Filmová a televizní fakulta AMU v Praze
Katedra fotografie

Posudek magisterské diplomové práce

Autor/ka práce: Maximilián Vajt
Název práce: Formování genderové identity ve videohrách

Posudek vedoucí/ho práce ☐ Posudek oponenta/ky ■

Autor/ka posudku (jméno, příjmení, pracoviště): Tomáš Dvořák, KF 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.....B
Relativní úplnost zpracované literatury ke zvolenému tématu.....B
Schopnost kriticky vyhodnotit a použít odbornou literaturu.....C
Logičnost struktury práce, souvislost jejich kapitol.....A
Jazyková a stylistická úroveň práce.....C
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.....C
Původnost práce, přínos k rozvoji oboru.....C

Celkové hodnocení diplomové práce.....B/C

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

Diplomová práce se věnuje interpretaci několika artových videoher (Lála Myslíková, Ondřej Trhoň, Růžoví plameňáci) z perspektivy queer game studies a problematiky lokální kultury. Jejím proklamovaným cílem je „zmapovat, jak videohry českých autorů*ek přispívají k formování vlastní (genderové) identity hráče*ky a analyzovat jak se k jejich dílům místní scéna staví a jak je ovlivňuje“ (sic!, s. 30).

Jakkoli práce nastiňuje skvělé téma, vychází ze solidní bibliografie, těží z důkladné znalosti materiálu, nadto podpořené rozhovory s tvůrci, své ambice v posledku nenaplňuje. Spíše jen vyznačuje pole vztahů (genderová identita – artové videohry – lokální kultura), na kterém by bylo možné (a také záhodno) podobný výzkum rozvinout, než aby artikulovala problém a nabídla jeho kritickou analýzu. Její přístup je na řadě míst spíše aktivistický než analytický; ideálem by bylo jistě obě ambice propojit a vzájemně posílit, v textu se však jedna druhé spíše příčí. Deklarovanou snahu o překonání stereotypů podkopává používání stereotypů (genderových,

kulturních i sociálních) při vlastním výkladu – viz kupříkladu diskuse o flaneurství v souvislosti s walking simulátory na s. 11-12, kde je veřejný prostor chápán jako maskulinní a ženám přisouzena domácnost coby jediný svobodný prostor. Na obecnější rovině pak práce opakuje chybu rané kritické teorie kultury, když ztotožňuje povahu mediálních obsahů s povahou jejich recipientů, resp. vidí mezi nimi příčinnou souvislost (bulvár čte pologramotná masa, intelektuál sleduje dokumenty na ČT2, střílečky hraje toxický macho). Snaha vyčlenit nestandardní genderové identitě nestandardní herní žánr vede v důsledku pouze ke ghettoizaci (konceptuální i sociální) a zcela se míjí s kulturní logikou dnešní doby. Jedinou částí, kde se práce skutečně dotýká „formování vlastní (genderové) identity" je kapitola „Turnaje a safe-spaces" na s. 21-23. Škoda, že se místo popisů her práce nevěnovala více jejich hráčům*kám.

Druhý z cílů práce je fakticky omezen na poslední kapitolu a končí u nepřekvapivého, přesněji řečeno triviálního zjištění: někteří autoři se orientují na lokální scénu a jiní na mezinárodní, občas je tomu také jinak. Samozřejmě. Zde se také měla ukázat výhoda zvolené metody, tedy strukturovaného (jinde však polostrukturovaného) rozhovoru. Bylo by na místě přiložit použitý dotazník.

Přes zmíněné výhrady považuji práci za sympatický pokus o zmapování emergentní videoherní scény v kontextu politiky identity, doporučuji ji k obhajobě a navrhuji hodnotit známkou B/C, v závislosti na průběhu obhajoby.

Datum: .....4/6/2021.....

Podpis: .....