

## **Návrh tém dizertačných prác v študijnom programe teória digitálnych hier**

### **doc. Ing. Andrej Trnka, PhD.: Digitálne hry v predškolskom vzdelávaní**

Nástup nových IT pomôcok môže dopomôcť tomu, aby sa edukatívne digitálne hry využívali vo vzdelávacom procese aj v predškolskom veku. Vnímanie digitálnych hier ako edukačného prostriedku v celom spektre jednotlivých krajov SR však môže byť odlišné. Práve táto nerovnorodosť môže vplývať na úspech vzdelávacej inštitúcie (materskej školy). Cieľom práce je zistenie, do akej miery sa používajú digitálne hry v predškolskom vzdelávaní ako pomôcka pri edukácii. Dôležitým faktorom je aj štatistické porovnanie vplyvu digitálnych hier na proces výučby v predškolskom vzdelávaní. Metodický postup práce vyžaduje kvantitatívny výskum v predškolských zariadeniach na Slovensku. Výsledkom dizertačnej práce je okrem zistenia aktuálneho stavu aj porovnanie vedomostí predškolákov medzi skupinou, ktorá využíva a ktorá nevyužíva digitálne hry v edukačnom procese. Na základe získaných poznatkov je možné lepšie zanalyzovať využitie digitálnych hier v predškolskom vzdelávaní na Slovensku a výsledky môžu byť použité ako podklad pre ciele marketingovú kampaň spoločností zaoberajúcimi sa vývojom digitálnych hier.

### **prof. PhDr. Hana Pravdová, PhD.: Typológia herných princípov z aspektu mediálnych štúdií (mediologické aspekty ludológie)**

Teoreticko-empiricko-aplikačný výskum sa zaoberá osobitou problematikou v rámci herných princípov (vrátane digitálnych hier) – ich typologickými variantmi z aspektu kultúrno-historických a najmä mediologických výskumných prístupov. Doposiaľ sa vo výskumoch hier preferovali najmä skúmania z hľadísk -- antropologických, filozoficko-ontologických, sociálno-historických či okrajovo kultúrno-historických (Huizinga, Fink, Juul, Callois a pod.). Mediologické prístupy skúmania problematiky možno nájsť iba fragmentálne, v parciálnych štúdiách, pretože väčšina prác v oblasti stanovovania typologických variant herných princípov je determinovaná skôr striktne deskriptívnymi (v zmysle popisu pravidiel hier), žánrovými či psychologizujúcimi alebo technicko-technologickými pohľadmi (Aarseth, Lindley, Eskelinen a pod.). Výskum typológie herných princípov chce jednostrannú determinovanosť výskumných praktík prekonať a ponúknuť širšie, mediologické aspekty vo výskume danej problematiky. Takýto druh výskumu má svoje opodstatnenie aj vzhľadom na skutočnosť, že

doposiaľ neexistuje ucelená a aktuálna štúdia, ktorá by reflektovala významné zmeny v hernom priemysle aj s ohľadom na vznik a prudký rozvoj významného segmentu -- digitálnych hier, veľmi úzko spojeného s mediálnou sférou. Dizertačná práca má na jednej strane ambíciu analyzovať a overovať platnosť doterajších poznatkov. Na strane druhej, na základe kvantitatívneho zisťovania a kvalitatívnej analýzy kreovania a uplatnenia rôznych typov hier, chce vymedziť aktuálnu typológiu herných princípov reflektujúcu formy a produkčné stratégie súčasného herného priemyslu.

### **doc. PhD. Denisa Jánošová, PhD.: Využitie digitálnych hier pri propagácii regiónu**

Problematika regionálneho rozvoja patrí medzi najzávažnejšie problémy súčasnej slovenskej spoločnosti. Slovensko charakterizujú výrazné regionálne rozdiely, preto sa táto problematika dostáva do popredia nielen v rovine politiky a hľadania možnosti ich riešenia, ale i ako odborný problém. Cieľom výskumu je analýza regiónu a vytypovanie najzaujímavejších segmentov regiónu z hľadiska návštevnosti /reštauračné zariadenia, hrady, zámky, kultúrne podujatia, rekreačno-oddychové zóny a iné regionálne špecifiká/. Následne vytvoriť aplikáciu, ktorá formou digitálnej hry poukáže záujemcovi na prednosti daného regiónu. Záujemca stanoví kritériá jeho záujmu, pričom výsledkom bude prístupová cesta a možnosť dopravy i charakteristika cieľa, finančné náklady, parkovné možnosti. Danú aplikáciu verifikovať v praxi vybraného regiónu.

