

Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/21bdTEDI903/21
Názov predmetu	kultúrne a mediálne aspekty 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:

- disponuje vedomosťami o základných atribútoch a charakteristikách o obdobiach hernej histórie,
- vie spájať fakty o širšej socio-kultúre a umeleckej kultúre s dominantnými hernými kultúrami a hernými prvkami v konkrétnych historických obdobiach,
- orientuje sa v základných atribútoch a prvkoch umeleckých epoch a ich príznačných herných prvkov i herných druhov mu dáva priestor pre rozvoj jeho kreatívneho myslenia, imagináciu, pilotovanie v plejáde umeleckých druhov a foriem, žánrov, druhoch hier a herných princípov.
- pozná históriu digitálnych hier,
- vie posúdiť typ, funkcie a význam digitálnych hier,
- pozná výrazové prostriedky hier a procesy ich tvorby,
- má znalosti o základných formách herných mechaník,
- dokáže aplikovať herné mechaniky na konkrétne príklady z hernej mainstreamovej i nezávislej produkcie,
- dokáže porozumieť širším socio-kultúrnymi psychologickým kontextom hernej problematiky,
- vie identifikovať základné problémy hernej komunity a produkcie.

Stručná osnova predmetu

1. Raná história digitálnych hier. Od experimentov po prvú domácu konzolu.
2. Zlatá éra arkád a prvá konzolová generácia. Prvé digitálne hry v domácnostiach.
3. Presýtený trh a úpadok kvality. Veľká digitálno-herná kríza a druhá konzolová generácia.
4. Renesancia domáceho hrania. 8bitová éra. Tretia konzolová generácia.
5. 16 bitová éra. Štvrtá konzolová generácia. Zrod prenosných herných konzol (angl. hand-held).
6. Rozmach 3D grafiky. Príchod dátového nosiča CD. Piata konzolová generácia.
7. Zmena kľúčových spoločností na trhu. Šiesta konzolová generácia.
8. Otvorenie trhu pre príležitostných hráčov a ne-hráčov (Nintendo Wii). Siedma konzolová generácia.
9. História hand-heldových zariadení. Prenosná herná konzola verzus mobil.
10. Momentálne končiaca éra. Ôsma konzolová generácia. Moderné tvorivé postupy.
11. Začiatok deviatej konzolovej generácie. Predpoklady do budúcnosti. Rozvíjajúce sa trendy.
12. História digitálnych hier v Československu.
13. Teoretické základy hernej mechaniky – definovanie základných pojmov. Herná mechanika, herné

pravidlá, hráč, herný designér, herné žánre, herný design, naratív, herné zdroje, kreatívna hĺbka, herná rovnováha. Herná mechanika ako definujúci prvok. Kreatívna časť designu – hra ako umenie. Technologická časť designu – hra ako veda. Obchodná časť designu – hra ako tovar. Ich prepojenie a význam. Vplyv na herné mechaniky a žánre.

14. Herná mechanika - priestor. Diskrétny a kontinuálny priestor. Počet rozmerov. Abstrakcia herného priestoru. Mierka. Ohraničenosť. Perspektíva a kamera.

15. Herná mechanika – čas. Čas ako protivník. Čas ako zdroj. Čas ako nástroj zmeny. Čas ako príbehový motív. Čas ako mena. Ťah vs. real-time vs action points. Hybridné mechaniky.

16. Akcia ako základ hernej interakcie. Akcia a reakcia. Akcia ako vyjadrenie zmeny. Typy akcie. Akcia ako časová mechanika. Ilúzia interakcie. Otvorené svety a možnosti interakcie. Akcia hráča a systémová akcia. Definícia pohybu. Význam pohybu. Absencia pohybu. Pohyb ako vyjadrenie emócií. Reflex ako herný prvok. Pohyb mimo hry. Pohyb ako ovládací prvok. Pohyb ako komunikácia. Virtuálna realita.

