

**Natalie Jadwiszczoková: Gender a zobrazování žen ve videohrách. Přehled  
nejnovějších vědeckých poznatků. Praha: FHS UK, 62 s.**

Práce Natalie Jadwiszczokové se zabývá zobrazováním genderu (zejména žen) ve videohrách. Téma je zajímavé, ve světové sociologii už dlouhodobě zkoumané. Studentka se v rámci své práce rozhodla pro přehledovou stať a přiblížení nejnovějších vědeckých poznatků v diskutované oblasti českému prostředí. Na práci oceňují autorčinou práci s cizojazyčnými zdroji, což pro bakalářské práce není úplně běžné. Autorka na práci pracovala poctivě a samostatně.

Práce má možná příliš krátký a ne zcela tradiční úvod. Je škoda, že autorka více nerozvíjí některé myšlenky, které v textu uvádí.

Práce má teoretické zázemí, autorka pracuje primárně s učebnicí autorů Renzetti & Curran. Rozhodně by jí ale prospělo použití další literatury z oblasti genderové tematiky. V kapitole, která má v názvu „socializace“, není téma socializačního procesu dostatečně rozvedeno. Jaká je relace mezi socializačním procesem a kulturou videoher?

V rámci přehledové studie autorka pracovala s deseti výzkumy, jejich výběr ale není v práci dobře vysvětlený. Jak autorka přistupovala k výběru studií, které následně v práci prezentuje?

Práce má atypický závěr. Autorka přímo odpovídá na výzkumné otázky uvedené na začátku práce. Obsah odpovědí na první a třetí otázku je prakticky totožný. Závěr práce by mohl vypadat více jako shrnutí poznatků a zároveň odpovědí na výzkumné otázky ve formě akademického textu, nikoliv krátkých a stručných odpovědí.

Práce není úplně dobře textově editovaná. Dvě hlavní tabulky v textu nejsou vůbec popsány. Jazyk práce mohl by být víc ukotven v společenskovědním diskurzu. Odkazový aparát je vyhotoven správně.

Bakalářskou práci nicméně považuji za dobře zpracovanou. Doporučuji ji k obhajobě a navrhuji hodnocení velmi dobře.

Praha, 10.6.2022

Ludmiła Maria Władyniak, M.A., Ph.D.