

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLMOUCI
PEDAGOGICKÁ FAKULTA

DIPLOMOVÁ PRÁCE

2018

Kateřina Luřová

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI
PEDAGOGICKÁ FAKULTA
Katedra společenských věd

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Bc. Kateřina Lužová

Možnost využití počítačových her při výuce
dějepisu

*Prohlašuji, že jsem svou diplomovou práci vypracovala
samostatně s využitím uvedených pramenů a literatury*

Bc. Kateřina Lužová

Obsah

Úvod.....	7
1. Počítačové hry.....	9
2. Historie počítačových her	10
2.1 Historie českých a slovenských počítačových her a videoher	14
3. Dělení počítačových her.....	16
3.1 Dle věku hráče.....	16
3.2 Dle platebního modelu	17
3.2.1 Premium	17
3.2.2 Freeware.....	17
3.2.3 Freemium	17
3.3 Dle platformy	17
3.3.1 Konzolové hry.....	18
3.3.2 Mobilní hry	18
3.3.3 Počítačové hry.....	18
3.4 Dle počtu hráčů	18
3.4.1 Singleplayer	18
3.4.2 Multiplayer.....	18
3.5 Dle připojení.....	18
3.5.1 Online.....	18
3.5.2 Offline	18
3.6 Dle žánru hry.....	19
3.6.1 Adventury.....	19
3.6.2 Akční hry.....	19
3.6.3 Logické hry	20
3.6.4 RPG (role-playing game)	20
3.6.5 Simulátory	21

3.6.6 Strategie.....	21
4. Didaktické počítačové hry a vzdělávací programy	22
4.1 Příklad vzdělávacích programů rozvíjejících vzdělávací oblast „Člověk a společnost“	22
4.1.1 Společnost Pachner	22
4.1.2 Společnost SILCOM Multimedia	23
4.1.3 Společnost Terasoft.....	23
4.2 Příklad vzdělávacích her rozvíjejících vzdělávací oblast „Člověk a společnost“ ..	24
4.2.1 Oregon Trail.....	24
4.2.2 Evropa 2045	24
4.2.3 GhattOut	24
5. Game Based Learning	25
5.1 Výzkumný projekt GBL	26
5.2 GBL v České republice	27
6. Způsob využití počítačových her při výuce dějepisu.....	28
6.1 Samostudium.....	28
6.2 Domácí úkol.....	29
6.3 Hraní her jako součást výuky.....	29
7. Katalog počítačových her s historickou tematikou	30
7.1 Hry obsahově řazené do období pravěku	30
7.1.1 Far Cry: Primal.....	30
7.1.2 Prehistorik	31
7.2 Hry obsahově řazené do období starověku	32
7.2.1 Grepolis.....	32
7.2.2 Mummy Maker	33
7.2.3 Travian Kingdoms	34
7.3 Hry obsahově řazené do období středověku	34

7.3.1 Crusader King II.....	34
7.3.2 Kingdom Come: Deliverance.....	35
7.3.3 Stronghold Crusader 2.....	36
7.4 Hry obsahově řazené do období novověku	37
7.4.1 Banished.....	37
7.4.2 Europa Universalis IV.....	37
7.4.3 The Oregon Trail.....	38
7.4.4 Victoria II.....	39
7.5 Hry obsahově řazené do období moderních dějin.....	39
7.5.1 Battlefield 1	39
7.5.2 Série Call of Duty:	40
7.5.2.1 Call of Duty.....	40
7.5.2.2 Call of Duty 2.....	41
7.5.2.3 Call of Duty WWII.....	41
7.5.3 Československo 38-89	42
7.5.4 Série Mafia:	43
7.5.4.1 Mafia: The City of Lost Heaven	43
7.5.4.2 Mafia II.....	43
7.5.4.3 Mafia III	44
7.5.5 World of Tanks	44
7.6 Hry a herní série bez konkrétního historického zaměření.....	45
7.6.1 Série Age of Empires:	45
7.6.1.1 Age of Empires.....	45
7.6.1.2 Age of Empires II.....	46
7.6.1.3 Age of Empires III.....	46
7.6.2 Age of Mythology	47
7.6.3 Série Assassin's Creed.....	48

7.6.3.1 Assassin's Creed	48
7.6.3.2 Assassin's Creed II	48
7.6.3.3 Assassin's Creed III	49
7.6.3.4 Assassin's Creed IV: Black Flag	50
7.6.3.5 Assassin's Creed: Unity	50
7.6.3.6 Assassin's Creed: Syndicate	51
7.6.3.7 Assassin's Creed: Origins	51
7.6.4 Polda 4.....	53
7.6.5 Rise of Nations: Extended Edition	54
8. Výzkum o využití her ve výuce	55
Závěr	63
Seznam zkratk	65
Seznam obrázků	66
Použitá literatura a prameny.....	68
Seznam příloh a grafů	75
Přílohy	76

Úvod

Využívání digitální didaktické techniky je moderním trendem ve vzdělávání, který je pedagogy stále více zařazován do běžné výuky, z důvody proměny starých trendů výuky minulého století. Současná generace mladých lidí, označována také jako generace Z¹, se již do existujícího prostředí digitálních technologií narodila a jejich vzestup a adaptaci do společnosti nezažila. S těmito technologiemi tato generace pracuje dennodenně a chápe ji jako součást běžného života. Učitel a žáci tak tvoří dvě generačně odlišné skupiny, mezi kterými často existuje propast vzájemného nepochopení. Zatímco učitel se snaží žákům předat informace o daném tématu tradičními způsoby, žáci jeho snaze nerozumí, neboť si mohou v okamžiku potřeby danou informaci dohledat v digitálním prostředí. Snaha o motivaci žáků je tak pro učitele v dnešní době složitější, než tomu bylo ve století minulém. Zapojení digitální techniky tak pomáhá alespoň částečně budovat most mezi těmito generacemi. Proto by jejímu využívání ve výuce nemělo být bráněno, ale naopak by mělo být co nejvíce podporováno.

Diplomová práce je primárně zaměřena na digitální, v českém prostředí souhrnně označované počítačové, hry a možnosti jejich využití při výuce dějepisu. Myšlenkou pro sepsání práce bylo zamyšlení se nad širokým množstvím her s historickou tematikou na herním trhu a otázka, zda je možné hraním tohoto druhu her rozšířit znalosti hráče o historickém období, do kterého je hra zasazena. Předběžné průzkumy v autorově okolí prokázaly, že každý z hráčů počítačových her je schopen uvést minimálně jednu hru zasazenou do historického prostředí. Většina z dotazovaných je také schopna, ačkoli po podstatně delším zamyšlení, uvést jeden z historických prvků této hry. Vše tedy napovídá tomu, že hráči počítačových her hrají hry primárně pouze pro zábavu a odreagování, ale nové znalosti z her získávají. Při hraní zřejmě vnímají více příběh dané hry, než prostředí ve kterém se hra odehrává.

Práce popisuje využívání počítačových her jak teoreticky, tak prakticky. V úvodu práce bude vysvětlen pojem počítačová hra, historie počítačových her a možnosti jejich dělení, dle herní platformy, žánru, atd. Konkrétněji jsou v práci rozebrány hry vzdělávací, jejichž primárním účelem není zábava, ale získávání nových vědomostí.

Pro vzdělávání pomocí počítačových her je užíván termín Game Based Learning. Tato forma vzdělávání by neměla sloužit pouze k opakování již probraného učiva, ale i jako

¹ *Tabulka generací* [online]. [cit. 2018-05-27]. Dostupné z: <http://generace.forbes.cz/tabulka/>

možnost získávání nových vědomostí a zlepšení specifických dovedností. V českém prostředí počítačové hry jako prostředek vzdělávání rozšířeny přespříliš nejsou, ačkoli k tomu máme dostatečné předpoklady – zejména rozšířenost didaktické techniky na školách. Hlavní příčina tkví zřejmě v neinformovanosti pedagogů o možnostech tohoto typu netradičního vzdělávání.

Hlavní částí práce je katalog her s historickou tematikou vzdělávacího i nevzdělávacího charakteru. Protože je her na trhu velké množství, v práci jsou uvedeny pouze nejznámější historické hry a herní série. Tyto hry byly vybrány ve spolupráci s žáky 9. ročníku vybraných základních škol. Dělení bylo zvoleno dle historického období, tedy od her zasazených do období pravěku, po hry odehrávající se v období moderních dějin 20. století. Speciální kategorií jsou pak hry, které nelze jednoznačně zařadit do jednoho historického období, neboť se jedná buď o hry pokrývající více než jedno historické období, či herní série, kdy každá z her pojednává o jiném historickém období. U vybraných her bude také navržena možnost jejich konkrétní realizace ve výuce.

Protože využívání počítačových her ve výuce je v prostředí českého školství vcelku neznámým tématem, byl autorkou práce proveden výzkum, ve kterém žáci 9. ročníku základní školy měli možnost ve výuce hrát vzdělávací počítačovou hru, zameřenou na období Protektorátu Čechy a Morava. Účelem výzkumu bylo prokázat zájem žáků o tuto formu vzdělávání a také odhalit, zda jsou žáci schopni z her získat nové vědomosti. Realizace byla provedena na dvou základních školách, s použitím odlišných metod i délky hraní, s cílem nalezení nejvhodnějšího postupu pro začlenění počítačových her do výuky.

1. Počítačové hry

Pojem počítačová hra nelze jednoznačně definovat. Prvním problémem, který při objasnění tohoto pojmu nastává, je jeho šíře v závislosti na prostředí. V českém prostředí se v užším kontextu jedná o hry, které lze hrát na počítačích. V širším kontextu pod pojmem počítačová hra rozumíme všechny digitální hry, které lze hrát na počítačích nebo herních konzolích, např. Xbox ONE, Playstation 4.

V anglických člancích pojem „computer games“ zahrnuje pouze hry pro stolní počítače. Obecně se pro popis a charakteristiku všech digitálních her na zahraničních webových stránkách užívá termínu „video games“. Jeho český překlad „videohra“ se v našem prostředí neujal, neboť bývá spojován se starými digitálními hrami minulého století a videoherními automaty.

Pro účely práce budou všechny hry označovány pojmy počítačová či digitální hra.

Počítačovou hru J. Dostál definuje jako „*Software, který není primárně určen na dosahování vnějších cílů a dle svého zaměření uživateli poskytuje zábavu, odreagování, relaxaci či rozvoj osobnosti*“.²

Společnými znaky těchto her jsou:³

- **Soupeření** – hráč touží dosáhnout lepšího výsledku než další hráči či překonání vlastního nejlepšího výsledku.
- **Měřitelnost výsledků** – aby mohli hráči mezi sebou své výsledky srovnávat, musí být stanoveny měřitelné prvky, např. herní skóre, úroveň herní postavy aj.
- **Obtížnost** – hry mají stanoven jeden či více stupňů obtížnosti, jejichž absolvování závisí na schopnostech hráče. Obtížnost ve hře je ovlivňována třemi typy výzev – duševními (řešení puzzle), fyzickými (překonávání fyzických překážek) a sociálními (vztahy s ostatními hráči a herními postavami).
- **Prozkoumávání** – herní prostředí, ve kterém se hra odehrává, a interakce v tomto prostředí

² DOSTÁL, J. *Výukový software a didaktické hry – nástroje moderního vzdělávání. Časopis pro technickou a informační výchovu*. [online]. 2009, Olomouc, Vydala Univerzita Palackého, Ročník 1, Číslo 1, [cit.2017-12-30]. s. 23. ISSN 1803-537X, URL: <<http://www.jtie.upol.cz>>

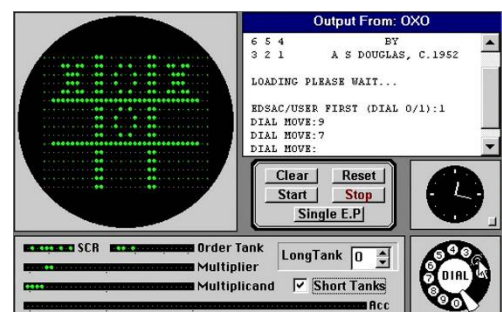
³ WHITTON, N. *Learning with digital games: a practical guide to engaging students in higher education*. New York: Routledge, 2010. ISBN 978-0415997744, s. 23-27

- **Fantazie** – základní prvek hry, který zahrnuje herní pozadí – prostředí, příběh a postavy. Není nutně založena na fiktivních prvcích, ale zahrnuje vše to, co není reálné. Fantaskní prostředí může být tedy i reálné místo, které však podléhá imaginaci hráčů.
- **Cíl** – obecné a dílčí cíle, jejichž splnění vede k dohrání hry. Dalším dělením splnitelných cílů ve hře jsou cíle hlavní – tvoří hlavní herní příběh a cíle vedlejší, které tvoří pozadí hry a jejichž splnění není nutné k dohrání hry.
- **Lidé** – hru hraje minimálně jeden hráč. Pokud hráč hru hraje ve společnosti více hráčů, učí se pomocí hraní skupinové spolupráci.
- **Pravidla** – každá hra je omezena pravidly, stanovujícími jak má být daná hra hrána, které zároveň určují podmínky pro výhru hry aj. V mnoha hrách lze však tyto pravidla obejít použitím *cheatů*⁴. Jejich používání ve hrách je zejména v případech online hraní ve více hráčích přísně zakázáno!
- **Bezpečnost** – hra se odehrává ve virtuální sféře a jednání ve hře tak nemá žádný vliv na reálný svět. Hráči ve hrách vystupují pod anonymními charaktery, případně pod vlastními specifickými jmény, tzv. *nicky*.

2. Historie počítačových her

Hry od svých prvopočátků prošly dlouhým vývojem, doprovázejícím rozvoj elektrotechniky. V tomto období, tedy ve 40. a 50. letech minulého století, byl vývoj pro vysoké náklady na pořízení počítačové techniky omezen na území univerzit a velkých podniků.

Jako zcela první počítačovou hru označujeme hru *OXO*⁵, kterou naprogramoval student Cambridgeské univerzity Alexander S. Douglas v roce 1952 v rámci své disertační práce. Prvenství jí náleží proto, neboť jako první hra nepoužívala



Obrázek 1 - OXO

⁴ Speciální kódy, které hráč ve hře zadá a následně tak změní chování hry. Například hra přidá hráči herní měnu nebo učiní hráčovu postavu nesmrtelnou.

⁵ Dále lze tuto hru dohledat pod názvem Tic-Tac-Toe

k zobrazování systém rozsvěcování žárovek, ale digitální obrazovku.⁶ Hra je digitální variantou oblíbené deskové hry piškvorky, její herní plocha obsahovala 3x3 políčka. Ovládala se pomocí telefonu s otočným voličem. Vytočením daného čísla hráč rozhodoval o umístění křížků či koleček na hrací ploše.⁷

Dalším historickým milníkem ve vývoji her byla hra Williama Higinbothama *Tennis for Two* z roku 1958. Hra pro dva hráče byla ovládána pomocí analogových ovladačů. Oproti pozdějším variacím her *Tenis* a *Pong*, které na herní pole nahlížely shora, tato hra nabízí hráčům boční pohled na hrací pole.

Třetí významnou hrou vyvinutou před vznikem videoherních automatů a herních konzolí je hra *Spacewar!*, která vznikla na Massachusettském technologickém institutu v Cambridgi v roce 1962. Zajímavostí této hry je, že jako první svého druhu nepřebrala svůj námět v reálném světě, ale její děj je zasazen do vesmírného prostředí.

Období od 70. let 20. století lze charakterizovat masovým rozšířením digitálních her do společnosti v souvislosti s placenými herními automaty, převážně arkádového žánru, a domácími herními konzolemi. Nejvýznamnější společností na trhu v dané době byla společnost *Atari*, která vstoupila na trh v roce 1972 s videohrou *Pong*, jakožto variací na hru *Tennis for Two*. Více než výrobou her se společnost proslavila výrobou herních konzolí, z nichž nejvýznamnější byla konzole *Atari 2600*⁸, prodávaná od roku 1977. Tato konzole jako první svého druhu neměla pevně vestavěnou jednu či více her, ale obsahovala výměnný modul, kam se tzv. cartridge⁹ vkládaly. Nejpopulárnějšími hrami, které byly pro tuto konzoly herními společnostmi vyvinuty, jsou *Space Invaders* (1978), *Pac-Man* (1980) a poněkud kontroverzní hra *E.T. The Extra-Terrestrial* (1982)¹⁰.

První vzdělávací hra byla vyvinuta v roce 1971 a nese název *The Oregon Trail*. Smyslem hry je zprostředkovat studentům rizika postupu osadníků oregonskou stezkou v roce 1848.

⁶ *Nejstarší hra na PC* [online]. [cit. 2018-05-02]. Dostupné z: <http://www.1000nej.cz/nejstarsi-hra-na-pc.html>

⁷ TIŠNOVSKÝ, P. *Historie vývoje počítačových her (1.část – první milníky)* [online]. [cit. 2018-05-02]. Dostupné z: <https://www.root.cz/clanky/historie-vyvoje-pocitacovych-her-1-cast-prvni-milniky/>

⁸ *Herní konzole – Atari 2600* [online]. [cit. 2018-05-05]. Dostupné z: http://www.retrogames.cz/konzole_atari2600.php?language=CZ

⁹ Externí zařízení kazetového typu, do jehož paměti byla hra nahrána

¹⁰ SMUTNÝ, A. *Filmaři odkryli masový hrob E.T. the Extra-Terrestrial* [online]. 28. 4. 2014 [cit. 2018-05-05]. Dostupné z: https://games.tiscali.cz/tema/filmari-odkryli-masovy-hrob-e_t-the-extra-terrestrial-237494

Zatímco západní trh ovládala až do 90. let 20. století společnost *Atari*, na asijském trhu mezi sebou soupeřily dvě významné videoherní společnosti *Sega* a *Nintendo*. Stejně jako *Atari* tyto společnosti vyvíjely herní konzole pro vkládatelné cartridge, např. konzole *Nintendo Entertainment System* (NES) (1985), *Super Nintendo Entertainment System* (SNES) (1990) a *Sega Genesis* (1988). Přední hrou se kterou společnost *Sega* vstoupila na trh v roce 1991 byla akční plošinovka *Sonic the Hedgehog*. Tato hra však nedokázala soupeřit se třemi významnými hrami společnosti *Nintendo*: plošinovkami *Super Mario Bros.* (1985), *Donkey Kong* (1981) a akčním RPG *The Legend of Zelda* (1986).



Obrázek 2 - Herní cartridge se hrou *Super Mario Bros.*

Společnosti *Sega* a *Atari* svůj podíl na trhu konzolových her nedokázaly na přelomu století udržet a byly vytlačeny společnostmi *Sony* a *Microsoft*. *Nintendo* si svou pozici na trhu upevnilo tím, že se vydalo jiným směrem, než konkurenční společnosti – herní konzolí *Nintendo Wii* (2006). Součástí balení konzole byl pohybový ovladač, který snímal pohyby hráče a jeho polohu přenášel do hry. Hraní těchto her posunulo hráče od pasivního hraní her k aktivnímu pohybu při ovládání hry. Myšlenky pohybového senzoru převzaly i společnosti *Microsoft* a *Sony*, které vytvořily pro své videoherní konzole vlastní pohybová zařízení. V současné době jsou pohybová zařízení upozaděna rozvíjejícími se zařízeními pro virtuální realitu.

Počítače na rozdíl od herních konzolí nejsou médium, které je primárně určeno pro hraní her. Přesto dle statistik jsou počítače nejčastější zařízení, na kterém hráči hry hrají.¹¹ První hry, které vznikaly pro uživatelská PC, byly z žánru, který není možné hrát na herních konzolích, neboť k jejich hraní je potřeba klávesnice – textové adventury např. *The Colossal Cave Adventure* (1972). V 80. a 90 letech 20. století byly hry na počítačích hrány prostřednictvím operačního systému *MS-DOS* od společnosti *Microsoft*, předchůdce operačního systému série *Windows*.

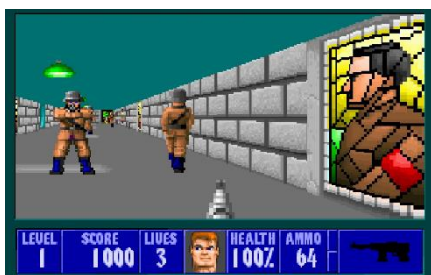
Hry si od svých prvopočátků prošly za historicky relativně krátkou dobu rychlým vývojem. Zatímco první hry byly pouze černobílé, s rozvojem technologií byly později hry opatřeny čím dál více se rozšiřujícím spektrem barev. Od jednoduchých her se začas

¹¹ THE ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION. *Essential Facts About the Computer and Video Game* [online]. 2017 [cit. 2018-05-09]. Dostupné z: http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/09/EF2017_Design_FinalDigital.pdf

postoupilo ke složitým herním mechanismům (herní úrovně, možnost nastavení obtížnosti, vylepšování postav, aj.).

Ukázkovým příkladem vývoje her jsou adventury. Původně textové, které tvořil pouze text, byly ovládány krátkými příkazy, např. seber, mluv, jdi. S postupem času byl text nahrazen grafickým obrazem se spodní lištou s příkazy, např. 2D adventura *The Secret of Monkey Island* (1990). V další fázi byly příkazy na obrazovce předdefinovány a lišta s příkazy vymizela, tzv. point – click adventury. Změnila se také grafika her z 2D na 3D. Kombinací adventur s akčními hrami vznikl nový subžánr, tzv. akční adventury. Jednou z nejznámějších sérií tohoto subžánru je *Tomb Raider*, např. *Tomb Raider* (1996), *Rise of the Tomb Raider* (2015). Zajímavou kombinací herních žánrů vytvořily adventury i s hororovými hrami, kdy hráč prochází příběhem s temnou atmosférou, např. *Amnesia: The Dark Descent* (2010)

Kromě vývoje her samotných se měnil také preferovaný žánr her, a to s ohledem na aktuální poptávku hráčů. V 70. letech byly tímto žánrem arkády, od 80. let začaly jejich prodeje překonávat plošinové hry. Od 90. let do dnešní doby nelze žádný herní žánr považovat za dominantní, neboť se vše odvíjí od aktuální úspěšnosti herních titulů a preferencí hráčů.



Obrázek 3 - *Wolfenstein 3D* zobrazující nacistickou symboliku

Žánry počítačových her se v dané době začaly rozšiřovat. Společnost *Id Software* začala od roku 1991 vyvíjet akční hry střílečného typu, např. *Doom* (1993). Prodej a hraní hry *Wolfenstein 3D* (1992) stejnojmenného vývojáře je v Německu pro zobrazování nacistických symbolů (hákový kříž, podobizna říšského kancléře Adolfa Hitlera na zdech) zakázáno.¹² *Wolfenstein 3D* není v této zemi jedinou zakázanou hrou, prodávat se zde nesmí ani úspěšná výuková česká hra *Československo 38-89* (2015), znovu-vydaná pod názvem *Attentat 1942* (2017).

