

Univerzita Palackého v Olomouci

Filozofická fakulta

Katedra sociologie a andragogiky

Ondřej Hlaváček

Počítačová hra jako prostředek animace dospělého člověka

Závěrečná bakalářská práce

Vedoucí práce: Prof. PhDr. Dušan Šimek

Olomouc 2010

Prohlašuji, že jsem tuto závěrečnou bakalářskou práci vypracoval samostatně a uvedl jsem v ní veškerou použitou literaturu a ostatní zdroje

V Olomouci dne

.....

Anotace závěrečné bakalářské práce

Název práce: Počítačová hra jako prostředek animace dospělého člověka

Jméno a příjmení: Ondřej Hlaváček

Katedra: Sociologie a Andragogiky

Počet znaků: 66604

Počet příloh: 0

Počet titulů použité literatury: 32

Klíčová slova: animace

dospělý člověk

hra

informace

počítačová hra

vzdělávání

Práce se zabývá počítačovými hrami a jejich využitelností v kontextu andragogické intervence. Hra je nejprve obecně popsána a pak je uvedena v souvislosti s animačním působením na dospělého člověka. Hra je představena jako zdroj kognitivního i behaviorálního rozvoje osobnosti. Působení může být záměrné (v případě vzdělávací hry) a nezáměrné (v případě komerčně vydaného zábavního titulu). Dále jsou uvedeny některé kategorie, v rámci kterých lze spatřovat pozitivní působení počítačové hry. V závěru práce jsou zmíněny možné negativní vlivy, kterými může počítačová hra na osobu hráče působit.

Obsah

Úvod	6
1 Proč se věnovat zkoumáním počítačových her?	7
1.1 Situace kolem počítačů v České republice	7
2 Hra obecně	8
2.1 Počítačová hra	9
3 Animace dospělých a počítačové hry	10
3.1 Hra jako zdroj informování	12
3.2 Hra jako aktivní činnost	15
4 Rozdělení her podle informačního záměru	16
4.1 Programy určené k edukaci – výukové programy	17
4.1.1 Hry jako nástroj e-learningu	18
4.2 Zábavní programy - hry.....	22
4.2.1 Typologie her	22
4.2.2 Základní dělení žánrů.....	23
4.3 „Umění hrát jako symbolický kapitál.....	25
4.4 Počítačové hry jako sport	26
5 Hra jako rozvoj	29
5.1 Hra jako prostředek ovládnání cizího jazyka	30
5.2 Hra jako team-building aktivita	31
5.3 Hra a násilí.....	32
5.4 Hra jako forma umění	34
6 Negativní působení počítačových her	35
6.1 Závislost na počítačové hře	35
6.2 Hraní jako zdraví škodící činnost.....	39
Závěr	40

Úvod

Hra patří neodmyslitelně k lidskému životu a kultuře vůbec. Johan Huizinga v úvodu své knihy *Homo ludens* (1971, s. 9) uvádí názor, že hra je starší než lidská kultura. Vychází při tom z faktu, že kultura je vlastní jen rodu lidskému, ale že tato skutečnost nijak nezabránila zástupcům říše živočišné v tom, aby se oddávali hrám vlastním.

Podstatné jméno hra a od něj odvozené sloveso hrát (si s něčím, na něco...) snadno svádí k spojování těchto pojmů výhradně s obdobím dětství. Hra však není jen záležitostí dětství. Bláha přikládá hře funkci rekreační, která slouží k osvěžení sil fyzických i duševních a rovněž jako zdroj potěšení v době mimopracovní (1968, s. 358).

Hra je tedy nedílnou součástí lidské kultury již od nejstarších dob, přičemž zrod hry počítačové je jen logickým důsledkem rozvoje informačních technologií. O hrách jakéhokoliv druhu (o těch počítačových pak obzvláště) se často soudí, že se jedná jen o příjemnou kratochvíli bez aspirací na hlubší obohacení hráčovi osobnosti. Jak ukáží ve své práci, není to pravda. Hra v sobě totiž v mnoha ohledech skrývá potenciál pro rozvoj člověka.

Na druhou stranu však nutno přiznat, že ne všechno co se třpytí jako zlato, musí být zlatem vždy a za každé okolnosti. V úvaze o prospěšnosti hry je třeba také zmínit druhou stranu mince. Počítačová hra totiž může působit přesně opačně, než jak bychom to od prostředku rozvoje očekávali.

1 Proč se věnovat zkoumání počítačových her?

Často používaným nástrojem pro odůvodnění konkrétního předmětu zájmu bývá uvedení statistických údajů. Já této metody použiji rovněž, pro ospravedlnění mého zájmu o téma počítačových her. Relevantní údaje podmínek v ČR nejsou dostupné, využiji tedy pro ilustraci dat americké organizace Entertainment Software Association (ESA). Náplní činnosti této organizace je získávání údajů z oblasti videoher, počítačů a internetu pro potřeby zábavního průmyslu a pro rozšiřování povědomí o tomto průmyslu. Podle údajů ESA¹ pro rok 2009 se hraní počítačových her či videoher (hry provozované za pomoci herní konzole) věnuje 68 % amerických domácností. V souvislosti s věkem hráčů ESA uvádí, že 25 % hráčů je mladších 18 let, 49 % hráčů patří do věkové skupiny 18-49 a 26 % hráčů je starších 50 let. Podle údajů ESA dále vyplývá, že jen v USA bylo za roky 2007 a 2009 prodáno téměř 65 milionů kopií počítačových her. Tento údaj však pokrývá jen oficiální statistiky o prodeji oficiálních kopií her a nevyovídá nic o rozšiřování kopií nelegálních. Z uvedených dat je zřejmé, že v dnešní době činnost zvaná „hraní počítačových her“ zasahuje velké množství lidí.

1.1 Situace kolem počítačů v České republice

Podle údajů Českého statistického úřadu² se počítač vyskytoval v roce 2008 téměř v každé druhé domácnosti (48 % - tj. cca 2 mil. domácností). Připojení k síti internet bylo dostupné v 46 % domácností. Výrazný nárůst vlastnictví osobního počítače je patrný ve srovnání s rokem 1999, kdy počítač vykazovalo jen 15 % domácností. Zvyšování výkonu osobních počítačů, spolu se snižováním pořizovací ceny, je výrazným

¹ Dostupné z WWW http://theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2009.pdf [cit. 15. 3. 2010]

² Dostupné z WWW

http://czso.cz/csu/redakce.nsf/i/3_kolik_ceskych_domacnosti_ma_pocitac_a_internet [cit. 15. 3. 2010]

činitelem pro nárůst počtu potenciálních hráčů počítačových her. Síť internet rovněž úzce souvisí s tématem počítačové hry. Prostřednictvím internetového připojení je možno sdílet herní zkušenost s lidmi ze všech koutů světa. Síť internet pak rovněž slouží za zdroj získávání (stahování) legálních ale i nelegálních programů, potažmo i počítačových her. Podle ČSÚ³ se této činnosti hraní a stahování věnuje 9 % uživatelů sítě internet ve věkové kategorii 16+.

2 Hra obecně

Veškerá hra je systém pravidel. „Právě pravidla určují, co je a co není hra, to ona určují, co je dovoleno a co zakázáno“ (Caillois 1998, s. 14). Právě existence konkrétních pravidel je klíčová v procesu rozlišování herních aktivit. Hra pro svůj průběh vyžaduje místo a čas, v rámci kterých může probíhat. „Hra je luxusní aktivitou, jež předpokládá volný čas“ (Caillois 1998, s. 20).

Velký sociologický slovník (1996, s. 156) definuje volný čas obecně jako: „...čas, v němž člověk nevykonává činnosti pod tlakem závazků plynoucích ze společenské dělby práce nebo z nutnosti zachování svého biofyzilogického či rodinného systému“. Účelem hry tak není být produktivní aktivitou, naopak je k produktivní činnosti v opozici. Caillois dokonce zastává názor, že „Hra krom potěšení ze svého průběhu neposkytuje vůbec nic“ (Cailloise 1998, s. 20). Absenci reálného užítku ze hry zmiňuje i Huizinga (1971, s. 20) ve své definici: „Hlavními rysy hry je svoboda jednání, které je míněno „jen tak“ a stojí mimo obyčejný život, ale které přesto může hráče plně zaujmout, k němuž se dále nepřipíná žádný materiální zájem a jímž se nedosahuje žádného užítku, které se uskutečňuje ve zvlášť určeném čase a ve zvlášť určeném prostoru, které probíhá řádně podle určených pravidel a vyvolává v život společenské skupiny, které se

³ Dostupné z WWW
http://czso.cz/csu/redakce.nsf/i/3_kolik_ceskych_domacnosti_ma_pocitac_a_internet
[cit. 15. 3. 2010]

rády obklopují tajemstvím nebo které se vymaňují z obyčejného světa tím, že se přestrojují za jiné“. Přijmeme-li tyto názory, pak bychom mohli říci, že je bezpředmětné klást na akt hry jakékoliv požadavky ve smyslu přínosu konkrétní hry pro konkrétního člověka. V další fázi textu se však pokusím vysvětlit, že tato myšlenka není zcela správná, protože hru je možno chápat i jako člověka rozvíjející aktivitu. Za více než jen zábavný požitek pokládá hru Michal Rybka, který soudí, že hry je možno chápat jako model určité činnosti: „...hry byly modelem lovu, činností obvyklých ve skupině, skupinových interakcí a podobně“ (Rybka 1997, s. 258). Již od prehistorických dob tak podle Rybky hra sloužila, mimo zábavy a relaxace, také k nácviku činností a také k výuce.

2.1 Počítačová hra

Zábava a možnost relaxace, které s sebou počítačová hra přináší, lze považovat za jeden z významných aspektů, které přispěly k popularizaci počítačů. Každý současný operační systém (Windows, Linux...) má v sobě již od první instalace obsažen několik jednoduchých her. Ve své podstatě je počítačová hra program, uložený na záznamovém médiu či pevném disku počítače. Podle Wikipedie⁴ slovo program označuje plán, podle kterého se řídí průběh určité události nebo činnosti. Za počítačový program pak můžeme označit takový program, který je vytvořen v počítači srozumitelném symbolickém jazyku. Bez hardwaru počítače (procesor, paměť, obrazovka, klávesnice, myš...), pomocí kterého se hra spouští a ovládá, je samotný program nepoužitelný. Podle Cailloise (1998, s. 12) pojem hra označuje „Nejenom specifickou aktivitu hraní si, nýbrž také množinu herních prvků, symbolů nebo pomůcek, nutných k provozování herní aktivity nebo k fungování nějakého složitého souboru“. Toto rozšíření, nevztahující se jen na virtuální svět zobrazovaný na monitoru počítače je na místě. Provádění správných úkonů ve správném čase, zjednodušeně řečeno

⁴ Dostupné z WWW <http://cs.wikipedia.org/wiki/Program> [cit. 15. 3. 2010]

tisk správné kláves na klávesnici ve správném čase, nepochybně je součástí počítačové hry.

