

Práce se věnuje zatím málo prozkoumanému a koncepčně roztržitěnému tématu imerze ve videohrách. Imerze je poměrně komplexní přístup k jevu, že hráči jsou při dlouhodobém vystavení nějaké hře, jejím obsahem doslova pohlceni. V práci si nejdříve obecně přibližujeme dosavadní přístupy k výzkumu videoher a popisujeme základní dělení videoher podle žánrů a počtu hráčů. Následně vymezujeme vztah videoher k ostatním médiím. Dále si přibližujeme si dosavadní přístupy k tématu imerze. Ve vlastním výzkumu pak zkoumáme různé prvky, které mohou ovlivňovat míru imerze ve hrách. Na pozadí konceptu imerze se snažíme prozkoumat různé formy vztahu, který vzniká mezi hráčem a avatarem při hraní her. Za hlavní prvky ovlivňující navozování stavu imerze, a vzniku vztahu mezi hráčem a avatarem, tato diplomová práce považuje žánrová specifika her, jež určují základní herní mechanismy her. Dále jsou to rozdílné uživatelské strategie a motivace hraní her, příběh, vytváření avatara ve hře, hratelnost a s ní související audiovizuální zpracování.