PLÁN OBNOVY

Financované Európskou úniou NextGenerationEU

Žiadosť o pridelenie finančných prostriedkov na grant

1. Stručná anotácia projektu (max. 1000 zn)

Projekt sa zameriava na výskum a analýzu klasifikácií hier, ktoré sú stálejšieho charakteru a odolávajú dynamickým zmenám v hernom priemysle. Cieľom je identifikovať a zdokumentovať takéto typológie na základe vybraných kritérií. Medzi skúmané klasifikácie patrí napríklad typológia multiplayerových hier a teleologická typológia hier, ktorá sa zameriava na konečný cieľ hráča v hre. Výstupy projektu budú zahŕňať prezentácie na medzinárodných konferenciách a publikáciu štúdií, ktoré prispievajú k teoretickému diskurzu v oblasti herných štúdií.

2. Ciele projektu (max. 1500 zn)

Ciele projektu

1. Výskum stálejších klasifikácií hier: Identifikovať klasifikácie hier, ktoré zostávajú relevantné napriek technologickému a kultúrnemu vývoju.
2. Analýza typológie multiplayerových hier: Dokončiť rozpracovanú typológiu, ktorá sa zameriava na rôzne herné formáty a spôsoby interakcie medzi hráčmi.
3. Teleologická typológia hier: Vypracovať klasifikáciu hier podľa konečných cieľov hráčov, pričom sa zohľadnia herné mechaniky a naratívne prvky.
4. Prezentácia výstupov na konferenciách: Predstaviť výsledky výskumu na konferenciách CEEGS 2025 a DiGRA 2026 a získať spätnú väzbu od medzinárodnej akademickej komunity.
5. Publikácia výskumných štúdií: Vytvoriť vedecké články pre recenzované časopisy s cieľom prispieť k rozšíreniu poznatkov v oblasti herných štúdií.
6. Podpora vzdelávania: Aplikovať výsledky výskumu v pedagogickej praxi, najmä v predmete „Dejiny herného dizajnu“.
7. Elektronická publikácia vo vydavateľstve VŠMU s ISBN.

Plus pridávam Charakteristiku projektu, ktorá má byť súčasťou žiadosti na základe Výzvy (st. 3)

Charakteristika projektu

Projekt je zameraný na výskum klasifikácií hier, ktoré sú charakteristické svojou stabilitou a odolnosťou voči dynamickým zmenám v hernom priemysle. Ide o systematickú analýzu typológií, ktoré umožňujú pochopiť herné formáty z hľadiska ich dlhodobej relevantnosti a uplatniteľnosti v teórii aj praxi. Medzi hlavné oblasti

výskumu patrí typológia multiplayerových hier a teleologická typológia, ktorá kategorizuje hry na základe ich konečných cieľov.

Typológia multiplayerových hier sa zameriava na formy interakcie medzi hráčmi, pričom rozlišuje rôzne modely spolupráce, súťaže a hybridných mechaník. Táto časť výskumu analyzuje, akým spôsobom štruktúra multiplayerových hier ovplyvňuje zážitok hráčov a ako tieto mechaniky pretrvávajú naprieč generáciami hier.

Teleologická typológia hier skúma hry z hľadiska ich konečných cieľov a motivácií hráčov. Kategorizácia zahŕňa ciele ako dosiahnutie maximálneho skóre, naratívne dokončenie, úspešné prežitie alebo splnenie špecifickej úlohy. Tento prístup umožňuje identifikovať univerzálne princípy dizajnu hier, ktoré oslovujú široké spektrum hráčov.

Projekt sa zameriava na prepojenie teórie a praxe herných štúdií prostredníctvom analýzy odborných materiálov, konzultácie s medzinárodnými odborníkmi na konferenciách a syntézy výsledkov do aplikovateľných záverov. Výsledky výskumu budú prezentované na dvoch významných medzinárodných konferenciách: CEEGS 2025 v Poľsku a DiGRA 2026 (ak sa bude konať v termíne realizácie, inak sa zúčastním inej medzinárodnej konferencie). Tieto podujatia poskytnú platformu na diskusiu a spätnú väzbu od medzinárodnej akademickej komunity, čo prispeje k ďalšiemu rozvoju projektu. Výstupom bude minimálne jedna publikácia s ISBN, jeden odborný článok a prezentácia zistení na webstránke fakulty.

