

Studie obsahuje teoretické sondy o herní textu a uměleckého artefaktu. Osobní počítač je v práci pojímán jako narativní médium - nástroj prezentace libovolného obsahu, včetně epického. Počítačové hry jsou interpretovány s užitím naratologických a ludologických kategorií.

Ve studii je na příkladu počítačových her podrobně analyzován fenomén narativů vyprávěných počítačem. Pozornost je věnována především základním teoretickým konceptům, na nichž jsou tyto aplikace postaveny (konečné automaty).

Ve studii jsou dále zkoumány vztahy média literatury a média počítačových her ve srovnání s působením dalších médií na literaturu (vliv filmové a televizní tvorby).

Zvláštní pozornost je ve studii věnována fenoménu počítačem generované literatury (prózy a poezie). Ve studii jsou podrobně analyzovány koncepty, konkrétní příklady i přínosy pro literárněvědné poznání. To je spatřováno především v technických prostředcích, jež umožňují rozložit analyzovaný text na komponenty a kvantifikovatelné identifikátory. (Typicky např. ve versologii).

V závěru práce je demonstrována analýza narativu na jeho dílčí komponenty (aktanty, stavové diagramy). S využitím nástrojů výpočetní techniky je následně z hloubkové struktury příběhu, reprezentované stavovým diagramem, generován plný počet variant příběhu.