

Abstrakt

Videohry se stávají důležitým vyjadřovacím prostředkem marginalizovaných komunit. Ačkoliv se objem výzkumu v oblasti queer herních studií stále zvětšuje, transgender identita zůstává nedostatečně prozkoumaná, a to i kvůli nedostatku empirických dat. Tato práce si klade za cíl osvětlit, jak transgender osoby přistupují k autobiografickému zobrazení trans zkušenosti prostřednictvím videohry. Využívá k tomu experimentální přístup propojený se zakotvenou teorií a aktuálními teoretickými přístupy v herní a queer teorii.

Během výzkumu si deset účastníků a účastnic zahrálo vlivnou nezávislou hru *Dys4ia*, která zpracovává autorčiny zážitky s hormonální terapií. Následné polostrukturované rozhovory prošly několikastupňovým kódováním, na jehož základě byl vytvořený předběžný model toho, jak *Dys4ia* funguje v rámci kontextu trans mediální ekologie. Představený je termín Procedurálně-autobiografická multimodalita, který popisuje asambláž interaktivních afordancí, konkrétního estetického stylu s přihlédnutím k situovanosti *Dys4ie* v strukturách menšinové mediální scény.

Cílem této studie je empiricky ukotvit transgender queer herní studia, navrhnout možné cesty dalšího výzkumu a předložit model, jak procedurální zapadají do krajiny transgender médií vedle vlogů a dalších vyjadřovacích prostředků.