

## RESUMÉ

Bakalářská práce na téma „Počítačová hra svébytným literárním dílem?“ se skládá ze dvou částí. První část představuje počítačové hry obecně a vymezuje z nich RPG žánr, jež se literárním dílům nejvíc přibližuje, jelikož ho utváří velké množství textu. Ukazuje, že je k jeho hraní potřeba obdobných schopností a dovedností (především čtenářské a informační gramotnosti), které vyžaduje i čtení knih. Seznamuje také s tzv. flow-zážitkem při hraní počítačových her. Vymezuje různé vědecké přístupy, které se aplikují při zkoumání počítačových her. Dále se věnuje počítačovým hrám jako fikčním světům, ve kterých se odehrávají rozmanité příběhy, v nichž se uplatňují jednotlivé narativní kategorie – vypravěč a vyprávění, čas, prostor a postavy. Druhou část tvoří interpretace a analýza vybrané počítačové hry *The Elder Scrolls IV: Oblivion*. Tato část dokazuje, že pro hraní her jsou nezbytné různé typy gramotnosti. Dále hra slouží jako ukázka jednoho typu fikčního světa, ve kterém spojení narativních kategorií vytváří specifický svět se svými pravidly fungování.