

Práce se snaží ukázat na srovnání dvou děl, jakým způsobem může docházet k remediaci zobrazování ženských postav mezi filmem a médiem videohry. Výchozím bodem pro srovnání je teorie Laury Mulvey. Samotné utváření obrazu a vliv narativu jsem analyzoval z pohledu feministické analýzy. Snažil jsem se poukázat na způsoby a slasti, které se pojí se zobrazením ženských postav a jak se transformují v přechodu mezi jednotlivými médii. Podařilo se mi ukázat, že videohry nejenže navazují na praktiky filmového média, ale také je dále rozvíjejí svým specifickým způsobem. Remediací podhaluje rozdílné kulturní dynamiky ve vývoji zobrazování ženských hrdinek ve filmu a videohrách. A také dokazuje neustále dominující falocentrické paradigma.