

Posudek diplomové práce

Matematicko-fyzikální fakulta Univerzity Karlovy

Autor práce Bc. Alexandra Petrova

Název práce Representation of Gay and Bisexual Women in Video Games and Players' Attitudes: An Empirical Study

Rok odevzdání 2024

Studijní program Informatika

Studijní obor Počítačová grafika a vývoj počítačových her

Autor posudku Mgr. Lukáš Kolek, Ph.D.

Role Vedoucí

Pracoviště KSVI

Text posudku:

Tato práce je empirickou studií, která se zaměřuje na dvě konkrétní oblasti. V první řadě na to, do jaké míry ovlivňují postoje hráček a hráčů ke konkrétním tématům zážitků z videohry zobrazující tato témata. V druhé řadě pak práce zkoumá to, jakým způsobem je narativní hra schopna změnit implicitní a explicitní postoje k tématům, které jsou v ní zobrazené.

Řešení práce spočívalo v designu, provedení a vyhodnocení vlastního experimentu, v přípravě vlastních nástrojů pro sběr dat a v úpravě herní intervence pro potřeby experimentu. Herní intervence byla vytvořena jako modifikace existující hry, ze které byly vytvořeny dvě částečně rozdílné verze této hry - Jedna verze pro kontrolní skupinu a druhá verze pro experimentální skupinu. V rámci nástrojů pro sběr dat byl vytvořen také software pro sběr implicitních postojů SC-IAT a zakomponován do intervence spolu s ostatními škálami pro měření herního zážitku a explicitních postojů. Při 7 intervencích byla sesbírána a vyhodnocena data od 143 účastnic. Realizace tohoto experimentu je silnou stránkou samotné práce. Proběhla pilotní studie, byly zvoleny vhodné nástroje a způsoby sběru dat, a s výjimkou jednoho nedostatku u SC-IAT testu vše proběhlo ve vysokém standardu, který umožňuje případnou publikaci výsledků formou akademické publikace.

Určité výhrady mám však k úvodu práce, kterému by prospěla lepší struktura, kratší věty (např. druhý odstavec) a jiné pořadí odstavců pro lepší přehlednost toho, co od práce očekávat. Co se týče zdrojů práce, citace jsou až na výjimky konzistentní. Práce vychází ze širokého spektra literatury, speciálně v oblasti videoher a změny postojů se jedná o ty nejaktuálnější zdroje, které jsou nyní k dispozici. Co se týče zdrojů pracujících s tematikou reprezentace LGBT a jejím aktuálním stavu, některá tvrzení vychází z poměrně starší literatury (Anthropy, 2012) či videodokumentu (Gaming in Colors, 2015), u kterých bych se pokusil najít oporu také v jiných zdrojích. Práce má stanovené hypotézy, na které je schopna najít odpověď.

Práce má zmiňované drobné nedostatky především v teoretické části, nicméně jako celek se jedná o multidisciplinární práci, která přináší nová hodnotná data a poznatky do své oblasti. Provedení takto rozsáhlé studie vyžadovalo koordinaci široké škály činností a týmu, což se autorce podařilo. Práce v tomto ohledu naplnila své cíle. Celkové provedení empirické studie je na vysoké úrovni, proto práci hodnotím jako velmi zdařilou. V rámci obhajoby bych autorku požádal, zda by okomentovala blíže, jaký význam mají získané výsledky význam a implikace pro herní design a herní průmysl obecně.

Práci doporučuji k obhajobě.

Práci nenavrhuji na zvláštní ocenění.

Pokud práci navrhuje na zvláštní ocenění (cena děkana apod.), prosím uveďte zde stručné zdůvodnění (vzniklé publikace, významnost tématu, inovativnost práce apod.).

Datum 5. února 2024

Podpis