



**Témy dizertačných prác
pre akademický rok
2024/2025**

na FTK UCM v Trnave



TÉMY DIZERTAČNÝCH PRÁC PRE ŠTUDIJNÝ PROGRAM TEÓRIA DIGITÁLNYCH HIER

Meno: prof. Mgr. Lucia Spálová, PhD.

Téma dizertačnej práce: Typológia hráčov v digitálnych hrách

Forma štúdia: denná

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. 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 v digitálnom hernom prostredí.

Meno: prof. Mgr. Lucia Spálová, PhD.

Téma dizertačnej práce: Digitálna hra ako ergodický text

Forma štúdia: denná

Formulácia problému: Zámerom dizertačnej práce je skúmať kybertext a jeho ergodicitu z interdisciplinárnej perspektívy literárnej teórie, filmových štúdií a dramatisácie. Teoretické a metodologické východiská reflektujú fenomenologickú a hermeneutickú metódu; skúmaný subjekt (digitálnu hru) podrobíme dôkladnému kvalitatívnemu rozboru jeho charakteristík a vlastností.

Cieľ práce: Cieľom práce je identifikovať možnosti nových konceptov/perspektív ako nahliadať na ergodické médiá - digitálne hry.

Meno: doc. MgA. Jozef Sedlák

Téma dizertačnej práce: Fotomontáž ako kognitívny predpoklad experimentovania s digitálnym obrazom pri tvorbe počítačových hier

Forma štúdia: denná, externá

Formulácia problému: Dizertačná téma skúma východiská súčasných stratégií vývoja a estetiky fotomontáže a jej kognitívny charakter pri technologickom laborovaní a experimentovaní s digitálnym obrazom ako predpokladu tvorby digitálnych hier. Téma skúma previazanosť estetiky a jednotlivých druhov historickej fotomontáže (dadaizmus, surrealizmus) pri kreovaní technicky dokonalých softvérov nielen - formálneho charakteru digitálnej hry, ale skúma súčasné nároky percipienta na kvalitu estetiky a etiky obrazu, zážitku a vývoja multifunkcionality (obrazového materiálu, vnútorného obsahu a auditívnej zložky) digitálnych hier. Práca má skúmať v kontextuálnych súvislostiach vývoj fotomontáže, jej príbuznosti a odlišnosti v súčasných autorských konštrukciách obrazu v počítačových hrách, podmienených experimentom.

Cieľ práce: Téma má cieľ na základe teoretických východísk skúmať vývoj fotomontáže a jej kognitívne vlastnosti vo vzťahu k estetike digitálneho obrazu a zvyšovať podiel mediálnej

gramotnosti pri selekcii a využívaní digitálnych hier. Cieľ práce má predstaviť digitálne hry ako jedno z médií, ktoré logicky nadväzuje na dejnosť montáže obrazu a je v súčasnosti chápané nielen ako komunikačných prostriedok informačného charakteru, výchovný prostriedok na zdokonalenie vizuálneho memorovania, ale aj ako umelecké dielo komunikujúce mentalitu doby, nositeľa posolstva súčasnej estetiky a reflektovania experimentálnej zložky obrazu.

Meno: Andrej Trnka

Téma dizertačnej práce: Rozvoj mäkkých zručností prostredníctvom elektronického športu

Forma štúdia: denná

Formulácia problému: Viacero výskumov potvrdzuje efektivitu zapájania elektronických športov do rozvoja mäkkých zručností, ktoré sú v súčasnosti kľúčovými na trhu práce. Dizertačná práca sa zameriava na analýzu a hodnotenie účinkov hrania elektronických športov na rozvoj mäkkých zručností v kontexte efektivity elektronického športu ako takého, ale aj s dôrazom na účinnosť konkrétnych herných mechaník, ktoré môžu prispieť k rozvoju týchto zručností. Vo výskume budú použité metódy testovania mäkkých zručností prostredníctvom dotazníkového dopytovania, čo poskytne pohľad na psychologické, sociálne a komunikačné aspekty hráčskeho správania, ale aj pomocou predtestov a posttestov na základe špecializovaných testov určených na meranie mäkkých zručností. Výsledky analýzy budú použité na kvantifikáciu a kvalifikáciu rozvoja mäkkých zručností u hráčov e-športov. Súčasťou výskumu bude porovnanie skupín hráčov a nehráčov (kontrolnej skupiny), s cieľom identifikovať špecifické zlepšenia v oblasti komunikácie, tímovej spolupráce, kreativity a ďalších mäkkých zručností, ktoré môže e-športová aktivita poskytnúť.

Cieľ práce: Cieľom dizertačnej práce je na základe vykonanej analýzy poskytnúť identifikovať potenciál elektronických športov ako prostriedku na systematický rozvoj mäkkých zručností. Stanovený cieľ prispieva k diskusii o inovačných metódach vzdelávania a rozvoja individuálnych schopností. Výsledky tejto práce by mohli mať významné implikácie pre školstvo, tréning a rozvoj jednotlivcov v kontexte rýchlo sa meniacej digitálnej kultúry.

