

## **Oponentský posudek k diplomové práci**

Název práce: Projevy teorie objektivizace na sociálních sítích a ve videohrách u osob trpících poruchami příjmu potravy

Hodnocení práce: výborně (1)

Vedoucí práce: Mgr. Michaela Slussareff, Ph.D.

Oponent práce: Mgr. et Mgr. Čeněk Pýcha, Ph.D.

Řešitelka práce: Bc. Karolína Foitlová

### **Text posudku**

Karolína Foitlová si pro svou práci vybrala společensky relevantní téma objektivizace těl v digitálním prostředí s důrazem na sociální sítě a videohry. Autorka práci rozdělila na systematickou rešerši, teoretickou část a praktickou část. Systematická rešerše přináší vhled do základních pojmů a definuje široké pole pro práci relevantních zdrojů.

Teoretická část pak svým způsobem kopíruje strukturu rešerše s tím, že autorka nabízí širší vhled do jednotlivých fenoménů a tezí.

Teoretická část splňuje svou funkci tím, že nabízí podklad pro praktickou část, která byla zcela zjevně pro autorku jádrem práce. Přesto bych měl k teoretické části několik výhrad nebo otázek. Především se mi zdá, že autorka zůstává u parafrází citovaných studií, jednotlivé části celkem přísně odděluje a text neseptiná pevnější narativní strukturou. Jinými slovy mi v textu chybí silnější autorský subjekt, který by jasněji systemizoval vztah mezi popisovanými fenomény. Tento problém nejzřetelněji vnímám při zařazení videoher, kde mi chybí vyznačení vztahu mezi objektivizací na sociálních sítích a ve videohrách a vysvětlení toho, proč autorka pole pro výzkum takto razantně rozšířila. Nedostatek stávajících výzkumů bych v tomto smyslu chápal spíše jako příležitost pro rozpracování některých tezí.

Klíčovou pasáž teoretické části představuje usouvztažnění jednotlivých mechanismů sociálních sítí a videoher s objektivizací těla (str. 27–38). Autorka popisuje dobře charakteristické mechanismy, ale i vzhledem k profilu absolventky na oboru studia nových médií bych očekával také pokus o uchopení jádra fenoménu: toho, co se při objektivizaci těla v digitálním prostředí odehrává. Pomoci by mohli například někteří autoři a autorky zabývající se teorií (digitálního) obrazu (Nicholas Mirzoeff, Lev Manovich atp.) nebo i filosofií umění (například teorie Mladé Dívky). Respektuji ale, že cílem práce bylo něco jiného.

Praktická část práce využívá data, jež studentka získala díky úspěšné žádosti v rámci programu SVV – Adakin. Získání dat touto cestou bych rád vyzdvihl, autorka se tímto zapojila do akademického provozu a musela prokázat své kompetence ještě před vznikem samotného textu práce. Myslím, že reflexe zkušenosti ze získání výzvy, by mohla být také součástí samotného textu, pro nepoučeného čtenáře by byla vhodná i bližší specifikace programu. Dalším pilířem diplomové práce je pak dotazník, který Karolína Foitlová pro zmíněné šetření připravila. Otázky vycházejí z teoretické části

práce a přímo míří na fenomény, které chce autorka sledovat. Svůj smysl dává i zopakování otázek souvisejících s objektivizací dle zahraničního výzkumu, i když autorka v závěru zmiňuje, že právě tuto část otázek by bylo třeba aktualizovat.

Statistickou analýzu a zpracování dat nejsem vzhledem ke svým kompetencím schopen dopodrobna posoudit. Dle mého názoru ale zcela jistě provedená analýza odpovídá nebo spíše přesahuje standard, který bychom měli po absolventech a absolventkách oboru studia nových médií požadovat. Přestože závěry práce jsou spíše pracovní a některé hypotézy se nepodařilo prokázat, je předvedená analýza dat velmi cenná. Práce Karolíny Foitlové vyplňuje mezeru ve zkoumání tohoto závažného fenoménu v českém prostředí a získaná data otevírají prostor pro další výzkum. V tomto smyslu diplomová práce naplňuje očekávání. Mé největší výhrady a otázky tedy směřují k teoretické části práce. Myslím, že pečlivější ukotvení tématu by práci udělalo ještě relevantnější. Přesto práci doporučuji k obhajobě a navrhuji ji hodnotit výborně.

Pro diskuzi při obhajobě navrhuji tyto otázky:

Jaké fenomény týkající se objektivizace těla jsou shodné u sociálních sítí a videoher a v čem jsou naopak videohry specifické?

Jsou zkoumané oblasti (sociální sítě a videohry) z hlediska objektivizace těla, případně poruch příjmu potravy, tím rozhodujícím fenoménem? Která další prostředí by bylo potřeba zkoumat?

V Praze dne 29. 8. 2021

Čeněk Pýcha

## Hodnotící tabulka

Aspekt práce	Vysvětlení	Možné bodové hodnocení
metodologie a věcné zpracování tématu	<i>Viz poznámky k teoretické části.</i>	0-40 bodů <b>32</b>
přínos a novost práce	<i>Práce je bezesporu přínosná.</i>	0-20 bodů <b>20</b>
citování, korektnost citování, využití inf. zdrojů	<i>Citování je korektní, zdroje v teoretické části bych rozšířil o filosoficky pojatou literaturu.</i>	0-20 bodů <b>18</b>
slohové zpracování	<i>V teoretické části by bylo dobré text více provazovat. V této části bych ocenil silnější autorský subjekt.</i>	0-15 bodů <b>10</b>
gramatika textu	<i>Bez výhrad.</i>	0-5 bodů <b>5</b>
<b>CELKEM</b>		max. 100 bodů <b>85</b>

## Hodnocení mgr. prací

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