

## Herní studia / Počítačové hry jako nové médium

Vyučující: Jaroslav Švelch

Studium počítačových her je mladá disciplína, která stále hledá svoji identitu a metodologii a v souvislosti s tím i odpověď na otázku, čím jsou hry odlišné od ostatních médií a v čem se jim podobají. Přednáška se na počítačové hry zaměří z mnoha pohledů, jako jsou např. formální analýza, herní design, literární teorie, ludologie, kulturní studia, mediální teorie, politická ekonomie aj. Budeme postupovat od toho, jak hry fungují a nefungují, k tomu, jaká je jejich pozice v našem životě a v naší kultuře. Příklady budou zahrnovat vše od Pongu přes ZX Spectrum a Amigu až po Wii a World of Warcraft.

Ačkoli se zmíníme o strategiích herního designu, nejedná se o předmět, kde se studenti naučí *navrhovat* hry, ačkoli znalost média dobrému designu jistě napomůže. Jedná se o průřezový předmět, proto budeme moci každému tématu věnovat pouze omezený čas. Studenti ale dostanou dostatek odkazů na literaturu a hry, aby se mohli hlouběji věnovat tomu, co je z herních studií zajímavé. Základním orientačním textem je brožura *Počítačové hry jako nové médium* ([http://publication.fsv.cuni.cz/attachments/267\\_009%20-%20Svelch.pdf](http://publication.fsv.cuni.cz/attachments/267_009%20-%20Svelch.pdf)).

Výuka bude probíhat zhruba ve dvanácti devadesátiminutových nebo šesti tříhodinových blocích (v případě výuky ob týden). Přednášková část se bude věnovat hrám z určité teoretické perspektivy. Seminář bude sestávat s diskuse, ukázkou her a případně projekce filmů (*King Of Kong*).

Jedná se o humanitní předmět, a proto od studentů nevyžadují technické znalosti. Podmínkou je ovšem schopnost číst teoretické texty v angličtině, neboť to je jazyk herních studií. Pro úspěšné ukončení předmětu se od studentů očekává aktivní účast, a vzhledem k tomu, že budeme hovořit o interaktivním médiu, očekává se interakce. Kdo má počítač-notebook či GameBoy nebo Nintendo DS/Sony PSP, nechte je nosit s sebou. Na každou hodinu by si studenti měli přečíst zadané materiály, které budou k dispozici on-line (15-30 str.).

Každý/á student/ka splní tři úkoly:

1. anotaci historické hry, 2. krátkou analýzu (2-3 str.) jedné ze zadaných her, 3. esej na herní téma (cca 8 str.) na základě probírané literatury. Výsledné hodnocení se zakládá především na kvalitě eseje, s přihlédnutím ke kvalitě dvou kratších úkolů.

Následuje orientační program předmětu a obsah jednotlivých bloků, včetně literatury.

### 1. Historie počítačových her a jejich studia

Kdo a jak píše dějiny počítačových her? Jaké jsou dominantní a "okrajové" příběhy herních dějin? Jak se liší v různých zemích? Kdo vytvořil první hru? Jak se vyvíjely herní žánry, jak se vyvíjela technologie?

Kdy se začali o hry zajímat akademici? "Temná doba" studia účinků. Odstředivé tendence Espena Aarsetha. Spor mezi ludology a naratology.

Donovan, T. 2010. *Replay: The History of Video Games*. Lewes: Yellow Ant.

Gettler, J. *The First Video Game?* <online: <http://www.bnl.gov/bnlweb/history/higinbotham4.asp>>

Williams, D. 2006. A Brief Social History Of Gameplay. In in Vorderer, P. – Bryant, J. (eds.) *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences*. New Jersey: Lawrence Erlbaum. [dmitriwilliams.com/WilliamsSocHist.doc](http://dmitriwilliams.com/WilliamsSocHist.doc)

Levy, S. 1984. *Hackers*. New York: Double Day.

Poole, S. 2004. *Trigger Happy*. London: Fourth Estate.

Bogost, I. 2006. Comparative Video Game Criticism. In *Games And Culture* 2006 1:41.

Frasca, G. 2003. *Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place*. <online: [http://www.ludology.org/articles/Frasca\\_LevelUp2003.pdf](http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf), cit. 6. 8. 2007>

Hry: Spacewar!, Pong, Zork, Knight Lore, Super Mario Bros, 3D Death Chase, Doom, RuneScape, Rom Check Fail.

