

**ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI**  
**Fakulta filozofická**  
**Katedra anglického jazyka a literatury**

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

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

Oponoval: (u externích oponentů uveďte též adresu a funkci ve firmě): Alice Tihelková

1. CÍL PRÁCE (uveďte, do jaké míry byl naplněn): Cílem práce je pojednat o vlivu videoher na ekonomický, sociální a morální vývoj americké společnosti. Tento cíl byl splněn.

2. OBSAHOVÉ ZPRACOVÁNÍ (náročnost, tvůrčí přístup, proporcionalita teoretické a vlastní práce, vhodnost příloh apod.): Autorka si zvolila práci z oboru kulturních studií zaměřenou na analýzu sociálního vlivu videoher. První část práce je přehledová a autorka zde nastiňuje historický vývoj videoher a jejich využití např. ve vzdělávání, armádě, filmovém průmyslu atd. Pozornost věnuje i nejznámějším výrobcům videoher. V druhé části práce, kterou nazývá „praktickou“, se pak věnuje společensko-politickým dopadům hraní videoher – například možným souvislostem mezi hráčstvím a násilím na školách nebo dopadem teroristických útoků z 11. září na videoherní svět.

3. FORMÁLNÍ ÚPRAVA (jazykový projev, správnost citace a odkazů na literaturu, grafická úprava, přehlednost členění kapitol, kvalita tabulek, grafů a příloh apod.): Autorka píše celkem obstojnou angličtinou, kterou si ale místy kazí zbytečnými chybami. Také by se měla vyvarovat některých hovorových výrazů, například častého užití *a lot of*, např. *there are a lot of individuals out there who are genuinely interested in playing retro games* (str. 3). Problémem je také místy slovosled, např. *In California, in the early 1990s started a new wave of convergence between games and movies* (str. 19). Další věcí ke zvážení je, zda grafické podobě práce prospívají příliš krátké odstavce, viz např. str. 20. Práce pak působí poněkud roztříštěným dojmem. Konečně, přílohové části by prospěl bohatší fotografický materiál.

4. STRUČNÝ KOMENTÁŘ HODNOTITELE (celkový dojem z diplomové práce, silné a slabé stránky, originalita myšlenek apod.): Autorka odvedla kus poctivé práce. Je třeba pochválit pestrost zdrojů, se kterými pracovala, i to, že se zhostila tématu ne zcela zpracovaného, které prodává svěžím způsobem. Její text je srozumitelný a čtivý. Vytkla bych jí však metodologickou neukotvenost práce - analýza vlivu videoher na společnost má poněkud nahodilý charakter, chybí základní kritéria posuzování; bývalo by bylo vhodné opírat se více o zjištění ze sociologických výzkumů a méně jen o zdroje z populárních online médií, popř. o „vlastní dojmy“. Takto práce působí spíše jako sbírka zajímavostí než metodologicky zpracovaný celek.

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

1. V práci sebevědomě prohlašujete, že svět videoher je „nesmrtelný“. Co Vás k tomuto závěru vede?
2. Princ Harry se nedávno vyjádřil na adresu hry Fortnite, populární mezi dnešními školáky, že je to droga stejně nebezpečná jako heroin. Souhlasíte s tímto silným tvrzením?

6. NAVRHOVANÁ ZNÁMKA

(výborně, velmi dobře, dobře, nevyhověl): velmi dobře

Datum: 15.5. 2019

Podpis:



Západočeská univerzita v Plzni  
Fakulta filozofická  
katedra anglického jazyka a literatury

SOUHLASÍ S ORIGINÁLEM