Získané poznatky budú využité nielen na vedecké účely, ale aj v pedagogickej praxi. Výsledky budú implementované do predmetu „Dejiny hier a hrania“ na univerzitnej úrovni, čím sa podporí vzdelávanie v oblasti herných štúdií.

Realizácia projektu zahŕňa nákup odbornej literatúry, hardvéru a softvéru potrebného pre výskum a cestu na konferencie. Dôraz sa kladie **na kvalitu a etiku** výstupov, ktoré zahŕňajú vedecké publikácie a prezentácie na prestížnych podujatiach, čím sa posilní reputácia univerzity v oblasti herných štúdií.

3. Orientačný časový harmonogram projektu (max. 1000 zn)

Apríl – Jún 2025

- Analýza existujúcej literatúry a dostupných klasifikácií hier.
- Dokončenie typológie multiplayerových hier a návrh štruktúry teleologickej typológie.
- Identifikácia relevantných odborných zdrojov na nákup.
- Uvedenie základných cieľov projektu na WEB stránke AHD.

Júl – September 2025

- HĺbkovýHĺbkový výskum teleologickej typológie hier, zameranie na prípadové štúdie a kategorizácie.

- Vypracovanie prvých výsledkov a príprava príspevku na CEEGS 2025.

Október 2025

- Účasť na konferencii CEEGS 2025 v Poľsku, prezentácia čiastkových výsledkov.
- Konzultácia so zahraničnými odborníkmi.
- Publikovanie čiastkových výstupov na WEB stránke AHD.

November 2025 – Február 2026

- Zapracovanie pripomienok z CEEGS.
- Písanie a revízia vedeckých článkov na publikáciu.
- Príprava príspevku na konferenciu DiGRA 2026.
- Publikovanie čiastkových výstupov z konferencií na WEB stránke AHD.

Marec – April 2026

- Účasť na druhej konferencii.
- Požiadanie o ISBN.
- Oslovenie a vyžiadanie recenzentských posudkov.
- Kompletizácia elektronického textu s ISBN.
- Finalizácia výstupov a uzavretie projektu.
- Zavesenie elektronickej publikácie na WEB stránku VŠMU.
- Publikovanie konečných výstupov z obidvoch konferencií na WEB stránke AHD.

4. Výber najvýznamnejších publikovaných prác žiadateľa (max. 1000 zn)

Typológie hier nezaložené na herných mechanikách, *Mediální studia.*

Establishing New Genres in Digital Games: The Auto Battler Case Study, 2020. Acta Ludologica. Pp 46 - 66.

5. Výber najvýznamnejších umeleckých a umelecko-výskumných aktivít žiadateľa (max. 1000 zn)

Hraj Sa Bratislava (Bratislavské kultúrne a informačné centrum - už neaktívne.)

Cesty mladého Corgoňa (Turistické informačné centrum Nitra): Geolokačné hry určené pre rodiny, využívajúce priestor mesta na riešenie rozličných hádaniek.

Eco 2050 (Slovenské centrum pre inováciu a rozvoj): Mobilná hra upozorňujúca na prepojenie lokálnych a globálnych ekologických vzťahov, kde pomocou volieb hráči ovplyvňujú vývoj miest na rozličných kontinentoch - vo vývoji.

6. Plánované výstupy projektu (max. 3000 zn) v členení

6a) Prezentácie – konferencie, workshopy

- CEEGS 2025 (Poľsko, október 2025): Prezentácia čiastkových výsledkov výskumu s dôrazom na typológiu multiplayerových hier.
- DiGRA 2026 (lokalita určená organizátorom, marec/apríl 2026): Prezentácia finálnych výstupov projektu vrátane teleologickej typológie hier. Prípadne iná relevantná medzinárodná konferencia.

6b) Pobyty v zahraničí

- Poľsko, október 2025: Účasť na konferencii CEEGS 2025, ktorá sa zameriava na stredoeurópske aspekty herných štúdií.
- Miesto organizácie DiGRA 2026 (marec/apríl 2026): Účasť na najvýznamnejšej medzinárodnej konferencii v oblasti herných štúdií.

6c) Publikačné výstupy

- Recenzovaný vedecký článok publikovaný v medzinárodnom časopise
- Štúdie prezentujúce metodológiu a výsledky výskumu.
- Aktualizácia učebných materiálov pre predmet „História hier a hrania“.
- Elektronická publikácia zverejnená na WEB stránke VŠMU.
- Evidencia publikačnej činnosti v CREPČ FTF VŠMU.

