



Univerzita Karlova Praha, Pedagogická fakulta, Katedra výtvarné výchovy

Posudek oponenta závěrečné práce

Vedoucí závěrečné práce: Mgr. Magdalena Novotná, PhD

Oponent závěrečné práce: MgA Petra Vargová, MSc

Autor závěrečné práce: Jan Bochňák

Obor: Učitelství pro mateřské školy

Akademický rok: 2018/2019

Název práce: Vliv Minecraftu na dětskou kresbu v předškolním věku

Cílem bakalářské práce **Vliv Minecraftu na dětskou kresbu v předškolním věku** studenta Jana Bochňáka bylo zjistit, jaký vliv může mít hraní videohry Minecraft na dětskou kresbu v předškolním věku, na její vývoj a dětské uvažování. Student se pokusil zmapovat atypické grafické projevy hráčů Minecraftu v porovnání s kresbami vrstevníků, kteří s fenoménem Minecraft nemají zkušenosti.

V teoretické části práce objasňuje pravidla hry Minecraft a uvažuje nad jeho možným vlivem na dětský výtvarný projev.

Rozsáhlá výzkumná část obsahuje případovou studii. V té student sleduje dvě děti, které aktivně hrají Minecraft. S dětmi vedl rozhovory nad kresbami a při kreslení. Následně kresby porovnává se vzorkem kreseb vrstevníků ze stejného předškolního zařízení.

Tři výzkumné otázky, které si autor položil rozvádí a zodpovídá.

Práce je poměrně dobře a přehledně strukturovaná. Nekonzistentní je označení vizuálního materiálu, kde jsou v první části obrázky číslovány ve výzkumné části však nikoli. Odkazování na obrázky v textu je proto složité a matoucí a zhoršuje orientaci v textu.

Autor zvolil zajímavé a velmi aktuální téma, které bohužel uchopil převážně metodologicky. Valná část práce je tvořena detailním popisem výzkumu, který je pro tak malý výzkumný vzorek naddimenzovaný.

Velkou pozornost věnuje autor tvaru, chybí mu ovšem základní funkční slovník v kategorizaci tvarů, který se ve výtvarném umění/výtvarné výchově používá. Dělení na tvary geometrické a měkké je liché, existují také tvary, které geometrické nejsou nelze je však charakterizovat jako měkké např. větve stromu.

V teoretickém úvodu mluví Jan Bochňák o fenoménu Minecraft, který nijak nevysvětluje a omezuje se pouze na detailní technický popis, analytická data a způsob jakým se hraje. Postrádám historický kontext vizuálního zpracování hry a jakýkoli pokus o rozbor hry. Nepoukazuje ani na souvislosti jednoduchého grafického rozhraní s prvními videohrami přesto, že tento fakt je hlavním rysem Minecraftu.

Práce Jana Bochňáka má bohužel čistě výzkumný charakter. Umělecký prvek postrádá, kontexty vlastní tvorby nebo tvorby českých či světových umělců chybí, hlavně v teoretické části by se daly vhodně zařadit u práce, která není výtvarně zaměřená.

Domnívám se, že by autor mohl a měl blíže specifikovat důvody pro téma práce. To že si všiml ovlivnění dětské kresby videohrou, poukazuje na jeho osobní zájem o dětskou kresbu a psychologii dítěte, to že takové ovlivnění rozpoznal determinuje jeho vlastní zkušenost s touto hrou. V samotné práci osobní reflexe chybí.



Univerzita Karlova Praha, Pedagogická fakulta, Katedra výtvarné výchovy

Autor zařazuje citace a odkazy na odbornou literaturu vhodně a po formální stránce v pořádku. Jazykové vypracování je kvalitní. Práce je graficky i formálně vyhovující.

K obhajobě doporučuji.

Datum 27.8. 2019

Podpis MgA Petra Vargová, MSc

Doplňkové otázky oponenta:

- 1/ Vysvětlete základní dělení tvarů ve výtvarném umění/výtvarné výchově. Uveďte příklady tvarů pro jednotlivé kategorie.
- 2/ Promluvte o vlastní zkušenosti s videohrou Minecraft.
- 3/ Vysvětlete pojem „fenomén Minecraft“, uveďte hru do historického kontextu a srovnajte grafiku prvních video a počítačových her s grafikou Minecraftu. Jaký pozorujete vliv fenoménu Minecraft na uměleckou produkci?