



FAKULTA PEDAGOGICKÁ
ZÁPADOČESKÉ
UNIVERZITY
V PLZNI

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

Protokol o hodnocení diplomové práce

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

Práci předložil(a) student(ka): Bc. Ladislava Totzauerová

Studijní obor: Učitelství výtvarné výchovy pro SŠ a ZUŠ

Posudek oponenta práce

Práci hodnotil: doc. PhDr. Jaroslav Vančát, PhD.

1. Cíl práce

Cílem předložené diplomové práce je zabývat se povahou počítačové hry z hlediska poznávání a jejích účinků na hráče. Zaměřuje se na specifický typ poznávání prostřednictvím zážitku z herní aktivity s ergodickou formou narativu v počítačových hrách. Při analýze vychází z artefietického pojetí zážitku a věnuje se zkoumání, zda při hraní hry dochází k výtvarnému (uměleckému) zážitku.

2. Obsahové zpracování

*Práce má strukturu s aspirací doktorandské práce. Věnuje se tématu, které je inovativní, uplatnění počítačových her v pedagogickém využití v kontextu výtvarné výchovy, které je zatím mimo pozornost většiny pedagogů. Vysvětluje specifikum počítačových her, jejíž teoretická reflexe není ukončená, která si však nárokuje specifické teoretické zdůvodnění (s. 15 práce): „Hry jsou zároveň objekt a proces; nelze je číst jako texty nebo poslouchat jako hudbu, **je třeba je hrát** (AERSETH, 2001)“. Seznamuje s typologií her, s přehledem jejich teorií, s jejich pedagogickým uplatněním. Vlastním jádrem práce je pak případová studie, která zkoumá míru uměleckého zážitku z hraní těchto her.*

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

Výrazně je třeba označit korelace (od s. 24 do s. 36), se strukturou stati Jaroslava Švacha v Hra pro více hráčů: Herní studia a interdisciplinarita <http://gamestudies.cz/archiv/hra-pro-vice-hracu-herni-studia-a-interdisciplinarita/> z hlediska jejich autorství – co je přejato přesně, co reinterpretováno, kde je přejata struktura jeho výkladu, aj. Vzhledem k cíli práce je vlastně i otázka, zda jsou tyto části práce pro ni nezbytné.

4. Formální náležitosti

Občasné stylistické nejasnosti, vychýlení z vazby, nejasný podmět, apod. (např. „(Adventure) po sobě zanechává určité výtvarné kvality“ (s. 16), celý závěr kapitoly Agon na str. 20, s. 22, 24, 32 aj.)

5. Stručný komentář hodnotitele

Autorka si na sebe vzala náročný úkol, který by slušel spíše delšímu a rozsáhlejšímu výzkumu na úrovni doktorandské. Spoustou projednávaných faktorů nezbylo tolik místa na diskusi, co je např. v tomto kontextu her možné považovat za umělecké dílo, jak charakterizovat umělecký zážitek (kolik místa v něm má u hry výtvarná složka apod.). Tím nezbylo tolik místa na výzkum, který byl proklamovaným cílem práce. V něm by např. pro oblast výtvarné výchovy bylo důležité, dát respondentům k posouzení to, jak by ovlivnily jejich herní zážitky hry s různou charakteristikou výtvarného projevu.

Na druhé straně velmi oceňuji snahu autorky o postižení všech složek, které s chápáním počítačových her souvisí a snahu orientovat se v tak složitém komplexu otázek. Také snahu postihnout kritéria, z nichž je můžeme přijímat a hodnotit.

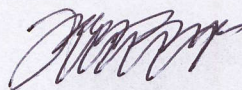
6. Otázky a připomínky na autora práce k bližšímu vysvětlení při obhajobě

Vysvětlit, jakým způsobem dává do souvislostí typologii estetiky počítačové hry a kvalitu (uměleckého) zážitku.

Vysvětlit způsob a míru uplatnění struktury textu, mezi str. 24 - 36 vzhledem k její důležitosti pro celek práce.

7. Navrhovaná známka

Vzhledem k problémům, uvedeným zde v bodu 3. navrhuji hodnocení velmi dobře.



Datum: 16.8.2013

Podpis: doc. PhDr. Jaroslav Vančát, Ph.D.