Meno: doc. Mgr. Łukasz P. Wojciechowski, PhD.

Téma dizertačnej práce: Umelá inteligencia, manipulácia a post pravda v súčasných masmédiách

Forma štúdia: denná, externá

Formulácia problému: Problematika nepravdivých a zavádzajúcich vizuálnych (neskôr audiovizuálnych – deepfake video) komunikátov sprevádza šírenie informácií od počiatkov fotografie (neskôr filmu). V svojich počiatkoch fotografické manipulácie mali za cieľ vysporiadať sa s technickými obmedzeniami. (napr. kolorovaním, dopĺňovaním očí v prípade *post mortem* portrétov, či kolažovitým prístupom k tvorbe). Osobitnou kategóriou sú manipulácie pre politické či ideologické propagandistické ciele, z akých čerpajú a využívajú je totalitne systémy. Tieto tendencie samozrejme pokračujú aj v súčasnosti, kedy manipulácia fotografiami a audiovizuálnym materiálom sa stala oveľa jednoduchšia vďaka počítačovému softvéru a umelej inteligencii. Zároveň aj recipienti sú viac ostražitejší a bez kompetencii, gramotnosti a kritického myslenia nemôžu spochybňovať recipovaný mediálny produkt. Pochybnosti o dôveryhodnosti fotografie zintenzívnili početné prípady digitálneho falšovania dokonca aj tlačových fotografií (World Press Photo), či oficiálnych video prejavov prezidentov (deepfake video) a otvárajú nie len otázky estetických tvorivých techník pri konštruovaní obrazu, ale kruciálne problémy spájané s etikou a semiotikou reprezentáciou obrazu. Zároveň rýchly rozvoj umelej inteligencie v posledných rokoch priniesol nové dimenzie v oblasti vizuálnej prezentácie

informácií v digitálnych médiách. Fotografie, ako dôležitý vizuálny prostriedok, podlieha vplyvu AI, ktorý ovplyvňuje nielen tvorbu a úpravu obrazového obsahu, ale aj vnímanie a spotrebu týchto médií. S rozšírením AI a využívaním algoritmov sa otvárajú nové možnosti, ale zároveň sa otvárajú aj otázky týkajúce sa autenticity, manipulácie a etiky v oblasti médií.

Cieľ práce: Práca sa bude venovať historickým exkurzom ako základom pre ďalšie a aktuálne uchopenie tematiky, tak v rovine praktickej ako teoretickej. Predmetom skúmania budú najmä zavádzajúce vizuálne prezentácie vybranej témy (napr. politika, zdravie, kultúra, societa) či oblasti, ktorých cieľom sú manipulácie a vyvolávanie (ne)žiaducich emócií. Cieľom tejto práce je analyzovať aj vplyv AI na etiku fotografie v médiách. Konkrétne sa práca bude zaoberať o.i. nasledujúcimi otázkami: Aké sú potenciálne etické výzvy spojené s využívaním AI? Ako možno tieto výzvy riešiť? Aký je potenciál AI na zlepšenie etiky v mediálnom univerze?

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 maskulinnemu 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, čo sa v konečnom dôsledku podpisuje pod ich správanie, spôsob komunikácie či obliekanie a pod., a na základe ktorých sa v sociokultúrnom prostredí vytvárajú stereotypy a objavuje proces sexualizácie žien. Je preto otázne, akým spôsobom sa s týmito stratégiami pracuje pri tvorbe digitálnych hier, ako sa v nich reflektujú a spracúvajú 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: Objektívnosť zobrazovania kultúrnych artefaktov prostredníctvom digitálnych hier

Forma štúdia: denná, externá

Formulácia problému: Teoreticko-empirická dizertačná práca sa zaoberá problematikou hodnovernosti 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 k skresľovaniu zobrazení z rôznych aspektov. Môže ísť napríklad o dobové určenie situácie a zobrazených artefaktov., ktoré nekorešpondujú s využívaním kultúrnych artefaktov a umeleckých štýlov zodpovedajúcich objektívnej realite. Často možno vidieť hybridné vizualizácie, 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 motívoch alebo sci fi fiction, ktorých príbeh nie je vsadený do reálneho kultúrno-historického kontextu. Skúmanie objektívnosti zobrazovania kultúrnych artefaktov prostredníctvom digitálnych hier má z uvedených aspektov ambíciu odhaliť, mapovať a kategorizovať tieto praktiky. 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 je úroveň objektívneho zobrazovania kultúrnych artefaktov v historicky zameraných digitálnych hrách a zároveň mapovať zaužívané postupy ich tvorcov a kategorizovať ich.