

Oponentský posudek bakalářské práce Natalie Jadwiszczokové „Gender a zobrazování žen ve videohrách. Přehled nejnovějších vědeckých poznatků“. Praha, Fakulta humanitních studií UK 2022, 64 s.

Bakalářská práce Natalie Jadwiszczokové se věnuje problematice zobrazování žen ve videohrách. Má podobu přehledové stati vycházející ze syntézy 10 vybraných studií z let 2007-2016.

Práce je přehledně strukturována do čtyř hlavních kapitol, v nichž autorka nejprve pojednává obecně koncepty genderu (s. 7-8) a videoher (s. 9-14), aby se následně věnovala konkrétně problematice genderu ve videohrách (s. 14-20). Jádrem práce představuje 5. kapitola (s. 21-54), v níž autorka systematicky představuje zjištění vybraných studií a kterou zakončuje vydařenou syntézou (s. 55-57). Na práci je třeba ocenit, že autorka k problematice nepřistupuje „intuitivně“, ale v úvodu explicitně definuje výzkumné otázky, na něž také dává v závěru explicitní odpovědi. Autorka v práci dobře pracuje s poznámkovým aparátem, spolehlivě odkazuje a až na drobné výjimky (např. chybějící internetový odkaz u studie Kennedy 2002) také patřičně vede bibliografii.

Ačkoliv práci považuji jako celek za vydařenou, musím k ní, jakožto oponent, přistoupit také kriticky. V tomto ohledu mám následující připomínky.

1. Výběr výzkumných otázek

Autorka si klade čtveřici relevantních výzkumných otázek. Nicméně není zřejmé, proč práce řeší právě tyto otázky. Jejich znění totiž nevyplývá z teoretického ukotvení práce. Kromě toho druhá výzkumná otázka, ptající se po vyobrazování genderu napříč různými společnostmi, nemá ve vybraných studiích oporu a práce na ní tak nemůže dát validní odpověď (čehož si je ostatně vědoma sama autorka, viz s. 59). Nebylo by v tomto případě lepší si tuto otázku nepokládat? Či zvolit takové studie, které by na ni odpověď dávaly?

2. Výběr zahrnutých studií

Vzhledem k tomu, že se jedná o přehledovou studii, měl by výběr zahrnutých studií být co nejvíce transparentní. V práci je sice deklarováno, že se jedná o studie vydané v posledních patnácti letech, které se věnují zkoumané problematice, ale absentuje zmínka o tom, jak byl proveden jejich výběr. Jedná se o všechny studie, které byly k dané problematice publikované? Pokud ano, jak bylo docíleno, aby byl tento výběr skutečně kompletní? Pokud ne, jak byly vybírány relevantní studie a jaké studie byly pomínuty?

3. Interpretace, generalizace a negativní případy

V odpovědi na čtvrtou otázku práce tvrdí mimo jiné i s odkazem na studii Matthewse et al. (2016), že „[h]yperidealizovaná těla mají negativní dopady na obě pohlaví“ (s. 60). Matthewsova studie však dle její prezentace na s. 41-42 tyto závěry nejenže nepodporuje, ale naopak jim oponuje. Nabízí se tedy otázka, do jaké míry zohledňuje syntéza v této práci negativní případy a jak byla v jejím rámci prováděna generalizace. Je možné ve světle tohoto pochybení pokládat závěry překládané práce za validní?

4. Prezentace zjištění vybraných studií

Prezentace zjištění jednotlivých studií také nejsou zcela konzistentní. Za prvé tím, že se jejich obsah odchyluje od záměru sledovat „sexualizac[i] žen ve videohrách, jak idealizovaná těla působí na hráče/hráčky a reprezentace žen napříč videoherními žánry.“ (s. 23-24). Např. druhý odstavec na s. 36 pojednává o vývoji násilí ve videohrách. Pokud je toto zjištění pro prezentovanou studii a

zejména řešené otázky důležité, bylo by třeba souvislost s genderovou problematikou explicitně ukázat a zdůraznit. Za druhé se nekonzistence prezentovaných zjištění projevuje ve shrnutích uvedených na konci výkladu každé studie. V některých případech totiž zde prezentovaná shrnutí nevycházejí z jejich obsahu (např. odrážka 1 a zejména 4 na s. 40). Přitom schopnost přesně reprodukovat myšlenky a vyhnout se dezinterpretaci je pro vědeckou práci naprosto zásadní.

5. Stylistika a formulace závěrů

Odpověď na první a třetí otázku v závěru práce (s. 58 a 59) mají z valné části téměř totožný obsah. Ačkoliv je nepochybné, že jsou obě otázky vzájemně propojené, působí takto pojaté odpovědi stylisticky velmi neobratně. Tomu by se dalo velmi snadno vyhnout, pokud by se odpověď na třetí z otázek namísto prezentace obrazu žen a následně obrazu mužů zaměřila explicitně na to, v čem se obraz žen od obrazu mužů odlišuje.

6. Nejednoznačný koncept „západní kultury“ a „východu“

V rámci třetí otázky se v textu pracuje s konceptem tzv. „západní kultury“. Skutečnost, že tento koncept není definován, by bylo možné přehlédnout, pokud by s ním bylo zacházeno v běžném slova smyslu, tedy jako označení „kultury euroamerické“. Ovšem tvrzení, že „ideál krásy v západní kultuře [...] se, jak se zdá, příliš neliší od ideálu krásy v Americe.“ (s. 58) ukazuje, že tomu tak není. Nejasnost vzbuzuje i použití termínu „východ“ resp. „východní ideály“, který také není definován a u nějž lze pouze dle kontextu (odkazu na hru Genshin Impact) pochopit, že patrně označuje „Orient“. Je-li tedy „západem“ myšlena Západní Evropa, neměla by být „východem“ Evropa Východní, tj. Rusko a státy bývalého sovětského bloku. Nebo se předpokládá, že videohry produkované studii ve Východní Evropě (zastoupené např. tituly jako série S.T.A.L.K.E.R., Metro 2033, Sherlock Holmes, Atom RPG či Encased) prezentují gender shodně se „západem“?

7. Generické maskulinum

U všech odkazů je uvedeno „přeloženo autorem“. V tomto ohledu je třeba ocenit, že se autorka snaží o maximální transparentnost. Nabízí se však otázka, zda je v genderově zaměřené práci vhodné reprodukovat generické maskulinum.

Jak jsem však zmínil již v úvodu svého posudku, domnívám se, že práce je jako celek vydařená a i přes zmiňované nedostatky splňuje požadavky kladené na bakalářskou práci. Doporučuji ji proto k obhajobě a navrhuji hodnocení **velmi dobře**.

V Praze 8. 6. 2022

Mgr. Martin Heřmanský, Ph.D.