

Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/21mdTEDI012/21
Názov predmetu	sociologické a psychologické pôsobenie hier
Rozsah	2P
Počet kreditov	3
Vyučujúci	prof. Mgr. Lucia Spálová, PhD. (prednášajúci), Mgr. Magdaléna Balážiková, PhD. (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

- # Vypracovanie priebežných zadaní: 60%
- # Vypracovanie záverečnej prípadovej štúdie: 40%

Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56 % bodov (celkovo 56 bodov zo 100).

Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 92 =A; 91 - 83 =B; 82 – 74 =C; 73 – 65 =D; 64 - 56 =E; 55 a menej = FX.

Výsledky vzdelávania

- Študent má systematické vedomosti z oblasti psychológie digitálnych hier zahrňajúce kognitívne, emočné aj motivačné psychologické procesy.
- Ovláda základnú terminológiu predmetu, pozná a rozumie súvisiacim psychologickým efektom. Získané poznatky dokáže aplikovať pri tvorbe aj posudzovaní digitálnych hier.
- Dokáže identifikovať v konkrétnych hrách preberané psychologické efekty.
- Je schopný získať teoretické poznatky aplikovať pri tvorbe a hodnotení digitálnych hier.
- Študent dokáže identifikovať a čiastočne zhodnotiť psychologické súvislosti jednotlivých digitálnych hier.
- V obmedzenom rozsahu dokáže posúdiť herný titul z hľadiska potenciálneho dopadu na recipientov.
- V nadväznosti na získané teoretické vedomosti dokáže samostatne rozširovať svoju teoretickú základňu poznatkov.

Stručná osnova predmetu

- o Úvod do psychologického myslenia (základné koncepty psychológie, prežívanie a správanie, kategórie psychiky, psychické procesy a i.)
- o Motivácia a motívy hrania. Ponorenie do hry.
- o Typológia hráčov.
- o Identita v digitálnych hrách (anonymita, deindividualizácia, virtuálna identita). Psychológia herných avatarov. Proteov efekt.
- o Psychológia podvádžania (experimenty Dana Arielyho, averzia ku strate, efekt vlastníctva a i.).
- o Kognitívne dôsledky hrania digitálnych hier.
- o Učenie prostredníctvom hier.

o Kognitívne skreslenia v kontexte digitálnych hier.
o Násilie a agresivita v hernom prostredí.
o Herná závislosť. Závislosť na internete.
o Skupinová dynamika v hernom prostredí.
o Genderové aspekty digitálnych hier.

Odporúčaná literatúra

Gough, C. (2020). Number of active video gamers worldwide from 2015 to 2023 [online]. Statista. Dostupné na: [<https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/>]. Citované 2020-12-8.
Kowert, R., & Quandt, T. (Eds). (2015). The Video Game Debate: Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games. Londýn, New York: Routledge. Stránky 54-73.
Kriss, A. (2019). Universal Play: How Videogames Tell Us Who We Are and Show Us Who We Could Be. Veľká Británia: Robinson.
Spálová, L. (2013). Transdisciplinárne prístupy v mediálnom výskume. Nitra: UKF. (160 s.)
Balážiková, M., & Mago, Z. (2021). Resurrection of evolutionary psychology in gaming: How can old principles contribute a new domain. AD ALTA: Journal of Interdisciplinary Research, 11(2), 171-176. ISSN 1804-7890.

Nepovinná odporúčaná literatúra:

Hawkins, I., Ratan, R., Blair, D., et al. (2019). The Effects of Gender Role Stereotypes in Digital Learning Games on Motivation for STEM Achievement. Journal of Science Education and Technology, 28(5), 628-637. <https://doi.org/10.1007/s10956-019-09792-w>
Ariely, D. (2009). Jak drahé je zdarma. Práh. (215 s.)
Madigan, J. (2015). Getting Gamers: The Psychology of Video Games and Their Impact on the People who Play Them. USA: Rowman & Littlefield Publishers. (320 s.)
Mago, Z. (2014). Avatar ako genderizačný faktor vo virtuálnom prostredí digitálnych hier. In Dot.comm, 2(1-2), s. 33-42.
Mago, Z. (2016). Violence and digital games facts beyond myths. In European Journal of Science and Theology, 12(5), s. 135-144.
Bartle, R. (2003). Designing Virtual Worlds. New Riders. (768 s.)

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský, anglický