



**Témy dizertačných prác
pre akademický rok
2025/2026
na FTK UCM v Trnave**



TÉMY DIZERTAČNÝCH PRÁC PRE ŠTUDIJNÝ PROGRAM TEÓRIA DIGITÁLNYCH HIER

Meno: doc. Mgr. Zdenko Mago, PhD.

Téma dizertačnej práce: Hororové digitálne hry a ich komunikácia

Forma štúdia: denná

Formulácia problému: Dizertačná práca sa zaoberá vývojom hororového žánru v digitálnohernom sektore a jeho komunikačných prístupov. Venuje sa historickým kontextom a mapuje technologický pokrok, ktorý umožnil rozvoj nových foriem naratívneho dizajnu, audiovizuálneho spracovania a hráčskeho zážitku v rámci tohto špecifického žánru. Súčasťou je aj klasifikácia hororových podžánrov a identifikácia kľúčových aspektov, ktoré definujú ich jedinečnosť. Práca ďalej skúma trendy v komunikácii podžánrov hororových digitálnych hier, prostredníctvom analýzy ich komunikačných stratégií, a determinuje faktory, ktoré prispeli k ich úspechu na hernom trhu. Výsledky práce poskytujú cenné poznatky nielen pre spoločnosti produkujúce hororové hry, ale rozširujú aj teoretický rámec týkajúci sa adaptácie hororového žánru na meniace sa preferencie hráčov a technologické trendy v digitálnohernom sektore, zachovávajúc si svoju podstatu a kultúrny význam.

Cieľ práce: Cieľom práce je na základe kvantitatívno-kvalitatívneho skúmania identifikovať faktory úspešnosti rôznych hororových podžánrov na digitálnohernom hernom trhu a vypracovať odporúčania pre ich efektívnu komunikáciu, zohľadňujúc špecifické preferencie hráčov a zachovanie autenticity žánru.

Meno: prof. PhDr. Hana Pravdová, PhD.

Téma dizertačnej práce: Vizualizácia populárnej kultúry v digitálnych hrách

Forma štúdia: denná, externá

Formulácia problému: Teoreticko-empirická práca sa zaoberá problematikou presahov súčasnej audiovizuálnej populárnej kultúry do vizuálneho stvárnenia digitálnych hier. Súčasne analyzuje vizuálnu tvorbu digitálnych hier z hľadiska ich populárno kultúrneho potenciálu ovplyvňovať vizualitu iných žánrov audiovizuálnej kultúry. Vo vedeckom diskurze na poli skúmania predmetnej problematiky panuje konsenzus v tom, že mediálna tvorba dostáva univerzálny charakter, čo súvisí s jej technicko-technologickou platformou, s procesmi digitalizácie, internetizácie a virtualizácie. Nové technológie sa stali nielen súčasťou vizuálneho stvárňovania obrazov, ale zároveň aj ich tvorcami. Rozvinula sa nová estetika obrazu, ponúkajúca osobitú ikonickosť výrazu. Podľa M. Maffesoliho takéto obrazy predstavujú akýsi „makrokozmos,“ ponúkajúci „okno“, teda identifikujúci pohľad do každej narácie. Toto nazeranie cez celú škálu populárno kultúrnych vizuálnych symbolov, elementov a ikonických vyobrazení sa deje na pozadí hravých experimentov s obrazom. Produkujú sa submisívne, provokačné detaily, dynamické strihy, gýčovitá farebnosť, predimenzované tvary, preferuje sa neobaroková dynamika populárnych obrazov. Uvedené tendencie možno veľmi zreteľne reflektovať vo vizuálnom stvárnení digitálnych hier. To je iba jeden z dôvodov, prečo možno predpokladať, že digitálne hry významnou mierou ovplyvňujú vizualitu viacerých žánrov

súčasnej audiovizuálnej tvorby. A to nielen z hľadiska výberu námetov, narácie, ale aj ich, v hráčskej verejnosti obľúbenej, vizualizácie prostredia, herných postáv a pod.

Cieľ práce: Na základe kvantitatívno-kvalitatívneho skúmania zistiť spôsob a mieru presahu populárno kultúrnych obrazov do tvorby vybraných žánrov digitálnych hier, ako aj spôsob a mieru vplyvu obrazov digitálnych hier na vybrané žánre súčasnej audiovizuálnej tvorby.

Meno: prof. PhDr. Hana Pravdová, PhD.

