

Abstrakt

Naprostá většina videoher se skládá z fikce. Jedním ze způsobů, jak k fikci přistupovat je literární teorie fikčních světů. Nabízí se však otázka, zda můžeme tuto teorii na videohry použít. Cílem práce je zjistit, jak literární teoretici definují fikční světy. Dále se podíváme, jestli tento koncept využívají ludologové a jak s ním pracují. Pokud se nám potvrdí hypotéza, že je na videohry možné tuto teorii použít, pak se podíváme, jak se tyto světy od těch literárních liší. S pomocí shromážděných poznatků pak provedeme případové studie na vybraných hrách. Na závěr si předvedeme, jak zkoumání fikčních světů může obohatit výzkum videoher o nové poznatky a jak teorii dál využít.