

*Otázky pre rigorózne konanie v ŠP teória digitálnych hier*

## **KULTÚRNE, PSYCHOLOGICKÉ A SOCIOLOGICKÉ ASPEKTY HIER**

1. Fenomén hry od antiky až po novovekú kultúru.
2. Dielo Johana Huizingu.
3. Teoretická reflexia Rogera Cailloisa.
4. Charakteristika ludológie v kontraste s naratológiou.
5. Herná kultúra a subkultúra.
6. Typológia hráčov a motívy hrania.
7. Pozitíva digitálnych hier na jednotlivca.
8. Násilie v digitálnych hrách a závislosť na hraní.
9. Metaverzum, kyberpriestor a umelá realita a jej vplyv na spoločnosť a jednotlivca.
10. Umelá inteligencia a digitálne hry.

Trnava, 12.10.2023