

**PROTOKOL O HODNOCENÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE  
(Hodnocení vedoucího)**

Práci předložil(a) student(ka): **Bc. Miroslava Verešová**

Učitelství pro SŠ : psychologie – výtvarná výchova

Název práce: **EMOCIONÁLNÍ STAVY PROVÁZEJÍCÍ ZÁVISLOST HRÁČŮ**

Vedoucí práce: Mgr. Vladimíra Lovasová, PhD.

<b>Předmět hodnocení</b>	<b>Výborně</b>	<b>Velmi dobře</b>	<b>Dobře</b>	<b>Nevyhovující</b>
Iniciativa a samostatnost při zpracování	X			
Splnění cíle a rozsahu zadání	X			
Úroveň zpracování teoretické části	X			
Úroveň zpracování analytické části	X			
Projektová a metodologická koncepčnost	X			
Vhodnost použitých metod	X			
Způsob zpracování dat	X			
Správnost a důkladnost vyhodnocení získaných výsledků	X			
Odborná jazyková úroveň	X			
Formální uspořádání a úprava (text, grafy, tabulky)	X			
Práce s odbornou literaturou (citace a odkazy)	X			
Celková odborná úroveň DP	X			
Celkový přínos DP	X			

## Doplnění a připomínky :

Autorka si jako téma diplomové práce zvolila „Emocionální stavy provázající závislost hráčů“, přičemž se zaměřuje na hráče počítačových her. Ze samotného názvu to nemusí být zcela patrné, ale již v úvodu je zaměřeni DP zřetelně specifikováno. Diplomová práce je rozčleněna do tří celků. Úvodní dva mají funkci mapování teoretických východisek pro následné výzkumné šetření. V rámci teorie autorka charakterizuje lidskou emocionalitu a závislost na počítačových hrách. Celá teoretická část má logickou strukturu, jednotlivé stati jsou nabyté fakty a z obsahového hlediska cílům DP relevantní. Pozitivně hodnotím zejména způsob zpracování kapitoly č.1 „Emoce a jejich teorie“.

Kapitola č.2 „ Počítačové hry a závislost na nich“ sice oproti předešlé působí poněkud deskriptivněji, přesto ji hodnotím jako kvalitní a dostatečný vhléd do problematiky.

Za těžiště diplomové práce považuji kapitolu č. 3, neboť se jedná o seriózní akční výzkum realizovaný prostřednictvím zúčastněného pozorování, který je z metodologického hlediska kvalitativně uchopen. S tím se v rámci kvalifikačních prací příliš často nesetkáváme.

Diplomantka dokázala funkčně realizovat participační pozorování, a to s plným vědomím rizik, které tuto metodu sběru dat doprovázejí. Oceňuji zejména nasazení, které autorka věnovala fázi implementace do výzkumné skupiny a hloubku interpretačních analýz, jež svědčí o kvalitních odborných základech, kterými diplomantka v oblasti psychologie disponuje. Nejvíce si však v rámci výzkumné části diplomové práce vážím způsobu jejího popisu. Autorka v něm prokázala koncepčnost a preciznost svého myšlení, smysl pro detail a výbornou formulační schopnost. Polemizovat by bylo možné snad pouze nad označením datové analýzy jako „zakotvené teorie“, neboť nebyly realizovány všechny kódovací procedury, přestože z předložených výsledků je patrné, že na mentální úrovni musel být proces otevřeného i axiálního kódování proveden. Z metodologického hlediska by byl výstižnější pojem „obsahově kategoriální a relační analýza“.

Za významnou přidanou hodnotu výzkumu považuji také subkapitulu „Reflexe výzkumníka“, která je pojata jako cíleně strukturovaná introspekce, aby spoluvytvářela úplný obraz všech předcházejících zjištění.

Z formálního hlediska neshledávám výraznější nedostatky.

Dotazy :

- Které znaky závislosti na počítačových hrách jste u cílové skupiny zaregistrovala ?
- Navrhněte výzkumný záměr (popř. i design výzkumu), který by navazoval na vaši studii.

Celkové hodnocení práce :

VÝBORNĚ  VELMI DOBRĚ  DOBRĚ  NEVYHOVĚL/A

Datum: 14. 8. 2014

Podpis:

