

Abstrakt

Diplomová práce se věnuje tématu hrdinů počítačových her. Cílem diplomové práce je analyzovat obraz hrdiny počítačových her a prvky z nichž se tento obraz skládá. Dalším záměrem práce je porovnat obrazy hrdinů v žánrech počítačových her RPG (role-playing game) a FPS (first person shooter) a zjistit, jaké aspekty mají obrazy společné a v jakých se od sebe liší. Ve výzkumu se uplatňuje obsahová analýza her na základě předem definovaných kritérií a terénních poznámek vytvořených v průběhu 30minutového hraní 100 nejlepších her podle hodnocení Metacritic (50 her v žánru RPG a 50 her v žánru FPS). Výběr výzkumného vzorku je limitován podle hlavní postavy her, analyzované hry jsou takové, ve kterých je hrdina určen hrou a hráč ho nemůže nijak upravovat, např. zvolit gender postavy, její fyzické dispozice a povolání postavy. Analýza her prokázala, že jejich hlavní hrdina byl ve většině případů člověk, dospělý muž a běloch. Tato charakteristika se větší míře vyskytovala u her žánru FPS.