

Diplomová práce „Serious games a jejich možné užití ve výuce a vzdělávání“ popisuje tzv. „seriozní hry“ a hodnotí jejich výukový a vzdělávací potenciál s přihlédnutím k aktuálním pedagogickým a informačním potřebám. Vznikala v roce 2010 a to především metavýzkumem případových studií Simona E. Nielsena, Víta Šislera, Cyrila Broma a jeho uživatelským testováním výukové hry Evropa 2045 či například aktivní účastí na workshopu Enter3 věnovaného seriozním hrám, kde se autor podílel na tvorbě několika „seriozních“ modulů do hry Unreal Tournament. V úvodní části autor popisuje metodologický aparát diplomové práce a soustředí se na teoretické aspekty a výzkum počítačových her jako vědecký obor, tzv. „game studies“. Druhá část se zabývá vývojem a současnou podobou počítačových her. Autor se dále pokouší o rozčlenění a kategorizaci „serious games“ (dále jen SG) dle žánru, resp. zaměření a jejich vlivu na klíčové skupiny (žáky, studenty, zaměstnance firem). Rovněž se snaží odpovědět na otázku „proč vlastně hrajeme hry?“ a co dělá hru seriozní.

V předposlední kapitole této práce se autor vymezuje vůči různým platformám, na kterých se SG hrají a popisuje situaci jak v ČR, tak v zahraničí. Rovněž zevrubně popisuje a na citacích z příkladové studie „Evropa 2045“ dokládá, že i v českých podmínkách vznikají zajímavé projekty s potenciálem do budoucna.

V závěru práce autor vystihuje klady a zápory užití SG a dokládá je výsledky z příkladových studií a reálných experimentů.