

## **ABSTRAKT:**

Bakalářská práce se zabývá vlivem hraní MMORPG na náladu hráče. Hlavním cílem práce je experimentálně ověřit, zda během hraní MMORPG dochází ke zlepšování nálady hráče. Tento efekt je sledován prostřednictvím dotazníkového sledování aktuálního emočního stavu probandů během dvou různých aktivit – MMORPG hry a dokumentárního filmu. Dotazníky byly administrovány respondentům před i po aktivitě, aby byl zaznamenán rozdíl vyvolaný prováděním aktivity. Na základě experimentu bylo zjištěno, že následkem hraní MMORPG došlo k výraznému zlepšení nálady ve srovnání se sledováním dokumentárního filmu. Doplnková měření dokládají, že toto zlepšení by mohlo být spojeno se vznikem prožitku flow, ke kterému dochází během MMORPG hry častěji a intenzivněji než během sledování dokumentu.