

## 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, našel 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 współczesnej*.

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

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