Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/21mdTEDI008/21
Názov predmetu	kritická analýza mediálnych obsahov
Rozsah	2P + 1S
Počet kreditov	4
Vyučujúci	Mgr. et Bc. Silvester Buček (prednášajúci), Mgr. Juraj Kovalčík, PhD. (prednášajúci), doc. PhDr. Jana Radošinská, PhD. (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

Záverečné hodnotenie je udelené na základe súčtu bodov za prezentáciu projektu a semestrálny projekt. Študent/ka môže získať spolu 100 bodov (100 %). 25 % hodnotenia tvorí prezentáciu projektu (25 bodov) a 75 % hodnotenia predstavuje semestrálny projekt (75 bodov).
Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56% bodov (celkovo 56 bodov zo 100).
A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami ‹92-100 %› B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami ‹83-91 %› C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky ‹74-82 %›
D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby ‹65-73 %› E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám ‹56-64 %›
FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta ‹0-55 %›

Úspešné absolvovanie podmieňuje tiež odovzdanie projektu v stanovenom termíne a získanie najmenej 50 % bodov zo semestrálneho projektu.

Výsledky vzdelávania

Študent/-ka po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie:
Vedomosti:
• vysvetlí základné pojmy semiotiky a ich využitie v mediálnych a herných štúdiách (znak, kód, denotácia a konotácia, mýtus, kódovanie a dekódovanie),
• charakterizuje princípy (multimodálnej) kritickej diskurznej analýzy a vie, kde sú jej limity pri analýze hier,
• opíše súčasné kritické optiky v herných štúdiách (feministická a genderová, queer, postkoloniálna a dekoloniálna, rasa a etnicita, marxistická a politicko-ekonomická) a ich základné pojmy,
• rozlišuje analýzu reprezentácie, analýzu herného systému (mechaník a pravidiel) a analýzu kontextu (produkcia, distribúcia, komunity a paratexty).
Zručnosti:
• aplikuje vybranú metódu na konkrétnu hru alebo mediálny obsah a argumentuje dôkazmi z vlastného hrania (close playing),
• porovná, ako rôzne kritické optiky menia čítanie tej istej hry,
• vyjadrí kritický argument v zvolenej forme (písomnej alebo tvorivej) a obháji voľbu formy,
• kriticky a transparentne využíva nástroje AI, overuje ich výstupy a vie ich výstup sám kriticky analyzovať.

Kompetencie:
• samostatne sformuluje kritickú výskumnú otázku a navrhne postup jej riešenia,
• prezentuje a obhajuje vlastnú analýzu pred skupinou a poskytuje konštruktívnu spätnú väzbu iným (peer review),
• reflektuje vlastnú pozíciu ako hráča a analytika a pracuje so zdrojmi v súlade s akademickou etikou.

Stručná osnova predmetu

1. Ciele predmetu, podmienky a formy výstupov. Prehľad prístupov k analýze hier: close playing, formálna analýza, procedurálna rétorika.
2. Semiotika v mediálnych a herných štúdiách. Saussure a Peirce, Barthes (denotácia, konotácia, mýtus), Hall (kódovanie a dekódovanie). Semiotika herného rozhrania, obrazu, zvuku a pravidiel.
3. Multimodálna kritická diskurzná analýza. Fairclough, van Dijk, Wodak. Kress a van Leeuwen a multimodalita. Ako sa spája obraz, zvuk, text, mechanika a interakcia do ideologického významu. Kritika a limity metódy.
4. Feministická a genderová analýza. Reprezentácia a systém: ženské postavy, roly v mechanikách, pohľad (gaze), identita hráča a „gamer" diskurz.
5. Queer game studies. Queerovanie hier nad rámec reprezentácie: mechaniky, čas, neúspech, hranie. Kritika inklúzie a normalizácie.
6. Postkoloniálna a dekoloniálna analýza. Kolonializmus ako herná logika: expanzia, zdroje, „iný". Procedurálna rétorika a koloniálne konvencie.
7. Rasa a etnicita. Reprezentácia rasy, empatia a jej limity, orientalizmus, bielosť ako norma a biela nadvláda v hernej kultúre.
8. Marxistická a politicko-ekonomická kritika. Hry ako komodita, playbour, monetizácia, platformy a distribúcia, práca v hernom priemysle.
9. Produktívne a akademicky korektné využitie AI
10: Prezentácia a peer review semestrálnych projektov

Odporúčaná literatúra

Dyer-Witheford, N., & De Peuter, G. (2009). Games of empire: Global capitalism and video games. University of Minnesota Press.
Hawreliak, J. (2019). Multimodal semiotics and rhetoric in videogames. Routledge.
Kovalčík, J. (2021). Promoting feminist issues in the contemporary slovak music video: A comparative analysis of Katarzia's "Hoří i voda" and Eniesa's "Melody". In Ľ. Čábyová, Z. Bezáková, & A. Madleňák (Eds), Marketing Identity: New Changes, New Challenges (pp. 345–356). FMK UCM.
Kovalčík, J., Kabát, M., & Neumann, M. (2024). The Communist Tycoon. In M. Mochocki, P. Schreiber, J. Majewski, & Y. I. Kot (Eds), Central and Eastern European Histories and Heritages in Video Games (pp. 156–173). Routledge.
Machin, D., & Mayr, A. (2023). How to do critical discourse analysis: A multimodal introduction (2nd ed.). SAGE.
Mukherjee, S. (2017). Videogames and Postcolonialism: Empire Plays Back. Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1007/978-3-319-54822-7
Shaw, A. (2014). Gaming at the edge: Sexuality and gender at the margins of gamer culture. University of Minnesota Press.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský, anglický