Abstrakt

Předmětem této práce je výzkum interaktivního a esteticko-prožitkového potenciálu pacifismu v násilných videohrách. Cílem diplomové práce je zjistit, jaké způsoby interakce a jaké estetické prožitky umožňuje pacifismus v násilných videohrách na příkladu tří titulů: *This War of Mine* (11 bit studios 2014), *Elden Ring* (FromSoftware 2022) a *NieR:Automata* (PlatinumGames 2017). Výzkumnými metodami jsou dvě distinktivní, avšak komplementární kvalitativní analýzy. Každá ze tří analyzovaných videoher je nejprve rozebrána pomocí textové analýzy za účelem nalezení a prozkoumání relevantních obsahových prvků vztahujících se k pacifismu. Následuje obsahová analýza uživatelských metatextů s cílem identifikovat společné vzorce a jejich vzájemné vztahy k odhalení pacifistických hráčských interakcí a estetických prožitků. Výsledkem výzkumu je demonstrace interaktivního a esteticko-prožitkového potenciálu pacifismu v násilných single-playerových videohrách. Mimo nalezení prominentních tematických okruhů vztahujících se k pacifistickým interakcím a estetickým prožitkům je výsledkem také identifikace společných tematických průsečíků napříč analyzovanými uživatelskými metatexty. Těmito průsečíky jsou limitovanost videoherního pacifismu a z ní vyplývající vyšší obtížnost pacifistických průchodů a dále smysluplnost pacifistických estetických prožitků, které mohly některé hráče podnítit k pacifistickému jednání i v reálném životě. Výsledky práce rovněž poskytují vhled do reprezentace a hráčské realizace pacifismu ve videohrách a doplňují tak předešlé analýzy zaměřené pouze na videoherní obsah. Posledním významným zjištěním je poodkrytí kritické evaluace či zpochybňování validity pacifismu a nalezení různorodých interpretací a názorů na pacifistickou praxi napříč analyzovaným uživatelským vzorkem.