

Katedra výtvarné kultury  
Klatovská 51, 306 14 Plzeň  
Tel.: 377 636 493, 377 636 471  
e-mail: suromar@kvk.zcu.cz

## Protokol o hodnocení diplomové práce

**Název práce: Školní mládež a vizualita, audiovizualita počítačových her**

**Práci předložila studentka: Bc. Zdeňka Boříková**

**Studijní obor: Učitelství výtvarné výchovy pro SŠ a ZUŠ**

**Posudek oponenta práce :**

**Práci hodnotila: PhDr. Vladimíra Zikmundová, Ph.D.**

### 1. Cíl práce

*Cílem diplomové práce Zdeňky Bpříkové bylo zpracovat analýzu vybraného vzorku počítačových her, kterými se baví školní mládež v současné době v základním školství. Autorka na základě vlastní výzkumné sondy zjišťovala, jaké počítačové hry u školní mládeže „vedou“ a provedla analýzu daných herních prostředí v kontextu vizuality, audiovizuality, narativity a výtvarného zpracování, včetně typu a charakteru. Tento cíl práce byl naplněn. V mediálně pedagogické části měla dát doporučení, které typy scén a počítačových her jsou vhodné a žádoucí pro osobnostní rozvoj žáka a jeho výtvarně-estetické citění. I tento cíl byl naplněn. Cenné jsou i návrhy úkolů pro práci se školní mládeží, které studentka poskytuje ve 3 přílohách na konci celé práce. Je velká škoda, že potenciál této části práce zůstává nevyužit plně, přestože by mohl být stěžejním metodickým materiálem využitelným ve škole. Jeho propojení s kapitolou 5 a didaktická analýza úloh v kontextu rozboru „vhodných“ obrazů by přineslo oporu pro učitele, tolik potřebnou ve školním procesu. Bez něj kapitola 5 sestává spíše z náznaků pro práci s počítačovou hrou ve škole a je pojatá spíše intuitivně.*

## **2. Obsahové zpracování**

*Studentka přistoupila k analyzování her s nesporným zájmem o danou problematiku. V práci nacházím mnoho zajímavých podnětů, které souvisí zejména s východiskem řešení diplomního úkolu, a tím je vlastní sonda oblíbenosti počítačových her u školní mládeže. Na základě této sondy pak autorka dochází například ke zjištění, že přes doporučený věk na obalech hry se některé tituly vyskytují na předních příčkách popularity u dětí na základní škole. Zjištění, bohužel, nikoli překvapivé, ale tímto výzkumem podložené. Autorka se omezila pouze na počítačové hry. Pravděpodobně rozdílná zjištění by však zaznamenala, pokud by sondu neprováděla pouze u počítačových her, ale srovnala by oblíbenost počítačových her a her na mobilních aplikacích. Potom by tvrzení, že Minecraft „se objevil u zanedbatelného počtu hráčů“ (str. 9), nevyzníval tak kategoricky a bez dalších souvislostí. Možná by také došla k výsledku, že počítačové hry jsou vytěsňovány právě mobilními aplikacemi a možná se posouvají k nějakému jinému typu znakových sad, než jaké nabízejí například počítačové „střílečky“. Otázkou také je, do jaké míry by výsledek sondy ovlivnilo, kdyby se studentka ptala na hraní her prostřednictvím herních konzolí. Z různých zdrojů lze totiž vyčíst informace o tom, že počítačové médium je v herní kultuře spíše na ústupu. Je také škoda, že si autorka nezjistila, co v této oblasti na KVK již bylo zpracováno. Nemusela by opakovat, co se objevilo v jiných kvalifikačních pracích (kap. 4 – žánry počítačových her) a mohla se více soustředit na podrobnější a skutečně sémioticky strukturovanou analýzu (jak zněl požadavek zadání), která by jí dala silnější oporu v navrhování metodického materiálu.*

*Přesto práci považuji za hodnou pozornosti s potenciálem jejího využití a rozvoje tematiky v další práci katedry a studentů.*

## **3. Charakteristika a hodnocení formy, technické i řemeslné složky práce**

*S ohledem na charakter práce není tato složka hodnocena.*

## **4. Formální náležitosti**

*Text práce je plynulý, čtivý s občasnými chybami zejména ve shodě podmětu s přísudkem. Připojení obrazové přílohy a grafy vhodně ilustrují text. Oceňuji také slovníček zkratk hráčské kultury. Bibliografie je citovaná korektně a odkazování na citované zdroje je přehledné.*

## **5. Stručný komentář hodnotitele**

*Diplomová práce Zdeňky Boříkové je na velmi dobré úrovni a doporučuji ji k obhajobě.*



**6. Otázky a připomínky na autora práce k bližšímu vysvětlení při obhajobě**

*Co konkrétně Vás vedlo k tomu, že jste výběr herního materiálu omezila pouze na počítačové hry?*

**7. Navrhovaná známka**

*Velmi dobře*

**Datum: 16. 5. 2016**

**Podpis: PhDr. Vladimíra Zikmundová, Ph.D.**