„Ve výrazu hra se kombinují významy slov omezení, svoboda a vynalézavost“ (Caillois 1998, s. 13). Hra je počítačový program určitého obsahu a formy, který mu udělili jeho stvořitelé (programátoři, hudebníci, grafici, scénáristé...). Obsah a forma ale nemusí bezezbytku předurčovat to, jakým způsobem je s těmito atributy nakládáno. Tak například pravidla hokejového klání sice určují co v rámci pravidel možné je a co již možné není, přesto ale nechávají samotným hráčům dostatek prostoru pro vlastní invenci a pro prosazování vlastního herního stylu. S počítačovou hrou je to stejné. Hráč je sice svázán určitými omezeními souvisejícími např. s finálním cílem (po jehož dosažení hra končí) či časovým omezením, přesto ale je mu ponecháno dostatek volnosti pro rozhodování jak a jestli vůbec cíle dosáhnout.

Vznik první počítačové hry je úzce spjat se vznikem a vývojem prvních počítačů. Převod her šachy a dámy do elektronické podoby sahá do roku 1956 (Klbal 1995, s. 83). První hry vznikaly nejčastěji jako druhotný produkt na poli bádání v oblasti zdokonalování informačních technologií a také jako výtvar prvních počítačových nadšenců. O počátku nástupu vývoje komerčních titulů lze mluvit až od druhé poloviny osmdesátých let.

3 Animace dospělých a počítačové hry

Pro ukotvení mých myšlenek na téma počítačové hry jako prostředku pro rozvoj (vzdělávání) dospělého člověka, využiji jedné z definic andragogiky podle Šimka a Bartoňkové: „...variantou definování andragogiky je možnost vidět ji jako vědu o animaci dospělého člověka“ (2002 s. 15). Animace je chápána jako proces oduševňování, tedy jako nikdy nekončící humanizace člověka. Tento proces je pak vztažen na aspekty enkulturace (získávání a rozvíjení kulturních kompetencí); socializace a resocializace (optimalizace sociálních pozic a rolí – především

rolí socioprofesionálních); edukace (záměrné formování člověka, vychovávání a vzdělávání). Autoři dodávají, že animační působení může být jak záměrné (intencionální) tak i nezáměrné (funkcionální – působení vlivu prostředí). Domnívám se, že úmyslné užití počítačové hry jako učební pomůcky spadá do oblasti záměrné, zatímco hraní hry „jen tak“ působí na člověka vlivem funkcionálním. Dále soudím, že využití (záměrné ale i nezáměrné) počítačových her v procesu vzdělávání souvisí se všemi třemi uvedenými aspekty (enkulturace, resocializace, edukace).

Souvislost mezi andragogikou a hrou dále nalézám v myšlenkách Vladimíra Jochmanna (1992, s. 11-21). Podle Jochmanna lze kulturu rozlišit na souhrn sociálních regulativů na jedné straně a jako souhrn symbolických systémů na straně druhé. Jochmann zmiňuje, že do kultury je nutno zahrnout „...nejen objekty již vytvořené, nýbrž také proces jejich vzniku, šíření, osvojování, zrovna tak jako všechny nejrůznější činnosti a procesy s tím spojené“ (1992, s. 19). K označení těchto činností a procesů užívá Jochmann termínu „kulturní činnosti“, mezi které pak dále řadí např. seberealizaci prostřednictvím kultury, náplň volného času, rekreologii a zábavu. Podle mého názoru, právě tyto zmíněné kulturní činnosti úzce souvisí s počítačovou hrou.

Již v roce 1996 Šimek v souvislosti s působením masmédií na člověka uvádí, že vedle tradičně zmiňovaných zástupců masmédií (tisk, rozhlas, televize), se otevírá prostor i pro úvahy o vlivu počítačů a virtuální reality (Šimek 1996, s. 15). Jisté je, že masový nárůst rozvoje a rozšíření osobních počítačů, spolu s rozšiřováním možnosti a dostupnosti připojení se k síti internet, umožňuje relativně snadný přístup k informacím z mnoha oborů lidského vědění a lidské činnosti. S rozvojem informačních technologií souvisí také i možnost využití e-learningových forem vzdělávání, jako jedné z účinných metod rozvoje člověka. Jak později ukážu, počítačová hra může nalézt uplatnění v rámci e-learningových výukových metod.

Virtuální realitu není nutné vnímat jako hudbu vzdálené budoucnosti, tedy ve smyslu úplného splynutí člověka a uměle vytvořeného prostředí. Jednoduchou a výstižnou definici virtuální reality poskytuje kniha „Reálně o

virtuální realitě“ autorů Austakalnise a Blatnera (1994). V jejich pojetí je základním stupněm virtuální reality „...způsob zobrazení složitých informací, manipulace a interakce člověka s nimi prostřednictvím počítače“. Tato definice tak pokrývá i program – počítačovou hru.

S úvahami o dospělém člověku se nutně pojí i potřeba určení toho, kdy lze dospělého člověka za dospělého považovat. Už sám termín „dospělý“ odkazuje k faktu, že jedince musí v rámci své životní dráhy někde „dospět“, aby bylo možné ho za dospělého považovat. Vladimír Jochmann soudí, že dospělost se pojí jak s časovým určením (tedy s dobou, po jaké se jedinec po životní dráze pohybuje) tak i s dimenzí somatickou (fyzický vývoj člověka), psychickou (psychické zrání člověka) a sociální. Důraz klade Jochmann na dimenzi sociální (1992, s. 14-15), na základě čehož pak k tématu výchovy dospělých (která je součástí edukace v andragogicky pojímaném animačním procesu) píše, že: „...ve výchově dospělých jde o neustálé dotváření osobnosti, o adaptaci ke stále se měnícím podmínkám ve společnosti a kultuře, neustálé zdokonalování se ve výkonu společenských rolí a o případnou přípravu pro výkon rolí nových, vytváření podmínek pro výkon těchto sociálních rolí, pro aktivní i pasivní zapojení do kultury a pro seberealizaci člověka...“ Jak se později budu snažit dokázat, tyto požadavky na výchovu kladené, může plnit, alespoň zčásti, i počítačová hra.

3.1 Hra jako zdroj informování

Pro popis informačních schopností hry využiji myšlenek německého filozofa Viléma Flussera. Ten se knize „Za filosofii fotografie“ zabývá tématem fotoaparátů a fotografie. Flusser soudí, že analýza fotoaparátu (jakožto prototypu pro současnost a budoucnost významného přístroje) skýtá vhodné východisko pro celkovou analýzu aparátů. Ve svých úvahách užívá autor i paralely mezi hrou a fotografováním a umožňuje tak vztažení

svých myšlenek, beze ztráty původního smyslu, i na téma počítačů a počítačové hry.

Latinské slovo „apparatus“ je odvozeno od slovesa „apparare“, což znamená „připravovat“ (Flusser 1994: s.19). Počítač je připraven pro spuštění a provoz programu a zároveň také tento program na samotné spuštění (například v procesu instalace – nahrávání na pevný disk) připravuje.

Flusser rozlišuje mezi nástrojem a aparátem. Člověk užívá nástroj tak, že s jeho pomocí „informuje“ okolní svět tím, že z něj „vytrhává“ původně obsažené části a svým působením pak těmto částem v procesu výroby vtiskuje novou, záměrnou formu. Toto informování předmětů nazývá Flusser „práce“ a výsledek práce nazývá „dílo“ (tamtéž, s. 20) Aparáty (fotografický přístroj, osobní počítač...) fungují odlišně. Jejich záměr je odlišný, symbolický. Záměrem aparátu není změnit samotný svět, záměrem aparátů je změnit význam světa (tamtéž, s. 22). Aparát definuje za hračku: „...tak komplexní, že ti, kteří si s ní hrají, ji nemohou prohlédnout; jeho hra sestává z kombinací symbolů obsažených v jeho programu, přičemž tento program mu byl dodán metaprogramem, a výsledkem hry jsou další programy...“ (tamtéž, s. 28). Flusser říká, že by se mělo při zkoumání kultury (do které patří i vývoj a produkce počítačové hry) používat kategorie „informace“ namísto kategorie „práce“. (tamtéž, s. 23)

Flusser zmiňuje, že vždycky existovali lidé, kteří manipulovali a shromažďovali symboly (tamtéž, s. 22). Uvádí příklad spisovatele, malíře, hudebního skladatele...jejichž výtvoři se nespotořbovávali, nýbrž sloužili jako nosiče informací. Tyto nosiče pak byly čteny, prohlíženy, hrány... Samozřejmě že i dnes takoví lidé existují a stále tyto nosiče produkují. Někteří z nich se dnes, spolu s programátory a herními designéry, podílejí na tvorbě počítačových her. Podle Flussera jsou dnes k vyrábění informačních předmětů užívány přístroje, čímž se informační předměty stávají účinnějšími a důsažnějšími (tamtéž: s. 23). Domnívám se, že informační předmět (počítačová hra) tak díky snadné reprodukovatelnosti, masové distribuci a atraktivnosti, disponuje potenciálem k účinnému

a důležitějšímu informování velkého množství osob. Atraktivita je tvořena jednak samotným jejím obsahem, dále pak způsobem prezentace konkrétní hry.

Flusser užívá pojmu „technický obraz“ (tamtéž, s. 19), kterým myslí obraz technikou zaznamenaný a zhotovený. Počítač také prostřednictvím monitoru produkuje obrazy, což není nic jiného než dvourozměrná plocha nesoucí symboly, které pak chápeme v procesu imaginace. Flusser chápe imaginaci jako schopnost zakódovat jevy do dvojdimenzionálních symbolů a tyto symboly číst (tamtéž, s. 8). Vilém Flusser dále říká, že přístroje obecně vytvářejí symboly tak, jak je to konkrétnímu přístroji předepsáno. Přístroj tedy sám nové symboly nevytváří, musí být naprogramován – informován tak, aby pak přístroj dovedl poskytnout zobrazení znaků dle záměru programátora.