Akční hry spustily vlnu kontroverzí ohledně násilí ve hrách a jeho reflexe ve skutečném životě. Bylo sepsáno mnoho studií obhajujících i zamítajících tezi, že hraní počítačových her vyvolává u hráčů násilné sklony.

Výzkum *Computer games and violence: Is there really a connection*, provedený na Univerzitě v Oslu v roce 2003, prokázal, že vztah mezi násilným chováním a počítačovými hrami existuje, není však nejsilnější u her akčních, jak se společnost domnívá,

¹² ŠULC, T. *Vývoj technologií počítačových her — druhý díl: 6. id Software vládne (hernímu) světu* [online]. 2.9.2011 [cit. 2018-05-09]. Dostupné z: <https://pctuning.tyden.cz/multimedia/hry-a-zabava/21815-vyvoj-technologie-pocitacovych-her-druhy-dil?start=6>

ale u her závodních. V tomto výzkumu bylo také prokázáno, že hraní počítačových her pozitivně ovlivňuje a snižuje projevy násilí u dětí a mládeže, nikoli je vyvolává.¹³

Společností, zejména pak starší generací, je však pozitivní vliv hraní počítačových her na lidský organismus stále tabuizován. Například silná vlna protestů vůči násilným hrám vypukla poté, co 17letý student Tim Kretschmer zastřelil na střední škole ve Winnendenu v Německu 12 lidí a při následném útěku další tři lidi. Nakonec spáchal sebevraždu. Při vyšetřování bylo zjištěno, že vrah hrál mimo jiné často akční počítačové hry. Ačkoli student trpěl psychickými problémy, světová média rozšířila tezi, že byl jeho čin údajně ovlivněn právě hraním počítačových her.¹⁴

Dle statistiky z roku 2017 se v dnešní době řadí mezi nejvíce prodávané hry z žánru střílečích her (27,5%), akčních her (22,5%) a RPG (12,9%).¹⁵ Rozvíjí se rovněž možnosti multiplayerového hraní her různorodých žánrů, např. RPG – *World of Warcraft* (2004), akční hra – *World of Tanks* (2010), závodní – *Trackmania Turbo* (2016) aj.

2.1 Historie českých a slovenských počítačových her a videoher

O prvních hrách v Československu můžeme hovořit v 80. letech 20. století, kdy se na našem území objevují první mikropočítače, pro svou vysokou pořizovací cenu především jako součást velkých podniků. Hry v této době vznikaly jako individuální projekty nadšených jedinců.

Ve druhé polovině 80. let se vývojáři počítačových her a počítačové kluby začali organizovat v rámci *Svazarmu* (Svaz pro spolupráci s armádou), díky kterému byla vytvořena „distribuční“ síť, která umožnila rozšíření her mezi kluby. Nejznámější klub tohoto období nesl název *Mikrobáze* a vydával mezi léty 1988–1989 stejnojmenný oběžník.¹⁶

Nejrozšířenějším žánrem počítačových her v ČSSR byly pro svou nenáročnost výroby a absenci jazykové bariéry textové hry. Příkladem českých textových her z období 80. let jsou hry Františka Fuky, např. *Indiana Jones a Chrám zkázy*.

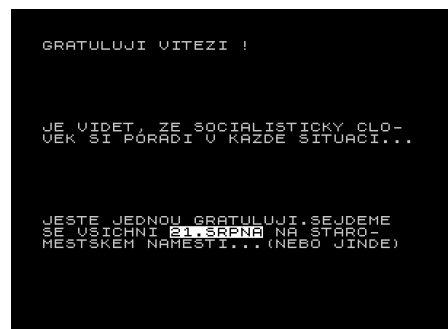
¹³ ENDELSTAD, T. a L. TORGERSEN. *Computer games and violence: Is there really a connection?* [online]. 2003, 11 str. [cit. 2018-05-19]. Dostupné z: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05163.54594.pdf>

¹⁴ *Tim K. kündigte Tat im Internet an* [online]. 2009 [cit. 2018-05-19]. Dostupné z: <https://www.stern.de/panorama/stern-crime/amoklauf-in-winnenden-tim-k--kueendigte-tat-im-internet-an-3429990.html>

¹⁵ THE ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION. *Essential Facts About the Computer and Video Game* [online]. 2017 [cit. 2018-05-09]. Dostupné z: http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/09/EF2017_Design_FinalDigital.pdf

¹⁶ JIRKOVSKÝ, J. *Game industry 2*. Praha: D.A.M.O., 2012. ISBN 978-80-904387-3-6, str. 231

Na přelomu 80. a 90. let se začaly mezi hráči a vývojáři šířit textové hry o tehdejší politické situaci a vytvářely se tzv. protestní hry. Zřejmě nejstarší vydanou politickou satirou je komediálně pojatá hra *P.R.E.S.T.A.V.B.A.* (zkratka pro „*Program Revoluční Experimentální Socialistický Tvořivě Avantgardní Voloviny Básníků a Analfabetů*“) z roku 1988. Hra je oficiálně věnována „20. výročí osvobození



Obrázek 4 - Závěrečné titulky hry *P.R.E.S.T.A.V.B.A.*

Československa spojeneckými armádami“, ovšem cílem hry je destrukce sochy V. I. Lenina v nejmenovaném městě. Nejzajímavější na této hře je pak její závěr, kde je uvedena následující zpráva „*Ještě jednou gratuluji. Sejdeme se všichni 21. srpna na Staroměstském náměstí... (nebo jinde)*.“, kdy hra hráče zcela otevřeně vyzývá k účasti na demonstraci proti výročí okupace sovětskými vojsky (zda byla demonstrace uskutečněna, zdroje neuvádí). Další vydanou protestní hrou je „*Dobrodružství Indiana Jonese na Václavském náměstí v Praze dne 16. 1. 1989*“, která oplývá násilím a brutalitou. Hra odkazuje na události Palachova týdne.¹⁷ Hlavní hrdina Indiana Jones je pak odkazem na hry Františka Fuky a také symbolem západní popkultury. Vydána byla také hra rozebírající tematiku 17. 11. 1989, která nese stejnojmenný název. Cílem hry je zdokumentovat na videokameru policejní násilí onoho dne.¹⁸

Na počátku 90. let se na trhu objevily také první komerční hry. Z těch nejrozšířenějších her zde uvedme arkády *Vlak* (1993) a *Pampuch* (1993), jakožto variace známých světových her *Nibbles* (1991) a *Pacman* (1980).

V dalších letech pak vývojáři, nyní již poloprofesionálové a profesionálové, rozšířili textové hry do podoby adventur, např. *Tajemství oslího ostrova* (1994), *Dračí historie* (1995). Významnou se také stala herní série *Polda* (1998–2014) firmy Zima Software, a to především díky vtipnému a poutavému příběhu a skvělému dabingu Ludka Soboty, Jiřího Lábuse a Petra Nárožného. Mezi další známé české vývojáře patří firmy *2K Czech* (dříve *Illusion Softworks*), která je spoluautorem herní série *Vietcong* (2003–2005) a autorem nejvýznamnější české herní série *Mafia* (2002–2016), a firma *Bohemia Interactive*, která vyvinula hry *Operace Flashpoint* (2001) a sérii *ArmA* (2006–2013).

¹⁷ Palachův týden jsou nazvány události od 15.-21. ledna 1989 původně určeny jako vzpomínková akce dvaceti let od úmrtí Jana Palacha, které vedly k protestům a občanským nepokojům, brutálně potlačených Veřejnou bezpečností a Lidovými milicemi

¹⁸ ŠVELCH, J. Indiana Jones versus Lidové milice. In: *Games.cz* [online]. [cit. 2017-12-04]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/tema/indiana-jones-versus-lidove-milice-246393>

Mezi léty 2011–2014 probíhal v České republice projekt „Příběhy z dějin československého státu: výzkum a experimentální vývoj softwarových simulací pro výuku historie českých zemí ve 20. století“, jehož cílem bylo mimo jiné vytvoření historické výukové simulace, která by prezentovala studentům klíčová období českých dějin 2. poloviny 20. století.¹⁹ Výstupem tohoto projektu je pak výuková hra „Československo 38-89“, která je ve formě výukové verze, včetně metodických příruček a pracovních listů, zdarma přístupná pro školy na webové stránce <http://cs3889.cz/>.

V souvislosti s nevýukovými hrami, jejíž autoři si však zakládají na historické věrohodnosti, je nutno zmínit českou společnost *Warhorse Studios*, která byla založena v roce 2014. Právě toto studio je autorem open-world²⁰ RPG hry *Kingdom Come: Deliverance*, která byla vydána 13. února 2018. Děj hry je zasazen do prostředí českého království v roce 1403, v době panování Václava IV. a tažení jeho bratra Zikmunda do Čech.²¹ *Kingdom Come: Deliverance* je zřejmě největší do této doby vydanou českou hrou. Studio finanční prostředky získalo od sponzora a pomocí platformy Kickstarter²², kde bylo na vývoj hry vybráno £1,106,371 tedy v přepočtu asi 36 milionů korun.²³

3. Dělení počítačových her

3.1 Dle věku hráče

Všechny hry musejí mít povinně na obalu hry či v informacích o hře uveřejněn stanovený minimální věk pro hraní a seznam násilných prvků objevujících se ve hře. Toto hodnocení her je v současné době označováno jako tzv. PEGI.²⁴ Dále může mít hra stanovený věk doporučený, a to dle obsahového zaměření hry (hry pro MŠ, hry pro procvičování matematiky pro 3. třídu apod.).

¹⁹ <http://uisk.ff.cuni.cz/cs/pribehy-z-dejin-ceskoslovenskeho-statu/>

²⁰ Hry s „otevřeným světem“, kde hráč není limitován koly nebo načítacími obrazovkami a má tedy možnost se volně pohybovat po herní ploše

²¹ <https://www.kingdomcomerpg.com/cs>

²² Internetová platforma pro financování projektů, kdy menší počet jednotlivců přispívá libovolným finančním obnosem na realizaci projektů

²³ <https://www.kickstarter.com/projects/1294225970/kingdom-come-deliverance>

²⁴ Pan-European Game Information – věkový rating (hodnocení), který v roce 2003 sjednotil různé hodnotící systémy ve světě. Tento systém doporučuje minimální věk pro hraní dané hry s ohledem na obsah a formu násilných prvků ve hře. Mimo to je doplněn o další nálepky, které informují hráče, v případě nezletilých hráčů jejich zákonné zástupce, jaké škodlivé prvky hra obsahuje. Více informací na <http://www.pegi.info/cs/index/>

3.2 Dle platebního modelu ²⁵

3.2.1 Premium – Klasický platební model, kdy se hra odemkne po zaplacení jednorázového poplatku, tzv. koupě hry. Premium hru mohou vývojáři distribuovat také formou bezplatné demoverze omezené časově (hra je dostupná pouze určitý časový úsek) či funkčně (odemkne se pouze část obsahu, např. úvodní kapitola). Hráči si mohou hru bezplatně vyzkoušet a následně se rozhodnou, zda investují do koupi hry či nikoli.

3.2.2 Freeware – Platební model, kdy hra je zcela zdarma, může však obsahovat reklamy, které jsou zdrojem zisku vývojářů.

3.2.3 Freemium – Platební model s částečně neomezeným přístupem do hry. Znamená to tedy, že základní obsah hry je zcela zdarma a hráč tedy nemusí do hry investovat reálné peníze. Zároveň tyto hry obsahují i tzv. mikrotransakce, kdy lze reálné peníze směnit za herní měnu či prémiový obsah, čímž se tomuto hráči zpřístupní další funkce hry (lepší vybavení, rychleji se rozvíjející herní charakter apod.), které jsou neplatícím hráčům nepřístupné.

3.2.4 Hra s periodickými poplatky – Jedná se o rozšíření her typu premium, kdy je hra po počáteční platbě přístupná pouze po určitou dobu a platnost hry je nutné prodlužovat pravidelnými poplatky. Nejznámějším příkladem hry s tímto platebním modelem je *World of Warcraft* (2004).

Ve světě počítačových her je obvyklé, že hra po vydání může změnit svůj platební model, například pokud vývojář vyvine hru založenou na periodických poplatcích, která ovšem své pravidelné hráče, kteří by do hry investovali své finance, nemá, může hra přejít na model premium, kdy pro přístup do hry stačí hráči hru zakoupit. Pravidelné poplatky pak slouží k odemčení dodatečného obsahu, který pro ostatní hráče není přístupný, avšak na průchodu hrou nemá zásadní vliv. Příkladem hry, která v minulosti změnila svůj platební model, je hra *The Elder Scroll Online* (2014).²⁶

3.3 Dle platformy

Dělení her dle zařízení, na kterém lze hru hrát.

²⁵ JIRKOVSKÝ, J. *Game industry 3*. Praha: D.A.M.O., 2013. ISBN 978-80-904387-4-3, str. 75

²⁶ KONFRŠT, J. The Elder Scrolls Online spouští novou verzi bez měsíčních poplatků. In: *Games.cz* [online]. 2015 [cit. 2017-12-05]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/oznameni/the-elder-scrolls-online-spousti-novou-verzi-bez-mesicnich-poplatku-248914>

3.3.1 Konzolové hry – tzv. videohry. Nejvýznamnějšími firmami zabývajícími se výrobou herních konzolí jsou *Microsoft* (konzole řady *Xbox*), *Sony* (konzole řady *Playstation*) a *Nintendo* (konzole řady *Nintendo*).

3.3.2 Mobilní hry – hry pro mobilní zařízení (mobilní telefony a tablety).

3.3.3 Počítačové hry – hry pro PC.

Dle údajů z roku 2016 tvoří nejdělečnější herní platformu mobilní hry (37 % procent světového trhu s hrami) s celkovou tržbou 36,9 bilionu dolarů v daném roce. Druhou nejdělečnější platformou jsou počítačové hry (32 % světového trhu) s výdělkem 31,9 bilionu dolarů. Konzolové hry tvoří 29 % světového trhu s výdělkem 29 bilionu dolarů.²⁷

Vydání hry nemusí být omezeno pouze pro jednu herní platformu, či herní zařízení. Vydáno je pak více typů jedné hry, vzhledem k platformě, pro kterou je hra vydána. Hru pro konzoli *Xbox One* tak nelze spustit na konzoli *Playstation 4*, ačkoli byla pro tuto konzoli hra také vydána.

3.4 Dle počtu hráčů

3.4.1 Singleplayer – Hra pro jednoho hráče.

3.4.2 Multiplayer – Hra pro více než jednoho hráče. V současné době existují tři možnosti multiplayerového hraní. Tou první je hraní přes síť internet, kterou využívají zejména MMORPG hry. Další možností je lokální hraní přes síť LAN. Posledním typem je hraní více hráčů na jednom zařízení, buďto metodou *Split screen*, kdy hráči hrají souběžně, obraz je rozdělen na dvě části a každý z hráčů má tedy svou vlastní herní plochu, či metodou *Hot seat*, kdy hru v daném okamžiku ovládá právě jeden hráč a hráči se v hraní následně střídají po kolech či tazích.

Existují hry, které kombinují oba typy hraní, tedy nabízejí singleplayerovou kampaň pro jednoho hráče a multiplayer pro více hráčů (např. *Assasins creed 3*).

3.5 Dle připojení

3.5.1 Online – hraní na síti vyžadující internetové připojení.

3.5.2 Offline – hraní nevyžaduje internetové připojení.

²⁷ KHARPAL, A. Mobile game revenue to pass console, PC for first time. In: *CNBC* [online]. 2016 [cit. 2017-12-30]. Dostupné z: <https://www.cnbc.com/2016/04/22/mobile-game-revenue-to-pass-console-pc-for-first-time.html>

3.6 Dle žánru hry²⁸

3.6.1 Adventury – hra, ve které hráč prochází příběhem, během něhož řeší hádanky a logické úlohy.

2D / 3D adventura – adventura odehrávající se ve 2D / 3D prostředí.

- *Sam & Max Save the World* (2006)

Akční adventura – hra spojující prvky akčních her, tedy založených na principu eliminace nepřátelských postav a logických sekvencí.

- *Tomb Raider* (2013)

Hororová adventura – adventura s hororovými prvky.

- *Outlast* (2013)

Point – click adventura – pomocí kliku myši na objekty na obrazovce zadává hráč herní postavě pokyn k činnosti (konverzace s postavou, sběr předmětu, použití předmětu).

- *Posel smrti* (2003), *Polda* (1998)

Textové adventury – jeden z prvních druhů her. Herní svět tvořil panel s textem a hráč hru ovládal zadáváním pokynů do příkazového řádku. Někteří autoři textové hry, zřejmě pro jejich širokou historii, různé zaměření děje a širší počtu vydaných titulů vyčleňují jako samostatný žánr počítačových her.

- *Indiana Jones a chrám zkázy* (1985)

Vizuální novela – žánr rozšířený z Japonska. Spojuje prvky textové adventury a grafického prostředí, kdy v dolní části obrazu běží text příběhu a náplní hry je volit vhodné odpovědi a určovat jakým směrem se bude příběh dále rozvíjet. V horní části obrazu je pak graficky znázorněno prostředí, ve kterém se příběh v daném okamžiku odehrává a postavy, které v dané scéně vystupují.

- *Clannad* (2004)

3.6.2 Akční hry – hry jejichž primárním cílem je eliminace nepřátelských postav nebo cílů za použití zbraní (slangově je tento typ her nazván hráči „střílečky“), bojových technik, apod.

²⁸ Dělení převzato z portálu <https://www.databaze-her.cz>. Definice žánrů a subžánrů vychází z charakteristik her. U každého žánru/subžánru je kurzívou uvedena hra/hry, jež daný žánr zastupuje

FPS (*First-person shooter*) – akční hra s použitím zbraní, kdy záběr kamery snímá hru z pohledu první osoby. V českém prostředí minulého století nesly tyto hry název „doomovky“ podle kultovního představitele tohoto typu her *Doom* (1993).

- *Wolfenstein 3D* (1992), *Call of Duty* (2003), *Far Cry Primal* (2016)

TPS (*Third-person shooter*) – akční hra z pohledu třetí osoby, kdy se kamera pohybuje za zády virtuální postavy.

- *Max Payne* (2001), *Mafia* (2002)

(Existují hry na pomezí žánrů FPS a TPS, s volitelným nastavením úhlu pohledu)

Arkády – jednoduché hry s opakujícím se herním mechanismem a narůstající obtížností.

- *Arkanoid* (1986)

Bojové hry – cílem hry je eliminace nepřátelských postav s využitím bojových stylů.

- *Mortal Kombat* (1992)

Plošinové hry – základním mechanismem hry je průchod koly, kdy skoky na plošiny postava překonává různé druhy pastí, propastí, apod. Eliminace nepřátel je individuální záležitostí herních titulů (formou použití zbraní, speciálních předmětů, skoků aj.)

- *Super Mario World* (1990)

3.6.3 Logické hry – hry rozvíjející bystrost, postřeh a inteligenci hráče.

- *Tetris* (1984)

3.6.4 RPG (role-playing game) – v doslovném překladu hra na hrdiny. Hráč ve hře zaujímá roli hlavní postavy, tzv. charakteru (přejato z anglického slova character). Základním principem her typu RPG je plnění úkolů, tzv. questů, za jejichž vyřešení získává zkušenostní body, pomocí nichž zvyšuje svou úroveň postavy, tzv. level, případně vylepšuje schopnosti postavy a její vybavení. Při hraní za tuto fiktivní postavu také činí rozhodnutí, které mají vliv na hráčovu postavu, další vývoj příběhu i na celý fiktivní svět.

Akční RPG – RPG hra s akčními prvky.

- *Assasins Creed* (2007), *The Elder Scroll V: Skyrim* (2011), *The Witcher* (2007)

MMORPG (*Massively multiplayer online role-playing game*) – multiplayerová hra na hrdiny, odehrávající se zejména ve fiktivním světě sci-fi a fantasy prostředí.

- *World Of Warcraft* (2004)

3.6.5 Simulátory – žánr, ve kterém je mnohdy nadřazena věrohodnost nad hratelnost. Cílem těchto her je pak napodobení skutečnosti. Tento žánr her je velice obsáhlý, neboť zahrnuje široké množství simulací lidského světa, a proto jsou pro představu uvedeny pouze nejvýznamnější subžánry.

Simulátor života – cílem hry je simulovat život člověka či rodiny. Tyto hry také velmi často obsahují budovatelské prvky (režim stavby domu a jeho vybavení).

- *The Sims (2000)*

Sportovní simulátor – simulátor sportovních her, subžánr, který obsahuje velké množství sportovních her, a proto bývá často vyčleněn jako samostatný herní žánr.

- *FIFA 2017 (2016), NHL 2017 (2016)*

Závodní simulátor – simulátor závodů či obecně jízdy motorovým vozidlem.

- *Need for Speed (2015)*

3.6.6 Strategie – hra založená na principu strategického myšlení a plánování, umožňující hráči úplné rozhodování nad objekty na herní ploše.

Budovatelská strategie – hlavním cílem hry je budování a správa. Tento subžánr je široce rozvinutý, a proto lze mimo města nebo metropole budovat také vlastní železnice, letiště, zábavní parky či zoologické zahrady.

- *SimCity (2013), RollerCoaster Tycoon (1999)*

Realtimová strategie – strategická hra odehrávající se v reálném čase, kdy všichni hráči, ať reální či simulovaní počítačem, hrají současně. Oproti tahovým strategiím má hráč menší možnost taktizovat z důvodu absence neomezeného času k provedení dalšího tahu. Hráč je tedy nucen ve hře co nejrychleji reagovat na akce protihráčů, které narušují jeho plánovaný postup hrou.

- *Starcraft (1998)*

Tahová strategie – hry podobné svým deskovým předchůdcům (šachy, Go aj.) kdy má hráč téměř neomezený čas k promýšlení dalšího postupu (kroku, tahu). Při hraní tohoto typu her hráči nejvíce rozvíjejí své schopnosti strategického myšlení při plánování postupu hrou

- *Heroes of Might and Magic VII (2015)*

4. Didaktické počítačové hry a vzdělávací programy

J. Dostál ve svém článku „Výukový software a počítačové hry – nástroje moderního vzdělávání“ definuje didaktické neboli vzdělávací hry a programy jako „Software, který je určen k výukovým účelům a dokáže plnit alespoň některou z didaktických funkcí“.²⁹

Mezi tyto didaktické funkce E. Mazák řadí:³⁰

- 1) informovanost
- 2) procvičování látky
- 3) kontrolu dosažených výukových cílů
- 4) řízení osvojovacího procesu individualizovaným uplatněním předchozích didaktických funkcí na vhodně zvoleném učebním materiálu.

Vzdělávací hry a programy jsou vyvíjeny s účelem dosažení vzdělávacích cílů, čímž se liší od ostatních her, jejichž primárním účelem je zábava a relaxace. Tyto hry označujeme jako komerční. Na trhu her ve velké míře převažují hry komerční, které jsou také hráči při hraní upřednostňovány. Ve školním prostředí naopak převažuje hraní her vzdělávacích.

