

Otázky, úlohy a odporúčané čítanie

- 1) *Zamyslite sa, čo považujete za násilie (násilný čin) a napíšte svoju vlastnú definíciu násilného prvku digitálnych hier. Porovnajzte v skupine svoje definície a diskutujte o rôznych podobách násilia v digitálnych hrách.*
- 2) *Je miera kontroly a značenia násilného obsahu v digitálnych hrách podľa vás postačujúca?*
- 3) *Diskutujte so spolužiakmi o tom, v akom veku ste začali hrať niektoré známe herné tituly s násilným obsahom. Ako ste vnímali násilie v danej hre? Ako spätne odhadujete jeho účinok na svoju osobnosť? Pri každom titule diskutujte o tom, v akom veku by ste ako rodič dieťaťu schválili hranie danej hry.*
- 4) *Vysvetlite pojem teória morálnej paniky v kontexte násilia a digitálnych hier.*
- 5) *Existujú nejaké benefity hrania digitálnych hier s násilným obsahom? Vysvetlite, v čom spočívajú.*
- 6) *Na ktoré premenné si musíme dávať pozor pri výskume pôsobenia násilného obsahu v digitálnych hrách?*

Odporúčané čítanie:

ELSON, M., FERGUSON, CH. J.: Twenty-Five Years of Research on Violence in Digital Games and Aggression: Empirical Evidence, Perspectives, and a Debate Gone Astray. In *European Psychologist*, roč. 19, č. 1, 2013, s. 33 – 46. ISSN 1016-9040.

LOVAŠ, L.: *Agresia a násilie*. Bratislava : Pegas, 2010.

MARKEY, P. M. – FERGUSON, CH. J.: *Moral combat: Why the war on violent video games is wrong*. USA: Benbella Books, Inc., 2017.

ŠVECOVÁ, M., KUKUMBERGOVÁ, A.: *Etické výzvy digitálnych hier*. Trnava : Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave, 2020. 167 s.

Revision #3

Created 17 January 2023 14:25:20 by Admin

Updated 17 January 2023 14:43:22 by Admin