Flusser se ve své práci zabývá činností pořizování fotografie. Tuto činnost přirovnává ke hře v šachy (tamtéž, s. 24). Šachista se v rámci pravidel snaží o nalezení nových tahů v závislosti na vývoji konkrétní partie. Pokud by tak nečinil, tato činnost by se stala „redundantní“, tj. nepřinášela by nové informace a tím by se stala zbytečnou. Stejně tak i hráč počítačové hry se snaží objevit dosud neobjevené možnosti, které program hry nabízí. Hráč hry si hraje s předem určenými symboly, různě je kombinuje, vytváří tak nové souvislosti. Jisté je, že v tomto hledání je mnohdy omezen (více či méně v závislosti na komplexnosti programu) záměry tvůrců, ale ne zcela. Stejně tak, jako vynálezce hry v šachy nemohl bezezbytku domyslet všechny strategie a způsoby hry, tak ani tvůrci počítačové hry nedokáží do nejmenšího detailu předpovědět, jak bude jejich hra využita. Druhá věc pak je, že jeden hráč není nikdy schopen odhalit všechny možnosti, které hra nabízí.

Flusser říká, že fotoaparát obsahuje dva navzájem se prolínající programy. „Jeden vede aparát k tomu, aby automaticky dělal obrazy, druhý dovoluje fotografovi, aby si hrál“ (tamtéž, s. 26). Vzhledem k větší míře složitosti osobního počítače se pro jeho správné fungování (a také pro správné fungování počítačové hry) v něm musí nutně prolínat programů

více, ale i tak můžeme rozlišit dva programy základní. Jeden (operační systém) vede aparát (počítač) k tomu, aby automaticky zobrazoval to, co má být zobrazeno, druhý (samotný program hry) dovoluje uživateli, aby si hrál. Za těmito programy pak stojí ještě řada dalších, globálněji pojímaných programů – program herního průmyslu; program průmyslového celku, který programoval herní průmysl; program socio-ekonomického aparátu, který programoval průmyslový celek; a tak dále. Všechny tyto programy pak ve výsledku ovlivňují to, jaké informace a v jaké podobě se k uživateli dostanou.

Heslo „informace“ je ve Velkém sociologickém slovníku (1996, s. 428) definován takto: Obecně jakékoliv sdělení, zpráva či údaj, v odborné terminologii kvantifikovatelná veličina vyjadřující míru entropie systému a její změny. V kontextu sociologie: 1) v obecném pojetí ve smyslu údaje či výroku o nějaké skutečnosti bez ohledu na jeho poznatkový přínos; 2) v užším pojetí ve smyslu sdělení přesahujícího rámec dosavadních. V závislosti na daném typu, tématu a zaměření konkrétní hry pak hráč informován různým způsobem a různým způsobem.

Mým teoretickým východiskem je, že počítačová hra jakéhokoliv typu a zaměření osobu, která ji hraje, určitým způsobem informuje.

3.2 Hra jako aktivní činnost

Proces informování v případě počítačové hry vyžaduje aktivitu ze strany uživatele. Hraní počítačové hry je aktivní činností (zábavou), na rozdíl například od informativního působení televize. K popisu rozdílu mezi působením počítačové hry a televize poslouží využití konceptu horkých a chladných médií tak, jak o nich mluví Marshall McLuhan (2000, s. 226). Nejprve však k definici pojmu „médiu“. V užším pojetí je médium chápáno jako technický prostředek šíření informací, v širším pojetí se médium rozumí prostředek transferu informací (Petříková; Štěpánek 1998, s. 11). McLuhan rozděluje média podle míry participace a definice na horká

a chladná. Za horká média považuje ta, která po příjemci vyžadují jen nízkou míru participace (doplnění) a která se dále vyznačují vysokou mírou definice (určitosti, nasycenosti). Na druhé straně chladná média vyžadují vysokou míru participace a vyznačují se nízkou definicí. Mezi horká média řadí McLuhman např. fotografii, rozhlas, film. Do kategorie chladných médií pak řadí např. komiksy, telefon, televizi. Jinými slovy, horká média vyžadují od uživatele (příjemce) větší aktivitu, než je tomu v případě médií chladných. Televize poskytuje málo prostoru pro doplnění a zároveň se vyznačuje předem danou určitostí svého sdělení – vysokou mírou definice.

Počítačovou hru lze chápat jako chladné médium. Hra již svou podstatou po uživateli požaduje vysokou míru participace (hra musí být hrána) a zároveň hráči dává dostatečný prostor pro utváření specifického stylu užívání. Rybka říká, že úspěšné zvládnutí některých počítačových her klade na osobu hráče vysoké nároky. Koncentrace pozornosti, inteligence, tvořivost a vytrvalost, to jsou některé z požadavků, kterým musí hráč vyhovět, chce-li se dobrat úspěšného splnění požadovaných úkolů. „Mnoho her orientovaných na řešení logických problémů je mnohem náročnější než běžné inteligenční testy a průměrný člověk nemá šanci je dohrát“ (Rybka 1996, s. 257)

4 Rozdělení her podle informačního záměru

V běžné produkci herního průmyslu zpravidla nebývá edukační charakter hry prvořadým motivem pro její vznik. Výjimku tvoří snad jen hry zaměřené na nejmladšího hráče. Výuka cizího jazyka formou hraní, různá malování a hříčky lze považovat za programy, jejichž hlavním posláním je rozvoj dětského hráče. Přesto se ale domnívám, že některé herní tituly mohou plnit funkci rozvoje i v případě dospělého člověka. Herní programy rozdělím na dvě kategorie:

- 1) programy přímo určené k edukaci
- 2) programy určené primárně k poskytování zábavy

4.1 Programy určené k edukaci – výukové programy

Do této skupiny patří především programy, určené k nácviku určité činnosti a také programy k simulaci podmínek, ve kterých je určitá činnost vykonávána. V podstatě se tedy jedná o učební pomůcku, o součást materiálního zabezpečení výukového procesu. Pedagogický slovník definuje učební pomůcku jako: „...označení pro objekty, předměty zprostředkující nebo napodobující realitu, napomáhající větší názornosti nebo usnadňující výuku“ (Průcha 2003, s. 257). V případě programu užívaného jako učební pomůcky se jedná o výukový program (software). Jiří Dostál soudí, že za výukový software lze považovat jakékoliv programové vybavení počítače, které je určeno k výukovým účelům, a které dokáže plnit alespoň nějakou didaktickou funkci⁵. Zásada názornosti (ke které učební pomůcky slouží) je jedním z důležitých předpokladů moderně pojímaného vzdělávacího procesu. „Učební pomůcky umožňují při správném metodickém zakomponování do edukačního procesu efektivněji dosahovat vzdělávacích cílů“ (Dostál 2008: 7).

Mezi dnes již běžně používané edukační programy je možno zařadit například trenažéry, které jsou používány pro výuku řízení motorového vozidla, nebo třeba simulátory určené pro piloty civilního či vojenského letectví. Programy tohoto typu nelze považovat za počítačovou hru, jakkoliv se jí v některých aspektech podobají. Stejně tak jako v případě počítačové hry, jedná se v jádru o počítačový program, o druh virtuální reality, který prostřednictvím symbolů informuje uživatele o úspěšnosti či neúspěšnosti jeho počínání. Hlavní rozdíl však spočívá v tom, že programy tohoto typu nesplňují požadavky, které na akt hry kladl Johan Huizinga. Trenažér používaný v autoškole nestojí mimo běžný život (jsou s ním spojeny úmyslem připravit adepty na činnosti, které pak v běžném životě budou prováděny) a také se nejedná o aktivitu „jen tak“. Těžko si představit, že

⁵ Dostupné z WWW http://itv.upol.cz/publicita/lomnice_09_clanek_dostal.pdf [cit. 15. 3. 2010]

frekventant autoškoly či pilotáže letadel by mohl užívat těchto výukových programů dle své libovůle.

Přesto ale je možné nalézt další propojení společného základu v existenci počítačových her a výukových programů. Jako příklady uvedu hry Operace Flashpoint (2001, Bohemia Interactive Studio) a America's Army. Operace Flashpoint je jednou z komerčně nejúspěšnějších her české provenience. V době jejího vydání se jednalo o nejkompexnější 3D akční hru, simulující fiktivní konflikt z období studené války, ve které je kladen velký důraz na věrnost zpracování moderního válečného konfliktu a také důraz na systém managementu bojových jednotek a volbu správných taktik. Hra byla natolik vynikající, že tvůrci byli osloveni zástupci americké armády s žádostí o zpracování simulátoru válečných situací - Virtual Battlespace 1 - pro potřeby výcviku amerických vojáků. Tento simulátor umožňuje libovolné definování bojové situace a je zaměřen na nácvik vojenské taktiky v těchto situacích.

Druhým příkladem je hra America's Army (2002). Jedná se o multiplayerovou (hra určená pro více hráčů) hru vlastněnou vládou Spojených států. Hra, která je na k dispozici volně na internetu, byla vydána s cílem podpořit nábor nových rekrutů do služeb americké armády. Bez nadsázky lze říci, že vydání hry bylo motivováno politickými cíli a že slouží jako prostředek propagandy. Během hraní má uživatel možnost seznámit se s průběhem výcviku jednotlivých složek americké armády, poznat vybavení které je v armádě používáno a také seznámit se s taktikami které jsou v reálném boji používány.

4.1.1 Hry jako nástroj e-learningu

Jak již bylo řečeno, e-learning je relativně nově formovaný způsob pro vzdělávání účastníků konkrétního kurzu bez toho, aby účastník byl nucen být v konkrétním čase na konkrétním místě. Jednotně užívaná

definice neexistuje, uvedu tedy několik příkladů toho, jak je možné e-learning chápat:

E-learning je výuka s využitím výpočetní techniky a internetu⁶.

E-learning je v podstatě jakékoli využívání elektronických materiálních a didaktických prostředků k efektivnímu dosažení vzdělávacího cíle s tím, že je realizován zejména/nejenom prostřednictvím počítačových sítí⁷.

E-learning je vzdělávací proces, využívající informační a komunikační technologie k tvorbě kursů, k distribuci studijního obsahu, komunikaci mezi studenty a pedagogy a k řízení studia⁸.

E-learning je vzdělávací proces, charakterizovaný aplikací multimediálních technologií, Internetu a dalších elektronických médií pro zlepšení kvality vzdělávání⁹.