Vzdělávací programy a hry je nutné do výuky zařadit s ohledem na výukové cíle, kterých má být dosaženo, věk a úroveň psychického vývoje žáků, schopnost učitele integrovat tuto formu vzdělávání do výuky a podmínkám realizace výuky, tedy zda mám dostupné všechny potřebné prostředky pro její uskutečnění.³¹

4.1 Příklad vzdělávacích programů rozvíjejících vzdělávací oblast „Člověk a společnost“

4.1.1 Společnost Pachner

*Dějepis zajímavě (1945-1992)*³² – dějepisný program zaměřený na Československo ve 2. polovině 20. století s kontextem světových událostí z oblastí politiky, kosmonautiky, sportu aj.

²⁹ DOSTÁL, J. *Výukový software a didaktické hry – nástroje moderního vzdělávání*. *Časopis pro technickou a informační výchovu*. [online]. 2009, Olomouc, Vydala Univerzita Palackého, Ročník 1, Číslo 1, [cit.2017-12-30]. s. 23. ISSN 1803-537X, URL: <<http://www.jtie.upol.cz>>

³⁰ MAZÁK, E. *Počítačová výuka*. Praha: České vysoké učení technické, 1991. s. 60-61. ISBN 80-01-00529-1

³¹ DOSTÁL, J. str. 25

³² *Dějepis zajímavě (1945-1992)*. PACHNER, *vzdělávací software, s.r.o.* [online]. [cit. 2018-05-16]. Dostupné z: <http://www.pachner.cz/vyukove-programy-95k/dejepis-116k/dejepis-zajimave-1945-1992-1340p>

*Vlastík – dějepisná část vlastivědy*³³ – program pro žáky 4. a 5. tříd základní školy, který shrnuje vývoj České republiky od pravěku po současnost.

4.1.2 Společnost SILCOM Multimedia

Didakta – Dějepis (2014)³⁴ – procvičování znalostí a vědomostí z dějepisu pro vyšší stupeň základních škol a souběžné ročníky gymnázií.

Didakta – Občanská výchova (2015)³⁵ – procvičování znalostí a vědomostí z občanské výchovy pro vyšší stupeň základních škol a souběžné ročníky gymnázií.

4.1.3 Společnost Terasoft³⁶

TS Poznáváme minulost I – Pravěk – dějepisný vzdělávací program zaměřený na období pravěku obsahující animovaný interaktivní příběh i testovou část.

TS Poznáváme minulost II – Egypt – interaktivní příběh, hry i testy, které slouží žákům k procvičování učiva o starověkém Egyptě

TS Poznáváme minulost III – Mezopotámie – třetí díl výukové sady o poznávání dějin starověku, zaměřený na starověkou Mezopotámii

TS Poznáváme minulost IV – Starověké Řecko – v současné době nejnovější díl série *TS Poznáváme minulost*, který formou příběhu i testů slouží k opakování učiva o starověkém Řecku



Obrázek 5 - Záběr ze hry *TS Poznáváme minulost IV*

³³ Vlastík – dějepisná část vlastivědy. PACHNER, vzdělávací software, s.r.o. [online]. [cit. 2018-05-16]. Dostupné z: <http://www.pachner.cz/vyukove-programy-95k/dejepis-116k/vlastik---dejepisna-cast-vlastivedy---esd-1805p>

³⁴ SILCOM MULTIMEDIA. *Didakta – Dějepis* [online]. [cit. 2018-05-16]. Dostupné z: <http://www.silcom-multimedia.cz/tituly/dejepis/>

³⁵ SILCOM MULTIMEDIA. *Didakta – Občanská výchova* [online]. [cit. 2018-05-16]. Dostupné z: <http://www.silcom-multimedia.cz/tituly/obcanska-vychova/>

³⁶ Terasoft [online]. [cit. 2018-05-16]. Dostupné z: <https://www.terasoft.cz/index2.htm>

4.2 Příklad vzdělávacích her rozvíjejících vzdělávací oblast „Člověk a společnost“

4.2.1 Oregon Trail

První historická a zároveň i vzdělávací hra vznikla v roce 1971 a nesla název Oregon Trail. V této textové adventuře hráč v roli amerických osadníků v 19. století procházel oregonskou stezkou. Větší info o hře lze nalézt v 6. kapitole této práce, v katalogu her s tematikou novověku.

4.2.2 Evropa 2045³⁷

Vzdělávací hra českých autorů, která vznikla spoluprací Univerzity Karlovy v Praze a neziskových organizací Generation Europe, Asociace pro mezinárodní otázky (AMO) a CIANT.

Jedná se o online tahovou strategii s flashovými animacemi, která je vhodná pro výuku ekonomie, politologie a občanské výchovy. Hra studenty učí diplomacii, argumentaci, vyjednávání a myšlení v globálních souvislostech. Principem hry je spravování zvolené země Evropské unie ve dvou rovinách. Řízení vlastního státu v oblastech ekonomických, hospodářských aj. a vyjednávání mezi evropskými státy (jinými studenty) o prosazení vlastní vize Evropy.



Obrázek 6 - Evropa 2045

Protože hra obsahuje zastaralý obsah, bude z technických důvodů provoz hry k 15.7.2018 ukončen.

4.2.3 GhettOut³⁸

Česká online vzdělávací hra, simulující sociální realitu, odehrávající se ve fiktivní, sociálně slabé, čtvrti Vybydlov. Herní postavou je nezaměstnaný jedinec žijící ze státní



Obrázek 7 – Úvod hry GhettOut

³⁷ Evropa 1945 [online]. [cit. 2018-05-16]. Dostupné z: <http://www.evropa2045.cz/>

³⁸ SPOLEČNOST TADY A TEĎ, O. P. S. GhettOut [online]. [cit. 2018-05-16]. Dostupné z: http://www.ghettout.cz/main_0.php

podpory, jehož rodině hrozí vystěhování z bytu a jeho úkolem, a tedy úkolem hráče, je v časovém limitu získat dostatečné množství financí na koupi nového bytu. Při hraní se hráč setkává s předsudky a diskriminací, se kterou se obyvatelé podobných čtvrtí, nejen u nás, ale na celém světě, potýkají. Cílem hry je poukázat na problémy v sociálně vyloučených lokalitách.

5. Game Based Learning

Game Based Learning (dále jen GBL) je termín užívaný pro vzdělávání pomocí digitálních her. Tyto hry pak slouží jako prostředek aktivní interakce mezi žákem a učební látkou.³⁹ Ke vzdělávání nejsou používány pouze počítače, lze využít mobilní telefony či další digitální prostředky.

GBL by mělo být chápáno jako forma k dosažení stanovených výsledků, nikoli pouze jako prostředek. Zařazení her do výuky by tedy nemělo sloužit pouze jako odměna pro žáky k opakování již probraného učiva. Výuka formou počítačových her je však na školách omezována časovou dotací pro dané vyučovací předměty, dostupnou technikou na školách a financemi pro nákup her.⁴⁰

Nejčastějším důvodem pro využívání her ve výuce je možnost motivovat studenty ke většímu zájmu o téma dané hry. Během hraní se žáci baví a nemají tak pocit, že se učí. Tím však není myšleno pouze získávání nových znalostí. Vzhledem ke zvolenému stylu hraní hry a možnostem prozkoumávání herního území se žáci učí i plánování herní strategie a pochopení vlastních chyb ve hře.⁴¹

Výhodami využívání počítačových her ke vzdělávání dle studií jsou:⁴²

1) *Hraní her u dětí zvyšuje kapacitu paměti*

³⁹ PICKA, K., & PEŠKOVÁ, K. (2018). VNÍMÁNÍ DIGITÁLNÍCH HER JAKO VZDĚLÁVACÍHO MÉDIA ŽÁKY ZÁKLADNÍCH ŠKOL. *Journal of Technology and Information Education*, 10(1), str. 3. doi: 10.5507/jtie.2018.002.

⁴⁰ NASKE, P. Výukové digitální hry ve školách – výzkum. *Metodický portál: Články* [online]. 07. 12. 2009, [cit. 2018-05-29]. Dostupný z WWW: <<https://clanky.rvp.cz/clanek/c/g/6491/VYUKOVE-DIGITALNI-HRY-VE-SKOLACH---VYZKUM.html>>. ISSN 1802-4785.

⁴¹ ProActive. *Production of Creative Game-Based Learning Scenarios* [online]. 2014 [cit. 2018-05-27]. Dostupné z: http://www.ub.edu/euelearning/proactive/documents/handbook_creative_gbl.pdf

⁴² TEACHTHOUGHT STAFF. 6 Basic Benefits Of Game-Based Learning. In: *TeachThought* [online]. 2012 [cit. 2017-12-31]. Dostupné z: <https://www.teachthought.com/technology/6-basic-benefits-of-game-based-learning/>

Primárním cílem každé hry je nalézt její řešení užitím kritického myšlení. Hrami, které se největší mírou podílejí na rozvoji paměti, jsou hry logické, s cílem memorování logických sekvencí.

2) *Zvyšuje se počítačovou gramotnost žáků*

Hraním her se dítě mimo jiné učí pracovat s počítačem či jiným herním zařízením, např. instalace, ovládání her, zásady bezpečnosti práce na internetu aj.

3) *Zrychluje se schopnost strategického myšlení a řešení problémů*

Časový limit, který některé hry stanovují, nutí hráče rychleji uvažovat a předem plánovat své další kroky. V případě reálných strategií, kdy hrají hru všichni hráči současně, musí být hráči schopni bleskově reagovat na akce protihráčů a dle těchto akcí plánovat svou vlastní strategii pro hraní hry.

4) *Rozvíjí se koordinace „ruka – oko“*

Zatímco hráč očima sleduje akci na obrazovce, zároveň pomocí klávesnice, myši či gamepadu⁴³ rukama ovládá a kontroluje pohyby herní postavy.

5) *Hry pomáhají dětem s poruchami pozornosti*

Výzkumy bylo prokázáno, že hraní her pomáhá k léčbě poruch pozornosti. Příkladem je výzkum „*Computer games for user engagement in attention deficit hyperactivity disorder (ADHD) monitoring and therapy*“ Univerzity v Nottinghamu z roku 2005.⁴⁴

Pedagog Petr Naske vidí problém širšího využívání her ve výuce v rovině hodnocení výsledků vzdělávání. Protože hry hrají žáci individuálně, vlastním stylem i tempem hry, nelze jednoznačně hodnotit, který z žáků pracuje lépe, a který hůře.⁴⁵ Přihlížet by se zde mělo i k osobnosti žáka, zda se jedná o hráče počítačových her, který má již s herními principy zkušenosti, a tedy ve hře se bude rychleji orientovat či hráče, který hry běžně nehraje, a tedy jeho postup hrou bude pomalejší.

5.1 Výzkumný projekt GBL⁴⁶

Název projektu: How are digital games used in schools?

⁴³ Herní ovladač

⁴⁴ Craven, M. P. and Groom, M. J. (2015) *Computer games for user engagement in attention deficit hyperactivity disorder (ADHD) monitoring and therapy*. In: International Conference on Interactive Technologies and Games (iTAG) 2015, 22-23 Oct 2015, Nottingham, UK.

⁴⁵ NASKE, Petr., o.d.

⁴⁶ *How are digital games used in schools?: main results of the study : synthesis report*. Brussels: European Schoolnet, EUN Partnership AISBL, 2009. ISBN 9789078209867.

Tvůrce projektu: Interactive Software Federation of Europe

Trvání projektu: 2008–2009

Cíl projektu: zmapovat užívání GBL ve vybraných zemích Evropy

odhalení přínosu digitálních her ve výuce

Výsledky projektu:

- Bylo prokázáno, že učitelé, kteří hry v minulosti alespoň jednou ve výuce použili, mají mnohem větší zájem o jejich další zařazení do vzdělávacího procesu.
- Učitelé od počítačových her ve vzdělávání očekávají především účinnou metodu k motivaci žáků a prostředek k dosažení vzdělávacích cílů.
- Nejvíce jsou počítačové hry využívány v předmětech mateřský a cizí jazyk. Další předměty, ve kterých je GBL využíváno jsou zeměpis, matematika a dějepis.
- Problémem pro větší využívání GBL jsou vysoké náklady na pořízení her a nedostatek času pro jeho realizaci.
- Hry pomáhají žákům k rozvoji specifických dovedností a počítačové gramotnosti.

5.2 GBL v České republice

V České republice nejsou počítačové hry běžnou součástí výuky, z důvodů již výše zmíněných, tedy nedostatku časových prostředků pro jeho realizaci, a především finanční nedostupnost her pro širší rozšíření mezi žáky. Faktorem jsou i učitelé, kteří se oproti svým žákům do digitálního věku nenarodili, a tedy je pro ně těžší objevovat všechny možnosti, která nám digitální média, a to nejen na školách, poskytují.⁴⁷

Hry proto bývají na školách zařazovány pouze jako doplnění běžné výuky, sloužící k opakování a procvičování učiva. Pro tyto účely mají školy zakoupeny vzdělávací programy či hry, například od dříve zmíněných vydavatelů. Ty jsou často vyvíjeny na primitivních principech, jejich ovládnutí je monotónní a pro žáky tak nemotivující (např. doplňování i a y do vět v diktátech). Motivujícím se program stává, pokud je procvičování podloženo příběhem, kterým hráči prochází, jako je tomu například u hry *Diktáty s piráty*⁴⁸, která slouží k opakování českého jazyka pro 1. stupeň základních škol.

⁴⁷ VESELÁ, L. *Vzdělávání založené na digitálních hrách (Game Based Learning)* [online]. [cit. 2018-05-28]. Dostupné z: <http://www.inflow.cz/vzdelavani-zalozene-na-digitalnich-hrach-game-based-learning>

⁴⁸ <http://www.silcom-multimedia.cz/tituly/diktaty-s-piraty/>

Hrami, které byly na školách za účelem vzdělávání využity, jsou například již dříve zmíněné výukové hry Evropa 2045 a GhettoOut.

Jediným známým českým projektem, který principy GBL využíval a také na ně vědomě odkazoval, je dnes již nefungující projekt ENVIGAME. Tento projekt, který probíhal mezi léty 2009–2011, propojoval informační technologie a environmentální výchovu formou kombinované týmové práce dětí na počítači současně s aktivitami části týmu v terénu.⁴⁹

6. Způsob využití počítačových her při výuce dějepisu

6.1 Samostudium

Samostudiem rozumíme běžné hraní počítačových her ve volném čase, a tedy nejčastější případ, kdy se žáci s hrami, nejen s historickou tematikou, setkávají. Při tomto hraní her ve volném čase se nepředpokládá, že žáci hrají hry vzdělávací, ale spíše komerční, tedy hry primárně určené k zábavě. I přesto lze poznatky z her použít při běžné výuce. Největší možností, jak může pedagog znalosti hráčů z her s historickou tematikou využít, jsou odborné termíny, které se ve hrách vyskytují a jejichž význam díky interakcím dokáží žáci interpretovat. Mezi tyto termíny řadíme například historické budovy, vojenské jednotky či názvy historických zbraní.

Primárně tedy samostudium není metodou využití her v dějepise, ale možností, jak informace, které žáci ve hrách bez vlastního vědomí získají, využít.

Míra poznatků, které hráč ze hry získává je závislá na konkrétní hře, případně herním žánru. U her žánrů FPS a TPS se předpokládá výskyt historických zbraní, u strategií výskyt dobových vojenských jednotek. Riziko, které se při získávání poznatků her objevuje, je nemožnost laických hráčů rozlišit hru zasazenou do historického prostředí, do které autoři zařadili historické prvky a hry které sice autoři zasadili do historického prostředí, ale vložili do nich prvky netypické pro danou dobu. Pokud si hráč při hraní příběhu hry bude všimnout i herního pozadí s nevhodnými prvky, hrozí že si osvojí špatné historické znalosti.

⁴⁹ Ing. SCHALKOVÁ, H. *Projekt ENVIGAME* [online]. [cit. 2018-05-30]. Dostupné z: <https://digifolio.rvp.cz/view/view.php?id=5167>

6.2 Domácí úkol

Domácí úkol je formou vzdělávání na pomezí mezi samostudiem a cíleným vzděláváním ve školním prostředí. Žáci mohou být požádáni, aby hráli vybranou hru s historickou tematikou mimo školní prostředí. Předpoklad, který musí být před zadáním úkolu splněn, je dostupnost hry. Volit by měl učitel pouze hry typu freeware či freemium, kdy žáci mohou hrát hru zdarma. Dále je třeba, aby všichni žáci dané třídy měli k dispozici přístup do hry, a tedy příslušné zařízení, pro které je hra vydána, např. PC.

Hraní vybrané hry v domácím prostředí může probíhat metodou volného hraní, kdy se žáci se hrou seznamují a prozkoumávají ji bez instrukcí pedagoga, ten však informace, které žák ve hře získá, využívá v běžné výuce. Protože se jedná o úkol netradiční a v tomto případě nevyžaduje po žáku žádné další činnosti, předpokládá se, že žáci domácí úkol dobrovolně splní.

Domácí hraní může být pedagogem řízeno, pokud jsou žákům zadány úkoly k vypracování, které budou ve výuce analyzovány. Zde však hrozí, že úkol se stane pro žáky pouze povinností, k hraní jej nebude motivovat. Výhoda tohoto způsobu hraní je, že znalosti ze hry budou skutečně získány.

6.3 Hraní her jako součást výuky

Zařazení počítačových her či programů do výuky je možností, jak v případě dostatečné časové dotace na jejich realizaci žáky během výuky více motivovat.

Počítačové hry lze do výuky zařadit jako součást individuálního opakování probírané látky, v tomto případě se využívají tematické vzdělávací hry a programy. Výhodou této formy opakování oproti kolektivnímu opakování je aktivizace všech žáků ve třídě. Bohužel vývojáři se při vývoji vzdělávacích her, z důvodu větší poptávky, soustředují spíše na vývoj her pro vzdělávací oblasti „matematika a její aplikace“ a „jazyk a jazyková komunikace“, zahrnující český jazyk, literaturu a cizí jazyk. Počet vydaných vzdělávacích her z oblasti dějepisu je výrazně nižší.

Počítačové hry lze využít i jako možnost vzdělávání – GBL. Her s historickou tematikou, které jsou ve výuce potencionálně využitelné, je na trhu velké množství. Jejich ukázkový příklad, pro každé historické období, je uveřejněn v další kapitole. Žádný z výzkumů GBL však nestanovuje nejvhodnější délku a formu tohoto typu vzdělávání. Hru může pedagog spustit na interaktivní tabuli, žáci tedy budou v roli pasivních hráčů (hru nehrají sami, ale spolupracují se spolužáky) – tato forma hraní není uskutečnitelná u všech

druhů her, ale například u kvízových her či vizuálních novel. Pro hraní většiny her je třeba každému žákovi zpřístupnit vlastní herní zařízení, dle typu hry (například PC).

Stejně jako v případě domácího úkolu i zde můžeme zvolit buď volné hraní, kdy žáky nebudeme ve hraní omezovat. Získané znalosti a pozornost při hraní budeme následně ověřovat diskuzí či písemnou prací. Hraní žáků může pedagog korigovat pracovním listem s úkoly a otázkami, na které budou hráči ve hře hledat odpovědi. Protože však každý hráč hraje hru vlastním stylem a tempem, bude minimální požadovaný čas hraní, pro vypracování pracovního listu u každého žáka odlišný.

Pro zařazení her do výuky je nutné, aby škola měla vhodné didaktické prostředky pro spuštění hry a v případě placených her dostatečné finanční prostředky na jejich pořízení.

7. Katalog počítačových her s historickou tematikou

Následující část práce je koncipována jako katalog her, jejichž děj je zasazen do historického prostředí. Hry jsou v katalogu rozčleněny do šesti kategorií, dle historického zasazení děje hry – období pravěku, starověku, středověku, novověku, moderních dějin a hry a herní série bez konkrétního historického zaměření, tedy hry, kdy je děj časově příliš obsáhlý a pokrývá více než jedno historické období, či herní série, jejichž díly jsou zasazeny do různých historických období.

U vybraných her bude navržena možnost jejich konkrétní realizace ve výuce.

7.1 Hry obsahově řazené do období pravěku

7.1.1 Far Cry: Primal

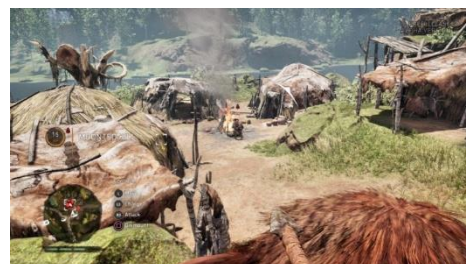
Vývojář: Ubisoft

Webová stránka hry: <https://far-cry.ubisoft.com/primal/>

Rok vydání: 2016

Lokalizace⁵⁰: angličtina, české titulky

Hodnocení dle serveru Metacritic⁵¹: 76/100



Obrázek 8 - Far Cry Primal

⁵⁰ Jazyk hry, případně titulků ke hře vydaných.

⁵¹ Internetový server s filmy, seriály, hrami a hudbou, který pro hodnocení využívá tzv. metaskóre, které je vypočítáváno jako vážený průměr hodnocení, udělených odbornými kritiky a hodnotiteli. Více o metaskóre na internetové stránce: <http://www.metacritic.com/about-metascores>

Časové a místopisné zařazení hry: Mezolit, střední Evropa

Téma hry: hra je zasazena do fiktivní země Oros v období 10 000 př. n. l, kdy proti sobě bojují kmeny Udam, Izila a Wenja. Hráč hraje roli Takkara z kmene Wenja, lovce a posledního přeživšího své skupiny, která byla při lovu mamutů napadena šavlozubým tygrem. Postava Takkara disponuje speciální schopností ochočit si jakékoli divoké zvíře. Hlavním cílem hry je přežít ve světě, kde vaši postavu neustále ohrožují divoká zvířata a nepřátelské kmeny.⁵²

Typ hry: 3D akční FPS

Vzdělávací hra: NE

Vzdělávací prvky ve hře: manuální výroba dobových předmětů a zbraní, fiktivní primitivní jazyk, pravěká zvířata, život v kmenových společenstvích a osadách.

Možnost využití hry ve výuce: hra je zasazena do období mezolitu a její využití naleznou učitelé při výuce dějepisu v 6. ročníku ZŠ. Jedná o komerční hru, jejíž aktuální pořizovací cena je asi 800 Kč. Pro vysoké pořizovací náklady na pořízení hry se tedy nepředpokládá její zakoupení školou. Hru lze žákům prezentovat videoukázkami, které jsou k dispozici například na serveru „youtube.com“. Díky tomu lze s žáky odhalovat prostředí a život lidí v období mezolitu. Například v úvodních minutách hry, po již zmíněném napadení šavlozubým tygrem, se ocitá hráčova postava Takkara na planině. Jeho prvními úkoly bude obstarání zbraně, aby se ubránil dalšímu napadení, a masa, aby měl dost sil na další cestu. Zvířata ovšem nelze ulovit bez luku a ten nelze vyrobit bez dřeva, rákosí a břidlice, které musí hráč na herní ploše najít a sesbírat. Žáci se tak mohou v úvodu hry dozvědět o nutnosti sběru surovin, nutných pro výrobu zbraní, ošacení, či obydlí.

