

**Příloha k protokolu o SZZ č.**

**Vysoká škola:** JU v Č. Budějovicích

Pedagogická fakulta

**Pracoviště:** Katedra společenských věd

**Datum odevzdání posudku:** 16. 5. 2018

**Jméno a příjmení studenta:**

Miloslav Žíla

**Obor:** Až-Společenské vědy se zaměřením na vzdělávání

**Oponent bakalářské práce:**

PhDr. Salim Murad, PhD. (katedra společenských věd)

## POSUDEK BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

**Název práce:** Počítačové hry, občanské kompetence a výchova k občanství

**Vypracoval:** Miloslav Žíla

**Oponent práce:** PhDr. Salim Murad, PhD.

**Kritéria hodnocení práce** (označte vždy právě jednu z možných známek):

**1. Struktura práce** (úplnost, logická posloupnost a vyváženost kapitol, rozsah práce)

A – výborně

B – velmi dobře

C – dobře

N – nevyhověl/a

**2. Metodologická a metodická stránka práce** (stanovení hypotéz/cílů práce, vhodnost a kvalita dat a metod)

A – výborně

B – velmi dobře

C – dobře

N – nevyhověl/a

**3. Práce s literaturou a dalšími informačními zdroji** (výběr, správná citace, použití, dodržování bibliografických norem)

A – výborně

B – velmi dobře

C – dobře

N – nevyhověl/a

**4. Odborná správnost – znalost problematiky** (prokázání znalosti řešené problematiky, prokázání specifických znalostí, schopnost aplikovat znalosti na konkrétní problém)

- A – výborně
- B – velmi dobře
- C – dobře
- N – nevyhověl/a

**5. Zhodnocení výsledků, naplnění cílů, aplikovatelnost v praxi**

- A – výborně
- B – velmi dobře
- C – dobře
- N – nevyhověl/a

**6. Úroveň jazykového a stylistického zpracování**

- A – výborně
- B – velmi dobře**
- C – dobře
- N – nevyhověl/a

**7. Formální a grafická úroveň práce**

- A – výborně
- B – velmi dobře
- C – dobře
- N – nevyhověl/a

**Závěrečné shrnutí, komentáře, otázky k obhajobě:**

Předložená bakalářská práce je výborným průvodcem ve světě počítačových her, ale vlastně i her obecně. Her jako nástroje nejen trávení volného času, ale jak autor práce směřuje své zamyšlení zejména ve druhé části práce, tak také jako možného nástroje poučení, nebo dokonce výuky - jako součásti školní praxe. V tomto smyslu je práce velmi zdařilá a i pro nezasvěcené čtenáře je velmi sdělná, poučná a obsažná. Poukazuje vhodnou formou na možné pozitivní i negativní stránky „hráčství“ a ty dokonce prezentuje z různých úhlů pohledu (analyzuje rozmanité společenské dopady - dokonce ekonomické dopady, vztah k reálnému světu, jeho hodnotám, nebo obsahuje psychologizující zamyšlení). Pokud by autor ve výzkumu tohoto velmi relevantního tématu pokračoval, pak by pro školskou veřejnost bylo možná dobré zařadit i slovníček používaných termínů. Ty jsou v práci jinak velmi hezky a zasvěceně, ale zároveň přístupně vysvětleny. Zejména když autor přibližuje různé typy her atd. Práce obsahuje zajímavou podkapitolu 3. 1 3.1 Hry jako mcdonaldizovaná forma zábavy.

Zde se autor velmi správně zamýšlí nad paralelou světa her a mekdonaldizace, možná by mohl analyzované fenomény efektivity, vypočitatelnosti, předvídatelnosti a kontroly rozšířit i o další aspekty mekdonaldizace, které by vzhledem k tématu mohly být relevantní, jako je ku příkladu nejen důraz na efektivitu, předvídatelnost, vypočitatelnost ale také nahrazení člověka nehumánní technikou. Případně nejen zvýšená kontrola, ale také dehumanizace pracovníků a spotřebitelů. Také standardizace kultury, vztah ke konzumní společnosti atd. Blíže viz. Ritzer George; Stillman Todd: Assessing McDonaldization. In: Beck Ulrich; Sznaider Natan; Winter Rainer: Americanization and Globalization. Global America? The Cultural Consequences of Globalization. First published 2003 by Liverpool University Press.

Po formální a grafické stránce je práce v pořádku, je přehledná. Jen na straně 5 po obsahu práce bezprostředně následuje úvod práce. Bylo by asi z estetických důvodů lepší, pokud by úvod začínal na samostatné stránce. Toto je však nepodstatné. Práce je čtivá, přesto by si zasloužila pečlivější jazykovou korekturu. Například na straně 11 čteme: „Zklamání z vydání špatně optimalizované konzole však způsobilo takové znechucení natěšených zájemců, že způsobil druhý krach v 80. letech.“ (mělo by být způsobilo). Případně na straně 30: „To vede k tomu, že se mladý člověk stahuje s veřejného života.“ Nebo na straně 40: „Na otázku, zda nenaráží násilí ve hrách na hranice v **kusu**, potom říká...“ Případně stylistické problémy, jako na straně 61, poslední odstavec: "Také z průzkumu vyplynulo, že škola **sice** děti naučila vyhledávat informace, prezentovat je před ostatními prostřednictvím počítače a posoudit jejich použitelnost pro školní práci."

Práce je zpracována na základě bohatých zdrojů, autor pracuje i s cizojazyčnou literaturou, vše je korektně citováno, metodologicky je práce též v pořádku. Jedná se o kvalitně zpracovanou, zajímavou a důležitou studii uvádějící nás do tématu hráčského světa se zajímavým zamyšlením nad tím, jak mají různé hry potenciální přesah do oboru Výchova k občanství.

Autor zvládl vše na úrovni očekávané od tohoto typu akademického textu, proto doporučuji práci klasifikovat hodnocením – výborně.

**Navrhovaná klasifikace** (výsledná známka není aritmetickým průměrem známek jednotlivých kritérií hodnocení práce):

- A – výborně
- B – velmi dobře
- C – dobře
- N – nevyhověl/a

V Českých Budějovicích dne 16. 5. 2018

Salim Murad.....  
Podpis vedoucího/recenzenta bakalářské práce