7. Rozpočet projektu (v prípade potreby pridať riadok)

číslo	názov položky	žiadaná suma
1	Cestovné náklady na konferencie	2580
2	Nákup publikácií	400
3	Počítač	1700
4	HTC Vive Pro	1110
5	Softvér + hry	1500
6	Príslušenstvo, SW, Umelá inteligencia	670
7	PlayStation 5 + príslušenstvo	1580
8	Nintendo Switch + príslušenstvo	400
9	Webstránka	2000
	Spolu	12000

8. Stručné zdôvodnenie k rozpočtu (max. 1000 zn)

1. Účasť na konferenciách CEEGS 2025 a DiGRA 2026 je kľúčová pre prezentáciu výsledkov výskumu a získanie spätnej väzby od medzinárodnej akademickej komunity. Rozpočet pokrýva letenky, ubytovanie a konferenčné poplatky, ktoré sú nevyhnutné pre efektívnu účasť.

CEEGS 2025 (Poľsko):

- Letenka: 200 EUR
- Ubytovanie (4 noci x 80 EUR): 320 EUR
- Diéty (5 x 40 EUR): 160
- Konferenčný poplatok: 150 EUR
- Spolu: 830 EUR

Druhá konferencia:

- Letenka (odhad): 800 EUR
- Ubytovanie (5 nocí x 100 EUR): 500 EUR
- Diéty (6 x 50 EUR): 300
- Konferenčný poplatok: 150 EUR
- Spolu: 1 750 EUR

2. Nákup odbornej literatúry. Pre výskum stabilných klasifikácií hier je potrebné zabezpečiť relevantnú odbornú literatúru, ktorá poskytne teoretické východiská a podporí analýzu typológií. Konkrétne tituly budú vybrané počas trvania projektu.

3. Výkonný laptop na spracovanie dát, analýzu herných mechaník a prípravu prezentácií.

4. High-end VR zariadenie určené na výskum imerzívnych herných mechaník a ich aplikácie vo vývoji hier.

5. Táto položka pokrýva náklady na softvér a výber hier potrebných pre praktickú realizáciu výskumu herných mechaník, dizajnu a typológií.

- Softvér: 500 EUR
- Licencie na špecializované programy slúžia na:
    - Analýzu herných dát a mechaník.
    - Tvorbu vizualizácií pre vedecké prezentácie a publikácie.
    - Spracovanie materiálov potrebných na publikovanie elektronického textu s ISBN.
- Hry na PlayStation 5: 800 EUR
- SW umelej inteligencie.
- Táto suma umožňuje nákup rôznorodých titulov, ktoré sú nevyhnutné na:
    - Štúdium moderných herných mechaník a naratívnych prvkov.
    - Analýzu typológií hier z rôznych žánrov a cieľov.
    - Praktické testovanie prístupnosti a multiplayerových funkcií.
- Hry na Nintendo Switch: 200 EUR
- Experimentálne a hybridné tituly zamerané na:
    - Analýzu jedinečných herných mechaník využívajúcich hybridnú povahu konzoly.
    - Štúdium interakcie hráčov s inovatívnymi formami ovládania a naratívu.

6. Príslušenstvo:
    - Kabeláže, Snímače pohybu, doplnkové vybavenie, Umelá inteligencia.

7. Sony Playstation 5 a príslušenstvo:
    - Konzola PS 5: 550 EUR
    - Sony PS VR 2: 600 EUR
    - PlayStation Pass: 150 EUR
    - PlayStation 5 Access controller: 80 EUR
    - 4 x PlayStation 5 DualSense: 200 EUR

8. Nintendo Switch a príslušenstvo
    - Konzola NS: 300 EUR
    - Joy Con pair: 80 EUR
    - obal: 20 EUR

9. Webstránka: 2000 EUR
   Finančné prostriedky budú použité na vytvorenie a aktualizáciu webovej stránky pre elektronickú prezentáciu výsledkov projektu. Stránka bude slúžiť ako platforma na zverejňovanie vedeckých štúdií, prípadových štúdií a interaktívnych materiálov.

Súhlasy

Súhlas dekana / prorektora (aj žiadateľom doktorand Inštitútu teórie divadla, filmu a hudby)

V Bratislave dňa podpis

Súhlas vedúceho pracoviska (v prípade postdoktorandov)

V Bratislave dňa 15.1.2025 podpis