

Tato diplomová práce se zabývá popisem raného vývoje digitální narativity na území bývalého Československa v osmdesátých a na začátku devadesátých let 20. století. Tvorba a užívání textových adventure her v tomto období byly ovlivněny sociokulturním a ekonomickým prostředím východoevropského komunistického bloku a jeho následným přerodem v demokratický systém s tržním hospodářstvím. To s sebou přinášelo jedinečné přístupy ve vývoji a vlastním hraní počítačových her a vytvoření kulturního fenoménu digitálních textových her spjatých s kontextem té doby. Text podává stručný historický vývoj hraní digitálních her ve světě a celkovou situaci v informačních technologiích na území bývalého Československa včetně vybraných názorů přímých účastníků. V rámci práce jsou předloženy základní teoretické přístupy zkoumající žánr adventure her, obzvláště jejich narativní složku a principy intertextuality. Ty jsou pak popsány na příkladech konkrétní československé herní tvorby.