

---

# Obsah

---

Úvod .....	7
Definice umění a počítačové hry .....	17
Lze definovat podstatu umění? .....	19
Lze vůbec definovat umění? .....	21
Definice umění na základě díla, nebo na základě kontextu? .....	24
Je umění univerzální fenomén, nebo je to čistě historicko-kulturní jev? .....	31
Je koncept umění neutrální, nebo hodnotící pojem? .....	34
Na cestě k definici umění: čtyři základní aspekty .....	39
Hry v sociálním a institucionálním kontextu .....	45
Specifická pozice her ve společnosti .....	47
Argumenty pro a proti .....	62
Počítačové hry a jejich legitimizace v rámci institucí .....	79
Hry a vyprávění .....	89
Ludologie vs. naratologie .....	91
Jak hry vyprávějí .....	100
Specifika herního vyprávění .....	139
Témata her .....	153
Historie her a žánrová kulturní tradice .....	160
Nezávislé hry a jejich vliv .....	165
Hledání významu .....	172
Síla sdělení, tíha rozhodnutí .....	192
Hry a jiná umění .....	215
Improvizace a (počítačové) hry .....	218
Kinestetika pohybů v tanci a v hrách .....	225
Hry a výtvarné umění .....	233
Hra jako umění, umění jako hra .....	247

---

Čtyři příklady autorské poetiky .....	251
Will Wright .....	254
Jason Rohrer .....	267
David Cage .....	282
Paolo Pedercini .....	301

---

Závěr .....	317
-------------	-----

---

Bibliografie .....	325
--------------------	-----

  

Jmenný rejstřík .....	341
Rejstřík děl dle původního názvu .....	345
Věcný rejstřík .....	349