### **prof. Ing. Anna Zaušková, PhD. - Geolokačné služby a aplikácia herných princípov ako integrálna súčasť e-marketingu podnikateľských subjektov**

Smerovanie k udržateľnému rozvoju spoločnosti úzko súvisí s potrebou zavádzania inovačných procesov do podnikateľského prostredia. Prínos dizertačnej práce bude spočívať v tvorbe uceleného metodologického modelu použiteľného v podnikateľskej praxi, ktorý kombinuje použitie geolokačných služieb a sociálnych médií v kontexte rozvoja herných princípov pri komunikácii podnikateľského subjektu s publikom, v záujme zvýšenia povedomia o ekoinováciách. Dôraz je kladený na integrovanie digitálneho s mobilným marketingom so zámerom presného zacielenia odovzdávanej informácie konkrétnemu príjemcovi identifikovanému na základe jeho polohy.

**doc. PhDr. Dana Petranová, PhD.: Edukatívne digitálne hry ako nástroj rozvoja mediálnej gramotnosti**

Hranie digitálnych hier sa za posledné desaťročia stalo masovou aktivitou, obľúbenou u širokých vrstiev obyvateľstva. S ich prerastením zo sveta počítačov a herných konzol do sveta mobilných telefónov, súvisí zintenzívnenie diskusie o ich vplyvoch. V súčasnosti sa polemizuje o ekonomickom, komunikačnom, marketingovom, sociálnom, psychologickom či edukatívnom rozmere. Zástancovia digitálnych hier sa odvolávajú na nutnosť aktívnej participácie hráčov, pozitívne účinky, akými sú zábava či relax, až po sociálny a mentálny rozvoj dieťaťa. Kritici upozorňujú najmä na podporu agresivity, nezdravý životný štýl či závislosť na hraní hier. Práve nejednoznačnosť účinkov digitálnych hier nás vedie k tomu, aby sme sa zamerali na výskum edukatívnych digitálnych hier, ktoré sú najmenej kritizovanou kategóriou pre ich deklarované pozitívne vplyvy. Digitálne hry nemusia slúžiť len na oddych, ale môžu pútavou a zábavnou formou významne prispieť k rozvoju slovnej zásoby, zvyšovaniu jazykových znalostí, posilneniu kognitívnych kompetencií hráčov, pomáhať ľuďom so zdravotným postihnutím, nadobúdať rozlišovacie schopnosti, alebo sa ľahšie vyrovnáť s traumatizujúcimi životnými situáciami, napríklad smrťou blízkeho. Cieľom dizertačnej práce bude definovať, typologizovať a kategorizovať edukatívne digitálne hry, zistiť rozšírenie a podiel edukatívnych digitálnych hier na slovenskom hernom trhu. V práci budeme špeciálnu pozornosť venovať tým hrám, ktoré prispievajú k rozvoju mediálnej gramotnosti s možnosťou ich ďalšieho propagovania smerom k verejnosti.

**doc. PhDr. Slavomír Magál, CSc.: Science fiction ako priestor digitálnych hier**

Digitálne hry prebrali vo veľkej miere žánrovú typológiu a naratívne šablóny z literatúry a filmu. Science fiction je najmä v literárnej vede podrobne rozpracovaný a takmer uzatvorený súbor teoretických poznatkov, zatiaľ čo v „ludológii“ takáto reflexia zatiaľ absentuje alebo sa spracovala len marginálne. V oblasti digitálnych hier vznikajú v rámci science fiction nové žánrové alternatívy, ktoré využívajú väčšiu imaginatívnu slobodu vizuálnej kultúry v porovnaní s exaktnejšou a racionálnejšou platformou literatúry. Science fiction vytvára pre digitálne hry logický a akceptovateľný priestor a zároveň digitálne hry poskytujú nové obzory pre rozvoj science fiction v oblasti literatúry a filmu. Cieľom práce je skúmať vzájomné inšpiračné pramene a impulzy a pokúsiť sa nájsť prieniky pre smerovanie a vzájomné ovplyvňovanie digitálnych hier, literatúry a filmu v budúcnosti.