7.1.2 Prehistorik

Vývojář: Titus Interactive

Rok vydání: 1991

Časové a místopisné zařazení hry: nespifikované období a místo v éře pravěku.



Obrázek 9 - Prehistorik

⁵² Far Cry Primal Trailer - 101 [US]. In: Youtube [online]. 09.02.2016 [cit. 2018-02-06]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=HI_HA5Hfr54&has_verified=1. Kanál uživatele Ubisoft US

Téma hry: hráč ovládá postavu neandrtálce vyzbrojeného kyjem nebo palicí, jehož úlohou je projít koly a sbírat jídlo, které lze získat buď sběrem nebo jako loot⁵³ ze zvířat.

Typ hry: plošinová hra

Vzdělávací hra: NE

Vzdělávací prvky ve hře: žádné

Poznámky: ačkoli je hra zasazena do historického prostředí, neobsahuje žádné historické prvky a její součástí jsou široké historické nepřesnosti. Hra je z hlediska využití při výuce zcela nevhodná. Její pokračování s názvem Prehistorik 2 je pak už pouhou recesí na historickou hru.

7.2 Hry obsahově řazené do období starověku

7.2.1 Grepolis

Vývojář: InnoGames

Webová stránka hry:

<https://om.grepolis.com/grepolis/cz?ref=igcom>

Rok vydání: 2009

Lokalizace: čeština

Časové a místopisné zařazení hry: Starověké Řecko

Téma hry: principem hry je budování polis (měst). Vaše města ovšem mohou být napadena, a je tedy důležité mimo stavby budov budovat ve městech i armádu. S tou naopak můžete dobývat města ostatních hráčů a rozšiřovat tak své impérium. Pokud jsou však všechny vaše města dobytá, hra pro vás definitivně končí. Aby hráči předešli brzkému konci hry, mohou se spojit v aliance a najít tak nové spojence, ale naopak i nepřátele. Hlavním cílem hry pro aliance je vybudování sedmi divů světa. Budování je finančně nákladné a hrozí zde i časté útoky ostatních hráčů a aliancí. Celkovým vítězem daného serveru hry je pak aliance, které se podaří vybudovat minimálně čtyři ze sedmi divů světa.

Typ hry: webová hra, budovatelská strategie

Vzdělávací hra: NE



Obrázek 10 - Grepolis

⁵³ Předmět, který hráč obdrží po likvidaci nepřítele (peníze, zbraně, suroviny aj.)

Vzdělávací prvky ve hře: dobové historické budovy, vojenské jednotky, loďstvo a božstva z období starověkého Řecka

Možnost využití hry ve výuce: dále popsanou možnost využití hry *Grepolis* lze využít i u hry *Travian Kingdoms*, neboť se jedná o hry podobného typu, pouze zasazené do jiného historického prostředí. Jedná se o webové hry, které jsou hráčům zdarma dostupné po registraci. Hraní hry by mělo být primárně zařazeno do 6. ročníku ZŠ, kdy se žáci o tématu starověkého Řecka a Říma učí, protože však hra rozvíjí strategické myšlení, její zařazení je vhodné ve všech ročnících ZŠ. Hru je vhodné žákům představit v úvodu učiva o starověkém Řecku či Římu, a nadále jim ponechat možnost volného hraní v domácím prostředí. Žáci si tak formou samostudia budou osvojovat termíny budov a vojenských jednotek v příslušné hře. Jejich znalosti pak učitel může ve výuce dále využívat.

7.2.2 Mummy Maker

Vývojář: BBC

Webová stránka hry:

http://www.bbc.co.uk/history/ancient/egyptians/launch_gms_mummy_maker.shtml

Lokalizace: angličtina

Časové a místopisné zařazení hry: starověký Egypt

Téma hry: vzdělávací webová online hra popisující proces mumifikace a vysvětlující náboženské důvody mumifikace ve starověkém Egyptě.



Obrázek 11 - Mummy Maker

Typ hry: logická, vzdělávací

Vzdělávací hra: ANO

Vzdělávací prvky ve hře: proces mumifikace, hieroglyfy

Možnost využití hry ve výuce: protože se jedná o webovou hru, je bezplatně dostupná na webových stránkách hry. Hra popisuje proces mumifikace ve starověkém Egyptě a je vhodné ji zařadit do výuky 6. ročníku dějepisu. Ve hře není popsán jen mechanický postup mumifikace, ale i její náboženské důvody. Hra je dostupná pouze anglicky a obsahuje termíny které žáci jistě neznají, a proto při hraní doporučuji pracovat se slovníkem či webovým překladatelem. Rozvíjí se tak mezipředmětové vztahy mezi dějepisem a anglickým jazykem.

7.2.3 Travian Kingdoms

Vývojář: Travian Games GmbH

Webová stránka hry: <https://www.kingdoms.com/cz/>

Rok vydání: 2018

Lokalizace: čeština

Časové a místopisné zařazení hry: Starověký Řím, Germanie, Galie



Obrázek 12 - Travian Kingdoms

Téma hry: tato hra je vylepšenou verzí hry *Travian* z roku 2004 a jedná se o klasickou internetovou budovatelskou strategii s velmi podobnými herními principy jako například ve hře *Grepolis*. Cílem hry je vybudování mocného impéria, s pomocí širokého počtu ovládaných měst a silné armády. Ve hře je možné hrát za jeden ze tří národů – Římany, Germány a Galy. Každý z národů disponuje jinými vojenskými jednotkami. I do této hry byl implementován „Div světa“, který může postavit pouze jedna aliance na herním serveru.

Typ hry: webová hra, budovatelská strategie

Vzdělávací hra: NE

Vzdělávací prvky ve hře: dobové historické budovy a vojenské jednotky z období starověkého Říma

7.3 Hry obsahově řazené do období středověku

7.3.1 Crusader King II

Vývojář: Paradox Development Studio

Webová stránka hry: www.crusaderkings.com/

Rok vydání: 2012

Lokalizace: angličtina, české titulky

Hodnocení dle serveru Metacritic: 82/100

Časové a místopisné zařazení hry: 11–15. století, Evropa



Obrázek 13 - Crusader Kings II

Téma hry: strategie, popisující život panovnických rodů ve středověku. Na počátku hry si na mapě Evropy zvolíte osobu, za kterou započnete své hraní. Na výběr je mnoho možností, zahrnující i historického českého panovníka Vratislava II. Hra se zaměřuje na politicko-ekonomické vazby mezi panovníky, knížaty, vazaly aj. Hráč může vztahy udržovat vhodnou sňatkovou politikou (svou i svých potomků), spojenectvími, ale i likvidací svých nepřátel. Rozhoduje o správě své země, např. výši daní, následnictví. Ve hře figuruje i prvek náhody,

např. nemoci, epidemie. Po smrti vaší postavy automaticky pokračujete ve hře za svého následovníka. Hra končí ve chvíli, kdy herní postava umírá, nemá následovníka a rod tím vymírá.⁵⁴

Typ hry: simulační strategie

Vzdělávací hra: NE

Vzdělávací prvky ve hře: řešení politických, diplomatických a vojenských vztahů ve středověku

7.3.2 Kingdom Come: Deliverance

Vývojář: Warhorse Studios

Webová stránka hry: www.kingdomcomerpg.com/cs

Rok vydání: 2018

Lokalizace: angličtina, české titulky

Hodnocení dle serveru Metacritic: 77/100

Časové a místopisné zařazení hry: 1403, české království

Téma hry: hra odehrávající se v českém království po smrti panovníka Karla IV., kdy na trůn nastoupil jeho syn Václav IV., který však nedokáže navázat na éru svého otce. Do země přijíždí vojsko Zikmunda Lucemburského, krále uherského, aby si zem svého bratra podmanil. Hlavní postavou hry je Jindřich, syn kováře ze Skalice, vesnice nedaleko nynější Rataje nad Sázavou, která byla napadena a vyplněna Zikmundovými vojáky. Jindřichovi se sice podaří uprchnout, jeho rodina však umírá a on jako přeživší tohoto masakru se vydává na cestu vykoupení.⁵⁵

Typ hry: RPG

Vzdělávací hra: NE

Vzdělávací prvky ve hře: hra obsahuje encyklopedii o životě ve středověkém českém království. Do této



Obrázek 14 - Kingdom Come: Deliverance



Obrázek 15 - Sázavský klášter, dokládající realističnost hry, vlevo aktuální podoba, vpravo

⁵⁴ Crusader Kings II. Games.cz [online]. 2012 [cit. 2018-02-06]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/crusader-kings-ii-14205>

⁵⁵ Kingdom Come RPG [online]. [cit. 2018-02-18]. Dostupné z: <https://www.kingdomcomerpg.com/cs/game-features/realism>

encyklopedie se ukládají poznatky o společenských poměrech, místech, historických událostech a bitvách, které se odehrály před hrou i během hry. Autoři se při tvorbě hry snažili dbát na autentičnost všech prvků, a proto všechny zbraně, vybavení i spotřební zboží má své historické kořeny. Všechny místa, kde se hra odehrává, vycházejí ze skutečných míst, kromě měst Rataje nad Sázavou, hradu Talmberk aj. Ve hře je možné navštívit i Sázavský klášter a zažít zde život v kněžském řádu benediktinů na počátku 15. století. ⁵⁶

7.3.3 Stronghold Crusader 2

Vývojář: FireFly Studios

Webová stránka hry: www.strongholdcrusader2.com/

Rok vydání: 2014

Lokalizace: angličtina, čeština není součástí hry, lze ji však dodatečně nainstalovat

Hodnocení dle serveru Metacritic: 65/100

Časové a místopisné zařazení hry: 12. století, Blízký východ

Téma hry: hra se odehrává v období třetí křížové výpravy, kdy král Richard Lví srdce společně se svou armádou pochoduje k Jeruzalému, aby jej znovudobyl z rukou sultána Saladina. Během cesty blízkým východem král budoval pevnosti, aby mohl vzdorovat útokům nájezdníků a zároveň postupoval dále k Jeruzalému. Cestou dobýval nepřátelská území a hrady. Hru je možno rozdělit na dvě samostatné části. Budování pevnosti, kdy hra mimo příběhové kampaně nabízí různé mody, ve kterých nehrozí útoky nepřátel a hráč tak může budoval sociálně i ekonomicky silné město. Druhou částí je pak obléhání a bránění pevností, které vyžaduje taktické a strategické plánování hráče.

Typ hry: budovatelská strategie

Vzdělávací hra: NE

Vzdělávací prvky ve hře: historické budovy, vojenské jednotky



Obrázek 16 - Stronghold Crusader 2

⁵⁶ Mapa Kingdom come deliverance je krásným příkladem středověké historie, In: *Games.cz* [online]. [cit. 2018-02-18]. Dostupné z: <https://doupe.zive.cz/clanek/mapa-kingdom-come-deliverance-je-krasnym-prikladem-stredoveke-historie>

7.4 Hry obsahově řazené do období novověku

7.4.1 Banished

Vývojář: Shining Rock Software

Webová stránka hry: <http://www.shiningrocksoftware.com/>

Rok vydání: 2014

Lokalizace: čeština

Hodnocení dle serveru Metacritic: 73/100

Časové a místopisné zařazení hry: simulace osidlování amerického západu

Téma hry: cílem hry je vybudování vesnice. Hra je oficiálně vedena jako budovatelská strategie, má však široké prvky simulační strategie. Prvotní osadníci ve vesnici stárnou, mají děti, umírají, jejich děti zakládají rodiny a celá vesnice se rozrůstá. Budovy ve vesnici lze postavit pouze pokud jsou získány (např. vytěženy) potřebné suroviny. K uživení všech obyvatel je potřeba dostatek jídla, počet zvířat v lesích je však omezený a zemědělství časově náročné, je tedy nutné strategicky plánovat své další kroky, aby byl zajištěn poklidný život všech obyvatel. Budování vesnice je však ovlivňováno také střídáním ročních období, výskytem nemocí, či přírodními katastrofami.

Typ hry: budovatelská strategie

Vzdělávací hra: NE

Vzdělávací prvky ve hře: simulace života osadníků, historické budovy a povolání



Obrázek 17 - Banished

7.4.2 Europa Universalis IV

Vývojář: Paradox Interactive

Webová stránka hry: <http://www.europauniversalis4.com/>

Rok vydání: 2013

Lokalizace: angličtina

Hodnocení dle serveru Metacritic: 87/100

Časové a místopisné zařazení hry: 1444–1821

Téma hry: simulační strategie, jejíž začátek je stanoven po vítězství Osmanů v bitvě u Varny. Ačkoli hra nese název Europa, neomezuje se pouze na území Evropy, ale vzhledem ke svému historickému zasazení dává široký prostor pro mořeplavectví a budování kolonií. Hra klade důraz na ovlivňování vnitrostátní politiky. Zde je důležitým faktorem panovník, který



Obrázek 18 - Europa Universalis IV

oproti jiným hrám tohoto typu silně ovlivňuje politickou sílu země. Hlavním námětem hry je uzavírání spojeneckých smluv a válčení se zneprátelenými národy. Tento boj silně ovlivňuje technologický pokrok, který lze v zemích rozvíjet.⁵⁷

Typ hry: simulační real-time strategie

Vzdělávací hra: NE

Vzdělávací prvky ve hře: návaznost na historické události, osobnosti panovníků

7.4.3 The Oregon Trail

Vývojář: Minnesota Educational Computing Consortium

Rok vydání: 1971

Lokalizace: angličtina

Časové a místopisné zařazení hry: 1848, USA

Téma hry: cesta osadníků Oregonskou stezkou. Na počátku hry dostane hráč přidělenou sumu peněz, za kterou má možnost nakoupit suroviny na cestu a zvolí, který měsíc cesta započne. Stav karavany ovlivňuje počasí, zásoby jídla (během cesty lze formou minihry lovit bizony) a zdraví osadníků – výskyt nemocí, např. spalničky. Během cesty karavana zastavuje u pevností, kde lze prodávat či nakupovat suroviny. Karavana musí také několikrát překročit řeku, o což se lze pokusit bez pomoci, kdy však hrozí riziko ztráty zásob a utonutí osadníků, nebo lze zaplatit převozníkovi za převoz vozů přes řeku. Ve hře ve velké míře figuruje faktor náhody, například výskyt nemocí u osadníků (velmi často smrtelných) či riziko přepadení karavany.

Typ hry: adventura

Vzdělávací hra: ANO

Vzdělávací prvky ve hře: popis migrace obyvatel z východu severní Ameriky na západ včetně rizik, jaká tato cesta obnášela

Poznámky: Oregon Trail je vůbec první hrou vytvořenou s cílem vzdělávat. Původní hra z roku 1971 byla tvořena pouze textem, ovládána byla příkazy, které se odesílaly do externího



Obrázek 19 - The Oregon Trail

⁵⁷ Europa Universalis IV., In: *Games.cz* [online]. 2013 [cit. 2018-02-06]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/europa-universalis-iv-15141>

počítače, ten příkaz vyhodnotil a odeslal zpět odpověď, která se vytiskla na papír. První grafická verze hry vznikla v roce 1979.⁵⁸

7.4.4 Victoria II

Vývojář: Paradox Interactive

Webová stránka hry: <https://www.paradoxplaza.com/victoria-ii/VAVA02GSKvic2001.html>

Rok vydání: 2010

Lokalizace: angličtina

Hodnocení dle serveru Metacritic: 75/100

Časové a místopisné zařazení hry: 1836–1936

Téma hry: hra, která se graficky odehrává na světové mapě, je zaměřena na obchodní a diplomatické vztahy



Obrázek 20 - Victoria II

mezi národy. Je možné ovládnout zhruba 200 národů. Hra není přímo vázána na historické události, ale je jejich vyústěním. Události, které hru předchází ji v průběhu hraní politicky i ekonomicky ovlivňují. Ve hře lze manipulovat s vnitrostátní politickou, ekonomickou i sociální situací. Příkladem je vydávání reforem, které vyvolávají populační růst. Ekonomická stránka hry je zaměřena na řešení produkce a distribuce zdrojů jak lokálně, tak globálně.⁵⁹

Typ hry: strategická simulace

Vzdělávací hra: NE

Vzdělávací prvky ve hře: řešení politických, diplomatických a ekonomických vztahů v období 19. – 20. století

7.5 Hry obsahově řazené do období moderních dějin

7.5.1 Battlefield 1

Vývojář: EA DICE

Webová stránka hry: <https://www.battlefield.com>



Obrázek 21 - Battlefield 1

⁵⁸ GDC 2017: Oregon Trail – nejúspěšnější výuková hra všech dob. In: *Games.cz* [online]. 2017 [cit. 2018-02-06]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/tema/gdc-2017-oregon-trail-nejuspesnejsi-vyukova-hra-vsech-dob-294082>

⁵⁹ Victoria II., In: *Games.cz* [online]. 2016 [cit. 2018-02-06]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/video/ctenarsky-gamesplay-hrajeme-historickou-strategii-victoria-ii-283425>

Rok vydání: 2016

Lokalizace: angličtina

Hodnocení dle serveru Metacritic: 88/100

Časové a místopisné zařazení hry: 1. světová válka

Téma hry: akční hra střílečímho typu, kde skrze pohled vojáka Trojdohody prožíváte frontové boje 1. světové války. Battlefield 1, například bitvu o řeku Somme či bitvu u Passchendaele (známou též jako třetí bitvu u Yper). Oproti podobným hrám tohoto typu zdůrazňuje osudy jednotlivců – při každé herní „smrti“ se hráči zobrazí jméno postavy vojáka s daty narození a úmrtí, hra se tak pro hráče stává realističtější, neboť herní postavy už nejsou pouze neznámí, bezejmenní vojáci.

Typ hry: 3D akční FPS, singleplayer, multiplayer

Vzdělávací hra: NE

Vzdělávací prvky ve hře: dobové tanky, zbraně, letadla, boje v zákopech

7.5.2 Série Call of Duty:

7.5.2.1 Call of Duty

Vývojář: Infinity Ward

Webová stránka hry: <https://www.callofduty.com/>

Rok vydání: 2003

Lokalizace: angličtina

Hodnocení dle serveru Metacritic: 91/100

Časové a místopisné zařazení hry: 2. Světová válka, Evropa

Téma hry: hráč ve hře ovládá postupně tři různé postavy vojáků spojeneckých národností – SSSR, Velké Británie a USA. V roli vojáka USA hráč bojuje při invazi v Normandii a následné bitvě o St. Mere Église v roce 1944. S vojákem Velké Británie hráč prožije v roce 1944 bitvu o Pegasus Bridge a zničení křižníku Tirpitz. V třetí části kampaně hráč ovládá vojáka SSSR, například při bitvě o Stalingrad 18. září 1942 a bitvě o Berlín v 30. dubna 1945.⁶⁰



Obrázek 22 - Call of Duty
přehrada Eder, Německo

⁶⁰ Call of duty. *Call of Duty* Wiki [online]. [cit. 2018-01-27]. Dostupné z: http://callofduty.wikia.com/wiki/Call_of_Duty

7.5.2.2 Call of Duty 2

Vývojář: Infinity Ward

Webová stránka hry: <https://www.callofduty.com/>

Rok vydání: 2005

Lokalizace: angličtina

Hodnocení dle serveru Metacritic: 86/100

Časové a místopisné zařazení hry: 2. světová válka, Evropa a severní Afrika

Téma hry: podobně jako v prvním díle série Call of duty, i zde hráč postupně ovládá tři vojáky spojeneckých vojsk – vojáka SSSR, Velké Británie a USA. V roli vojáka SSSR hráč bojuje v bitvě o Stalingrad. Jako britský voják, seržant John Davis, je Vaším úkolem znovuobsazení města Caen. Poslední hratelnou postavou je voják Bill Taylor, který se účastní bitev u Pointe du Hoc a překročení Rhine River.⁶¹



Obrázek 23 - Call of Duty 2 – budova říšského sněmu v Německu

7.5.2.3 Call of Duty WWII

Vývojář: Sledgehammer Games

Webová stránka hry: <https://www.callofduty.com/>

Rok vydání: 2017

Lokalizace: angličtina

Hodnocení dle serveru Metacritic: 79/100

Časové a místopisné zařazení hry: 2. světová válka v období let 1944-1945, Evropa

Téma hry: tento díl série Call of Duty se úzce zaměřuje na postup 1. pěší divize americké armády, tzv. „The Big Red One“. Hra začíná v roce 1944 při vylodění na pláži Omaha v Normandii. V dalších misích se hráč zúčastní například bitvy v průsmyku Kaserín, bitvy v Ardenách či osvobození Paříže. 30. ledna 2018 vyšlo DLC⁶² The Resistance, které zahrnuje multiplayerovou mapu Anthropoid, odehrávající se v protektorátní Praze, inspirovanou stejnojmennou událostí, při které došlo k atentátu na zastupujícího říšského protektora Reinharda Heydricha.⁶³



Obrázek 24 - Call of Duty WWII. – záběry z DLC The Resistance

Typ her: 3D akční FPS, singleplayer, multiplayer

⁶¹ Call of duty II. *Call of Duty Wiki* [online]. [cit. 2018-01-27]. Dostupné z: http://callofduty.wikia.com/wiki/Call_of_Duty_2

⁶² Downloadable content – stahovatelný obsah, který vychází po vydání hry jako forma jejího rozšíření

⁶³ Call of duty WWII. *Call of Duty Wiki* [online]. [cit. 2018-02-06]. Dostupné z: http://callofduty.wikia.com/wiki/Portal:Call_of_Duty:_WWII

Vzdělávací hry: NE

Vzdělávací prvky ve hře: inspirace skutečnými historickými událostmi 2. světové války, dobové zbraně a uniformy vojáků

Poznámky: do roku 2018 vyšlo celkem čtrnáct her série Call of Duty. Všechny hry mají společné válečné téma, ne všechny jsou však historicky zasazeny do minulosti, např. hra Call of Duty 4: Modern Warfare, která se odehrává v nedaleké budoucnosti.

Možnost využití hry ve výuce: komerční hra, jejíž vhodné zařazení je v 9. ročníku při tématu 2. světové války. Pořízení, zejména starších dílů série, není příliš nákladné. Například druhý díl série Call of Duty 2 lze pořídit za ca. 200 Kč. Využití hry spočívá v prožití důležitých okamžiků 2. světové války očima první osoby, např. bitvy o Stalingrad, vylovení v Normandii a bitvy o Berlín.

7.5.3 Československo 38-89

Vývojář: Filozofická a Matematicko-fyzikální fakulta Univerzity Karlovy v Praze a Ústav pro soudobé dějiny Akademie věd České republiky

Webová stránka hry: <http://cs3889.cz/>

Rok vydání: 2015

Lokalizace: čeština

Hodnocení dle serveru Metacritic: 74/100

Časové a místopisné zařazení hry: 2. světová válka,

Protektorát Čechy a Morava

Téma hry: interaktivní výuková simulace ve které hráč zkoumá minulost svých prarodičů za 2. světové války v Protektorátu Čechy a Morava. Dědeček, který je v současnosti v kómatu, byl za války v době heydrichiády zatčen gestapem a odvezen do koncentračního tábora. Úkolem hráče je formou rozhovorů s pamětníky odhalit důvody zatčení dědečka. V rozhovorech se odrážejí témata holocaustu, kolaborace i odboje.

