



FAKULTA PEDAGOGICKÁ
ZÁPADOČESKÉ
UNIVERZITY
V PLZNI

Katedra výtvarné kultury
Klatovská 51, 306 14 Plzeň
Tel.: 377 636 493, 377 636 471
e-mail: suromar@kvk.zcu.cz

Protokol o hodnocení Diplomové práce

Název práce: Specifičnost poznání prostřednictvím počítačových her v kontextu výtvarného zážitku

Práci předložila studentka: Bc. Ladislava Totzauerová

Studijní obor: Učitelství výtvarné výchovy pro SŠ a ZUŠ

Posudek vedoucího práce

Práci hodnotil: Doc. PaedDr. Jan Slavík, CSc.

1. Cíl práce

Cílem práce L. Totzauerové bylo analyzovat vybrané počítačové hry a prozkoumat, jaké způsoby poznávání jsou počítačovými hrami umožňovány prostřednictvím výtvarných kvalit herního zážitku. Toto zkoumání mělo být zasazeno do kontextu teoretických úvah o kyberkultuře, kybertextu a ergodických formách narativu a mělo být spojeno s kategorizací počítačových her podle různých aspektů vztahu mezi médiem a uživatelem.

Cíl práce byl diplomantkou splněn v souladu se zadáním.

2. Obsahové zpracování

L. Totzauerová v úvodu zdůvodňuje potřebu studovat poznávací přínos počítačových her s oporou o dva hlavní argumenty: 1) počítačová hra má charakter narativu, a proto je zdrojem specifických poznatků o (fikčním) světě zprostředkovaném narativem, 2) počítačová hra je ergodická, tzn., že její recipient „není jen tichým konzumentem příběhu, ale jeho aktivním spoluvůrcem“ (s. 10 posuzovaného textu). V důsledku to znamená, že počítačová hra umožňuje recipientovi aktivní, více či méně tvořivou rekonstrukci, a tedy i poznávání určitého

obsahu. V tomto směru je počítačová hra prostředkem učení (srov. s. 15) a lze ji lze její studium chápat jako inspiraci pro vzdělávací oblast.

Pro výchozí kategorizaci a charakterizaci počítačové hry Totzauerová zdůvodněně využívá Cailloisovu klasickou typizaci her na agón, alea, ilinx a mimikry. Na základě tohoto východiska autorka přistupuje k další kategorizaci do herních žánrů, které popisuje především s ohledem na jejich podobu a funkce ve vztahu k uživateli. Poté věnuje pozornost interdisciplinarity studia a zkoumání počítačových her se zvláštním ohledem na vztahy mezi ludologickým a naratologickým přístupem a na ergodické pojetí kybertextu. V této části si otevírá cestu ke studiu kvalit herního zážitku a jeho edukačního přínosu poukazem na koncepty imerze, flow, avatara a na chápání počítačové hry v kontextu umění a estetického zážitku (s. 34 n., s. 42 n.).

Na tomto teoretickém půdorysu Totzauerová koncipuje kvalitativní průzkum kvalit herního zážitku (s. 58 n.), jehož modelem je pojetí estetického zážitku z hlediska psychické distance a koncepce jeho čtyř základních dimenzí (významová, konstruktivní, empatická, prožitková) vztahená k pohybu mezi fikcí a non-fikcí (s. 56 n.). Design výzkumu využívá metodiky případové studie, týká se dvou aktérů. Za předmět výzkumu byla zvolena počítačová hra *Machinarium*. V interpretaci výsledků autorka věnuje pozornost vztahu mezi funkcí narativity a hrátelnosti, k nimž se vztahují jemnější kategorizace poznávacích důsledků pro hráče v jednotlivých dimenzích herního zážitku.

3. Charakteristika a hodnocení formy, technické i řemeslné složky práce

Uplatnění studijní a badatelské metodiky v práci je korektní a pozorné k pravidlům i tradici oboru.

4. Formální náležitosti

Text splňuje formální náležitosti v souladu se standardními pravidly tohoto typu práce.

5. Stručný komentář hodnotitele

Posuzovaná diplomová práce má ve výtvarné výchově u nás pilotní charakter, protože podrobnějšímu studiu kognitivního potenciálu počítačových her se u nás ve výtvarné doposud nikdo systematictěji nevěnoval. Je proto cenné, že autorka v textu usiluje o co možno komplexní pohled z více hledisek a s ohledem na podnětné současné poznatky ve světě i u nás. Myšlenková integrita práce směřující od využití Cailloisovy kategorizace her přes zohlednění herní narativity k různým kvalitám zážitku je z textu dobře čitelná a poskytuje vhodná východiska pro výzkum.

Snaha autorky teoreticky promýšlet různé dílčí momenty svého tématu do ucelené podoby umožňující operacionalizaci do výzkumu zasluhuje uznání. Vysoká komplexita tématu však přece jenom místy způsobila rozdrobenost a přílišnou zkratkovitost výkladu, který v těchto pasážích působí uspěchaně zejména na přechodu mezi herní, uměleckou a didaktickou stránkou počítačových her. To se nepříznivě promítá i do interpretace výsledků výzkumu (s. 78 n.), která je místy nejasná a útržkovitá. Na těchto místech by bylo prospělo lépe a hlouběji zhodnotit

didaktickou teorii obsahové transformace, která by autorce umožnila lépe vysvětlit, jak herní proces působí na konstrukci významů a ovlivňuje zkušenost. Při obhajobě by se autorka měla soustředit na integritu výkladu s ohledem na sledovaný cíl: popsat a vysvětlit, co aktér počítačové hry z hlediska našeho oboru poznává.

Z pohledu vedoucího práce se domnívám, že autorka prokazovala pro řešení takto složitého a náročného tématu nesporně dobré předpoklady, ale aby je mohla v textu zhodnotit, zejména v empirickovýzkumné části, potřebovala by k tomu ještě více času vyplněného soustavnou a soustředěnou prací.

V celkovém pohledu však posuzovaný text zasluhuje uznání jako podnětný vstup do tematiky v našem oboru dosud téměř neprobádané, současně ale v mnoha ohledech velmi podnětné i v širších pedagogických souvislostech.

Protokol o hodnocení

6. Otázky a připomínky na autora práce k bližšímu vysvětlení při obhajobě

Vyberte si ze hry *Machinarium* určitý moment, ve kterém spatřujete vhodný poznávací potenciál, a co nejkonkrétněji objasněte, co se při jeho hraní hráč může učit a jak to souvisí s kurikulem výtvarné výchovy.

7. Navrhovaná známka

Velmi dobře (s možností zlepšení při obhajobě)

Datum: 23. 7. 2013

Podpis:

Doc. PaedDr. Jan Slavík, CSc.

