

Téma: **Digitální hry v kostce - distribuce, platformy, divácké fenomény a vývojáři v ČR**

Přednáší: Mgr. et Mgr. **Zdeněk Záhora**, Centrum informačních technologií FF MU, Laboratoř pro experimentální humanitní vědy FF MU

Anotace: Tvorba digitálních her je rapidně se vyvíjejícím polem kreativní tvorby mnoha různých profesí (grafik, skladatel, designér, programátor, animátor, filmař, ale i ekonom nebo psycholog). Hry tvoří značnou část globálního zábavního průmyslu a staly se v něm etablovaným médiem. Zasahují do technologického vývoje a agregují se kolem nich mnohé příběhy veleúspěšných start-upů. Přitom jsou hry staré, jako lidstvo samo a šachy, člověče nezlob i Dark Souls jsou vlastně ze "stejného těsta". Herní průmysl se od ostatních kreativních průmyslů značně liší způsobem tvorby, financováním, diváckou zkušeností, nákupním chováním nebo třeba životními cykly konkrétních děl. Přednáška je výběrem faktů s cílem rozptýlit některé mýty, které okolo her kolují. Také odkrývá několik fascinujících fenoménů, které jsou s digitálními hrami a jejich hráči výrazně spjatý.

Zdroje:

BOGOST, Ian. Persuasive games: the expressive power of videogames. London: MIT Press. 2007.

ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION. Essential Facts About Computer And Video Game Industry. 2017. Dostupné z: http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/09/EF2017_Design_FinalDigital.pdf

HUNICKE, LEBLANC & ZUBEK. MDA: A formal approach to game design and game research. Discovery. 2004. Dostupné z: <http://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>

JENKINS, Henry. Convergence culture: where old and new media collide. 1. vyd. New York: New York University Press, 2006. ISBN 9780814742952.

KERR, Aphra. The business and culture of digital games: gamework/gameplay. Thousand Oaks, Calif.: SAGE, 2006. ISBN 978-141-2900-461.

SCHREIER, Jason. Blood, sweat, and pixels: the triumphant, turbulent stories behind how video games are made. New York: Harper Paperbacks, 2017. ISBN 9780062651235.