
Obsah

Úvod	7
<hr/>	
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
<hr/>	
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
<hr/>	
Hry a vyprávění	89
Ludologie vs. naratologie	91
Jak hry vyprávějí	100
Specifika herního vyprávění	139
<hr/>	
Témata her	153
Historie her a žánrová kulturní tradice	160
Nezávislé hry a jejich vliv	165
Hledání významu	172
Síla sdělení, tíha rozhodnutí	192
<hr/>	
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
<hr/>	
Závěr	317
<hr/>	
Bibliografie	325
<hr/>	
Jmenný rejstřík	341
Rejstřík děl dle původního názvu	345
Věcný rejstřík	349