

## POSUDEK BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

<i>Jméno a příjmení studenta:</i>	STANĚK Jakub
<i>Studijní obor:</i>	PSYCHOLOGIE
<i>Recenzent bakalářské práce:</i>	Tomáš Mrhálek
<i>Katedra:</i>	KPE
<i>Název bakalářské práce:</i>	Vliv počítačových her na agresivitu

**Cíl práce a jeho naplnění:** Bakalářská práce Jakuba Staňka se zabývá studiem vlivu počítačových her na agresivitu. Autor si klade za cíl popsat experimentální vliv hraní počítačových her na afektivní reakce při percepci agresivního vizuálního podnětového materiálu. Empirický cíl práce byl zvolen reálně, práce využívá dostatečný a metodologicky adekvátní výzkumný vzorek. Analýza dat je provedena zdařile a splňuje požadavky kladené na podobu vědecké práce. Ze čtyř testovaných hypotéz student verifikoval dvě, v rámci diskuze toho vhodně objektivizuje a uvádí možné omezení a intervenující proměnné, které do experimentálního procesu zasahovaly.

**Struktura práce:** Práce má délku 47 normostran. Teoretická část předkládá základní informace o EEG a východiskách EEG analýz, včetně informací o jednotlivých vlnových délkách signálu pro analýzu frekvenčních spekter. Dále se věnuje tématu agrese, který definuje a vymezuje jednotlivé teorie agrese a výzkumné šetření agresivity u počítačových her pomocí neurozobrazovacích metod. V praktické části se Jakub Staněk za cíl zodpovědět otázky o změnách neurální aktivity při reakcích na násilné vizuální podněty u osmi experimentálních skupin. Student zdařile ilustruje experimentální proces, který sám vyvinul a pomohl naprogramovat z open source zdroje. Dostatečný prostor věnuje Jakub Staněk také popisu procesu analýzy dat, který ilustruje postup zpracování syrových dat do frekvenčního záznamu, sloužícího pro interpretace a testování hypotéz.

**Formální stránka a jazyková stránka:** Po formální stránce odpovídá BP požadavkům a nejsou v ní žádné prohřešky vůči konsenzuální stránce psaní BP. Práce je bez chyb i po gramatické a jazykové stránce.

**Práce s literaturou:** Práce využívá celkem 22 zdrojů. Odborné zdroje jsou relevantní, jsou využívány převážně české zdroje. Počet zdrojů je adekvátní, doporučoval bych však větší komparaci s výzkumnými studiiemi v tématu.

**Vybavení práce (data, tabulky, grafy, přílohy):** Práce je opatřena 5 tabulkami a 23 obrázky, které ilustrují výchozí teoretické poznatky a následně uvádějí grafické znázornění výsledků statistických procedur provedených v analytickém programu EEGlab.

**Přínosy bakalářské práce:** Bakalářská práce se zabývá postupem testování nových možností výzkumu vlivů počítačových her na agresivitu. Vychází z osvědčeného designu ERP studií s vizuálním materiálem, který však v souladu s poznatky o krátkodobosti trvání agresivního vlivu počítačových využívá přímo hraní PC hry a srovnává podněty před a po experimentální intervenci. Práce je obohacující také využitím různých experimentálních podmínek a výběru osob, které PC hry běžně hrají a nehráčů, kteří nejsou na násilí v PC hrách habituováni. Práce tedy komplexním způsobem zkoumá možné intervence při studiu počítačových her, k čemuž využívá početný soubor probandů.

**Další hodnocení:** *Bakalářská práce Jakuba Staňka je řádně zpracovaná, obsahuje všechny potřebné náležitosti. Drobné omezení plynou z malé konfirmace svých výzkumných závěrů s dosavadními výzkumy v oboru. Student však dokázal zpracovat komplexní výzkumný proces a tvorbu experimentální procedury, což spolu s vysokým počtem získaných dat a jejich adekvátním zpracováním prokazuje, že student ovládá schopnost vlastního vědeckého bádání a dovednost analýzy neuropsychologických dat. Tato BP svou časovou i technickou náročností překračuje požadavky kladené na bakalářské práce a autorovi navrhuji klasifikaci výborně.*

Navrhovaná klasifikace: **výborně**

Podpis recenzenta bakalářské práce



.....

Datum: 13.5.2016