

SZZ - okruh Herní historie a teorie

Zadání

Otázku vybírají členové komise. Otázky pokrývají oblast teoretického bádání o počítačových hrách (obor tzv. game studies), dějin herního média a oblast metodologie analýzy počítačových her. Student má v rámci své odpovědi za úkol shrnout dosavadní bádání v dané oblasti včetně významných konceptů a badatelů a rozvinout vlastní úvahu nad daným tématem osvědčující jeho schopnost logické argumentace a kritického myšlení. (20 minut)

Související předměty

- Herní teorie 1
- Herní teorie 2
- Digital game histories

Seznam otázek

1. Přiblížte kontext vzniku počítačových her jako média a jejich vývoj před rozšířením domácích počítačů a herních konzolí. Uveďte odvětví, která měla na tento vývoj vliv.
2. Vysvětlete, jak se v průběhu historie počítačových her měnily výrobní postupy, role jednotlivých profesí a chápání autorství hry.
3. Vyložte, jaký měl na tvorbu počítačových her vliv lokální ekonomický nebo socio-politický kontext. Zvolte dva regiony či státy, na jejichž příkladu budete tento vliv ilustrovat.
4. Vysvětlete, jakým způsobem se historický vývoj počítačové technologie odrazil v herním designu, a zejména ve způsobu simulace a zobrazování herních prostorů.
5. Přiblížte, jak se historicky proměňoval diskurz o počítačových hrách a vztah veřejnosti k hernímu médiu.
6. Vysvětlete, jak lze definovat hru a jak se k tomuto úkolu různí autoři v minulosti stavěli. Přiblížte koncept magického kruhu.
7. Přiblížte jednotlivé vyjadřovací prostředky herního média a vysvětlete, jak společně utvářejí strukturu hry.
8. Vysvětlete, jakou roli hraje ve hrách narativ a jakých forem může herní vyprávění nabývat. Uveďte příklad typických herních narativů a popište, jak souvisejí s typickými mechanikami herních žánrů.

9. Popište pojmy imerze a flow a vysvětlete, jakou roli hrají konkrétně v kontextu počítačových her. Popište, jaký je mezi oběma koncepty vztah, případně v čem se liší. Definujte úskalí a limity konceptu flow.
10. Vysvětlete, proč je důležité zabývat se otázkou reprezentace v hrách. Předložte argumenty, které důležitost toho, jak hratelné (i nehratelné) postavy v hrách vypadají, popírají i ty, které ji naopak zdůrazňují. Vyberte jednu konkrétní proměnnou (gender, etnicita, věk, tělesné/duševní zdraví...) a shrňte, jak (stereotypně i progresivně) s touto skupinou hry pracují. Uveďte konkrétní příklady.
11. Definujte koncept procedurální rétoriky. Popište, v čem spočívá, kdo a jak ji definuje a jak s ní lze vědomě v tvorbě her pracovat. Přibližte také možná úskalí konceptu.
12. Vysvětlete, co nebo kdo je avatar, jaký vztah s ním hráči a hráčky mohou mít a jak tento vztah ovlivňuje herní prožitek.
13. Popište hráčskou kulturu - její demografii, její vlastnosti i stereotypy, které se k ní i k jejím členům a členkám pojí.
14. Vysvětlete, jak po ekonomické stránce funguje herní průmysl a jakou roli v něm hraje práce jednotlivých vývojářů. Navrhněte kritické pohledy na analýzu herního průmyslu.
15. Popište, jaké (pozitivní a negativní) účinky mohou hry na hráče a hráčky mít. V obou případech vysvětlete, jak s těmito účinky mohou hry pracovat.
16. Vysvětlete problematiku reprezentace násilí v hrách. Definujte historické milníky diskuze o násilí v hrách, kontext veřejné diskuze i základní přístupy k popsání vztahu mezi virtuálním a reálným násilím.

Doporučená literatura

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

Aarseth, Espen. 2001. „Computer Game Studies, Year One“. *Game Studies* 1 (1).
<http://gamestudies.org/0101/editorial.html>.

Aarseth, Espen. 2004. „Genre trouble: Narrativism and the art of simulation“. In *First person: New media as story, performance, and game*, 45–55. Cambridge: MIT Press.

BOGOST, Ian. 2007. *Persuasive games: the expressive power of videogames*. Cambridge, MA: MIT Press.

Bryce, Jo, a Jason Rutter. 2005. „Gendered Gaming in Gendered Space“. In Handbook of computer game studies, MIT Press, 301–10. Cambridge.

Calleja, Gordon. 2011. In-Game: From Immersion to Incorporation. MIT Press.

Cassell, Justine, a Henry Jenkins, ed. 2000. From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games. 1. MIT Press paperback ed. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Condis, Megan. 2018. Gaming Masculinity: Trolls, Fake Geeks, and the Gendered Battle for Online Culture. University of Iowa Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv3dnq9f>.

Egenfeldt-Nielsen, Simon, Jonas Heide Smith, a Susana Pajares Tosca. 2013. Understanding Video Games: The Essential Introduction. 2. ed. New York, NY: Routledge.

Juul, Jesper. 2005. Half-real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge, MA: MIT Press.

Klevjer, Rune. 2006. What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games. Bergen: University of Bergen.

MacCallum-Stewart, Esther. 2014. „“Take That, Bitches!” Refiguring Lara Croft in Feminist Game Narratives“. Game Studies 14 (2).
<http://gamestudies.org/1402/articles/maccallumstewart>.

Mayra, Frans, a Laura Ermi. 2005. „Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analyzing Immersion. In Changing Views: Worlds in Play“. In .
http://people.uta.fi/~tlilma/gameplay_experience.pdf.

Salen, Katie, a Eric Zimmerman. 2004. Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Soderman. Braxton. 2021. Against Flow: Video Games and the Flowing Subject. MIT Press.

Shaw, Adrienne, a Elizaveta Friesem. 2016. „Where Is the Queerness in Games? Types of Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, and Queer Content in Digital Games“. International Journal of Communication, č. 10. <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/viewFile/5449/1743>.

Švelch, Jaroslav. 2007. Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích. Pražské sociálněvědní studie, Mediální řada MED-009. Fakulta sociálních věd.