

UNIVERZITA KARLOVA

Filozofická fakulta

Zápis o obhajobě disertační práce

Akademický rok: 2019/2020

Jméno a příjmení studenta: Mgr. Lukáš Kolek
Identifikační číslo studenta: 93738392

Typ studijního programu: doktorský
Studijní program: Informační studia a knihovnictví
Studijní obor: Informační věda
Identifikační čísla studia: 506089

Název práce: Empirical research on the representation of historical information in the medium of computer games, their user reception, and intrapersonal learning outcomes
Pracoviště práce: Ústav informačních studií - studia nových médií (21-UISKNM)

Jazyk práce: angličtina
Jazyk obhajoby: čeština
Školitel: Mgr. Vít Šisler, Ph.D.
Oponent(i): doc. Mgr. Jakub Macek, Ph.D.
Mgr. Michaela Slussareff, Ph.D.

Datum obhajoby: 21.09.2020 **Místo obhajoby:** Praha
Hlasování komise: prospěl/a: 4 neprospěl/a: 0

Průběh obhajoby: Student představil svou práci, která se zabývá reakcí uživatelů na počítačové hry. Klíčové je rozlišení explicitních a implicitních postojů a měření jejich změn. Tyto otázky patří do kontextu informační vědy v tom smyslu, že postoje uživatelů se formují na základě informací, resp. jejich vyhodnocení. Také hodnocení jednotlivých zdrojů uživateli souvisí s tím, jaké mají předběžné postoje. Ukazuje se také, že videohry s historickými náměty formují historické vědomí široké populace. Konkrétní výzkum byl založen na měření spojeném s recepcí hry Československo 1945-1989 ve spojení s postoji k odsunu německé menšiny z Československa. Rozlišují se makro- a mikroexplicitní postoje. Změna proběhla zejména u mikroexplicitních postojů. U implicitních postojů ani jednoho druhu ke změně nedošlo. Korelace mezi implicitními a explicitními postoji nebyla prokázána. Školitel vyzdvihl vynikající spolupráci s doktorandem a zdůraznil význam a jedinečnost provedeného výzkumu i jeho zajímavé závěry. Oponent doc. Macek, jehož posudek byl přečten, práci ocenil zejména po metodologické stránce a doporučuje ji k obhajobě s předběžným hodnocením "prospěl". Dotazy na doktoranda nevznely. Oponentka dr. Slussareff seznámila komisi s hlavními závěry svého posudku. Doporučuje práci k obhajobě s předběžným hodnocením "prospěl". Její dotazy: Jaké výzkumné výzvy nyní herní studia čekají? Je možnost aplikovat užité metody na jiná než historická témata videoher? - Doktorand uvedl k dotazům oponentky, že mezi výzvy patří právě větší rozpracování změn jednotlivých druhů postojů. Pokud jde o hry s historickými náměty, jednotlivým prvkem je vyprávění individuálních příběhů, které vede k "perspective taking" - v tomto smyslu je

metoda aplikovatelná na podobně postavené hry. - Doc. Souček upozornil na momenty, které by mohly být ve výzkumu problematické: ovlivnění nemuselo proběhnout jen ve škole, ale například ve formativním prostředí rodiny; otázkou je, zda hra přinesla respondentům první komplexnější informaci o problematice. Doktorand uvedl, že postoje byly sbírány již před intervencí, bezprostředně po ní a s odstupem, takže tyto faktory se do výzkumu promítly. Doc. Vlasák položil dotaz, jak velký zásah má fenomén videoher v české společnosti a jaké to má důsledky pro formování postojů. Doktorand uvedl, že průměrný věk hráče v ČR je asi 35 let a podíl hráčů na celku společnosti je poměrně velký; např. v USA má každá druhá rodina herní konzoli.

Klasifikace obhajoby:

prospěl/a (P)

Předseda komise:

doc. PhDr. Petr Voit, CSc.

.....

Členové komise:

doc. RNDr. Jiří Souček, DrSc.

.....

doc. PhDr. Rudolf Vlasák

.....

Mgr. Jindřich Marek, Ph.D.

.....