

## Posudek disertační práce

FOUSEK KROBOVÁ, Tereza. Genderové aspekty hraní počítačových her. 160 s. Disertační práce (Ph.D.) Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky.

**Oponentka: Mgr. et Mgr. Vanda Maufraš Černoorská, Ph.D.**

Mgr. Tereza Fousek Krobová si za téma své disertační práce vybrala problematiku genderových aspektů hraní počítačových her. Specificky pak zkoumá vztah, který vzniká mezi hráčkou/hráčem a avatarem a zaměřuje se na to „jakou roli může mít hraní her při reartikulaci, potvrzování, a především dekonstrukci genderového řádu“ (str. 5). Studium počítačových her jakožto kulturního artefaktu, který má vliv na sociální realitu (tedy produkuje, reprodukuje případně dekonstruuje společenské vztahy, významy a normy) se v posledních dvou dekáдах stal relevantní a uznávanou součástí bádání zejména v angloamerickém akademickém prostředí. V českém a slovenském kontextu se stále jedná o spíše okrajové téma, práce autorky tak z tohoto hlediska rozšiřuje lokální produkci v oblasti game studies a vnáší do ní (v zahraničí již plně etablovanou) feministickou perspektivu, resp. důraz na vztah herní produkce/konzumace a tzv. genderového řádu. Pokud jde o výzkumný záměr práce, oceňuji zejména zaměření na samotné hráčky/hráče, resp. na jejich motivace, prožitky, vnímání herní zkušenosti a vztah těchto významů k vybraným teoretickým konceptům. Obdobný důraz na to, jakým způsobem „zvýznamňujeme“ naše zkušenosti a prožitky a jaký to má vliv na společnost, se věnuje i tradice Cultural Sociology, kterou by autorka mohla využít při další badatelské práci (míněno jako poznámka/pobídka, nikoli výtky). V rámci úvodu k teoretické části (případně v sekci, kde se autorka věnuje představení svojí výzkumné pozicionality) bych ocenila alespoň stručné představení lokální – tedy stredoevropské případně česko-slovenské – výzkumné scény spolu s tím, jakým způsobem jí práce Mgr. Fousek Krobové rozšiřuje a obohacuje. Právě nedostatečný důraz na to, jak předkládaná disertace posouvá poznatky v dané výzkumné oblasti, resp. co nového případně výzkumně zajímavého nebo málo tematizovaného přináší, považuji za slabší stránku práce. Disertace je psaná kultivovaným stylem a splňuje nároky výzkumné práce jak ve smyslu jazyka a stylistiky, tak pokud

jde o práci se zdroji a dodržování jednotné citační normy. Text obsahuje několik drobných nesrovnalostí jako překlepy (např. strany 7, 17, 31, 37, 48, 50, 72, 77, 93, 119, 121 nebo 125) a opakující se slova (např. strany 3, 7, 35, 53, 58, 73, 87 nebo 94), ale celkový dojem z textu to nenarušuje. V některých pasážích by nebylo na škodu omezit květnatost vět, konkrétně sled významově si podobných adjektiv.

Disertační práce „Genderové aspekty hraní počítačových her“ je klasicky členěna. V úvodu představuje autorka počítačové hry jako oblast vědeckého zkoumání, její hlavní charakteristiky (interaktivita a imerze) a vliv, který má tento typ mediální produkce na formování genderových vztahů (schopnost tyto normy potvrzovat i dekonstruovat). Teoretická část je rozdělena do dvou sekcí – *Hry a gender* (str. 10-62) se soustředí na téma her jakožto „maskulinního projektu“ a *Vztahy a konstrukce identity* (str. 63-92) na vztah hráčky/hráče a avatara. Teoretická část je přehledně zpracovaná a představuje relevantní výzkumy, které tematizují problematiku genderových aspektů herní produkce, obsahu a hráčských preferencí. Téma vztahu s avatarem je rozdělené do kapitol identifikace a objektivizace s tím, že druhou ze zmíněných strategií staví na konceptu female gaze Laury Mulvey. Ten byl v kánonu filmové vědy podroben od svého vzniku kritice/revizi a autorka se s tímto binárním, esencialistickým a heteronormativním pojetím genderu a sexuality vhodně vyrovnává a zmiňuje kritické revize daného konceptu i z pera vybraných game studies výzkumnic a výzkumníků. Zajímavá je i následující kapitola věnující se queer hraní, která osvětluje různé způsoby subverzivního a podvratného přístupu k existujícím normám, nikoliv „pouhé“ hraní ve spojení s LGBTQ komunitou. V poslední kapitole se autorka soustředí na koncept doing gender (West a Zimmerman) a performativity genderu (Butler) – koncepty jsou představeny poměrně přehledně, neškodilo by ale doplnit kritickou/problematizující perspektivu (stejně tak u klasické feministické teoretičky Dony Haraway a jejího konceptu kyborga). Teoretická část práce je kvalitně zpracovaná a tvoří tak stěžejní základ celé práce – možná i proto ale působí následující analytická část o něco slabším dojmem a celkově disertace zanechává pocit určité nevyváženosti. Tato disproportionálna je dílem daná i rozsahem obou částí. Zatímco teoretická část zabírá 82 stran (str. 10-92), část analytická pokrývá pouze stran 33 (str. 93-26).

