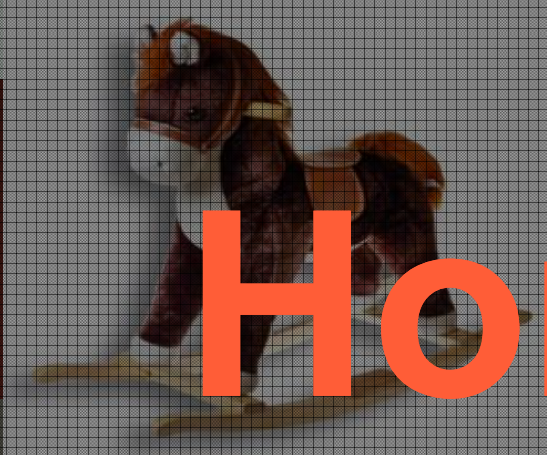
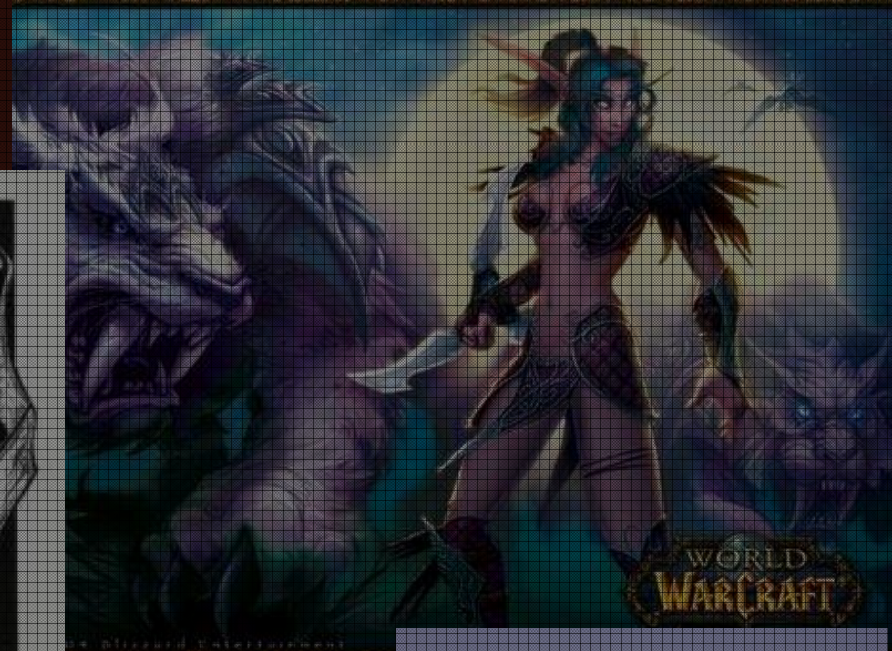
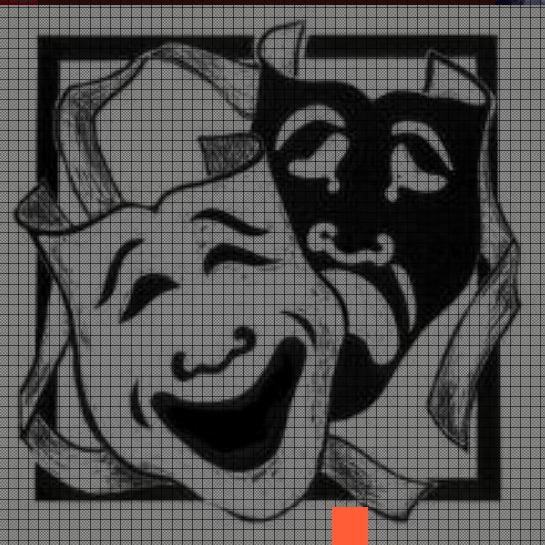
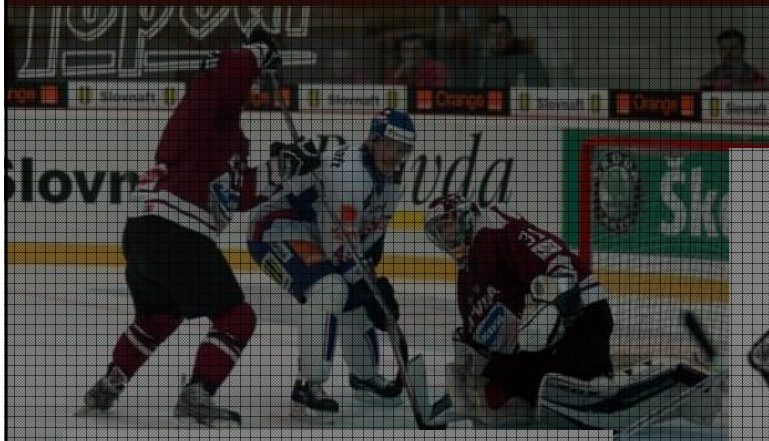


