

Posudek oponentky diplomové práce

Karolína Pauknerová

V Praze, dne 1. 2. 2014

Bakalářská diplomová práce:

„Virtuální tělesnost: vizuální analýza genderových aspektů postav online RPG hry World of Warcraft“, Lucie Beneschová, FHS UK, 2013

Diplomová práce Lucie Beneschové pojednává o konstruování maskulinity a femininity a rozdílech v zobrazování ženských a mužských postav ve virtuálním světě RPG hry World of Warcraft. Autorka se zaměřila na oficiální reprezentace postav na z webových stránek společnosti Blizzard Entertainment. Práce má teoretickou část, kde autorka vymezuje své pojetí hry a východiska pro genderovou a vizuální analýzu, dále část, kde popisuje metodu, kterou použila a konečně třetí, největší část, kde autorka popisuje samotnou analýzu materiálu a uvádí své závěry. Práce má 64 stran a obsahuje všechny nutné formální náležitosti bakalářské práce.

Práce vykazuje určitou zejm. jazykovou nevyrovnanost mezi teoretickou a praktickou částí. Zatímco v praktické části autorka přehledně popisuje jednotlivé kroky analýzy a odhaluje další souvislosti a práce vypadá jako odborná studie, ačkoli je místy poznamenaná podivnými formulacemi, které do odborné práce nezapadají (viz dále), při čtení teoretické části jsem získala jako oponentka práce spíše rozpačitý dojem. Tento rozpačitý dojem se netýká až tak obsahu, ale spíše jazykové formy jakou je tato část napsána (krátké věty, zkratovitá tvrzení apod.).

Praktická část práce je promyšlenou kvalitativní obsahovou analýzou (viz s. 20), jedná se o kombinaci přístupu Philippa Mayringa (2000) a Gillian Rose (2001). Celkem bylo analyzováno 20 postav a dvě videa. Kategorie, které autorka v analýze získala, dělí na kategorie kompoziční (postoj, pozadí obrazu, strana obrazu a směr pohledu postavy) a kategorie jednotlivých prvků postav (oči, nos, uši, rty, výraz obličeje, vlasy, vousy, věk, oblečení a zbroj, postava, svaly a ozdoby) (s. 21).

Bohužel velmi dobrá až výborná analýza, která je sama o sobě velmi zajímavá, pečlivě udělaná, provázaná s teoretickou částí je srážena jazykovými neobratnostmi, kterým se budu věnovat nadále. Práce obsahuje zvláštní, nesrozumitelné formulace, např. „...vědomí

alternativní reality (ve hře) nabývá reálnosti a hmotnosti v podobě virtuální reality." (s. 7). Dalším nešvarem jsou prohlášení v lidovém stylu, která v odborné práci nemají místo: „*V této kapitole se věnuji takovým snímkům mužských a ženských postav, jejichž kategorie se obsahově liší od snímků ostatních. Jejich množství není tak velké, aby zpochybňovaly mé předchozí závěry, zároveň není zas tak malé, abych je mohla ignorovat. Je jich tak akorát, aby ‘potvrzovaly pravidlo’*“ (s. 40). Případně se objevují příliš osobní prohlášení, které sice vypovídají o upřímnosti autorky, ale v odborném textu nemohou na tomto místě být, např. když autorka zdůvodňuje, proč do analýzy nezahrnula poslední rozšíření hry Mists of Pandaria, uvádí: „*...nezahrnula [jsem ho] jednak proto, že vyšla v době, kdy už jsem pracovala na SVIPu, ale také proto že je příliš jednosměrně zaměřená na asijskou kulturu a také jsem s ní jako hráčka nepřišla osobně do styku. Jediná nová rasa, která byla vývojáři přidána, jsou pandy.*“ Uvedení posledních dvou nebo i tří posledních argumentů by bylo naprosto dostatečné.

Navrhuji položit tyto otázky:

Na s. 12 autorka cituje Judith Butler (2003), která gender chápe především jako proces („gender se dělá“), zajímalo by mne, jak by autorka propojila toto pojetí a závěry své analýzy.

Za poněkud problematické považuji tvrzení o kyborgovi v závěru práce, kde autorka píše: „*Gender je tedy i v rámci tohoto vizuálního materiálu konstruován na základě velmi omezeného repertoáru vizuálních konstrukčních prvků (obličej, postava, oblečení,...), které navíc odpovídají a ještě umocňují prvky repertoáru současné společnosti, tedy standartního heterosexuálního matrixu, stejně jako u Judith Butler (2003). I když teoreticky by tento virtuální svět nemusel být na heterosexuálním matrixu vůbec postaven, pokud by odpovídal teorii o kyborgovi od Donny Haraway (2002).*“ Navrhovala bych, aby autorka zkusila toto konstatování rozvést.

Práci doporučuji k obhajobě.

Kvůli výše uvedeným nedostatkům navrhuji hodnocení v rozpětí velmi dobře až dobře.

.....
Karolína Pauknerová, Ph.D.

(oponentka)