

Posudek magisterské diplomové práce

Autor/ka práce: Maximilián Vajt

Název práce: Formování genderové identity ve videohrách

Posudek vedoucí/ho práce X

Posudek oponenta/ky

Autor/ka posudku (jméno, příjmení, pracoviště): Helena Bendová, děkanát FAMU

Hodnocení obsahu a výsledné podoby diplomové práce (A/výborně – B/velmi dobře – C/dobře – D/dobře s výhradami – E/dostatečně – F/nedostatečně – nedoporučeno k obhajobě)

Vhodnost zvoleného cíle a přístupu práce.....A.....
Relativní úplnost zpracované literatury ke zvolenému tématu.....B.....
Schopnost kriticky vyhodnotit a použít odbornou literaturu.....A.....
Logičnost struktury práce, souvislost jejich kapitol.....A.....
Jazyková a stylistická úroveň práce.....A.....
Dodržení citační normy (pokud se v textu opakovaně vyskytují přejaté pasáže bez udání zdroje, práce nemůže být doporučena k obhajobě).....B.....
Obrazové přílohy v dostatečném rozsahu, oprávněnost a vhodnost příloh, grafická úprava.....B.....
Původnost práce, přínos k rozvoji oboru.....B.....
Celkové hodnocení diplomové práce.....A.....

Slovní hodnocení diplomové práce včetně otázek, k nimž se diplomant/ka musí při obhajobě vyjádřit:

Diplomová práce Maximiliána Vajta se zaměřuje na queer problematiku v počítačových hrách, a to specificky v současných českých. Vzhledem k tomu, že ve více mainstreamové české herní produkci se queer témata ani postavy vůbec nevyskytují, zaměřuje se práce vhodně na tři příklady z oblastí specifického subžánru artových her. Jedná se o velmi málo známou oblast v české videoherní produkci, a text proto přináší objevný úhel pohledu na dosud víceméně nezpracované téma.

Metodologicky text využívá primárně tzv. queer game studies, které v posledních letech zažívají rozkvět. Tak, jak je to v tomto proudu uvažování běžné, nezajímá se autor*ka textu ani tak o pouhou reprezentaci queer postav ve hrách, ale spíše o to, nakolik queer témata prostupují samotnou hratelností, nakolik jsou jednotlivé zkoumané videohry „queerovány“ v rozličných aspektech své práce s obvyklými herními i společenskými konvencemi a normami. Vedle podrobné analýzy jednotlivých vybraných děl je text doprovázen empiricky zaměřeným výzkumem postaveným na rozhovorech s autory videoher a také obecným úvodem,

charakterizujícím kontext herní queer tvorby, žánr artových her a letmo také postoj české společnosti k LGBTQ+ komunitě.

Diplomová práce elegantním a informačně bohatým způsobem kombinuje na jedné straně vlastní podrobné interpretace zkoumaných počítačových her, zaměřené na jejich queer charakteristiky, inovativnost a subverzivnost, tematické přesahy, estetický prožitek recipienta, a na druhé straně obecnější poznatky vzešlé z rozhovorů o přístupu, motivacích a tvůrčích rozhodnutích autorů, stejně jako o produkčním a distribučním kontextu jejich tvorby. Přestože se text takto zaměřuje na relativně velké množství aspektů, od děl samotných přes společenský kontext až po podmínky vzniku a recepce, díky jasnému zacílení na tři „malé“ a dobře vybrané herní příklady a na téma genderové, resp. queer identity se podařilo všechny zkoumané prvky dobře vysvětlit a vzájemně propojit.

Z formálního hlediska je text napsaný velmi čtivě, logicky a srozumitelně a svědčí o velkém argumentačním i stylistickém talentu autora*ky. Nastudoval*a si množství různorodé literatury od kvalitních současných vědeckých knih a článků až po novinové zdroje fungující občas v textu jako svědectví o některých kulturně podmíněných tendencích v obecném uvažování o hrách či LGBTQ+ komunitě. Na druhou stranu místy text míří ve své kombinaci různých přístupů a zdrojů a díky začlenění osobní linky spíše k eseji anebo hraničně až k žurnalistickému textu. Přestože příprava na diplomové práci začala včas a svědomitě, finalizace textu už byla poněkud uspěchaná, což se projevilo na občasných gramatických chybách či drobně nesprávných bibliografických citacích (např. chybějící rok u online časopiseckých textů apod.).

Celkově text považuji za velmi zdařilý – autorovi*ce se podařilo prozkoumat mnohoversivnatým a stylisticky zdařilým způsobem tvorbu, která je sice minoritní a velmi mladá, nicméně podstatná pro své originální a subverzivní zobrazení problematiky genderové identity skrze herní médium. Jednotlivé analýzy jsou velmi všímavé a plné zajímavých interpretačních postřehů. Zasazení do širšího kontextu společenského, produkčního i distribučního text obohacuje o důležitý rozměr a činí jej komplexnějším. Práci doporučuji k obhajobě s hodnocením A.

(Coby dotaz navrhuji zeptat se na možné lepší způsoby prezentace zkoumaných děl – v textu je naznačováno, že pro ně v ČR neexistují dostatečné a adekvátní platformy, nicméně není např. itch.io vynikajícím otevřeným, globálně přístupným, demokratickým nástrojem, skrze nějž lze artové hry velmi dobře prezentovat publiku? Není problém spíše v nedostatečné propagaci a zviditelnění daných děl, které by mohli při aktivnějším přístupu být dobře zviditelňovány např. přes specializované herní festivaly (Amaze, IGF apod.)?)

Datum:1..6. 2021.....

Podpis: *Budo*