

Obsah

Obsah	3
Úvod	5
Mezi hrozbou a nadějí	12
Básně a moderní technologie	29
Poezie z vyhledavače	33
Turingův test	36
Generativní texty a poezie	39
Interaktivita a narativ	47
Vývoj literárních hypertextů	51
Remediace	54
Studenti píší Wikipedii	57
Digitální hry a literární výchova	62
Hráči a hráčky digitálních her	65
Digitální hry, agresivita a závislost	72
Digitální hry ve škole?	74
Nástin školní aplikace	82
Kyberprostor a kolektivní inteligence	95
Zdroje vztahující se k jazyku	98
Zdroje vztahující se k literatuře	102
Katalogy, databáze, sbírky knihoven a další média	108
Kulturněhistorický kontext	110
Zdroje	113