

Anotace

Zde představená diplomová práce se zabývá výzkumem podobnosti prožitků z počítačových her u hráčů pocházejících z různých kultur. Protože jsou produkty videoherního průmyslu dostupné téměř po celém světě, setkávají se s jejich obsahy hráči různých národností, kteří pak společně na internetových fórech diskutují o svých zážitcích a zkušenostech z hraní. Práce v mezikulturním srovnání zkoumá, nakolik jsou prožitky z počítačových her kulturně univerzální, čímž mohou mít potenciál sblížovat jedince pocházející z různých kulturních kontextů, a tím překonávat národnostní rozdíly. Jelikož se s hrami setkaly již čtyři generace, bylo předmětem zájmu výzkumu i sblížování hráčů různých věků. Práce se opírá o teoretiky hry Johana Huizingu, Vladimíra Boreckého a Rogera Cailloise, jakož i o antropology George Murdocka, Thomase Hyllanda Eriksena, Michala Tošnera a Clifforda Geertzte. Exkurz do dějin počítačových her jako média a jejich místo ve společnosti nabídl Lev Manovich. Výzkum byl prováděn dvěma metodami. Online dotazníkovým šetřením za použití principů metody sněhové koule a kvantitativní analýzou diskuzních příspěvků na internetové stránce 9gag.com. Podle dat získaných oběma metodami lze prožitky z počítačových her považovat za kulturně univerzální.