Armstrong uvádí definici podle Pollarda a Hillageho: E-learning je poskytování a správa příležitostí ke vzdělávání a jejich podpora pomocí počítačové, síťové a internetové technologie za účelem napomáhání pracovnímu výkonu a rozvoji zaměstnanců. (Armstrong 2001, s.481)

Na základě těchto definic lze rozlišit různé pojetí významu e-learningu:

- 1) E-learning jako prakticky jakékoliv získávání informací za použití PC (internetu)
- 2) E-learning jako jeden ze způsobů vzdělávacího procesu
- 3) E-learning jako proces - distribuce učebních materiálů, zpětná vazba mezi studentem a tutorem, posuzování výsledků vzdělávacího procesu

⁶ Dostupné z WWW http://suzelly.opf.slu.cz/~korviny/Moodle_OPF/ar01s01.html [cit. 25. 3. 2010]

⁷ Dostupné z WWW <http://net-university.cz/data/cdrom/> [cit. 25. 3. 2010]

⁸ Dostupné z WWW <http://cs.wikipedia.org/wiki/E-learning> [cit. 25. 3. 2010]

⁹ Dostupné z WWW <http://vsportal.osu.cz/showCategory0539.html?kod=83> [cit. 25. 3. 2010]

- 4) E-learning jako systém - specifikace a způsob toho, jak kdy co a komu je v rámci vzdělávací aktivity poskytováno

Prostor pro uplatnění hry ve vzdělávání se nabízí ve spojitosti s chápáním e-learningu podle prvně uvedeného způsobu pojetí. Podobně jako například pojem e-mail je běžně překládán jako „elektronická pošta“, stejně tak i můžeme přeložit e-learning jako „elektronické vzdělávání/učení“. Jde tedy o využívání elektronických systémů ve vzdělávacím procesu. V dnešní době je takovým systémem osobní počítač.

Armstrong (2007, s. 483) mezi zásady při tvorbě e-learningových programů mimo jiné uvádí:

- 1) proces vzdělávání musí vzdělávající se osoby stimulovat
- 2) způsob prezentace by měl být zajímavý, měly by se používat vhodné grafické nástroje, animace, audio, případové studie
- 3) vzdělávající se osoby by měly být zaangažovány, zapojeny do procesu vzdělávání

Díky atraktivitě podání a také díky vysoké míře interaktivity by se zdálo, že počítačová hra může být dobrým nástrojem e-learningu. Zapojení komerčně vydávaných herních titulů do procesu e-learningu se však jeví jako problematické, a to například z důvodů: neurčitosti herního obsahu (tutor by musel volit z nepřeberné nabídky tak, aby náplň hry odpovídala vzdělávacímu záměru); problémů s kompatibilitou PC (vzdělávací programy vytvářené „na míru“ většinou mají, na rozdíl od počítačových her, relativně nízké nároky na výkon počítače); nutnosti finanční investice do získání multilicence na užívání počítačové hry.

Jako příklad existující vzdělávací (= nekomerční) hry uvedu program Evropa 2045, určeny primárně pro studenty středních škol. Jedná se o tahovou strategii pro více hráčů, která probíhá výhradně online¹⁰. Hra simuluje fungování Evropské unie. Hráči tak mají možnost poznat pravidla,

¹⁰ Dostupné z WWW <http://ikaros.cz/evropa-2045> [cit. 16. 3. 2010]

principy a způsoby organizace komplexního správního aparátu Evropské unie, stejně tak jako podmínky, v jakých se formují např. možnosti spolupráce jednotlivých států unie. Výhodou je také do programu vložená encyklopedie s vysvětlujícími informacemi o jednotlivých tématech, která se pojí s fungováním EU.

Na webových stránkách¹¹ společnosti Net Univerzity může zájemce vyzkoušet několik herních výukových aplikací, určených přímo pro e-learningové kurzy. Jedná se například o hru pexeso pro nácvik nepravidelných sloves v anglickém jazyce.

Jednoduchý výukový program, ne nepodobný počítačové hře, může při e-learningové formě vzdělávání najít uplatnění jak v procesu samotné výuky, tak i v rámci shrnutí či nácviku a uplatnění probraného učiva. Například při kurzu s názvem „Úvod do digitální fotografie“ by lektor ocenil program/hru, který by frekventantům kurzu dokázal simulovat různé situace, ve kterých dochází k procesu pořizování fotografie. Vtah mezi použitým expozičním časem, nastavenou clonou objektivu, použitou citlivostí snímače atd., bývá pro začátečníka obtížně uchopitelný. Praktický nácvik se komplikuje tím, čím více osob se kurzu účastní. Program simulace výsledku při použití daného nastavení aparátu spolu s doprovodným vysvětlujícím textem by byl užitečným nástrojem pro zlepšení pochopení jednotlivých vlivů, které na proces pořízení fotografie působí.

Z komerčně vydaných titulů uvedu hru „The Typing of the Dead“ (1999: Smilebit). Tato hra je určena k nácviku psaní na počítači, v našem jazykovém prostředí pak i zároveň může sloužit k nácviku psaní výrazů anglické slovní zásoby. Hráč vidí herní prostředí z pohledu vlastních očí, jde tak vlastně o modifikaci 3D akčních her. Postava se automaticky pohybuje po předem určené trajektorii, během čehož je ohrožována ze strany zástupců zástupců tzv. „zombies“ (= živí neživí). Každý nepřítel má na sobě cedulku s určitým slovem a úkolem hráče je toto slovo co možná nejrychleji „nařukat“ na klávesnici počítače. Na prvních úrovních hry se jedná o jednoduché a krátké spojky, předložky apod., na vyšších úrovních je

¹¹ Dostupné z WWW net-university.cz/multimedia/29-multimedialni-prvky-v-e-learningovem-vzdlavani [cit. 25. 3. 2010]

třeba psát různé jazykolamy či odpovídat na otázky. Hra je vzhledem k datu vydání hardwarově nenáročná a tedy i spustitelná na každém dnes se vyskytujícím PC.

Jakkoliv se tedy počítačová hra jeví být dobrou volbou pro doplnění e-learningových kurzů, neobejde se to bez přesného definování vzdělávacího cíle, na což pak teprve může navázat volba konkrétní hry. Spolupráce poskytovatelů vzdělávání s herními (programovými) vývojáři, je nutnou podmínkou k efektivnímu zapojení herních programů do procesu výuky.

4.2 Zábavní programy - hry

Michal Rybka soudí, že jedním z významných aspektů které obohacují osobu hráče, je poskytnutí dostupnosti překvapivých a nezvyklých zážitků ze strany hry (1997: s. 258). Virtuální světy počítačové hry jsou prakticky omezeny jen použitými technologiemi a představitostí a schopnostmi programátorů. Dnes je úroveň výpočetních technologií na takové úrovni, že umožňují prezentovat ztvárnění herního světa až na neuvěřitelné úrovni. Svět, do kterého hráč po zapnutí hry vstupuje, může být zcela smyšlený (fantasy, sci-fi) a nebo může být postavený na reálných základech (inspirace historickými událostmi, reflektující současnost).

4.2.1 Typologie her

Počítačové hry prošli během své existence dlouhým vývojem. Od jednoduchých hříček znázorněných v jednoduché, černobílé grafice, až po současné mnohdy velice komplexní tituly, které naplno využívají možnosti současných počítačových technologií. Dnes se dá bez nadsázky říci, že programování stále náročnějších her je jedním z hlavních důvodů pro výrobce herního hardwaru (např. grafických karet) pro vyrábění stále výkonnějších komponent. Jiné praktické důvody pro tuto činnost nejsou. Pro

běžné kancelářské aplikace, internet, zpracování fotografií...pohodlně postačuje výkon, který je poskytován již na spodních příčkách pomyslné stupnici výkonnosti dnešních počítačů.

Konstituování herních žánrů tedy bylo ovlivňováno vývojem technologií na jedné straně a invencí herních vývojářů na straně druhé. V souvislosti se snahou o rozčlenění počítačových her a jejich pojmenování se nelze vyhnout faktu, že v češtině zažité názvy (odvozené z anglického jazyka) zní poněkud málo vědecky. Zdá se mi však užitečné je definovat z toho důvodu, že užití určitého druhu typologie se v úvahách o hrách dá jen těžko vyhnout. Druhým důvodem je pak i ilustrace různorodosti programových produktů, které jsme běžně zvyklí označovat ne příliš výstižným souslovím „počítačová hra“. Produkce herního průmyslu se dá rozdělit do několika více či méně specificky vymezených základních žánrů. Mnoho titulů tyto základní žánry dále různě spojuje, takže dělení není úplně jednoznačné.

4.2.2 Základní dělení žánrů

Akční hry – „střílečky“ – V obecném náhledu široké veřejnosti s počítačem patrně nejpevněji spjatý žánr hry. Akční hra klade nároky na rychlost, postřeh, koordinaci ruky a oka. Pokrok ve výkonnosti počítačů umožnil vznik 3D akčních her – tzv. FPS (first person shooter). Akční hry si s sebou nesou největší stigma ze všech žánrů co se spojení s násilím ve hrách a jeho vlivu na hráče týče.

Adventure – dobrodružná hra - Hry tohoto žánru jsou založeny především na zprostředkování příběhu, pomalejším postupu hrou, průzkumu herních lokací za účelem nacházení předmětů, které je nutno používat na místech a v situacích tak, jak to předpokládá mechanismus hry pro další postup ve vyprávění. Důraz je kladen na konverzaci s ostatními herními postavami.

Strategické hry – kladou důraz na správu a vhodné (strategické) užívání většinou omezeného potenciálu, jenž je hráči svěřen. Může jít o správu království (zajištění potřeb poddaných, obrana území), velení armádě, nebo třeba o zabezpečování prosperity zábavního parku či nemocnice. Strategické hry mohou být tzv. real-time (hrány v reálném čase), nebo tahové (hráč i jeho soupeř se v jednotlivých úkonech střídají v jednotlivých tazích).

RPG – role playing game – hry na hrdiny – kombinace prvků adventure (hra se odehrává většinou ve velice rozsáhlém herním světě) managementu hlavní postavy nebo postav, akčních nebo taktických meziher. RPG hry zpravidla vývojářům zaberou nejvíce času na výrobu ze všech herních žánrů, hráčům pak většinou nejvíce času na jejich dohrání ze všech herních žánrů.

