Posudek diplomové práce
název práce: Serious games a jejich možné užití ve výuce a vzdělávání
autor: Martin Slavík
navrhované hodnocení: velmi dobré

Práce diplomanta Martina Slavíka se věnuje u nás dlouhodobě podceňované oblasti tzv. vážných her a její veliká výhoda tkví především v prostém faktu, že je tohoto času jediná. Tento fakt značně ulehčil autorovi pozici, protože k velmi dobrému výkonu mu postačil obsáhlý a zajímavý popis situace na poli těchto her doplněný o návrh jejich klasifikace. V tomto ohledu práce exceluje, byť v rozsáhlém poli zanikají zajímavé mezní projekty jako byly hry *Waco Ressurection* či ekonomické simulátory jako je *Budgeting - Mass Balance*.

Naopak práce poněkud pokulhává v oblasti samotné teorie počítačových her, kdy autor správně odkazuje na dva silné přístupy (ludologický a naratologický), ale jejich popis je příliš stručný a autor s ním prakticky dále nepracuje. Je ovšem nutno přijmout, že těžištěm jeho práce je pojem edutaintment a s ním spojené výukové hledisko, kterého se autor drží napříč celou prací. Důležité je v tomto kontextu i jeho zvažování všech pro a proti při využívání počítačových her ve výuce a to včetně genderového aspektu. Možná by stálo za další úvahu věnovat se právě této určité stereotypnosti (viz H. Jenkins: From Barbie to Mortal Combat).

Práce na několika místech obsahuje stylistické neobratnosti, což také přispívá k mému navrhovanému hodnocení: velmi dobré. Diplomanta bych se rád zeptal na to, jaké vidí možnosti v překonání negativního pohledu na zavádění počítačových her do výuky.

V Praze 16. 9. 2010
Josef Šlerka