Analytická část se skládá ze dvou samostatných případových studií, které se – zjednodušeně řečeno – soustředí na vztah hráčky/hráče a avatara a na to, jakým způsobem jejich gender ovlivňuje tento vztah. *Případová studie I: Ženy a objektifikace vs. identifikace* (str. 98-111) se soustředí na aplikovatelnost konceptu female gaze, *Případová studie II: Muži hrají ženy* (str. 112-126) zkoumá důvody, které hráče vedou k volbě ženské avatarky. Obě studie jsou založené na (devíti a šesti) hloubkových rozhovorech, v rámci první autorka realizovala navíc zúčastněné pozorování. Závěrem první případové studie je, že „nelze jasně popsat ‚femininní‘ styl hraní, protože ten jako takový není možné principiálně definovat. Strategie hráček byly totiž protikladné – některé tak odpovídaly genderovým stereotypům spojeným s femininitou, jiné je naopak dekonstruovaly tím, že využívaly strategie kódované jako maskulinní“ (str. 110). Druhá studie generuje dvě sady typologií: „typologii pěti možných vztahů s avaterem s odlišnou intenzitou splynutí obou identit a vědomím vlastní agence“ a „pět základních důvodů ke zvolení ženské avatarky“ (str. 125-126). V samotném závěru disertace, který byl rozsahem také poměrně krátký (str. 127-130), autorka shrnuje výsledky výzkumu následovně: „Tyto dvě případové studie tak lze chápat jako jednoduché a omezené analýzy zkoumající strategie daných heterosexuálních hráček a heterosexuálních hráčů, ale také jako obecnější studie dokazující konstruovanost genderových rolí a potenciál počítačových her tuto konstruovanost odhalovat a testovat“ (str. 129).

Předkládané exkurzy do hráčských strategií jednotlivých respondentů a respondentek představují zajímavý materiál – autorka odkazuje na koncepty, které uvedla v teoretické části práce a ukazuje, do jaké míry se s danými teoriemi ne/shodují. Čtenářka/čtenář disertace má po přečtení práce nicméně pocit, že samotná analýza „klouže po povrchu“ a plně nevyužívá potenciál jak představených konceptů, tak sebraného materiálu. V tomto smyslu se mi zdála o něco propracovanější druhá případová studie, na základě které autorka přichází s výše zmíněnými typologiemi. Stejně tak považuji za velmi zajímavý obecný závěr o konstruovanosti genderových rolí a norem, které počítačové hry ukazují a zároveň umožňují testovat (resp. utvrzovat ale i dekonstruovat). I v tomto případě bych ale ocenila, kdyby – např. v podobě rozsáhlejší „diskuzní“ sekce, která by navazovala na analytickou část – autorka danou tezi více propracovala. Následná diskuzní sekce by také lépe pomohla propojit obě případové studie, jejichž výstupy se v krátkém třístránkovém závěru nedaří příliš syntetizovat. I přes výše řečené nicméně považuji

předkládanou disertační práci za zajímavou a podnětnou. Autorka demonstruje orientaci v oblasti game studies i genderové problematice potažmo feministické teoretické produkci, vhodně pracuje s relevantní literaturou i koncepty a ty následně využívá ve vlastní vědecké práci.

Otázky pro obhajobu:

1. Ve Vaší práci není příliš přítomný potenciální vliv geografické lokální ukotvenosti/specifičnosti. Netematizujete svoji pozicionalitu jako české výzkumnice a v případě svých respondentek/respondentů pouze zmiňujete, že jejich českou zkušenost záměrně nereflektujete (i když jste si vědomá, že může mít na jejich herní zkušenost vliv), protože ze statistik „vyplývá, že strategie, názory a preference české herní komunity se od té světové liší jen minimálně“ (str. 95). Můžete otázku týkající se dichotomie lokální/globální trochu rozvést? Vnímáte hraní her jako globální fenomén, který překračuje lokální specifika a tvoří z hráček/hráčů příslušnice/příslušníky jedné (herní) globální vesnice, kde jsou kategorie jako např. gender důležitější než geografická příslušnost?

2. Přestože v teoretické sekci práce uvádíte, že se při analýze herních strategií nelze „soustředit pouze na gender jako formující faktor, a naopak je nutné chápat hráčské preference mnohem komplexněji (případně intersekcionalně) – ovlivňuje je také sexuální orientace, etnicita, osobní a politické postoje, výchova nebo třeba socioekonomický status“ (str. 19) v analytické části se rozhodnete ostatní kategorie (kromě genderu) potlačit s odůvodněním, že se jedná o „strategické popsání genderu“ (s odkazem na Spivak). Jste si nicméně „vědoma, že je ve skutečnosti nelze strukturálně oddělit“ (str. 94). Zároveň ale v popisu vzorku respondentek/respondentů uvádíte jejich vzdělání, věk, odkud pocházejí případně že mají děti. S těmito informacemi už pak ale v samotné analýze dále nepracujete. Můžete daný (v tomto kontextu asi spíše metodologický než teoretický krok) trochu rozvést a osvětlit? Zároveň mě zaujal odkaz na Spivak a její koncept strategického esencialismu – Spivak připouští možnost opuštění heterogenního/fluidního pojetí genderu a návrat k esencialistické a homogenizující kategorii ženy z pragmatických, resp. politických důvodů (např. při vyjednávání o lepší pracovní podmínky nebo přístupu k určitým

svobodám v zemích, kde jsou ženám odpírány). Je ale skutečně možné použít koncept strategického esencialismu „pragmaticky“ v rámci konstrukce výzkumného designu? A ještě jedna doplňující otázka na metodologii – domníváte se, že výběr vzorku (přes Vaše sociální vazby a následně metodou sněhové koule) mohl nějak ovlivnit výsledky výzkumu? A pokud ano, tak jak?

3. V teoretické sekci věnující se maskulinní podstatě počítačových her tematizujete hraní jako možnost pro muže, kteří nezapadají do škatulky hegemonního mužství, přiblížit se tomuto „ideálu“. Zaznamenala jste tento způsob vnímání herního světa jako světa dokazování si „té pravé“ maskulinity i v rámci svého výzkumu, resp. v případové studii II?

V Praze 26. 2. 2021

Vanda Maufras Černohorská