

ABSTRAKT

Tato práce se snaží charakterizovat vztah narativu literatury a počítačových her. Ve své první části pojmenovává specifika narativu v počítačových hrách, ale také ukazuje, jak na něj formou multifornních příběhů reaguje narativ literární. Ve své druhé části typologizuje možné druhy vztahu mezi těmito dvěma médii (vliv genetický, vliv strukturně analogický, vliv funkční totožnosti, vliv vzájemného kontextového působení, vztah metatextový a změny způsobené vzájemným ovlivňováním percepčních zájmů), ukazuje možnosti, jakými směry mohou být využity, a následně ukazuje některé výrazné příklady z obou médií, které tyto vztahy vhodně dokreslují. Největší důraz je kladen právě na vliv strukturně analogický kvůli porovnání možností v obou druzích narativu.

KLÍČOVÁ SLOVA

naratologie – narativ – fikční světy – komparatistika – literatura – počítačové hry