

Posudek vedoucího bakalářské práce

Student: Leona Nováková
Číslo studenta: E22325
Název bakalářské práce: Dopad videoher na chování a osobnost člověka
Cíl práce: Pomocí dotazníkového šetření porovnat rozdíly dopadu videoher na chování generací Z a Alfa, identifikovat dopady na různé aspekty jejich života.
Vedoucí práce: Ing. Miloslava Kašparová, Ph.D.
Studijní program: B0688A050001 Aplikovaná informatika
Akademický rok: 2024/2025

Náročnost tématu

| | výborně | velmi dobře | vyhovující | nevyhovující | nelze hodnotit |
|-----------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Teoretické znalosti | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Vstupní údaje a jejich zpracování | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Použité metody | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Kritéria hodnocení práce

| | výborně | velmi dobře | vyhovující | nevyhovující | nelze hodnotit |
|---|-------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Stupeň splnění cíle práce | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Původnost zpracování tématu | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Adekvátnost použitých metod | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Hloubka provedené analýzy (ve vztahu k tématu) | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Logická stavba práce a rozsah | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Práce s českou a zahraniční literaturou včetně citací | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Formální úprava práce (text, grafy, tabulky) | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Jazyková úroveň (styl, gramatika, terminologie) | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Využitelnost výsledků práce

| | vysoká | střední | nízká | nelze hodnotit |
|------------|--------------------------|-------------------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Pro teorii | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Pro praxi | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Předložená bakalářská práce se zabývá dopadem videoher na chování generací Z a Alfa. Je zpracována čistě, přehledně, srozumitelně a je přehledně strukturována.

Je rozdělena do čtyř kapitol. Úvod do problematiky, kde se autorka zabývá videohrami a jejich rolí v socio-kulturním prostředí, definicí základních pojmů, typy a historií videoher, pozitivními a negativními dopady na chování a osobnost člověka včetně závislostí, je obsahem kapitoly první. Druhá kapitola je věnována formulaci problému. Dotazníkové šetření a jeho vyhodnocení je obsahem kapitoly třetí. Poslední kapitola práce se zabývá shrnutím dosažených výsledků. Autorka zde uvádí klíčová zjištění plynoucí ze získaných dat a zabývá se i výsledky plynoucími z dotazníkového šetření z pohledu sledovaných generací.

Celkově tato práce přináší komplexní pohled na problematiku působení videoher a poukazuje na dlouhodobou aktuálnost této problematiky. Poukazuje i na skutečnost přítomnosti nejen negativních, ale i pozitivních dopadů videoher.

Autorka je sama aktivní hráčkou a svět videoher je jí blízký, což se pozitivně odráží na celém obsahu práce. A jak autorka sama uvádí: „... práce mi přinesla nové znalosti týkající se videoherního průmyslu a pomohla mi nahlédnout na vliv počítačových her jiným způsobem než doposud. Dřívější postoj byl více neutrálního rázu, dokonce bych uvedla, že až flegmatického. Zjištění ukazující přítomnost pozitivních i negativních efektů a důležitost vědomého hraní mi jako hráči ukázala, na jaké věci si dávat větší pozor a co mi mohou hry přinést.“

Ostatní připomínky k práci

Přes značné úsilí autorky bylo bohužel v rámci generace Alfa získáno malé množství dat z důvodu nezapojení škol, které byly v rámci dotazníkového šetření osloveny.

Celkově autorka k vypracování práce přistupovala zodpovědně, pracovala průběžně a využívala pravidelných konzultací.

Vyjádření k výstupům ze systému Theses

Předložená bakalářská práce není plagiát. Nejvyšší míra podobnosti je 1 %.

Otázky a náměty k obhajobě

Myslíte si, že s ohledem na zjištěnou skutečnost, že generace Alfa více inklinuje k negativním vlivům videoher, by se společnost měla více zaměřit na regulaci herního času, popř. zda existují efektivnější způsoby, jak ochránit děti před negativními dopady videoher?

Závěrečné hodnocení

Práci **doporučuji** k obhajobě.

Tuto bakalářskou práci navrhuji hodnotit známkou: **A**

V Pardubicích 21.5.2025

Podpis