

Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/21bdTEDI902/21
Názov predmetu	teória digitálnych hier
Počet kreditov	5

Podmienky na absolvovanie predmetu

Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56 % bodov (celkovo 56 bodov zo 100).

Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 92 =A; 91 - 83 =B; 82 – 74 =C; 73 – 65 =D; 64 - 56 =E; 55 a menej = FX.

Výsledky vzdelávania

Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie:

- orientuje sa v širokom diskurze digitálnych hier,
- má povedomie o východiskovej odbornej literatúre,
- dokáže porozumieť kontextovým a vzťahovým aspektom teórie a praxe digitálnych hier,
- vie aplikovať získané poznatky aplikovať v rámci ďalšieho hlbkového štúdia, či už pri iných tematicky nadväzujúcich predmetoch študijného programu alebo v záujme individuálneho rozvoja
- orientuje sa v právnych aspektoch digitálnych médií so zameraním na digitálne hry,
- orientuje sa v oblasti herného marketingu a marketingovej komunikácie digitálnoherného sektoru.

Stručná osnova predmetu

1. Kultúrnotvorný koncept hry podľa Johana Huizinga v diele „Homo ludens“. Základné znaky hry, pravidlá a špecifiká hry.
2. Koncept hry podľa Rogera Cailloisa v diele „Hry a ľudia. Masky a závrat“. Vývojové fázy herného správania -- paidea, ludus.
3. Charakteristika štyroch herných princípov podľa Rogera Cailloisa -- agón, alea, mimikry, ilinx.
4. Kultúry v egejskej oblasti ako zdroje starej gréckej kultúry. Minojská kultúra na Kréte, náboženské rituály, hry, kult fyzickej krásy, sily, obratnosti, kult a herné princípy -- agón, ilinx.
5. Kultúra a umenie, polyteistické náboženstvo antických Grékov. Dionýzie, Leánie, Anthestérie -- slávnostné náboženské hry, obetné ceremoniály, sprievody, súťaže. Hry detí a dospelých. Spartánska verzus Aténska výchova.
6. Kultové miesto Olympia, vznik Olympijských hier na počesť bohov, otvárací ceremoniál, náboženské obrady, súťažné disciplíny, kultúrny význam hier, dôvody zániku Olympijských hier.
7. Kultúra a umenie antického Ríma. Náboženstvo a bohovia v antickom Ríme, kult Dionýza a Bakchusa, lukulské hody, Saturnálie, obete, oslavy, súťaže, hry.
8. Divadlo, davová zábava v antickom Ríme, chlieb a hry. Vznik a vývoj gladiátorských hier, etruská tradícia, druhy gladiátorských zápasov, ceremoniál. Formy profánnych hier dospelých a detí.
9. Stredoveká kultúra a umenie. Cirkevné sviatky a divoká kultúra mas v stredoveku. Rituály a hry karnevalovej kultúry, verejné popravy a tresty. Stredoveké formy profánnych hier a zábavy pre dospelých a deti.

