

## Estetická dimenze hraní počítačových her

### Abstrakt

Diplomovou práci lze rozdělit do dvou hlavních částí. První část sleduje počátek diskuse ohledně uměleckosti počítačových her. Vybrané teorie z této diskuse jsou blíže analyzovány a kriticky nahlédnuty. Konkrétně se jedná o teorie zvažující emocionální potenciál her, narativitu nebo jejich klastrovou definici. V rámci druhé části je na počítačové hry nahlédnuto optikou estetické zkušenosti. Nejprve je v krátké odbočce poukázáno na podobnost počítačových her a sportu, v rámci které je zvážena role pravidel a výhry. Následně je pro interpretaci fenoménu využita teorie Johna Deweyho. Text je protkán příklady starých i aktuálních počítačových her.

Klíčová slova: počítačové hry, estetika každodenního života, umění nových médií, zkušenost, pragmatismus, John Dewey