Homo ludens



Mgr. Juraj Pšenák
učo 320564
juraj.psenak@gmail.com

Hodnotenie predmetu

- účasť na prednáškach – max. 40 b.
- prednes referátu (10-15 min) – max. 30 b.
- záverečný test – max. 30 b.
- „domáca úloha“ – 2 až 3 b.
- seminárna práca (15-20 strán, návrh témy do 28.4.2009, termín odovzdania 30.6.2009) – max. 50 b.

Minimálny počet bodov k udeleniu kolokvia – 50 b.

game

- hra (podľa pravidiel), činnosť (pre zábavu, ..často spojenú s úsilím vyhrať)
- partia (hry)
- milostná hra

play

- hra, zábava, kratochvíla
- milostná hra
- divadelná hra
- športová hra, hranie, zápas, stretnutie.

HRA

ludus

-lat. lūdus – hra, zábava, kratochvíla, komédia, ihrisko, hračka, žart, smiech

paidia

-gr. paidiá – hra, žart, hračka, zábava

?

?

Vývoj odborného záujmu o hru

- Platón a Aristoteles – vyzdvihovanie významu hry pri osvojovaní nových zručností
- Komenský – rozpracoval projekt využitia hier a hračiek vo výchovnom a vzdelávacom procese. Ako prvý rozlíšil divadelnú hru a hru ako pedagogický prostriedok. Zhodnotil blahodárny účinok na „zdravie, zmysly, rozum, pamäť, súdnosť, pracovnú čulosť a horlivosť a výrečnosť“.
- Spencer a Schiller – teória odbúrania nadbytočnej energie
- Schaller a Lazarus – teória oddychu
- Groos – teória prípravných cvičení
- Hall – rekapitulačná (atavistická) teória hry – prehrávanie histórie ľudstva
- Schlossberg – hra ako prostriedok k pochvale, či iným formám odmeny
- Blumenfeld – hra ako prostriedok escapizmu
- Bühler – teória „funkčnej slasti“, z kontrolovanej aktivity prinášajúcej žiadané výsledky
- Freud – hra ako prostriedok napĺňania prianí a katarzie (očistenia)
- Wygotskij – hra napĺňa priania po „veľkosti a moci“ a umožňuje konať atraktívne činnosti dospelých
- Piaget – hra ako kognitívna aktivita prispôsobujúca okolitý svet do individuálnych schém subjektu a zároveň vymedzenie sa voči vonkajším tlakom, ktoré ich formujú

Ludwig Wittgenstein

(1889-1951)

Filozofické skúmania

- zrejme ako prvý na akademickej pôde sa venuje pojmu hry ako takej
- „jazyková hra“ – proces používania slov a jazyka
- pojem „hra“ nemá jasné hranice a teda nie je možné ju presne definovať, len sa priblížiť jej základným rysom
- nie je možné nájsť prvky spoločné všetkým hrám, len zložitú sieť podobností a príbuzností medzi jednotlivými hrami (navzájom sa prekrývajúcich a krížiacich), na základe, ktorej rozumieme slovu hra



Johan Huizinga

(1872-1945)

Homo ludens (O pôvode kultúry v hre)

- „...slobodné konanie, ktoré je mienené „len tak“ a stojí mimo obyčajného života, ale ktoré napriek tomu môže hráčov naplno zaujať, ku ktorému sa nepripája žiaden materiálny záujem a ktorého obsahom sa nedosahuje žiadny úžitok, ktoré sa uskutočňuje v zvlášť určenom čase a vo zvlášť určenom priestore, ktoré prebieha usporiadane podľa určitých pravidiel a vyvoláva k životu spoločenské skupiny, ktoré sa rady obklopujú tajomstvom alebo ktoré sa vymaňujú z obyčajného sveta tým, že sa prestrojujú za iné.“
- „Hra je dobrovoľná činnosť, ktorá je vykonávaná vo vnútri pevne stanovených časových a priestorových hraníc, podľa dobrovoľne prijatých, ale bezpodmienečne záväzných pravidiel, ktorá má svoj cieľ v sebe samej a je sprevádzaná pocitom napätia a radosti a vedomím „iného bytia,“ ako je „všedný život““.



Eugen Fink

(1905-1975)

Oáza štastia

Svet ako symbol

- fenomenológ skúmajúci problém sveta
- hra je jeho odrazom, symbolom sveta. Herný svet ako samostatné súcno, neskutočnosť, konanie akoby, zrkadlie či dokonca až únik od reálneho sveta.
- hra sa uskutočňuje mimo reálny čas a priestor, vytvára vlastnú realitu mimo neho.
- hru vyzdvihuje ako existenčnú podmienku, zrovnoprávnenú so smrťou, prácou, bojom a láskou, spolu s ktorými vytvára elementárnu štruktúru ľudského bytia
- rozvíja Huizingov pohľad na formálne znaky hry a kladie väčší dôraz na hernú obec (spoločenský aspekt), roly (rozštiepenie existencie človeka v rámci ich hrania) a hračky.



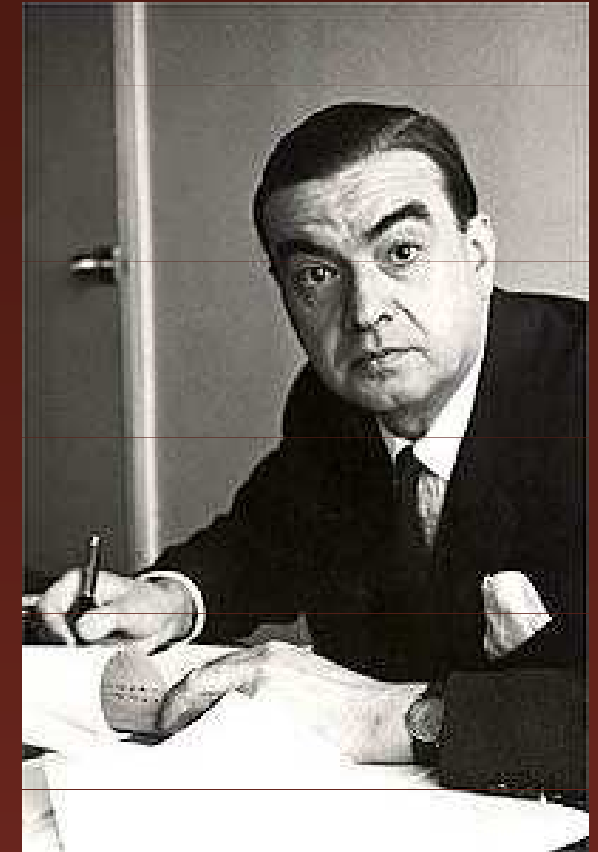
Roger Caillois

(1913-1978)

Hry a ľudia (Maska a závrat)

Hra je činnosťou:

