Záverečná správa k projektu

1. Meno a kontaktné údaje riešiteľa (výskumníka)

Meno: Silvester Buček

E-mail : sboochek@gmail.com
Kód projektu: 09I03-03-V05-00020

2. Názov projektu

Typológia digitálnych hier

3. Stručná anotácia projektu (max. 1000 zn)

Projekt Typológia digitálnych hier sa zameral na výskum stabilnejších klasifikácií hier a ich využitie v herných štúdiách, pedagogike a pri hodnotení rizík digitálnych hier pre deti. Počas riešenia boli rozpracované najmä dve línie: štrukturálna typológia multi playerových hier a praktická typológia rizikovosti hier, ktorá sleduje psychologické, sociálne, ekonomické a štrukturálne riziká. Výsledky boli prezentované na medzinárodných odborných podujatiach a konzultované so zahraničnými odborníkmi. Hlavnými výstupmi sú odborný článok Typológia rizikovosti digitálnych hier pre potreby pedagogickej praxe: dimenzie, herné typy a rýchly skríning, pri ktorom sa čaká na výsledok recenzného konania, a plánovaný webový výstup AkúHru.sk, ktorý sprístupňuje poznatky rodičom, pedagógom a širšej verejnosti.

4. Ciele a dosiahnuté výsledky realizácie projektu

Projekt nadviazal na pôvodný cieľ identifikovať typológie hier odolnejšie voči rýchlym technologickým a trhovým zmenám. V rámci riešenia som rozpracoval štrukturálnu typológiu multiplayerových hier zameranú na režimy participácie, interakcie a kompozície herných situácií. Čiastkové výsledky výskumu herných priestorov a ich reprezentácie boli prezentované na CEEGS 2025 v príspevku REFRAMING GAME SPACE: FROM TECHNICAL TO SYMBOLIC SPECTACLE IN DIGITAL GAME MARKETING. Následne bola štrukturálna typológia multiplayeru rozvinutá v príspevku Multiplayer Isn't a Genre: A Structural Typology of Participation, Interaction, and Composition na 1. Olomouc Games Conference.

Druhou líniou bola typológia rizikovosti digitálnych hier pre potreby rodičov, učiteľov a školskej praxe. Výskum bol rozšírený o analýzu ekonomických, psychologických, sociálnych a štrukturálnych mechaník hier, napríklad mikrotransakcií, loot boxov, FOMO, retenčných mechanizmov, chatu s cudzími hráčmi a manipulatívneho dizajnu. Výstupy boli priebežne konzultované na odborných podujatiach, počas návštevy University of Malta a pri práci na webovej platforme AkúHru.sk.

Realizované aktivity v rámci projektu:

• CEEGS 2025 (Poľsko, október 2025): prezentácia príspevku REFRAMING GAME SPACE: FROM TECHNICAL TO SYMBOLIC SPECTACLE IN DIGITAL GAME MARKETING a odborná diskusia so zahraničnou komunitou.

• Game Developers Session Praha, 5. – 6. 12. 2025: odborný program k trendom herného priemyslu, financovaniu hier, AI a vzdelávacím iniciatívam; účasť na Gamebadges – Educator Stakeholder Meeting.

• University of Malta, Institute of Digital Games, 8. – 15. 4. 2026: výskumná a konzultačná návšteva na pozvanie pracoviska; diskusie o herných typológiách a rizikových aspektoch hier, spätná väzba k AkúHru.sk, pracovné stretnutie s Danielom Vellom a prednáška k dejinám slovenských digitálnych hier.

• 1. Olomouc Games Conference, 22. – 25. 4. 2026: prezentácia štrukturálnej typológie multiplayeru v paneli Categorizing Games and Gamers. Podujatie slúžilo ako druhá relevantná medzinárodná konferencia v zmysle pôvodného harmonogramu projektu.

5. Identifikácia výstupov projektu

1. Odborný článok / štúdia v recenznom konaní: Typológia rizikovosti digitálnych hier pre potreby pedagogickej praxe: dimenzie, herné typy a rýchly skríning. Výstup nadväzuje na výskum rizikových aspektov herných typov a je určený pre akademickú a pedagogickú prax. V čase odovzdania záverečnej správy sa čaká na výsledok recenzného konania. Po prijatí publikovaného výstupu bude výstup doplnený do príslušnej evidencie publikačnej činnosti podľa interných pravidiel VŠMU.

2. Web AkúHru.sk – plánovaný webový výstup projektu a slovenský výskumný a popularizačný nástroj hodnotiaci digitálne hry pre deti podľa rizikových dimenzií. Web sprístupňuje výsledky výskumu v aplikovateľnej forme pre rodičov a učiteľov a dopĺňa

obsahové ratingy typologickým hodnotením herných mechaník.
3. Konferenčné prezentácie a odborné výstupy: CEEGS 2025; 1. Olomouc Games Conference; výskumná návšteva University of Malta; odborná účasť na GDS Praha.
4. Aktualizované pedagogické a metodické materiály pre výučbu dejín hier, hernej analýzy a rizík digitálnych hier.

6. Celkové zhodnotenie projektu

Projekt hodnotím ako vecne naplnený. Pôvodná téma stabilnejších typológií digitálnych hier sa počas riešenia rozvinula do dvoch prepojených smerov: akademickej typológie multiplayerových foriem a prakticky orientovanej typológie rizikovosti hier. Tento posun predstavuje konkretizáciu pôvodného zámeru smerom k výstupom využiteľným aj v pedagogickej a popularizačnej praxi.

Významným prínosom projektu bola konfrontácia priebežných výsledkov so zahraničným odborným prostredím. Na konferencii CEEGS 2025 bol prezentovaný príspevok „Reframing Game Space: From Technical to Symbolic Spectacle in Digital Game Marketing“. Výskumný pobyt na University of Malta umožnil konzultácie k herným typológiám a rizikovým aspektom hier a Olomouc Games Conference poskytla priestor na prezentáciu rozpracovaného modelu multiplayerových foriem.

Pôvodný plán počítal popri CEEGS 2025 aj s účasťou na konferencii DiGRA 2026, prípadne na inom relevantnom medzinárodnom podujatí. Vzhľadom na časový rámec projektu a vývoj výskumnej témy bola táto časť zámeru nahradená kombináciou troch odborne relevantných aktivít: výskumným pobytom na University of Malta, účasťou na Olomouc Games Conference a účasťou na GDS Praha. Tieto aktivity spoločne naplnili pôvodný účel plánovanej druhej konferencie: umožnili odbornú konzultáciu výskumu, prezentáciu čiastkových výsledkov a rozšírenie projektu o aktuálne trendy herného priemyslu, AI nástrojov, grantovej podpory a kompetenčného vzdelávania.

Najdôležitejším aplikačným výsledkom je AkúHru.sk ako plánovaný webový výstup projektu. Web premieňa výskumné zistenia do praktickej formy rýchleho skríningu rizikovosti digitálnych hier pre rodičov, pedagógov a odborníkov pracujúcich s deťmi a

mládežou. Publikačný výstup projektu bol pripravený vo forme článku „Typológia rizikovosti digitálnych hier pre potreby pedagogickej praxe: dimenzie, herné typy a rýchly skríning“, ktorý je v čase odovzdania záverečnej správy v procese recenzného konania.

7. Finančné vyúčtovanie projektu (v prípade potreby pridať riadok)

číslo	názov položky	suma
1.	Cestovné náklady na konferencie (Wroclav, Malta, Olomouc, Praha)	2 562,44
2.	Nákup publikácií, odbornej literatúry 7ks	231,79
3, 4, 5,6,7	Počítač, HTC Vive Pro, Príslušenstvo, Nintendo Switch + príslušenstvo, Playstation 5 + príslušenstvo	5 090,51
8.	Softvér + hry Nintendo	514,90
9.	Webstránka – platforma na zverejnenie vedeckých štúdií	2 000
	SPOLU:	**10 399,64 eur**

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

Čerpanie rozpočtu bolo prispôsobené reálnemu vývoju projektu pri zachovaní jeho pôvodného účelu. Keďže príspevok na konferenciu DiGRA v Austrálii nebol prijatý, plánovaná zahraničná cesta bola nahradená kombináciou menších odborných aktivít: výskumným pobytom na University of Malta, účasťou na Olomouc Games Conference a GDS Praha. Tieto aktivity naplnili pôvodný zámer medzinárodnej konzultácie, prezentácie čiastkových výsledkov a získania spätnej väzby. Po konzultácii so študentmi boli namiesto HTC Vive Pro zakúpené dve zariadenia Meta Quest, ktoré lepšie zodpovedali pedagogickému a výskumnému využitiu projektu. Z rozpočtu nebolo vyčerpaných 1 600,36€. Hlavným dôvodom bolo, že časť plánovaných nákupov, najmä digitálne hry a softvér cez platformy ako Steam, nebolo možné technicky alebo administratívne realizovať vo forme vhodnej pre inštitucionálne obstaranie a evidenciu.

Podpis riešiteľa

V …….. dňa …… podpis ……..

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

V …….. dňa …… podpis ……..

Podpis vedúceho pracoviska (v prípade postdoktorandov)

V …….. dňa …… podpis ……..