

Obsah 1. kapitoly

7	1.1. Cíl a hypotéza práce
8	1.2. Metodologická východiska
9	1.3. Definice a význam pojmu hra
11	1.4. Klasifikace her
11	1.4.1. Redukcionistické teorie
17	1.4.2. Restitutivní teorie
21	1.5. Kultura, osobnost a kreativita
28	1.6. Význam hry ve vztahu k rozvoji osobnosti
31	1.7. Význam hry ve vztahu k učení
32	1.8. Význam hry ve vztahu k tvořivosti

Obsah 2. kapitoly

43	2.1. Kořeny moderní grafiky
44	2.2. Osvobození formy
48	2.3. Náhoda a řád
52	2.4. Design jako hra
55	2.5. Nekonečný sen

Obsah 3. kapitoly

61	3.1 Svět na dohled
65	3.2 Pixel kontra Člověče, nezlob se?
69	3.3 Kreslit je radost, aneb síla metafory
73	3.4 Hledání alternativ

Obsah

Úvod	5
Teoretická východiska	
1.1. Cíl a hypotéza práce	7
1.2. Metodologická východiska	8
1.3. Definice a význam pojmu hra	9
1.4. Klasifikace her	11
1.4.1. Redukcionistické teorie	11
1.4.2. Restitutivní teorie	17
1.5. Kultura, osobnost a kreativita	21
1.6. Význam hry ve vztahu k rozvoji osobnosti	28
1.7. Význam hry ve vztahu k učení	31
1.8. Význam hry ve vztahu k tvořivosti	32
Použitá literatura v 1. kapitole	40
Kulturně historický rámec	
2.1. Kořeny moderní grafiky	43
2.2. Osvobození formy	44
2.3. Náhoda a řád	48
2.4. Design jako hra	52
2.5. Nekonečný sen	55
Použitá literatura ve 2. kapitole	58
Hra v digitální době	
3.1 Svět na dohled	61
3.2 Pixel kontra Člověče, nezlob se?	65
3.3 Kreslit je radost, aneb síla metafory	69
3.4 Hledání alternativ	73
Použitá literatura ve 3. kapitole	78
Závěr	81
Tabulky	86
Rejstřík	88
Literatura prostudovaná k tématu	91
Resumé	104