

## Posudek diplomové práce

Název práce: Gamifikace prezentace kulturního dědictví

Diplomantka: Jana Hrzinová BBus.

Univerzita Karlova v Praze, Filozofická fakulta, Ústav informačních studií a knihovnictví

Studijní program: Studium nových médií

Oponent diplomové práce: Mgr. Vít Šisler, Ph.D.

Předložená diplomová práce „Gamifikace prezentace kulturního dědictví“ má 96 tiskových stran a je členěná do 3 kapitol. Použitá literatura zahrnuje dostatečný počet titulů vztahujících se k danému tématu, včetně obsáhlého souboru zahraniční literatury. Z formálního hlediska práce splňuje kritéria kladená na diplomovou práci a je způsobilá k ústní obhajobě.

Předložená práce se zabývá problematikou gamifikace prezentace kulturního dědictví. V první teoretické části práce přibližuje autorka obecnou teorii gamifikace a popisuje její prvky a dále definuje typy hráčů, psychologické aspekty gamifikace a motivaci. Věnuje se i společenskému dopadu gamifikace a do určité míry se snaží shrnout kritickou reflexi gamifikace. Druhá část práce má za cíl aplikovat širší teoretický rámec gamifikace na oblast prezentace kulturního dědictví, zejména prostřednictvím muzeí a galerií. V této části se autorka věnuje problematice propojování tradiční instituce s její virtuální podobou a možností spolupráce s veřejností. V závěrečné, praktické části práce autorka nastiňuje koncept projektu, v němž navrhuje gamifikaci prezentace historie Filozofické fakulty Univerzity Karlovy.

Hlavním kladem práce je pokus o uchopení nového a aktuálního tématu, relativně provedené shrnutí vybrané odborné literatury a nástin kritické reflexe. Zejména oceňuji analýzu výhod a nevýhod gamifikace pro konkrétní využití, namátkou v případě získávání nových návštěvníků, a diskuzi nad odlišnou rolí originálů a digitálních reprodukcí v oblasti prezentace kulturního dědictví. Dále oceňuji pokus o aplikaci teoretických poznatků pro vytvoření praktického konceptu gamifikace prezentace historie FF UK.

Na druhé straně, práce trpí několika nedostatky. V teoretické části autorka mnohdy nekriticky přebírá názory citovaných autorit a opomíjí existující odborné a empirické studie, které uvedené názory do značné míry problematizují. Patrné je to zejména u diskuze nad efektivitou gamifikace, zcela chybějící kritické reflexe definice her (Caillois, Huizinga), tvrzení o rozvoji základních dovedností prostřednictvím her, etc. Zde bych autorce doporučoval konzultovat výsledky současného výzkumu, které jsou jednoduše dostupné ve formě přehledových literature reviews (Tamim et al., 2011, Wouters, van Oostendorp, 2013, etc.). Absence kritického odstupu, který přitom autorka v jiných částech práce zachovává, do značné míry snižuje přínos celé teoretické části práce.

Popis projektu v praktické části, jakkoliv oceňuji jeho záměr a návaznost na probíhající projekt geokarlovka.cz, působí nedokončeně a připomíná spíše rozpracovaný koncept než výsledek diplomové práce. Zcela chybí, byť i jen naznačená, demonstrace použitelnosti a proveditelnosti, např. ve formě proof-of-concept, formální popis navrhovaného systému, např. pomocí UML, a návrh metody evaluace konceptu. Ve světle teoretické části práce pak samotný základní princip navrženého konceptu, tedy propojení existující webové aplikace se sbíráním odznaků za fyzickou návštěvu místa spjatého s historií fakulty, nepůsobí nijak inovativně a evokuje mechanickou aplikaci základního principu gamifikace.

Závěr práce je nedostatečný a v zásadě pouze stručně shrnuje obsah diplomové práce. Zcela chybí hlubší reflexe popisovaného tématu, případně diskuze nad výhodami, nevýhodami a omezeními konceptu navrhovaného v praktické části ve světle popsání teorií.

Přes tyto výhrady jde o zajímavou práci zabývající se aktuálním tématem. Po formální stránce je diplomová práce dobře zpracovaná a způsobilá k ústní obhajobě. Vzhledem k výše uvedenému navrhuji hodnocení „velmi dobře“. Autorce doporučuji připravit si k obhajobě nástin studie, kterou by mohla demonstrovat použitelnost a proveditelnost navrženého konceptu, a dále alespoň stručný přehled současných výzkumů o efektivitě učení pomocí počítačových her (DGBL) a gamifikace.

V Praze dne 15.5.2013

Mgr. Vít Šisler, Ph.D.