Typ her: interaktivní výuková simulace

Vzdělávací hry: ANO

Vzdělávací prvky ve hře: popis života běžných lidí v Protektorátu Čechy a Morava pod hrozbou nacistického režimu, kolaborace, koncentrační tábory, holocaust, odbojové organizace a odbojáři, osud Romů za 2. světové války. Hra mimo jiné obsahuje encyklopedii, která rozšiřuje znalosti získané ve hře.



Obrázek 25 - Československo 38-89

Poznámky: Hra byla v roce 2017 upravena a znovu vydána pod názvem *Attentat 1942*⁶⁴

Možnost využití hry ve výuce: hra je zasazena do období 2. světové války a její využití je tedy ve výuce žáků 9. ročníku ZŠ. Demoverze je pro učitele k dispozici na webových stránkách hry, její plná verze stojí zhruba 200 Kč. Protože je hra výukovou simulací, lze ji hrát nejen na PC, ale i na interaktivní tabuli. Hlavním principem hry jsou rozhovory s pamětníky, ve kterých hráč volí otázky, na které chce získat odpověď. Na webových stránkách hry je pro školy k dispozici metodická příručka a modelové hodiny s pracovními listy pro žáky. Návrh na další možnost zařazení této vzdělávací hry do výuky jsou v další kapitole této práce.

7.5.4 Série Mafia:

7.5.4.1 Mafia: The City of Lost Heaven

Vývojář: Illusion Softworks

Rok vydání: 2002

Lokalizace: čeština

Hodnocení dle serveru Metacritic: 88/100

Časové a místopisné zařazení hry: 30. léta 20. století, USA

Téma hry: hra se odehrává ve fiktivním městě Lost Heaven v době velké hospodářské krize. Hráč ovládá postavu taxikáře Toma Angely, který se shodou okolností připele do války mafiánských klanů. Tom následně využívá nabídky a stává se členem mafiánské rodiny Dona Salieriho ze čtvrti Little Italy. Postupně se vypracovává z pozice řidiče do role řadového mafiána. Osudným se Tomovi stane vyznávání vlastních pravidel kodexu mafie – ne všechny nepřátele je nutno zabít. Don se pokusí Toma neúspěšně zabít, načež se Tom spojí s policií a stává se korunním svědkem procesu s mafií v Lost Heaven.



Obrázek 26 - Mafia: The City of Lost Heaven

7.5.4.2 Mafia II

Vývojář: 2K Czech

Webová stránka hry: <http://www.2kgames.com/mafia2>

Rok vydání: 2010

Lokalizace: čeština

Hodnocení dle serveru Metacritic: 77/100



Obrázek 27 - Mafia II

⁶⁴ <http://attentat1942.com/>

Časové a místopisné zařazení hry: 40. a 50. léta 20.století, USA

Téma hry: hlavní postavou hry je Vito Scarletta, který se právě vrátil z 2. světové války do fiktivního města Empire Bay v USA. Po návratu se Vito spolu s kamarádem Joem věnuje nelegální činnosti – krádeže aut, vykrádání obchodů, načež je zatčen a odsouzen do vězení. Z vězení se vrací v 50. letech, kdy se díky konexím stává členem rodiny Dona Falcona. Jedním z úkolů, kterými je Vito pověřen, je i zabití hlavní postavy prvního dílu Toma Angely, který se svou rodinou žije ve městě pod falešnou identitou.

7.5.4.3 Mafia III

Vývojář: Hangar 13

Webová stránka hry: <https://mafiagame.com/cz/>

Rok vydání: 2016

Lokalizace: angličtina, české titulky

Hodnocení dle serveru Metacritic: 67/100

Časové a místopisné zařazení hry: 60. léta, USA

Téma hry: hlavním hrdinou je afroamerický míšenec Lincoln Clay, který se vrací po válce ve Vietnamu do fiktivního městečka New Bordeaux na jihu USA. Zde se nejprve připojí k černošskému gangu Black Mob. Poté co se jej rozhodne nepřátelská mafie zavraždit, rozhodne se Lincoln založit vlastní organizaci, se kterou má v plánu ovládnout město, s čímž mu mimo jiné pomáhá i hrdina druhého dílu Vito Scarletta. Díky původu hlavního hrdiny se ve hře odráží i téma rasismu.

Typ her: 3D akční TPS, singleplayer

Vzdělávací hry: NE

Vzdělávací prvky ve hrách: dobové zbraně, autentická historická vozidla, simulace stylu života ve městech v různých obdobích 20. století

7.5.5 World of Tanks

Vývojář: Wargaming

Webová stránka hry: <https://worldoftanks.com/>

Rok vydání: 2011

Lokalizace: čeština



Obrázek 28 - Mafia III



Obrázek 29 - World of Tanks

Téma hry: hlavním námětem hry jsou souboje tanků dvou týmů na herní ploše. Výhry ve hře lze docílit více způsoby, například zničením všech nepřátelských tanků či obsazením nepřátelského území po stanovenou dobu. Ve hře je prozatím k dispozici ca. 450 tanků devíti států (Německo, Sovětský svaz, USA, Francie, Čína, Japonsko, Československo, Velká Británie, Švédsko) z různých časových období od první světové války po válku ve Vietnamu.

Typ hry: MMO, Freeware

Vzdělávací hra: NE

Vzdělávací prvky ve hře: historické tanky

7.6 Hry a herní série bez konkrétního historického zaměření

V této kapitole budou jmenovány herní série, které všechny své hry nezařadily do jednoho konkrétního období dějin či konkrétní hry, které rozsahem svého obsahu popisují široké období dějin.

7.6.1 Série Age of Empires:

7.6.1.1 Age of Empires

Vývojář: Ensemble Studios

Webová stránka hry: <https://www.ageofempires.com>

Rok vydání: 1997

Lokalizace: angličtina

Hodnocení dle serveru Metacritic: 83/100

Časové a místopisné zařazení hry: pravěk

Téma hry: jedna z prvních strategických her, odehrávajících se v historickém prostředí. Ve hře si může hráč zvolit a hrát za jeden z dvanácti historických národů, každý se specifickými vojenskými jednotkami. Hra má dva základní cíle, vybudování silné civilizace skrz modernizaci, nové technologie a rozšiřování měst. Druhým cílem je pak ovládnutí ostatních národů vojenskou silou. Souboj mezi národy probíhá během vývoje civilizací ve čtyř historických obdobích: doba kamenná (Stone age), mladší doba kamenná (Tool age),



Obrázek 30 - Age of Empires

doba bronzová (Bronze age) a doba železá (Iron age). Každé období přináší nové budovy a silnější vojenské jednotky.⁶⁵

7.6.1.2 Age of Empires II

Vývojář: Ensemble Studios

Webová stránka hry: <https://www.ageofempires.com>

Rok vydání: 1999

Lokalizace: angličtina

Hodnocení dle serveru Metacritic: 92/100

Časové a místopisné zařazení hry: středověk, Evropa a Asie

Téma hry: hra je koncipována do období středověku od jeho počátku až do období renezanace. V základní hře je možno hrát za jeden ze třinácti národů. Čtyři vydané datadisky tyto národy rozšiřují až do počtu 31. Každý národ má své specifické vojenské jednotky i odlišnosti ve vzhledu budov. Stejně jako v prvním díle, i zde je cílem hry vybudování silné civilizace a zničení všech nepřátelských národů. Historická období, kterými civilizace procházejí, jsou v tomto díle série opět čtyři: doba temna (Dark age), doba feudální (Feudal age), doba hradní (Castle age) a doba imperiální (Imperial age).⁶⁶



Obrázek 31 - Age of Empires II

7.6.1.3 Age of Empires III

Vývojář: Ensemble Studios

Webová stránka hry: www.ageofempires.com/games/aoeiii/

Rok vydání: 2005

Lokalizace: angličtina, české titulky

Hodnocení dle serveru Metacritic: 81/100

Časové a místopisné zařazení hry: 16.-19. století, Amerika

Téma hry: v kampani hry, která se zaměřuje na kolonizování amerického kontinentu, je možno ovládat jeden z osmi evropských národů: Nizozemce, Francouze, Brity, Němce, Turky, Španěly, Portugalce a Rusy. Každý z národů disponuje vlastními specifickými vojenskými jednotkami i národnostními výhodami. Při rozvoji národa hráč prochází pěti technologickými věky: doba objevná (Discovery age), doba koloniální



Obrázek 32 - Age of Empires III

⁶⁵ Age of Empires. *Age of Empires Series Wiki* [online]. [cit. 2018-02-06]. Dostupné z: http://ageofempires.wikia.com/wiki/Age_of_Empires:Portal

⁶⁶ *Doupe.cz* [online]. [cit. 2018-02-02]. Dostupné z: <https://doupe.zive.cz/clanek/age-of-empires-ii>

(Colonial age), doba pevnostní (Fortress age), doba průmyslová (Industrial age) a doba imperiální (Imperial age). Hlavní cíle hry jsou pak shodné s předchozími díly, pouze v jiném historickém prostředí a době.⁶⁷

Typ hry: reálnodobá strategie

Vzdělávací hra: NE

Vzdělávací prvky ve hře: historické národy a jejich příslušné vojenské jednotky, vývoj civilizace, budovy příslušné dané historické době

Poznámky: v roce 2013 vyšla HD edice hry *Age of Empires II*, která ovšem nenavázala na popularitu druhého dílu. Na serveru Metacritic byla ohodnocena 68 body. V letošním roce byl znovu vydán i první díl série pod názvem *Age of Empires: Definitive Edition*, kterému se na trhu i u hráčů uspět také nepodařilo. Recenzenti serveru Metacritic hře udělili „pouze“ 69 bodů.

7.6.2 Age of Mythology

Vývojář: Ensemble Studios

Webová stránka hry:

<https://www.ageofempires.com/games/aom/>

Rok vydání: 2002

Lokalizace: angličtina

Hodnocení dle serveru Metacritic: 89/100

Časové a místopisné zařazení hry: starověk

Téma hry: *Age of Mythology* v mnohém navazuje na hry *Age of Empires* vydané tímtež vývojářem. Zároveň se i v mnohém odlišuje, neboť tématem hry jsou především báje, víra a božstva. Hrát lze za tři národy – Řeky, Egypťany a Vikingy. Každý národ má své vlastní božstvo a tři hlavní bohy, Řekové – Dia, Poseidona a Háda, Egypťané – Ra, Isis, Seth a Vikingové – Odin, Thor, Loki. Každý bůh má specifické schopnosti, kterými může například zvýšit sílu určité bojové jednotky, posílit produkci surovin apod.⁶⁸

Typ hry: real-time strategie

Vzdělávací hra: NE



Obrázek 33 - Age of Mythology

⁶⁷ Age of Empires III. *Age of Empires Wiki* [online]. [cit. 2018-02-02]. Dostupné z: http://ageofempires.wikia.com/wiki/Age_of_Empires_III

⁶⁸ *Games.cz* [online]. [cit. 2018-02-02]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/recenze/age-of-mythology-recenze-49228>

Vzdělávací prvky ve hře: polyteistické náboženství starověkých národů a jejich božstva, různé způsoby vyznávání víry

Poznámky: Zařazeno do této kategorie z důvodu úzké podobnosti se sérií Age of Empires od stejnojmenného vývojáře

7.6.3 Série Assassin's Creed

7.6.3.1 Assassin's Creed

Vývojář: Ubisoft

Webová stránka hry:

<https://www.ubisoft.com/en-gb/game/assassins-creed/>

Rok vydání: 2007

Lokalizace: angličtina

Hodnocení dle serveru Metacritic: 81/100

Časové a místopisné zařazení hry: třetí křížová výprava ve Svaté zemi

Téma hry: v roce 2012 je Desmond Miles unesen společností Abstergo Industries, která Desmonda potřebuje, neboť jeho DNA obsahuje genetické vzpomínky jeho prapředka asasína Altaïra Ibn-la' Aháda. Abstergo Industries je moderní templářskou organizací, která po staletí s asasíny soupeří. Cílem templářů je získání „Kousku ráje“, pomocí něhož chtějí templáři ve světě nastolit nový pořádek, čemuž se asasíni snaží v celé historii lidstva zabránit. Artefakt byl templáři odhalen ve Svaté zemi v roce 1191, kde se právě v té době pohyboval Desmondův předek Altaïr. Unesený Desmond je tedy připojen do přístroje nazvaného „Animus“, který dokáže genetické vzpomínky prapředků přehrávat. Desmond tedy prožívá události ze života svého prapředka ve Svaté zemi – konkrétně ve městech Jeruzalém, Akkon a Damašek, aby templářům odhalil, kde se ztracený artefakt nachází.⁶⁹

Historické osobnosti ve hře: William V Marquess of Montferrat, Master Sibrand, Richard Lví Srdce, Robert IV of Sablé, Ibn Jubayr, Rashid ad-Din Sinan

7.6.3.2 Assassin's Creed II

Vývojář: Ubisoft

Webová stránka hry:



Obrázek 34 - Assassin's Creed



Obrázek 35 - Assassin's Creed II

⁶⁹ Assassin's Creed. *Assassin's Creed Wiki* [online]. [cit. 2018-01-27]. Dostupné z: http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Assassin%27s_Creed

<https://www.ubisoft.com/en-gb/game/assassins-creed-2/>

Rok vydání: 2010

Lokalizace: angličtina

Hodnocení dle serveru Metacritic: 86/100

Časové a místopisné zařazení hry: renesanční Itálie

Téma hry: hra přímo navazuje na události prvního dílu. Desmond Milesovi se podaří uprchnout ze společnosti Abstergo Industries. Na útěku se spojí s asasíny, kteří jej opět připojí do Animu. Tentokrát Desmond prožívá vzpomínky Ezia Auditore da Firenze, původem z Florencie, na konci 15. století. Stejně jako v prvním díle jsou zde primárními cíli nalezení „Kousku ráje“, který Altaïr před smrtí ukryl a boje s templáři. Vše probíhá na pozadí Eziova života, od momentu, kdy jsou Eziovi otec a bratři zatčeni, falešně obviněni z velezrady a popraveni. Eziovi se společně s matkou a sestrou podaří z Florencie uprchnout ke strýci do Monteriggioni. Ezio se přidá k řádu asasínů a rozhodne se svého otce pomstít. Mimo již zmíněných lokací Ezio pronásleduje své nepřátele v Benátkách a Vatikánu.⁷⁰

Historické osobnosti ve hře: Leonardo da Vinci, Lorenzo de' Medici, Lucrezia Borgia, papež Alexander VI.

7.6.3.3 Assassin's Creed III

Vývojář: Ubisoft

Webová stránka hry:

<https://www.ubisoft.com/en-gb/game/assassins-creed-3/>

Rok vydání: 2012

Lokalizace: angličtina, české titulky

Hodnocení dle serveru Metacritic: 80/100

Časové a místopisné zařazení hry: 18. století, USA

Téma hry: poslední příběh, jehož hlavní postavou v přítomnosti je Desmond Miles, který se snaží v tajném chrámu zvrátit konec světa. V roli předka se Desmond nejprve vrací do života Haythama Kenwaye, později odhaleného jako člena templářského řádu. Následně hráč pokračuje v roli jeho syna pojmenovaného Ratonhnhaké:ton. Napůl indián, napůl Angličan, který žil sám s matkou, dokud do jeho vesnice nevpádli kolonizátoři, kteří ji vypálili a jeho matku zabili. Ratonhnhaké:ton přísahá kolonizátorům pomstu, k čemuž mu pomůže Achilles



Obrázek 36 - Assassin's Creed III

⁷⁰ Assassin's Creed II. *Assassin's Creed Wiki* [online]. [cit. 2018-01-27]. Dostupné z: http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Assassin%27s_Creed_II

Davenport, postarší muž a člen řádů asasinů, který jej zasvětil do učení asasinů a zároveň mu dává krycí jméno Connor, aby tak skryl jeho indiánský původ. Po výcviku se Connor připojí k Americké revoluci, jelikož jeho nepřátelé ve válce sympatizují s Angličany.⁷¹

Historické osobnosti ve hře: Samuel Adams, John Hancock, George Washington, Benjamin Franklin, Charles Lee, Thomas Jefferson

7.6.3.4 Assassin's Creed IV: Black Flag

Vývojář: Ubisoft

Webová stránka hry: <https://www.ubisoft.com/en-gb/game/assassins-creed-4-black-flag/>

Rok vydání: 2013

Lokalizace: angličtina, české titulky

Hodnocení dle serveru Metacritic: 84/100

Časové a místopisné zařazení hry: 1715, Karibik

Téma hry: hra se odehrává v roce 1715 v Karibském moři.



Tento díl série neobsahuje pasáže ze současnosti, *Obrázek 37 - Assassin's Creed IV: Black Flag* vzpomínky jsou čerpány z tzv. „vzorku 17“. Hlavní postavou hry je Edward Kenway, pirát, který se k bratrstvu asasinů dostane, když zavraždí a oloupí asasína, jenž se rozhodl bratrstvo zradit a spojit se s templáři. Edward krom role asasína stále zůstává pirátem, a proto je většina misí ve hře spjata s námořní tematikou.⁷²

Historické osobnosti ve hře: Anne Bonny, Charles Vane, Edward „Černovous“ Thatch

7.6.3.5 Assassin's Creed: Unity

Vývojář: Ubisoft

Webová stránka hry: <https://www.ubisoft.com/en-gb/game/assassins-creed-unity/>

Rok vydání: 2014

Lokalizace: angličtina, české titulky

Hodnocení dle serveru Metacritic: 70/100

Časové a místopisné zařazení hry: Velká francouzská revoluce, Francie



Obrázek 38 - Assassin's Creed: Unity

⁷¹ Assassin's Creed III. *Assassin's Creed Wiki* [online]. [cit. 2018-02-02]. Dostupné z: http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Assassin%27s_Creed_III

⁷² Assassin's Creed IV: Black Flag. *Assassin's Creed Wiki* [online]. [cit. 2018-02-02]. Dostupné z: http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Assassin%27s_Creed_IV:_Black_Flag

Téma hry: hlavní postavou hry je Arno Dorian, který je obviněn z vraždy otčima a uvězněn v Bastile, zde se seznámí s asasínem Bellecem, jenž mu odhalí jeho schopnosti a vycvičí ho v boji. Při dobytí Bastily Arno s Bellecem z vězení prchají. Arno se rozhodne připojit k bratrstvu, aby mohl pomstít smrt svého otce asasína a otčima templáře.⁷³

Historické osobnosti ve hře: Marquis de Sade, Ludvík XVI., Maximilien de Robespierre, Napoleón Bonaparte

7.6.3.6 Assassin's Creed: Syndicate

Vývojář: Ubisoft

Webová stránka hry: <https://www.ubisoft.com/en-gb/game/assassins-creed-syndicate/>

Rok vydání: 2015

Lokalizace: angličtina, české titulky

Hodnocení dle serveru Metacritic: 74/100

Časové a místopisné zařazení hry: Viktoriánské období, Londýn

Téma hry: příběh, ve kterém lze hrát za dvě hratelné postavy Jacoba a Evie Freye, je zasazen do konce 19. století do období Viktoriánského Londýna, ten je na počátku hry zcela v rukou templářů, který jej ovládá pomocí gangu zvaného Mizerové (v anglické verzi Blighters). Hráč se snaží v roli dvojčat a jejich



Obrázek 39 - Assassin's Creed: Syndicate

gangu zvaného Věže (v anglické verzi Rooks⁷⁴) město z moci templářů osvobodit. Hra se odehrává v době 2. průmyslové revoluce a je zde silně patrný kontrast mezi centrem Londýna a průmyslovými oblastmi s dlouhou pracovní dobou a dětskou prací.⁷⁵

Historické osobnosti ve hře: Charles Dickens, Charles Darwin, Karl Marx, Arthur Conan Doyle, Alexander Graham Bell, královna Victoria

7.6.3.7 Assassin's Creed: Origins

Vývojář: Ubisoft

Webová stránka hry: <https://assassinscreed.ubisoft.com/game/en-gb/home/>

⁷³ Assassin's Creed: Unity. *Assassin's Creed Wiki* [online]. [cit. 2018-02-06]. Dostupné z: http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Assassin%27s_Creed:_Unity

⁷⁴ České titulky, které jsou ve hře vloženy název gangu pozměnily. Doslovný překlad slova „rooks“ jsou havrani.

⁷⁵ Assassin's Creed: Syndicate. *Assassin's Creed Wiki* [online]. [cit. 2018-02-06]. Dostupné z: http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Assassin%27s_Creed:_Syndicate

Rok vydání: 2017

Lokalizace: angličtina, české titulky

Hodnocení dle serveru Metacritic: 84/100

Časové a místopisné zařazení hry: Starověký Egypt

Téma hry: hlavní postavou hry je Bayek ze Síwy a jeho žena Aya, povoláním medžajové, což byla forma strážní



Obrázek 40 - *Assassin's Creed: Origins*

hlídky ve starověkém Egyptě. Děj je zasazen do období vlády Ptolemaiovců, konkrétněji éra spoluvlády Kleopatry VII a Ptolemaia XIII, tedy období konce egyptské říše. Pasáže ze současnosti navazují na události filmu *Assassin's Creed* z roku 2016.⁷⁶ Pracovnice Absterga Layla Hassan se vydává do Egypta, aby získala objevený artefakt. Místo toho narazí v hrobce na mumie starých asasinů Bayeka a Ayae. Rozhodne se připojit do Animu a prožít jejich vzpomínky, doufaje, že učiní nějaký významný objev, který ve firmě zlepší její postavení.⁷⁷ Historické osobnosti ve hře: Kleopatra VII, Ptolemaius XIII, Julius Caesar, Gaeus Pompeius Magnus, Marcus Junius Brutus, Gaius Cassius Longinus

Typ her: akční adventura

Vzdělávací hry: NE

Vzdělávací prvky ve hrách: historické postavy, autentické budovy a památky příslušné dané zemi a období, významné historické události

Poznámky: do dnešní doby vzniklo mnoho her série *Assassin's Creed*. V práci jsou uvedeny pouze ty nejvýznamnější. Další hra této série, která ponese název *Assassin's Creed: Odyssey*, bude zasazena do období peloponéských válek. Hra má plánované datum vydání 5. října 2018. Součástí každé z uvedených her této série je kodex, který seznamuje hráče s osobami, památkami a historickými událostmi, které se ve hře vyskytují.

