

Příloha k protokolu o SZZ č.

Jméno a příjmení studenta: Jitka Janoušková

Vysoká škola: JU v Č. Budějovicích
Pedagogická fakulta

Obor: Společenské vědy se zaměřením na vzdělávání

Pracoviště: katedra společenských věd

Vedoucí bakalářské práce: Mgr. Michal Šimůnek, Ph.D.

Datum odevzdání posudku: 29.7.2014

Oponent bakalářské práce: Mgr. Marek Šebeš, Ph.D.

POSUDEK BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Název práce: The Sims: herní simulace života, ve které jsou všichni vítězi

Kritéria hodnocení práce (označte vždy právě jednu z možných známek):

1. Struktura práce (úplnost, logická posloupnost a vyváženost kapitol, rozsah práce)

A – výborně

B – velmi dobře

C – dobře

N – nevyhověl/a

2. Metodologická a metodická stránka práce (stanovení hypotéz/cílů práce, vhodnost a kvalita dat a metod)

A – výborně

B – velmi dobře

C – dobře

N – nevyhověl/a

3. Práce s literaturou a dalšími informačními zdroji (výběr, správná citace, použití, dodržování bibliografických norem)

A – výborně

B – velmi dobře

C – dobře

N – nevyhověl/a

4. Odborná správnost – znalost problematiky (prokázání znalosti řešené problematiky, prokázání specifických znalostí, schopnost aplikovat znalosti na konkrétní problém)

A – výborně

B – velmi dobře

C – dobře

N – nevyhověl/a

5. Zhodnocení výsledků, naplnění cílů, aplikovatelnost v praxi

- A – výborně
- B – velmi dobře
- C – dobře**
- N – nevyhověl/a

6. Úroveň jazykového a stylistického zpracování

- A – výborně
- B – velmi dobře**
- C – dobře
- N – nevyhověl/a

7. Formální a grafická úroveň práce

- A – výborně**
- B – velmi dobře
- C – dobře
- N – nevyhověl/a

Závěrečné shrnutí, komentáře, otázky k obhajobě:

Jitka Janoušková si jako téma své závěrečné práce vybrala analýzu herního světa populární počítačové hry The Sims. Práce přináší základní informace o hře a její historii, seznamuje čtenáře rovněž s typologií počítačových her a systémem jejich označování. Hlavní část práce (cca 60 % rozsahu textu) pak tvoří zevrubný popis virtuálního světa The Sims.

Pro čtenáře neznalého strategických a simulačních počítačových her může text Jitky Janouškové představovat a zajímavý užitečný zdroj, který mu poskytne detailní představu o jejich charakteru a fungování. Pokud však budeme text poměřovat měřítky odborných prací, domnívám se, že tolik pozitivních hodnocení nenalezneme. Práce je prakticky celá deskriptivní, za analytické či interpretační můžeme označit pouze poslední čtyři stránky textu, které se však věnují obecně účinkům médií a počítačových her, přičemž The Sims jsou zde zmiňovány pouze okrajově. Práci chybí dostatečná odborná fundovanost, ať již v oblasti možných účinků her, tak ve vědecké reflexi simulačních her či konkrétně hry The Sims. Seznam literatury obsahuje pouze dvě odborné práce, které se věnují přímo hře The Sims, navíc autorka z nich v práci vůbec nečerpá (práci Gee a Hayese zmíní jedinou větou, o práci Nutta a Railtona není v textu žádná zmínka). Přitom existuje celá řada studií, které analyzovaly různé aspekty této hry, namátkou Miguela Sicarta: *Family Values: Ideology, Computer Games & Sims*; Anne-Mette Albrechtslund: *Gender Values in Simulation Games: Sex and The Sims*; Louise Peterson: *Values in Play: Interactional Life with the Sims* (vše jednoduše dohledatelné a volně přístupné na internetu). Obeznamenost s těmito a dalšími studiemi by přitom autorce pomohla i v promyšlení metody, jak propojit popis herního společenského světa s analýzou jeho vztahu ke skutečnému sociálnímu světu. Práce žádnou takovou metodologii promyšlenou nemá a není proto divu, že se zde žádné takové analýzy nedočkáme.

Práce Jitky Janouškové je bezesporu čtivě napsaná a v některých ohledech zajímavá, jako odborné dílo však má řadu nedostatků. Navrhují proto její hodnocení známkou C - dobře.

Navrhovaná klasifikace (výsledná známka není aritmetickým průměrem známek jednotlivých kritérií

hodnocení práce):

A – výborně

B – velmi dobře

C – dobře

N – nevyhověl/a

V Českých Budějovicích dne 29.7.2014



Podpis oponenta bakalářské práce