10. Dvorská kultúra, platonická láska, kult ženy, legendy, hrdinské eposy, trubadúri. Rytiersky stav, étos rytierskej kultúry. Vznik a vývoj rytierskych turnajov, výchova profesionálneho rytiera, rytierske hry ako divadlo pre aristokratické stavy.
11. Novoveká kultúra a umenie. Renesancia, barok, klasicizmus, romantizmus, eklektizmus, secesia. Masová spoločnosť a kultúra v 19. storočí, sekularizácia herných princípov, renesancia a novodobá tradícia Olympijských hier.
12. Fenomén hry v kontexte moderného, postmoderného umenia a súčasnej zážitkovej spoločnosti. Populárna kultúra a populárne hry v 20. a 21. storočí, status profesionálnych hráčov. Uplatnenie herných princípov -- agón, alea, mimikry, ilinx -- v digitálnych hrách.
13. Koncepty „hra“ a „hranie“. Paidea, ludus, play, game – Caillois, Frasca. Aktivita, pravidlá, ciele. Hra, video hra, počítačová hra, digitálna hra.
14. Ludológia. Interdisciplinárny charakter herných štúdií. Významný ludológovia a ich prínos – Markku Eskelinen, Jesper Juul, Gonzalo Frasca. Vývoj herných štúdií – prvé záverečné práce, konferencie.
15. Spor ludológia vs. naratológia. Vplyv predchádzajúcich médií – Brenda Laurelová, Janet Murrayová, Lev Manovich. Reprezentácia, naratív, simulácia, sekvencia. Argumenty Jespera Juula prečo hry môžu/nemôžu byť považované za naratívy.
16. Teória kybertextu Espena Aarsetha. Text, hypertext, kybertext. Roviny textu ako dát – texton, skripton. Užívateľské funkcie – lineárne (interpretačná), ergodické (exploratívna, konfiguratívna, textonická).
17. História digitálnych hier I. Prvé herné programy, hry a platformy. Zlatý vek arkád. 8-bitová éra. Veľká videoherná kríza.
18. História digitálnych hier II. 16-bitová éra. Diskurz násilia v hrách. 32-bitová éra. Mobilné hranie. Herné konzoly novej generácie. Rozšírená a virtuálna realita.
19. Typológia digitálnych hier. Klasifikácia podľa platformy, pripojenia na sieť, na základe sociálneho kontaktu, financovania, distribúcie, žánrová klasifikácia, klasifikácia podľa účelu. Systémy vekovej klasifikácie digitálnych hier. Multidimenzionálna typológia.
20. Audiovizuálne prvky digitálnych hier. Zobrazovanie priestoru v hrách (dimenzia, perspektíva vnímania). Diegetický, nediegetický zvuk. Súborny audiovizuálnych elementov: herné svety, rozličné objekty (predmety, charaktery), symboly, video sekvencie.
21. Audiovizuálne štýly digitálnych hier. Fotorealizmus, karikaturizmus, abstrakcionizmus. Televizualizmus, iluzionizmus.
22. Machinima. Definícia a základné princípy. Druhy machinimy a najčastejšie využívané herné prostredia.
23. Herný engine. Základná definícia, príklady najúspešnejších enginov, ich vývoj a najznámejšie hry na nich postavené. Mody ako princíp kreovania nových herných titulov a žánrov.
24. 2D grafika. Vektorová a rastrová grafika. Vývoj dvojrozmernej grafiky v hernom prostredí. Vývoj rozlíšenia a farebnej hĺbky. Pixel art a historické prvky v súčasných hrách.
25. 3D grafika. Základné pojmy a princípy (polygón, textúra, shadery, rednering). Druhy perspektívy, predchodcovia a vývojové fázy 3D grafiky. Príklady hier, ktoré priniesli zásadné inovácie v trojrozmernom zobrazení.
26. Umelá realita. Rozdiel medzi virtuálnou a rozšírenou realitou. Mechanizmus fungovania, história konceptu a najznámejšie zariadenia pre reprodukciu trojrozmerného obrazu od statickej stereografie po súčasné HMD.
27. Metaverzum a kyberpriestor. Jeho zobrazenie v sci-fi dielach Niela Stephensona a Williama Gibsona. Príklady fungovania ich konceptov v súčasných podmienkach

Odporúčaná literatúra

Aarseth, E. (2001). Computer Game Studies, Year One. In Game Studies. The International Journal of Computer Game Research, 1(1). [Online]. Available at [insert URL]. ISSN 1604-7982.

Aarseth, E. et al. (2014). A Multi-dimensional Typology of Games. In DiGRA '03 - Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up, 2, 47-53. ISSN 2342-9666.

Caillois, R. (1998). Hry a lidé. Praha.

Frasca, G. (1999). Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative. In Parnasso, 3. ISSN 0031-2320.

Frasca, G. (2003a). Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place. In Levelup: Digital Games Research Conference. Utrecht: Utrecht University, 92-99.

Frasca, G. (2003b). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. In Wolf, M. J. P., Perron, B. (Eds.), The Video Game Theory Reader, 221-236. Londýn: Routledge.

Järvinen, A. (2002). Gran Stylissimo: The Audiovisual Elements and Styles in Computer and Video Games. In Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference. Tampere: Tampere University Press.

Juul, J. (2001a). Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives. In Game Studies: The International Journal of Computer Game Research, 1(1). [Online]. Available at [insert URL]. ISSN 1604-7982.

Juul, J. (2005). Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge: The MIT Press.

Pravdová, H. (2009). Sociokultúrne kontexty masovej komunikácie. Bratislava.

Švelch, J. (2008). Počítačové hry jako nová média. In Mediální Studia: Český a slovenský čtvrtletník pro kritickou reflexi médií, 3(1), 8-35. ISSN 1800-9978.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský jazyk a anglický jazyk