Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

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

Záverečné hodnotenie je udelené na základe písomnej skúšky alebo vyhotovenia záverečných zadaní vychádzajúcich z obsahu predmetu, ktoré tvoria 100% hodnotenia.

Záverečná hodnotiaca stupnica:
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 predmetu podmieňuje účasť na výučbe. (Povolené sú maximálne 2 absencie = 4 vyučovacie hodiny bez udania dôvodu. V prípade individuálneho harmonogramu štúdia nutná minimálne 50 % účasť na výučbe. Absencie nad rámec povoleného množstva sú zdôvodňované a ospravedlňované individuálne.)

Výsledky vzdelávania

Po absolvovaní predmetu študent získa nasledujúce vedomosti a kompetencie:
Vedomosti
• Má systematické vedomosti z oblasti psychológie digitálnych hier, zahŕňajúce kognitívne, emocionálne, motivačné a behaviorálne procesy súvisiace s hraním digitálnych hier.
• Ovláda základnú odbornú terminológiu psychológie digitálnych hier a rozumie psychologickým konceptom, teóriám a efektom súvisiacim s hráčskym správaním a herným zážitkom.
• Pozná základné psychologické mechanizmy ovplyvňujúce motiváciu hráčov, ich rozhodovanie, prežívanie a interakcie v hernom prostredí.
• Rozumie vzťahom medzi psychologickými charakteristikami hráčov, vlastnosťami digitálnych hier a potenciálnymi účinkami hrania na jednotlivcov.
• Pozná možnosti aplikácie psychologických poznatkov pri tvorbe, analýze a hodnotení digitálnych hier.
• Rozumie základným psychologickým a sociálnym súvislostiam digitálnych hier a ich potenciálnym pozitívnym aj negatívnym dôsledkom na hráčov.

Kompetencie
• Dokáže identifikovať a interpretovať vybrané psychologické mechanizmy a efekty prejavujúce sa v konkrétnych digitálnych hrách.
• Je schopný aplikovať získané teoretické poznatky pri analýze, tvorbe a hodnotení digitálnych hier.
• Dokáže identifikovať a primerane posúdiť psychologické súvislosti herných mechaník, herného dizajnu a hráčskeho správania.
• Je schopný kriticky zhodnotiť vybrané aspekty digitálnych hier z hľadiska ich potenciálneho vplyvu na kognitívne, emocionálne a behaviorálne procesy hráčov.
• Dokáže na základnej úrovni posúdiť potenciálne pozitívne a negatívne psychologické dôsledky konkrétneho herného titulu na jeho používateľov.
• Je schopný prepájať teoretické psychologické poznatky s konkrétnymi príkladmi a situáciami z prostredia digitálnych hier.
• Dokáže samostatne vyhľadávať, kriticky posudzovať a využívať odborné zdroje s cieľom priebežne rozširovať a aktualizovať svoje vedomosti z oblasti psychológie digitálnych hier.

Stručná osnova predmetu

1. Psychológia hernej motivácie a optimálneho zážitku.
2. Osobnostné typológie hráčov. Generačné špecifiká, špecifiká žánrov a mediálnych platforiem.
3. Emocionálne zapojenie - interaktivita a imerzívnosť v digitálnych hrách.
4. Neurobiologické koreláty hrania.
5. Problematika identity v digitálnych hrách. Parasociálne vzťahy, psychológia avatarov.
6. Toxicita herného prostredia, autoregulácia, etické kódexy.
7. Sebarozvoj prostredníctvom digitálnych hier – soft skills.
8. Kognitívne dôsledky hrania digitálnych hier – učenie a vzdelávanie.
9. Skupinová dynamika v hernom prostredí.
10. Problémové hranie a nelátkové závislosti.
11. Stereotypizácia a diverzita v digitálnych hrách.
12. Nekalé monetizačné stratégie.

Odporúčaná literatúra

Balážiková, M. (2022). Vybrané kapitoly pôsobenia digitálnych hier. Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave.
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.
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.)
Spálová, L. (2013). Transdisciplinárne prístupy v mediálnom výskume. Nitra: UKF. (160 s.)
Yee, N. (2014). The Proteus paradox: How online games and virtual worlds change us—and how they don't. Yale University Press.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský