



Pedagogická
fakulta
Faculty
of Education

Jihočeská univerzita
v Českých Budějovicích
University of South Bohemia
in České Budějovice

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích
Pedagogická fakulta
Katedra společenských věd

Bakalářská práce

Počítačové hry, občanské kompetence a výchova k občanství

Vypracoval: Miloslav Žíla
Vedoucí práce: Mgr. Marek Šebeš, Ph.D.

České Budějovice 2018

Prohlášení

Prohlašuji, že svoji bakalářskou práci jsem vypracoval samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své bakalářské práce, a to v nezkrácené podobě - v úpravě vzniklé vypuštěním vyznačených částí archivovaných Pedagogickou fakultou elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

V Mutěnicích, dne 22. 4. 2018

Miloslav Žíla

Poděkování

Rád bych poděkoval panu Mgr. Marku Šebešovi, Ph.D. za jeho odborné vedení mé bakalářské práce, trpělivost, cenné rady a věcné připomínky k obsahové stránce.

Anotace

Hraní videoher se stává stále populárnější aktivitou mladých generací. Mnohokrát již byla diskutována potenciální škodlivost těchto her, ale dosud bylo jen málo řečeno o jejich roli v procesu učení. Cílem této práce je zmapovat situaci na poli her a pokusit se přiblížit možné využití videoher ve výchově k občanství. První část práce se zaměřuje na samotné videohry: zkoumá zdroje jejich popularity, představuje jejich typologie a stručnou historii. Druhá část práce se věnuje hráčské komunitě a občansky vzdělávacím aspektům her. Autor se zde zaměřuje na to, jak spolu hráči jednají, zda dokáží spolupracovat a vzájemně komunikovat jak ve hře, tak mimo ní, přibližuje také žádoucí kompetence, které mohou hry buď podporovat, nebo přímo dítě naučit. Ve třetí části je pojednáváno o konkrétním využití her jako možné pomůcky při výuce.

Klíčová slova: počítačové hry, videohry, vzdělání, výchova k občanství

Annotation

Playing games becomes more and more popular among young generations. Potential noxiousness of these games was discussed many times in the past but very few words were told about their role in learning process. The aim of this thesis is to map the situation in the field of games and to recognize possible utilization of video games in civic education process. First part of the thesis focuses on video games as a whole: it studies the sources of their popularity, introduces their typology and brief history. Second part considers gaming community and educational aspects of games. Author focuses on the interaction between gamers, if they can cooperate and communicate both in game and face to face. He also recognizes competences that can be supported or even taught by gameplay. Specific use of video games as a learning tool is then discussed in the third part.

Keywords: computer games, video games, education, civics

Obsah

Úvod.....	5
1 Historický vývoj her	7
1.1 Hra a její původ	7
1.2 Deskové hry:	8
1.3 Videohry:	9
1.3.1 Počátky	10
1.3.2 Sedmdesátá léta.....	10
1.3.3 Osmdesátá léta	11
1.3.4 Devadesátá léta	12
1.3.5 Současnost a budoucnost.....	13
1.3.6 Shrnutí.....	14
2 Typologie herních žánrů	15
2.1 Typologie Jamese D. Ivoryho	15
2.2 Typologie Jana Stasieřka	18
2.2.1 Hry zručnosti.....	18
2.2.2 Hry logické.....	19
2.2.3 Strategie	19
2.2.4 Simulace	20
2.2.5 Dobrodružné hry.....	20
2.2.6 Role Playing Game	21
2.3 Srovnání obou typologií s komerčním rozdělením služby Steam	22
2.3.1 Přelom mezi hrou a uměním: Hry zaměřené na činnost (Process Oriented Games)	23
2.4 Shrnutí	23
3 Hry a společnost.....	25
3.1 Hry jako mcdonaldizovaná forma zábavy	26
3.2 Proč vlastně hráči hrají?.....	28
3.2.1 Čtyři body Jane McGonigalové.....	28
3.2.2 Philip Zimbardo varuje	30
3.2.3 Psychologický pohled Jamieho Madigana	30
3.2.4 Mihaly Csikszentmihalyi a flow efekt	32
3.3 Shrnutí	33
4 Základní otázky studia her	35
4.1 Skutečně hry odvádějí od reality?	35
4.1.1 Komunity hráčů.....	37
4.2 Skutečně hry tvoří násilníky?	39
4.3 Shrnutí	42
5 Videohry a výchova k občanství	44
5.1 Vzdělávací potenciál videoher	44

5.2	Občanský potenciál videoher.....	45
5.2.1	Výzkum The Civic Potential of Video Games.....	47
5.2.2	Komerční hry.....	48
5.2.3	Tangential learning.....	51
5.2.4	Vzdělávací hry.....	53
5.2.5	Tabulka.....	55
5.3	Zavedení her do výuky?.....	57
	Závěr.....	63
	Seznam obrázků a tabulek.....	64
	Seznam použité literatury.....	65

Úvod

Hra je nedílnou součástí člověka stejně tak jako mnoha ostatních živočišných druhů. Děti, které si hrají s kostkami, konají hru za podobným účelem, za kterým se vlčata prohánějí po louce. Za hrou se skrývá sociální interakce, skrze niž se mladý jedinec seznamuje se svým okolím a ostatními členy společnosti. Hrou, jako prostředkem vývoje dítěte, se zabýval například psycholog Jean Piaget, který říká, že pro zdravý vývoj dítěte je nutné, aby si bez vnějšího nátlaku zvyklo na svět okolo sebe. „A právě hra přeměňuje skutečnost tím, že ji víceméně zcela asimiluje potřebám „já“.“¹ Sociolog Johan Huizinga hru vymezuje jako samostatnou kategorii vedle kultury: „V kultuře je hra danou veličinou, která tu byla již před kulturou a která kulturu doprovází a prostupuje od počátku.“²

Hlavním cílem této bakalářské práce je průzkum a popis možnosti využití videoher jako prostředku k výchově k občanství a podporování občanských kompetencí u hráče. Předpokladem je prozkoumat žánr videoher a odpovědět si na otázky týkající se problémů, které se dosud objevily a mohly by tak být překážkou v případném využití her v souvislosti s občanskou výchovou.

První kapitola představuje stručnou historii vývoje videoher. Je ukázána souvislost mezi společenskými a počítačovými hrami, jejich podobnosti i rozdíly. Také je

¹ PIAGET, Jean a Bärbel INHELDER. *Psychologie dítěte*. Praha: Portál, 2014. s. 57. ISBN 978-80-262-0691-0.

² HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin, 2000. s. 13 - 16 ISBN 80-7272-020-1.

popisováno, jak se hry postupně zdokonalovaly po technické i příběhové stránce. Kapitola na závěr nastiňuje jejich budoucí vývoj.

Druhá kapitola se zabývá typologiemi herních žánrů. Představuje dvě vědecké a jednu komerční typologii. Všechny tři potom srovnává v tabulce.

Třetí kapitola se soustředí na působení her ve společnosti. Zkoumá jejich funkci a důvody, proč hráči hrají. Podrobně potom rozebírá tyto důvody z psychologického hlediska na základě děl několika autorů.

Čtvrtá kapitola se věnuje dvěma hlavními tématům, o kterých se v současné době vede vědecká debata. Jedná se o to, zda hry odvádějí od reality a zda mají vliv na agresivitu těch, kteří je hrají. Práce zde reprodukuje vědeckou diskusi o těchto problémech.

Pátá kapitola se snaží zjistit, zda hry mohou mít nějaký vzdělávací potenciál. Velký důraz je kladen hlavně na přínos videoher v oblasti výchovy k občanství a občanských kompetencí. Kapitola také obsahuje konkrétní příklady her, které by mohly přinášet některé ze žádaných kompetencí. Na závěr je v kapitole uvedena dosavadní zkušenost učitelů se zaváděním her do výuky v zahraničí a také názory českých učitelů plynoucí z výzkumu Karla Picky.

Smyslem práce je seznámit čtenáře s komplexní herní problematikou a představit možnosti videoher na poli vzdělání. Práce využívá hlavně analýzu teoretické literatury a zároveň pracuje s nejnovějšími výzkumy. Konkrétně jde hlavně o díla *Understanding Video Games* (S. Egenfeldt-Nielson et al.), *The Video Game Debate* (R. Kowert et al.) a *Getting Gamers* (J. Madigan) a výzkum *The Civic Potential of Video Games*. Tato díla byla vybrána hlavně z toho důvodu, že komplexně popisují problematiku her ze sociologické, psychologické a pedagogické perspektivy.

1 Historický vývoj her

1.1 Hra a její původ

Než se začneme zabývat definicí videohry a problematikou spojenou s tímto médiem, bude vhodné podívat se, kde se videohry vzaly a jak se od svého vzniku změnilly. Podívejme se tedy krátce na úplný počátek herní historie. Videohry jsou poslední fází jevu, který bychom mohli nazvat jako evoluce hry. Hra je pravděpodobně stará, jako lidstvo samo. Ovšem bylo by nejspíše nasnadě rozlišit, kdy se ze hry vývojově stala hra společenská, která měla za cíl ukrátit člověku dlouhou chvíli a jejímž primárním cílem již nebylo poznávat svět, ale hlavně bavit. První záznamy o hře v tomto slova smyslu máme již ze starověkého Egypta, ale dá se předpokládat, že společenské hry sahají ještě mnohem dále do oblasti Mezopotámie. „I když hry mohly v různých dobách sloužit rituálním účelům, je jasné, že zároveň plnily i funkce nám velmi dobře známé – pobavit, potěšit, vytvářet sociální interakci.“³ Hry vždy plnily více funkcí. Velmi žádaná byla a stále je například společenská interakce (ne náhodou se společenské hry rychle usídlily na místech, kde se setkávalo větší množství lidí) a možnost změřit s někým svoje schopnosti a tak je rozvíjet. „Olympijské hry, podobně jako první známé deskové hry a hry využívající kostek, jsou odrazem základní lidské vlastnosti: zkrátka hry vytváříme.“⁴ Hra, jako činnost, kterou jedinec provádí kvůli zábavě, se časem stávala sofistikovanější.

S vývojem jedince se zvyšuje i složitost jeho hraní si a to hlavně co se týká pravidel, které při hraní dodržuje.⁵ Roger Caillois přichází v této souvislosti s bipolárním rozdělením her na *paidia* a *ludus* podle toho, jak moc jsou pravidla hry dána hrou samotnou či si je hráč sám vytváří. „Na jednom pólu panuje prakticky bezvýhradně živel povyražení, bujarosti a bezstarostné rozjařenosti. Takto se manifestuje nebrzděná fantazie, kterou můžeme označit slovem *paidia*. Na opačném pólu se šibalská a spontánní bujarost skoro úplně vytrácí a ukáží. Tato druhá tendence vnucuje hrám více a více herních konvencí, kterým se mají (hráči) podrobovat. Hráčům se do cesty k cíli staví stále více překážek. Je to marná práce (dostat se k cíli), která nepřináší užitek, ač vyžaduje rostoucí úsilí, trpělivost, obratnost nebo

³ EGENFELDT-NIELSEN, Simon, Jonas Heide SMITH a Susana PAJARES TOSCA. *Understanding video games: the essential introduction*. New York: Routledge, 2008. s. 62. ISBN 0-415-97721-5.

⁴ Tamtéž.

⁵ PIAGET, Jean a Bärbel INHELDER. *Psychologie dítěte*. Praha: Portál, 2014. ISBN 978-80-262-0691-0.

vynalézavost. Tuto druhou tendenci nazýváme *ludus*.⁶ Z jeho díla se dále dozvídáme, že u lidí existuje určitý trend přeměňovat *paidiu* v *ludus* pomocí standardizace pravidel. Jako *ludus*, tedy pravidly omezenou hru oproti například dětským spontánním hrám bez viditelných pravidel (*paidia*), potom můžeme označit mimo jiné hru deskovou.

1.2 Deskové hry:

Deskovou hru můžeme definovat jako hru, jejíž průběh je realizován na herním plánu často herními žetony nebo figurkami. I na vývoji deskových her vidíme tendenci standardizace pravidel a herních pomůcek.⁷ První známé exempláře můžeme zasadit na přelom čtvrtého a třetího tisíciletí př. n. l. (*senet* ve starověkém Egyptu a *go* v Asii). Jako nejslavnějšího zástupce deskové hry můžeme představit šachy, na kterých je dobře vidět vývoj a také jak si různé kultury upravovaly hru k obrazu svému. Šachy vznikly v 6. století pod názvem *chaturanga*.⁸ Inspirací jim už tehdy byl konflikt dvou stran. Figurky ovšem představovaly indické vojsko – slony, válečné kočáry a pěšáky a zároveň měly i jinak dané tahy než současné šachy. V 7. století se přes Blízký východ dostala tato hra do středověké Evropy, kde se záhy stala populární u královských dvorů.⁹ V té době byly značné rozdíly mezi pravidly, jelikož neexistoval jednotný návod a pravidla se často předávala pouze ústně. Do 15. století však šachy prošly jak poevropštěním figurek co do názvů i zjevu tak standardizací pravidel. Jediné, co nám zbylo z původní hry, jsou cizí termíny jako šach (král je v ohrožení) nebo šach mat (král je mrtev nebo bezmocný), které ale během doby lehce měnily gramatiku i význam.¹⁰

Poměrně dobře se deskovým hrám dařilo v antice, kdy se po práci často lidé scházeli a měli chuť se bavit (*kostky*, *senet*). Během středověku se kromě šachů a různých karetních her mnoho nových neobjevilo, ale s příchodem 19. století a moderní industriální společnosti se objevují i první moderní deskové hry jako například

⁶ CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé: maska a závrať*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998. s. 34. ISBN 80-902482-2-5.

⁷ ATTIA, Peter. The Full History of Board Games. In: *The Startup* [online]. 2016 [cit. 21. 11. 2017]. Dostupné z: <https://medium.com/swlh/the-full-history-of-board-games-5e622811ce89>.

⁸ BBC. Has chess got anything to do with war? In: *BBC News* [online]. 2015 [cit. 5. 11. 2017]. Dostupné z: <http://www.bbc.com/news/magazine-32542306>.

⁹ BBC. Ancient chess history unearthed. In: *BBC News* [online]. 2002 [cit. 5. 11. 2017]. Dostupné z: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/europe/2155916.stm>.

¹⁰ ATTIA, Peter. The Full History of Board Games. In: *The Startup* [online]. 2016 [cit. 21. 11. 2017]. Dostupné z: <https://medium.com/swlh/the-full-history-of-board-games-5e622811ce89>.

*Kriegsspiel*¹¹ (hra s vojáků z Pruska) nebo *The Mansion of Happiness*¹² (hra o dobrých a zlých skutcích z USA).

Největší boom deskových her ale zažila 30. léta 20. století, kdy se objevily velmi úspěšné *Monopoly*, které takřikajíc protrhly stavidla.¹³ Na *Monopolech* je vidět další typická charakteristika: hra často silně odráží kulturu, ve které vzniká. (kapitalismus v USA – hra o kupování pozemků, ve které je cílem způsobit bankrot protihráčům).¹⁴ Po 2. světové válce se v Americe objevil další velmi populární žánr a to válečné strategie¹⁵ (*Diplomacy* nebo *Risk*).

Vývoj v oblasti her nesměruje jen směrem od stolních k počítačovým, ale i opačně. Doložit nám to může případ jedné z nejstarších společenských her původem z Asie: *go*. Tato původně desková hra je v současné době opět populární díky počítačům. Vlna popularity elektronické verze (a tedy počítačové hry) zvedla prodeje těch deskových. Na tomto příkladu je vidět, že deskové hry jsou sice starším, avšak nikoliv „vymírajícím“ druhem zábavy. Takzvané „Deskovky“ ukázaly, že dokáží existovat paralelně s videohrami a dokonce se s nimi vzájemně doplňovat.¹⁶ Hry, jak můžeme vidět, od svého začátku provází snaha tvůrce napodobovat realitu (*šachy* – bitva dvou panovníků, *Monopoly* – podnikání, *Risk* – dva a více národů ve válce) a bavit, které se naplno projevují u současných videoher.

1.3 Videohry:

Definicí hry se již zabývalo mnoho odborníků a každá definice něco přidává a někde jinde ztrácí. Herní teoretici se snaží již dlouho vymyslet co nejpřesnější definici, ale je problém přesně definovat médium, které se stále vyvíjí. Svoji definici má např. Jesper Jull, Ian Bogost nebo Espen Aarseth. My se pro účely vymezení videoher

¹¹ LISCHKA, Konrad. *Kriegsspiel: Wie preußische Militärs den Rollenspiel-Ahnen erfanden*. In: *Der Spiegel* [online]. 2009 [cit. 20. 11. 2017]. Dostupné z: <http://www.spiegel.de/netzwelt/spielzeug/kriegsspiel-wie-preussische-militaers-den-rollenspiel-ahnen-erfanden-a-625745.html>.

¹² SWEETOOTH DESIGN COMPANY. *Mansion of Happiness*. In: Stránky Sweetooth Design Company [online]. [cit. 20. 11. 2017]. Dostupné z: <https://www.sweetoothdesign.com/games-mansion-of-happiness>.

¹³ YOUNG, William H. a Nancy K. YOUNG. *The 1930s*. Westport: Greenwood Press, 2002. s. 128. ISBN 9780313316029.

¹⁴ PONIEWOZIK, James. *The Culture Complex: Monopoly Is Us: The board game retools for the Age of Starbucks*. In: *Time* [online]. 2006 [cit. 21. 11. 2017]. Dostupné z: <http://content.time.com/time/subscriber/article/0,33009,1535818-1,00.html>.

¹⁵ CORNELL, Tim. a Thomas B. ALLEN. *War and games*. Rochester: Boydell Press, 2002. s. 204 ISBN 9780851158709.