Téma dizertačnej práce: Vývoj procesu sexualizácie ženských herných postáv v digitálnych hrách

Forma štúdia: denná, externá

Formulácia problému: Teoreticko-empirická práca sa zaoberá problematikou vývoja znázorňovania ženských herných postáv z aspektu ich sexualizácie v digitálnych hrách od 80 rokov minulého storočia po súčasnosť. V oblasti mediálnych štúdií je fenomén sexualizácie ženských protagonistiek pomerne sledovaná a skúmaná téma už viac ako štyri dekády. Absentujú však štúdie, ktoré by sa venovali uvedenej problematike komplexne, s ohľadom na mentálne nastavenie sociokultúrneho prostredia a jeho vplyv na preferované populárno kultúrne obrazy a situácie v digitálnych hrách. Je empiricky dokázateľné, že zobrazovanie a sexualizácia ženských herných postáv si zaslúži pozornosť aj z hľadiska ich stereotypného vykresľovania charakterov, konania a spôsobu myslenia, ktorý konvenuje prevažne maskulínnemu svetu. Na zreteľ je potrebné vziať aj početnosť výskytu ženských herných postáv a spôsob ich zobrazovania v digitálnych hrách vo vzťahu k jednotlivým žánrom digitálnych hier. Napríklad Ch. Near pred viac ako desiatimi rokmi zistil, že na obaloch videohier sa v 42 percentách zobrazujú iba mužské postavy a iba v 7 percentách boli zastúpené ženské herné postavy, z toho 61 percent bolo sexisticky stvárnených. Viaceré relevantné štúdie tiež poukazujú na výraznú stereotypizáciu a sexualizáciu ženských herných postáv v samotných digitálnych hrách. V rámci súčasného výskumného vedeckého diskurzu sa ustálil názor, ktorý akcentuje fakt, že stereotypizácia a sexualizácia žien v mediálnej produkcii, vrátane digitálnych hier, je konzekvenciou pôsobenia patriarchálnej spoločnosti a jej kultúrnych idolov i normatívov. Táto realita sa kreuje aj v dôsledku iných sociokultúrnych faktorov, ktorým sa prispôsobujú feminínne stratégie prežitia v mužskom svete, čo sa v konečnom dôsledku podpisuje pod ich správanie, spôsob komunikácie či obliekanie a pod., Na základe uvedených faktov sa v sociokultúrnom prostredí vytvárajú stereotypy a objavuje sa proces sexualizácie žien. Je preto otázne, akým spôsobom sa s týmito stratégiami pracuje pri tvorbe digitálnych hier, ako sa v nich reflektujú a spracovávajú feminínne stratégie, sociokultúrne stereotypy a fenomén sexizmu.

Cieľ práce: Na základe kvantitatívno-kvalitatívnych metód skúmania zistiť, akým spôsobom sa vytvárajú stereotypy a sexualizácia ženských herných postáv v digitálnych hrách a ako sa v nich reflektujú sociokultúrne feminínne stratégie prežitia, stereotypy a sexizmus.

Meno: prof. PhDr. Hana Pravdová, PhD.

Téma dizertačnej práce: Autenticnosť zobrazovania kultúrnych artefaktov prostredníctvom digitálnych hier

Forma štúdia: denná, externá

Formulácia problému: Teoreticko-empirická dizertačná práca sa zaoberá problematikou hodnovernosti a pôvodnosti zobrazovaných kultúrnych artefaktov v digitálnych hrách vo vzťahu k ich stvárneniu, dobovému zasadeniu, umeleckému štýlu i narácii. Zámerom práce je reflektovať a analyzovať tvorivé prístupy ku koncipovaniu zobrazovania kultúrnych artefaktov v rámci digitálnych hier so zameraním na historické motívy z rôznych období kultúrnych dejín (starovek, stredovek, novovek). V rámci analýz vybraných digitálnych hier zaoberajúcich sa históriou a pracujúcich s vyobrazením kultúrnych a umeleckých artefaktov je preukázateľné, že dochádza ku skresľovaniu zobrazení z rôznych aspektov. Môže sa jednať napríklad o dobové určenie situácie a zobrazených artefaktov. Nemusia korešpondovať s takým využívaním kultúrnych artefaktov a umeleckých štýlov, ktoré by mali zodpovedajú ich autenticite, teda historickej realite. Často krát možno vidieť hybridné zobrazovania, v ktorých sú využité ich zobrazenia z rôznorodých historických období či umeleckých štýlov. Na strane druhej takáto hybridizácia nezodpovedá ani spôsobu narácie, zasadenej do konkrétneho historického času. Je logické, že v takom type výskumu je potrebné prihliadať na žánrovosť, naráciu a zobrazované situácie, napríklad pri futuristických alebo fantazijných stvárneniach či science fiction, ktorých príbehy nie sú vsadené do reálneho kultúrno-historického kontextu. Skúmanie autenticity zobrazovania kultúrnych artefaktov v digitálnych hrách má z uvedených aspektov ambíciu odhaliť, mapovať a kategorizovať a zistiť mieru využívania takýchto tvorivých prístupov. Dôvodom je fakt, že historické motívy v digitálnych hrách sú obľúbené v hráčskom prostredí, ako aj fakt, že majú nepopierateľný edukačný potenciál. Teoreticko-empirický výskum uvedenej problematiky tak môže napomôcť k jej konceptualizácii vo vedeckom diskurze a v konečnom dôsledku zvýšiť úroveň profesionálneho prístupu pri využívaní a zobrazovaní adekvátnych kultúrnych artefaktov v digitálnych hrách.

Cieľ práce: Na základe kvantitatívno-kvalitatívnych metód skúmania zistiť, aká sú tvorivé prístupy k autentickému zobrazovaniu kultúrnych artefaktov v žánri historicky zameraných digitálnych hier a zároveň mapovať zaužívané postupy ich tvorcov a kategorizovať ich.

Meno: doc. Ing. Andrej Trnka, PhD.

Téma dizertačnej práce: Špecifiká a zefektívnenie projektového manažmentu v kontexte nezávislých herných štúdií

Forma štúdia: denná

Formulácia problému: Dizertačná práca sa sústreďuje na špecifiká projektového manažmentu v prostredí nezávislých (indie) herných firiem, ktoré čelia špecifickým výzvam vyplývajúcim z limitovaných zdrojov, vysokodynamického prostredia a kreatívne orientovaných procesov. Hlavným cieľom práce je definovať tieto špecifiká, identifikovať zásadné problémy a navrhnúť adaptované metódy a nástroje na optimalizáciu procesov riadenia vývoja hier v tomto segmente. V rámci výskumu sa analyzujú špecifiká projektového manažmentu v kontexte indie herných štúdií a identifikujú najčastejšie prekážky, s ktorými sa tieto firmy stretávajú. Práca zároveň zahŕňa analýzu úspešných projektových prístupov prostredníctvom prípadových štúdií renomovaných indie štúdií. Na základe vykonaných analýz sú následne navrhnuté metodológie riadenia projektov, ktoré reflektujú špecifické potreby a výzvy nezávislých herných štúdií a zároveň čerpajú zo súčasných štandardov v oblasti projektového manažmentu.

Metodologický rámec práce pozostáva z kombinácie literárnej rešerše, kvalitatívneho a kvantitatívneho výskumu. Literárna rešerša sa zameriava na odborné publikácie, články a existujúce prípadové štúdie z oblasti projektového manažmentu so špecifickým zameraním na

segment nezávislých herných firiem. Kvalitatívny výskum je realizovaný prostredníctvom rozhovorov s kľúčovými aktérmi v rámci nezávislých herných štúdií, vrátane zakladateľov, projektových manažérov a členov vývojových tímov. Kvantitatívny výskum sa zameriava na zber a analýzu údajov týkajúcich sa efektivity riadenia projektov, ako aj identifikáciu kľúčových faktorov, ktoré ovplyvňujú úspešnosť alebo neúspešnosť vývoja hier v tomto špecifickom segmente. Na základe syntézy zistení je vypracovaný rámec obsahujúci prispôbené nástroje a postupy na zlepšenie procesov projektového riadenia v prostredí nezávislých herných firiem.

Cieľ práce: Hlavným prínosom práce je rozšírenie poznatkov v oblasti projektového manažmentu aplikovaného na nezávislé herné firmy, pričom navrhované riešenia majú potenciál prispieť k zvýšeniu ich konkurencieschopnosti a úspešnosti na dynamicky sa rozvíjajúcom hernom trhu. Výsledky tejto dizertačnej práce zároveň predstavujú významný príspevok nielen pre akademickú obec, ale aj pre prax, čím môžu byť užitočné pre manažérov a vývojárov pôsobiacich v oblasti nezávislého herného priemyslu.

Meno: prof. Mgr. Lucia Spálová, PhD.

Téma dizertačnej práce: Typológia hráčov generácie Z a Alfa v digitálnych hrách

Forma štúdia: denná, externá

Formulácia problému: Dizertačná práca sa zaoberá skúmaním vzťahov medzi Bartlovou typológiou hráčov v digitálnych hrách (špecifická typológia) a MBTI typológiou Myersovej a Briggsovej (štandardná psychologická typológia). Cieľom je identifikovať podobnosti a prípadne rozdiely medzi týmito klasifikáciami a analyzovať, ako sa prejavujú v kontexte teórie digitálnych hier v generačných súvislostiach.. Predpokladáme komparáciu výsledkov získaných z exploračných metód (dotazník) a kvalitatívnej obsahovej analýzy komentárov hráčov.

Cieľ práce: Porozumenie preferencií, správania a motivácií hráčov s cieľom prispieť k lepšiemu chápaniu hráčskej skúsenosti vo vzťahu k odlišným mediálnym vzorcom generácie Z a Alfa.