

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE
Fakulta sociálních věd
Institut mezinárodních studií

PROTOKOL O HODNOCENÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE
(Posudek vedoucího)

Práci předložila studentka: Sofia Smoliankina

Název práce: Representation of female characters in videogames inspired by the Victorian era on the example of Dishonored and Dishonored 2

Název práce v češtině: Reprezentace ženských postav ve videohrách inspirovaných viktoriánským obdobím na příkladu Dishonored a Dishonored 2

Vedoucí práce: Mgr. Jakub Šindelář

1. OBSAH A CÍL PRÁCE (stručná informace o práci, formulace cíle):

Práce se věnuje analýze a srovnání vyobrazení ženských postav v počítačových hrách inspirovaných viktoriánskou érou. Práce si klade za cíl srovnat to, jak se toto vyobrazení zkoumané na hlavních i vedlejších postavách a jejich aktivní či pasivní roli v příběhu změnilo mezi hrami Dishonored (2012) a jejím pokračováním Dishonored 2 (2016).

2. VĚCNÉ ZPRACOVÁNÍ (náročnost, tvůrčí přístup, argumentace, logická struktura, teoretické a metodologické ukotvení, práce s prameny a literaturou, vhodnost příloh apod.):

Předmět práce je i přes relativně úzké vymezení vzhledem k audiovizuální a interaktivní podstatě zkoumaných her a jejich značného rozsahu relativně náročný. Metodologicky se práce inspiruje předchozím výzkumem o zobrazení žen v médiu televizních seriálů, které přenáší na médium počítačových her. Zvolená struktura práce je logická a dělení analytické části umožňuje průběžné srovnání obou herních titulů. Představení teoretického kontextu neo-viktoriánské mediální tvorby a problematiky vyobrazování ženských postav v počítačových hrách společně s postavením žen v rámci herní komunity jsou klíčové pro pochopení významu výrazného nárůstu zastoupení ženských postav ve hře Dishonored 2. Omezení na pouze dva herní tituly se značným komerčním úspěchem umožňuje, aby jejich rozbor nezůstal pouze na povrchní úrovni. Autorka v analytické části úspěšně aplikuje koncept homosociálních vztahů a v rámci velmi hutného popisu a herní analýzy identifikuje nejruznější relevantní aspekty zkoumaných her. Kromě odborných zdrojů pro relevantní teoretické kontexty a studium historických médií je práce postavena hlavně na práci se samotnými hrami jako primárními zdroji.

3. FORMÁLNÍ A JAZYKOVÉ ZPRACOVÁNÍ (jazykový projev, správnost citace a odkazů na literaturu, grafická úprava, formální náležitosti práce apod.):

Grafická úprava i další formální náležitosti práce jsou bez problému. Odkazování je v pořádku, odpovídá citační normě. Práce se čte dobře, využitý jazyk je srozumitelný a k věci, bez zbytečného rozpovídání se. I přes řešení relativně specifických aspektů počítačových her a kultury kolem ní, je vyjadřování dost jasné i pro případné čtenáře, kteří s oblastí nejsou tolik seznámeni.

4. KONTROLA ORIGINALITY TEXTU

Prohlašuji, že jsem se seznámil/a s výsledkem kontroly originality textu závěrečné práce v systému:

[1%] Theses [16%, jednotlivé shody max. 1%] Turnitin [2%] Ouriginal (Urkund)

Komentář k výsledku kontroly: Detekované shody v rámci jednotlivých systémů jsou opakované formulace typické pro klasifikační práce (struktura úvodní strany, prohlášení) a názvy zdrojů. V rámci systému Turnitin, kde je podobnost největší (celková 16 %) jde v drtivé většině o názvy zdrojů a o několik obecných obrátů očekávatelných v odborné práci na dané téma, kterým se dá relativně těžko vyvarovat. Žádná z kontrol nezadává důvod o pochybování o originalitě textu bakalářské práce.

5. STRUČNÝ KOMENTÁŘ HODNOTITELE (celkový dojem z bakalářské práce, silné a slabé stránky, originalita myšlenek, naplnění cíle apod.):

Práci považuji za velmi kvalitní. Věnuje se důležitému tématu postavení žen v herní kultuře a jejich reprezentaci v médiu počítačových her, což je předmětem řady soudobých diskuzí a kulturním konfliktům. Pro české prostředí je práce reflektující tuto problematiku (i třebaže v anglickém jazyce) velmi hodnotná, protože fenomén GamerGate a s ní související problematika je v dominantním diskurzu chápána velmi deformovaně. Kromě představení tohoto nelehko rozplétatelného kontextu jako nejcennější část práce považuji vlastní analýzu a interpretaci autorky založenou na jejích původních myšlenkách. Pochopení způsobu, jakým se vyvíjí vyobrazení žen v hrách, které jsou situované do fiktivního (ale jasně historií inspirovaného) světa, je významné, protože tyto trendy ovlivňují pohled a chápání minulosti i představy o žádoucích poměrech ve společnosti současné.

6. OTÁZKY A PŘIPOMÍNKY DOPORUČENÉ K BLIŽŠÍMU VYSVĚTLENÍ PŘI OBHAJOBĚ (jedna až tři):

Které prvky herního světa her ze série Dishonored autorka považuje (např. pro její osobní vnímání) jako hlavní pro vytvoření podobnosti a resonance tohoto vymyšleného světa s viktoriánskou érou?

Dalo by se říct, že pokud Dishonored 2 upravuje historii a reflektuje a soudobý pohled na společnost a postavení žen, je i první hra nějakým způsobem ovlivněna společností, ve které vznikla, a na genderové role a společnost tehdy vnímané jako ideální či přirozené?

7. DOPORUČENÍ / NEDOPORUČENÍ K OBHAJOBĚ A NAVRHOVANÁ ZNÁMKA (A-F):

Práci Sofie Smoliankiny doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnocení „A“.

Datum: 3. září 2022

Podpis:
