

# Kritická analýza počítačových her

Jaro 2017

Tomáš Bártek (MUGS); [hypermarket@mail.muni.cz](mailto:hypermarket@mail.muni.cz),  
[tomas.bartek@ceitec.muni.cz](mailto:tomas.bartek@ceitec.muni.cz)

# Kritická analýza pc her

Co je kritická analýza?

„S naším věděním o světě by se nemělo zacházet jako s objektivní pravdou.“

Co jsou kulturní studia?

- zkoumají vztahy současné kultury a společnosti
- analýza vztahů symbolických a sociálních praktik spojující kulturní aspekty z antropologie, dějin umění, literární vědy, medialistiky, lingvistiky, etnologie atd. v různých kombinacích.

Kulturní kontext herní produkce

Přednášky na jednotlivá témata, diskuze nad zadanými texty a úkoly

# Sylabus

Úvod do předmětu.

Hry jako objekt studia. Kulturní studia a kritická analýza pohledem her.

Videoherní průmysl a jeho kontext pohledem kulturních studií.

Herní publicistika. Ideální recenze.

Úkol analýza několika recenzí jedné hry

Transtextualita a fanoušci. Transtextualita, intertextualita, paratextualita a

metatextuality.

Fanousči jako postmoderní subkultura. Proměny subkultury v čase.

Ideologie ve hrách

Status quo a subverzivita

Reprezentace genderu, genderové stereotypy a sexualita ve hrách

Identita a multikulturalismus. reprezentace identity

# Zakončení předmětu

Rozbor herních recenzí na 1 hru: představení hry, představení jednotlivých recenzí a jednotlivých publicistů (médií), vypíchnutí rozdílných a shodných bodů recenzí

Výběr tématu závěrečné analýzy (povinná prezentace tématu v zápočtovém týdnu – pitch/blog)

Závěrečná kritická analýza o rozsahu min. 10 normostran (18 000 znaků)

# Zakolnceni predmetu

Rozbor herních recenzí na 1 hru: představení hry, představ  
jednotlivých recenzí a jednotlivých publicistů (médií), vyp  
rozdílných a shodných bodů recenzí

Výběr tématu závěrečné analýzy (povinná prezentace tém  
zápočtovém týdnu – pitch/blog)

Závěrečná kritická analýza o rozsahu min. 10 normostran (z  
znaků)

# Zakončení předmětu

Rozbor herních recenzí na 1 hr

jednotlivých recenzí a jednotl

rozdílných a shodných bodů r

**YO DAWG! I HEARD YOU LIKE A REVIEW**

**SO I PUT A REVIEW INTO OTHER REVIEW**

imgflip.com

# Pitch prezentace

Na pár minut

1 slide o tématu,

Jedna věta proč toto téma

Jedna věta o hře (hrách)

2–3 body o čem práce bude

Literatura (neobejdete se bez sekundárních zdrojů)





**MÍSTOGALERIE DŮM SKLENĚNÁ LOUKA (hned naproti N budovy)**

**START 19.00**

**Herní kvíz / Turnaj gentlemanů**

Díky za pozornost

# Co vše může být kriticky nahlíženo?

Historie

Publika

Herní mechaniky

Herní obsahy (narace)

Herní průmysl

Herní distribuce

Psychologie hráče, hráčská identita  
a její budování

Herní legislativa

Herní diskurz (webziny, časopisy)

Hráčská participace

Simulace

Softwarová podoba

# Vhled do historie

Ač se o herních studiích mluví jen nějakých 15 let, zkoumání her je mnohem starší

Velmi často propojeno s učením

*Games of The North American Indians 1907*

*History of Chess 1913*

# Vhled do historie – prameny inspirace

Johann Huizinga a *Homo Ludens* 1938

Roger Caillois *Hry a lidé* 1961

# Vhled do historie

1974 Minneapolis - The Association for the Study of Play

*Play and Culture* (1988–1992)

*Journal of Play Theory and Research* (1993–1997)

*Play and Culture Studies*

# Další prameny inspirace

Vannevar Bush 40' léta a nápad na nástroj fungující na principu lidské mysli

Theodore Nelson přináší pro tento nástroj název hypertext

# Moderní GS vznikají

V roce 1997 dvě přelomové události

*Cybertext* od Aarsetha

*Hamlet on the holodeck* od Janet Murray

Zároveň symboly první a doposud největší debaty oboru



# Ludologie vs. naratologie

S pojmem ludologie přišel Gonzalo Frasca

„disciplína, která studuje hry a herní aktivity (play activities)“

1999: Jesper Juul dokončuje magisterku Thesis A Clash Between Game  
and Narrative

Další posun založení [gamestudies.org](http://gamestudies.org) – 2001

Vznik konferencí DiGRA