## **doc. PhDr. Slavomír Magál, CSc.: Digitálne hry ako fenomén populárnej kultúry**

Dejiny populárnej kultúry zaznamenali viaceré presuny ťažiska medzi jednotlivými umeleckými disciplínami. Populárne kultúrne sféry a umelecké druhy a žánre sa pritom postupne menili na „klasické“ a nahrádzali ich iné a nové v závislosti na technologickom vývoji a demokratizácii prístupu ku kultúrnym prejavom. Doterajšia teória kultúry len opatrne začína akceptovať digitálne hry ako nový fenomén populárnej kultúry s ambíciou prerásť do klasickej podoby. Zakladanie múzeí hier, akceptácia digitálnych hier ako akademickej disciplíny a existencia vedeckých časopisov z oblasti digitálnych hier predznamenávajú široký vplyv najmä digitálnych hier na vysokú aj populárnu kultúru v blízkej budúcnosti. Cieľom práce je teoreticky zdôvodniť miesto digitálnych hier v populárnej kultúre a naznačiť perspektívy ich ďalšieho prieniku a akceptácie v rámci druhov kultúry.

## **doc. PhDr. Slavomír Magál, CSc.: Hry ako naratívne, kognitívne a komunikačné štruktúry**

Teória hier skúma ich estetické, technické, ekonomické, sociálne, psychologické aj historické súvislosti. Rozdelenie hier podľa ich naratívnych, kognitívnych a komunikačných štruktúr posúva „ludológiu“ do vyššej vedeckej hierarchie a môže pomôcť najmä pochopeniu ich doterajšieho rozvoja a perspektív ich vývoja. Nové príbehy najmä v oblasti digitálnych hier, gamifikácia učenia a osvojovania si poznatkov od materskej školy až po manažérsku prípravu a skúmanie hier ako komunikačnej platformy prispievajú k vyššej spoločenskej akceptovateľnosti hier ako pozitívneho sociálneho javu a nielen ako zbytočnej kratochvíle. Cieľom práce je identifikácia naratívnych, kognitívnych a komunikačných štruktúr hier a ich význam pre spoločenské procesy a individuálny rozvoj človeka.

## **doc. PhDr. Zora Hudíková, PhD.: Špecifické aspekty hrania digitálnych hier**

Napriek tomu, že digitálne hry tvoria súčasť života už od začiatku 90. rokov 20. storočia, zvýšený záujem o výskum konceptov hier, správania sa hráčskej komunity, dopad hrania na hráča, jeho societu, ako aj výskyt spoločenských javov spojených s hraním hier, môžeme pozorovať až v poslednom desaťročí. Je to najmä vplyvom intenzívnej gamifikácie, ktorá má dopad na všetky oblasti spoločenského života. Výskumy sa orientujú nielen na deskripciu herných princípov a pravidiel, typologizáciu hier zo žánrologického a obsahového hľadiska,

či technologických faktorov podmieňujúcich funkčnosť hier, no veľký záujem vyvoláva aj skúmanie pocitov, emócií a prežívania, ktoré hranie hier v jedincovi vyvoláva, prenos týchto aspektov do jeho správania a života, ich vplyv na jeho komunikačné zvyklosti a interakcie. Výskum v rámci dizertačnej práce sa bude hlbšie orientovať na špecifické aspekty hrania, akými sú hráčska vášeň, emócie spojené s hraním, zmeny v správaní sa hráčov, negatívne dôsledky hrania digitálnych hier a nový jav – sledovanie hrania iných hráčov. Zámerom je preniknúť hlbšie do týchto javov a prispieť tak k poznaniu súčasného hráča, čo môže pomôcť architektom nových digitálnych hier.

### **doc. PhDr. Zora Hudíková, PhD.: Hráčske subkultúry**

Teoreticko-empirický výskum dizertačnej práce bude zameraný na analýzu jednotlivých subkultúr, ktoré sa sformovali v hráčskej komunite. Pojem subkultúra vnímame ako podsystem veľkej hráčskej kultúry, so svojimi hodnotami, normami atď. Zámerom výskumu bude odhaliť, aké subkultúry v hráčskej spoločnosti v súčasnosti existujú, aké sú charakteristické znaky jednotlivých subkultúr, aké hodnoty vyznávajú, aké sú ich hlavné motivátory, či majú nejakú hierarchiu a organizáciu, aký majú systém komunikácie, ako vnímajú sami seba, aké majú postoje voči ostatným spoluhráčom, aj iným hráčskym subkultúram, či spoločnosti. Výskum vychádza z predpokladu, že jednotlivé typy digitálnych hier sú obľúbené špecifickými typmi society a že konkrétne hry cielene hrajú ľudia s istým zámerom a hodnotami. Získané poznatky prinesú lepšie poznanie osobitých skupín hráčskej spoločnosti a mechanizmy ich fungovania.