Možnost využití her ve výuce: série her *Assassin's Creed* je soubor komerčních her, jejíž pořizovací cena se pohybuje od 200 – 1 500 Kč, v závislosti na konkrétní hře a herní platformě. I přes pořizovací náklady se jedná o jedny z neznámějších her s historickou tematikou, jak je prokázáno v další kapitole. Hry z této série mají ve výuce dějepisu široké využití, neboť se neomezují pouze na jedno historické období, ale každá z her série je zasazena do jiné historické doby a území. Proto lze záběry a videa ze hry využít jako prezentaci vzhledu měst, jejich historických budov a významných historických událostí –

⁷⁶ <https://www.foxmovies.com/movies/assassins-creed>

⁷⁷ *Assassin's Creed: Origins*. *Assassin's Creed Wiki* [online]. [cit. 2018-02-06]. Dostupné z: http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Assassin%27s_Creed:_Origins

vražda Gaia Julia Caesara v Assassin's Creed: Origins, Bostonské pití čaje v Assassin's Creed III, dobytí Bastily v Assassin's Creed: Unity aj.



Obrázek 41 - Katedrála Notre Dame, Paříž, Francie, záběr ze hry Assassin's Creed: Unity



Obrázek 42 - Katedrála Notre Dame, Paříž, Francie, aktuální podoba

7.6.4 Polda 4

Vývojář: Zima Software

Webová stránka hry:

<http://www.polda5.cz/polda-4-informace.php>

Rok vydání: 2002

Lokalizace: čeština



Obrázek 41 - Polda 4

Časové a místopisné zařazení hry: současnost, Paříž během Velké francouzské revoluce, pravěk, Egypt konec 18. století

Téma hry: hlavním tématem hry je cestování časem, při kterém dochází k ovlivňování dějin a přepisování historie. Hlavní postavou hry je polda Pankrác, kterého do budoucnosti vyšle jeho známý, ruský profesor Santusov, aby vyšetřil, jaké světové následky bude mít jeho nový vynález, díky kterému se stane jediným světovým jazykem ruština. Přístroj na cestování časem se však porouchá a Pankrác cestuje skrz různá místa a historické období, která svým počínáním ovlivňuje.

Typ hry: adventura

Vzdělávací hra: NE

Vzdělávací prvky ve hře: následky změn historických událostí a jejich vliv na současnost, historické prostředí pravěku, revoluční Francie, novověkého Egypta

Poznámky: hra byla zařazena do katalogu her, ačkoli jejím primárním námětem není historické zasazení. V období francouzské revoluce však Pankrác bez zřejmého vědomí hráče zasáhne do událostí a způsobí změnu dějin, kde je v současnosti Francie s Anglií ve dlouholeté válce. Hra tedy nutí hráče uvažovat o následcích historických událostí a jejich odrazu v současnosti.

7.6.5 Rise of Nations: Extended Edition

Vývojář: Big Huge Games

Rok vydání: 2014

Lokalizace: angličtina, čeština

Hodnocení dle serveru Metacritic: 89/100



Obrázek 42 - Rise of Nations: Extended Edition

Téma hry: strategie s klasickým námětem budování impéria v průběhu dějin a soupeření s nepřáteli. V rozšířené edici je k dispozici 24 národů. Jejich vývoj je rozdělen do osmi historických období od starověku po moderní imperiální věk. Přejít do nového období přináší kromě nových budov a vojenských jednotek i divy světa, příslušné danému historickému období, např. pyramidy, terakotovou armádu, Versailles, Eiffelovu věž aj. Hra nabízí tři režimy hraní. Kampaň je rozdělena na čtyři samostatné příběhy, popisující významné dobovatelské momenty historie – Alexandr Veliký, Napoleon Bonaparte, Nový svět, Studená válka. V úvodu každé kampaně je krátké historické seznámení s danou dobou a národem. Další možností je dobývání světa zvoleným národem formou expanze, spojeneckými smlouvami a samozřejmě útoky na nepřátelská území. Volná hra pak nabízí hráči takřka neomezené možnosti hraní se zvoleným národem, nepřáteli, herní mapou atd.

Typ hry: real-time strategie

Vzdělávací hra: NE

Vzdělávací prvky ve hře: historické osobnosti, vojenské jednotky, odlišné vzhledy budov národů, významné historické památky z různých historických období.

Poznámky: hra je rozšířenou verzí hry *Rise of Nations* z roku 2003, má vylepšenou grafiku a obsahuje všechny vydané datadisky původní hry.

8. Výzkum o využití her ve výuce

Na dvou základních školách byl v 9. ročnících autorkou práce proveden výzkum, jehož cílem bylo zjistit zájem žáků o využití počítačových her ve výuce, nejvhodnější formu jejich zařazení a obecně znalosti žáků v oblasti her s historickou tematikou. Výzkum se skládal ze dvou částí.

Během první části bylo úkolem žáků vypsát seznam her s historickou tematikou, které tito žáci znají, s cílem zjištění zájmu a znalostí o daný typ her. Před zahájením byli žáci formou diskuze seznámeni s termínem „hra s historickou tematikou“. Žákům byla při vypracování dána možnost vlastní interpretace tohoto termínu, zejména v časovém rozřazení her historických a her odehrávajících se v současném prostředí.

Druhá část výzkumu zahrnovala konkrétní realizace výuky s využitím počítačové hry. Pro tyto účely byla zvolena interaktivní výuková hra „Československo 38-89“. Před realizací výuky bylo nutno žáky v předchozích vyučovacích hodinách seznámit s tematikou Protektorátu Čechy a Morava, zejména s událostmi spjatými s atentátem na říšského protektora Reinharda Heydricha. Bez předchozího seznámení by žáci nebyli schopni porozumět zasazení děje hry.

Výzkum byl proveden v 9. ročnících dvou základních škol. První školou o počtu 20 žáků 9. ročníku byla Fakultní základní škola Olomouc, Tererovo náměstí 1 s rozšířenou výukou tělesné výchovy. Pro výzkum zde byla vymezena omezená časová dotace jedné vyučovací hodiny pro přímé hraní hry a část předcházející vyučovací hodiny pro probrání teoretického kontextu. Jednalo se o třídu výběrovou, ve které žáci dosahovali výborných znalostních výsledků. Druhou školou, na které byl výzkum proveden, je Základní škola a Mateřská škola Břeclav, Kpt. Nálepky 7. Tuto školu, bez specifického zaměření, lze charakterizovat jako běžnou základní školu, ve které žáci dosahují průměrných výsledků. Zde byla délka výzkumu uzpůsobena zájmu žáků a celkově tak byl pro individuální hraní hry vyčleněn čas tří vyučovacích hodin. Celkem se výzkumu účastnilo 17 žáků 9. ročníku této školy, 7 dívek a 10 chlapců, protože však výzkum byl dlouhodobější, počet hrajících žáků byl nepravidelný. Žáci této třídy jsou v běžných hodinách pasivní a upřednostňují vyučovací styl formou výkladu pedagoga, který kontrolními otázkami udržuje pozornost žáků.

V první škole bylo provedeno zjišťování znalostí žáků o hrách s historickou tematikou formou samostatného dotazníku, v němž uvedli počet her, který byl ve výsledku v rozmezí 0 – 13 her. Hry byly započítávány individuálně, nikoli jako jednotné herní série. Průměrně

žáci dané třídy uvedli 4,45 hry. Průměr třídy ovlivňuje odloučený prvek 13 her, který uvedl jeden žák. Zbylí žáci ve třídě se pohybovali v rozmezí 0-9 uvedených her. Největší četnosti dosáhl počet uvedených her 1 a 5, které uvedli čtyři žáci dané třídy. Medián dané třídy má hodnotu 4.

Na druhé základní škole byla znalost her zjišťována jako součást závěrečného dotazníku. Tito žáci hry sepisovali formou herních sérií a počet uveřejněných her je tedy nižší. Žáci v dotazníku uvedli počet her v rozmezí 0 - 4. Průměrně bylo uvedeno 1,55 hry. Viditelný je rozdíl mezi pohlavími. Dívky uvedly průměrně 1 hru, chlapci 1,9 hry. Největší četnosti dosáhl počet uvedených her 1, stejně tak i modus třídy.

Nejčastěji uvedenou herní sérií byla *Mafia* (konkrétně první díl třídílné série). Protože tuto hru uvedly téměř tři čtvrtiny dotazovaných žáků, lze téměř s jistotou říci, že se, možná i pro své české kořeny, jedná o nejnámější hru s historickou tematikou na úrovni žáků základní školy. Druhou nejčastější herní sérií byla *Call of Duty*. Další herní série, které se v dotazníku objevily již v nižší frekvenci byly *Age of Empires*, *World of Tanks*, *Battlefield* a série *Assassin's Creed*.

Za kontroverzní se dá považovat uvedení sportovních her typu FIFA a NHL do dotazníku. Zmíněna byla například hra FIFA 95 vydaná roku 1994. Při diskuzi se žáky o vhodnosti zařazení žáci reagovali historickými prvky v tomto typu her – sportovní kluby a jejich hráči, kteří nejvyšší fotbalovou soutěž v roce 1995 hráli, stadiony, kde se utkání odehrávala. Ačkoli se tedy nejedná o historickou hru v pravém slova smyslu, je pro hráče tohoto typu her i hra odehrávající se před dvaceti lety historií.

Z dotazníku i z diskuze, která po sepsání dotazníku proběhla, lze říci, že žáci mají částečný přehled o hrách s historickými prvky. Při diskuzi bylo ale zjištěno, že rozsah jejich znalostí v této oblasti je mnohem vyšší, neboť při jmenování her, které mohli do dotazníku uvést reagovali velmi pozitivně. Je tedy zřejmé, že žáci tyto hry znají, ale nedokáží je klasifikovat jako hru s historickými prvky. Diskuze o obsahu historických prvků ve hrách dopadla již méně úspěšně. Jako příklad pro rozvinutí diskuze byla zvolena série Mafie, kterou znali téměř všichni dotazovaní žáci. Žáci, ačkoli hru znají, nebyli schopni historické prvky ve hře rozeznat a při jejich jmenování reagovali pasivně. Z diskuze je tak patrné, že se žáci při hraní her soustředí spíše na obsah dané hry než na její prostředí.

Druhá část výzkumu byla na první základní škole zaměřena na jednorázovou realizaci výuky formou počítačové hry Československo 38-89. Protože je hra pojata jako interaktivní rozhovor a pro hraní hry byla školou vymezena omezená časová dotace jedné

vyučovací hodiny, byla pro hraní zvolena forma prezentování na interaktivní tabuli. Žáci se v ovládání hry střídali, otázky a odpovědi však byly vždy voleny po diskuzi celé třídy. Tato diskuze byla řízena vyučujícím, který žáky usměrňoval v unáhlených názorech (např. přímé obvinění pamětníka z kolaborace s nacisty, které by zabránilo v pokračování rozhovoru s touto osobou). Tyto vstupy vyučujícího do hry nutily žáky zamyslet se nad dalším postupem hrou. Zároveň však zabránily poznat následky neuváženého jednání při diskuzích na citlivá témata, jakými druhá světová válka jistě je.

Pro aktivizaci celé třídy během hraní hry byly žákům rozdány pracovní listy, které sloužily jako forma výstupu z této hodiny. Pracovní list byl složen z otázek, na které žáci při postupu hrou získávaly odpovědi. Otázky byly koncipovány tak, aby zahrnovaly učivo dějepisu pro 9. ročník základní školy, např. vysvětlení pojmu gestapo a kolaborace s nacisty. Součástí byly však i otázky rozšiřující znalosti, které žákům lépe pomohou pochopit kontext dané doby, např. zda celý český národ souhlasil s atentátem, či jaké předměty bylo zakázáno vlastnit, a tedy za jejich nalezení hrozilo zatčení policií či gestapem. Odpovědi v pracovním listě byly po skončení hraní prodiskutovány a zkontrolovány.

Po skončení hry byl žákům rozdán dotazník, který zjišťoval, jaký zájem mají žáci o vzdělávání formou počítačových her a konkrétně jak bylo, dle jejich osobního pohledu, vzdělání v této zkušební hodině efektivní. Žáci v dotazníku značili zvolené odpovědi, které byly sestaveny v pětibodové škále.

Výzkumu se zúčastnilo 21 žáků, 10 chlapců a 11 děvčat z 9. ročníku.

První otázka dotazníku byla zaměřena na oblíbenost hry. 76 % žáků uvedlo, že se jim hra líbila. Zbylým 24 % žáků se hra spíše líbila. Rozdíl odpovědí mezi chlapci a dívkami byl minimální. Závěrem první otázky je, že hra žáky zaujala. Procento žáků, kterým se hra líbí by se zřejmě zvedlo, pokud by se změnila forma hraní hry, kdy by každý z žáků hrál hru individuálně na vlastním PC a byl by tedy po celou dobu hraní hry aktivizován. Tuto formu hraní však školní prostředí neumožnilo. [viz. graf 1]

48 % všech žáků uvedlo, že by v hraní hry při časové možnosti pokračovalo. Někteří z žáků o hru projeví takový zájem, že na konci hodiny zjišťovali u vyučujícího dostupnost hry. Menší zájem o pokračování ve hře má druhá polovina třídy. Pouze jeden žák v dotazníku uvedl, že nemá zájem o pokračování hraní hry. Ani tato otázka neukázala významnější rozdíl mezi odpověďmi chlapců a děvčat. Rozdíl průměrných hodnot výsledků ukazuje, že děvčata mají nepatrně větší zájem o pokračování ve hře.

Další otázka výzkumu směřovala k zájmu o tento způsob výuky. S ohledem na téma diplomové práce byly výsledky odpovědí žáků velice uspokojivé. 80 % žáků, kteří

dotazník vyplnili ,odpovědělo, že se jim způsob výuky formou hraní počítačových her líbí. Zbylých 20 % žáků odpovědělo, že se jim hodina spíše líbila. Podobně jako u předchozí otázky i zde je průměr výsledků děvčat nepatrně vyšší než průměr chlapců. [viz. graf 2]

Cílem výzkumu bylo žákům zprostředkovat znalosti jinou formou než běžnou výukou. Úkolem žáků v dalších otázkách bylo tedy porovnat výzkumnou hodinu s běžnou výukou, a to ve dvou faktorech, oblíbenost hodiny a počet získaných znalostí v porovnání s klasickou frontální výukou. Zároveň také zjistit, zda žáci mají zájem o zařazení vzdělávání formou počítačových her. Že žáky výuka formou počítačové hry zaujala více než běžná výuka, uvedlo 70 % žáků. 30 % žáků uvedlo, že je výuka zaujala trochu více než běžná výuka. Z výsledků této otázky lze vycházet, že žáci přijali změnu formy výuky velice pozitivně. Nicméně nejedná se o překvapivé výsledky, neboť jakákoli změna výuky oproti praktikované frontální výuce je pro žáky vítaná.

Otázka na počet získaných znalostí ve srovnání s běžnou výukou přinesla nejvíce rozličné výsledky, nikoli mezi pohlavími, ale mezi odpověďmi. Toto byla také jediná otázka, na kterou někteří respondenti odmítli odpovědět, neboť nedokázali posoudit v krátkém časovém rozsahu počet získaných znalostí ze hry, které by srovnaly se svými znalostmi z výuky. Dále 14 % všech dotázaných, a to pouze chlapci, odpovědělo, že dle jejich názoru si z této hodiny odnesli více poznatků než z běžné hodiny. 38 % žáků z této hodiny získalo spíše více poznatků. 24 % žáků uvedlo, že hraním hry získali spíše méně poznatků, než v běžné výuce. Jeden žák uvedl, že z hodiny získal méně poznatků, ačkoli na předchozí otázku reagoval, že oproti běžné výuce ho výuka hraním hry zaujala více. Čtyři žákyně nebyly schopny hodiny srovnat a proto se rozhodly odpověď na otázku vynechat. [viz. graf 3] Protože je hra zaměřena na prohlubování znalostí o Protektorátu Čechy a Morava žáci, kteří jsou pravidelně vzděláváni frontální výukou, a přijímají tak každou vyučovací hodinou stručné kusé informace v souladu se vzdělávacím plánem dané školy, mnohdy nevidí význam v prohlubování znalostí. Zde vše závisí také na dvou faktorech, zájem žáků o daný předmět a pedagog, který dokáže v žácích tento zájem vzbudit. Pokud žák není k rozšiřování znalostí mimo stanovené učivo dostatečně motivovaný, nemůže být výuka efektivní. Tato konkrétní hra, která je rovněž hrou vzdělávací, je výjimečná v tom, že nutí hráče uvažovat nad následky a důsledky vlastního jednání při rozhovorech a nad chováním dotazovaných lidí za období protektorátu, na což není v běžné výuce prostor. Výsledky jsou zřejmě ovlivněny i jednorázovým hraním hry, při kterém žáci nemají možnost hru dostatečně prozkoumat.

Otázka směřující na zájem žáků o zařazení vzdělávacích her do výuky přinesla velice pozitivní výsledky. Všichni dotazovaní považují hraní her za vhodné doplnění běžné výuky a jejich zařazení by uvítali.

Výsledky, které byly získány na první dotazované škole, především prokázaly, že žáky výuka formou počítačové hry zaujala. Zda byla ovšem tato výuka efektivní a žáci díky hraní hry získali nové poznatky, nebylo možné z důvodu krátkého trvání výzkumu prokázat.

Pro výzkum vzdělávání formou počítačových her na druhé škole, byla stejně jako na škole první zvolena hra *Československo 38-89* s tím rozdílem, že na této škole nebyl pro výzkum vymezen určitý čas, ale vše se odvíjelo od zájmu žáků. Nakonec tedy byl pro výzkum vyčleněn čas tří vyučovacích hodin přímého hraní v počítačové učebně dané školy. První hodinu byla výuka řízena učitelem, žáci se s hrou seznamovali a pracovali také s pracovním listem (podobným, jaký byl použit již na první škole), kde zaznamenávali získané poznatky ze hry, které byly na konci hodiny prodiskutovány. Protože však tempo hraní každého žáka bylo individuální a počet hrajících žáků byl proměnlivý, nebylo v možnostech učitele v dalších hodinách vést výuku řízenou, ale žákům byla dána možnost volného postupu hrou, kdy učitel sloužil pouze jako jejich koordinátor. Hraní hry byla vyhrazena polovina týdenní časové náplně výuky dějepisu, a proto v běžné výuce která tématicky souběžně probíhala s hraním vzdělávací hry, mohl učitel využívat nově nabitých poznatků žáků o tématu Protektorát Čechy a Morava, které žáci ze hry získali a ověřovat tak jejich pozornost při hraní hry.

První problémy nastaly již při druhém hraní hry. Hra je složena z interaktivních rozhovorů s pamětníky a žáci vybírají vhodné otázky nebo odpovědi, kterými s pamětníkem komunikují a ne všechny odpovědi vedou k získání potřebných informací pro pokračování hry. Hra ovšem hráči na konci rozhovoru s pamětníkem neoznámí, že doposud nezískal všechny důležité informace, ale pouze mu nabídne možnost opakování rozhovoru či pokračování ve hře. Pokud hráč nezískal z rozhovoru potřebnou informaci a rozhodne se ve hře pokračovat, zobrazí se závěrečné titulky, hra končí a je ji nutné opakovat. Tato situace, která zapříčiní předčasný konec hry byla žáky objevena pouze při rozhovoru s jedním pamětníkem, setkali se s ní však téměř všichni žáci a byli nuceni hru opakovat. Ačkoli bylo v dané hodině objeveno i řešení správného postupu hrou, které bylo všem žákům vysvětleno, někteří žáci hru až třikrát opakovali, čímž byli k dalšímu hraní značně demotivováni.

Hraní hry bylo nakonec předčasně ukončeno třetí vyučovací hodinu, neboť téměř polovina žáků (zejména ti, kteří ji byli nuceni několikrát opakovat) nejevila již o hraní hry zájem. Někteří z žáků již také dialogy přeskakovali a odpovědi volili náhodně, jen aby

urychlili průchod hrou. Protože tato forma hraní již nebyla vůbec efektivní, byl učitel nucen výzkum předčasně ukončit a žákům, kteří měli zájem v hraní pokračovat nabídnout možnost hraní ve volných vyučovacích hodinách. Žádný z žáků však již dále v hraní dle informací nepokračoval.

Pro zjištění výsledků vzdělávání formou počítačových her, které bylo však kombinováno i s běžnou výukou, byl žákům rozdán dotazník. Ze 17 žáků, kteří se výzkumu účastnili, jich poslední testovací hodinu dotazník vyplnilo 11, konkrétně 7 chlapců a 4 děvčata. Pro malý počet dotazovaných žáků nebude ve výsledcích porovnáván faktor pohlaví. Dotazník byl opět tvořen otázkami s možností škálové odpovědi, zařazeny však byly i otevřené otázky, kde žáci mohli například vyjádřit svůj názor na hru.

První otázky dotazníku byly zaměřeny na sebehodnocení vlastních znalostí tématu Protektorátu Čechy a Morava před a po hraní vzdělávací hry. Hodnotit se žáci mohli na pětibodové škále, kterou lze srovnat se známkovacím systémem na základních školách.

Nejvíce žáků, konkrétně šest, ohodnotilo své znalosti před hraním hry jako podprůměrné. Tři žáci jako průměrné a po jednom žáku bylo obdrženo hodnocení znalostí nadprůměrné a malé. Žádný z žáků své znalosti neohodnotil jako velké. Své znalosti po hraní hry žádný z žáků neohodnotil jako malé. Jeden z žáků své znalosti hodnotí jako podprůměrné. Průměrné znalosti označilo šest žáků. Tři žáci nadprůměrné a jeden z žáků velké znalosti. [viz. graf 3, 4]

Mimo jednoho žáka všichni dotazovaní uvedli, že jejich znalosti se po hraní hry zvětšily, pouze jeden z žáků své znalosti hodnotí jako stagnující. U devíti z jedenácti dotazovaných studentů byl růst znalostí o jeden stupeň, jeden student zlepšení svých znalostí po hraní hry hodnotí o dva stupně. Výsledky prvních otázek pozitivně ukazují, že žáci pociťují navýšení svých znalostí po hraní hry. Protože však současně s hraním hry probíhala klasická výuka s tématem Protektorátu Čechy a Morava, lze předpokládat, že výsledek je znalostmi z výuky alespoň částečně ovlivněn. Naopak žáci měli možnost se v dotazníku vyjádřit nad otázkou, jaké konkrétní znalosti a informace ze hry získali. Ačkoli odpovědi byly spíše stručné, žáci zmiňovali například rozšíření znalostí o přidělových lístcích, českém odboji či uzavření vysokých škol v roce 1939. Šest z jedenácti žáků v další otázce také uvedlo, že znalosti získané v počítačové hře v hodinách dějepisu využili, například při společném opakování na začátku hodiny.

Hra Československo 38-89 všechny žáky zejména první hrací hodinu zaujala. S objevením dříve zmíněného problému ve hře a následného kompletního opakování hry

zájem žáků o hraní klesal. I přesto šest žáků označilo, že se jim hra líbila a pět žáků, že se jim hra spíše líbila. [viz. graf 6] Vzhledem k netypickému stylu hry, který by se dal přirovnat k vizuálním novelám, se kterým se žáci běžně při hraní počítačových her neseťkávají, jsou výsledky, také s ohledem na problémy s hraním, velice dobré. Žáci se v dotazníku vyjádřili, že se jim na hře líbil její děj, design i široká možnost dialogových odpovědí, a tedy zdánlivě volné hraní hry. Naopak kritizovány byly mnohdy velmi dlouhé monology dotazovaných postav a monotónní, až někdy zvláštní minihry, které hru vyplňují.