17. Herná mechanika – predmety. Predmety (objekty). Atribúty. Stav. Distribúcia vedomostí o stavoch.

18. Definícia zisku a straty. Psychologické pozadie. Behaviorálne mechaniky. Motivačné faktory. Systémová rovnováha. Absencia rovnováhy. Prepojenie protichodných systémov. Kritika aktuálnych trendov.

19. Zdroj ako základná herná mechanika. Behaviorálna mechanika. Psychologické pozadie. Typy zdrojov. Aktívny a pasívny systém zdrojov. Dynamika zmien. Ekonomické aspekty hier. Herná ekonomika a ekonómia. Analytické nástroje.

20. Mechanika – hádanka. Hľadanie skrytého. Princíp objavovania. Význam zlyhania. Hranica náročnosti. Špecifické hráčske požiadavky.

21. Herná mechanika - zručnosti a pravdepodobnosť. Reálne a virtuálne zručnosti. Vyžadované zručnosti. Pravdepodobnosť vo vzťahu k iným mechanikám. Očakávaná hodnota. Interakcia zručností a pravdepodobnosti. Ľudský faktor.

22. Regulácia trhu, tvorba a dostupnosť hier podľa politizácie, kultúry a ideológie.

23. Etické a morálne zásady v herných vydavateľstvách. Spoločenská zodpovednosť.

24. Etické zlyhania v herných subkultúrach. Problémy toxických subkultúr.

25. Etické kontroverzie v hrách. Dehumanizácia v digitálnych hrách.

26. Morálny aspekt násillia v digitálnych hrách. Desenzibilizácia, výskum násillia v hrách.

27. Využívanie hier na neetické účely. Vojenská, extrémistická a politická propaganda.

28. Stereotypizácia v digitálnych hrách.

Odporúčaná literatúra

Adams, E., & Dormans, J. (2012). Game Mechanics – Advanced Game Design. Berkeley, CA: New Riders Games. ISBN-13: 978-0-321-82027-3.

Caillois, R. (1998). Hry a lidé. Praha: Nakl. Studio Ypsilon. ISBN 80-902482-2-5.

Elias, G., Garfield, R., & Gutscher, K. (2012). Characteristics of games. Cambridge, MA: MIT Press. ISBN 02-620-1713-X.

Frasca, G. (1999). Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative [online]. Helsinki, 1999 [cit. 2009-03-28]. Available online: [insert URL].

Fink, E. (1993). Hra jako symbol světa. Praha: Český spisovatel. ISBN 80-202-0410-5.

Huizinga, J. (2000). Homo ludens. O původu kultury ve hře. Praha: Dauphin. ISBN 80-7272-020-1.

Juul, J. (2010). A Causal Revolution – Reinventing Video Games And Their Players. London: The MIT Press. ISBN 978-0262517393.

Koster, R. (2013). Theory of Fun for Game Design. Sebastopol: O'Reilly. ISBN 978-1449363215.

Mikuláš, P., & Mago, Z. (2012). Hráči počítačových hier ako cieľová skupina marketingovej komunikácie. In Analýza a výskum v marketingovej komunikácii. Nitra: UKF. ISBN 978-80-558-0263-3, s. 209-234.

Newman, J. (2008). Playing with videogames. London: Routledge. ISBN 0-203-89261-5.

Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. In On the Horizon. ISSN 1074-8121, 2001, roč. 9, č. 5, s. 1-6.

Rutter, J., & Bryce, J. (2006). Understanding Digital Games. London: SAGE Publications. ISBN 978-1412900348.

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

Shell, J. (2008). The Art of Game Design – The Book of Lenses. Burlington, MA: Morgan Kaufmann Publishers. ISBN 978-0123694966.

Zimmerman, E. (2004). Rules of Play – Game Design Fundamentals. Cambridge, MA: MIT Press. ISBN: 9780262240451.

Vaněk, J. (2007). Filosofie a kultura v evropských dějinách. Příbram: Professional Publishing. ISBN 978-80-86946-47-4.

Vaněk, J. (2011). Hra jako fenomén kultury a estetický zážitek. E-Logos. Electronic journal for philosophy, 19 /2011, 1-29. ISSN 1211-0442.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský jazyk a anglický jazyk