

1. Obsah

1.	Obsah	5
2.	Seznam grafických příloh	7
3.	Abstrakt v českém jazyce	9
4.	Úvod	10
5.	Hra	14
5.1.	Předpoklady herní a umělecké recepce	16
6.	Literatura a počítačové hry	17
7.	Souvislosti umělecké a herní organizace	33
8.	Znaková povaha uměleckého procesu a procesu hry	37
8.1.	Recepce pravidelnosti v herním a uměleckém artefaktu	42
8.2.	Sémantika her aneb organizací k významu	43
9.	Narativní schémata počítačových her	47
9.1.	Er-forma	48
9.2.	Ich-forma	53
9.3.	Multiplikace postav	55
9.4.	Duration – trvání	58
9.5.	Order – pořadí v příběhu	59
9.6.	Frequency – frekvence	65
10.	Počítač jako narativní médium	70
10.1.	Počítačem generovaná próza	74
10.2.	Počítačem generovaná poezie	75
10.3.	Přístup založený na šabloně – formální matrici	77
10.4.	Metoda pokus – omyl (Generate and Test Approaches)	79
11.	Využití počítačového zpracování v literární vědě	80
11.1.	Možná využití pro analýzu textů české literatury	80
11.2.	Návrh aplikace pro analýzu verše	80

11.3.	Základní principy navrhované aplikace	81
12.	Návrh aplikace pro analýzu prahaických textů	83
12.1.	Pomocný soubor	86
12.2.	Možné realizace fabule modelované aplikací Path Analysis	88
13.	Závěrem	91
14.	Bibliografie	93
15.	Seznam klíčových slov	109