

Abstrakt

Tato diplomová práce si klade za cíl prozkoumat dopad hry *Animal Crossing: New Horizons* vydané v březnu 2020 pro konzoli Nintendo Switch na hráče během pandemie Covid-19 prostřednictvím analýzy příspěvků na internetových fórech a ve člancích. Práce dále typizuje komunitu hráčů, která o hře přispívala na fórech *Animal Crossing Community* a *The Bell Tree Forums*, motivace ke hraní a způsoby, jakými těmto hráčům poskytla únik z reality pandemie. Dále se práce částečně zaměřuje na mediální reflexi tohoto fenoménu skrze analýzu publicistických článků popisujících vlastní zkušenost se hrou. Práce cílí tohoto dosáhnout kvalitativní metodou výzkumu, a to skrze případovou studii vypracovanou metodou analytické indukce. Z prvních kapitol v teoretické části práce plyne, že dosavadní poznatky o vlivu her a médií na duševní zdraví lidí, zejména mladistvých, jsou rozporuplné. Výzkumná část, která je rozdělena do částí na základě jednotlivých výzkumných otázek, však ukázala, že v případě konkrétního zkoumaného období, tj. od vydání hry během měsíců nejpřísnějších pandemických opatření po dočasné uvolnění v létě 2020, měla hra u zkoumané skupiny významnou pozitivní roli ve zvládnání těchto opatření a s nimi pojících se pocitů osamělosti a stresu, a to zejména v sociální rovině.