- „*Slobodnou*, ku ktorej hráč nemôže byť nútený bez toho, aby hra okamžite prišla o svoju povahu príťažlivej a radostnej zábavy;
- *Vydelenou z každodenného života*, vpísanou do presných a vopred daných časopriestorových medzí;
- *Neistou*, ktorej priebeh ani výsledok nemôže byť predbežne určený, v ktorej je hráčovi a jeho iniciatíve a invencii nevyhnutne ponechaný určitý priestor;
- *Neproduktívnu*, ktorá nevytvára ani hodnoty ani majetok, ani žiadne nové prvky a ktorá s výnimkou cirkulácie majetku vo vnútri kruhu hráčov vyúsťuje do situácie identickej ako na počiatku hry;
- *Podriadenou pravidlám*, podliehajúcou konvenciám, ktoré pozastavia po dobu hry pôsobnosť bežných zákonov a zavedú v priebehu trvania hry zákony nové, ktoré platia len v hre;
- *Fiktívnu*, sprevádzanou špecifickým vedomím alternatívnej reality alebo neskrývanej ilúzie vo vzťahu k bežnému životu“

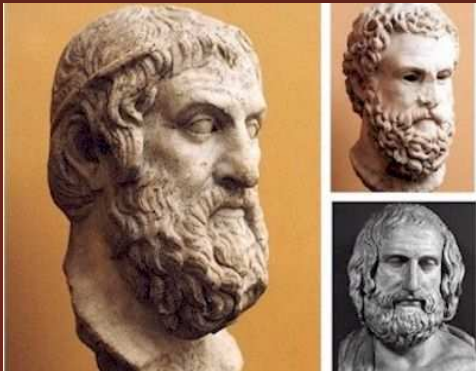


- AGÓN - súťaž
- ALEA - náhoda
- MIMIKRY - napodobňovanie
- ILINX - závrat