Arcade – „plošinovky“ – nejčastěji užíváno 2D grafiky (chybí třetí rozměr, hráč se pohybuje doprava-doleva, nahoru-dolů)

Simulace – většinou snaha ze strany vývojářů o poskytnutí co možná nejvěrnějšího zpracování např. pilotování letadla, řízení určitého dopravního prostředku

Závodní hry, sportovní hry – nejrůznější automobilové závody, závody motocyklů, zpracování fotbalu, košíkové, hokeje...

Logické hry – zaměřené na úsudek, logické myšlení

On-line hry

Obrovské popularitě se dnes těší hry hrané přes síť internet. Díky internetu je snadné být v kontaktu s lidmi z celého světa. V závislosti na zaměření toho kterého titulu je možno s ostatními soupeřit, závodit, spolupracovat...

V souvislosti s úvahami o potenciálu příznivého působení toho kterého titulu je nutné si uvědomit, že stejně tak, jako je tomu v případě zástupců jakéhokoliv jiného média (literatura, film, fotografie...),

i počítačové hry lze dělit na dobré a špatné. Příběh, použitá grafika, hratelnost, komplexnost systému herních mechanismů, hudba a úroveň zvukových efektů, originalita...to vše dohromady utváří konkrétní herní titul. Podle daného typu hry pak bývá kladen větší či menší důraz na každý z uvedených aspektů. Dalším z důležitých kritérií, které by měla hra splňovat, je, že hra by měla být zdrojem zábavy – potěšení, které plyne z aktu hraní. Zábavnost titulu je výsledkem vyváženého zastoupení výše zmíněných aspektů. Hra, která nedokáže poskytnout uspokojení (nedokáže zabavit), je předurčena k zániku v propadlišti herní historie.

4.3 „Umění hrát“ jako symbolický kapitál

Hrát hru, jakéhokoliv druhu, lze různě. Mimo jiné i dobře či špatně. Umět hrát hru, v sobě zahrnuje více než jen znalost pravidel. Je to otázka jak znalostí pravidel, tak i postupů, taktik, inteligence a zručnosti. Soubor těchto herních předpokladů pak tvoří kvalitu hráče, která se více či méně úspěšně projevuje a prosazuje, minimálně ve světě hry.

Umění hrát lze chápat jako symbolický kapitál tak, jak o něm píše Pierre Bourdieu v knize „Teorie jednání“. „Symbolickým kapitálem je kterákoliv vlastnost (kapitál kteréhokoliv druhu – fyzický, ekonomický, kulturní, sociální), pokud je nahlížena sociálními činiteli, jejichž kategorie vnímání jsou takové, že ji dokáží poznat (vidět) a uznat, ocenit“ (Bourdieu 1998, s. 81). Vlastnost tedy musí být rozpoznatelná a rozpoznána, aby jí mohla být přidělena hodnota. Schopnost, kterou nikdo za hodnotu neuznává, lze považovat za málo významný symbolický kapitál. „Symbolický kapitál je kapitál založený na poznání, na poznání a uznání“ (Bourdieu 1998, s. 114). Bourdieu říká, že kategorie rozlišování, klasifikace a vnímání jsou, alespoň z části, plodem objektivních struktur určitého pole. Polem se rozumí autonomní světy, jež mají své vlastní zákony. „Auto-nomní světy hodnotí vše, co se v nich děje, na základě vlastních pravidel“ (Bourdieu 1998, s. 113). Pokud vztáhnou tyto myšlenky na svět (pole) počítačových her,

mohu říci, že šance na dosažení míry uznání se zvyšuje s tím, jak se ono pole rozšiřuje na základě objektivních struktur dané oblasti počítačových her. Čas, který uběhl od té doby, kdy první generace hráčů měla možnost hrát první generaci her, propojenost vývoje her s vývojem hardware a technologií a v neposlední řadě vše pohlcující nástup internetu spolu s rozšiřováním povědomí o multimediální zábavě, to vše utváří ony objektivní struktury, ze kterých pak pramení možnost pro rozlišování, hodnocení a oceňování.

Bourdieu uvádí další rys symbolického kapitálu, který je v tom, že symbolický kapitál je kapitál společný všem příslušníkům skupiny (1998: 132). Jde o vnímané-bytí, založené na vztahu mezi vlastnostmi aktérů a kategoriemi vnímání. Uznání a ocenění se hráč může setkat především a právě u těch lidí, kteří umění hry dokáží rozpoznat. Kontakt s takovými lidmi, kromě situací setkávání face-to-face, může zajišťovat i internet. Pohyb v této virtuální síti a její využívání v rámci multiplayerových her s sebou nese mnoho příležitostí pro kontakt s lidmi žijícími (minimálně po čas strávený před počítačem) v rámci pole hry.

4.4 Počítačové hry jako sport

Vnímání hraní počítačové hry jako sportovní aktivit se pojí zejména s hraním her na nejvyšší úrovni v rámci několika konkrétních populárních titulů, kolem kterých se v průběhu času zformovaly zastřešující svazy či organizace. Jsou pořádány mezinárodní turnaje, ligy mistrovství světa. Úvahy o tom, zda je či není možné považovat hraní počítačové hry za sport je nutně spojena s tím, co za sport považujeme. V závislosti na použité definici se pak tato činnost blíží chápání sportu více, či méně.

Tomáš Sluka říká, že ačkoliv je význam pojmu sport obecně znám, není možno dohledat jeho všeobecně uznávanou a přesnou definici (Sluka 2007, s. 13).

Sekot ve své knize Sociologie sportu (2006, s. 9) uvádí definici sportu podle Weisse. Sport bývá interpretován jako hra charakterizována následujícími rysy: odděleností od každodenního života; spontaneitou a nepředvídatelností výsledků; aktivní kreativitou; neproduktivní povahou usilování; postojem zdokonalování vzhledem k zamýšleným výkonům; konzistentním chováním zaměřeným na daná herní pravidla, uspokojením z vítězství.

Je-li společnost ochotna za sport uzнат například šipky (které splňují všechny výše popsané body) je možné se domnívat, že s postupem času bude možné uzнат za sport i počítačové hry, které rovněž tak splňují zmíněná kritéria. Sekot nabízí další definici sportu, jako institucionalizovanou pohybovou aktivitu motivovanou zvýšením celkové kondice, osobním prožitkem či cíleným výsledkem nebo výkonem (2008, s. 23). Toto pojetí sportu již počítačové hry nepokrývá svým důrazem na fyzickou stránku výkonu, nicméně, se opět nabízí srovnání s vrháním šipek, které Sekot řadí za pomoci psychologické typologie Kodýma (Sekot 2006, s. 26) mezi sporty sensoricko-koncentrační.

Definujeme-li počítačovou hru jako prostor spjatý určitými pravidly, závaznými pro každého zúčastněného hráče, pak to, s jakou dovedností a jakým způsobem je ten který jedinec schopen dosáhnout určeného cíle, je možno považovat za kvalitu konkrétního hráče, která se dá poměřovat s kvalitami jedinců ostatních. „V oněch konvencích je také vepsán obecně platný a čitelný styl, v němž se smiřuje a vyrovnává různorodý vkus, v jehož rámci se podává důkaz o schopnosti zvládat technické obtíže a dává se průchod rozmarům génia“ (Cailloise 1998, s. 16).

Sluka zmiňuje další z definic sportu podle encyklopedie Diderot. Podle té, se sportem rozumí „rekreační fyzická aktivita tvořící složku volného času a životního stylu, ve vrcholové podobě prováděná i jako profese. Plní funkci zdravotní i rekreační, zahrnuje monety soutěživosti, výkonu, regulované ventilace agrese, příslušnosti ke skupině. Se sportem souvisí i problém diváctví jako masové zábavy. Pohybová činnost soutěžního charakteru prováděná podle určitých pravidel. Závodní soutěžení

se vyznačuje snahou po co nejvyšším výkonu“ (Sluka 2007, s. 13) I podle této definice lze nalézt mnoho podobností mezi sportem a počítačovou hrou, prováděnou na nejvyšší úrovni. Domnívám se ale, že rozpor v chápání her jako sportovní aktivity tkví především v důrazu uvedených definic na aspekt fyzického výkonu. Sluka soudí, že to, zda konkrétní aktivita je či není chápána jako sport, souvisí úzce s prvkem tradice v různých sociokulturních prostředích (2007, s. 14). Jinými slovy by se dalo říci, že v prostředí ČR není hraní her etablováno dostatečně dlouhou dobu a dále pak, že „profesionálnímu hraní“ není věnována dostatečná pozornost, podpora a zájem ze strany samotných hráčů a sponzorů. Sluka určuje podmínky, za kterých je možno rozlišit sport od rekreace (2007, s. 15). Sport charakterizuje existence standardizovaných pravidel, oficiálního regulujícího orgánu, důležitost organizačních a technických aspektů a nutnost zúčastněných učit se strategii, dovednostem a taktice. Rekreaci se pak rozumí sportovní aktivita prováděná bez přítomnosti zmíněných náležitostí.

Dále pak Sluka zmiňuje názory Rodgerse (Sluka 2007, s. 15). Ten klasifikuje sportovní a nespportovní aktivity podle toho, jak jsou tyto činnosti chápány ze strany široké společnosti. Tímto členěním pak dostává čtyři okruhy. Do prvního okruhu náleží aktivity všeobecně uznávané za sport, splňující všechny výše zmíněné podmínky. Druhý okruh tvoří aktivity považované za sportovní a rekreační (například turistika). Třetí okruh tvoří aktivity, které nejsou fyzické, ale jsou soutěživé, organizované a obecně jsou považovány za sportovní (šipky, kulečník, šachy). Poslední okruh pak tvoří aktivity, které nejsou považovány za sportovní v žádné zemi.

S úvahou o hrách jako sportu se úzce pojí fenomén progamingu – profesionální hraní. Tento aspekt počítačové zábavy není zábavou ve smyslu Rogera Cailloise. „Hra sama se stává prací, nutnou pro přežití, stává se stálou a stravující činností, plnou překážek a problémů, od níž se zase uvolňují hraním nějaké jiné hry, v níž profesionálně nejsou angažováni“ (Caillois 1998, s. 65). Progaming, jakožto specifický způsob hraní počítačových her, je pojem s poměrně krátkou historií. Pominu-li již

dříve se vyskytující, částečně organizovaná setkávání příznivců té či oné hry, výskyt progamingu (jakožto „hraní na plný úvazek“) řadím až po roce 2000. V prostředí ČR docházelo k organizovanému zápolení v rámci jednotlivých her na veletrhu informačních technologií – INVEX.

