Ústav informačních studií a knihovnictví
Filozofická fakulta
Univerzita Karlova

Název práce: Videogame Dys4ia and reflection of autobiographical narrative by transgender community

Typ práce: diplomová

Hodnocení práce: Výborně

Vedoucí práce: Mgr. Vít Šisler, Ph.D.

Oponent/-ka práce:

Konzultant/-ka práce:

Řešitel/-ka práce: Bc. Ondřej Trhoň

Slovní hodnocení práce

Předložená diplomová práce se věnuje zobrazení autobiografické trans zkušenosti v počítačové hře Dys4ia a zkoumá, jak toto zobrazení vnímají transgender osoby. Jedná se o téma, ke kterému existuje jen velmi málo teoretických a takřka žádné empirické studie. Práce je v tomto ohledu unikátní a to i ve srovnání se zahraničními výzkumy. Celá práce je navíc psaná v anglickém jazyce, což její výsledky zpřístupňuje i zahraničnímu odbornému publiku.

V první části práce autor představuje výsledky systematické rešerše, ve které shrnuje současný stav poznání na poli queer studies a počítačových her. Byť je tato rešerše velmi kvalitně provedena, sám autor konstatuje, že výzkum na tomto poli je stále spíše fragmentární a metodicky neuspokojivý. Proto autor do teoretické části práce zahrnuje i druhou, podstatně rozsáhlejší systematickou rešerši na téma autobiografických vlogů popisujících trans zkušenost. Velmi zdařilá je zejména závěrečná syntéza, ve které autor obohacuje zatím nedostatečné metody herních studií o metodické postupy queer a mediálních studií. Obecně je teoretická část práce skvěle zpracována a nelze jí nic zásadního vytknout.

Druhou část práce tvoří empirický výzkum, jehož cílem bylo zjistit, jak transgender osoby přistupují k autobiografickému zobrazení trans zkušenosti prostřednictvím videohry. Autor nechal v kontrolovaném prostředí deset účastníků a účastnic s vlastní trans zkušeností hrát počítačovou hru Dys4ia, která autobiograficky zpracovává zážitky s hormonální terapií. Následně s nimi vedl polostrukturované rozhovory, v nichž se snažil zjistit, jak účastníci vnímají jednotlivé herní scény, procedurální reprezentaci osobní zkušenosti tranzice a vhodnost média počítačových her pro podobné autobiografické vyjádření. Rozhovory prošly několikastupňovým pečlivým kódováním, na jehož základě autor vytvořil model toho, jak Dys4ia funguje v rámci kontextu trans mediální ekologie. Autor představuje nový koncept „procedurálně-autobiografická multimodalita," kterým popisuje spojení interaktivních prvků a konkrétního estetického stylu s přihlédnutím k situovanosti Dys4ie v menšinové mediální scéně. Celkově je empirická část je velmi dobře zpracovaná a přistupuje k citlivému tématu

s maximální pečlivostí. Autor prokázal schopnost analyzovat a syntetizovat výsledky rozsáhlého souboru zahraničních výzkumů a navrhnout a provést empirický výzkum na opomíjené téma, přičemž se musel vyrovnat s celou řadou etických otázek.

Předloženou diplomovou práci proto hodnotím jako výbornou a k diskuzi u obhajoby navrhuji následující otázky:

1. Jedním z častých argumentů proti zahrnutí počítačových her mezi umělecké formy je omezená možnost autorské kontroly nad výsledným textem, neboť každý hráč může mít zcela odlišný „text" hry v závislosti na svých rozhodnutích. Jak se Dys4ia vyrovnává s tímto problémem, resp. jak vnímali respondenti výzkumu napětí mezi proceduralitou a narativitou v popisu autobiografické zkušenosti?

2. V čem spočívají hlavní výhody a nevýhody hry jako média pro sdělování autobiografických zkušeností s tak specifickým zážitkem, jako je proces tranzice? Vnímají respondenti toto médium jako vhodnější nebo méně vhodné pro tento účel než jiná, tradičnější média?

Hodnotící tabulka

Aspekty práce	Vysvětlení	Možné hodnocení
metodologie a věcné zpracování tématu		38 bodů
přínos a novost práce		20 bodů
citování, korektnost citování, využití inf. zdrojů		19 bodů
slohové zpracování		14 bodů
gramatika textu		4 body
CELKEM		**95 bodů**

Výsledné hodnocení práce

Bodový zisk za práci	Hodnocení práce
0 – 50 bodů	Neprospěl, nedoporučeno k obhajobě
51 – 60 bodů	Dobře (3)
61 – 80 bodů	Velmi dobře (2)
81 – 100 bodů	Výborně (1)

Ústav informačních studií a knihovnictví
Filozofická fakulta
Univerzita Karlova

V Praze dne 27. srpna 2019

jméno a příjmení zhotovitel/-ka posudku