

od 14. 2.
do 28. 2.

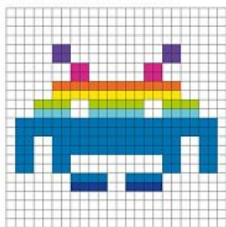
DOPRAVA ZA 1 Kč

PŘES PPL PARCELBOX
NEBO PPL PARCELSHOP



Při nákupu
nad 399 Kč.

Akropolis
Edice #POP#



JAROSLAV ŠVELCH
Jak obehřát železnou oponu
Počítačové hry a participativní kultura
v normalizačním Československu



[Ohodnotit »](#)

To se mi líbí 0

[Doporučit známému »](#)

Jak obehřát železnou oponu - Počítačové hry a participativní kultura v normalizačním Československu

[Zavřít](#) / [Švelch](#)

Běžná cena: 449 Kč

Sleva: 24%

Akční cena: 341 Kč

Dostupnost: Předobjednávka



**KDYŽ TEĚ OBJEDNÁM,
KDY ZBOŽÍ OBDRŽÍM?**

[Hlídat dostupnost a cenu »](#)

Kód: DN00353880

EAN: 9788074703171

ISBN: 978-80-7470-317-1

Nakladatel: Akropolis

Vazba: brožovaná

Počet stran: 416

Rok vydání: 2023

Jazyk: Česky

Překladatel: Petra Jelínková

Edice: #POPs

Kategorie: [Počítačové hry, zábavný SW](#)

Popis knihy

Doprava a platba

Historie počítačových her v Československu 80. let byla donedávna považována za pouhou poznámku na okraj velkých dějin tohoto média, které se odehrávaly v USA a v Japonsku. Kniha Jak obehřát železnou oponu však ukazuje, že u nás za normalizace vznikla jedinečná herní scéna, jejíž analýza může obohatit studium počítačových her i populární kultury. Místní programátoři totiž patřili k prvním na světě, kdo hry soustavně používali k vyprávění osobních příběhů i k politickému aktivismu.

Kniha Jaroslava Švelcha, původně vydaná na sklonku roku 2018 u MIT Press, je postavena na více než čtyřiceti rozhovorech a studiu archivního materiálu, a to včetně dochovaných her. Na příbězích místních amatérských programátorů mapuje počátky hraní a tvorby her pro osmibitové mikropočítače na československém území. Vychází při tom z přesvědčení, že počítačové amatéři jsou prototypickým příkladem aktivního publika a svébytnou fanouškovskou komunitou. Jedná se tedy o práci, jež kombinuje prvky historiografie s kulturními a mediálními studii.

První část knihy se zabývá obecně kontextem počítačového hobby. Sleduje marné pokusy o výrobu domácích modelů mikropočítačů a debaty o (ne)dostupnosti počítačové techniky. Přináší příběhy vytrvalých nadšenců, kteří své počítače dováželi či pašovali ze Západu a ukazuje, jakým způsobem tyto západní stroje zapadly do československých domácností. Kniha rovněž popisuje způsoby, jimiž lokální komunity využívaly existujících infrastruktur organizací, jako byly Svazarm nebo Pionýr, a pátrá po cestách, jimiž se západní software dostával k místním uživatelům. Závěrečné dvě kapitoly pak dokumentují domácí herní tvorbu, jež kreativně přetvářela západní vzory a postupně se posouvala k osobitě původní tvorbě. Kniha například podrobně analyzuje hru Dobrodružství Indiana Jonese na Václavském náměstí v Praze 16. 1. 1989, v níž ikonický západní hrdina bojuje proti příslušníkům Veřejné bezpečnosti a Lidových milic během Palachova týdne. Ukazuje, že českoslovenští amatéři patřili k prvním herním tvůrcům, kteří považovali hry za flexibilní vyjadřovací prostředek schopný zpracovávat celou šíři témat a postojů.

