

# Abstrakt

Tato diplomová práce zkoumá narativ videohry Kentucky Route Zero na základě multimodálního přístupu. Cílem práce je popsat funkce a specifika jednotlivých sémiotických modů a analyzovat způsob, jakým se tyto mody podílejí na formování multimodálního narativu.

První část práce poskytuje teoretický základ pro následnou analýzu. Nejprve popisuje problematiku vztahu narativů a videoher. Následně představuje teorii multimodality, multimodální koncepty a s nimi spojené přístupy. Nakonec se věnuje také videohře Kentucky Route Zero, jejímu příběhu, hernímu i uměleckému žánru a záměru herních designérů.

Výzkumná část práce se nejprve věnuje analýze jednotlivých sémiotických modů jako je jazyk, obraz a zvuk. V kontextu celé videohry zkoumá jejich specifika, funkce a limity pro vytváření významů v rámci narativu. Kromě toho popisuje možnosti interakce a jejich vliv na narativ. Tyto poznatky následně využívá v rámci analýzy narativních elementů, přičemž se zaměřuje na způsoby kombinace jednotlivých modů, na jejichž základě je narativ videohry Kentucky Route Zero formován.