

## Abstrakt

Tato disertační práce se věnuje různým genderovým aspektům hraní počítačových her. Všímá si tak, jak jsou genderové stereotypy spojeny s oblastí produkce, obsahu i s hráči a hráčkami samotnými. V tomto smyslu tak ukazuje, že hry jsou stále vytvářeny především homogenními mužskými týmy s cílem zaujmout mužské hráče, obsahují především mužské postavy, přičemž ty ženské jsou vytvářeny s tím, aby byly pro tyto ideální mužské hráče atraktivní. Primárním cílem této práce je ovšem popsat různé způsoby a intenzity vztahu s avatarem, tedy hratelnou postavou ve hře. Analytická část se tak skládá ze dvou ilustrativních případových studií, jedna se týká heterosexuálních hráček, druhá heterosexuálních hráčů. Základní premisou je fakt, že hráč „hraje gender“ – tedy ho performuje podobně jako v sociální realitě. Toto performování ale není jen rekonstrukcí a potvrzováním zdánlivě stabilních genderových identit, ale naopak jejich dekonstruováním (tedy „hraní si s genderem“). Práce si v tomto smyslu všímá především situací, kdy mají hráč a avatar odlišný gender a heterosexuální hráč se tedy s avatarem identifikuje, ale zároveň ho i objektifikuje. Tato disertační práce má zdůraznit jedinečnost prožitku, který je sice omezen a „rámcován“ základním a často homogenním a stereotypním textem, ale jinak je výrazně komplexní, heterogenní a podvrtný. Tento vztah, který je v zásadě možné definovat jako queer, má tak potenciál odhalovat konstruovanost daných genderových identit a zároveň má výrazně dekonstruktivní potenciál.