

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: Mgr. Lukáš Kolek

Řešitel/-ka práce: Bc. Ondřej Trhoň

### **Slovní hodnocení práce**

Předložená diplomová práce se zabývá problematikou reprezentace transgender osob ve videohrách v kontextu rozvíjejících se transgender queer herních studií. V úvodní části je analyzována nezávislá hra Dys4ia, která zobrazuje autobiografickou cestou tranzici skrze hormonální substituční estrogenovou terapii. Práce zkoumá způsoby, jakými je tato hra přijímána osobami identifikujícími se jako transgender.

Pozitivně hodnotím teoretický úvod a metareview současného poznání v trans queer herních studiích ve spojení s úvahami nad platností současných definic video her a výzkumných postupů. Tato rešerše je pro nedostatek zdrojů spojena s rešerší autobiografických vlogů na zkoumané téma. Z metodologického hlediska bych u kapitoly 4.1 pouze ocenil přesný výčet hledaných výrazů a prohledávaných databází. (výraz „videogames“ často omezuje množství nalezených článků. Z práce není zřejmé, zda byly použity i alternativy jako computer game, mobile game, video game atp.), podobně u kapitoly 4.2. Teoretická část práce je velmi zdařile uchopena.

Samotná empirická studie je dobře navržena a s ohledem na rozsah práce pracuje s dostatečným vzorkem účastníků. Data jsou sesbírána pomocí semi-strukturovaných interview v kontrolovaném prostředí po hraní hry Dys4ia. Data jsou sesbírána komplexně s ohledem na vnímání jednotlivých částí hry osobami identifikujícími se jako transgender. Autor komplexně definuje limity získaných poznatků. Získaným datům by však dodala na kontextu charakteristika výzkumného vzorku, kterou v práci postrádám. Kapitola 6 prezentuje získaná data po několikastupňové analýze. Jednotlivé odpovědi účastníku jsou v textu kategorizovány, nicméně přehlednější prezentace získaných dat by usnadnila orientaci.

Navržené otázky k obhajobě:

Přestože výzkumný vzorek není velký, byly patrné nějaké rozdíly mezi účastníky na základě jejich charakteristik?

Jaké vidí autor důvody k tomu, že se videohry stanou/stávají vyjadřovacím prostředkem transgender komunity?

Práci považuji za velmi zdařilou zpracovávající ojedinělé a citlivé téma. Autor prokázal schopnost danou zkoumanou oblast zmapovat a poradit si s neexistujícími teoretickými rámci. Diplomovou práci doporučuji k obhajobě s hodnocením **Výborně**.

### Hodnotící tabulka

Aspekty práce	Vysvětlení	Možné hodnocení
metodologie a věcné zpracování tématu	Práce je metodologicky dobře ukotvena, s drobnými nedostatky	35 bodů
přínos a novost práce	Práce je svým tématem unikátní	19 bodů
citování, korektnost citování, využití inf. Zdrojů	Bez významných nedostatků s dostatečným množstvím zdrojů	20 bodů
slohové zpracování	Ke slohovému zpracování nemám zásadní výhrady	14 bodů
gramatika textu	Bez významných nedostatků	4 bodů
<b>CELKEM</b>		<b>92</b>

### 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)

V Praze dne 28.8. 2019

Lukáš Kolek

jméno a příjmení zhotovitel/-ka posudku