Vývoj hry

Počiatky divadla

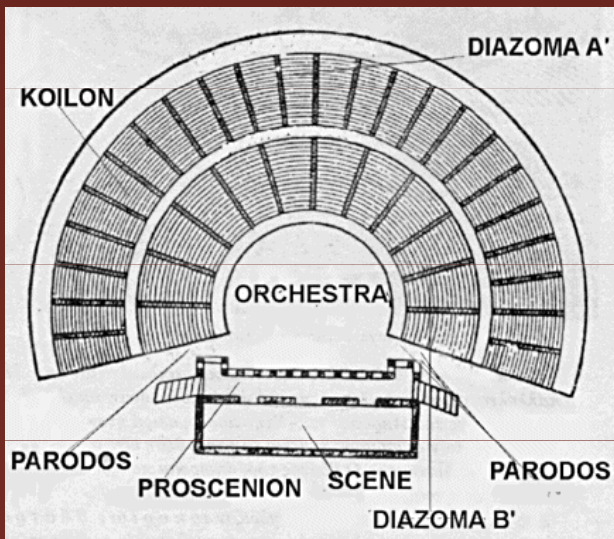
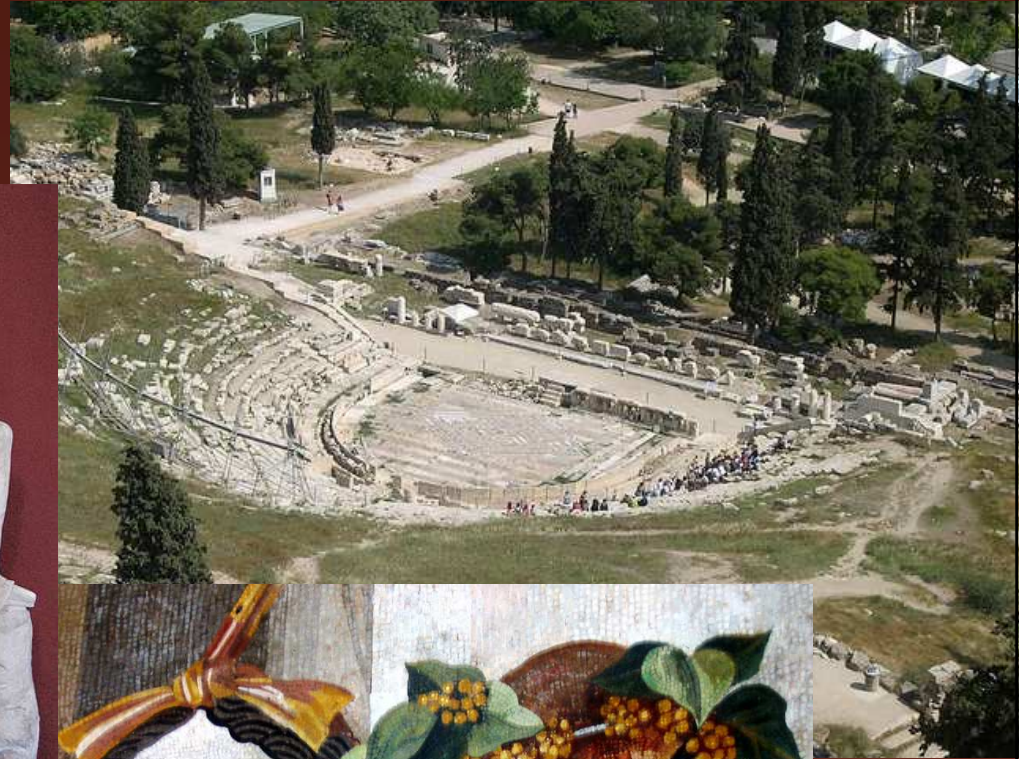
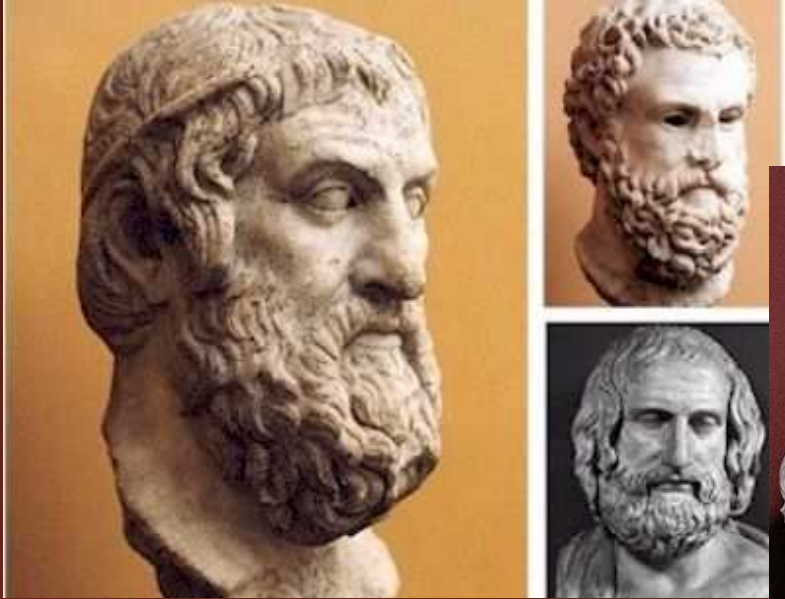
- 2. tis. pred n. l. - (Egypt) - Príbeh Hora a Setha, neskôr Osirisova smrť – prvé písomné zmienky o divadelných prvkoch v obradných hrách; zapojení „profesionálni herci“, kňazi a prostí ľud



5. st. pred n.l. - (Grécko) „Zlatý vek“ gréckej drámy - masky, 1-3 herci + zbor, súťaže tragédií (neskôr i komédií) ako súčasť slávností Dionýza v Aténach.

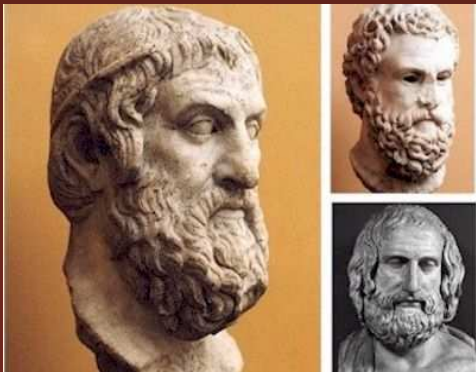
- (Aischylos, Sofokles, Euripides; už 532 pred n.l. Thespis)

Antické grécke divadlo



Počiatky divadla

- 2. tis. pred n. l. - (Egypt) - Príbeh Hora a Seta, neskôr Osirisova smrť – prvé písomné zmienky o divadelných prvkoch v obradných hrách; zapojení „profesionálni herci“, kňazi a prostí ľud



5. st. pred n.l. - (Grécko) „Zlatý vek“ gréckej drámy - masky, 1-3 herci + zbor, súťaže tragédií (neskôr i komédií) ako súčasť slávností Dionýza v Aténach.

