Počítačové hry

jako fenomén nových médií

[DIPLOMOVÁ PRÁCE]

Jan Rylich

Abstrakt:

Diplomová práce se věnuje vývoji počítačových her, videoher, herního průmyslu a herních technologií a jejich vlivu na naši společnost. Kromě nezbytného historického kontextu a praktického i teoretického rozboru herních žánrů a působení her na hráče, se práce ve svých klíčových kapitolách věnuje významu her a jejich vlivu na různé aspekty našeho života, od ekonomických a demografických hledisek až po vliv na naši kulturu a současné umění. Práce si v neposlední řadě klade za cíl představit a prezentovat počítačové hry a videohry v souvislosti s konceptem neglected media a v kontextu teorie remediace a demonstrovat tak jejich dopad na celou naši společnost.

[autorský abstrakt]