Rybka říká, že odměnou pro hráče počítačové hry, je dosažení uspokojení z činnosti, seberealizace (1997, s. 257) a dále pak, že hra nabízí i možnost kompenzace. Hra podle něj dočasně odstraňuje limity a umožňuje stírání mnoha handicapů – sociálních, tělesných apod. Souvislost mezi animací jedince a pojetím hry jako sportu spočívá právě v tom, že počítačová hra, provozovaná na vysoké úrovni v porovnání s ostatními hráči, může být zdrojem dosažitelného uznání a osobního uspokojení. Za užitečný zdroj těchto hodnot může být také hra považována například v situaci, kdy fyzický handicap určitého druhu znesnadňuje, či přímo znemožňuje, dosažení zisku uznání v tradičně pojímaných sportovních disciplínách.

5 Hra jako rozvoj

Hraní hry obnáší vyvíjení určitého úsilí a rovněž tak vyžaduje určité kompetence. Hráč musí mít základní povědomí o fungování toho či onoho programu stejně tak, jako musí znát základní pravidla či mechaniku fungování té které hry. Hrát hru znamená učit se ji hrát. Za přínos pro uživatele lze označit zejména tyto aspekty: rozvoj myšlení a inteligence v případě logické hry, rozvoj postřehu a koordinace v případě hraní akční hry, rozvoj znalosti cizího jazyka v případě cizojazyčné hry. Poznání základních úkonů, které jsou třeba pro spuštění a ovládní hry.

Akční hra může například přispět k rozvoji motoriky. Hájek definuje motoriku jako vlastnosti či předpoklady pro pohyb. Dále pak říká, že motorika je souhrn pohybových projevů určitého jedince a že pojem motorika je významově stejná pojmu pohyb (1990, s. 13). Ovládní počítačové hry je prováděno pomocí klávesnice, myši či za pomoci dalších počítačových periférií. Ovládní počítače může být pro začátečníka

zpočátku obtížné. Člověk neznalý jeho fungování nemá vypěstovaný cit pro koordinaci pohybů myši a odezvy těchto pohybů ve formě pohybu kurzoru na monitoru. Začátečník se musí nejprve naučit zvládnout základní úkony ovládání. Stejně tak se musí naučit logiku fungování konkrétního programu. Počítačová hra je také program s vlastním systémem pravidel a vlastní logikou fungování a ovládání. Stejná situace tak nastává v případě, kdy hráč poprvé usedá k hraní. Koordinace ruky a oka spolu s citem pro přesnost, schopnost timingu (schopnost řešit časové struktury konkrétního pohybu) a předvídání, to jsou některé z dovedností nutných pro správné ovládání hry. Hraní hry tak vyžaduje, stejně jako kterákoliv jiná činnost, cvik. Hájek říká, že: „Cvičení probíhá v čase. Má procesuální charakter. Opakování struktury pohybu je příčinou veškerých dílčích změn člověka jako celku i části jeho organismu“ (1990, s. 56). Rozvoj dovednosti hraní hry tedy znamená rozvoj schopností člověka jak na úrovni fyzické, tak i psychické. Rozdíl v dovednostech je patrný např. při srovnání „profesionálního hráče“ a „nehráče“. „V konkrétních činnostech mají jednotlivé komponenty různou účast a váhu. V některých převládají sensorické komponenty (šach, střelba), v jiných koordinace (gymnastika, plavání) nebo proměnlivost (hry, zápas) atd.“ (Čelíkovský 1990, s. 137). Je zřejmé, že cvik prospívá k dosažení dobrého výsledku v konkrétní hře.

5.1 Hra jako prostředek rozvoje ovládání cizího jazyka

Hry zpravidla obsahují určité množství textu či mluveného slova, pomocí kterých je uživateli sdělován děj a příběh konkrétního titulu. Množství obsaženého textu a hlavně jeho vnímání ze strany hráče bývá podmíněno zaměřením konkrétní hry. Akční či závodní hry většinou sice obsahují příběh, ten však nemusí být pro samotné hraní příliš podstatným. Naproti tomu ve hře typu adventure je sdělování příběhu a porozumění dialogům přímo klíčové ke zdárnému dokončení. Chce-li tedy uživatel mít požitky ze hry typu adventure, jazyková vybavenost či její zdokonalování je

nutnou podmínkou. Úvahy na téma zdokonalování porozumění cizímu jazyku během hry však stírá dnešní trend ve vydávání nových herních titulů. Stává se již běžnou praxí vydavatelských společností lokalizovat hru do mateřského jazyka podle konkrétního trhu, pro který je hra určena.

Další situací, při které se může hráč setkávat s jiným než mateřským jazykem, je hraní her on-line přes internet. Případný překlad hry nestačí v situaci, kdy uživatel navazuje kontakt s ostatními hráči. Při on-line typu hraní se ve virtuálním světě hry mohou potkat lidé mnoha národností. Anglický jazyk, či alespoň jeho základy, slouží jako častý prostředek dorozumívání.

5.2 Hra jako team-building aktivita

Jednou z forem, jak se dá počítačové hry využít pro rozvoj člověka, je forma team-building aktivity.. Tradiční pojetí aktivit tohoto druhu se pojí především s uplatněním v oblasti fyzicky vykonávaných činností. Ponechám stranou úvahu, zda počítačová hra je či není fyzicky vykonávanou činností a zaměřím se na popis její aplikace v pojetí team buildingu. Používaný název je anglického původu, jehož smysl je do češtiny přeložitelný jako „budování týmu“, „rozvoj týmu“ či „rozvoj týmové spolupráce“. Metod team buildingu se často užívá se záměrem podpory spolupráce, komunikace či pro zlepšení vztahů na pracovišti. Jedním ze znaků činností tohoto druhu je, že je prováděna všemi účastníky společně. Důraz je kladen na podporu týmového ducha, kooperace a komunikace.

Mnohé z počítačových her svým zaměřením přímo vybízejí k tomu, aby byly hrány větším množstvím lidí. Možnost „multiplayer“ umožňují hry mnoha žánrů (např. akční, strategické, závodní simulace). Děje se tak pomocí on-line propojení jednotlivých počítačů a to jak v rámci internetové sítě, tak i pomocí vytvořené sítě lokální. V prostředí České republiky je dnes již situace taková, že v každém větším i menším městě se vyskytují

počítačové herny (obdoba internetové kavárny) zaměřené přímo na poskytování příležitostí pro „multiplayerové“ hraní.

Jako hry vhodné k podpoře týmového ducha, se jeví zejména 3D akční hry s podporou hry pro více hráčů. Výhodou je relativně jednoduše zvládnutelný systém ovládání (klávesnice – pohyb, myš – rozhlížení se) a také srozumitelnost herních principů. Jako příklad uvedu tituly Quake 3 Arena (1999, Id Software) a Unreal Tournament (1999, Digital Epic Game). Oba tyto tituly jsou orientovány především na hru více hráčů (2-32). Průběh hry se odvíjí od zvoleného nastavení a herního modu. Hráči tak mohou soupeřit mezi sebou navzájem („všichni proti všem“), mohou se rozdělit do družstev (tým proti týmu) a nebo utvořit družstvo jedno, které se pak bude snažit „přehrát“ počítačem ovládané soupeře s nastavitelnou úrovní umělé inteligence. Nutnost spolupráce, komunikace, dosažitelnost pocitu uspokojení ze zisku vítězství (nad „živým“ či „umělým“ oponentem) a také uspokojení ze společně provozované činnosti (zábavy)...to jsou jen některé z aspektů, které přímo souvisejí s team building aktivitami.

5.3 Hra a násilí

Velký sociologický slovník (1996, s. 670) definuje násilí jako činnost, chování, které jsou nástrojem vynuceného splnění přání, rozkazů nebo zákonů vyjádřených nebo vyhlášených jedinci, reprezentanty zájmových skupin nebo vládou na jiných jedincích, skupinách či společnosti proti jejich vůli, respektive přes jejich odpor. Jeden z aspektů, proč je na hry mnohdy nahlížen jako na něco nepatřičného, je jejich (někdy) násilný obsah a z něj odvozené úvahy o dopadu na agresivitu ve společnosti, vliv na děti a mladistvé. V úvahách na téma násilných her (či na téma mediálního násilí) lze spatřovat zřejmou bipolaritu názorů a to zejména v případě, kdy hráčem hry má být dítě. Zdeněk Martínek přiznává, že „názory odborníků na vliv mediálního násilí na jedince jsou velice rozporuplné“ (2009, s. 80), nicméně dodává, že za normální pro dítě nesmí být považována hra, ve které je nutno

pro postup do další části zabít alespoň padesát policistů. Jednotnost názorů, na vliv zobrazování násilí v počítačových hrách, neexistuje. Například adiktoložka Petra Holcnerová pro Mladou frontu uvádí, že herní násilí nevnímá jako zásadní problém, protože to je možno vidět i v televizi (MF Dnes, 18.11. 2009 D6). Naproti tomu francouzská psycholožka Edwige Antierová považuje za chybu her (potažmo za chybu tvůrců hry) fakt, že násilí je používáno k získání si pozornosti dětí (2004, s. 74).

Problémem se nezdá být násilí samo, jako spíše explicitnost jeho zobrazování. Jako příklad mohou posloužit hry typu „arcade“. Jedná se o jeden z nejstarších herních žánrů. Hráč ovládá postavičku překonávající nástrahy herního světa pomocí skoků po nejrůznějších plošinách. Pokud se setká se nepřítelem, kterého je pro další postup třeba eliminovat, děje se tak nejčastěji v rámci symbolického „zmizení“ tohoto nepřítele. Jako příklad druhého pólu zobrazování násilí poslouží typ 3D akční hry. Zdokonalování použité grafiky (které se tímto typem her úzce pojí) umožňuje tvůrcům daleko reálnějšího zobrazení násilné činnosti. Zobrazování krve, brutality a utrpení virtuálních nepřátel je tak posunuto na zcela jinou úroveň, než je tomu v případě her „arcade“. V souvislosti s tím Antierová říká, že dítě (hráč) se může ztotožnit s hrdiny her o to více, čím více se zobrazované scény hry blíží skutečnosti (2004, s. 74). Na druhou stranu pak ale přiznává, že hry, které podporují důvtip, soustředění či rychlost, doporučit lze. Nutno dodat, že prakticky ve všech herních titulech je nabídnuta možnost nastavení, které ovlivňuje míru a způsob zobrazovaného násilí.

