

Cílem práce je analyzovat shody a rozdíly, které vznikají u filmu a počítačových her při používání stejných technických prostředků. V textu je popsán historický vývoj obou médií a jejich výrazových prostředků. Současně se práce zabývá styčnými body obou médií – technickými prostředky a jejich využitím. Práce ukazuje na vzájemnou inspiraci obou médií, ale také jsou analyzovány zásadní rozdíly ve specifických způsobech narace filmu a počítačových her.