

Abstrakt

Diplomová práce *Percepce cílení MOBA videoher na ženy a genderové aspekty projevující se v hráčském chování* se v teoretické části soustředí na chování žen v herním prostředí a tři populární MOBA hry – League of Legends, DotA 2 a Heroes of the Storm. V této části je také definován gender, genderový stereotyp a dochází k přiblížení sexualizace ženských avatarů. Získaná data jsou v praktické části analyzována za použití tematické analýzy a otevřeného kódování. Cílem výzkumu je přiblížit vliv ženského genderu na herní chování žen v MOBA videohrách a analyzovat způsob, jakým MOBA hry cílí na ženy. Výsledky ukazují značný význam socializace pro herní chování hráček, negativní vliv toxického prostředí v rámci komunity, nedostatečné cílení MOBA her na ženy a vliv designu a schopností avatarů na jejich výběr. Hlavní přínos práce spočívá ve zkoumání herního chování žen v souvislosti s MOBA hrami a v realizaci výzkumu v českém herním prostředí. Praktický přínos práce lze spatřovat v představení žen jako potenciální cílové skupiny pro propagaci značek a další komunikaci s potenciálními zákazníky v prostředí MOBA her.