Odsouzení hodnost násilného obsahu počítačové hry se nezdá být tak zřejmá v případě, kdy hráčem je dospělý člověk. Michal Rybka zmiňuje situaci, ve které násilná hra může být prospěšná. Zmiňuje tzv. efekt dekompresní komory (1997, s. 258). Hráči je během hraní hry umožněno chovat se tak, jak by to v normálním světě nebylo možné. Je mu umožněno překonávat své vlastní zábrany, protože „o nic nejde“. Tento vliv uvádí na příkladu osoby s přísně religiózním vnějším chováním, která se ve světě hry může vskrytu realizovat jako donchuán nebo nelítostný zabiják. Rybka soudí, že hra tak působí určitou formou katarzivní terapie s jejími výhodami

(kompenzace nutkání) ale i s nevýhodami (sklon k repetitivnímu odreagování). Souhlasím s Rybkou v tom, že možnost otevřít ventil frustrace, stresu či agresivní nálady, v kontrolovaném virtuálním světě počítačové hry, může působit stabilizačním efektem na lidskou psychiku a na její projevy. Rybka dále určuje další z pozitivních efektů běžně odsuzovaného násilí v počítačových hrách, a sice možnost náhledu na vlastní chování v extrémních situacích, kdy má člověk možnost poznat sama sebe ve zcela novém, překvapivém pohledu. Domnívám se, že je tak vlastně jedinci vytvářena možnost běžně se nevyskytující sebereflexe.

5.4 Hra jako forma umění

Počítačovou hru je možno chápat jako propojení literatury, hudby a filmu. Jedná se o syntézu těchto tří aspektů v poměru závislém na konkrétním herním titulu. Otázka po tom, zda je či není možno hru chápat jako jistou formu umění, pramení především ze strany samotných hráčů, případně také ze strany herních tvůrců. Velký sociologický slovník definuje umění jako tvůrčí činnost s výraznou emocionální složkou a také jako výsledek tvůrčí činnosti (1996, s. 1353). Snaha dosažení souladu o propojení počítačové hry s jednotlivými existujícími definicemi pojmu „Umění“, jeví se mi jako poněkud „bezzubá“. Souhlasím s Dorflesem v tom, že : „Každý pokus, který by chtěl dnes katalogizovat a systematicky definovat jednotlivá umění, jednotlivé umělecké jazyky, by nutně byl velice riskantní (1967, s.6). Dorfles soudí, že rychlost s jako dochází k proměnám technik a stylů, umožňuje nanejvýš studovat proces proměny struktury umění, a že snaha o systematický popis je tím velice znesnadněna.

Jisté je, že uměnovědci dokáží najít konsensus toho, co za umění považovat lze a co ne. Soudím, že počítačová hra je v podobné pozici jako fotografie před mnoha léty, protože i fotografie, dlouho po svém vzniku, za uměleckou formu považována nebyla. Gordon Graham zmiňuje názor socioložky Janet Wolfové, podle které je „umění“ definováno výsledkem

společenských vlivů, nikoliv svébytnou povahou toho či onoho objektu (Graham 1997, s. 208).

Využitím výše zmíněné definice umění podle Velkého sociologického slovníku a vyberu jednoho zástupce z herní produkce, kterého pak určím za „uměleckou“ počítačovou hru. Tím zástupcem je adventura „The Neverhood“ (1996, DreamWorks). Autoři podle svých slov k ztvárnění fantaskního světa a jeho obyvatel použili zhruba šest tun plastelíny. Ačkoliv by „plastelínové“ ztvárnění celé hry svádělo k tomu, že by za cílovou skupinu hráčů měli být považovány děti, opak je pravdou. Složitost příběhu, náročnost obsažených hádanek a rébusů a také málo dětský způsob humoru, to jsou důvody proč sami autoři stanovili doporučený věk hráče na 17+.

6 Negativní působení počítačových her

Při popisu potenciálu prospěšnosti působení počítačové hry nelze nezmínit i druhou stranu mince, a sice potenciální rizika, která se s hraním her mohou pojit. Přijmeme-li tezi o animačním (oduševňujícím) účinku počítačové hry, musíme zároveň také přijmout fakt, že hry mohou působit i opačně, negativně. Po vzoru pojmu „oduševňování“ by se dalo mluvit o „odduševňování“ ve smyslu negativního účinku. Za rizika lze označit zejména možný vznik závislosti a dále pak případné neblahé důsledky na člověka – na jeho fyzické zdraví. Obojí se, podle mého soudu, pojí zejména s hraním her „jen tak“, pro zábavu. Těžko se domnívat, že by snad edukační užití počítačové hry mohlo mít negativní dopady na jedince, a to zejména z toho důvodu, že takové užití hry je předurčeno edukačním záměrem, po jehož dosažení hra již dále není hrána. Na druhou stranu však může nastat situace, kdy užití hry jako učební pomůcky může nastartovat další zájem o počítačovou hru, který pak případně může přerůst až do vzniku závislosti.

6.1 Závislost na počítačové hře

Vznik závislosti na počítačových hrách doposud nebyl jednoznačně prokázán. Stejně tak ale nebyla jednoznačně potvrzena skutečnost, že by tomu tak být nemohlo. Pochopitelné tedy je, že odborná (ale i laická veřejnost) je rozdělena na dva tábory. Jedna skupina zastává názor, podle kterého souvislost mezi vznikem závislosti a hraním her existuje zcela reálně, druhá skupina pak zase míní, že tato skutečnost je nejen nepotvrzená, ale snad i nepotvrditelná. Nutno podotknout, že příslušníci druhé skupiny jsou mnohdy rekrutováni z řad samotných hráčů a dále pak také, z řad novinářů herních časopisů a to až už klasických papírových a nebo webových.

Karel Nešpor (2007: s. 9) uvádí definici syndromu závislosti podle světové zdravotnické organizace: Je to skupina fyziologických, behaviorálních a kognitivních fenoménů, v nichž užívání nějaké látky nebo třídy látek má u daného jedince mnohem větší přednost než jiné jednání, kterého si kdysi cenil více. Centrální popisnou charakteristikou syndromu závislosti je touha (často silná, někdy přemáhající) brát psychoaktivní látky, alkohol nebo tabák. Definitivní diagnóza závislosti by se obvykle měla stanovit pouze tehdy, jestliže během jednoho roku došlo ke třem nebo více z následujících jevů: a) silná touha nebo puzení užívat látku; b) potíže v sebeovládání při užívání látky; c) tělesný odvykací stav; d) průkaz tolerance k účinku látky- vyžadování vyšších dávek e) postupné zanedbávání jiných potěšení nebo zájmů; f) pokračování v užívání přes jasný důkaz zjevně škodlivých následků. Z definice syndromu závislosti je patrné, že kritéria, která vymezuje, se k případné závislosti na hraní počítačových vztahují jen částečně. Hlavní rozdíl je v pojetí elementu, který syndrom závislosti způsobuje.

Bližší podobnost může být spatřována v případě gamblerství, tedy v případě patologického hráčství na výherních (Nešpor užívá i pojmu proherních) automatech. Kromě termínu patologické hráčství se užívá pojmů jako např. hazardní hráčství, náruživé hráčství, hráčská vášeň

(Marhounová, Nešpor 1995, s. 84). Podobnost tu je, protože i u osoby, která tráví hraním počítačových her dlouhé hodiny, můžeme hovořit o náruživém hráčství. Zásadní rozdíl je v tom, že propadnutí hraní na automatech s sebou kromě časové ztráty přináší i ztrátu finanční.

S historií šíření záliby v počítačových hrách souvisí i tzv. „coin-up“ automaty, které se v tehdejší Československu začaly vyskytovat asi v polovině devadesátých let. Jednalo se o zábavní zařízení, skládající se z obrazovky, ovládacích prvků a paměťového modulu, ve kterém byla uložena jedna konkrétní hra. Hráč do tohoto automatu vhodil minci (odtud „coin“ v anglickém názvu) a to mu umožnilo onu hru hrát. Dnes výskyt zařízení tohoto typu spíše sporadický. Nešpor (1999, s. 10) zmiňuje rozdíl mezi výherním a zábavním automatem v tom, že u výherního automatu si hráč kupuje možnost výhry, u zábavního si kupuje čas.

Přímo na téma závislosti a her je možno nalézt dva články. V Mladé frontě (18. listopad 2009, D6) byl zveřejněn text s názvem „Když dítě žije na webu“. Již název článku odkazuje na představu „dětského hráče“ a je tedy opomíjen fakt, že hry hrají i jiné skupiny lidí, kterých se případný problém závislosti může týkat. Druhý článek pojmenovaný „Život začíná připojením“ byl zveřejněn v časopise Instinkt (28.ledna 2010, s.18-23). V Mladé formě autoři používají pojem netoholismus, jakožto souhrnné označení pro nadměrné trávení času u počítače, potažmo u internetu. Netoholismus zahrnuje vše, co se týká počítačů – hry, internet, chat (=možnost komunikace se známými i neznámými lidmi pomocí k tomu určenému rozhraní). Jeví se jako správné v dnešní době, uvažovat o vzniku závislosti na v hrách v kontextu úzkého propojení hry a internetu. Pravdou ale je, že dopady na dítě ve fázi kognitivního vývoje mohou být silnější než tomu je v případě již plně vyvrátělého jedince. V článku jsou citovány názory psycholožky Markéty Frývaldské a sociálního pracovníka Martina Kalivody. Podle Frývaldské jede v případě netoholismu o závislost především psychickou. Netoholik pociťuje silnou touhu být připojen k internetu. S tímto názorem souhlasí i psycholog Jaroslav Vacek, který byl na stejné téma osloven redaktorem Instinktu. Vacek navíc dodává, že touha být

připojený k internetové hře pramení především z komplexnosti takové hry. Hry typu MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game – hry na hrdiny hrané přes internet velkým množstvím hráčů) představují rozsáhlý virtuální svět. Tento svět funguje i bez toho, aby k němu musel být konkrétní hráč připojen. Podle Vacka tak může hráč pociťovat palčivou tíseň pramenící z faktu, že během doby, kdy není k tomuto světu připojený (v průběhu noci, v práci, ve škole...), mu něco zásadního uniká.

