# Anotace k seminární práci

# Předchůdci digitální interaktivity – Hry na hrdiny

# Jakub Trtík

Počítačové hry jakožto digitální médium zprostředkovávají virtuální svět, který vznikl na popud vývojářů v něčí fantazii a takto je uživateli předložen k recepci. Uživatel je omezen herními mechanismy, grafickým a technologickým rozhraním díla, stejně jako možností intervence a interakce s jednotlivými prvky. Přesto je mu ale nabízena možnost fungování ve sféře zcela odlišné od té aktuální.

Jako téma seminární práce jsem si vybral analýzu typu médií, který tomu současnému předchází: analogové (stolní) hry na hrdiny.

V seminární práci bych rád provedl analýzu vztahu analogových a digitálních her na hrdiny, zjistil povahu jejich vzájemného působení, nalezl společné rysy, anebo naopak zásadní odlišnosti, objasnil, jaký význam má na jejich utváření autor a recipient a hlavně míru interaktivity a komunikace mezi uživatelem a tvůrcem hry.

# Literatura

Holý, Jakub (2005). *Úvod ke zkoumání Her s hraním rolí.*

Janeček, Petr (2002). *Paralelní světy. Kulturní fenomén her na hrdiny pohledem etnologie.*

Krajhanzl, Jan (2001b). *Psychologické aspekty fantasy Role-playing games. Kvantitativní a kvalitativní výzkum.*

Krajhanzl, Jan (2001c). *Fantasy RPG jako sociální fenomén.*

Krajhanzl, Jan (2001d). *O cestách na zkušenou aneb Psychologický potenciál fantasy RPG.*

Mádrová, Evženie (2004). *Osobnost a volba postavy ve fantasy RPG hrách.*

Pekárková, Kateřina (2008). *Mediace významu ve hrách na hrdiny.*

Szeja, Jerzy Zygmunt (2004). *Recenze: Gry fabularne – nowe zjawisko kultury wspólczesnej.*

Vaňková, Hana (2005). *Dračí doupě : Vývoj hry podle věkových identifikací hráčů - empirická část.*

*Dračí doupě - pravidla pro začátečníky, pokročilé a experty.* Altar. 2001-2002