Stejně jako v první testované třídě i zde byla položena otázka, kde žáci měli srovnávat znalosti získané v běžné výuce, se znalostmi získanými ve hře. Protože hraní hry probíhalo souběžně s běžnou výukou, měli žáci dostatek informací pro porovnávání. Devět z jedenácti žáků odpovědělo, že ze hry získalo spíše více informací než z běžné výuky a dva žáci dokonce, dle osobního ohodnocení, získali poznatků více. [viz. graf 7] Vzhledem k charakteru třídy, kdy se žáci v běžných hodinách chovají pasivně, jsou zvyklí informace pouze přijímat a ne s nimi dále pracovat či o nich diskutovat, data ukazují, že počítačové hry nabízejí učitelům účinnou možnost jak motivovat pasivní žáky k rozšiřování znalostí.

Výuka formou počítačových her se sedmi žákům líbila a čtyřem žákům spíše líbila. Přes problémy při hraní, kdy někteří žáci mnohdy opakovali hru s nelibostí, ve výsledku styl výuky žáky zaujal. Téměř všichni žáci projevíli zájem o hraní i jiných historických her, jakožto náhradu běžné výuky, což s ohledem na plnění školního vzdělávacího plánu nemohlo být bohužel uskutečněno. Otázkou však zůstává, zda žáci historické hry chtějí hrát, aby rozšířili své poznatky v oblastech historického zaměření hry, či pouze chtějí hraním her nahradit standardní výuku a historické prvky ve hrách vnímat nebudou. Pokud bych usuzovala pouze pomocí prvního či druhého hraní hry, zde převládala touha po hraní hry. Ve třetí hrací hodině už žáci tak velkou pozornost hře nevěnovali a spíše využívali, při nepozornosti pedagoga, PC jiným způsobem, než hraním vzdělávací hry, což je pro účely výuky dějepisu zcela neefektivní.

Prvním důležitým poznatkem ohledně využití počítačových her přímo v hodinách dějepisu je to, že nejefektivnější vzdělávání žáků z pohledu učitele probíhá první hrací hodinu, kdy se žáci se hrou seznamují. V dalších hodinách zájem žáků o hru již postupně klesá. Faktorem je jistě i to, že vybraná testovací hra je vzdělávacího typu, obsahuje stále se opakující herní postupy (rozhovory s pamětníky) a neposkytuje tedy takovou míru zábavy jako běžné komerční počítačové hry. Oproti hraní na první škole, kdy byla hra spuštěna na interaktivní tabuli a ovládal ji najednu pouze jeden žák, byli na škole druhé do hry současně

zapojení všichni žáci. Každý hráč hrál svou vlastní hru a mohl se tedy nad zvolenými odpověďmi rozhodovat dle vlastního uvážení, nikoli dle rozhodnutí kolektivu. Pro další zařazení her s historickou tematikou do výuky je dle dosavadních výsledků efektivnější, pokud žáci mohou hrát individuálně na vlastním herním zařízení, aby byli zaktivizováni po celou dobu hraní hry.

Z výsledků dotazníku, ale i při rozhovorech se žáky bylo zjištěno, že žáci o vzdělávání s pomocí počítačových her zájem mají. Při vlastním hraní však u her vnímají spíše děj, než prostředí ve kterém se hra odehrává. Pokud jsou však žáci na historické prvky upozorněni, např. při práci s pracovním listem, dokáží s nimi pracovat a získat tak nové znalosti a poznatky.

Při zkoumání efektů vzdělávání žáků touto netradiční formou je dilema zvolení vhodné kontrolní metody. Pokud žáky necháme hru volně hrát, aby si na hru vytvořili vlastní názor a informace z ní získávali sami svým tempem i stylem hraní, je vhodné žákům umožnit na konci hodiny diskuzi, ve které by si navzájem vyjádřili, jaké znalosti se daly ze hry získat. Učitel bude v této fázi zaujímat roli koordinátora. Protože však většina moderních digitálních her není tvořena k lineárnímu hraní, každý hráč může hrát hru vlastním postupem, a tedy může za stejných podmínek odehrát jinou část hry. Žák tak nemusí v diskuzi nalézt společné téma s ostatními spolužáky. Pokud se budeme snažit žáky v hraní usměrnit v jednotném postupu například pracovním listem, který žáci budou počas hraní hry vypracovávat, získají ze hry především informace, dle představy pedagoga, nikoli vlastním poznáváním. Každá z metod má své výhody i nevýhody a záleží pouze na vyučujícím, jakou zvolí.

Závěr

V úvodu diplomové práce byly čtenářům objasněny pojmy digitální hra a další termíny, kterými můžeme tyto hry označovat. Tuto technologii lze označit za relativně mladé médium, neboť její vývoj byl zahájen v polovině 20. století, dalších pár desetiletí ale trvalo, než bylo toto médium zprostředkováno běžným uživatelům. Bylo vytvořeno mnoho herních žánrů, které uspokojí požadavky každého hráče. Do současné doby prošly hry velkým vývojem a lze pouze hádat, jak se toto médium za další desetiletí promění.

Možností využití počítačových her při výuce je mnoho. V současnosti se ve školách nejvíce využívá vzdělávacích počítačových her a programů, a to jako možnost opakování a fixace již probraného učiva. Dějepis se však neřadí k předmětům, pro které by byly hry prioritně vyráběny a na trhu tedy není dostatečný výběr her, mezi kterými by pedagog našel tu nejvhodnější, vzhledem ke svému stylu výuky. Naopak GBL je metodou nabízející možnosti využití počítačových her jako formu výuky.

Úkolem hlavní části práce bylo čtenáře informovat o neznámějších počítačových hrách, jejichž děj je situován do minulosti a lze tedy předpokládat, že autoři hry vytvořili ve stylu doby, do které hru vložili. Cíleně byly do katalogu her vybrány i hry, jež jsou pouhou recesí na hry s historickou tematikou, ale právě díky těmto hrám se žák může naučit rozlišovat hry, ze kterých může krom zábavy a odreagování získat i poznatky a ty, které žádné výukové prvky neobsahují.

U vybraných her byl také navržen postup jejího zařazení do výuky. Prioritně byly vybrány hry, jejichž pořizovací náklady jsou nulové, a tedy jejich zařazení do vzdělávání nepředstavuje pro školy finanční zátěž. Pokud nemá vedení školy zájem o pořízení počítačových her jako formy vzdělávání, lze hraní hry nahradit video ukázkami ze hry. Tyto ukázky pak mohou žáky motivovat k zakoupení hry a dalšímu hraní i vzdělávání v domácím prostředí. Navržené postupy jsou pouze ukázkové, neboť jak ukázal provedený výzkum o zařazení her do výuky, vzdělávání touto formou se odvíjí od zájmu a individuální snaze žáků.

Jedním z cílů diplomové práce bylo prokázat zájem žáků o zařazení počítačových her do výuky dějepisu. Testovací skupiny žáků devátých tříd základních škol prokázaly, že jejich využití v hodinách je netradičním ozvláštňením jinak běžných hodin a možností, jak žáky ke většímu zájmu o dějepis motivovat.

V testovacích hodinách, kdy byla počítačová hra využita jako forma výuky, se nejvíce osvědčilo, pokud žáci mohli hrát na svém vlastním herním zařízení a byli tak neustále aktivizováni. Při hraní však byly objeveny problémy s pozorností žáků, kteří

ji nezvládli udržet při hraní déle než jednu herní vyučovací hodinu, při delším hraní někteří z žáků spouštěli na PC bez vědomí učitele i jiné programy, čímž hodinu narušovali. Pokud tedy má být tento styl výuky efektivní, je vhodné ho do běžné výuky zařazovat pouze nárazově, a to v rozsahu jednoho hraní. Žáci během tohoto hraní mají možnost hru dostatečně poznat a věnují jí pozornost. Dlouhodobý styl výuky touto formou se v testovací skupině neosvědčil.

Seznam zkratek

aj. – a jiné

apod. – a podobně

ca. - cirka

DLC – downloadable content (*stahovatelný obsah do hry*)

FPS – First-person shooter (*hra střílečího typu z pohledu první osoby*)

GBL – Game Based Learning (*učení formou počítačových her*)

MMORPG – massively multiplayer online role-playing game (*online hra na hrdiny*)

např. – například

NES – Nintendo Entertainment Systém (*typ konzole Nintendo*)

RPG – role-playing game (*hra na hrdiny*)

SNES – Super Nintendo Entertainment Systém (*typ konzole Nintendo*)

TPS – Third-person shooter (*střílečí hra z pohledu třetí osoby*)

tzv. – takzvaně

Seznam obrázků

Obrázek 1 – OXO

Obrázek 2 – Herní cartridge se hrou Super Mario Bros

Obrázek 3 – Wolfenstein 3D zobrazující nacistickou symboliku

Obrázek 4 – Závěrečné titulky hry P.R.E.S.S.T.A.V.B.A.

Obrázek 5 - Záběr ze hry TS Poznáváme minulost IV

Obrázek 6 - Evropa 2045

Obrázek 7 – Úvod hry GhettOut

Obrázek 8 - Far Cry Primal

Obrázek 9 - Prehistorik

Obrázek 10 - Grepolis

Obrázek 11 - Mummy Maker

Obrázek 12 - Travian Kingdoms

Obrázek 13 - Crusader Kings II

Obrázek 14 - Kingdom Come: Deliverance

Obrázek 15 - Sázavský klášter, dokládající realističnost hry, vlevo aktuální podoba, vpravo záběry ze hry

Obrázek 16 - Stronghold Crusader 2

Obrázek 17 - Banished

Obrázek 18 - Europa Universalis IV

Obrázek 19 - The Oregon Trail

Obrázek 20 - Victoria II

Obrázek 21 - Battlefield 1

Obrázek 22 - Call of Duty: přehrada Eder, Německo

Obrázek 23 - Call of Duty 2: budova říšského sněmu v Německu

Obrázek 24 - Call of Duty WWII: záběry z DLC The Resistance

Obrázek 25 - Československo 38-89

Obrázek 26 - Mafia: The City of Lost Heaven

Obrázek 27 - Mafia II

Obrázek 28 - Mafia III

Obrázek 29 - World of Tanks

Obrázek 30 - Age of Empires

Obrázek 31 - Age of Empires II

Obrázek 32 - Age of Empires III

Obrázek 33 - Age of Mythology

Obrázek 34 - Assassin's Creed

Obrázek 35 - Assassin's Creed II

Obrázek 36 - Assassin's Creed III

Obrázek 37 - Assassin's Creed IV: Black Flag

Obrázek 38 - Assassin's Creed: Unity

Obrázek 39 - Assassin's Creed: Syndicate

Obrázek 40 - Assassin's Creed: Origins

Obrázek 41 - Katedrála Notre Dame, Paříž, Francie, záběr ze hry Assassin's Creed:

Unity

Obrázek 42 - Katedrála Notre Dame, Paříž, Francie, aktuální podoba

Obrázek 43 - Polda 4

Obrázek 44 - Rise of Nations: Extended Edition

Použitá literatura a prameny

Knižní zdroje:

CRAVEN, M. P. – GROOM, M. J. (2015) *Computer games for user engagement in attention deficit hyperactivity disorder (ADHD) monitoring and therapy*. In: International Conference on Interactive Technologies and Games (iTAG) 2015, Oct 2015, Nottingham, UK.

How are digital games used in schools?: main results of the study : synthesis report. Brussels: European Schoolnet, EUN Partnership AISBL, 2009. ISBN 9789078209867.

JIRKOVSKÝ, J. *Game industry 2*. Praha: D.A.M.O., 2012. ISBN 978-80-904387-3-6

JIRKOVSKÝ, J. *Game industry 3*. Praha: D.A.M.O., 2013. ISBN 978-80-904387-4-3

MAZÁK, E. *Počítačová výuka*. Praha: České vysoké učení technické, 1991. ISBN 80-01-00529-1

PICKA, K. – PEŠKOVÁ, K. (2018). Vnímání digitálních her jako vzdělávacího média žáky základních škol. *Journal of Technology and Information Education*, 10(1). doi: 10.5507/jtie.2018.002.

WHITTON, N. *Learning with digital games: a practical guide to engaging students in higher education*. New York: Routledge, 2010. ISBN 978-0415997744

Internetové zdroje:

DOSTÁL, J. *Výukový software a didaktické hry – nástroje moderního vzdělávání*. *Časopis pro technickou a informační výchovu*. [online]. 2009, Olomouc, Vydala Univerzita Palackého, Ročník 1, Číslo 1, [cit.2017-12-30]. ISSN 1803-537X, URL: <http://www.jtie.upol.cz>

ENDELSTAD, T. – TORGERSEN L. *Computer games and violence: Is there really a connection?* [online]. 2003, 11 str. [cit. 2018-05-19]. Dostupné z: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05163.54594.pdf>

Ing. SCHALKOVÁ, H. *Projekt ENVIGAME* [online]. [cit. 2018-05-30]. Dostupné z: <https://digifolio.rvp.cz/view/view.php?id=5167>

KHARPAL, A. Mobile game revenue to pass console, PC for first time. In: *CNBC* [online]. 2016 [cit. 2017-12-30]. Dostupné z: <https://www.cnbc.com/2016/04/22/mobile-game-revenue-to-pass-console-pc-for-first-time.html>

NASKE, P. Výukové digitální hry ve školách – výzkum. *Metodický portál: Články* [online]. 07. 12. 2009, [cit. 2018-05-29]. Dostupný z WWW: <<https://clanky.rvp.cz/clanek/c/g/6491/VYUKOVE-DIGITALNI-HRY-VE-SKOLACH---VYZKUM.html>>. ISSN 1802-4785.

ProActive. *Production of Creative Game-Based Learning Scenarios* [online]. 2014 [cit. 2018-05-27]. Dostupné z:

http://www.ub.edu/euelearning/proactive/documents/handbook_creative_gbl.pdf

ŠULC, T. *Vývoj technologií počítačových her — druhý díl: 6. id Software vládne (hernímu) světu* [online]. 2.9.2011 [cit. 2018-05-09]. Dostupné z:

<https://pctuning.tyden.cz/multimedia/hry-a-zabava/21815-vyvoj-technologie-pocitacovych-her-druhy-dil?start=6>

Tabulka generací [online]. [cit. 2018-05-27]. Dostupné z: <http://generace.forbes.cz/tabulka/>

TEACHTHOUGHT STAFF. 6 Basic Benefits Of Game-Based Learning. In: *TeachThought* [online]. 2012 [cit. 2017-12-31]. Dostupné z: <https://www.teachthought.com/technology/6-basic-benefits-of-game-based-learning/>

THE ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION. *Essential Facts About the Computer and Video Game* [online]. 2017 [cit. 2018-05-09]. Dostupné z: http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/09/EF2017_Design_FinalDigital.pdf

Tim K. *kündigte Tat im Internet an* [online]. 2009 [cit. 2018-05-19]. Dostupné z: <https://www.stern.de/panorama/stern-crime/amoklauf-in-winnenden-tim-k--kuendigte-tat-im-internet-an-3429990.html>

TIŠNOVSKÝ, P. *Historie vývoje počítačových her (1.část - první milníky)* [online]. [cit. 2018-05-02]. Dostupné z: <https://www.root.cz/clanky/historie-vyvoje-pocitacovych-her-1-cast-prvni-milniky/>

VESELÁ, L. *Vzdělávání založené na digitálních hrách (Game Based Learning)* [online]. [cit. 2018-05-28]. Dostupné z: <http://www.inflow.cz/vzdelavani-zalozene-na-digitalnich-hrach-game-based-learning>

Internetové zdroje zaměřené počítačové hry:

Age of Empires II., In: *Doupě.cz* [online]. [cit. 2018-02-02]. Dostupné z: <https://doupe.zive.cz/clanek/age-of-empires-ii>

Age of Empires III. *Age of Empires Wiki* [online]. [cit. 2018-02-02]. Dostupné z: http://ageofempires.wikia.com/wiki/Age_of_Empires_III

Age of Empires. *Age of Empires Series Wiki* [online]. [cit. 2018-02-06]. Dostupné z: http://ageofempires.wikia.com/wiki/Age_of_Empires:Portal

Age of Mythology, In: *Games.cz* [online]. [cit. 2018-02-02]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/recenze/age-of-mythology-recenze-49228>

Assassin's Creed II. *Assassin's Creed Wiki* [online]. [cit. 2018-01-27]. Dostupné z: http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Assassin%27s_Creed_II

Assassin's Creed III. *Assassin's Creed Wiki* [online]. [cit. 2018-02-02]. Dostupné z: http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Assassin%27s_Creed_III

Assassin's Creed IV: Black Flag. *Assassin's Creed Wiki* [online]. [cit. 2018-02-02]. Dostupné z: http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Assassin%27s_Creed_IV:_Black_Flag

Assassin's Creed. *Assassin's Creed Wiki* [online]. [cit. 2018-01-27]. Dostupné z: http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Assassin%27s_Creed

Assassin's Creed: Origins. *Assassin's Creed Wiki* [online]. [cit. 2018-02-06]. Dostupné z: http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Assassin%27s_Creed:_Origins

Assassin's Creed: Syndicate. *Assassin's Creed Wiki* [online]. [cit. 2018-02-06]. Dostupné z: http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Assassin%27s_Creed:_Syndicate

Assassin's Creed: Unity. *Assassin's Creed Wiki* [online]. [cit. 2018-02-06]. Dostupné z: http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Assassin%27s_Creed:_Unity

Call of duty II. *Call of Duty Wiki* [online]. [cit. 2018-01-27]. Dostupné z: http://callofduty.wikia.com/wiki/Call_of_Duty_2

Call of duty WWII. *Call of Duty Wiki* [online]. [cit. 2018-02-06]. Dostupné z: http://callofduty.wikia.com/wiki/Portal:Call_of_Duty:_WWII

Call of duty. *Call of Duty Wiki* [online]. [cit. 2018-01-27]. Dostupné z: http://callofduty.wikia.com/wiki/Call_of_Duty

Crusader Kings II. *Games.cz* [online]. 2012 [cit. 2018-02-06]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/crusader-kings-ii-14205>

Dějepis zajímavě (1945-1992). *PACHNER, vzdělávací software, s.r.o.* [online]. [cit. 2018-05-16]. Dostupné z: <http://www.pachner.cz/vyukove-programy-95k/dejepis-116k/dejepis-zajimave-1945-1992-1340p>

Europa Universalis IV., In: *Games.cz* [online]. 2013 [cit. 2018-02-06]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/europa-universalis-iv-15141>

Evropa 1945 [online]. [cit. 2018-05-16]. Dostupné z: <http://www.evropa2045.cz/>

Far Cry Primal Trailer - 101 [US]. In: Youtube [online]. 09.02.2016 [cit. 2018-02-06]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=HI_HA5Hfr54&has_verified=1. Kanál uživatele Ubisoft US

GDC 2017: Oregon Trail – nejúspěšnější výuková hra všech dob. In: *Games.cz* [online]. 2017 [cit. 2018-02-06]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/tema/gdc-2017-oregon-trail-nejuspesnejsi-vyukova-hra-vsech-dob-294082>

Herní konzole-Atari 2600 [online]. [cit. 2018-05-05]. Dostupné z: http://www.retrogames.cz/konzole_atari2600.php?language=CZ

Kingdom Come RPG [online]. [cit. 2018-02-18]. Dostupné z: <https://www.kingdomcomerpg.com/cs/game-features/realism>

KONFRŠT, J. The Elder Scrolls Online spouští novou verzi bez měsíčních poplatků. In: *Games.cz* [online]. 2015 [cit. 2017-12-05]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/oznameni/the-elder-scrolls-online-spousti-novou-verzi-bez-mesicnich-poplatku-248914>

Mapa Kingdom come deliverance je krásným příkladem středověké historie, In: *Games.cz* [online]. [cit. 2018-02-18]. Dostupné z: <https://doupe.zive.cz/clanek/mapa-kingdom-come-deliverance-je-krasnym-prikladem-stredoveke-historie>

Nejstarší hra na PC [online]. [cit. 2018-05-02]. Dostupné z: <http://www.1000nej.cz/nejstarsi-hra-na-pc.html>

SILCOM MULTIMEDIA. *Didakta – Dějepis* [online]. [cit. 2018-05-16]. Dostupné z: <http://www.silcom-multimedia.cz/tituly/dejepis/>

SILCOM MULTIMEDIA. *Didakta – Občanská výchova* [online]. [cit. 2018-05-16]. Dostupné z: <http://www.silcom-multimedia.cz/tituly/obcanska-vychova/>

SMUTNÝ, A. *Filmaři odkryli masový hrob E.T. the Extra-Terrestrial* [online]. 28. 4. 2014 [cit. 2018-05-05]. Dostupné z: https://games.tiscali.cz/tema/filmari-odkryli-masovy-hrob-e_t-the-extra-terrestrial-237494

SPOLEČNOST TADY A TEĎ, O. P. S. *GhettOut* [online]. [cit. 2018-05-16]. Dostupné z: http://www.ghettout.cz/main_0.php

ŠVELCH, J. Indiana Jones versus Lidové milice. In: *Games.cz* [online]. [cit. 2017-12-04]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/tema/indiana-jones-versus-lidove-milice-246393>

Terasoft [online]. [cit. 2018-05-16]. Dostupné z: <https://www.terasoft.cz/index2.htm>

Victoria II., In: *Games.cz* [online]. 2016 [cit. 2018-02-06]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/video/ctenarsky-gamesplay-hrajeme-historickou-strategii-victoria-ii-283425>

Vlastík – dějepisná část vlastivědy. *PACHNER, vzdělávací software, s.r.o.* [online]. [cit. 2018-05-16]. Dostupné z: <http://www.pachner.cz/vyukove-programy-95k/dejepis-116k/vlastik---dejepisna-cast-vlastivedy---esd-1805p>

Zdroje obrázků

Obrázek 1 – *youtube.cz* [online]. [cit. 30.5.2018]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=nUev5xwdGGw>

Obrázek 2 – *retrogameage.com* [online]. [cit. 30.5.2018]. Dostupné z: <http://www.retrogameage.com/shop/nes/super-mario-bros-nes/>

Obrázek 3 – *3drealms.com* [online]. [cit. 30.5.2018]. Dostupné z: https://3drealms.com/catalog/wolfenstein-3d_25/

Obrázek 4 – *games.tiscali.cz* [online]. [cit. 30.5.2018]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/tema/indiana-jones-versus-lidove-milice-246393>

Obrázek 5 – *terasoft.cz* [online]. [cit. 30.5.2018]. Dostupné z: <https://www.terasoft.cz/index1.htm>

Obrázek 6 – *evropa2045.cz* [online]. [cit. 30.5.2018]. Dostupné z: http://www.evropa2045.cz/pro_ucitele.php

