Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/24beTEDI002/24
Názov predmetu	hry v dejinách kultúr I.
Rozsah	24sP
Počet kreditov	5
Vyučujúci	Mgr. Monika Cihlářová, PhD. (prednášajúci), Mgr. Veronika Šašalová, PhD. (prednášajúci), doc. PhDr. Jana Radošinská, PhD. (prednášajúci), prof. PhDr. Hana Pravdová, PhD. (prednášajúci), Mgr. Zuzana Kvetanová, PhD. (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

Záverečné hodnotenie pozostáva zo záverečného písomného testu. Vedomostný test v písomnej podobe obsahuje otázky z problematiky hier v dejinách kultúr. Predstavuje 100 % hodnotenia (možno v ňom získať maximálne 50 bodov). Podmienkou úspešného absolvovania písomného testu je získanie minimálne 60 % bodov (tzn. 30 bodov z celkových 50).

Pravidelná účasť na výučbe je ďalšou podmienkou úspešného absolvovania predmetu. Povolené sú maximálne 2 absencie (t. j. 4 vyučovacie hodiny osobitne na prednáškach a osobitne na seminároch), a to bez udania dôvodu. V prípade väčšieho počtu absencií (3 – 4 osobitne na prednáškach a osobitne na seminároch), je nutné predložiť lekárske potvrdenie svedčiace o závažných zdravotných problémoch, pre ktoré sa študent nemohol zúčastniť na vyučovaní. Jednotlivé prípady sa posudzujú individuálne, s prihliadnutím na okolnosti. V prípade schváleného individuálneho harmonogramu štúdia je nutná minimálne 50 % účasť na prednáškach

Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %):
40 % hodnotenia tvorí účasť na prednáškach (povolené sú max. 2 absencie, pri študentoch s IŠP max. 50% z celkového počtu seminárov), (40 bodov),
60 % hodnotenia predstavuje úspešné absolvovanie záverečnej písomnej skúšky (60 bodov). Úspešné absolvovanie písomnej skúšky znamená, že študent dosiahol minimálne 36 bodov.

Záverečná hodnotiaca stupnica (v percentách):
Záverečná hodnotiaca stupnica: 100 – 92 =A; 91 – 83 =B; 82 – 74 =C; 73 – 65 =D; 64 – 56 =E; 55 a menej = FX.

Výsledky vzdelávania

tudent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie:
- Získa vedomosti z oblasti typológie a prejavov hier v dejinách významných civilizačných epoch -- od kultúr starovekého Grécka, starovekého Ríma po európsku stredovekú kultúru.
- Získa prehľad o typológii jednotlivých hier na základe aplikácie kategorizácie herných princípov podľa R. Cailoissa.

- Porozumie hrám a jednotlivým herným princípom v kontexte pôsobenia jednotlivých kultúrnych elementov.
- Je zorientovaný v oblasti jednotlivých slohov a štýlov i vo výrazových prostriedkov z oblasti vizuálnej umeleckej kultúry, materiálnej kultúry, ktoré vizuálne spredmetňujú jednotlivé herné aktivity.
- Na základe získaných vedomostí a prehľadu hier v dejinách kultúr je študent schopný pracovať s prvkami vizuálnej kultúry v dobovom kontexte, ako aj v rámci konceptualizácie vizuálneho stvárnenia digitálnych hier.
- Je schopný správne identifikovať a aplikovať vhodnú vizualizáciu hernej scény vo vzťahu k herným mechanikám.
- Poznatky z oblasti herných princípov mu umožňujú získať špecifický druh zručností spočívajúcich vo výbere adekvátnych vizuálnych zobrazení.
- Študent sa orientuje v základných atribútoch a prvkoch umeleckých epoch a pre ne príznačných herných prvkov i herných druhov, čo mu dáva priestor pre rozvoj jeho kreatívneho myslenia. Táto kompetencia mu prehlbuje aj schopnosť imaginatívneho zobrazovania a profesionálneho pilotovania v plejáde umeleckých druhov a foriem, žánrov, druhoch hier, herných princípov a ich vhodnej kombinácie.
- Osobité znalosti zo špecifickej oblasti, akými sú hry v dejinách kultúr, mu slúžia ako inšpirácia pri jeho kreatívnej činnosti a zároveň mu umožňujú kompetentne posudzovať adekvátnosť ich aplikácie pri tvorbe jednotlivých žánrových platforiem digitálnych hier.

Stručná osnova predmetu

1. Definičné rámce a konceptualizácia pojmov kultúra, dejiny, hry, médiá z aspektu kultúrno-antropologického, mediologického, sociologického a filozoficko-historického.
2. Koncept hry ako kultúrotvorný činiteľ a kultúrny fenomén v diele J. Huizingu.
3. Typológia hier podľa R. Cailloisa, klasifikačné kritériá herných princípov.
4. Staroveké Grécko. Umelecká kultúra v Egejskej oblasti, v archaickom, predklasickom, klasickom, a helénskom starom Grécku, materiálna kultúra.
5. Starogrécke hry a kult, kultové a herné rituály, slávnostné hry na počesť boha Dionýza, profánne hry detí a dospelých.
6. Olympijské hry na počesť boha Dia, vznik, vývoj, kultové herné ceremónie, herné disciplíny.
7. Staroveká Rímska ríša. Umelecká kultúra Etruskov, Rímskej ríše v obdobiach kráľovstva, republiky a cisárstva, materiálna kultúra.
8. Rímske kulty Dionýza, Bakchusa, Saturna, hry na počesť bohov, Ludi romani, Ludy plebej, divadlo, hry v Cirku maxime.
9. Gladiátorské hry, vznik, vývoj, gladiátori, ceremónie, pravidlá, pantomíma prvých reality show.
10. Stredovek. Umelecká kultúra v rannom, vrcholnom a neskorom stredoveku, materiálna kultúra.
11. Sakrálne verzus profánne hry stredovekých ľudí, karnevalová herná kultúra, hry detí a dospelých.
12. Étos rytierskej kultúry, dvoranská kultúra, rytierske turnaje, herné ceremónie, vznik, vývoj.

Odporúčaná literatúra

Huizinga, J. (1999). Jeseň stredoveku. Homo Ludens. Tatran.
Caillois, R. (1998). Hry a lidé. Nakladatelství Studia Ypsilon.
Fink, E. (1993). Hra jako symbol světa. Český spisovatel.
Olivová, V. (1979). Historická geneze sportu. Olympia.
Vaněk, J. (2007). Filosofie a kultura v evropských dějinách. Professional Publishing
Pravdová, H. (2022). From homo ludens to homo medialis. Cultural dimensions of game pronciples and media. Wolters Kluwer.
Bučková, Z. (2016). Historical reflection of the game principle alea and its presence in virtual reality. Communication Today. 7(2), s. 30-45.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský jazyk