## 2. Co je hra?

Hra jako aktivita a hra jako text. Klasické antropologické a psychologické studie Huizingy a Cailloise. Magický kruh. Dva přístupy k tomu, jak vysvětlit, jak hry fungují. Teorie kybertextu. Oddělení pravidel a obsahu – současné paradigma herních studií. Progrese versus emergence. Hra jako transmediální fenomén. Vztah k tradičním médiím. Hra a narativita. Vložený versus vyvěrající příběh. Temporální charakteristika her.

Huizinga, J. 2000. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin.

Caillois, R. 1998. *Hry a lidé*. Praha: Nakladatelství studia Ypsilon.

Bogost, I. 2009. *Videogames Are A Mess*.

[http://www.bogost.com/writing/videogames\\_are\\_a\\_mess.shtml](http://www.bogost.com/writing/videogames_are_a_mess.shtml)

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

Aarseth, E. 1997. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.

Jenkins, H. 2004. *Game Design as Narrative Architecture* in Wardrip-Fruin, N. – Pat Harrigan (eds.) *First Person: New Media as Story, Performance, Game*. Cambridge: MIT Press.

<http://web.mit.edu/cms/People/henry3/games&narrative.html>.

Newman, J. 2004. *Video Games*. London: Routledge.

Hry: SimCity, Dwarf Fortress, Minecraft, Gun Mute, Loom, Rara Racer, Achievement Unlocked, Rom Check Fail, Afterland, The Void.

## 3. Herní mechanika a její interpretace

Jak analyzovat hry? Oddělení diegetické a extradiegetické vrstvy. Různé přístupy: model MDA (mechanics – dynamics – aesthetics). Žánrové konvence. Ian Bogost a jeho “jednotkové operace” a procedurální rétorika. Ludické elementy a jejich motivace. Úrovně interpretace her. Mimesis a metafory v herním designu. Vliv technologie na herní mechaniku.

Hunicke, M. et al. *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research* (k dispozici elektronicky).

Bogost, I. 2006. *Unit Operations*. Cambridge: MIT Press.

Bogost, I. 2008. *Persuasive Games*. Cambridge: MIT Press.

Eskelinen, M. 2001. *The Gaming Situation*, in Game Studies 01/2001.  
[www.gamestudies.org/0101/eskelinen](http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen).

Lakoff, G. - Johnson, M. 2002. *Metafory, kterými žijeme*. Brno: Host.

Juul, J. 2007. *A Certain Level of Abstraction*. In *Situated Play: DiGRA 2007 Conference Proceedings*, Baba, A., ed. DiGRA Japan.

Friedman, T. 1999. *Semiotics of Sim City*.  
[http://www.firstmonday.org/issues/issue4\\_4/friedman/index.html](http://www.firstmonday.org/issues/issue4_4/friedman/index.html)

Sicart, M. 2008. *Defining Game Mechanics* in Game studies vol. 8, issue 2.  
<http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>

Benmergui, D.: Diskuse o tom, co to je experimentální hraní na Ludomancy.com

Hry: Katamari Damacy, Princess Maker 2, Pong Out, Portal, Cursor\*10, Deus Ex Machina, Police Brutality, Scribblenauts, Shift.

#### **4. Herní zážitek: vnoření, avatary, interface**

Teorie “vnoření” (immersion): Janet Murray a její holopaluba, Tolkienovy názory na fantastiku a vnoření do “sekundárních světů”. Interface jako zprostředkovatel zážitku a nárazník mezi hráčem a hrou. Agence – pocit síly ovlivňovat stav herního světa. Co to je avatar a jaký jeho vztah k hráči.

Murray, J. 1999. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: MIT Press.

Tolkien, J.R.R. *On fairy stories*. <http://brainstorm-services.com/wcu-2004/fairystories-tolkien.html>

Csikszentmihályi, M. 1991. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper.

Fernandéz-Vara, C. 2008. *Shaping Players Experience in Adventure Games*. (nepublikováno)

Calleja, G. 2011. *In-Game: From Immersion to Incorporation*. Cambridge, MA: MIT Press.

Klevjer, R. 2008. *Avatar*. (disertace).  
[http://folk.uib.no/smkrk/docs/RuneKlevjer\\_What%20is%20the%20Avatar\\_finalprint.pdf](http://folk.uib.no/smkrk/docs/RuneKlevjer_What%20is%20the%20Avatar_finalprint.pdf)

Hry: Wii Boxing, Drawn To Life, Typing Of The Dead, System Shock, Another World, Loom.

#### **5. Hráči a tvůrci**

Přístupy k hraní her. Bartlova typologie hráčů. Hard core (pařanství) a příležitostné hraní. Podvádění, používání návodů. Performance a machinima.

Historie produkce her. Současné paradigma AAA titulů a indie her. Politická ekonomie počítačových her. Vztah herní technologie a obsahu. Enginy, licencování, frančizy. Kontrola trhu. Kdo jsou tvůrci videoher. Velké postavy a anonymní týmy. MMORPGs.

