

Abstrakt:

Táto bakalárska esej pojednáva o téme tela vo videohrách z filozofickej perspektívy. Medzi jej základne otázky patrí: Čo sa deje s telom hráča počas hrania hry? Ako toto „pracuje“? Samotná esej obsahuje definíciu hry ako takej, definíciu videohry podľa Juula a odкрýva pramene videohry ako súčasti kyberkultúry (Lévy), tak aj ako formy technického obrazu (Flusser). Približuje históriu a súčasnosť hrania videohier. Prostredníctvom autorov ako je Hansen, Virilio či skrz Deleuzeho a Guattariho definíciu tela ako takého, tela bez orgánov, pojednáva otázku či telo bude alebo nebude zohrávať dôležitú rolu v budúcnosti hrania videohier. Eсей samotná prichádza s konštatovaním, že videohry z pohľadu nášho tela, je možné hrať aktívne alebo pasívne.

Kľúčové slová: videohra, telo, aktívny, pasívny, vizuálna semiotika