

Glitch se v novém tisíciletí stal důležitým tématem populární kultury i akademické obce. V roce 2012 Disney obsadil glitch do druhé hlavní role svého rodinného animovaného filmu Raubíř Ralf. Čím dál více vědeckých prací se věnuje glitchi z různých perspektiv, od mediálních studií po estetiku. Zatím se však vědci soustředili na teoretické a technologické aspekty glitche. Tato magisterská práce metodou kvalitativní obsahové analýzy zkoumá „obyčejný“ glitch a role, které hraje v kultuře počítačových her na příkladu tří aktuálních počítačových hitů: The Elder Scrolls V: Skyrim, Mass Effect 3 a Star Wars: The Old Republic. První část shrnuje dosavadní literaturu k tématu a vysvětluje příbuzné koncepty: chybu, šum a emergenci. Dále představuje různé aspekty a role glitche: podvádění, metagaming, humor, aberantní užití, fabrikace. Praktická část sestává z analýzy online diskusních fór a zkoumá definici glitche, jeho objevování a sdílení, a aspekty glitche zásadní pro aktivní účastníky diskusí: otázku glitche jako chyby nebo účelu, opravu glitche, podvádění, metagaming a humor a nepříjemnost. Na základě analýzy identifikuji vztahy hráčské komunity k jednotlivým aspektům glitche a nabízím novou definici glitche, která reflektuje zásadní význam kontextu a vymezuje se vůči chybovosti jako nezbytné kvalitě glitche.