

## Abstrakt

Tato diplomová práce je založená na podrobné analýze různých témat spojených s otázkou, zda videohry mohou být uměním. V první řadě rozebírá současnou akademickou diskusi na dané téma a konfrontuje mezi sebou názory jak zastánců, tak odpůrců myšlenky, že videohry mohou být plnohodnotnou uměleckou formou. Druhým bodem této práce je analýza videohrám vrozených vlastností, která zkoumá, z jakého důvodu kulturní elita považuje videohry ve vztahu k tradičním formám umění za něco podřadného. Vedle vlastností jako zábavnost, soutěživost a neproduktivita, zkoumá také okolnosti jako je masová oblíbenost videoher a podbízivost herních vývojářů širokému publiku, které mají vliv na současnou videoherní tvorbu. Kvůli těmto okolnostem je většinu videoher možné považovat za kýč a následující pasáž to pomocí aplikace teorie kýče na konkrétní videohru dokazuje a pojmenovává tendence v herním designu, které tento stav zapříčiňují. Závěr druhé kapitoly však ukazuje, že některé videohry se definici kýče vyhýbají tím, že vykazují vlastnosti, které jsou obecně považovány za pozitivní prvky uměleckých děl. Poslední část této práce prostřednictvím klastrové teorie umění pojmenovává a rozebírá vlastnosti, které jsou charakteristické pro umělecké dílo, a jejich aplikací na konkrétní počítačové hry dokazuje, že videohry mají stejný potenciál jako tradiční formy umění, a je tak možné je považovat za plnohodnotnou uměleckou formu.