Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KMEDV/24bdTEDI001/24
Názov predmetu	etika nových médií
Rozsah	1P + 1S
Počet kreditov	5
Vyučujúci	Mgr. Magdaléna Švecová, PhD. (prednášajúci), prof. PhDr. Slavomír Gálik, PhD. (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

Aktívna participácia na hodinách - plnenie zadaní a aktívna participácia na seminároch: 50 %
Ústna skúška: 50%

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

Výsledky vzdelávania

Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie:

- má mať hlbšie pochopenie pre vybraný etický problém,
- je schopný aktívne vyhľadávať relevantné zdroje a pristupovať k nim kriticky,
- vie previazať teoretické poznatky na aktuálnu problematiku a aplikovať ich v rôznych etických kontextoch,
- dokáže samostatne vyhľadávať a využívať zdroje svojej informovanosti a svojmu vzdelávaniu,
- má schopnosť identifikovať problematické javy v digitálnom priestore a hernom svete a chápať ich spoločenské následky,
- vie využívať získané znalosti a schopnosti pri svojom ďalšom výskume, ale aj pri každodennom používaní médií.

Stručná osnova predmetu

1. Úvod do problematiky, základné pojmy etiky, morálky, špecifiká etiky nových médií.
2. Regulácia trhu, tvorba a dostupnosť hier podľa politizácie, kultúry a ideológie.
3. Etické a morálne zásady v herných vydavateľstvách. Spoločenská zodpovednosť.
4. Etické zlyhania v herných subkultúrach. Problémy toxických subkultúr.
5. Etické kontroverzie v hrách. Dehumanizácia v digitálnych hrách.

6. Morálny aspekt násilia v digitálnych hrách. Desenzibilizácia, výskum násili v hrách.
7. Využívanie hier na neetické účely. Vojenská, extrémistická a politická propaganda.
8. Stereotypizácia v digitálnych hrách.
9. Ekologické uvedomenie v médiách a hrách a falošný ekologický aktivizmus.
10. Erotika v hrách. Morálne zobrazenie intimity, nahoty a sexu.
11. Hry rozvíjajúce empatiu. Spracovanie eticky a morálne náročných hier.
12. Závislosť na digitálnych hrách. Znaky závislosti a osobnostné predpoklady.

Odporúčaná literatúra

Beran, O. & Cíbik, M. (2023). Základní etické teorie. Pavel Mervart.

Flanagan, M. & Nissenbaum, H. (2016). Values at Play in Digital Games [Herné hodnoty v digitálnych hrách]. MIT Press.

Markoš, J. (2020). Medzi dobrom a zlom. N Press.

Payne, M.T. & Huntemann, N.B. (2019). How to Play Video Games [Ako sa h rať videohry]. New York University Press.

Sicart, M. (2010). The Ethics of Comupter Games [Etika počítačových hier]. MIT Press. (Dostupné na: https://is.muni.cz/el/1421/jaro2014/IM090/Miguel_Sicart_The_Ethics_of_Computer_Games_2009.pdf)

Švecová, M. & Kukumbergová, A. (2020). Etika digitálnych hier. FMK UCM v Trnave.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský a anglický jazyk