Tato diplomová práce zabývá vztahem mezi videohrami a seriály, a to na příkladu adaptace The Last of Us. Hlavním cílem práce je zjistit, jak se liší vnímání videohry The Last of Us a její seriálové adaptace mezi lidmi, kteří znají herní předlohu, a těmi, co viděli jen seriál. Zvláštní pozornost je věnovaná tomu, jestli jsou hráči vůči seriálu více kritičtí, jak se lišila jejich motivace pro sledování adaptace a jaké hlavní téma respondentům vyvstalo během hraní nebo sledování. Jako teoretický základ v práci slouží definice publika, teorie užití a uspokojení a teorie kódování a dekódování. Jelikož se práce zabývá videohrami, jsou přiblíženy klíčové herní aspekty. Zásadní je popis konvergence, participativní kultury a transmediálních principů, na něž navazuje kapitola věnující se adaptacím. Teoretickou část práce uzavírá představení hry The Last of Us, jejího příběhu, hlavních témat, herních mechanik a rozdílů oproti seriálu. Výzkum probíhal formou polostrukturovaných rozhovorů se třinácti respondenty, přičemž šest z nich vidělo pouze seriál a sedm hrálo také videoherní předlohu. Metodou analýzy byla zakotvená teorie. Z analýzy vyplývá, že hlavní motivací hráčů pro sledování seriálu byla právě možnost srovnání s předlohou, zatímco u diváků bez herní zkušenosti byly motivace především sociálního charakteru. Podle hráčů se hlavní myšlenku seriálu podařilo převést na televizní obrazovky uspokojivě, jejich percepce ústředního tématu se mezi různými formáty nelišila. Celkově však nereagovali na všechny změny v adaptaci pozitivně a byli vůči seriálu kritičtější než ti, kteří hru nehráli. Nejvíce jim vadil nižší počet infikovaných, vynechání charakteristik postav ze hry, nedostatečná podobnost představitelky hlavní role, nižší pocit imerze a nevyvážená dynamika.