

## Abstrakt:

Práce se zabývá možností analýzy elektronických videoher, přičemž popisuje koncept interaktivního narativu. V rámci analýzy se s elektronickou videohrou setkáváme vždy na úrovni konkrétního díla. Práce se věnuje popisu modelu interaktivního vztahu mezi hráčem a elektronickou videohrou na základě poznatků z psychologie a používá koncept interaktivního narativu v popisu struktury elektronické videohry vnímané jako dílo. K analýze je přistupováno na dvou úrovních. První je úroveň herního kódu, která je nehotovým souhrnem možností, které mohou být aktualizovány v rámci interakce. Na této úrovni hovoří práce o predisponovaném narativu. Druhá úroveň je momentem vlastní interakce, kdy v důsledku aktivity hráče dochází k reprezentaci některých ze zmíněných možností a k pomnutí jiných. Pomocí tohoto konceptu je vyřešena otázka narativity elektronických videoher skrze rozlišení mezi fabulací, jež je dílem původního autora a interaktivním narativem, který vzniká sloučením zmíněných úrovní.