Bartle, R. 1996. *Hearts, clubs, diamonds, spades: players who suit MUDs*. Online: <http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm>

Článek o Everquest: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/science/nature/1899420.stm>

Juul, J. 2009. *A Casual Revolution*. Cambridge: MIT Press.

Consalvo, M. 2009. *Cheating: Gaining Advantage in Video Games*. Cambridge: MIT Press.

Lowood, H. 2005. *High Performance Play: The Making Of Machinima* in Clarke, A. – Mitchell, G. (eds.). *Videogames and Art*. Bristol: Intellect.

Chaplin, H. – Ruby, A. 2006. *Smartbomb: The Quest for Art, Entertainment, and Big Bucks in the Videogame Revolution*. New York: Algonquin Books.

Kerr, A. 2006. *The Business And Culture of Digital Games*. London: Sage.

Film: *King Of Kong: A Fistful Of Quarters*.

## **6. Herní estetika, hry jako umění, herní kultura**

Estetika počítačových her. Ikonografie: svět z pixelů. Realismus, iluze a spektakl. Remediací a vzájemné ovlivňování her a filmu. Může být hra umění? Diskuse Rogera Eberta a Clive Barkera. Ambice hry jako média. Reprezentace, ideologie. Herní kultura v různých regionech světa.

Lamoureux, M. *8-Bit Primitive: A Hommage to Atari 2600* in Compton, S. (ed.) 2004. *Gamers*. New York: Soft Skull Press.

Tale of Tales. *Overgames*. <http://www.tale-of-tales.com/tales/OverGames.html>

Galloway, A. R. 2006. *Gaming: Essays On Algorithmic Culture*. Minneapolis: University Of Minnesota Press.

Ebert, R. *Game vs. Art*.

<http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/20070721/COMMENTARY/70721001>

Rossignol, J. 2008. *This Gaming Life*. Digital Culture Books.

Kennedy, H. 2002. Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo. On the Limits of Textual Analysis, in *Game Studies* 02/2002. <http://www.gamestudies.org/0202/kennedy/> (k dispozici je i český překlad)

Hry: Braid, Okami, Passage, Bioshock, Love, Today I Die.

Video: The Game Over Project. <http://www.notsonoisy.com/gameover/index.html>

## **7. Psychologie, účinky, kontroverze. Sociologie her, virtuální světy a MMORPG.**

Co s námi hry dělají? Neúspěch studia negativních účinků násilných her. James Paul Gee, jeho teorie sémiotických domén a hra jako vzdělávací zážitek.

Úryvky z knihy *Grand Theft Childhood*:

<http://www.grandtheftchildhood.com/GTC/Excerpts/Excerpts.html>

Gee, J. P. 2005. *Why video games are good for your soul: pleasure and learning*. Altona: Common Ground Publishing.

Jenkins, H. *Reality Bytes: Eight Myths About Video Games Debunked*.  
<http://www.pbs.org/kcts/videogamerevolution/impact/myths.html>

Lee, K. M. – Peng, W. 2006. *What Do We Know About Social and Psychological Effects of Computer Games? A Comprehensive Review of the Current Literature* in Vorderer, P. – Jennings, B. (eds.) 2006) *Playing Video Games: Motives, Responses and Consequences*. New Jersey: Laurence Erlbaum.

Zajímavé články z oblasti psychologického výzkumu her:

[http://www.theonion.com/content/video/are\\_violent\\_video\\_games](http://www.theonion.com/content/video/are_violent_video_games)

*Video Games Conditioning For Real Life*. <http://www.newscientist.com/article/dn16493-video-game-conditioning-spills-over-into-real-life.html>

*Humans think different when told they are playing against a human.*

<http://arstechnica.com/science/news/2009/02/humans-think-different-when-told-theyre-playing-a-human.ars>

Film: Spencer Halpin's Moral Combat. Klip World of World of Warcraft z theonion.com.

Hry: Super Columbine Massacre RPG, Dungeoneer, Doom, Quarantine, Grand Theft Auto IV, Noggin Knockers 2.

Další informační zdroje:

Kotaku.com

RockPaperShotgun.com

Gamasutra

GameStudies.org

DiGRA

eLudamos

TIGSource

Ludomancy.com

časopis Edge

Game Design Advance

Zero Punctuation (série videorecenzí na hry)

Další zajímavé články:

*Debaty o délce*

<http://www.rockpapershotgun.com/2010/08/18/size-doesnt-matter-day/#more-36276>

*James L a jeho pojem „breakspace“*

<http://gamedesignadvance.com/?p=1997>