledků. Autorka tu poukazuje na souvislost mezi hraním počítačových her, věkem a pohlavím a svou hypotézu prověřuje na základě odpovědi pouze na jednu otázku ( č.9 ) Myslím, že by zde bylo na místě vzít v úvahu i další aspekty, které výsledky šetření nabízí např. odpovědi na otázku č.6, 8, 16. Tímto způsobem byla zhodnocena otázka č.2. Sestavený dotazník poukazuje na dobrou orientaci v problematice, otázky jsou jasně formulované, promyšlené, nejasné je vyznění uváděné kontrolní otázky...

Shrnutí a závěr se omezuje jen na zopakování faktů. Škoda, že autorka nevyužila dosti bohatého materiálu, který získala, k hlubšímu zamyšlení, popřípadě k námětům pro praxi.

Celkový rozsah práce je přiměřený, menší počet odborné literatury je kompenzován specializovanými články z odborných časopisů. Formální úroveň práce je velmi dobrá, vyjadřování je přesné, srozumitelné. Celkově pozitivně hodnotím promyšlené sestavení dotazníku, statistické zpracování a prezentaci dat, jako méně kvalitní interpretaci získaných výsledků.

**Náměty k diskusi : 1. Porovnejte a analyzujte odpovědi na otázky č.6 a č.8 – původní motivace a současná realita**

**2. Můžete porovnat výsledky některých výzkumů, které se zabývají hráči počítačových her, se svými závěry? Prostudujte si např. článek M.Vaculíka „Ve světě počítačových her“, Psychologie dnes,2002,roč.8,č.5, ve kterém autor chápe hraní počítačových her jako důležitý prostředek učení a zdokonalování i jako součást specifického životního stylu adolescentů a pokuste se na jeho závěry reagovat.**

11.8.2008

  
PhDr. Ivana Nováková