

## **Abstrakt**

Tématem této disertační práce je paratextualita v kultuře počítačových her. Koncept paratextuality představil literární teoretik Gérard Genette v roce 1982 v kontextu knižního vydavatelství. Během posledních třiceti pěti let jej převzaly další obory včetně filmových, televizních nebo herních studií. Nicméně současná podoba paratextuální metodologie se významně odlišuje od původního teoretického rámce a vede k terminologickým nesrovnalostem. I přesto lze však paratextualitu stále považovat za potenciálně hodnotný analytický nástroj, který se věnuje otázkám takzvaných přidružených textů a kulturním praktikám napříč kulturními průmysly. Paratext, který bývá obrazně popisován jako práh interpretace, tematizuje oblast často přehlížených složek mediálních ekosystémů, jako jsou například propagační materiály nebo návody k použití. V této disertační práci nejprve nabízím podrobný kritický rozbor současné paratextuální teorie a metodologie. V dalších kapitolách pak představuji aktualizovaný teoretický a metodologický rámec paratextuality, který staví na základech konceptu textuální transcendence, z něhož vycházela i původní Genetteova konceptualizace. Konkrétní analytické dimenze pak berou v potaz specifika počítačových her. V empirické části se zaměřuji na trailery k počítačovým hrám a analyzuji jak jejich formální stránku, tak i diváckou recepci. Zjištění odhalila dvojznačný stav trailerů k počítačovým hrám jako paratextuálních prvků a autonomního textů zároveň. V tomto ohledu výsledky analýzy potvrzují potřebu detailnějšího zacházení s paratextualitou předestřenou v aktualizovaném teoretickém rámci paratextuality.