- (Aischylos, Sofokles, Euripides; už 532 pred n.l. Thespis)

- cca 4. st. pred n. l. - (India) Bharata Muni spisuje teoretickú príručku pre divadlo, tanec a hudbu: Nāṭyaśāstra; prvé indické hry zrejme Rāmāyana a Mahābhārata.



Počiatky športu

- 1400 pred n.l. - mezoamerické loptové hry - rituálne hry



776 pred n.l. - (Grécko) prvé olympijské hry, o ktorých existujú písomné záznamy - zmluva o prímerí, „*ekecheirii*“, počas ich trvania. Dohady, že existovali už 500 rokov predtým.

Počiatky športu

- 1400 pred n.l. - mezoamerické loptové hry - rituálne hry



776 pred n.l. - (Grécko) prvé olympijské hry, o ktorých existujú písomné záznamy - zmluva o prímerí, „ekecheirií“, počas ich trvania. Dohady, že existovali už 500 rokov predtým.

- 6. st. pred n.l. - (Perzia) „Polo“ - pri výcviku jazdcov



- 3. st. pred n.l. - (Rím) gladiátorské zápasy

- 1896 – prvé moderné olympijske hry v Aténach (baron Pierre de Coubertin)



Doskové hry

- 3500 pred n.l. (Egypt) - „Senet“ - pravdepodobne prvá dosková hra, vyobrazenia v hrobkách a nálezy hracích sád medzi obetami

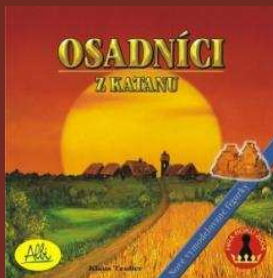


- 2600 pred n.l. (Mezopotámia) - „Kráľovská hra z Uru“ - nález Sir Wooley (1920), návod k hre z 177-176 pred n. l.

- 2000 pred n.l. - (Čína) „Wei-qi“ - neskôr v japonsku známe ako Go



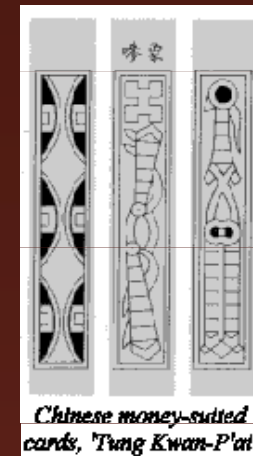
- 1800 pred. n.l. (Egypt) - „Psy a šakaly“ - podobná súčasným hadom a rebríkom
- 1930 n.l. - Monopoly



- 80te roky 20. st. – moderné stolové hry („amerického“ a „európskeho“/“nemeckého“ štýlu) sa etablujú ako samostatný herný žáner

Kartové hry

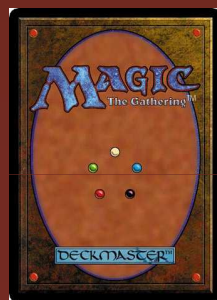
- 9. st. – (Čína) – prvé kartové hry vznikajú súbežne s nahrádzaním svitkov listami papiera



- 14. st. – hracie karty prenikajú do Európy z islamských krajín zrejme prostredníctvom egyptských mamelukov, v priebehu storočia sa šíria po celom kontinente v rôznych variantoch



