

Abstrakt

Diplomová práce se snaží přiblížit vztah literárního díla a počítačové hry. První část se věnuje vymezení počítačového žánru RPG a literárního žánru fantasy, s nimiž se v práci pracuje. Zamýšlí se nad tím, jaké aspekty vedou hráče k hraní počítačových her a jaké lze najít spojitosti mezi literárním dílem a počítačovou hrou. Zaobírá se také zážitkem a prožíváním hry a četby, přičemž se konkrétněji zabývá flow-efektem a konceptem zanoření. Stěžejní část práce zkoumá obě média z hlediska naratologie. Interpretace a analýza literárního díla Andrzej Sapkowského *Sága o zaklínači* a počítačové hry *Zaklínač 3: Divoký hon* sleduje specifika výstavby příběhu u dvou odlišných médií prostřednictvím narativních figur (události, postavy, prostor) a jejich případných modifikací. V neposlední řadě jsou sledovány účely a způsoby těchto obměn a jejich vliv na recipienta.