Z diagnózy netoholismu vyplývá několik skutečností (rizik): Osoba, kterou označíme za netoholika, se nemusí nenaučit žít ve světě před obrazovkou, ale pouze ve světě virtuálním, za obrazovkou. Ve virtuálním světě chybí řečová komunikace face-to-face. Je využívána především komunikace pomocí chatu a pomocí hlasového přenosu (mikrofon – reproduktor). S touto skutečností se pojí další problémy ve vztahu ke komunikaci. Především se jedná o ztrátu, či nemožnost naučit se, některým sociálním dovednostem. Například neverbální komunikace, užitečná při navazování nových vztahů, v průběhu komunikaci přes počítač zcela chybí. Dalším rizikem podle Frývaldské je skutečnost, že případná závislost vyvolává potíže se sebeovládáním. Z potíží tohoto typu pak pochází např. ztráty kontroly nad užíváním internetu a ztráta představy o množství času stráveného u počítače. Kalivoda říká, že hraní her přes internet dává možnost vyniknout i osobám, kterým se této příležitosti nedostává v reálném životě. Situace toho typu pak motivuje (nutí) hráče dosahovat stále lepších a lepších výsledků pro dosažení pocitu výjimečnosti či jedinečnosti. Mnoho počítačových her provozovaných přes síť internet je koncipováno právě tak, že dosažení úspěchu je přímo podmíněno časem, po který se hráč hře věnuje. S tímto souvisí i pojem „flow-fenomén“. Tento termín definoval americký psycholog maďarského původu Mihaly Csikszentmihalyi (1996). Flow-fenomén (česky označován jako „stav plynutí“) označuje stav úplné zaujatosti či ponoření do prováděné činnosti. Jedinec zapomíná na své „Já“ a plně se věnuje určité aktivitě, v našem případě hraní hry.

V článku MF Dnes je dále zveřejněn rozhovor s psychologkou Petrou Holcnerovou. Ta poukazuje na fakt, že navzdory tomu, že se během své praxe s netoholiky setkává, na tento problém specializované zařízení v České republice neexistuje. Pro Instinkt psychoterapeut Petr Růžička dodává: “Bude nějakou dobu trvat, než se patologické hráčství počítačových her, stane ve společenském povědomí nemocí“. Tímto se podle mého názoru celá situace dostává k faktu, že počítačové hry nejsou součástí obecného povědomí dostatečně dlouho na to, aby mohli být reflektovány ve vší jejich komplexnosti. Skutečnost, že o souvislosti her a vzniku závislosti se mluví v literatuře jen okrajově (případně i to, že odborníci tlumočí své názory především na stránkách společenského magazínu), je toho důkazem stejně tak, jako to dokládá neexistence zařízení určeného pro pomoc případným netoholikům. Růžička dodává, že například i přijetí hazardní hry jako nemoci trvalo relativně dlouho.

6.2 Hraní jako zdraví škodící činnost

Mimo vnímání počítačových her jakožto potenciálního původce závislosti, se můžeme setkat s náhledem na hry jako zdraví málo prospěšnou aktivitu. Poukazování na zdravotní rizika je na místě zejména tehdy, kdy doba strávená před obrazovkou počítače překračuje únosnou mez. Potenciální rizika vyjmenovává Nešpor a Csémy v práci Zdravotní rizika počítačových her a videoher¹². Patří mezi ně zejména „Nezdravý životní styl s nedostatkem pohybu, onemocnění pohybového systému, obezita, virtuální nevolnost, zvýšené riziko úrazů a větší sklon riskovat, epilepsie, zhoršení interpersonálních vztahů a vyšší úzkost v sociálních vztazích, zvýšená agresivita a oslabení prosociálního chování“. Mezi další potenciální rizika patří také vyvolání epileptického záchvatu u citlivých jedinců.

¹² Dostupné z WWW <http://drnespor.eu/PCgam6.doc> [cit. 17. 3. 2010]

Závěr

V dnešní době již nemůže být sporu o tom, že počítačové technologie spolu se sítí Internet slouží jako cenný zdroj poznatků a informací prakticky ze všech oblastí lidského vědění a konání. Stejně tak není pochyb o tom, že vznik a vývoj počítačových programů – počítačových her – tvoří nedílnou součást počítačové historie. Situace v náhledu na hry však (bez ohledu na délku trvání jejich historie) však stále nejednoznačná je. Svou diplomovou prací jsem se snažil do tohoto náhledu vnést světlo poznání proto, aby hry mohli být reflektovány v komplexnější míře, než-li tomu dnes běžně bývá. Varování ve znění „Přísný zákaz hraní počítačových her“ na stěnách univerzitních počítačových učeben deklarují fakt, že počítačová hra je ponejvíc považována jen za čas krátcí zálibu, a jsou tak v kontrastu s mnou uvedenými názory na potenciál prospěšného působení ze strany hry. Ne jen zábava, ale i poučení, informační přínos, rozvoj člověka po stránce psychické i fyzické...všechny tyto aspekty dokáže správně zvolená a správně užívaná hra poskytnout.

Na druhou stranu je nutno připustit, že zaslepené prosazování počítačové hry by bylo jen druhým pólem v běžně užívaném, černo-bílém, náhledu na ně. Stejně tak jako to platí pro užívání jakéhokoliv edukačního, ale i zábavného prostředku, vždy je třeba nalézt správnou míru proto, aby se daná činnost s daným prostředkem nepřevážila do nic neskýtajícího, redundantního stereotypu.

Použitá literatura:

- ANTIER, E. *Agresivita dětí*, Praha: Portál, 2004.
- ARMSTRONG, M. *Řízení lidských zdrojů*, Praha: Grada Publishing, a.s., 2007.
- AUKSTAKALNIS, S., BLATNER, D. *Reálně virtuální realitě. Umění a věda virtuální reality*. Brno: Nakladatelství Jota, 1994.
- BARTOŇKOVÁ, H., ŠIMEK, D. *Andragogika*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. 2002.
- BLÁHA, A. *Sociologie*. Praha: Academia, 1968.
- BOČANOVÁ, S. Život začíná připojením. *Instinkt*, 2010, roč. 9, č.4, s. 20-23.
- BOURDIEU, P. *Teorie jednání*, Praha: Karolinum, 1998.
- BRDKOVÁ, L. Když dítě žije na webu. *Mladá fronta Dnes*, 18.11. 2009, s. D6
- CAILLOIS, R. *Hry a lidé: maska a závrať*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998.
- ČELIKOVSKÝ, S. *Antropomotorika*, Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1990.
- CSIKSZENTMIHALYI, M. *O štěstí a smyslu života*, Praha : Lidové noviny, 1996.
- DORFLES, D. *Proměny umění*, Praha: Odeon, 1976.
- DOSTÁL, J. *Učební pomůcky a zásada názornosti*, Olomouc. Votobia, 2008.
- FLUSSER, V. *Za filosofii fotografie*. Praha: Hynek, 1994.
- GORDON, G. *Filosofie umění*, Brno: BARRISTER a PRINCIPAL, 2000.
- HUIZNIGA, J. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971.
- JOCHMANN, V. *Výchova dospělých – andragogika*. In. Acta Universitatis Palackianae Olomucensis 1/1992. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 1992.
- KLABAL, R. *Slova okolo počítačů*. Praha: Ekonom-progres, 1995.

- KOPECKÝ, K. *E-learning (nejen) pro pedagogy*, Olomouc: Hanex, 2006.
- MARHOUNOVÁ, J., NEŠPOR, K. *Alkoholici, feťáci, gambleři*, Praha: Empatie, 1995.
- MARTÍNEK, Z. *Agresivita a kriminalita školní mládeže*, Praha: Grada, 2009
- MCLUHAN, M. *Člověk, média a elektronická kultura: výběr z díla*. Brno: Nakladatelství Jota, 2000.
- PETRUSEK, M. *Velký sociologický slovník I*. Praha: Karolinum, 1996.
- PETRUSEK, M. *Velký sociologický slovník II*. Praha: Karolinum, 1996.
- PRŮCHA, J. *Pedagogický slovník*. Praha: Portál, 2003
- NEŠPOR, K. *Návykové chování a závislost*, Praha: Portál, 2007.
- NEŠPOR, K. *Jak poznat a překonat problém s hazardní hrou*, Praha: Sportpropag, 1999.
- PETŘÍKOVÁ, J. ŠTĚPÁNEK, D. *Média - Prostředky transferu informací*. Brno: Masarykova univerzita, 1998.
- RYBKA, M. *Počítačové hry z hlediska psychologie*. Československá psychologie, 1997, roč. 41, č. 3, s. 256-259.
- SEKOT, A. *Sociologie sportu*, Brno: Masarykova univerzita, 2006.
- SLUKA, T. *Profesionální sportovec: právní a ekonomické aspekty*, Praha: Havlíček Brain Team, 2007.
- ŠIMEK, D. *Základy andragogiky*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 1996.

Elektronické zdroje:

CSÉMY, L., NEŠPOR, K. *Zdravotní rizika počítačových her a videoher* [online] Dostupné z WWW <http://drnespor.eu/PCgam6.doc> [cit. 17. 3. 2010]

Definice e-learningu [online] Dostupné z WWW <http://vsportal.osu.cz/showCategory0539.html?kod=83> [cit. 25. 3. 2010]

DOSTÁL, J. *Počítačové hry ve vzdělávání*. [online] Dostupné z WWW http://itv.upol.cz/publicita/lomnice_09_clanek_dostal.pdf [cit. 15. 3. 2010]

KORVINY, P. *Moodle (nejen) na OPF – příručka uživatele* [online] Dostupné z WWW http://suzelly.opf.slu.cz/~korviny/Moodle_OPF/ar01s01.html [cit. 25. 3. 2010]

KOPECKÝ, K. *Multimediální prvky v e-learningovém vzdělávání* [online] Dostupné z WWW <http://net-university.cz/multimedia/29-multimedialni-prvky-v-e-learningovem-vzdlavani> [cit. 25. 3. 2010]

RYLICH, J. *Evropa 2045* [online] Dostupné z WWW <http://ikaros.cz/evropa-2045> [cit. 16. 3. 2010]

Program. Dostupný z WWW <http://cs.wikipedia.org/wiki/Program> [cit. 15. 3. 2010]

Údaje Českého statistického úřadu o rozšíření PC v českých domácnostech dostupné z http://www.czso.cz/csu/redakce.nsf/i/3_kolik_ceskych_domacnosti_ma_pocitac_a_internet [cit. 15. 3. 2010]

Údaje Českého statistického úřadu o nejčastěji prováděných činnostech na internetu dostupné z http://czso.cz/csu/redakce.nsf/i/3_kolik_ceskych_domacnosti_ma_pocitac_a_internet [cit. 15. 3. 2010]

Údaje o prodeji PC her v USA dostupné z http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2009.pdf [cit. 15. 3. 2010]