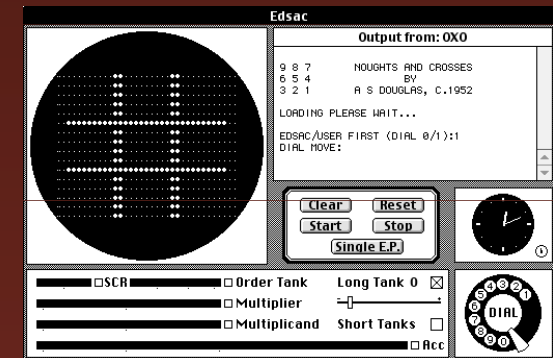
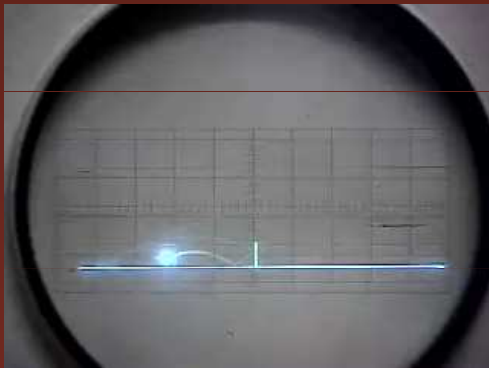
- 15. st. – (Taliansko) – vznik tarotu
- 1904 – (USA) – prvá zberateľská kartová hra „The Base Ball Card Game“



- 1993 – „Magic: the Gathering“

Počiatky počítačových hier a videohier (1947-1961)

- 1947 – "Cathode Ray Tube Amusement Device" - Thomas Goldsmith a Estle Mann – prvá interaktívna hra na katódových trubiciach; simulácia zameriavania striel na ciele inšpirovaná radarovými obrazovkami 2. svetovej vojny
- 1952 – „OXO“ – Alexander S. Douglas – piškvorky pre počítač EDSAC

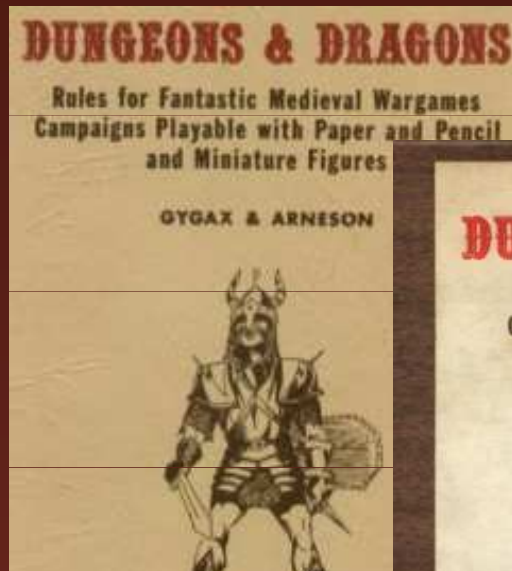


- 1958 - „Tennis for Two“ - William Higinbotham – prvá grafická videohra na osciloskope, nainštalovaná pre návštevníkov Brookhavenského národného laboratória,



- 1961 – Spacewar! - Steve Russell a spol. z MIT - prvá digitálna počítačová hra pre PDP-1

1974 – prvé vydanie rolovej hry „Dungeons and Dragons“



DUNGEONS & DRAGONS

Rules for Fantastic Medieval Wargames
Campaigns Playable with Paper and Pencil
and Miniature Figures

GYGAX & ARNESON



3-VOLUME SET

PUBLISHED BY
TACTICAL STUDIES RULES
Price \$10.00

DUNGEONS & DRAGONS PLAYER CHARACTER RECORD SHEET

Character's Name: _____ Date Created: _____

Player's Name: _____

Class: _____ Level: _____

Alignment: _____ Experience: _____

ARMOR CLASS: _____ HIT POINTS: _____

Character Sketch: _____

ABILITIES Adjustment

<input type="checkbox"/>	STRENGTH To Hit, Damage, Open Doors	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	INTELLIGENCE (Languages)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	WISDOM Save vs. Spells	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	DEXTERITY Missile To-Hit, AC	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	CONSTITUTION Hit Points	<input type="checkbox"/>

