

Posudek diplomové práce

Název práce: Serious games a jejich možné užití ve výuce a vzdělávání

Diplomant: Bc. Martin Slavík

Univerzita Karlova v Praze, Filozofická fakulta, Ústav informačních studií a knihovnictví

Studijní program: Studia nových médií

Vedoucí diplomové práce: Mgr. Vít Šisler

Předložená diplomová práce „Serious games a jejich možné užití ve výuce a vzdělávání“ má 70 tiskových stran včetně příloh a je členěná do 5 kapitol. Použitá literatura zahrnuje dostatečný počet titulů vztahujících se k danému tématu, včetně obsáhlého souboru existujících případových studií. Z formálního hlediska práce splňuje kritéria kladená na diplomovou práci a je způsobilá k ústní obhajobě.

Diplomant si za téma své práce zvolil aktuální oblast, a to používání počítačových her a simulací ve výuce. Za hlavní cíl si vytkl provedení meta-analýzy existujících případových studií provedených v České republice a v zahraničí, které se zabývaly nasazením konkrétních výukových her a simulací ve formálním školním prostředí. Pomocí této meta-analýzy se pak diplomant snaží nalézt a shrnout klíčové výhody a nevýhody, které nasazení výukových her a simulací přináší oproti „tradičním“ způsobům výuky. Diplomová práce zároveň vychází z praktických zkušeností diplomanta s vývojem a implementací několika výukových her, kterých se během vypracování práce zúčastnil.

V úvodní kapitole diplomant podává poměrně stručný přehled klíčových konceptů nově vznikajícího oboru zabývajícího se širšími sociálními a kulturními aspekty počítačových her, tzv. „game studies.“ Zvláště se zabývá historií používání počítačových her ve výuce a popisuje postupně probíhající přesun od tzv. „edutainmentu“, tzn. jednoduchých a krátkých her zaměřených převážně na procvičení dříve naučené látky, k tzv. „serious games“, tzn. komplexním počítačovým hrám a simulacím umožňujícím do značné míry volné experimentování s virtuálním prostředím a jeho pravidly, které slouží celé škále vzdělávacích a instruktážních účelů.

V následujících kapitolách diplomant postupně popisuje jednotlivé skupiny seriózních her, rozdělené do kategorií podle svého účelu a podle institucí, kde se hry dané kategorie typicky využívají. Tyto kategorie zahrnují firemní hry, vládní hry, vojenské hry a politické, náboženské a umělecké hry. Diplomant se snaží nalézt a kategorizovat klíčové výhody a nevýhody využití seriózních her ve vzdělávání především na případových studiích simulací Evropa 2045, Europa Universalis a Civilization III. Závěr práce pak tyto poznatky zasazuje do širšího kontextu obdobných studií a příkladů ze světa.

Základním přínosem práce je vytvoření rozsáhlého přehledu existujících výukových her a simulací a shrnutí dosavadních poznatků o jejich úspěšném či neúspěšném zapojení do formální výuky. Vzhledem k aktuálnosti a relativní novosti daného tématu představuje předložená práce potřebný a v českém prostředí dosud chybějící úvod do dané problematiky. Jako taková může velmi dobře posloužit pro případný další a detailnější výzkum jednotlivých aspektů využívání počítačových her ve výuce, případně pro designéry výukových her, kterým zprostředkovává cenné shrnutí dosavadních praktických zkušeností. Rozsah a záběr práce nejvíce vyniknou právě na vysokém počtu příkladů výukových her a simulací, které úspěšně našly uplatnění v mnoha různých oborech lidské činnosti.

Na druhé straně předložená diplomová práce trpí několika formálními a obsahovými nedostatky. Po formální stránce jde především o vyšší výskyt stylistických a gramatických chyb, než bývá v diplomových pracích obvyklé, které ztěžují četbu práce a sledování myšlenek autora. Po obsahové stránce tkví hlavní nedostatek práce právě v jejím výše zmíněném převážně deskriptivním charakteru. Byť je předložená práce koncipována jako komparativní analýza existujících případových studií, nejde ve většině příkladů za hranice shrnujícího popisu a do značné míry tak rezignuje na svůj deklarovaný záměr. Práci by výrazně prospělo, kdyby se autor mimo provedení souhrn úspěšných a neúspěšných pokusů o zapojení her a simulací do výuky pokusil o formulování více teoreticky ukotveného rámce, který by z jednotlivých případů abstrahoval společné klíčové herní atributy a metodologické postupy, které rozhodují o úspěšné či neúspěšné implementaci výukových her a simulací.

Přes výše uvedené výhrady je nutné zdůraznit, že diplomant se poměrně úspěšně vypořádal se značně rozsáhlým a mezioborovým tématem a jeho práce poskytuje věcný a dosud chybějící vhled do dané problematiky. Vzhledem k výše uvedenému navrhuji hodnocení „velmi dobře“.

V New Yorku dne 12.9.2010

Mgr. Vít Šisler