

Abstrakt

Tato diplomová práce se zaměřuje na výzkum interakce, která probíhá mezi počítačovými hrami a hráči. Konkrétně pak na etické a morální aspekty takovéto interakce, v rámci které je po hráči vyžadováno morální rozhodnutí, jehož důsledky nějakým způsobem ovlivňují vývoj příběhu, podobu virtuálního světa nebo mají jiný dopad na narativní složku hry. Úkolem této práce je popsat kontext, ve kterém tato morální rozhodnutí probíhají a faktory, které je ovlivňují.

Teoretická část práce má podobu shrnutí relevantních témat herních studií, které mají na problematiku morálního rozhodování vliv. Výzkum byl proveden se skupinou deseti respondentů, kteří hráli počítačovou hru *The Walking Dead* a v průběhu hraní odpovídali na otázky týkající se morálního rozhodování. Analýza získaných dat byla provedena pomocí metody zakotvené teorie, která umožnila identifikování zkoumaných jevů a jejich uvedení do vzájemných souvislostí.

Hlavním výsledkem práce je samotná zakotvená teorie a její pomocí zodpovězené výzkumné otázky.