

**Z Á P A D O Č E S K Á   U N I V E R Z I T A   V   P L Z N I**  
**F a k u l t a   f i l o z o f i c k á**  
**K a t e d r a   a n g l i c k é h o   j a z y k a   a   l i t e r a t u r y**

**PROTOKOL O HODNOCENÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE**  
**(Posudek vedoucího)**

Práci předložil(a) student(ka): Alice Rousová

Název práce: The Phenomenon of Video Games and their Influence on the Economic, Social and Moral Development of American society

---

Hodnotil: Tomáš Hostýnek

1. CÍL PRÁCE: V předložené práci se studentka zabývá fenoménem videoher, jejich historií a také propojeností s americkou společností v mnoha různých oblastech. Za cíl si tak klade nejenom toto nové médium podrobit odborné analýze, ale též jej kontextualizovat v souvislosti s násilnými činy na americké půdě a také upozornit na proměnu tohoto média po útocích 11. září. Tohoto zajímavého cíle se jí v podstatě podařilo dosáhnout.

2. OBSAHOVÉ ZPRACOVÁNÍ: Po obsahové stránce je práce logicky členěna na teoretickou část popisného charakteru, ve které autorka rozebírá např. videohry jako nástroje vhodné pro proces vzdělávání i jejich žánrově těsné sepětí s potřebami nejen filmového průmyslu, ale i americké armády. V praktické části je pak text zaměřen na výše zmíněné jevy americké společnosti a na výraznou transformaci celého zábavního průmyslu po 9/11. Obě hlavní části práce jsou sice dostatečně dlouhé, přesto by možná některým podkapitolám z „teoretické“ sekce slušelo zařazení do praktické části. Navzdory typu média, které je v odborné literatuře spíše upozadováno, působí práce dostatečně odborně a není pouze suchým popisem autorčiných oblíbených videoher.

3. FORMÁLNÍ ÚPRAVA: Po jazykové stránce je práce na dostatečné úrovni, ačkoliv se autorka nevyhnula četným nedodělkům v oblasti členů, syntaxe apod. Také některé spíše hovorové výrazy činí text sice příjemně živým, ale méně akademickým. Autorčina práce se zdroji je zcela bezproblémová. Snad jen více tištěných zdrojů (např. od Iana Bogosta) by bylo vítáno. Za mírný nedostatek považuji nadprůměrné množství přímých citací, které, ač zajímavé, celistvost textu místy narušují. Vzhledem k pestrosti žánru videoher by i sekce s obrazovými přílohami mohla být delší.

4. STRUČNÝ KOMENTÁŘ HODNOTITELE: Celkový dojem z práce je dobrý. Autorka se velmi náročného tématu zhostila náležitě odborně a profesionálně a nabízí i přesahy do současného stavu videoherního průmyslu ovlivněného politickou korektností. Občasná jazyková zaváhání text sice zbytečně narušují, ale nikoliv na úkor srozumitelnosti.

5. OTÁZKY A PŘIPOMÍNKY DOPORUČENÉ K BLIŽŠÍMU VYSVĚTLENÍ PŘI OBHAJOBĚ (jedna až tři):

1. Popište, jakým způsobem se videoherní průmysl proměnil po útocích 9/11.
2. Jak se odborníci staví k údajnému spojení mezi násilnými činy a hraním násilných videoher?
3. Jaké trendy lze vysledovat v současném světě videoherní zábavy?

6. NAVRHOVANÁ ZNÁMKA: chvalitebně

Datum: 21. 5. 2019

Západočeská univerzita v Plzni  
Fakulta filozofická  
Katedra anglického jazyka a literatury

Podpis:



SOUHLASÍ S ORIGINÁLEM

