

Práce Nikoly Janíčkové pojednává o tzv. seriózních počítačových hrách, které mají vzdělávací obsah. Sleduje tento nový fenomén v kontextu zavedených kvalit počítačových her, z nichž hlavní je zábavnost, a zjišťuje, nakolik mohou tyto dvě vlastnosti, vzdělávací obsah a zábavnost uvedených her, být kompatibilní.

Než k této analýze přikročí, sleduje důvody zájmu studentů o počítačové hry a důsledky, které z toho vyplývají pro jejich pozornost, schopnosti získávat informace a aktivně s nimi pracovat. Sleduje také klasifikaci počítačových her a jejich vlastnosti, které mohou být využity k edukaci – to vše na základě téměř výhradně zahraničních zdrojů (protože tento fenomén je v tuzemsku teprve na startu).

Poté představuje dvě hry, které jsou v této oblasti pokládány za průkopnické Global Conflict – Palestine a Global Conflict – Latin America. Vystihuje jejich strukturu z hlediska vzdělávacího obsahu a nalézá jejich vzájemné strukturní odlišnosti, charakterizuje důsledky, které tyto strukturní odlišnosti mají na vzdělávací obsah. Jako hlavní charakteristiku obou her nalézá jejich odhalování strukturních souvislostí mnoha jevů a možnost nahlížet tyto jevy v tomto důsledku z mnoha, často protichůdných, pozic. Právě schopnost hledání vzájemných vztahů a postupné chápání složitých souvislostí je specifická kvalita, která činí hry inovačním faktorem ve vzdělávání.

Nakonec autorka provádí analýzu jejich zábavných prvků – tedy charakteristik, které je činí opravdu hrou se svobodným výběrem možností a jejich strukturními důsledky a odlišují je např. od „edutainmentu“, her, v nichž je hlavním smyslem získávání bodů za správné odpovědi. Samostatně navrhuje na základě studia odborné literatury pro analýzu zábavnosti počítačových her následující prvky 1. plynutí hry, 2. jasné cíle, 3. nepředvídatelný děj, 4. pocit ovládnutí, 5. zpětná vazba, 6. herní svět. Konstatuje, že obě analyzované hry splňují až na malé výjimky tyto požadavky zábavnosti.

Za pozitiva práce považuji především

- volbu tématu – aktuálního, velmi naléhavého a velmi upotřebitelného v pedagogické praxi
- přehled autorky o tomto tématu a relevantní literatuře
- schopnost navrhnout na základě studia odborné literatury relevantní prvky, charakterizující zábavnost počítačových her
- zřetelné členění práce s jasně definovaným cílem, kterého bylo v práci dosaženo
- schopnost nahlédnout kvalitativní přínos a strukturální kvality tohoto nového vzdělávacího prostředí

Negativa v práci téměř nenalézám, kromě počáteční neobratné stylistiky, uvádějící na více místech opakovaně přínos seriózních počítačových her (na str. 20 je např. potřetí uvedeno, že virtuální činnost je prožívána jako reálná) – jakoby autorka chtěla svého čtenáře zpočátku přesvědčit nikoli argumenty, ale jistým naléháním.

Sumárně: práce je přínosná návrhem prvků, charakterizujících zábavnost počítačových her, jejich tvořivým uplatněním v analýze; zejména však chápáním strukturní podstaty vzdělávacích počítačových her – proto je velmi podnětným příspěvkem k zvolenému tématu a může být prospěšná i mimo půdu fakulty – pro učitele, ale také pro tvůrce pedagogických konceptů a vzdělávacích materiálů.

V celkovém posouzení práce navrhuji ohodnocení výborně.

Jaroslav Vančát

12. 6. 2009