

Posudek oponenta diplomové práce

Autor práce: **Bc. Lukáš LEDVINA**

Název práce: **Placený obsah ve videohrách jako riziko pro žáky základních škol**

Splnění bodů zadání a minimálního přípustného rozsahu práce

Splnění bodů zadání: úplné, Minimální přípustný rozsah práce: dodržen

Kvalita zpracování práce

Kvalita zpracování tématu: průměrná , Metodika zpracování práce: podprůměrná , Formulace cílů a závěrů práce: podprůměrná , Vlastní přínos autora: průměrný , Práce se zdroji: nadprůměrná

Formální úroveň

Logická struktura a členění práce: nadprůměrná , Jazyková a stylistická úroveň: průměrná , Formální úprava práce: průměrná , Poznámkový aparát, bibliografické citace: v souladu s normou

Slovní hodnocení

Téma práce je zajímavé, a souhlasím s autorem, že je i důležité a u nás obecně přehlížené.

V úvodu práce bych ocenil alespoň nástin rizik pro žáky, které slibuje název práce. V práci se dozvíme o riziku gamblerských návyků, které představují některé herní mechaniky v hrách používané a o riziku, že děti utratí spoustu peněz. Nicméně dozvídáme se to trochu neochotně. Vzhledem k názvu bych očekával něco více.

Co ale práce popisuje velmi dobře jsou mechaniky ve hrách, které vývojáři používají, aby z nás „tahali“ peníze. Tato část práce je zpracována velmi dobře, až na pár drobností, a je řekl bych největším přínosem práce.

Výběr her, které student analyzuje, je pestrý a zahrnuje hry s různou mírou mikrotransakcí, odlišnými herními mechanikami apod. Osobně bych řekl také s různou úrovní rizika, to ale student bohužel neuvádí. Přesto, že s výběrem her souhlasím, nemohu souhlasit s mechanikou výběru. Která je odlišná dle platformy a v krajním případě došlo na to, že student vybral hry na základě vlastního pocitu. Osobě bych do výběru ještě zpětně zařadil hry, které dle dotazníku vyšli jako nejhranější (minecraft, roblox).

Samotná analýza her je zpracována celkem dobře. Oceňuji, že si student každou hru zahrál a herní zážitek natočil. Drobným nedostatkem je, že zde o většiny her chybí přepočítání Hard měny na reálné peníze. Dle textu to působí, že student zapomněl informaci dopsat.

Práce se zdroji je v teoretické části práce výborná, až na úvod, který není ozdrojován.

Nízká kvalita některých obrázků a grafů.

V práci najdeme málo pravopisných chyb. Najdeme zde dost nevhodných nebo nepřesných formulací, opakující se informace.

Hodně špatná je práce s procenty v 7. kapitole, kde u některých dotazníkových otázek, není na první pohled zcela jasné k čemu jsou daná procenta vztažena, zda k původnímu počtu respondentů, k určité části, nebo k počtu odpovědí. Dalším příkladem je, když ve vyhodnocení otázky mají 4 respondenti hodnotu 3% a hned následně mají další 4 respondenti hodnotu 2%.

Cíle nejsou přehledně a jasně definovány. Závěr práce bohužel neexistuje, místo závěru je pouze slovně popsán obsah práce. Jistou náhradou závěru by mohlo být shrnutí analýzy dotazníků. To ale neposkytuje uspokojivé shrnutí výsledků dotazníků ani celkové shrnutí práce. Část těchto shrnutí je kopie z analýzy otázek.

Analýza sebraných dat je nepřehledná. Obsahuje velké množství číselných údajů podávaných písemně formou textu. Zde by bylo vhodnější použít tabulky a méně textu. Textové zhodnocení bych dal až do pozdějšího shrnutí. Zde se k nepřehlednosti přidávají i výše zmíněná procenta. U některých otázek také není jasné, zda se jedná o otázku s jednou, nebo více možnými odpověďmi.

Další problém je v některých dotazníkových otázkách.

Otázka „S jakým zařízením nejraději hrajete videohry?“, je s jednou odpovědí. Při vyhodnocení to ale působí tak, že žák hraje pouze a jenom na tomto zařízením. Takto položená otázka je zavádějící. Nejlepší by bylo před ní zařadit otázku „Na jakých zařízeních hrajete videohry?“ a následně se zeptat na neoblíbenější platformu.

Další problémová otázka je otázka kolik času stráví žáci hraním videoher týdně. To je na žáky příliš komplexní otázka. Musíte si totiž uvědomit kolik hrajete denně, a vzít úvahu, že jiný čas věnujete hrám ve všední dny a jiný o víkendech. Pochybuji, že žák tímto mentálním cvičením projde a dá relevantní odpověď. Na odpovědích je to poznat. Nevyšší hodnota je 120h což nelze reálně zvládnout. Nejčastější hodnotou je 1 hodina týdně. Z osobních zkušeností této hodnotě nevěřím, tím spíše u 66 z 167 respondentů. Otázku by bylo lepší koncipovat na počet hodin denně a dát možnost hry nehraji.

Otázka na konkrétní hry, které student hraje je problematická už ze své podstaty. Student ovlivňuje výběr žáků tím, že jim dá seznam her, u kterých si myslí že by je mohli hrát. Výběr je ale založen na studentovo vlastních preferencích.

Z výše uvedených důvodů hodnotím práci známkou Dobře.

Dotazy k práci

V Přílohách je vámi vytvořený dotazník. Je ale zvláštní, že všechny otázky mají jako výběrovou značku kolečko. Pokud je mi známo, tak Google Formuláře, které jste dle svých slov používal, vyznačují odpovědi u otázek s více možnými odpověďmi čtverečkem. U vás tomu tak není. Jak k tomu došlo?

Hodnocení: 3 - Dobře

V _____ dne _____

Mgr. Jan Král