

Anotace

Bakalářská práce popisuje historii vývoje digitálních her, který kulminuje v podobě her mobilních. Zaměřuje se na běžně využívané monetizační praktiky v těchto videohrách, a to v návaznosti na historii jejich vzniku, která dodá čtenáři kontext pro to, aby pochopil, proč a jak vznikaly konkrétní monetizační a marketingové postupy. Tato bakalářská práce se taktéž zaměřuje na méně známou problematiku dark pattern a manipulativního designu, který je v mobilních hrách často přítomen jako nástroj pro posílení monetizace.

Některý druh designu, který by mohl být označen jako nekalý, je ve společnosti dobře znám a je částečně reflektován legislativou, například lootbox. Ovšem mnoho jiných mechanik, které mají velmi podobné etické problémy, jsou zatím relativně neznámé a jsou tedy i málo reflektované v legislativě. Tato práce má za úkol s nimi čtenáře seznámit.

Přítomnost těchto mechanismů a manipulativního designu je zkoumána v případových studiích na několika hrách různého typu. To má za účel demonstrovat, že například některé mechaniky, které se na první pohled nemusí jevit jako závadné, jsou ve skutečnosti neetické. V práci bylo provedeno dotazníkové šetření, které mělo za účel zjistit míru informovanosti hráčů i laické veřejnosti s dark pattern mechanikami. Mimo jejich obeznámenost s tímto tématem dotazníkové šetření zjistilo, jestli se s těmito mechanikami setkali, a jaký je jejich názor na možné legislativní změny, které by je před těmito mechanikami chránily.

Závěrem práce obsahuje doporučení pro herní vývojáře a marketéry, jejichž hry obsahují mnoho problematických mechanik, jelikož je podle autora této práce vytvoření zákonů omezující manipulativní techniky nevyhnutelné.