

Název práce: **Obraz hrdiny počítačových her**

Typ práce: diplomová

Hodnocení práce: **velmi dobře**

Vedoucí práce: Mgr. Vít Šisler, Ph.D.

Oponent/-ka práce:

Konzultant/-ka práce: Mgr. Jan Brejcha, Ph.D.

Řešitel/-ka práce: Bc. Veronika Spišáková

Slovní hodnocení práce

Předložená práce analyzuje problematiku obrazu hrdiny počítačových her. Práce nabízí i další návazný výzkum, který by se mohl zaměřit na morální pravidla uložená v programu počítačových her. Zajímavou analýzou by mohlo být, jakou interakci daná hra umožňuje či potlačuje a do jaké míry taková interakce staví na společenských stereotypch.

Pohříchu ale práce pouze naznačuje, co by měla zkoumat přednostně: jaký je vliv společenských stereotypů na tvorbu hrdinů, jaká je ideologický rámec fungování počítačové hry, či jak a zda se hráč identifikuje s herním hrdinou.

Práci doporučuji k obhajobě.

Hodnotící tabulka

Aspekty práce	Vysvětlení	Možné hodnocení
metodologie a věcné zpracování tématu	Dobře definovaný předmět výzkumu (obraz hrdiny a jeho komponenty), ale použit příliš nahodilý výběr vzorku, odhadnutelný výsledek hypotéz.	25 bodů
přínos a novost práce	Práce ukazuje zajímavé téma obrazu hrdiny počítačové hry, které vztahuje ke společenských vzorcům a stereotypům. Bohužel ale nenabízí příliš nových či využitelných závěrů pro další výzkum.	10 bodů
citování, korektnost citování, využití inf. zdrojů	Autorka cituje soustavně dle zvolené normy a pro práci použila široké spektrum relevantní literatury.	20 bodů
slohové zpracování	Práce je psána čtivě a je přístupná i pro laické čtenáře.	15 bodů

gramatika textu	Práce dodržuje platné gramatické normy.	5 bodů
CELKEM		75 bodů

Výsledné hodnocení práce

Bodový zisk za práci	Hodnocení práce
0 – 50 bodů	Neprospěl, nedoporučeno k obhajobě
51 – 60 bodů	Dobře (3)
61 – 80 bodů	Velmi dobře (2)
81 – 100 bodů	Výborně (1)

V Praze dne 31. 8. 2014

.....
Mgr. Jan Brejcha, Ph.D.