

# **K teorii narativní počítačové hry**

**Bc. Jan Olšan**

Diplomová práce

Univerzita Karlova v Praze, Fakulta humanitních studií,

Katedra elektronické kultury a sémiotiky

Vedoucí práce: Mgr. Jakub Češka, Ph.D.

Praha 2013

## **Abstrakt**

Práce se zabývá počítačovými hrami s narativním obsahem (tedy takovými, které obsahují příběh). Má za cíl odhalit teoretické vymezení podstaty a fungování narativní počítačové hry jako specifické formy, které by mohlo prohloubit porozumění jejím vlastnostem a možnostem a poskytnout její rámcovou definici. Tuto základní podstatu objevuje v tom, jak je utvářeno spojení „aktér – herní situace“. To se vyskytuje jak ve hře, tak ve vyprávění, a jako společný základ umožňuje spojení obou forem do nové tak, že aktérem se stává hráč, ovládající protagonistu příběhu a herní situaci se stává narativ, tvořený příběhovou zápletkou a v ní obsaženým konfliktem, jemuž hráč čelí. Toto spojení vytváří novou homogenní formu, ze které vyplývá přítomnost jak simulační, tak narativní složky v narativní počítačové hře. Tím je vysvětlena zdánlivá protichůdnost těchto dvou složek a rovněž také zdánlivě dualistická či smíšená povaha této formy.