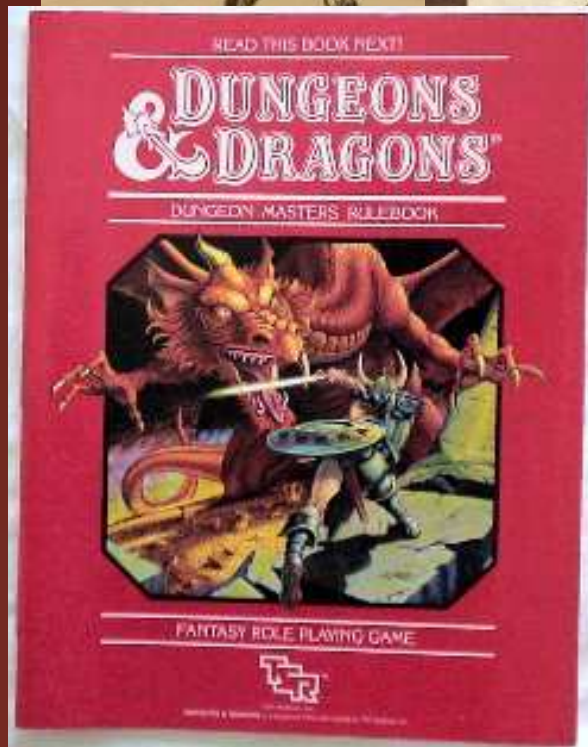
SAVING THROWS

<input type="checkbox"/>	POISON or DEATH RAY
<input type="checkbox"/>	MAGIC WAND
<input type="checkbox"/>	TURN TO STONE or PARALYSIS
<input type="checkbox"/>	DRAGON BREATH
<input type="checkbox"/>	SPELLS or MAGIC STAFF

Weapon in Hand (DMG): _____

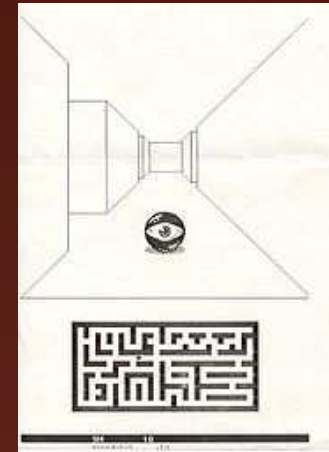
3 4 3 2 1 1 -1 -2

DWARF / FIGHTER



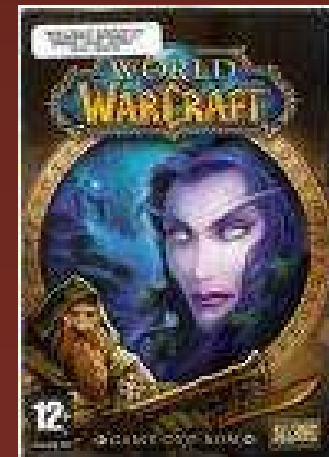
Svety onlineových hier

- 1973 - „Mazewar“ - prvá grafická 3D „strielačka“ po sieti



- 1990-te roky - textové „MUDy“

- 2004 - „World of Warcraft“ - najpopulárnejšia MMORPG súčasnosti, koncom roka 2008 takmer 12 miliónov predplatiteľov



Chronológia vývinu hier

- 3500 pred n.l. - pravdepodobne prvá dosková hra „Senet“
- 2600 pred n.l. - „Kráľovská hra z Uru“
- 2. tis. pred n.l. – obradové divadlo v Egypte, indické ľudové divadlo spevu a tanca
- 1400 pred n.l. - mezoamerické loptové hry
- 776 pred n.l. - prvé zaznamené olympijské hry
- 5. st. pred n.l. – zlatý vek gréckej drámy
- 4. st. pred n. l. - Barathamuni spisuje teoretickú príručku pre divadlo, tanec a hudbu: Nathyasastra
- 3. st. pred n.l. - gladiátorské zápasy antického Ríma
- 9. st. n.l.– prvé kartové hry v Číne
- 14. st. n.l. – hracie karty prenikajú do Európy z islamských krajín
- 15. st. n.l. –vznik tarotu v Taliansku
- 1896 – prvé moderné olympijske hry v Aténach
- 1904 – patentovaná prvá zberateľská kartová hra
- 1930 – Monopoly
- 1947-1961 – prvé počítačové hry
- 1974 – Dungeons&Dragons
- 80te roky 20. st. – moderné stolové hry
- 90te roky 20. st. – textové MUDy na internete
- 1993 – Magic: the Gathering
- 2004 – World of Warcraft

Ďakujem za pozornosť

