

A kommunikáció- és médiatudomány MA képzés szakdolgozati témajavaslatok

Bagyura Márton

- (1) Városi, városkörnyéki és vidéki terek: a városi és vidéki életmód médiabeli reprezentációi; térbeli mobilitás ábrázolása a médiában; közösségi terek használata és megjelenítése.
- (2) Politikai részvétel és aktivizmus: lakossági részvétel helyi ügyekben; önkormányzati kommunikáció a lakosság bevonására; online és offline politikai aktivizmus; a közösségi média szerepe a részvételi folyamatokban.
- (3) Idősödő társadalom: digitális technológiák használata; digitális írástudás; idősek ábrázolása a médiában.
- (4) LMBTQIA+ emberek, média és politika: LMBTQIA+ emberek ábrázolása a médiában; a közösség reprezentációja a politikai kommunikációban; Pride-események.
- (5) Kutatásmódszertani kísérletek: hagyományos és digitális kutatási módszerek ötvözése; kvantitatív és kvalitatív módszerek összehangolása; mérőeszközök tesztelése; mesterséges intelligencia a kutatásban.

Feischmidt Margit

- (1) Kisebbségek, sérülékeny csoportok és szolidaritás
- (2) Társadalmi nemek reprezentációja
- (3) Identitás, politika, reprezentáció; Migráció és transznacionális kapcsolatok

Glózer Rita

- (1) Részvételi kultúra. A részvételi kultúra jelenségeinek vizsgálata elsősorban a közösségi médiában, de azon túl is, például a részvételi kutatás, részvételi pedagógia, részvételi színház stb. témáiban.
- (2) Szervezeti kommunikáció, szervezeti kultúra. A szervezeti kommunikáció aktuális trendjeinek, jelenségeinek elemzése (vezetés és szervezés, PR-trendek, munkáltatói márkaépítés, gamifikáció a szervezetekben stb.) A szervezeti kultúra empirikus, kritikai vizsgálata.
- (3) Médiakonvergencia, műfaji hibridizáció: a televízió és a közösségi média konvergenciája, a TV kiterjeszkedése az online, főként a közösségi média terekbe.
- (4) Politikai kommunikáció: a politikai kommunikáció aktuális trendjeinek, jelenségeinek elemzése, politikai és média-aktivizmus, ellenségképzés, politikai diskurzusok vizsgálata (különösen a hálózati médiában).

Guld Ádám

- (1) Erőszak a médiában: a média és az erőszak problematikája, a tévéerőszak és a populáris kultúra összefüggései
- (2) Média és társadalom: média és kultúra kapcsolatai a szociológia kontextusában. (Láthatóság, társadalmi rétegződés, kisebbségek reprezentációja, szimbolikus ceremóniák és rítusok a médiában)
- (3) Média és identitás összefüggései: identitáselméletek, identitásformálás, identitásreprezentáció a médiában
(Egyéni- és csoportidentitás kérdései, férfi és női szerepek, etnikai, nemzeti, vallási stb. identitás a média kulturális tanulmányozásának tükrében.)
- (4) A médiatársadalom populáris műfajai: krimik, sorozatok, talk-show-k, rajzfilmek és

társaik.

(5) A zenés videók műfajai: a videoklip, mint a populáris média jelensége.

Havasréti József

- (1) A magyar popzenei újságírás története (újságírók, életművek, magazinok, diskurzusok)
- (2) Rajongói újságírás, fanzine irodalom (zenei, művészeti, irodalmi alternatív kiadványok)
- (3) A populáris zene kulturális emlékezete (múzeumok, kiállítások, emlékhelyek, archívumok)
- (4) Offline és online rajongói kultuszok (popzenei turizmus, poprelikviák gyűjtése, popzenei fan fiction irodalom)
- (5) A Nők Lapja az államszocializmusban: munka, szabadidő, utazás, egészségügy, család, reklámkultúra a Kádár-korszak legnépszerűbb hetilapjában

Maksa Gyula

- (1) A média geopolitikája, populáris geopolitika (médiavárosok, mediakulturális puha hatalom, médiatérképek, reprezentációk...)
- (2) A képregénymédia kutatása (termelés, terjesztés, hordozók és műfajok, hibridizációk, reprezentációk és elbeszélések, közönségek, szubkultúrák, transzkulturális áramlatok, a képregény mediatisztika szétterjedése, képregényes jelenlét különféle mediaközvetítőben...)
- (3) Tudománykommunikáció és tudományos ismeretterjesztés (hagyományosnak tekinthető és újabb közvetítő, fesztiválok, kiállítások, "közösségnek" nevezett média...)
- (4) Transzkulturalitás/transznacionalizmus és média (a médiaműfajok és -közvetítő kulturális változatai, elsajátítások, ötvöztetések, használatok...)
- (5) Divatmédia (divatvárosok, divathetek, reprezentációk és elbeszélések...)(6) Magyar nyelvű média Magyarország határain kívül (kínálat, kontextusok, intézmények, közönségek, használatok, műfajok...)

