

## Videohra jako prostředek poznání

Co nám výzkum her říká o nás samotných? Opravdu platí staré mýty, že v nás hraní násilných her znásobuje agresivitu? Proč nás tak baví dokola plnit i zdánlivě nesmyslné úkoly a proč některé těší trápení protihráčů? Co se hrálo v normalizačním Československu? O inovativní oborové specializaci, která pojímá počítačové hry z vědeckého hlediska, píše v unikátní přehledové knize specialistka [Helena Bendová](#).

Pokud jste se narodili v posledních několika dekadách, pravděpodobně jste se s videohrami už setkali. Fenomén počítačových her, který pro některé představuje vášně a v jiných budí nedůvěru, se od nedávna těší pozornosti akademiků z oborů od mediálních studií přes psychologii a pedagogiku až po filozofii. Interdisciplinární výzkum hráčů, hraní a her samotných odhaluje fungování komunity *gamerů*, reflektuje psychosociální otázky queer a genderu, ale také upozorňuje na temnější stránky lidské osobnosti a chování. Kniha zasvěcuje do fascinujícího oboru, díky němuž se dozvídáme o nás samotných víc, než bychom předpokládali.

Autorka **Helena Bendová** vnímala psaní své knihy jako výzvu: „Nejen kvůli tomu, že je oříšek shrnout srozumitelným, popularizujícím způsobem na tak malé ploše dosavadní vývoj celého jednoho vědního oboru. Komplikované to bylo i kvůli tomu, že coby modelového čtenáře budoucí knihy jsem měla v hlavě někoho, kdo počítačové hry nehraje a kdo nemá o oboru game studies žádnou představu. Vysvětlovat bylo tedy zapotřebí nejen odborné koncepty a dosavadní výzkumy, ale do jisté míry i samotné médium, o kterém píšu. Zároveň jsem se ale snažila text postavit tak, aby byl objevný pro čtenáře, kteří jsou aktivními hráči.“

„Nikdy jsem nehrála žádnou hru, měla jsem všechny předsudky, které jsou v této knize popsány, a po přečtení jsem se jich zbavila. Proto ji doporučuji všem zvědavým lidem, kteří hry nehrají, ale chtějí pochopit, proč je někoho baví hrát a zkoumat,“ říká režisérka a dokumentaristka **Zuzana Piusi**.

---

**Co je nového** je edice pro všechny zvědavé, kteří se zajímají o jiné obory a specializace, než je ta jejich. Renomovaní autoři na rozsahu do sto stran srozumitelným jazykem shrnují stav bádání, aktuálně zkoumané otázky a myšlenkové proudy z nedávného vývoje v daném oboru.

**Co je nového v počítačových hrách** vydává **Nová beseda**, nezávislé nakladatelství, které zkoumá a zviditelňuje souvislosti mezi specializovanými oblastmi poznání. Kniha je dostupná v e-shopu nakladatele <https://novabeseda.cz> a v kvalitních knihkupectvích.

### Kontakt pro média:

Anna Andrlová

T: +420 732 629 194

M: [produkce@novabeseda.cz](mailto:produkce@novabeseda.cz)

A: Bubenečská 258/9, Praha 6, 160 00



# Co je nového v počítačových hrách

Helena Bendová

ISBN 978-80-906751-9-3

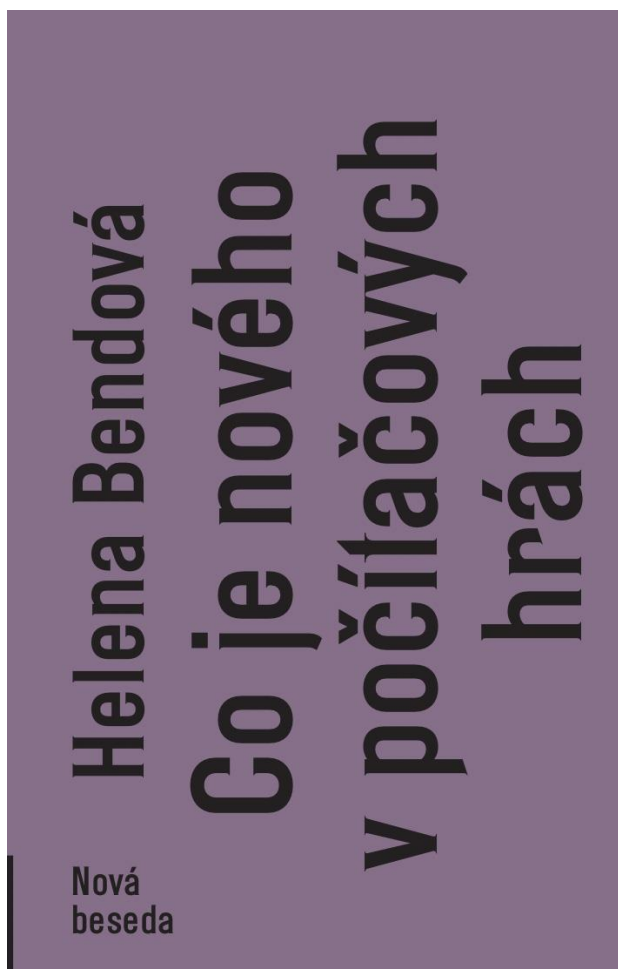
2019, Praha: Nová beseda

flexovazba, 127 x 197 mm

112 stran

## Aktuální myšlení o počítačových hrách jako kulturním fenoménu

Seriózní výzkum počítačových her, chápaných už ne pouze jako společenská hrozba, ale primárně jako nový kulturní fenomén, se zrodil v posledních patnácti letech. Kniha přiblíží nejpodstatnější současné proudy ve vědeckém myšlení o počítačových hrách v rámci tzv. herních studií.



## O autorce

Helena Bendová je přední česká filmová a herní teoretička. Zaměřuje se na herní studia, filmovou analýzu a kritiku, francouzský film, kognitivní filmovou teorii a naratologii. Rovněž působí jako radní Státního fondu kinematografie, překladatelka, editorka, odborná redaktorka v Nakladatelství AMU a občasná dramaturgyně filmových přehlídek. Několik let byla šéfredaktorkou filmového dvouměsíčníku Cinepur a redaktorkou časopisu pro teorii, historii a estetiku filmu *Illuminace*. S Davidem Čeňkem sestavila sborník *Jean-Luc Godard: Texty a rozhovory* (2005) a s Matějem Strnadem byla koeditorkou sborníku *Společenské vědy a audiovizie* (2014). V roce 2017 vyšla její kniha *Umění počítačových her* zkoumající umělecký potenciál a kulturní status tohoto nového média. Na FAMU vedla tým, který připravil vznik magisterského oboru herní design.

---