Obrázek 7 – *ghettout.cz* [online]. [cit. 30.5.2018]. Dostupné z: <http://www.ghettout.cz/>

Obrázek 8 – *gamingsite.cz* [online]. [cit. 30.5.2018]. Dostupné z: <http://www.gamingsite.cz/far-cry-primar-recenze-zpatky-do-praveku/>

Obrázek 9 – *hry.cz* [online]. [cit. 30.5.2018]. Dostupné z: <https://www.hry.cz/hra/prehistorik-2>

Obrázek 10 – *browserhry.cz* [online]. [cit. 30.5.2018]. Dostupné z: <https://browserhry.cz/grepolisprehistorik-2>

Obrázek 11 – *serious.gameclassification.com* [online]. [cit. 30.5.2018]. Dostupné z: <http://serious.gameclassification.com/EN/games/43590-The-Mummy-maker-/index.html>

Obrázek 12 – *kingdoms.com* [online]. [cit. 30.5.2018]. Dostupné z: <https://www.kingdoms.com/cz/>

Obrázek 13 – *gamesplanet.com* [online]. [cit. 30.5.2018]. Dostupné z: <https://uk.gamesplanet.com/game/crusader-kings-ii-conclave-steam-key--1857-6>

Obrázek 14 – *bonusweb.idnes.cz* [online]. [cit. 30.5.2018]. Dostupné z: https://bonusweb.idnes.cz/kingdom-come-deliverance-zahranicni-ohlasy-fkn-/Novinky.aspx?c=A180213_094542_bw-novinky_oz

Obrázek 15 – *doupe.zive.cz/* [online]. [cit. 30.5.2018]. Dostupné z: <https://doupe.zive.cz/clanek/hra-vs-skutecnost-podivejte-se-na-mista-z-kingdom-come-deliverance-v-realu>

Obrázek 16 – *strongholdcrusader2.com* [online]. [cit. 30.5.2018]. Dostupné z: <http://strongholdcrusader2.com/?p=2234>

Obrázek 17 – *shiningrocksoftware.com* [online]. [cit. 30.5.2018]. Dostupné z: <http://www.shiningrocksoftware.com/game/>

Obrázek 18 – *europauniversalis4.com* [online]. [cit. 30.5.2018]. Dostupné z: <http://www.europauniversalis4.com>

Obrázek 19 – *medium.com* [online]. [cit. 30.5.2018]. Dostupné z: <https://medium.com/the-coastline-is-quiet/why-the-oregon-trail-is-one-of-the-most-realistic-video-games-ever-361b7ef47f20>

Obrázek 20 – *speciesgame.com* [online]. [cit. 30.5.2018]. Dostupné z: <http://www.speciesgame.com/forum/viewtopic.php?t=1616>

Obrázek 21 – *fraghero.com* [online]. [cit. 31.5.2018]. Dostupné z: <http://fraghero.com/exclusive-battlefield-1-airplane-gameplay-will-show-aerial-mayhem/>

Obrázek 22 – *adventurista.cz* [online]. [cit. 31.5.2018]. Dostupné z: http://www.adventurista.cz/?page_id=12881

Obrázek 23 – *callofduty.wikia.com* [online]. [cit. 31.5.2018]. Dostupné z: http://callofduty.wikia.com/wiki/File:Reichstag_CoD.jpg

Obrázek 24 – *bonusweb.idnes.cz* [online]. [cit. 31.5.2018]. Dostupné z: https://bonusweb.idnes.cz/call-of-duty-wwii-resistance-recenze-hry-ffg-/Recenze.aspx?c=A180204_113956_bw-ps4-recenze_bze

Obrázek 25 – *games.tiscali.cz* [online]. [cit. 31.5.2018]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/prvni-dojmy/ceskoslovensko-38-89-jak-se-hraje-ceska-vzdelavaci-hra-252600>

Obrázek 26 – *imdb.com* [online]. [cit. 31.5.2018]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt0338221/mediaviewer/rm404492032>

Obrázek 27 – *polygon.com* [online]. [cit. 31.5.2018]. Dostupné z: <https://www.polygon.com/gaming/2012/8/13/3239483/mafia-2-developers-not-able-to-play-game-until-very-late-in>

Obrázek 28 – *mmoboost.cz* [online]. [cit. 31.5.2018]. Dostupné z: <https://www.mmoboost.cz/product/details/2684-mafia-3/>

Obrázek 29 – *mmos.com* [online]. [cit. 31.5.2018]. Dostupné z: <https://mmos.com/review/world-of-tanks>

Obrázek 30 – *ageofempires.com* [online]. [cit. 31.5.2018]. Dostupné z: <https://www.ageofempires.com/media/?filter=aoe§ion=screenshots>

Obrázek 31 – Tamtéž

Obrázek 32 – Tamtéž

Obrázek 33 – Tamtéž

Obrázek 34 – *mobygames.com* [online]. [cit. 31.5.2018]. Dostupné z: <http://www.mobygames.com/game/assassins-creed/promo/imageType,1/promoImageId,6259/>

Obrázek 35 – *ubisoft.com* [online]. [cit. 31.5.2018]. Dostupné z: <https://www.ubisoft.com/en-gb/game/assassins-creed-2>

Obrázek 36 – *ubisoft.com* [online]. [cit. 31.5.2018]. Dostupné z: <https://www.ubisoft.com/en-gb/game/assassins-creed-3/>

Obrázek 37 – *game2k.cz* [online]. [cit. 31.5.2018]. Dostupné z: <http://www.game2k.cz/microsoft-xbox-one-hry/xone/242038-assassin-s-creed-iv-black-flag.html>

Obrázek 38 – *geforce.com* [online]. [cit. 31.5.2018]. Dostupné z: <https://www.geforce.com/games-applications/pc-games/assassins-creed-syndicate/screenshots>

Obrázek 39 – *youtube.com* [online]. [cit. 31.5.2018]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=kwKQ3ukZIkC>

Obrázek 40 – *usgamer.net* [online]. [cit. 31.5.2018]. Dostupné z: <https://www.usgamer.net/articles/assassins-creed-origins-review>

Obrázek 41 – *escapistmagazine.com* [online]. [cit. 31.5.2018]. Dostupné z: http://www.escapistmagazine.com/gallery/view/35/12369/3323.6#&gid=gallery_3323&pid=3

Obrázek 42 – Vlastní archiv autora práce

Obrázek 43 – *games.tiscali.cz* [online]. [cit. 31.5.2018]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/navod/polda-4-navod-53347>

Obrázek 44 – *gamepressure.com* [online]. [cit. 31.5.2018]. Dostupné z: <https://www.gamepressure.com/download.asp?ID=50171>

Seznam příloh a grafů

Příloha 1 - Pracovní list ke hře "Československo 38-89"

Příloha 2 - Dotazník, kteří vyplňovali žáci na FZŠ Olomouc

Příloha 3 - Vyplněný dotazník žáka ZŠ Břeclav

Graf 1 - Oblíbenost hry na FZŠ Olomouc

Graf 2 - Srovnání oblíbenosti způsobu výuky formou počítačových her u chlapců a děvčat

Graf 3 - Subjektivní srovnání počtu získaných znalostí žáků FZŠ Olomouc hraním hry a běžnou výukou

Graf 4 - Znalosti žáků ZŠ Břeclav před hrou

Graf 5 - Znalosti žáků ZŠ Břeclav po hraní hry

Graf 6 - Oblíbenost hry na ZŠ Břeclav

Graf 7- Subjektivní srovnání počtu získaných znalostí žáků ZŠ Břeclav hraním hry a běžnou výukou

Přílohy ⁷⁸

Československo 38-89 pracovní list

Během které události se hra odehrává?

Co to bylo gestapo?

Kdo to byl kolaborant?

Jaký nesly název nejvýznamnější odbojové letáky?

Kterými tábory si děda Jelínek prošel?

Dopisy se vězňům museli psát _____

Kdo byl kromě židů (bezdůvodně) odveden do koncentračních táborů?

Vypiš (min. 3) zakázané věci které měl pan Málek u sebe v době Heydrichiády

Souhlasili všichni Češi s činy atentátníků Gabčíka a Kubiše?

Příloha 1 - Pracovní list ke hře "Československo 38-89"

Ročník: _____, Pohlaví: _____

Hra: Československo 38-89

Hra se mi:

Líbila / spíše líbila / spíše nelíbila / nelíbila / nelze jednoznačně říct

Kdyby byla časová možnost pokračoval(a) bych v hraní této hry:

Ano / spíše ano / spíše ne / ne / nelze jednoznačně říct

Tento způsob výuky se mi:

líbí / spíše líbí / spíše nelíbí / nelíbí / nelze jednoznačně říct

Oproti běžné výuce byla tato hodina:

Lepší / spíše lepší / spíše horší / horší / nelze jednoznačně říct

Oproti běžné výuce jsem získal(a) poznatků:

Více / spíše více / spíše méně / méně / nelze jednoznačně říct

Měl(a) bych zájem o zařazení vzdělávacích her do výuky:

Ano / spíše ano / spíše ne / ne / nelze jednoznačně říct

Znáš nějaké další hry s historickou tematikou? Uveď prosím příklad
(jakékoli – i nenaучné hry)

Myslíš, že tě tyto hry něco z historie naučily?

Ano / spíše ano / spíše ne / ne / nelze jednoznačně říct

Příloha 2 - Dotazník, kteří vyplňovali žáci na FZŠ Olomouc

⁷⁸ Všechny přílohy práce jsou vlastní tvorbou autora

1. Mé znalosti o tématu Protektorátu Čechy a Morava byly před hraním hry?

Velké nadprůměrné průměrné podprůměrné malé

2. Mé znalosti po hraní hry o tématu Protektorátu Čechy a Morava jsou

Velké nadprůměrné průměrné podprůměrné malé

3. Hra se mi:

Libila Spíše líbila Spíše nelíbila Nelíbila

Co se ti na hře líbilo? Spása ipam jednotky

Co se ti na hře nelíbilo? mí odvětví nemí

Jaké nové a zajímavé informace jsi ze hry získal?

Například ipam se dověděl mí o předčlených listech

4. Oproti běžné výuce jsem hraním hry získal informaci:

Více spíše více přibližně stejně spíše méně méně

5. Styl výuky formou hraní hry ČS 38-89 se mi?

Líbil spíše líbil spíše nelíbil nelíbil

6. Hru bych charakterizoval jako

Vzdělávací spíše vzdělávací spíše zábavnou zábavnou

7. Uveď příklad jiné hry, kterou bys zařadil do kategorie

Vzdělávací: _____

Zábavná: _____

8. Rád bych využil i dalších her ke vzdělávání

Ano spíše ano spíše ne ne

9. Znáš některé další hry, které jsou zasazeny do historického prostředí (např. Mafie 3)?

Mafie 2

10. Jaké historické prvky tyto hry obsahují? (Mafie 3 – dobová vozidla)

11. Myslíš, že tě tyto hry něčemu z historie naučí?

Ano spíše ano spíše ne ne

Např.?

Přístup k lidem

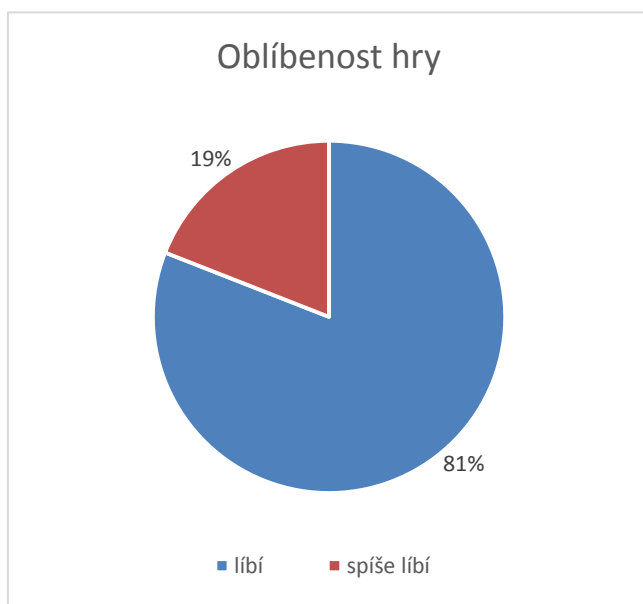
12. Využil jsi někdy znalosti z počítačových her v hodinách dějepisu?

Ano možná ne

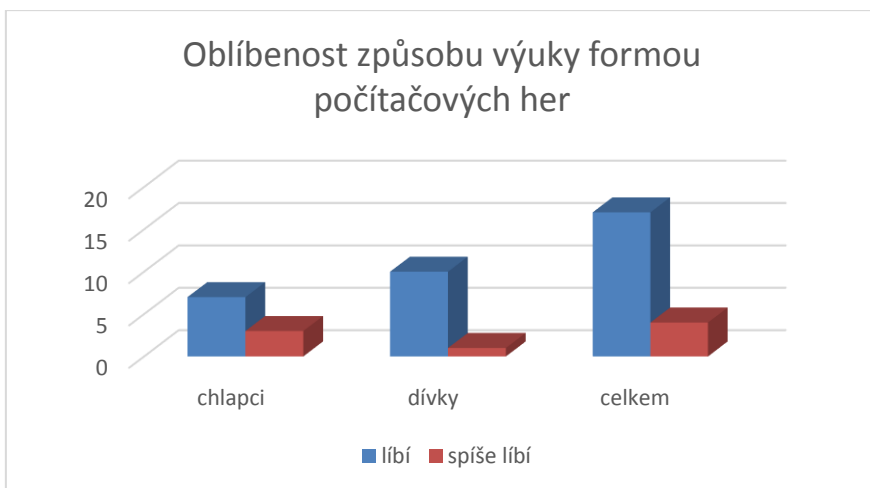
Př.?

Předlohy listek

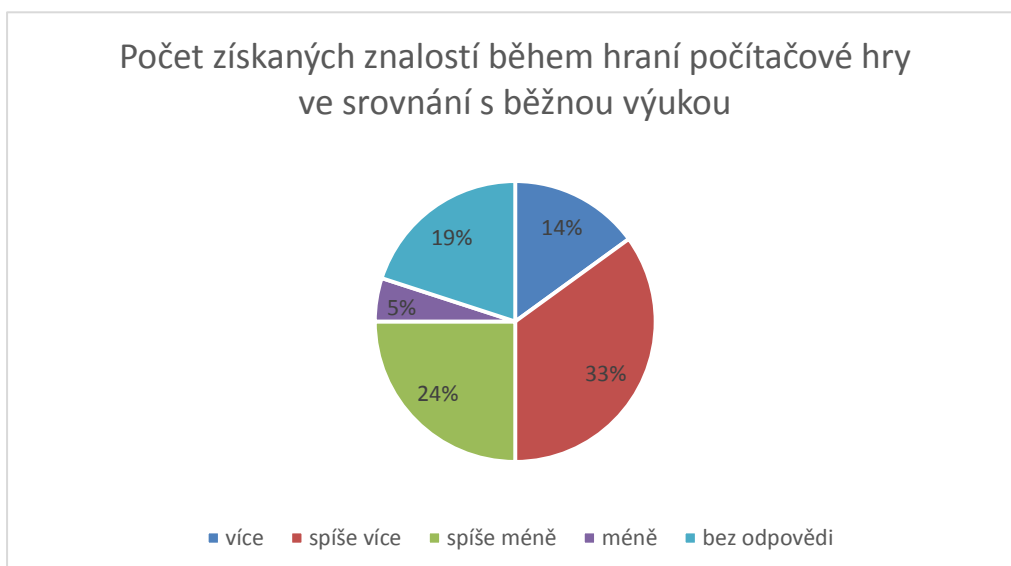
Příloha 1 - Vyplněný dotazník žáka ZŠ Břeclav



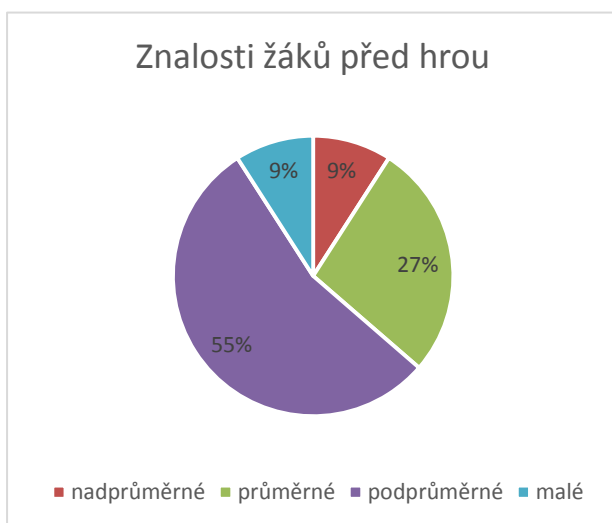
Graf 1- Oblíbenost hry na FZŠ Olomouc



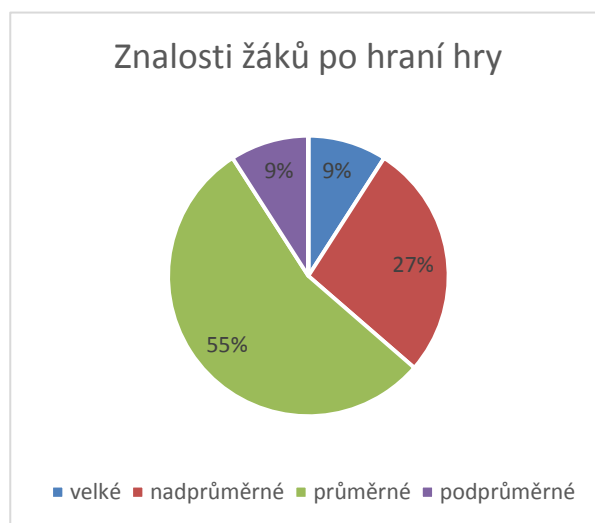
Graf 2 - Srovnání oblíbenosti způsobu výuky formou počítačových her u chlapců a děvčat



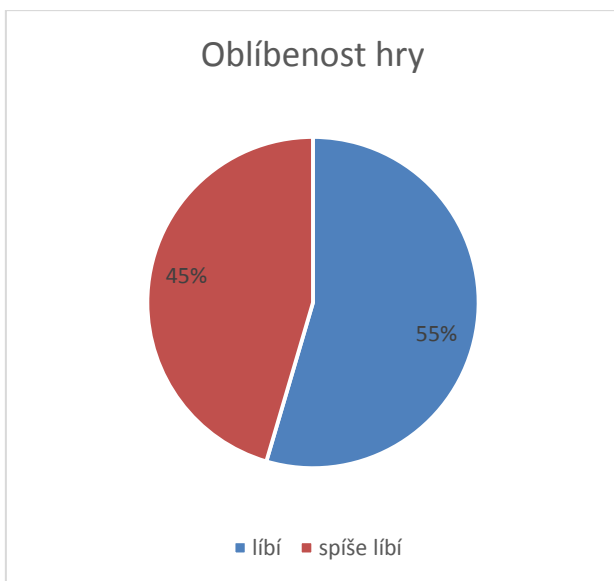
Graf 3 - Subjektivní srovnání počtu získaných znalostí žáků FZŠ Olomouc hraním hry a běžnou výukou



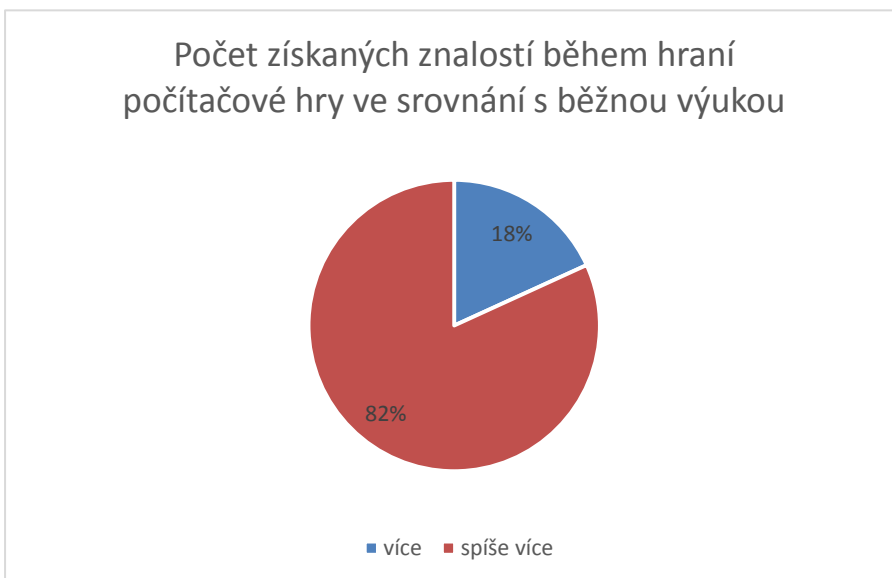
Graf 4 - Znalosti žáků ZŠ Břeclav před hrou



Graf 5 - Znalosti žáků ZŠ Břeclav po hraní hry



Graf 6 - Oblíbenost hry na ZŠ Břeclav



Graf 7- Subjektivní srovnání počtu získaných znalostí žáků ZŠ Břeclav hraním hry a běžnou výukou

ANOTACE

Jméno a příjmení:	Bc. Kateřina Lužová
Katedra nebo ústav:	Katedra společenských věd
Vedoucí práce:	PhDr. Pavel Kopeček, Ph.D.
Rok obhajoby:	2018

Název práce:	Možnost využití počítačových her při výuce dějepisu
Název v angličtině:	The Possibility of Using Computer Games in History Teaching
Anotace práce:	Diplomová práce, která nese název „Možnost využití počítačových her při výuce dějepisu“, je primárně zaměřena na počítačové hry s historickou tematikou a možnosti jejich využití při výuce dějepisu. Úvodní část práce vysvětluje termín počítačová neboli digitální hra, její historický vývoj a klasifikaci. Dále čtenáře seznamuje s termínem Game Based Learning, tedy metodou vzdělávání pomocí počítačových her. Hlavní částí práce je katalog her s historickou tematikou, které jsou klasifikovány dle historických období. U vybraných her bude navržena možnost jejich konkrétního využití ve výuce. Poslední část práce ověřuje možnosti zařazení her do výuky a zájem žáků o tento typ vzdělávání.
Klíčová slova:	Hra, počítačová hra, digitální hra, hráč, Game Based Learning, historie, dějepis, hra s historickou tematikou

Anotace v angličtině:	The diploma thesis entitled "The Possibility of Using Computer Games in History Teaching" is primarily focused on computer games with historical themes and the possibilities of their use in teaching history. The introductory part explains the term computer or digital game, its historical development and classification. Another part of the work introduces the reader with the term Game Based Learning, the method of computer game education. The main part of the thesis is a catalog of games with historical themes, which are classified according to historical periods. Selected games will be offered the possibility of their use in teaching. The last part of the thesis verifies the possibilities of classifying games in teaching and the pupil's interest in this type of education.
Klíčová slova v angličtině:	Game, computer game, digital game, player, Game Based Learning, history, game with historical themes
Přílohy vázané v práci:	10
Rozsah práce:	57 stran
Jazyk práce:	čeština