Mester Tibor

- (1) Online szerveződő közösségek vizsgálata
 - online szerveződő interakciós mintázatai
 - az online kooperáció és kollaboráció formái
 - tudás- és alkotóközösségek, a gyakorlati közösségei virtuális környezetben
 - korai internetes közösségek története és öröksége
- (2) Valós és virtuális terek viszonya
 - a városi térhasználat átalakulása, a digitalizáció hatásai a városlakók mindennapi életére
 - a lokalitás konstrukciójának módjai a digitális térben
 - az online kommunikáció jelentősége a helyi társadalomban és nyilvánosságban
- (3) Populáris műfajok fogyasztásának elemzése közönségvizsgálat segítségével
 - sorozatfogyasztás, televíziónézési szokások változásai
 - a részvételi kultúra szerepe az online rajongói közösségekben
 - új disztribúciós csatornák (streaming és filecsere) megjelenésének hatása a kulturális piacokra
 - peer-to-peer értékelő rendszerek és laikus kritikai aktivitás hatása a médiafogyasztásra
- (4) Technológia változások és társadalmi intézményrendszerek viszonya
 - a digitális archívumok szervezési lehetőségei, működési módjai

- közösségi archívumok szerepe helyi/társadalmi emlékezet konstrukciójában
- mesterséges intelligencia hatása a kreatív szakmákra és az alkotóművészetekre

Pólya Tamás

1) Offline és online személyközi kommunikáció

- közvetlen és közvetett személyközi kommunikációs helyzetek elemzése pragmatikai szempontból: beszédaktusok; következtetési formák, sugallatok/implikátúra; a szándéktulajdonítás problémái;
- jelentés és értelmezés a verbális kommunikációban: a megértés/félreértés, eltérő kommunikációs normák és elvárások, udvariasság kultúrákőzi kommunikációs helyzetekben
- interakciós dramaturgia, szerepjáték (Goffman) online és offline környezetben

2) Videojáték-kutatás

- a videojátékok mint médiaszövegek és kulturális termékek
- szórakoztató, komoly, művészi, terápiás, e-sport videojátékok
- a videojátékok pozitív és káros hatásai, proszociális és antiszociális jellege, társadalmi jelentősége
- a videojátékok mint történetmesélő szerkezetek: narratíva, hangnem és stílus, látványvilág, dramaturgia, erkölcsi és ideológiai értelmezések, érték kultiváció, aktív közönség, aktív olvasatok, esztétikai jegyek
- az aktív közönség, a médiaszövegek (pl. videojáték) használata, értelmezése (pl. kooperatív és kompetitív játéktípus)
- videojátékok és társasság: egyszemélyes és több személyes játék, klánélet, streaming, közösségi és egyéni fogyasztás, egyes játéktípusok rajongói közösségei
- játékhasználati szokások, választások és értelmezésük a játékosok részéről, használati motivációk
- a videojáték mint esztétikai tárgy: a VG mint művészeti ág, narratív típusok, narratíva és irányítás viszonya, médiumspecifikus esztétikai jegyek

3) Mozgóképes médiaszöveg-elemzés

- mozi- és animációs filmek, zenei videók, reklámok mint médiaszövegek szemiotikai és/vagy mozgóképes szempontok alapján történő elemzése
- például: konnotációk, metaforizációk és egyéb szemiotikai-narratív jelenségek; filmnyelvi megoldások; értékrendszer-kifejezés és kultiváció; látványosság (spektákulum) és rejtett vagy nyílt ideológia-megjelenítés; szimuláció és hiperrealitás; a különféle hangnemek (pl. ünnepélyesség, komikum, ironia, paródia, szatíra) használata

4) Új média, digitális média elmélete és filozófiája

- a digitális/virtuális médium elméletei, analóg vs. digitális médiumok, a virtuális/reális filozófia megközelítései
- médiumelméleti megfontolások, a technológiai determinizmus kritikája,
- az új médiahasználat evolúciós gyökerei; általános és kulturspecifikus jelenségei
- a digitális személyközi kommunikáció: új mediális megnyilvánulási formák, udvariasság és durvaság a netes kommunikációban, közösségi hálózati önmegjelenítés és önkifejezés, szelfihasználat, interakciós dramaturgia, a számítógéppel közvetített kommunikáció (CMC) elméletei
- közösségi és tömegmédia-használat gyakorlata a mindennapokban a használat és élmény modell alapján

5)A politikai kommunikáció evolúciós alapjai, evolúciós pszichológiája

- törzsi szerveződés, félelem-alapú demagógia, propaganda, polarizáció
- autoriter és kompetens (presztízses) vezetők politikai retorikája

Szijártó Zsolt

- (1) Városkutatás: kulturális intézmények és politikák
- (2) Sokszínű médiavilágok - a nyilvánosság új mediális terei
- (3) A hely hatalma: lokális és regionális konfliktusok kultúratudományos kutatása
- (4) Kortárs művészeti projektek a társadalmi térben
- (5) A kulturális örökség és az új mediális környezet

Torbó Annamária

- (1) Popkulturális médiaszövegek elemzése: elsősorban filmek és televíziós műsorok (műfajiság, narrativitás stb.); transzmediális történetmesélés és transzmediális franchise-ok vizsgálata; a kisebbségek (a gender, a szexualitás és a faji/etnikai hovatartozás alapján) reprezentációja a kortárs filmekben és tévésorozatokban
- (2) A populáris kultúra rajongói: rajongói közösségek tanulmányozása; a részvételi kultúrához kapcsolódó rajongói aktivitások; a részvételi politikával összefüggő rajongói aktivizmus
- (3) Újságírás etikai szemszögből: a digitális újságírók etikai kihívásai (pl. az álhírek és a dezinformáció jelensége, forrásvédelem); médiaműveltséggel összefüggő készségek az újságírásban