¹⁶ ČESKÁ TELEVIZE. *Evropská Grand Prix ve hře Go*. In: *Studio ČT24* [televizní zpravodajství]. ČT24, 21. 1. 2018 14:00. dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/ivysilani/10101491767-studio-ct24/218411058070121>.

můžeme spokojit s definicí Zdeňka Záhory: „Digitální hra (videohra) je počítačová, konzolová či mobilní aplikace, se kterou hráč interaguje a vykonává různé úkoly tak, aby zkonsumoval její celý obsah. Toho dosahuje pomocí ovládacích prvků, důmyslnosti a přednastavených pravidel. Hra je v kontextu marketingové terminologie (digitálně) distribuovatelný produkt nebo služba, spadající do kategorie zábavy a trávení volného času.“¹⁷

1.3.1 Počátky

Jako jednu z prvních videoher můžeme označit *Tennis for Two*. Tento „tenis“ byl původně vyvinutý k popularizaci vědy na dni otevřených dveří v roce 1958 v americkém New Yorku. Následovnice této hry vešla mnohem později ve známost pod označením *Pong*. Šlo, podobně jako v minulosti u stolních her (*Monopoly* apod.), o simulaci, tedy napodobování systémů z reálného světa v herním (virtuálním) světě.¹⁸ Hráč této hry měl k dispozici raketu (plošinku) a měl jí posunovat tak, aby míček (tečka) vždy odrazil na protihráčovu stranu. Tento virtuální tenis brzy získal velkou popularitu a také dal podnět ke vzniku mnoha svých kopií. Američané samozřejmě nebyli jediní, kdo experimentoval s touto technologií. Ve Velké Británii ve stejné době probíhal vývoj elektronické verze hry *piškvorky* v angličtině zvané *OXO*.¹⁹

1.3.2 Sedmdesátá léta

Až do 70. let byly videohry chápány podobně jako například elektřina v raném novověku - jako zpestření. Na hry bylo nahlíženo jako na zajímavost, která pobaví, ale nepřinese nic jako masovou zábavu. Zlom nastal ve chvíli, kdy se her chytily firmy s cílem masové produkce (budoucí giganti na poli zábavního průmyslu: Magnavox, Atari, Nintendo a herní producenti jako NAMCO nebo SEGA – dnes na tomto poli dominují Sony a Microsoft). Prvním krokem logicky bylo pokusit se vytvořit zařízení, na kterém by mohly hrát masy a tak vznikly první konzole. Konzolí bývá označováno přenosné herní zařízení s ovládacími prvky využívající domácí televizi jako display. Na přelomu sedmdesátých a osmdesátých let jsou také populární veřejné herny zvané *Arcade*

¹⁷ ZÁHORA, Jan. *Marketing digitálních her*. Brno, 2013. Diplomová práce. Masarykova univerzita. Fakulta filozofická.

¹⁸ BROOKHAVEN NATIONAL LABORATORY. The First Video Game?. In: *Stránky Brookhaven National Laboratory* [online]. [cit. 21. 11. 2017]. Dostupné z: <https://www.bnl.gov/about/history/firstvideo.php>.

¹⁹ WOLF, Mark J. P. *Encyclopedia of video games: the culture, technology, and art of gaming*. Santa Barbara: Greenwood, 2012. s. 373. ISBN 9780313379369.

vybavené herními automaty (arcade machine).²⁰ Herní průmysl slavil obrovský úspěch až do roku 1977, kdy se trh zhroutil hlavně z důvodu zahlcení kopiemi *Pongu*. První kroky ve vývoji her nebyly lehké a neobešly se bez pádů.²¹

Z probírajícího se krachu se zrodil *Pac-Man*, další velmi známá postavička, která je dnes jedním ze symbolů videoher. Jde v podstatě o smajlíka, který má za úkol pronásledovat určité ostatní postavičky a jinými je sám pronásledován.²² Hra je dnes zdarma a může si ji vyzkoušet každý s jakýmkoliv počítačem a připojením na internet. Další hit, který je znám až do dnešní doby, je hra *Space Invaders*²³. Hráč brání planetu se svou lodí proti nekonečným vlnám mimozemšťanů. V této době, kdy ve společnosti vrcholila posedlost sci-fi v čele s *Hvězdnými válkami* a *Star Trekem* je pochopitelné, že vznikalo mnoho her s touto tematikou.²⁴ Zklamání z vydání špatně optimalizované konzole však způsobilo takové znechucení natěšených zájemců, že způsobil druhý krach v 80. letech.

1.3.3 Osmdesátá léta

80. léta však také přinesla novou naději ve formě zvyšujícího se počtu domácích počítačů (Personal Computer – PC). Tady začíná tradice hráčů na počítači („*pisíčkářů*“), z nichž část se dnes ostře vymezuje proti „*konzolistům*“. Pokud jde o značku, tak dnes mezi konzolemi jasně převládají herní giganti Microsoft (konzole Xbox) a Sony (Playstation). Mezi částí počítačových hráčů se rychle uchytila myšlenka, že počítač je pro ty hráče, kteří to myslí se svým koníčkem vážně. Dnes bývá tato subkultura označována pejorativně jako „*PC master race*“²⁵ a ostře se vymezuje proti hráčům na konzoli (opět pejorativní označení console peasants²⁶). Ty vnímají jako skupinu méně oddaných věcí, která vidí hry jen jako oddychovou záležitost a stojí za trendem

²⁰ EGENFELDT-NIELSEN, Simon, Jonas Heide SMITH a Susana PAJARES TOSCA. *Understanding video games: the essential introduction*. New York: Routledge, 2008. s. 312. ISBN 0-415-97721-5.

²¹ WOLF, Mark J. P. *Encyclopedia of video games: the culture, technology, and art of gaming*. Santa Barbara: Greenwood, 2012. s. 294 - 295. ISBN 9780313379369.

²² Pac – Man. *Pac – Man: A visual history*. [online]. [cit. 21. 11. 2017]. Dostupné z: <http://pacman.com/en/pac-man-history>.

²³ SPACE INVADERS. History of Space Invaders. In: Stránky Space Invaders [online]. [cit. 21. 11. 2017]. Dostupné z: <http://www.classicgaming.cc/classics/space-invaders/history.php>.

²⁴ COOK, David A. *Lost illusions: American cinema in the shadow of Watergate and Vietnam, 1970-1979*. Berkeley: University of California Press, 2002. s. 245 – 248. ISBN 9780520232655.

²⁵ Nadřazená PC rasa – citováno z: Urban Dictionary. *PC Master Race*. [online]. [cit. 22. 11. 2017]. Dostupné z: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=PC+Master+Race>.

²⁶ Herní vidláci – citováno z: Urban Dictionary. *Console Peasant*. [online]. [cit. 22. 11. 2017]. Dostupné z: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Console%20Peasant>.

zjednodušování herních mechanik.²⁷ V 80. letech se také objevuje třetí velmi známá postava a to instalatér Mario a jeho bratr Luigi ze hry *Super Mario Bros* (Nintendo 1985). Království houbiček je napadeno želvím národem, kteří unesou princeznu a je na Mariovi, aby ji zachránil a tak i celou zemi. Pokrok v grafice od doby prvních videoher umožnil prosazení pohádkových témat *Pac-Mana*, *Maria* a dalších vedle již dlouho zavedených sportovních a bojových simulátorů.²⁸

1.3.4 Devadesátá léta

90. léta se nesla ve znamení větší propracovanosti, a to jak hratelnosti, tak i grafiky, ke které pomohla především dokonalejší technologie. Zatímco hry do této doby až na výjimky spočívaly hlavně na motorické zručnosti, teď se čím dál více do her vkrádal příběh a složitost herních mechanik rostla. Ve hře již nešlo jen o přímočarý postup. Hráč musel při hraní více přemýšlet nad tím, jak dál postupovat. Tyto změny vedly ke vzniku mnoha nových žánrů a také čím dál větších rozdílů mezi hrami počítačovými a konzolovými.²⁹ Počítače se staly domovem her vyžadující přesnost a využívající myš (FPS shooter, strategie, adventury, RPG, simulace)³⁰. Konzole hostily hlavně hry akční (různé sporty včetně závodů, hry arkádové, jako *Mario* nebo *Sonic* apod.), které využívaly hlavně motorické dovednosti. O herních žánrech podrobně pojednává kapitola Typologie herních žánrů. Zajímavostí může být, že označení arkádová hra (zkráceně arkáda) zůstalo i přesto, že se hra přesunula z veřejných automatů na domácí konzole.³¹ Arkáda je označení pro hru s jednoduchým konceptem a dvourozměrnou grafikou, ale přitom náročnou na postřeh. Zmíněná rozdílnost mezi hrami určenými pro počítač a těmi pro konzole do jisté míry přetrvává dodnes, i když se částečně stírá tím, že většina her bývá vytvářena pro obě platformy současně (pro PC i pro konzole).

²⁷ WILDE, Tyler. Let's stop calling ourselves the "PC Master Race". In: *PC Gamer* [online]. 2015 [cit. 2017-11-22]. Dostupné z: <http://www.pcgamer.com/lets-stop-calling-ourselves-the-pc-master-race/>. O hráčích blíže pojednává kapitola Hry a společnost této práce.

²⁸ QUANDT, Thorsten a Rachel KOWERT, ed. *The video game debate: unravelling the physical, social, and psychological effects of digital games*. New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2016. s. 5. ISBN 978-1-138-83163-6.

²⁹ LUDES, Peter. *Convergence and fragmentation: media technology and the information society*. Bristol: Intellect, 2008. s. 73 – 74. ISBN 9781841501826.

³⁰ GRILIOPOULOS, Dan. 10 games that are far better on PC than on consoles. In: *Techradar* [online]. 2016 [cit. 22. 11. 2017]. Dostupné z: <http://www.techradar.com/news/gaming/9-games-that-are-always-best-on-the-pc-1289204>.

³¹ EGENFELDT-NIELSEN, Simon, Jonas Heide SMITH a Susana PAJARES TOSCA. *Understanding video games: the essential introduction*. New York: Routledge, 2008. s. 312. ISBN 0-415-97721-5.

1.3.5 Současnost a budoucnost

Přelom tisíciletí přinesl, kromě rozvoje žánrů a různorodosti, nového konkurenta: mobilní hry. Hry počítačové a konzolové tehdy zažívaly období velkého ekonomického úspěchu, který ve své podstatě trvá dodnes. Byla to doba, kdy se dostávaly na trh první díly dnes velmi známých sérií (*Call of Duty*, *Starcraft*, *The Sims*, *The Elder Scrolls*, *Total War*...) a zároveň technologický pokrok umožnil další expanzi.³² Nový trend vývoje chytrých telefonů umožnil hraní poměrně důmyslných her na přenosných zařízeních například během cesty vlakem. Tyto hry cílí hlavně na občasně hráče, kteří nechtějí věnovat hodiny snaze pochopit pravidla a prozkoumávání herního světa, ale ukrátit si deset minut trvající cestu do práce. Proto se jedná o hry typu *Angry Birds*, které mají úrovně trvající jen něco kolem tří minut, aby hráč mohl hru kdykoliv vypnout a zase se k ní vrátit.³³

Velmi zajímavá je také budoucnost videoher. V budoucnu můžeme očekávat, že se herní průmysl bude vyvíjet dvěma směry:

1) Bude se zdokonalovat technologie virtuální reality (VR). Tu si můžeme představit v podobě 3D brýlí, které zobrazují virtuální prostor. Snímají pohyb hlavy uživatele, který se promítá do virtuální reality. V ní se potom člověk pohybuje pomocí ovladače. Již nyní do virtuální reality investují enormní částky firmy jako Facebook (jejich brýle pro virtuální realitu Oculus Rift jsou již na trhu od roku 2016) nebo Google (HTC Vive – také 2016).³⁴ Tato technologie se bude časem zdokonalovat a již dnes je vidět její potenciál stát se v budoucnu mainstreamovou technologií nejen v oblasti zábavy, ale například v lékařství, strojírenství, návrhářství nebo jiných oborech, kde by usnadnila práci.³⁵

2) Hry vlastněné hráčem se časem pravděpodobně stanou okrajovým zbožím a nahradí je předplatné. Místo aby si hru koupil, hráč si předplatí přístup do herní databáze a zde bude mít na výběr z velkého množství her za měsíční paušální poplatek. Hráč potom

³² GAUDIOSI, John. The 10 most successful states for video game development. In: *Fortune* [online]. 2015 [cit. 22. 11. 2017]. Dostupné z: <http://fortune.com/2015/02/24/10-successful-states-video-game-development/>.

³³ TASSI, Paul. Why Haven't Video Game Consoles Died Yet?. In: *Forbes* [online]. 2016 [cit. 22. 11. 2017]. Dostupné z: <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2016/01/31/why-havent-video-game-consoles-died-yet/#4877d3f96322>.

³⁴ MOLLA, Rani. These are the companies investing most aggressively in AR and VR. In: *Recode* [online]. 2017 [cit. 11. 3. 2018]. Dostupné z: <https://www.recode.net/2017/4/28/15376268/facebook-augmented-virtual-reality-linkedin-jobs-charts>.

³⁵ ČESKÁ TELEVIZE. Virtuální realita v průmyslové výrobě. In: Studio 6 [televizní zpravodajství]. ČT24, 28. 11. 2017 9:00. dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/ivysilani/1096902795-studio-6/21741101011128-studio-6-ii/obsah/584677-virtualni-realita-v-prumyslove-vyrobe>.

nemusí nutně vlastnit ani herní zařízení v podobě výkonného počítače nebo konzole, protože mu bude výkon poskytovat zařízení služby a obraz bude přenášen pomocí vysokorychlostního internetu (cloud gaming). „Vize je nicméně jasná. Budoucnost hraní je v cloudu a předplatitelském modelu a vzdálená je jen několik let. Zdá se vám to jako sci-fi? Tak uvidíme.“³⁶

1.3.6 Shrnutí

Zabývali jsme se tím, že videohry odvozují svůj původ od her, které můžeme označit jako společenské (spadaly by sem například hry karetní, ale i mnohem starší deskové hry, jako jsou třeba *šachy* nebo *kostky*). Od nich také přebírají videohry některé charakteristiky. Jejich cílem je bavit, představují určitou výzvu pro hráče a velká část podporuje ve hráči soutěživého ducha. Na druhou stranu najdeme i odlišnosti: zdaleka ne všechny videohry slouží k setkávání lidí (postrádají sociální stránku – obsahují jenom tzv. režim singleplayer), některé nestaví před hráče výzvu, ale spíše se chovají jako umělecká díla (například hry jako *Journey* nebo *Abzu*), u některých zase není předem určený cíl, kterého má hráč dosáhnout (*The Sims*) a další zase nechají hráče po dokončení příběhu bezstarostně pobíhat po virtuálním světě a dělat, co se mu zlíbí v rámci herních pravidel (*The Elder Scrolls: Skyrim*, *Grand Theft Auto V*). To je jen nástin toho, jak různorodé jsou mediální produkty, které označujeme jako videohry nebo také počítačové hry či konzolové i když tato zařízení rozhodně nejsou jedinými, na kterých si je lze zahrát.

³⁶ MODRÁK, Jan. Předplat'te a hrajte: Budoucnost hraní je v předplatném a v cloudu. Nebo ne?. *Score*. 2018, roč. 25, č. 289, s. 24-27. ISSN 1210-7522.

2 Typologie herních žánrů

Pokud bychom se měli podívat na evoluci her co do žánru, potom je třeba si uvědomit, že počítačové hry nejsou příliš homogenním médiem. Jak píše James D. Ivory: “Videohry současnosti představují bod, ve kterém se sbíhá mnoho různých cest technologického vývoje, což poskytuje různé formy zábavy publiku s různými potřebami. Výsledkem je médium, které je velice různorodé co do funkcí, obsahu i publika.”³⁷ A dodává: “Videohry jsou v mnoha směrech vzdáleny od představy jednotné ekonomické a společenské síly.”³⁸

Hry lze rozdělit podle mnoha kritérií (např. podle platebního modelu, kulturního dopadu, potenciálně škodlivého obsahu a dalších), které nám mohou pomoci v rozlišení jejich vlastností. Pro tuto kapitolu bylo zvoleno kritérium herních žánrů za účelem rozdělení rozmanitého prostředí videoher na přehlednější skupiny, ve kterých mají hry alespoň nějaké sdílené znaky. Jedná se o základní hratelnost (to jaké principy hráč používá k dokončení hry), styl vyprávění, příběh a design prostředí. Ke hrám bude také později odkazováno pomocí žánru. Rozdělení na herní žánry je používáno v obchodech s videohrami, časopisech s herní tematikou apod. Pracuje s nimi i odborná veřejnost (Mark J. P. Wolf, Espen J. Aarseth, James D. Ivory, Jan Stasieńko ale i Jaromír Basler a mnoho dalších). V této kapitole jsou představeny typologie Jamese D. Ivoryho a typologie Jana Stasieńka, které autor představuje, srovnává a vztahuje ke komerční typologii služby Steam (viz Tabulka č. 1).

2.1 Typologie Jamese D. Ivoryho

Ivory navrhuje schéma (viz Obrázek č. 1), které shrnuje historický vývoj herních žánrů s tím, že si je vědom velkého zjednodušení onoho schématu. Zjednodušení se opravdu nedá vyhnout, jelikož herní historie sama vydá na encyklopedii.³⁹

³⁷ QUANDT, Thorsten a Rachel KOWERT, ed. *The video game debate: unravelling the physical, social, and psychological effects of digital games*. New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2016. s. 1. ISBN 978-1-138-83163-6.

³⁸ Tamtéž s. 14 a 15.

³⁹ Viz např. WOLF, Mark J. P. *Encyclopedia of video games: the culture, technology, and art of gaming*. Santa Barbara: Greenwood, 2012. ISBN 9780313379369.

Obrázek č. 1 Historický vývoj her podle J. D. Ivoryho⁴⁰

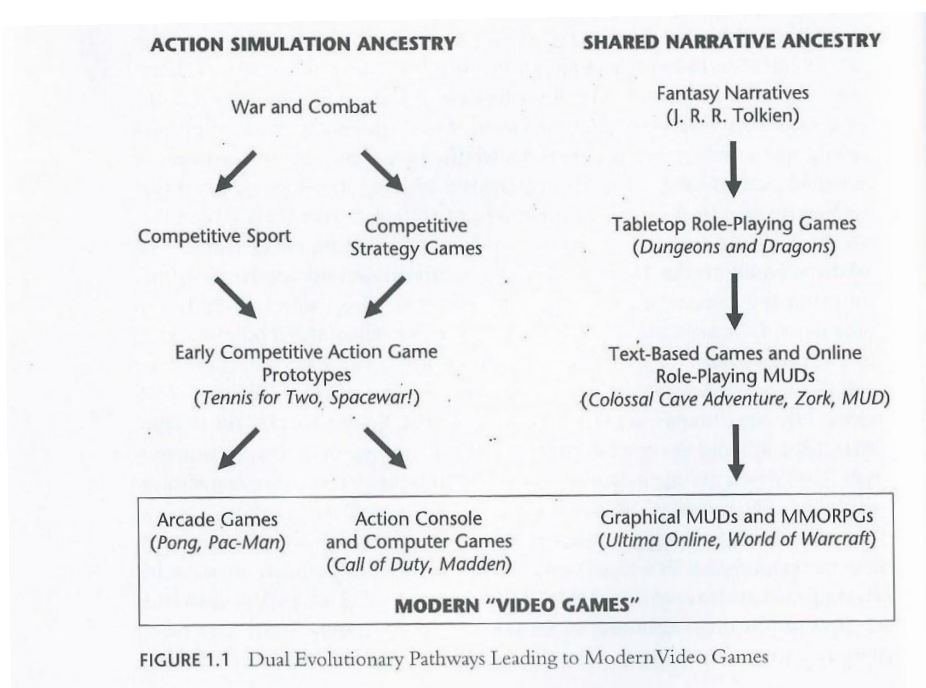


FIGURE 1.1 Dual Evolutionary Pathways Leading to Modern Video Games

Ivory vidí v historickém vývoji her dva hlavní proudy a to akční simulaci (*Action Simulation Ancestry*) a sdílené vyprávění (*Shared Narrative Ancestry*).⁴¹

Akční simulace má podle Ivoryho svůj původ ve válce a boji (War and Combat). Tato myšlenka vychází z předpokladu, že člověk je ze své biologické podstaty přirozeně soutěživý, což může souviset s bojem o přežití kdysi v minulosti a jeho soutěživost se projevuje např. kompetitivními sporty či strategickými hrami (v té době ještě deskovými).⁴² “Důraz videoher na akční simulace sportu a války může být nahlížen jako dědictví založené na mnoha staletích organizování her a volnočasových aktivit vytvořených k tomu, aby simulovaly boj na život a na smrt.”⁴³ Jak sport, tak strategické hry (*šachy* a další) měly potom vliv na první prototypy akčních her, které Ivory dále dělí na arkády (Arcade Games) typu *Pac-Man* a akční konzolové a počítačové hry (Action Console and Computer Games) jako je třeba *Call of Duty*. Toto tvrzení potvrzuje také

⁴⁰ QUANDT, Thorsten a Rachel KOWERT, ed. *The video game debate: unravelling the physical, social, and psychological effects of digital games*. New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2016. s. 14. ISBN 978-1-138-83163-6.

⁴¹ Viz Obrázek č. 1.

⁴² FISCHER, Norman. Competitive Sport's Imitation of War: Imaging the Completeness of Virtue. *Journal of the Philosophy of Sport*. Routledge. 2002, XXIX. s16-18. ISSN: 0094-8705.

⁴³ QUANDT, Thorsten a Rachel KOWERT, ed. *The video game debate: unravelling the physical, social, and psychological effects of digital games*. New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2016. s. 7. ISBN 978-1-138-83163-6.

fakt, že z akčních kompetitivních her, původně určených čistě pro zábavu, se dnes může stát dokonce olympijský sport.⁴⁴

Sdílené vyprávění je mnohem mladším proudem, jelikož odvozuje svůj počátek u knižního žánru fantasy. Tento velmi populární žánr dal vzniknout deskovým hrám na hrdiny (Tabletop Role-Playing Games). V těchto hrách každý hráč zastává roli hrdiny, která je co do popisu a motivů chování propracována téměř na literární úrovni. Jako tato postava se poté vydává příběhem, jehož cílem je většinou porazit nějakou mocnou a zlou bytost (žánr fantasy má blízko k pohádkám). Tento koncept nebylo ani nutné příliš přepracovávat a tak světlo světa brzy spatřily textové videohry a online textové hry na hrdiny pro více hráčů (Text-Based Games and Online Role-Playing Multi User Dungeons). Koncept deskové hry byl jednoduše přenesen na obrazovku počítače a hráči tak mohli hrát přes internet na velké vzdálenosti. Konečným krokem ve vývoji bylo potom přidání grafiky. Vznikly tak grafical MUDs (graphical Multi User Dungeons – hra na hrdiny pro více hráčů s grafickým zpracováním světa a postav) a masivně multiplayerové RPG (hra na hrdiny pro více hráčů, ve které všichni hrají v jednom prostoru – jejich postavy se při hraní potkávají a hráči se tak mohou vzájemně ovlivňovat) V Graphical MUDs hráč stále ještě ovládá svou postavu pomocí textových příkazů ale v MMO RPG již hráč používá klávesy pro přímou kontrolu nad svou postavou. Důležitým rozdílem je, že hráč grafické hry již nečetl text, který ho informoval, že jeho postava například bojuje s drakem, ale viděl animaci boje jeho postavy s drakem přímo na obrazovce.

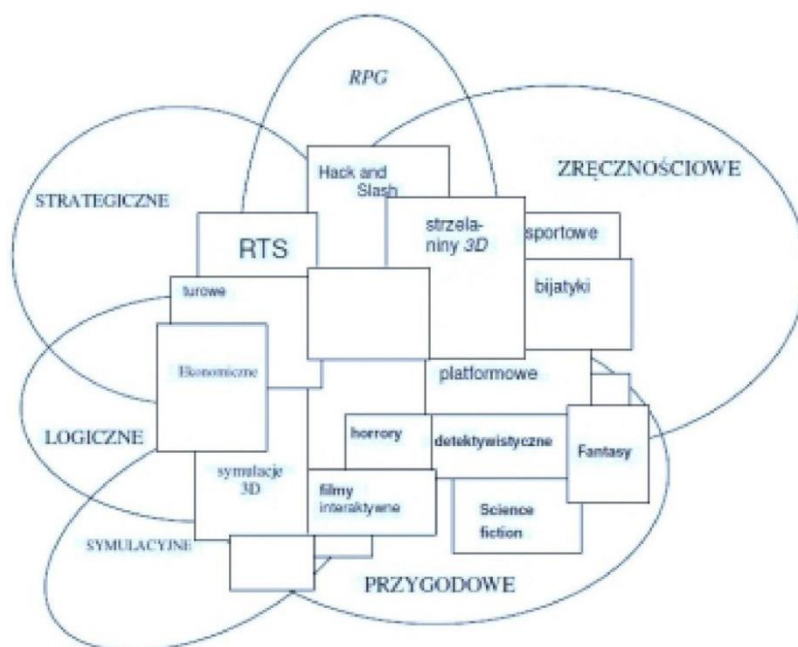
V kapitole o historii her jsme se zabývali tím, že první hry nevznikaly prvoplánově jako počítačové či konzolové nebo mobilní, ale je to jen jejich další evoluce a že jejich historie sahá velmi daleko do minulosti. Většina dnešních videoher nevznikla jako úplná novinka, ale má „delší rodokmen“, který vede buď k deskovým hrám nebo ještě dále, jak je patrné z Ivoryho schématu. Jeho schéma dobře popisuje vývoj populárních herních žánrů. Seznam ovšem zdaleka není úplný. Žánrové zasazení je v praxi herními vývojáři dodržováno spíše jen rámcově (podobně jako v případě filmů) a nezdědka dochází k prolínání jednotlivých žánrů.

⁴⁴ ČESKÁ TELEVIZE. Počítačové hry se právě staly medailovým sportem. Uznal je Asijský olympijský výbor. In: *ČT 24* [online]. 2017 [cit. 20. 2. 2018]. Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/ct24/veda/2092023-pocitacove-hry-se-prave-staly-medailovym-sportem-uznal-je-asijsky-olympijsky-vybor>.

2.2 Typologie Jana Stasiénka

Pro porovnání s Ivoryho schématem můžeme uvést typologii herních žánrů Jana Stasiénka, jehož rozdělení se více blíží dnešnímu řazení herních žánrů avšak již se z ní nedozvídáme nic o historickém vývoji jako v případě schématu od Ivoryho. Stasiénko vytváří jakési nadřazené kategorie, pod které zahrnuje jednotlivé odnože žánrů.⁴⁵ Řeší tak problém jak pojmut co nejvíce žánrů a přitom zachovat alespoň částečnou přehlednost. Vyjděme nyní z jeho rozdělení a povězme si něco o šesti jednotlivých žánrech a jejich subžánrech, o kterých ve své práci pojednává (viz Obrázek č. 2). Vycházíme přitom nejen z autora popis.

Obrázek č. 2 Typologie her Jana Stasiénka⁴⁶



2.2.1 Hry zručnosti

Tato skupina převážně akčních her je velmi oblíbená a také nejvíce nesourodá. Pod názvem zručnost se ukrývá směsice sportovních, bojových, válečných a mnohých dalších her s různě silným důrazem na akci. V rámci této skupiny je nutné zmínit kromě arkád jako *Mario* nebo *Pac-Man* ještě subžánr FPS shooter. Jde o velmi oblíbený typ válečných videoher, které se hrají z pohledu první osoby. Z hlediska herního designu jde obvykle o více či méně lineární akci s cílem přežít průchod herní úrovní a překonat

⁴⁵ STASIEŃKO, Jan. *Gry komputerowe–jestem na „tak”, jestem na „nie”. Zagrozenia, szanse i wyzwania rozrywki komputerowej*. Wrocław: Dolnośląska Szkoła Wyższa, 2011.

⁴⁶ STASIEŃKO, Jan. *Gry komputerowe–jestem na „tak”, jestem na „nie”. Zagrozenia, szanse i wyzwania rozrywki komputerowej*. Wrocław: Dolnośląska Szkoła Wyższa, 2011.

přítom překážky v podobě nepřátel za pomoci zbraní všeho druhu. Motivací k průchodu hrou může být hráči příběh nebo, v případě hry více hráčů, možnost změřit síly s ostatními v “aréně”, což je designéry vytvořená uzavřená oblast, ve které spolu bojují hráči rozdělení do týmů (team deathmatch) nebo sami za sebe (deathmatch). Tyto hry jsou základním pilířem hraní více hráčů společně s MMO RPG, ke kterému se dostaneme za chvíli.⁴⁷ Jako jednoho z nejznámějších zástupců žánru FPS shooter můžeme zmínit *Call of Duty*.

Kromě sportovních her, které stojí na pomezí mezi simulací a akcí, je obtížně zařaditelná ještě skupina her bojových. Tyto „bojovky” jsou hrami pro jednoho nebo dva hráče, ve kterých je cílem porazit soupeře v souboji jeden na jednoho. Pocházejí už z dob prvních herních automatů, což dokazuje jejich 2D grafika a jednoduchý příběh. Ne bezdůvodně jsou terčem kritiky pro svojí přehnanou brutalitu a násilí, který dává špatný příklad dětem.⁴⁸ I přes silnou kritiku ze strany společnosti jsou však stále silně zastoupeny na trhu.

2.2.2 Hry logické

Tyto hry v angličtině nazývané Puzzle Games se asi nejvíce blíží svým deskovým protějškům. Některé z nich jsou dokonce jen elektronickou verzí deskové hry (*Chessmaster*, *Microsoft Mahjong* či *Jigsaw Puzzle 2*). Obecně lze říci, že jde o hry, které nemají velký důraz na příběh a stojí na jednoduchých logických pravidlech, které je lehké pochopit, ale těžké dokonale ovládnout. V *šachu* je snadné naučit se, jak se která figurka pohybuje, ale to z hráče ještě nedělá mistra. Najdou se i netradiční logické hry, které přichází s novými schémata. Jednou takovou hrou čistě elektronickou je dodnes velmi populární *Tetris*, ve kterém má hráč skládat padající objekty různých tvarů tak, aby do sebe přesně zapadly.

2.2.3 Strategie

Strategické hry můžeme rozdělit na tahové (Turn Based Strategy) a strategie v reálném čase (Real Time Strategy). První se objevily v 70. letech a na rozdíl od svých deskových předloh jako *Risk* nebo *šachy* mají vlastní pravidla a herní svět je mnohem

⁴⁷ HITCHENS, Michael. A Survey of First-person Shooters and their Avatars. In: *Game Studies* [online]. [cit. 4. 12. 2017]. Dostupné z: http://gamestudies.org/1103/articles/michael_hitchens.

⁴⁸ SMITH, Ryan. Has Mortal Kombat finally gone too far?. In: *Chicago Reader* [online]. 2015 [cit. 25. 1. 2018]. Dostupné z: <https://www.chicagoreader.com/chicago/mortal-kombat-netherrealm-ed-boon-john-tobias/Content?oid=17244090>.

bohatší. Často se v nich objevuje i příběhová linka jako motivace pro postup hráče hrou. Ten dostane k dispozici armádu, buď předem danou, nebo kterou si sám vytvoří (někdy se s tím pojí i budování vlastní základny nebo infrastruktury státu a diplomacie) a má za cíl vést svou frakci k vítězství. Kategorií samo o sobě jsou potom strategie budovatelské, kdy je hlavní důraz kladen na budování vlastního město nebo státu a nikoliv souboj armád.⁴⁹

2.2.4 Simulace

Většina současných her neklade v zájmu dobré hratelnosti přílišný důraz na realističnost, avšak to neplatí pro simulace. Hlavním cílem tohoto žánru je co nejvíce napodobit realitu, ať už se jedná o leteckou simulaci nebo třeba simulaci válečnou. Pro příklad můžeme provést srovnání závodní arkády a simulace. V arkádě hráč jednou klávesou přidá a jeho auto zrychlí nebo se rozjede. Stejná akce v simulaci znamená, že hráč musí jednou klávesou sešlápnout pedál, další zařadit požadovanou rychlost a třetí přidat plyn a zároveň hlídat, aby auto jelo požadovaným směrem, protože se bude na dráze chovat mnohem realističtěji, než v případě arkádového závodění.⁵⁰

2.2.5 Dobrodružné hry

Příběh ve hře začíná nabývat na důležitosti v 70. letech se vznikem prvních adventur (název z anglického adventure – dobrodružství). Jde o žánr, který Ivory ve svém schématu neuvádí, ale přitom patří mezi hlavní žánry co do oblíbenosti. Dokazuje to komerční úspěch her od studia Telltale Games, které dělá pouze adventury.⁵¹ Hráč musí zapojit svou schopnost dedukce a logického uvažování aby postoupil ve hře. Svůj původ adventura odvozuje přímo od klasické narace ne nepodobné té knižní nebo filmové s tím, že hráč příběh posunuje interakcí své postavy s prostředím.⁵² Jde o dílo s větším zapojením hráče, než v případě interaktivního filmu ve stylu českého Kinoautomatu. Ovšem i interaktivní film je podle Stasiénka jedna z odnoží příběhových

⁴⁹ EGENFELDT-NIELSEN, Simon, Jonas Heide SMITH a Susana PAJARES TOSCA. *Understanding video games: the essential introduction*. New York: Routledge, 2008. s. 57. ISBN 0-415-97721-5.

⁵⁰ TORQUER, Sim. Arcade vs Simulation – What does it all really mean?. In: *Simtorque* [online]. 2013 [cit. 25. 1. 2018]. Dostupné z: <https://simtorque.wordpress.com/2013/01/22/arcade-vs-simulation-what-does-it-all-really-mean/>.

⁵¹ THIER, Dave. Telltale Reveals Impressive Sales for 'The Walking Dead'. In: *Forbes* [online]. 2013 [cit. 25. 2. 2018]. Dostupné z: <https://www.forbes.com/sites/davidthier/2013/01/07/telltale-reveals-impressive-sales-for-the-walking-dead/#1a6d14106dbb>.

⁵² EGENFELDT-NIELSEN, Simon, Jonas Heide SMITH a Susana PAJARES TOSCA. *Understanding video games: the essential introduction*. New York: Routledge, 2008. s. 56. ISBN 0-415-97721-5.

her. Narativní stránka, ať už jde ve hrách o zápletku či příběh, od 70. let nabývá na důležitosti v podstatě u všech her bez rozdílu žánru.⁵³

2.2.6 Role Playing Game

RPG (Role Playing Game) neboli hra na hrdiny, jak zní český překlad, původně vůbec nepatřila na počítače nebo konzole. Její historie sahá k *šachům*, *saturanze* a dalším bojovým hrám.⁵⁴ „Šachy nejsou RPG. Ano, můžete je předělat do RPG, ale nebyly tak původně designované. Když dáte králi, královně, koni a dokonce i pěšákům jména a rozhodování na základě jejich motivací (místo jejich strategicky nejlepších možných tahů), pak jste ze šachů udělali RPG.“⁵⁵ Opravdový rozvoj zažily deskové RPG až v 50. letech, kdy světlo světa spatřila sága o „prstenu moci, který vládne všem“. Pán prstenů J. R. R. Tolkiena položil základy fantasy stejně tak jako vytvořil silnou základnu fanoušků tohoto žánru. Vznikly pak deskové hry jako západní *Dungeons and Dragons* nebo české *Dračí doupě*. Pro potřeby této práce je ale důležité především to, že inspiroval tvůrce počítačových her. Ve hrách tohoto žánru jde vždy o propracované postavy a silný příběh, který je ovlivnitelný pomocí rozhodnutí hlavních hrdinů (hráčů). Zasazení příběhu často bývá do fantaskního prostředí, ale není tomu tak vždy. Typickými RPG prvky je úroveň postavy, kterou hráč zvedá plněním úkolů (tzv. questů), čímž se jeho postava stává silnější (má více zdraví a v bitvě působí větší poškození, rovněž se zlepšují i její schopnosti) a také fakt, že o úspěšnosti rozhoduje náhoda, kdy počítač hodí neviditelnou kostkou a určí výsledek aktivity podobně jako u deskové variace.⁵⁶

Jako těžko zařaditelné se ukazují odnože akční adventura a akční RPG. Stasieńko je obě zařadil pod RPG, zřejmě proto, že akční RPG vychází z akční adventury, ale toto zařazení je poměrně nevhodné, jelikož akční adventura stojí na akci a silném příběhu, který motivuje hráče k postupu hrou.⁵⁷ To ji zasazuje na hranici mezi

⁵³ HOWITT, Grant. Writing video games: can narrative be as important as gameplay?. In: *The Guardian* [online]. 2014 [cit. 25. 1. 2018]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/culture/australia-culture-blog/2014/feb/21/writing-video-games-can-narrative-be-as-important-as-gameplay>.

⁵⁴ Viz Obrázek č. 1.

⁵⁵ WICK, John. Chess is not an RPG: The Illusion of Game Balance. In: *John Wick Presents* [online]. 2014 [cit. 11. 12. 2017]. Dostupné z: <http://johnwickpresents.com/games/game-designs/chess-is-not-an-rpg-the-illusion-of-game-balance/>.

⁵⁶ ELIAS, Georg S., Richard GARFIELD, K. Robert GUTSCHERA. *Characteristics of Games*. London: The MIT Press, 2012. s. 122, 286. ISBN 9780262017138.

⁵⁷ LUBAN, Pascal. Designing and Integrating Puzzles in Action-Adventure Games. In: *Gamasutra* [online]. 2002 [cit. 3. 2. 2018]. Dostupné z: https://www.gamasutra.com/view/feature/2917/designing_and_integrating_puzzles_.php?page=1.

akční hry a adventury. Není neobvyklé, že je součástí hry i hráči otevřený svět, kde si může vybírat úkoly, které chce plnit. Ovšem ne nutně musejí tyto hry obsahovat RPG prvky typu vylepšování schopností nebo získávání vyšší urovně postavy. Přítomnost těchto prvků není vyloučena, avšak pokud se ve hře vyskytují, je pro ni vhodnějším označením akční RPG.⁵⁸

2.3 Srovnání obou typologií s komerčním rozdělením služby Steam

Přestože se schémata od Ivoryho a Stasieńka liší pojetím i termíny, lze říci, že mluví o stejných žánrech. Za účelem srovnání se současnou typologií zábavního průmyslu je zde žánrové rozdělení jednoho z největších internetových obchodníků se hrami, služby Steam⁵⁹ (viz Tabulka č. 1).

Tabulka č. 1 Srovnání typologií

Ivory		Stasieńko	Steam
Akční simulace	Arkády	Hry zručnosti	Akční
	Akční konzolové a počítačové hry		Sportovní
		Strategie	Závodní
	Simulace	Strategické	
Sdílené vyprávění	Grafické RPG a RPG ve více hráčích	Role Playing Game	RPG
			Masivně Multiplayerové
	Neuvádí	Dobrodružné	Dobrodružné
Neuvádí		Logické	Nezávislé
Neuvádí		Neuvádí	Nenáročné

⁵⁸ MUSGRAVE, Shaun. RPG Reload Glossary – The Origin of Action-RPGs. In: *Toucharcade* [online]. 2017 [cit. 3. 2. 2018]. Dostupné z: <http://toucharcade.com/2017/07/13/rpg-reload-glossary-the-origins-of-action-rpgs/>.

⁵⁹ *Steam* [online]. Valve Corporation. © 2018 [cit. 25. 2. 2018]. Dostupné z: <http://store.steampowered.com/>.

2.3.1 Přelom mezi hrou a uměním: Hry zaměřené na činnost (Process Oriented Games)

Posledním směrem, který stojí za zmínku jsou hry, jejichž cílem je „pouze“ aby si hráč užil průběh hry a činnost v herním světě spíše, než dosahoval dobrého výsledku.⁶⁰ Hry tohoto směru fungují buď, jako „pískoviště“ (z anglického sandbox), kde se hráč může volně pohybovat a dělat co se mu zlíbí ve stylu Cailloisovy *paidei*, nebo umělecké dílo, které má v člověku vzbudit emoce, anebo nenáročná hra (jak tento žánr označuje Steam), která si klade za cíl umožnit hráči relaxaci pomocí hry s jednoduchými pravidly. Původcem většího zážitku je právě interakce, kdy hráč provádí svou postavu (avatara) virtuálním světem bez toho, aby ho čekala nějaká velká výzva. Jako příklad těchto her můžeme v případě sandboxu uvést *The Sims 3* a jako umělecký počín *Abzu*⁶¹.

2.4 Shrnutí

Nyní, v době internetu, je běžné, že nějakým způsobem využívá internetového připojení každá hra a to i hra pro jednoho hráče. Po zakoupení hry je nutné ji registrovat v bezplatném online herním klientu, kde má hráč svůj profil. Hra je pak spojena s profilem onoho hráče. Klient nejen zabraňuje ilegálnímu šíření her, ale také umožňuje nákup nových her a sdílení herních zážitků včetně odemykání odměn za postup hrou. Jde tak o jakousi sociální síť pro hráče. Opravdové setkávání s ostatními hráči se ale odehrává hlavně u kompetitivních her v multiplayerovém režimu a v MMO RPG. Nový trend umožňuje režim kooperace, tedy možnost zahrát si příběhový singleplayer ve více hráčích.⁶² Dnes vychází čím dál více her s kooperativním režimem, například: *Payday*, *Borderlands*, *A Way Out* nebo *Resident Evil V*. Hráči tak nemusejí jen soupeřit ale také spojit síly a společně překonávat překážky, které jim hra klade do cesty.

Výše představený výčet herních žánrů a současných trendů rozhodně není definitivní. Podobně, jako v případě filmu, se kterým mají hry společné některé rysy⁶³,

⁶⁰ EGENFELDT-NIELSEN, Simon, Jonas Heide SMITH a Susana PAJARES TOSCA. *Understanding video games: the essential introduction*. New York: Routledge, 2008. s. 57. ISBN 0-415-97721-5.

⁶¹ NEWTON, Casey. *Abzu is a gorgeous underwater meditation — and a perfect antidote to E3 mayhem*. In: *The Verge* [online]. 2015 [cit. 3. 2. 2018]. Dostupné z: <https://www.theverge.com/2015/6/17/8798505/abzu-e3-2015-hands-on>.

⁶² STUART, Keith. *Player one: the gamers who only want to play with themselves*. In: *The Guardian* [online]. 2014 [cit. 3. 2. 2018]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/technology/2014/jul/14/single-player-gamers-destiny-solo-activision-grand-theft-forza>.

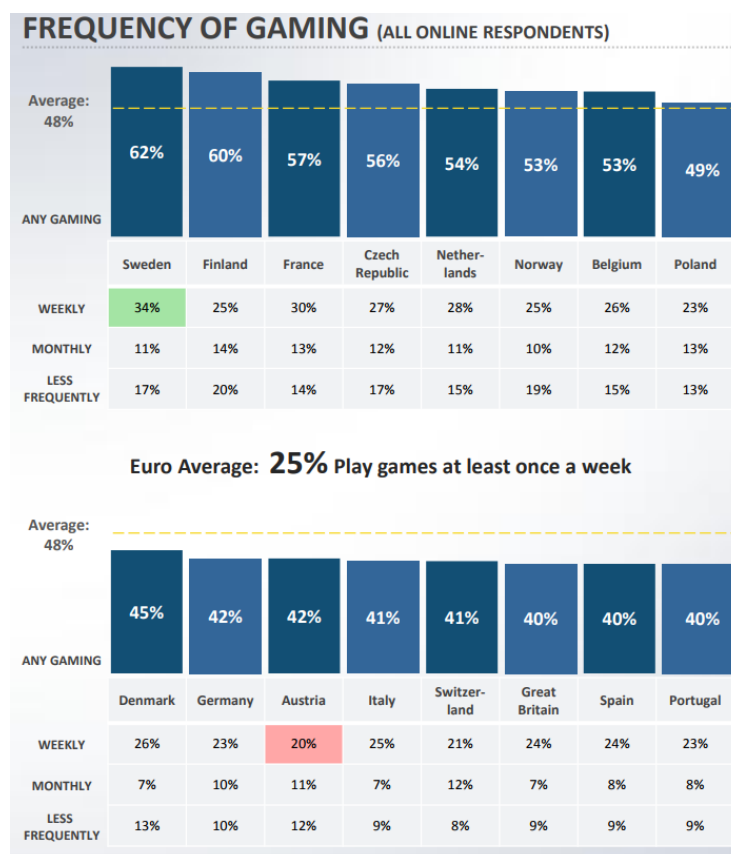
⁶³ BROWN, Harry J. *Videogames and Education*. New York: Routledge, 2015. s. 52-61. ISBN 9781317452669.

se žánry často proplétají. Některé se uzavřou jako slepé vývojové větve nebo se vyvinou v úplně nový žánr. Z akčních her se vyvinul sandbox (pískoviště), což je hra s velmi rozlehlým světem, který simuluje svět reálný nebo smyšlený (sci-fi, fantasy...), ve kterém má hráč více svobody, než v jiných žánrech. Také je faktem, že mezi akčními hrami a RPG probíhá v dnešní době velmi produktivní fúze. Akční hry si často berou systém vylepšování hrdiny a RPG zase pohled první osoby. Podobná výměna probíhá i mezi akčními hrami a adventurami. Vznikla tak akční adventura, tedy hratelností akční hra se silným příběhem. Žánrů je mnoho a nelze je pokrýt všechny, protože vznikají pořád nové. Cílem této kapitoly bylo ukázat, jak moc rozsáhlý je svět her a jak problematické je definovat jej. Zároveň nám toto pojednání o herní typologii pomůže určit možnosti využití her ke vzdělávacím účelům či zjistit jak dokáže hra formovat osobnost hráče.

3 Hry a společnost

Když jsme si prošli historii her a jejich rozdělením na jednotlivé žánry, můžeme se přesunout k dalšímu tématu této práce a to ke hráčům a tomu, jak na ně hry působí ať už kladně nebo záporně. Nejdříve se podívejme na počty hráčů dle nejnovějších průzkumů. Studie z roku 2012 srovnává data od 15 142 online respondentů ve věku 16-64 let ze šestnácti zemí.⁶⁴ Na otázku, zda za posledních dvanáct měsíců hráli nějakou hru, odpovědělo v případě České republiky 56% respondentů kladně, což umístilo ČR na čtvrté místo ze šestnácti po Švédsku, Finsku a Francii (viz Obrázek č. 3). 27% respondentů hraje potom každý týden, což je opět čtvrté nejvyšší číslo. Čeští respondenti dále uvedli, že více upřednostňují PC (49%) oproti konzolím (16% - nejméně ze všech šestnácti zemí) a mobilním zařízením (25%).⁶⁵

Obrázek č. 3 Frekvence hraní v EU⁶⁶ - Zda vůbec, týdně, měsíčně či méně často



⁶⁴ IPSOS MediaCT, ISFE. *Videogames in Europe: Consumer Study, European Summary Report* [online]. 2012 [cit. 28. 2. 2018]. Dostupné z: https://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/euro_summary_-_isfe_consumer_study.pdf.

⁶⁵ IPSOS MediaCT, ISFE. *The New Faces of Gaming* [online]. 2017 [cit. 3. 3. 2018]. Dostupné z: https://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/ipsos_connect_gaming_feb_17.pdf.

⁶⁶ IPSOS MediaCT, ISFE. *Videogames in Europe: Consumer Study, European Summary Report* [online]. 2012 [cit. 28. 2. 2018]. Dostupné z: https://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/euro_summary_-_isfe_consumer_study.pdf.

V celoevropském měřítku se dá očekávat, že procento hráčů bude v budoucnu narůstat. Tento trend předpokládá článek *The New Faces of Gaming*⁶⁷, který shrnuje vývoj hráčské komunity na základě srovnání dvou studií (za rok 2012 a 2016). Průzkum byl prováděn v Německu, Spojeném království, Francii a Španělsku. Z údajů vyplývá, že chytré telefony jako nejmodernější platforma udělaly hraní více žádanou a zároveň více přístupnou aktivitou. To se týká hlavně příležitostných hráčů ve věku 35 let a více, jejichž počet se mezi lety 2012 a 2016 zdvojnásobil. Trend platí pro muže i ženy, které jsou však co do počtu v menšině. Hráči tradičnější, hrající na počítači nebo konzoli, zůstávají a jejich počet neklesá. Ve věkové kategorii 18-24 let představují hráči na konzoli nebo PC 71% a průměrně odehrají deset hodin týdně. Pro tuto skupinu je pak mobilní platforma možností, jak hrát i na jiných místech než jen doma.

Podobný nárůst jako v případě hráčů můžeme pozorovat i u herní produkce. V České republice letos herní průmysl dosahuje nejvyšších zisků vůbec. Po loňském překročení ročního obrátu ve výši dvou a půl miliardy korun⁶⁸ tento rok vychází dosud nejnákladnější projekt poslední doby *Kingdom Come: Deliverance* vývojářského studia Warhorse. Jeho hlavním představitelem je úspěšný tvůrce Dan Vávra, který se již podílel na úspěšné hře *Mafia* z roku 2002.⁶⁹

3.1 Hry jako mcdonaldizovaná forma zábavy

Hry se stávají mainstreamovým prostředkem odreagování a zábavy, za což z velké části vděčí globalizaci. Když George Ritzer píše ve své knize o mcdonaldizaci moderní společnosti (jev specifický pro globalizaci), vytyčuje pro firmu McDonald's čtyři hlavní body jejich úspěchu: efektivita, vypočitatelnost, předvídatelnost a kontrola.⁷⁰ Ritzer dále dodává, že podobný způsob chování, jaký využívá tento velmi úspěšný řetězec fastfoodu, převzala postupně alespoň z části všechna další odvětví. Zábavní průmysl videoher se dá popsat přesně těmito body.

⁶⁷ IPSOS MediaCT, ISFE. *The New Faces of Gaming* [online]. 2017 [cit. 3. 3. 2018]. Dostupné z: https://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/ipsos_connect_gaming_feb_17.pdf.

⁶⁸ ČESKÁ TELEVIZE. Počítačové hry se rodí i v Česku. Zásadní je však pro ně zahraniční trh. In: *ČT 24* [online]. 2017 [cit. 3. 3. 2018]. Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/ct24/ekonomika/2224636-pocitacove-hry-se-rod-i-v-cesku-zasadni-je-vsak-pro-ne-zahranicni-trh>.

⁶⁹ ČESKÁ TELEVIZE. Ve hře *Kingdom Come* jsme vysázeli přes milion a půl stromů, říká její tvůrce Vávra. In: *ČT 24* [online]. 2018 [cit. 3. 3. 2018]. Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/ct24/veda/2389033-ve-hre-kingdom-come-jsme-vysazeli-pres-milion-a-pul-stromu-rika-jeji-tvurce-vavra>

⁷⁰ RITZER, George. *Mcdonaldizace společnosti: Výzkum měnící se povahy soudobého společenského života*. Praha: Academia, 2003. s. 49-103. ISBN 80-200-1075-0.

1) Efektivita: Vývojářská studia pracující na hrách jsou rozdělena velmi efektivně do jednotlivých divizí, kdy každá divize pracuje na vymezeném aspektu vytvářené hry. Koncept hry je předem dán a schválen s tím, že vývoji hry předchází průzkum trhu s cílem oslovit co nejširší publikum. Podobné chování lze pozorovat i u hráče, který hledá co nejefektivnější uspokojení potřeby pobavení a odpočinku.⁷¹

2) Vypočitatelnost: Vypočitatelnost spočívá ve schopnosti předvídat náklady a tržby spojené s hrou. Zároveň je tu snaha výrobce přesvědčit kupujícího, že zakoupením produktu se rozhodl velmi ekonomicky. Hry se často chlubí tím, jak dlouhý a intenzivní zážitek hráč koupením hry získá. Specifickým případem jsou DLC – dodatky, které si hráč dokupuje samostatně a které nějakým způsobem rozšíří základní hru. V současné době tržby za DLC často představují největší část výtěžku a úspěšnost vydavatele tak stojí na jeho schopnosti přesvědčit hráče o nutnosti dokoupení dodatku.⁷²

3) Předvídatelnost: Propagace nové hry je často spojena s informacemi o dosavadních úspěších herního studia a hrách, se kterými studio slavilo úspěch v minulosti. Cílem je vytvářet známou značku, u které hráč ví co očekávat. Příkladem může být úspěšná značka *Assassin's Creed* od Ubisoftu, který loni vydal již desátý díl série s podtitulem *Origins*.⁷³

4) Kontrola: Vývojáři a vydavatelé velmi pečlivě kontrolují, jak si vedou, díky hodnocení herních kritiků a samotných hráčů. Snaží se přizpůsobovat vývoj budoucích her hráčovým požadavkům. Průzkum trhu často rozhoduje o tom, zda hra vyjde nebo bude její vývoj zastaven. Tento osud v minulosti postihl i velmi populární značky.⁷⁴

Ritzer dále dodává, že mcdonaldizace není charakteristické jen těmito čtyřmi body, ale také iracionalitou různého rozsahu. „Racionální systémy často plodí iracionalitu. Jinak řečeno racionální systémy slouží k odmítání lidského rozumu, tzn.,

⁷¹ WHITEHILL, Bruce. *Inventing (& Selling) Games*. In: *The Big Game Hunter* [online]. [cit. 18. 4. 2018]. Dostupné z: <http://thebiggamehunter.com/inventors/inventing-selling-games/>.

⁷² JONES, Alexander. *The rise (and fall) of premium DLC*. In: *Gameradar* [online]. 2017 [cit. 18. 4. 2018]. Dostupné z: <https://www.gamesradar.com/the-rise-and-fall-of-premium-dlc-why-publishers-are-finding-new-ways-to-charge-for-games/>.

⁷³ YOSHIDA, Shuhei. *The main reason behind video game sequels*. In: *Youtube* [online]. 2015 [cit. 18. 4. 2018]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=95h6BmBQQFQ>.

⁷⁴ Tamtéž.

mohou být nerozumné.⁷⁵ Asi nejvíce se iracionalita her ukazuje na tom, co hráč od hry očekává. Hlavní účel hry je bavit. Hráči kromě zábavy však ve hře nacházejí i další formy uspokojení jako je socializace a pocit uznání. Tím, že nacházejí socializaci ve hře, pak mohou trpět například jejich vztahy mimo hru. Také zde hrozí nebezpečí, že když se jedinec bude věnovat jen hrám, jeho rozhled se může zúžit pouze na hru. Člověk pak může trpět odloučením od reality. Před tímto problémem varuje například profesor Zimbardo.

3.2 Proč vlastně hráči hrají?

Na začátku si položíme dvě otázky: 1) Co motivuje hráče ke hraní? 2) Co je na počítačových hrách tak přitažlivého ve srovnání s ostatními volnočasovými aktivitami?

3.2.1 Čtyři body Jane McGonigalové

Jane McGonigalová ve své knize *Reality is Broken* uvádí: „Hry poskytují vnitřní odměny (intrinsic rewards), které realita poskytnout nedokáže.“⁷⁶ Hry podle ní představují naplnění přirozených tužeb, kterého se hráči v realitě nedostává. Následně vymezuje čtyři hlavní kategorie odměn.

1) Uspokojivost práce

Jde o jakoukoliv aktivitu, která člověka naplňuje a u které vidí přímé dopady svého jednání. Na rozdíl od reality, kde se často naše snahy nesečkávají s pozitivní reakcí, hry tuto pozitivní zpětnou vazbu splňují dokonale.

2) Pocit úspěšnosti nebo naděje na něj

Hry poskytují hráčům pocit, že jsou v něčem opravdu dobří. Každý chce vědět, že má šanci uspět. Při postupu hrou jde lehce poznat, jak moc se hráč časem zlepšil. Hra v reálném čase vyhodnocuje hráčův postup. Výsledné skóre pak může hráč sdílet s ostatními.

3) Sociální kontakt

Společná aktivita umožňuje sdílení zážitku a utváření nových přátelských vazeb. Zároveň jsou hry také společenskou aktivitou, která nám umožňuje trávit čas s přáteli.

⁷⁵ RITZER, George. *McDonaldizace společnosti: Výzkum mění se povahy soudobého společenského života*. Praha: Academia, 2003. s. 28 a 29. ISBN 80-200-1075-0.

⁷⁶ MCGONIGAL, Jane. *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. London: Penguin, 2011. s. 4. ISBN 978-0-14-312061-2.

4) Smysl

Hra umožňuje člověku být součástí něčeho většího. Umožňuje mu přispívat do kultury hráčů, které je součástí. Má možnost zažívat „epická dobrodružství z pohodlí domova“.⁷⁷

Podle McGonigalové jsou vnitřní odměny jediné, které dokáží člověka učinit šťastným. Dnešní společnost je však ovládána tzv. vnějšími odměnami (extrinsic rewards), které se projevují zvyšujícím se konzumem a bojem o tenčící se zdroje. Podle ní by přenesení jejich čtyř principů do reálného života umožnilo lidem zvýšit autenticitu prožívání jejich každodenních povinností. Trik je podle ní v tom, odměňovat dobré chování. „Emoční odměny jsou podnětem k opakování dané činnosti.“⁷⁸ Kritika na jejím optimistickém přístupu chválí její neortodoxní přístup ke hráčské komunitě. Svou knihou dokázala přiblížit kulturu videoher i naprostým nehráčům.⁷⁹ Na druhou stranu jí je vytýkán přehnaný optimismus. Ano, může být pravdou, že hráči jsou obecně šťastnější než nehráči. Potvrzuje to například Cheryl Olsonová, která říká, že „mnoho dětí využívá videohry k regulaci svých emocí: jako protijed nudě a osamění, relaxaci a ke zbavení se pocitů vzteku.“⁸⁰ Ovšem „pokud je realita přirozeně méně atraktivní než hry, potom virtuální svět těžko zachrání ten reálný“, komentují *The New York Times* a dodávají: „Hráči jsou podle McGonigalové připraveni na ještě monumentálnější úkol. Který to bude? Nakrmit hladové? Ošatit chudé? Ne. Úkol, který si hráči vybrali, bylo zabít sto miliard mimozemšťanů.“⁸¹ Možnost přenesení kladného efektu videoher z virtuálního světa do reálného, tak jak to vidí McGonigalová, se ukazuje jako více než problematický. Její práce nám však dává možnost pochopit blíže motivaci hráčů a také kladné stránky hraní her. Také lze vidět jistou možnost, využít kladných vlastností videoher a jejich obrovské popularity ke zlepšení situace ve společnosti. Zároveň je

⁷⁷ Tamtéž s. 49.

⁷⁸ Tamtéž s. 85.

⁷⁹ Např. NIMURA, Janice P. Book review: 'Reality Is Broken'. In: *Los Angeles Times* [online]. 2011 [cit. 4. 3. 2018]. Dostupné z: <http://articles.latimes.com/2011/feb/06/entertainment/la-ca-jane-mcgonigal-20110206>.

⁸⁰ QUANDT, Thorsten a Rachel KOWERT, ed. *The video game debate: unravelling the physical, social, and psychological effects of digital games*. New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2016. s. 39-40. ISBN 978-1-138-83163-6.

⁸¹ SALETAN, William. The Computer Made Me Do It. In: *The New York Times* [online]. 2011 [cit. 4. 3. 2018]. Dostupné z: <http://www.nytimes.com/2011/02/13/books/review/Saletan-t.html?pagewanted=all>.

však ke hrám třeba přistupovat s opatrností, jelikož hry mohou za jistých podmínek podporovat spíše pokles zájmu o realitu než jeho zvyšování.

3.2.2 Philip Zimbardo varuje

Že bychom měli ke hrám přistupovat s opatrností si myslí i psycholog a nositel Nobelovy ceny Dr. Philip Zimbardo, který se v knize *Man Interrupted* společně s Nikitou Coulombe obává toho, že mladí muži hledají ve hrách alternativu společenského života a přestávají se zajímat o vnější svět. Problém vidí hlavně v tom, že moderní technologie nepomáhají mladým lidem uchopit realitu každodenního života. Spíše jim ukazují jiný svět a způsob života, který je pro ně přitažlivější. To vede k tomu, že se mladý člověk stahuje s veřejného života. Tento jev ve větší míře postihuje muže. „Zatímco vymezení se proti požadavkům společnosti může být vědomým rozhodnutím pro dospělého muže, jak můžeme vidět na příkladu hnutí *Men Going Their Own Way*, může také jít o naprosto nevědomé rozhodnutí v případě mladíka, který nachází bezpečnost a suverenitu ve videohrách a pornografii. Ve hře se z takovýchto mladíků postupem času stávají kvalifikovaní znalci, kteří využívají svých schopností k tomu, aby dosáhly vysokého postavení a respektu v rámci herního světa.“⁸² Mladík tak hledá pocit úspěchu a bezpečí ve vlastním virtuálním světě mimo společnost. „Většina lidí se shodne na tom, že ve světě současných mladých mužů něco schází. Ve chvíli, kdy se uzavřou do svých virtuálních světů, rezignují na ostatní aktivity a také na schopnosti, které by měli rozvíjet. Když člověk stráví velkou část svého volného času jen jednou činností, hrozí mu, že se jeho život stane pouze jednodimenzionální.“⁸³ Takovýto člověk bude mít problém zapojit se do běžného života. Jeho výsledky ve škole se mohou jen zhoršovat a jeho společenský život skomírá. Mladí muži pak nemají zájem se osamostatnit. Problém je podle Zimbarda i v rodičích, kteří své děti k osamostatnění nevedou. Zimbardo nevidí problém jen v životě jedinců, ale také poukazuje na negativní hospodářský dopad, pokud bude narůstat počet jedinců uzavřených ve vlastních světech.

3.2.3 Psychologický pohled Jamieho Madigana

Jamie Madigan objasňuje proces, který probíhá ve chvíli, kdy hráč hraje videohru. Důležitým faktorem je pro něj „vtažení“ (imerze). Tento jev není v oblasti médií žádnou novinkou. „Psychologové studovali imerzi desítky let před tím, než se

⁸² ZIMBARDO, Philip G. a COULOMBE, Nikita D.. *Men Interrupted*. Newburyport: Conari Press, 2016. s. 18. ISBN 978-1-57324-689-7.

⁸³ Tamtéž s. 238.

videohry staly populárními. Jen místo videoher studovali, jak jsou konzumenti médií vtahováni do fiktivních světů vytvořených knihami, rádiem, televizí a filmy.“⁸⁴ Vědci v případě imerze mluví o dvou hlavních konceptech a to *spatial presence* a *flow*.⁸⁵

„*Spatial presence* je psychologický stav, který nastává, když zapomenete, že svět, který na vás působí je vytvořen technologií. Zapomenete na ovladač, okraje obrazovky, sousedova psa a ostatní osoby v místnosti.“⁸⁶ Podle Madigana existují dva hlavní důvody pro vznik tohoto stavu. 1) Technologický pokrok umožnil, aby byly hry uvěřitelnější. 2) Herní design vtahuje hráče do děje a motivuje ho ke hraní. Technologie a možnosti herního designu se pak vzájemně doplňují. Mluvíme o lepším grafickém zpracování her (reálnější zpracování objektů ve hře – viz Obrázek č. 4), kvalitě příběhu (ve hře lze dnes zobrazit prakticky jakoukoliv scénu, což dříve nešlo z důvodu grafického omezení), fyzikálním modelem (uvěřitelnější svět), lepším ovládacím rozhraní (na které je hráč u konkrétního žánru zvyklý) apod. Jako velmi důležitá se ukazuje interaktivita. „Interakce s předměty umožňuje člověku vzít si mnohem snadněji herní svět jako výchozí bod, kde se nachází.“⁸⁷ Hra také od hráče může vyžadovat zapojení. Aby hráč postoupil hrou, musí se zapojit do herního světa a uvažovat nad problémy, které se ve hře objeví. Hra tak podporuje hráčovu schopnost řešit problémy. Existuje zde kauzalita mezi zážitkem *spatial presence* a tím, jak si hráč hru užívá. *Spatial presence* se také více projevuje, pokud je hra přiměřeně náročná a tematicky splňuje zájem hráče. Není tedy divu, že se herní vývojáři snaží zjistit o co je ve společnosti zájem, aby se co nejlépe přizpůsobili požadavkům zákazníků, kteří si potom jejich hry více užívají. Pokud se hráč dostává do herního světa a prožívá ho jako realitu, velmi pravděpodobně se u něj vyskytne *flow efekt*, což je druhý jev, který se při hraní objevuje.⁸⁸

⁸⁴ MADIGAN, Jamie. *Getting Gamers: The Psychology of Video Games and Their Impact on the People who Play Them*. Lanham: Rowman & Littlefield, 2016. s. 120. ISBN 978-1-4422-3999-9.

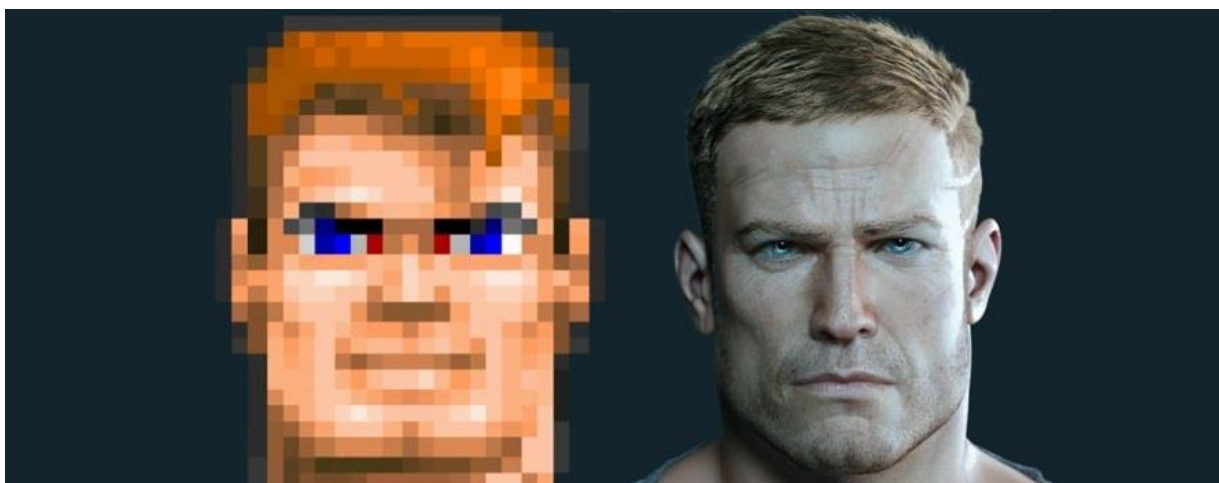
⁸⁵ WEIBEL, David a Bartholomäus WISSMATH. Immersion in Computer Games: The Role of Spatial Presence and Flow. In: *International Journal of Computer Games Technology* [online]. 2011 [cit. 6. 3. 2018]. Dostupné z: <https://www.hindawi.com/journals/ijcgt/2011/282345/#B36>.

⁸⁶ MADIGAN, Jamie. *Getting Gamers: The Psychology of Video Games and Their Impact on the People who Play Them*. Lanham: Rowman & Littlefield, 2016. s. 120. ISBN 978-1-4422-3999-9.

⁸⁷ Tamtéž s. 131.

⁸⁸ Tamtéž s. 120-135.

Obrázek č. 4 Pokrok v grafickém zpracování - Wolfenstein 1992 vs 2009⁸⁹



3.2.4 Mihaly Csikszentmihalyi a flow efekt

Flow je termín, který v tomto kontextu začal používat maďarský psycholog Mihaly Csikszentmihalyi. Tímto termínem označuje jakoukoliv činnost, do které jedinec investuje všechnu svou pozornost a sílu za účelem dosažení vybraného cíle. Nevěnuje pozornost ničemu jinému, než objektu svého zájmu. To ovšem není jediná podmínka. Toto jednání musí být dobrovolné a v uvažování jedince nesmí nastat rozpor. Jinými slovy jedinec musí sám chtít provádět danou činnost. Csikszentmihalyi říká, že produktem plynoucím z takovéto činnosti je radost. Časté prožívání *flow* zážitku vede potom ke zvyšování kvality života.⁹⁰

Uspokojení a radost je podle definice Csikszentmihalyiho „především pocitem spokojenosti, kterého jedinec dosáhne kdykoliv mu jeho vědomí řekne, že dosáhl očekávaného výsledku, který mu byl vytyčen biologickými nebo sociálními potřebami.“⁹¹ Radost z aktivity má sedm hlavních rysů:

1) Podnětná aktivita vyžadující zručnost

Ať už jde o čtení knihy nebo hraní basketbalu, jedinec musí mít určité schopnosti k tomu, aby mohl dosáhnout vytyčeného cíle. Aktivita zde nutně neznamená pohybovou aktivitu a ani zručnost nemusí být fyzická.

⁸⁹ FROLÍK, Michal. Hry od počátků po současnost: Wolfenstein. Klasika, která definovala žánr. In: *CDR* [online]. 2015 [cit. 11. 3. 2018]. Dostupné z: <https://cdr.cz/clanek/hry-od-pocatku-po-soucasnost-3-wolfenstein-klasika-ktera-definovala-zanr>.

⁹⁰ CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper Collins, 1990. s. 39-41. ISBN 978-0061339202.

⁹¹ Tamtéž s. 45.

2) Kombinace akce a pozornosti

Jelikož nezbyvá kapacita na to věnovat pozornost něčemu dalšímu, člověk zažívající *flow* vidí prováděnou aktivitu jako něco naprosto spontánního a automatického.

3) Jasný cíl a zpětná vazba

K tomu, aby mohl nastat *flow* efekt, musí být činnost jasně vymezena pravidly a poskytovat okamžitou zpětnou vazbu. Již jsme v této práci probírali tendenci her stávat se v průběhu času pravidly regulovanou zábavou, třebaže na začátku hra pravidla vůbec neměla.

4) Koncentrace na prováděnou činnost

Člověk není schopný během aktivity věnovat pozornost něčemu dalšímu. To znamená, že veškeré starosti, pochybnosti a irelevantní informace jdou stranou.

5) Paradox kontroly

„Radost z aktivity se často odehrává při hrách, sportu a ostatních oddechových aktivitách, které se liší od reálného života, ve kterém se může stát mnoho špatného... *Flow* zážitek je proto typicky popisován jako činnost zahrnující pocit kontroly nebo přesněji postrádající strach ze ztráty kontroly, která je typická pro mnoho situací v normálním životě.“⁹²

6) Ztráta starosti o sebe

Jedinec nedává pozor na nic vně aktivity. Důraz na sebe samého (*ego*) mizí a dotyčný může vnímat až pocit jednoty a harmonie se svým okolím. Daná činnost člověka naplňuje a je tu tedy možnost, že tyto prožitky zvyšují kvalitu jeho života.

7) Ztráta pojmu o čase

Člověk, který prožívá *flow efekt*, ztrácí pojem o čase, jelikož je plně zabrán do činnosti, která jej naplňuje.

3.3 Shrnutí

Co je tedy na hrách tak lákavého? Začíná být patrné, že hry nám poskytují odměny, kterých není tak lehké dosáhnout ve skutečném světě. Poskytují útočiště před krutou realitou. Jsou pro hráče jakousi oázou klidu, i když v nich jde často o bezhlavou akci. Dokážou bezvýhradně přijímat člověka takového, jaký je, nebo spíše jaký by chtěl být, a umožňují mu setkávat se s lidmi podobného smýšlení. Na rozdíl od jiných médií jako film či kniha jdou mnohem dále v interaktivitě, kterou hráči poskytují. Nedávají mu jen možnost podívat se do jiných světů (ať už inspirovaných realitou nebo zcela

⁹² Tamtéž s. 59.

smyšlených), ale skutečně je objevovat a dokonce je svým působením i měnit. Na druhou stranu však také představují hrozbu, hrozbu uvíznutí ve světě, který neexistuje.

4 Základní otázky studia her

Již jsme probrali trend narůstajícího počtu hráčů a důvody, proč se tak může dít. Nyní se můžeme přesunout k otázkám, které si vědci nejčastěji kladou v souvislosti s videohrami.

1) Skutečně hry odvádějí od reality?

2) Skutečně hry tvoří násilníky?

Když se na otázky podíváme blíže, zjistíme, že ani na jednu nelze s čistým svědomím odpovědět jasné ano či ne. U každé takové odpovědi se vždy vyskytne veliké „ale“.

4.1 Skutečně hry odvádějí od reality?

Fakt, že hry představují hrozbu v podobě odvádění od záležitostí reálného světa, naznačila již předchozí kapitola. To, že hraní je určitý únik z reálného světa připouští i sami hráči. Podle Madigana však lze podobný pocit imerze zažít i s dobrou knihou nebo v případě filmu.⁹³ Můžeme se domnívat, že počítačové hry jsou zatím nejsilnější formou medializované zábavy, což je způsobeno jejich interaktivitou. Takovouto míru interaktivity bychom u žádného jiného média nenalezli.⁹⁴

Často zaznívá, že hráči tráví stále více času v herním světě. Označení „herní svět“ je však zavádějící. „Hry jsou ve skutečnosti pečlivě konstruované arény určené pro hraní a to, že napodobují reálný svět, je obvykle jen druhotná záležitost v porovnání s jejich primárními funkcemi hřiště a komunikačního kanálu. Z rétorického hlediska nazvat něco světem znamená dát tomu privilegovaný status samostatné autonomní entity.“⁹⁵ Žádný herní svět nevzniká sám od sebe, ale vždy jde o produkt skupiny lidí (od vývojářů, grafiků, designérů až po manažery). „Hraní, stejně tak jako samotné hry, neexistuje ve vakuu.“⁹⁶ Ve skutečnosti jde jen o jinou verzi tohoto světa, jeho jakési prodloužení, jak by řekl Marshall McLuhan. Ten ve své knize *Jak rozumět médiím* říká, že média sama o sobě představují určitou zprávu. Zprávu o tom, jaký je svět, ve kterém žijeme. Kontext v médiích není tolik důležitý. Hlavní roli hraje médium jako celek. My bychom mohli jen hádat, co by pověděl k počítačovým a konzolovým hrám, ale víme,

⁹³ MADIGAN, Jamie. *Getting Gamers: The Psychology of Video Games and Their Impact on the People who Play Them*. Lanham: Rowman & Littlefield, 2016. s. 120. ISBN 978-1-4422-3999-9.

⁹⁴ NATKIN Stéphane. *Interactivity in Games: The Player's Engagement*. *Cultural Computing*. Berlin: Springer, 2010. s. 160-168. ISBN 978-3-642-15213-9

⁹⁵ CORNELIUSSEN, Hilde a Jill Walker RETTBERG, ed. *Digital culture, play, and identity: a World of Warcraft reader*. London: MIT Press, 2008. s. 121. ISBN 978-0-262-51669-3.

⁹⁶ EGENFELDT-NIELSEN, Simon, Jonas Heide SMITH a Susana PAJARES TOSCA. *Understanding video games: the essential introduction*. New York: Routledge, 2008. s. 156-158. ISBN 0-415-97721-5.

jak se vyjádřil ke hrám sportovním a společenským. „Hry jsou, podobně jako (státní) instituce, extenzí sociálního člověka a státu, stejně jako jsou technologie extenzemi organismu živého tvora. Hry i technologie působí proti podráždění, jsou způsoby, jak se přizpůsobit tlaku specializovaných akcí, k nimž dochází v každé sociální skupině. Jakožto extenze běžné reakce na stres pracovního dne se hry stávají věrným napodobením kultury.“⁹⁷

To, že hry napodobují tento svět, může za určitých okolností vést hráče k většímu odtržení od reality (například pokud trpí psychickými potížemi nebo prožívá náročnou životní situaci). Podobnosti her s reálným světem je však teoreticky možné využít i k pozitivnímu ovlivnění hráče či přímo ke vzdělávacím účelům.⁹⁸ V ponoření do hry tkví ale i možný problém. Hráč vidí jenom kladné stránky přebývání v herní realitě a odměny, které hra poskytuje, ho motivují k tomu, aby prodlužoval dobu, kterou u hry tráví. Můžeme namítnout, že v minulém století podobný trend zaznamenávaly i společenské hry. Karetní či deskové hry byly velmi populární a celé domácnosti trávily volný čas hraním *Člověče, nezlob se*, *Monopolů* nebo v českém prostředí spíše *Dostihů a sázek*. Částečně bychom měli pravdu, ovšem tyto hry vždy plnily velmi důležitou sociální funkci. Lidé při nich řešili politickou situaci, události veřejné i soukromé a vzájemně si vyměňovali názory. Pro hry toto platí jen částečně. Ano, velmi mnoho jich obsahuje multiplayer (hru více hráčů), ale může komunikace skrze obrazovku počítače nahradit sociální kontakt? Na toto téma vzniká mnoho studií a vědci dodnes nepřišli s jasnou odpovědí. Mark D. Griffiths říká, že výzkumy herní závislosti s velkým vzorkem populace dosahují obecně výsledku pod 10% jedinců vykazujících známky problematického užívání her.⁹⁹ Nejde o zanedbatelné číslo. Problém ovšem je v tom, že jednotlivé výzkumy si nastavují různě citlivé parametry pro patologické hraní. Nejvíce ohrožení závislostí jsou přitom podle Griffithse studenti, kterým se s přechodem na střední a vysokou školu mění jejich životní styl v souvislosti s jejich flexibilní pracovní dobou.¹⁰⁰

⁹⁷ MCLUHAN, Marshall. *Jak rozumět médiím: extenze člověka*. Praha: Odeon, 1991. Eseje (Odeon). s. 219. ISBN 80-207-0296-2.

⁹⁸ Toto téma je podrobněji zmiňováno v kapitole Videohry a výchova k občanství.

⁹⁹ QUANDT, Thorsten a Rachel KOWERT, ed. *The video game debate: unravelling the physical, social, and psychological effects of digital games*. New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2016. s. 77. ISBN 978-1-138-83163-6.

¹⁰⁰ Tamtéž s. 82.

Rachel Kowertová se dále obává, že „internetové sociální služby (včetně online her) rozptylují čas, který by jinak uživatel věnoval společenské aktivitě mimo internet a tak v důsledku narušují ty mezilidské vztahy, které nevznikly online.“¹⁰¹ Multiplayerové hry jsou pro hráče návykovější, než singleplayerové. Nabízejí totiž „unikátní kombinaci důvěry a anonymity, což odstraňuje strach z důsledků (jejich) jednání.“¹⁰² Vědci nemají zcela jasno, zda fakt, že hráči ve větší míře vytváří online vztahy, je důsledkem toho, že internet poskytuje větší anonymitu a menší strach z následků nebo jsou internetové vztahy jen kompenzační částí hráčů, která by si nikdy sociální kontakty mimo hru ani nevytvářela. Ve druhém případě by potom nešlo o negativní jev. Introvertní hráč má možnost nalézt alespoň nějaký kontakt. Olsonová například zmiňuje, že někteří psychoterapeuti používají videohry k tomu, aby se pacient během sezení uvolnil a začal komunikovat.¹⁰³ Kowertová nakonec dochází k závěru, že hry nemusejí nutně vést k odcizení od reality a že ohrožení jsou spíše ti nejvíce zapálení hráči.

Studenti z Fakulty sociálních médií na Masarykově univerzitě provedli výzkum, ve kterém: „Po zkoumání dat od 9500 hráčů online počítačových her přišli se zjištěním, že ačkoliv tito uživatelé trávili u počítače i desítky hodin týdně, známky závislosti vykazovaly jen jednotky procent z nich.“¹⁰⁴ Hry podle nich naopak dokáží zvednout uživatelům náladu a umožnit jim relaxovat stejně tak, jako při poslechu hudby nebo četbě knihy. Navíc, podle vedoucího vědeckého týmu Lukáše Blinky, by člověk po hraní hry neudělal nic, k čemu by neměl předpoklady již před tím.

4.1.1 Komunity hráčů

Kromě toho, že hry podporují nějakým způsobem utváření online vztahů, ať k lepšímu či horšímu, tak také kolem her jako takových se vytváří komunita fanoušků. „Videohry se staly způsobem, jak mohou hráči definovat svou identitu, najít podobně smýšlející jedince a spolupracovat na vytváření světa, který se zajímavým způsobem

¹⁰¹ KOWERT, Rachel. Video games and social competence. New York: Routledge, 2015. ISBN 978-1-138-80426-5.

¹⁰² Tamtéž s. 47.

¹⁰³ QUANDT, Thorsten a Rachel KOWERT, ed. The video game debate: unravelling the physical, social, and psychological effects of digital games. New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2016. s. 101 - 102. ISBN 978-1-138-83163-6.

¹⁰⁴ FOJTŮ, Martina, Výzkum: Náruživé hraní online počítačových her není závislost. In: *Stránky Masarykovy univerzity* [online]. 2016 [cit. 7. 4. 2018]. Dostupné z: <https://www.online.muni.cz/veda-a-vyzkum/8148-vyzkum-naruzive-hrani-online-pocitacovych-her-neni-zavislost>.

mísí s jejich „reálným životem“. ¹⁰⁵ Je třeba zdůraznit, že komunita okolo her není nijak zvlášť uvízlá v herním světě, ale právě naopak. Část zkušených hráčů se ráda dělí o znalosti s méně zkušenými a pomáhá jim proniknout do mechanismů hry. Na internetových fórech zasvěcených hře fanoušci debatují nejen o hrách, ale i o současném světě (kultuře, událostech apod.). Henry Jenkins je optimistou a vidí v těchto tzv. participativních komunitách budoucnost. Participativní komunity jsou nezávislé, ve velké míře sdílí informace, jsou kreativní a řídí se neformálními pravidly. Jenkins vidí, že s takovými skupinami je nutné pracovat a školství se jim musí přizpůsobit. Nejmladší generace jsou počítačově gramotné a používají neformální zdroje informací, jako jsou třeba blogy. Podle Jenkinse je řešením využít ke vzdělávání takové zdroje, které jsou jim blízké (například Youtube).¹⁰⁶

Hráči jsou podobně jako celá současná mladá generace názorově nejednotní.¹⁰⁷ Přesto se taková komunita fanoušků díky komunikaci online snadno zmobilizuje, pokud s něčím nesouhlasí. Problém je v tom, že oblast jejich zájmu je zúžena na hry a komunitu okolo nich. Povaha jejich vyjadřovaného nesouhlasu je však často nenávislná. Taková herní komunita se chová podobně jako skupina na sociálních sítích. Problém u obou spočívá v tom, že jejich pocit anonymity a kolektivního vědomí uvolňuje sebekontrolu jedince a ten tak jedná na internetu jinak, než by jednal při přímém kontaktu.¹⁰⁸ Důsledkem je, že část hráčů slovně napadá jedince či jevy se kterými nesouhlasí a to dosti nevybíravým způsobem. Terčem jejich útoků jsou často herní vývojáři (pokud vyvíjená hra nedopadne podle jejich očekávání) nebo hráči na mobilních zařízeních, které část hráčů na konzoli a PC neuznává a viní je ze zjednodušování herních mechanik obecně. Potom je tu rivalita mezi hráči na počítači a hráči na konzoli, jak již bylo zmíněno v kapitole o herní historii. A v neposlední řadě terčem útoků bývají i hráčky. Někteří hráči je totiž vidí jako vetřelce v jinak pro ně čistě mužské zábavě. Klasickým příkladem všech těchto nežádoucích projevů může být hnutí Gamergate, které bývá spojováno s pravicovým hnutím utvořeným okolo volby Donalda Trumpa prezidentem. Na Twitteru a Facebooku pak padala taková hesla jako

¹⁰⁵ EGENFELDT-NIELSEN, Simon, Jonas Heide SMITH a Susana PAJARES TOSCA. *Understanding video games: the essential introduction*. New York: Routledge, 2008. s. 180. ISBN 0-415-97721-5.

¹⁰⁶ JENKINS, Henry. The influence of participatory culture on education. In: *Youtube* [online]. 2014 [cit. 7. 4. 2018]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=HYbSD_GdkjU.

¹⁰⁷ QUANDT, Thorsten a Rachel KOWERT, ed. *The video game debate: unravelling the physical, social, and psychological effects of digital games*. New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2016. s. 163. ISBN 978-1-138-83163-6.

¹⁰⁸ MADIGAN, Jamie. *Getting Gamers: The Psychology of Video Games and Their Impact on the People who Play Them*. Lanham: Rowman & Littlefield, 2016. s. 6-13. ISBN 978-1-4422-3999-9.

„Let’s Make Videogames Great Again“ (volně přeloženo – pojďme hrám navrátit zašlou slávu), čehož zastánci hnutí chtěli docílit slovním napadáním, výhrůzkami a urážkami na sociálních sítích. Útoky byly zaměřené hlavně proti ženám, minoritám a liberálně smýšlejícím.¹⁰⁹ Tady ale spíše narazíme na problém sociálních sítí a online komunit, než her samotných.

4.2 Skutečně hry tvoří násilníky?

„Válka, válka ta se nikdy nemění.“ prohlašuje vypravěč na začátku každého dílu herní série *Fallout*.¹¹⁰ Tato série je známá svým vyobrazením postapokalyptického světa (přesněji oblasti Spojených států amerických), drsné krajiny, kde lidé bojují o přežití s agresivní faunou a ostatními přeživšími. Zároveň tu však již vidíme i nově vznikající společnosti, často vzájemně zneprátelené, ke kterým se může hráč (osamělý poutník) přidat. Podobně, jako ostatní hry, které si berou válku jako hlavní zasazení (*World of Warcraft*, *World in Conflict* a další) trpí i *Fallout* schizofrenním přístupem k násilí. Tyto hry na jednu stranu staví hráče do role, kdy je pro něj zabíjení jediným způsobem postupu dál. Na druhou stranu mu zápletka příběhu a narace neustále zdůrazňuje, že válka a násilí s ní spojené je špatná věc. Jesper Juul vidí příčinu tohoto střetu v kombinaci hry (herní pravidla, design) s narací (příběh a způsob vyprávění). Podle něj jsou totiž hra a narace příběhu dvě rozdílné vzájemně nekorespondující věci.¹¹¹

Herní designér Chris Crawford vidí konflikt jako nedílnou součásti každé hry. Jde buď o konflikt mezi hráčovým cílem a hráčem samým, nebo o konflikt mezi skupinou hráčů.¹¹² Herní zápletkou je konflikt také proto, že je potom snadné postavit dvě skupiny hráčů proti sobě. „Jsme založeni na kmenovém uspořádání. Je to zkrátka naše podstata“¹¹³ říká Madigan. Například v populární hře *World of Warcraft* proti sobě stojí zástupci tzv. Aliance a Hordy (každá z několika ras). Celá hra stojí na principu „my a oni“ nebo také „známé a cizí“ přičemž hráč si vybírá, k jaké skupině se přidat. Obě strany mají své pro a proti: Aliance je vedená lidmi a jejich spojenci (například

¹⁰⁹ LEES, Matt. What Gamergate should have taught us about the 'alt-right'. In: *The Guardian* [online]. 2016 [cit. 7. 4. 2018]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/technology/2016/dec/01/gamergate-alt-right-hate-trump>.

¹¹⁰ BETHESDA SOFTWARES. *Fallout 4* Intro. In: *Youtube* [online]. 2015 [cit. 7. 4. 2018]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=4NkHQs7ann4>

¹¹¹ JUUL, Jesper. A Clash between Game and Narrative. In: *JesperJuul.net* [online]. 2016 [cit. 7. 4. 2018]. Dostupné z: https://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html.

¹¹² CRAWFORD, Chris. *The art of computer game design*. Berkeley: Osborne/McGraw-Hill, 1984. s. 12. ISBN 0-88134-117-7.

¹¹³ MADIGAN, Jamie. *Getting Gamers: The Psychology of Video Games and Their Impact on the People who Play Them*. Lanham: Rowman & Littlefield, 2016. s. 44. ISBN 978-1-4422-3999-9.

elfy). Mají ohromná průmyslová města a bohatství. Horda je zase spíše kmenové spojení původních obyvatel vedených orky. Horda má blíže k přírodě a její rasy jsou různorodější. Tvůrci se inspirovali konflikty minulosti (indiáni a osadníci) i současnosti (rasismus).¹¹⁴

V 90. letech vznikl obraz her jako produktu, který z dětí vytváří vrahy a násilníky. Mezi hlavní důvody tehdejší vlny nenávisti vůči hrám může patřit pokrok v technologii a také jev, který sociologové označují jako mediální panika. Pokrok v technologii totiž znamenal, že se kostičky, které nikoho příliš nepohoršovaly, staly reálným zobrazením a najednou již mezi násilím reálným a herním nebyla tak silná hranice jako v minulosti. Navíc se čas od času objeví hra, která svou přehnanou násilností způsobí zděšení. Takovou hrou byl například *Carmageddon*, závodní hra z roku 1997, kde hráč soutěží s ostatními závodníky a musí dráhu zajet za určitý čas. Zajetý čas si hráč však může snižovat ničením aut ostatních a přejížděním chodců. Podobnou kontroverzi způsobila nedávno hra žánru FPS shooter, *Hatred*, ve které je hlavním „hrdinou“ masový vrah, který se rozhodl vyhladit lidstvo. V přístupu k násilí ve hrách neexistuje jednota. Herní novinář Jaromír Möwald vidí problém hlavně v případech, kdy hra není o ničem jiném než o násilí. Násilí tedy nemá kontext, ve kterém by bylo podáváno. Na otázku, zda nenaráží násilí ve hrách na hranice v kusu, potom říká: „V případě her jako *Hatred* ano. V případě her, které zobrazují násilí a to násilí není jejich primárním účelem jak šokovat, co zobrazovat, rozhodně ne, protože ve hrách se dají zpracovat i dospělejší témata a hry mohou sloužit stejně jako film nebo literatura k tomu, že je rozebrán nějaký vážný problém. Ten potom můžeme na poli hry vyprávět.“¹¹⁵

Přesto však násilí ve hrách logicky vyvolalo ve společnosti kontroverzi, která časem přerostla v morální (nebo také mediální) paniku. „V případě morální paniky část společnosti pokládá určité jednání nebo životní styl jiné skupiny za významnou hrozbu pro celou společnost.“¹¹⁶ Morální panika se projevuje na více úrovních. Vytvoří se představy, které sice můžou mít reálný základ, ale celkově jsou zcestné. Například

¹¹⁴ CORNELIUSSEN, Hilde a Jill Walker RETTBERG, ed. *Digital culture, play, and identity: a World of Warcraft reader*. London: MIT, 2008. s. 39-62, 87-108. ISBN 978-0-262-51669-3.

¹¹⁵ ČESKÁ TELEVIZE. Počítačové hry pro dospělé. In: *Studio 6* [televizní zpravodajství]. ČT24, 1. 6. 2015 5:59. dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/ivysilani/1096902795-studio-6/215411010100601/obsah/404212-pocitacove-hry-pro-dospеле>.

¹¹⁶ QUANDT, Thorsten a Rachel KOWERT, ed. *The video game debate: unravelling the physical, social, and psychological effects of digital games*. New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2016. s. 23. ISBN 978-1-138-83163-6.

stereotypní představa hráče jako mladíka odstřiženého od reality, který potom může spáchat nějaký ohavný zločin. „Existuje nespočet případů, kdy média dala do souvislosti videohru a extrémní násilí.“¹¹⁷ Stalo se tak například při střelbě na škole v Parklandu na Floridě.¹¹⁸ Přitom takováto tvrzení většinou nejsou podpořena žádnými vědeckými pracemi. Výsledkem je negativní pověst her a hráčů, od které se upouští jen velmi pomalu hlavně v souvislosti s tím, že se hraní stává mainstreamem. Paradoxem je, že vznikla simulace na principu počítačové hry, která má studenty a učitele naučit, jak reagovat v případě podobného incidentu jako se odehrál na Floridě.¹¹⁹

Existují dvě hlavní vědecké koncepce zabývající se násilím ve hrách, které si vzájemně protirečí. Role aktivního média vychází z behaviorismu a předpokládá pasivní roli diváka. Příkladem pasivní role diváka je experiment Bobo doll Alberta Bandury. Tento psycholog rozdělil děti na dvě skupiny. Jedna sledovala televizi, kde člověk fyzicky útočil na panenku. Druhá skupina film neviděla. Poté byly obě skupiny vpuštěny do místnosti, kde se předtím natáčela scéna s panenkou. Děti, které viděly film, skutečně vykazovaly podobné násilné chování vůči panence. Takovéto napodobované jednání, které vidíme u ostatních, nazval Bandura sociálním učením. Toto učení funguje jak pro žádoucí tak pro nežádoucí jednání. Vědci hlásící se ke koncepci aktivního média ve svých výzkumech využívají přísně vědecké postupy a jedná se spíše o psychology nehráče.

Druhou koncepcí je role aktivního diváka. Ta předpokládá, že médium nikdy nebude mít stejný vliv na dva různé jedince a my nemůžeme vědět, jaký vliv bude mít, dokud neznáme jedince samotného. Divák podle nich vnímá médium aktivně a používá vlastní zkušenost ke kritickému hodnocení obsahu, který sleduje. Data vědci sbírají v běžném prostředí a nikoliv v laboratoři jako první skupina. Jejich relativistický přístup k efektům médií je často terčem kritiky ze strany zastánců aktivního média. Zatímco vědci aktivního média rozebírají hru samotnou, vědce zastávající koncepci aktivního diváka zajímá spíše to, co dělá divák ve hře. Tato skupina vědců upřednostňuje spíše

¹¹⁷ EGENFELDT-NIELSEN, Simon, Jonas Heide SMITH a Susana PAJARES TOSCA. *Understanding video games: the essential introduction*. New York: Routledge, 2008. s. 167. ISBN 0-415-97721-5.

¹¹⁸ KAIN, Erik. Trump Blames Violent Video Games For School Shootings -- Here's Why He's Wrong. In: *Forbes* [online]. 2018 [cit. 7. 4. 2018]. Dostupné z: <https://www.forbes.com/sites/erikkain/2018/02/22/trump-blames-violent-video-games-for-school-shootings-heres-why-hes-wrong/#4aab64ad67f3>.

¹¹⁹ BAYLEY, Jason M. School Shooting Simulation Trains Teachers for the Worst. In: *The New York Times* [online]. 2018 [cit. 7. 4. 2018]. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2018/02/01/us/school-shooting-simulation.html>

sociologický přístup, snaží se navštěvovat konference hráčů a většinou sama hry hraje.¹²⁰

Jih-Hsuan Lin, která se zabývá násilím ve hrách, se obává toho, že interaktivita her by mohla vliv násilí na člověka ještě znásobit. Hra totiž hráči umožňuje ztotožnit se s agresivní povahou své postavy. Linin výzkum z roku 2013 byl proveden na 56 studentech. Část hrála hru *Grand Theft Auto IV* a část jen sledovala. Skupina, která hrála násilnou hru, potom v krátkodobém měřítku vykazovala větší sklon k agresivnímu chování. Lin přitom vychází z GAM (general aggressive model). Tento model předpokládá, že vystavení se násilí ve hře může vést u hráče k snadnějšímu projevu násilí v běžném životě. Tomuto jevu se říká priming.¹²¹

Vědci z Univerzity v Yorku provedli v roce 2018 výzkum, ve kterém 3000 účastníků podstoupilo sérii experimentů. Účel těchto experimentů bylo prokázat či vyvrátit vliv her na agresivitu hráče. Tento výzkum byl unikátní vzhledem k velkému počtu účastníků. Výzkumníci nenašli žádný důkaz primingu. Hráči, kteří hráli násilnou hru, nebyli po testu násilnější. Ani větší realističnost her se neukázala být důležitým faktorem.¹²²

4.3 Shrnutí

Ke hrám bychom neměli přistupovat bez výhrad. Roli v tom, jaký vliv bude mít hra na hráče, jistě hraje jeho věk, obsah hry i délka hraní. Nicméně je třeba si uvědomit, že toto médium samo o sobě není ani hrozbou ale ani požehnáním. Záleží vždy na okolnostech. Situace videoher není příliš odlišná od holywoodské filmové produkce. Je mnoho negativistických teorií, které se časem ukážou jako značně přehnané. Na druhou stranu je nepopíratelná důležitost výzkumu případných negativních efektů. Již byly podniknuty kroky pro omezení negativního dopadu videoher. Existuje například systém PEGI (Pan European Game Information), který informuje spotřebitele o doporučeném věku i potenciálně škodlivém obsahu. Existují internetové stránky, které si vedou databázi videoher. Tyto stránky si kladou za cíl informovat rodiče o žádoucím a

¹²⁰ EGENFELDT-NIELSEN, Simon, Jonas Heide SMITH a Susana PAJARES TOSCA. *Understanding video games: the essential introduction*. New York: Routledge, 2008. s. 273-302. ISBN 0-415-97721-5.

¹²¹ LIN, Jih-Hsuan. Identification Matters: A Moderated Mediation Model of Media Interactivity, Character Identification, and Video Game Violence on Aggression. *Journal of Communication*. 2014, vol. 63, s. 682–702. ISSN 0021-9916.

¹²² UNIVERSITY OF YORK. No evidence to support link between violent video games and behaviour In: *University of York* [online]. 2018 [cit. 7. 4. 2018]. Dostupné z: <https://www.york.ac.uk/news-and-events/news/2018/research/no-evidence-to-link-violence-and-video-games/>.

případně nežádoucím obsahu her, které jejich dítě hraje. Příkladem takovýchto stránek je například Learning Works for Kids.¹²³

¹²³ *Learning Works for Kids. Find Games and Apps* [online]. 2018 [cit. 7. 4. 2018]. Dostupné z: <http://learningworksforkids.com/playbooks/>.

5 Videohry a výchova k občanství

5.1 Vzdělávací potenciál videoher

O tom, zda videohry mohou přinášet něco více, než jen zábavu, probíhá diskuse již od jejich vzniku. Pro úspěch vzdělávacího procesu je žádoucí výkonová motivace, která je založená na potřebě úspěšného výkonu a potřebě vyhnout se neúspěchu. „Význam mají i jiné motivační proměnné, jako je například pocit soustředěnosti na věc, pocit, že požadavky úkolu jsou splněny, nebo jistota, že jsou vytvořeny předpoklady pro dosažení dlouhodobých (nadřazených) cílů a podobně.“¹²⁴ V kapitole Hry a společnost jsme narazili na motivaci hráčů ke hraní, která se vyznačovala mimo jiné pocitem kontroly, jistoty a uspokojivosti práce. Také výzva, kterou hry staví před hráče, se dokáže přizpůsobit jejich schopnostem. Hry se obecně snaží udržet si hráče tak, že obtížnost upravují, aby hra neodrazovala a zároveň nenudila.

Výše zmíněné vlastnosti videoher pak vedly k úvahám o zapojení her do výuky. Zásadní je například debata o tom, zda hry dokáží hráči předat vědomosti využitelné i v reálném světě. „Na první pohled je odpověď celkem jednoduchá. K tomu, aby si člověk uvědomil, že hra může hráče naučit ohromné množství informací, stačí promluvit si s náctiletým hráčem *Call of Duty: Black Ops*, který má encyklopedické znalosti nejnovějších druhů munice nebo hráčem *FIFA Managera*, který zná z paměti statistiky stovek profesionálních fotbalistů.“¹²⁵ Opět tu narážíme na problematiku odloučenosti herního a reálného světa, kterou jsme se zabývali v kapitole Základní otázky studia her. Hráči si ze hry zřejmě odnášejí určité vědomosti, ale otázkou zůstává, zda tento způsob vzdělávání může být efektivnější, než tradiční způsob výuky. Může například videohra nahradit učebnici?

Ukazuje se, že hry mají i v této oblasti svoje klady a zápory. „Dosavadní studie předpokládají, že jsou hry reálnou alternativou k tradičnímu učení a dosahují přibližně stejných výsledků.“ říká Simon Egenfeldt-Nielsen a dodává, že „zatímco videohry nemusejí být efektivnějším způsobem vyučování, většina studií ukázala, že studenti

¹²⁴ HRABAL, Vladimír a Isabella PAVELKOVÁ. Školní výkonová motivace žáků: dotazník pro žáky. Praha: Národní ústav odborného vzdělávání, 2011. s. 6. ISBN 978-80-87063-34-7.

¹²⁵ QUANDT, Thorsten a Rachel KOWERT, ed. *The video game debate: unravelling the physical, social, and psychological effects of digital games*. New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2016. s. 117. ISBN 978-1-138-83163-6.

vyučování pomocí hry si udržují získané informace déle.“¹²⁶ To ostatně potvrzuje i případová studie Integrace Evropy 2045 do výuky na středních školách. „Experimentu se zúčastnilo celkem 242 studentů tří českých středních škol (dvě všeobecná gymnázia a jedna specializovaná střední škola), z toho 140 chlapců a 102 dívek.“ Studenti byli rozděleni do dvou skupin. Jedna skupina se učila tradičně a v druhém případě ke vzdělání posloužila vzdělávací hra *Evropa 2045*. Výsledkem srovnání studentů, kteří se učili tradiční metodou a těch, kteří k výuce použili hru, bylo, že „studenti z experimentální skupiny (skupina vyučovaná hrou) byli úspěšnější ve formování přesnějších a bohatších odpovědí na otevřené otázky zjišťující porozumění komplexním socioekonomickým a politickým dějům.“¹²⁷ Studenti, kteří si hru vyzkoušeli, potom uváděli, že je výuka víc bavila a že měli i větší zájem o téma udávané hrou (fungování EU). Hry by tedy mohly sloužit jako výukový materiál.

5.2 Občanský potenciál videoher

Naši společnosti je často vytýkáno, že se občané málo podílí na veřejném životě, lidé postrádají kritické myšlení a přestávají se zajímat o politiku, protože k ní ztrácejí důvěru. Politiku pak buď úplně ignorují, nebo ji dokonce vnímají negativně, ale přitom se neangažují pro nějakou změnu. Platí to hlavně pro mladou generaci. Martin Šimáček vidí problém v občanské výchově, která nedokáže poskytnout dostatek podpory k rozvoji kritického myšlení.¹²⁸ Školství hledá způsoby jak žáky a studenty motivovat k učení. Důvod, proč u mladých dochází pod vlivem zábavních médií k poklesu zájmu o realitu, jsme již řešili. Mohou ale hry zároveň pomoci rozvinout u mladých občanské kompetence jako je zájem o to být lepším občanem, zajímat se o demokracii nebo o občanské soužití?

Tato kapitola si klade za cíl seznámit čtenáře se vzdělávacím potenciálem videoher v souvislosti s výchovou k občanství. Autor si na základě výzkumu *The Civic Potential of Videogames* stanovuje šest žádoucích občanských kompetencí, které

¹²⁶ EGENFELDT-NIELSEN, Simon, Jonas Heide SMITH a Susana PAJARES TOSCA. *Understanding video games: the essential introduction*. New York: Routledge, 2008. s. 243. ISBN 0-415-97721-5.

¹²⁷ BUCHTOVÁ, Michaela, Vít Šisler a Cyril Brom. *Digital Game-Based Learning : Případová studie integrace vzdělávací počítačové hry Evropa 2045 do výuky na středních školách*. In KOVÁŘOVÁ Pavla. *Trendy v informačním vzdělávání*. Zlín, VeRBuM, 2012, s. 103-118. ISBN 978-80-87500-18-7.

¹²⁸ KOUBKOVÁ, Karolína. Speciál Radiožurnálu: Nejistota a nezájem o politiku! Co přináší projekt Generation What?. In: *Český rozhlas* [online]. 2016 [7. 4. cit. 2018]. Dostupné z: http://www.rozhlas.cz/radiozurnal/dvacetminut/_zprava/special-radiozurnalu-nejistota-a-nezajem-o-politiku-co-prinasi-projekt-generation-what--1670213.

následně demonstruje na příkladech her. Hry jsou rozděleny do tří kategorií podle toho, jak hráči předávají vědomosti a schopnosti.

1) Komerční hry

2) Tzv. tangential learning

3) Výukové hry (serious games)

Závěr je pak doplněn o přehledné srovnání těchto her v tabulce (viz Tabulka č. 2).

V oblasti videoher a jejich vzdělávacího potenciálu bylo v poslední době provedeno několik zajímavých výzkumů. Například výzkum A Meaner, More Callous Digital World for Youth?¹²⁹ z roku 2016 zkoumal, jaký dopad mají hry obsahující násilí na motivaci, šikanu, občanské postoje a občanské jednání. Výzkumu se zúčastnilo 304 dětí z Velké Británie. Děti uvedly tři své oblíbené hry a kolik hodin týdně u nich stráví. Zda jejich hry obsahují násilí, bylo následně měřeno dle Entertainment Software Rating Board (ESRB), což je americká obdoba evropského Pegi ratingu. Hráčů bylo ve zkoumaném vzorku 70%. Výzkum neprokázal souvislost mezi násilnými hrami a šikanou. Zároveň hry obsahující násilí neměly žádný dopad na utváření žádoucích názorů jako například „Je důležité pomoci ostatním v nouzi.“ nebo „Je důležité podílet se na činnosti komunity.“ Ti hráči, kteří více hráli a zároveň zastávali i žádoucí názory potom projevovali i větší angažovanost ve společenských aktivitách. Vliv her v tomto ohledu však nebyl nijak výrazný. To, zda hry jsou násilné či ne, tedy zřejmě nemá vliv na žádoucí občanské jednání.

John Charles Pagnotti Jr. se ve svém výzkumu¹³⁰ z roku 2012 zabývá tím, jaký vliv mají hry podporující občanské jednání na 68 studentů šestého až osmého ročníku americké middle school (českým ekvivalentem je sedmá až devátá třída ZŠ). K výzkumu byly použity videohry *Commander in Chief*, *Sim City 4: Deluxe Edition* a *Civilization IV*. Každý student odehrál celkem mezi 15 a 25 hodinami (alespoň 5 hodin na jednu hru). Pagnottiho výzkum neprokázal, že by hraní výše zmíněných her vzbudilo obecně větší zájem o témata občanské nauky. Ukázal však dva velmi zajímavé poznatky. Ti z hráčů, kteří měli již před účastí ve výzkumu nějaké zkušenosti s hraním her, projevovali větší zájem o občanskou angažovanost poté, co si zahráli hry obsažené

¹²⁹ FERGUSON, Christopher a John COLWELL. A Meaner, More Callous Digital World for Youth? The Relationship Between Violent Digital Games, Motivation, Bullying, and Civic Behavior Among Children. *Psychology of Popular Media Culture* [online] 2016, July 18 [cit. 18. 4. 2018]. ISSN 2160-4134. Dostupné z: <http://dx.doi.org/10.1037/ppm0000128>.

¹³⁰ PAGNOTTI, John Charles Jr, *The Effect Of Civics-based Video Games On Middle School Students' Civic Engagement*. Orlando, Florida, 2012. Disertační práce. University of Central Florida. College of Education. Dostupné z: <http://stars.library.ucf.edu/etd/2231/>.

ve výzkumu.¹³¹ Zároveň nebyly nalezeny velké rozdíly mezi působením na chlapce a dívky, ani na jednotlivé ročníky. Pagnotti v závěru uvádí, že „tato zjištění představuje naději pro ty, kteří mají zájem o zdravou formu demokracie, jelikož tento nástroj (videohry) má potenciál poskytnout výhody jak učitelům, tak studentům občanské výchovy.“¹³²

5.2.1 Výzkum The Civic Potential of Video Games

Americký výzkum nazvaný The Civic Potential of Video Games¹³³ (Občanský potenciál videoher) zkoumal, jaké efekty mají hry na občanské kompetence. Zúčastnilo se ho 1102 účastníků ve věku 12 až 17 let. Účastníci byli dotázáni, zda hrají videohry. 39% dotázaných hry nehrálo. Výzkumníci zvolili jako metodu dotazníkové šetření pomocí telefonního hovoru. Vhodné domácnosti byly předem vybrány. Rozhovor probíhal nejdříve s rodičem a potom přímo s dítětem. Otázky se týkaly hraní her (jaké hry dítě hraje, jak často a jak dlouho) a občanských aktivit okolo her (angažovanost v herní komunitě, pomoc ostatním hráčům, hraní s ostatními) a mimo ně (zájem o politiku, účast na veřejném životě, přispívání na charitu apod.). Výzkum potom srovnával občanskou angažovanost hráčů a nehráčů. Skupina hráčů byla ještě rozdělena podle četnosti a délky hraní. Výzkumníci určili jako žádoucí občanské chování například zjišťování si informací o problémech společnosti, pomoc ostatním hráčům, angažování se v komunitě nebo přemýšlení nad etickými dilematy.

Průzkum ukázal, že mladí lidé hrají hry mnoha žánrů (výzkum jich klasifikuje 14). Jeden hráč často hraje více her více žánrů. Mezi nejvíce oblíbenými značkami byly *Madden NFL* (sportovní), *Halo* (akční FPS), *The Sims* (oddechová simulace života), *Guitar Hero* (oddechová hra s hudebním tématem) a *Grand Theft Auto* (akční adventura). Vědci našli spojitost mezi hráči a občanskou aktivitou. S tématy, která souvisejí s výchovou k občanství, se hráči setkávali napříč různými herními žánry.¹³⁴ Ti, kteří měli častou zkušenost s herním obsahem týkajícím se občanství, také uvedli, že se věnují občanským aktivitám i v běžném životě. Podle autorů je zde podezření, že spíše

¹³¹ Tamtéž s. 77.

¹³² Tamtéž s. 85.

¹³³ KAHNE, Joseph et al. *The Civic Potential of Video Games*. Cambridge: MIT Press, 2009. John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning. ISBN 978-0-262-51360-9.

¹³⁴ Tamtéž s. 28.

lidé občansky angažovaní vyhledávají tento obsah i ve hrách.¹³⁵ To však nic nemění na tom, že určité hry dokáží upevňovat žádoucí občanské chování. Autoři potvrzují, že různé hry obsahují různou míru obsahu spojeného s občanskou výchovou.¹³⁶ Konkrétně jsou jako přínosné hry zmiňovány *Halo* (aktivní hráčská komunita), *The Sims* (podporuje zájem o společnost).¹³⁷ Výzkum zároveň nepotvrdil stereotyp asociálního hráče, i když připouští rozdíl mezi hraním s ostatními online (nepodporovalo žádoucí občanské chování) a hraním s ostatními v jedné místnosti (hráči byli více občansky angažovaní). Výzkum uvádí šest důvodů, proč mohou být videohry dobrými učiteli.

Nabízejí totiž možnost k:

- 1) Simulaci občanské a politické aktivity**
- 2) Dobrovolné pomoci ostatním**
- 3) Vedení organizace nebo skupiny**
- 4) Získání informací o tom, jak fungují vládní, politické, ekonomické a právní systémy (včetně jejich historického kontextu)**
- 5) Debatě na etické, sociální a politické téma**
- 6) Účasti v organizacích, kde mají mladí lidé možnost seznámit se se společenskými normami a vytvářet společenské sítě.**

5.2.2 Komerční hry

Je mnoho cest, jak si hráč může ze hry odnést více, než jen zábavu. Tou nejzákladnější a nejméně nákladnou cestou je využití komerčních her. Tyto hry mají sice hlavní cíl pobavit, protože se musí dobře prodávat. Proběhlo však několik výzkumů, které poukazují na kladný vliv, který mohou mít na hráče. Například výzkum *Replaying History*¹³⁸ se věnuje tomu, jak může hráč získat politické a občanské znalosti hraním hry *Civilisation III*. Pokud vyjdeme ze šesti bodů, které stanovil výše zmíněný výzkum, můžeme na konkrétních případech ukázat kladné vlastnosti, které komerční hry mají.

The Sims je simulátorem života. Hráč vytváří virtuální človíčky, kterým se říká Simíci, těm potom postaví dům, najde práci, případně vzdělání, stará se o to, jak tráví

¹³⁵ Tamtéž s. 41.

¹³⁶ Tamtéž s. 36.

¹³⁷ Tamtéž s. 37 a 38.

¹³⁸ SQUIRE, Kurt. *Replaying History: Learning World History Through Playing Civilization III*. Indianapolis, Indiana, 2004. Disertační práce. Indiana University. Dostupné z: https://website.education.wisc.edu/kdsquire/REPLAYING_HISTORY.doc.

volný čas.“ Výzkum *The Civic Potential of Videogames* uvádí, že 52% z těch, kteří měli *The Sims* na seznamu oblíbených her uvedlo, že se během hraní seznámilo s problémy společnosti. U hráčů, kteří neměli *The Sims* mezi oblíbenými to bylo jen 47%. 66% hráčů *The Sims* si také udělalo názor na to, jak funguje město ve srovnání s 39% hráčů ostatních her. Henry Jenkins zároveň hru chválí, protože dokáže jako jedna z mála zaujmout i hráčky. K genderové otázce potom dodává: „Je to stále složitá věc, ale zdá se, že v USA je dnes stejná pravděpodobnost, že hry budou hrát kluci i holky.“¹³⁹

Hra *Kingdom Come: Deliverance* je RPG zasazené do oblasti českého Posázaví během 15. století. Děj se točí okolo hlavního hrdiny Jindry, kterého smrt jeho rodiny vtáhne do občanské války mezi Zikmundem Lucemburským a českou šlechtou. Historické zasazení je tak přesné, že se vědci z Masarykovy Univerzity rozhodli vytvořit kurz, ve kterém budou pomocí hry vyučovat. „Chceme, aby si studenti ze hry odnesli dvě věci: Jednak představu o tom, jak fungovala česká středověká společnost v pozdním středověku a druhý cíl je, aby si odnesli představu o tom, jak s prameny nakládá historik a jak kriticky přistupuje ke zdrojům, které má k dispozici.“¹⁴⁰

RPG *Fallout 3*, je hra obsahující násilí, ale zároveň má i systém morálky (Karma). „Téměř cokoliv, co hráč ve hře udělá, ovlivní Karma (kladně nebo záporně) v závislosti na morálnosti akce. Krádež vyvolá malý postih, zabití přátelské postavy již vážnější a zničení celého města se projeví ve velké ztrátě Karmy.“¹⁴¹ Karma potom ovlivňuje to, jak na hráče reaguje okolí – se zlým člověkem budou ostatní jednat nepřátelsky, zatímco obchodník, kterého hráč ochránil před bandity, mu dá slevu na své zboží. Hráč má tedy na výběr, jak řešit různé překážky na cestě k cíli a vidí pak i důsledky svého jednání.

Budovatelské strategie jako je *Simcity* umožňují hráči dostat se do role starosty města, který má za úkol vytvořit aglomeraci. Zároveň však musí dbát na potřeby jednotlivých vrstev obyvatel a jejich představy o ideálním bydlení. Ve hře *Tropico* zase z pohledu velkého vůdce vytváří ideální ostrov. Je lepší naplnit potřeby svých obyvatel a nechat se

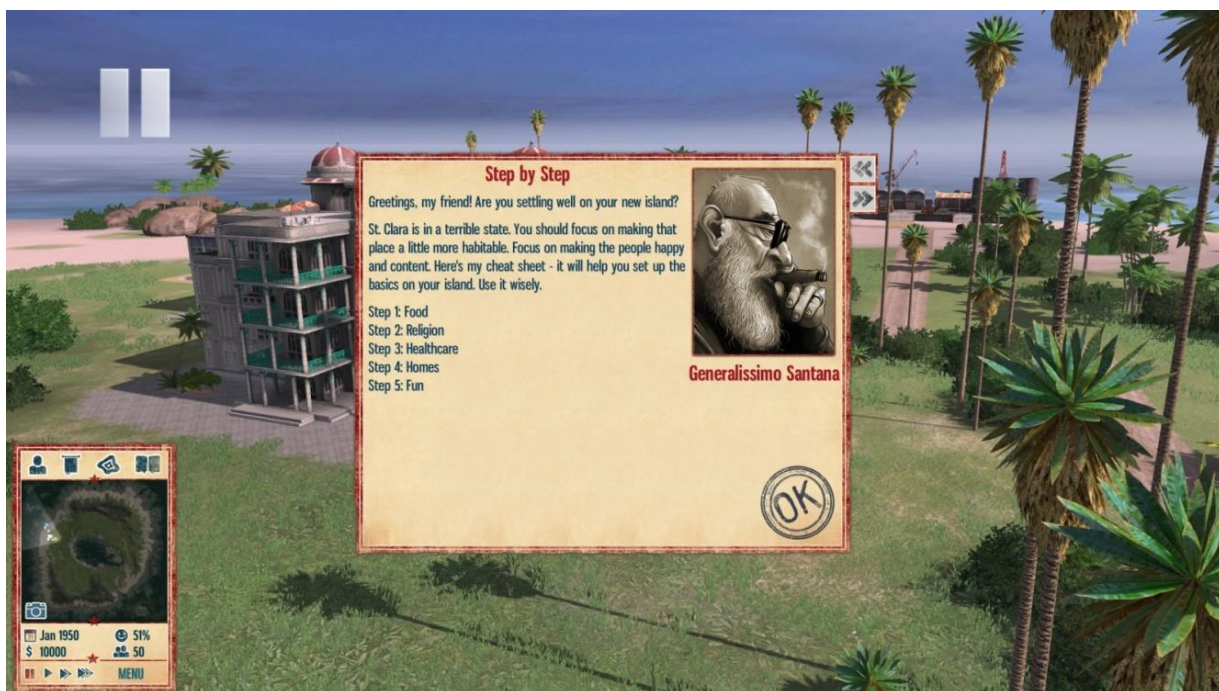
¹³⁹ CANDRA, Robert. „Mladou generaci čeká boj o cenzuru a přístup k datům,“ říká mediální vědec Henry Jenkins. In: *Český rozhlas* [online]. 2017 [cit. 7. 4. 2018]. Dostupné z: <https://wave.rozhlas.cz/mladou-generaci-ceka-boj-o-cenzuru-a-pristup-k-datam-rika-medialni-vedec-henry-5287989>

¹⁴⁰ ČESKÁ TELEVIZE. Vědci budou učit o hře Kingdom Come. In: Studio 6 [televizní zpravodajství]. ČT24, 16. 3. 2018 4:59. dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/ivysilani/1096902795-studio-6/218411010100316/obsah/607196-vedci-budou-ucit-o-hre-kingdom-come>.

¹⁴¹ SCHULZKE, Marcus. Moral Decision Making in Fallout. In: *Game Studies* [online]. 2009 [cit. 7. 4. 2018]. Dostupné z: <http://gamestudies.org/0902/articles/schulzke>.

zvolit v demokratických volbách nebo se více soustředit na čistý zisk a za vydělané peníze volby zmanipulovat? I takovéto otázky a mnohé další musí ve hře řešit. *Democracy* je volební simulátor. Hráč na sebe bere roli kandidáta a jeho úkolem je vytvořit volební program a po zvolení naplňovat požadavky svých voličů. V tahové strategii *Civilisation* má hráč vést svůj národ k úspěchu (má na výběr ekonomický, vojenský nebo kulturní) a je na něm, jak ho dosáhne. Poté je tu mnoho simulací zaměstnání, například *Farming Simulator 2017*, kde je hlavním úkolem starat se o farmu, pěstovat obilí a chovat zvířata. Úrodu je možné prodat na burze, nebo použít jako krmivo. Tyto hry mohou hráči ukázat společnost z jiné perspektivy a umožnit mu pochopit její problémy i úspěchy. I žánr FPS shooter, tedy žánr primárně o boji a zbraních, má zajímavé zástupce. Hra *Spec Ops: The Line* zobrazuje hrůzu války z pohledu vojáka trpícího post-traumatickou stresovou poruchou.¹⁴²

Obrázek č. 5 Tropicó 4 – Jak zařídít spokojenost obyvatel¹⁴³



World of Warcraft je MMO RPG, ve které se hráč setkává s ostatními hráči online. K tomu, aby člověk dostal svou postavu na vysokou úroveň, je důležitá spolupráce ve skupině (tzv. gildě – skupina založená pro vzájemnou pomoc). „WoW je vysoce kooperativní hra. Tyto gildy mají sto až dvě stě členů. Nemají žádnou podpůrnou strukturu pro výchovu nových členů jen zápal pro věc a zájem o další vývoj

¹⁴² JØRGENSEN, Kristine. The Positive Discomfort of Spec Ops: The Line. In: *Game Studies* [online]. 2016 [cit. 7. 4. 2018]. Dostupné z: <http://gamestudies.org/1602/articles/jorgensenkristine>.

¹⁴³ HAEMIMONT GAMES. 2011. Tropicó 4. Kalypso Media.

komunity. Přitom musejí fungovat jako tým.“ říká odborník na vzdělávání John Seely Brown a dodává, že „nejde pouze o samostatně fungující organizaci, ale že takovéto skupiny mají vlastní „ústavu“ a fungují na demokratickém principu. Každý jedinec podléhá kritice ostatních.“¹⁴⁴ Jde tedy o samostatně fungující komunity. Členové takovéhoho spolku jsou hodnoceni a jejich skóre určuje, jak moc jsou přínosní pro celou skupinu. Brown toto hodnotí jako skvělou přípravu pro náš svět, ve kterém jsme se naučili vše převádět na čísla. Hráč na vysoké úrovni má podle Browna předpoklady pro to být dobrým podnikatelem.

5.2.3 Tangential learning

Samotné hraní hry ovšem není jediný faktor, který dokáže upevnit žádoucí chování nebo předat znalosti. Důležité je i tzv. tangential learning. Hry v tomto případě dávají hráči podnět k tomu, aby si sám vyhledával informace o obsahu zobrazovaném ve hře. Hráči mají zájem o obsah hry, kterou hrají. Část hráčů bude zřejmě chtít vědět více o hře, kterou hrají - herním příběhu, postavách nebo reáliích herního světa. Zřejmě si potom tyto informace budou vyhledávat i jinde než přímo ve hře. A co kdyby tyto informace nebyly jenom neužitečný balast vymyšlený herním vývojářem (což často také není)?¹⁴⁵ Některé hry již dopředu počítají s tím, že hráč bude chtít vědět více o tom, co hraje. Tahová strategie *Civilisation*, ve které hráč plní roli vůdce národa, kterého musí provést od doby kamenné až po blízkou budoucnost, má vlastní encyklopedii, ve které shrnuje informace z oblasti válečného umění, vědy, diplomacie, nebo třeba světových divů a národů, se kterými se ve hře setkáme.

¹⁴⁴ BROWN, John Seely. How World of Warcraft Could Save Your Business and The Economy. In: *Big Think* [online]. [cit. 7. 4. 2018]. Dostupné z: <http://bigthink.com/videos/how-world-of-warcraft-could-save-your-business-and-the-economy-2>.

¹⁴⁵ FLOYD, Daniel. Video Games and Learning. In: *Youtube* [online]. 2008 [cit. 7. 4. 2018]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=rN0qRKjfX3s>.

Obrázek č. 6 Civilisation 5: Civilopedia (herní encyklopedie)¹⁴⁶



Komunita hráčů okolo *Civilisation* je velmi aktivní. Hráči jsou velmi produktivní ve vytváření nových úprav hry (tzv. módů). Na internetových fórech hry probírají vážná témata běžného života jako je politika, psychické zdraví nebo přínosy herních komunit pro hráče.¹⁴⁷ Podobně série strategií *Total War*, jejíž každý díl se specializuje na kratší historické období, obsahuje encyklopedii, která shrnuje informace o filosofických směrech, významných událostech té doby, historických jednotkách, významných bitvách nebo slavných osobnostech. Užitečné informace nemusí mít vždy jen podobu encyklopedie. *Bioshock* je antiutopické akční RPG, ve kterém se hráč dostává do podvodního města Rapture, které vznikalo pod chvályhodným heslem „každý má právo na plody své práce“. Celý projekt tajného podvodního města se však záhy zvrhl díky úplnému přehlížení morálních zásad. Celé město je protkáno odkazy na svět 60. let. Sám kapitalistický vůdce Andrew Ryan (tvůrce Rapture) je přímým odkazem na představitelku objektivistického hnutí Ayn Randovou. Stejně tak i ostatní postavy jsou velmi důkladně vykreslené, mají vlastní pohled na věc a vlastní (někdy velmi pokřivenou) ideologii.¹⁴⁸

¹⁴⁶ 2K GAMES. 2010. Sid Meier's Civilization V. Firaxis Games.

¹⁴⁷ QUANDT, Thorsten a Rachel KOWERT, ed. *The video game debate: unravelling the physical, social, and psychological effects of digital games*. New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2016. s. 160. ISBN 978-1-138-83163-6.

¹⁴⁸ GILLEN, Kieron. Exclusive: Ken Levine on the making of Bioshock. In: *Rock Paper Shotgun* [online]. 2007 [cit. 7. 4. 2018]. Dostupné z: <https://www.rockpapershotgun.com/2007/08/20/exclusive-ken-levine-on-the-making-of-bioshock/>.

5.2.4 Vzdělávací hry

Asi největším problémem ve vývoji videoher s primárně vzdělávacím účelem jsou vývojáři. Pracovat na takzvaných seriózních hrách (serious games – hry, jejichž hlavním cílem je vzdělávat) znamená přimět ke spolupráci dvě velmi odlišné skupiny, které by měly mít hlavní zájem na tom, aby hry kromě schopnosti bavit také rozšiřovaly obzory.

První skupinou jsou herní vývojáři, kteří se orientují na poskytnutí čisté zábavy co největšímu počtu zákazníků. Přitom jim záleží hlavně na zisku dle principu nabídky a poptávky. To ovšem neznamená, že by jejich produkty byly primitivní nebo že by člověka nemohly nic naučit. Jen je jejich hlavním cílem bavit. Vývojáři dokáží tvořit skvělé hry, jak z hlediska hratelnosti, tak po technické stránce.

Druhou skupinou jsou akademici. Akademici jsou odborníky ve svém oboru, jejich cílem je předat studentům své vědomosti a vytvářet tak budoucí inteligenci. Na tomto poli jsou mistry, ale na média zábavního průmyslu pohlížejí spíše s pochybnostmi ne-li s despektem či odporem.

Ian Bogost charakterizuje situaci ve Spojených státech následovně: „Nakonec má malomyslnost školství a videoherních studií mnoho společného. Herní průmysl se spoléhá na jádro spolehlivých zákazníků a nemá žádný zájem na dlouhodobém vývoji nových výrobků, které by hráči rozšířily obzory. Školství se spoléhá na jádro oddaných studentů a nemá zájem na podporování dlouhodobého vývoje nových vzdělávacích strategií, které by rozšířily obzory studujícího. Status quo musí být rozbit, nikoliv podporován.“¹⁴⁹ V poslední době se však zdá, že se situace skutečně zlepšuje. Objevují se případy her, které nemají vzdělávací část tak prvoplánovou a přitom mají velký vzdělávací potenciál. Zdá se, že oba tábory začínají nacházet společnou řeč.

Atentát 1942 vznikl jako vzdělávací projekt Univerzity Karlovy a Akademie věd. Získal ale takovou popularitu, že se z něj stala komerční hra. Všechny její zisky potom budou opět užity pro výzkum. Hra si dává za cíl hráči přiblížit, jak se žilo obyvatelům Čech za Protektorátu během druhé světové války. Šikovně přitom kombinuje fikci s autentickým vyprávěním pamětníků. „Jde o jakousi fiktivní asambláž autentických vzpomínek – postavy a jejich příběhy jsou fiktivní, ale vytvořené na

¹⁴⁹ DAVIDSON, Drew. *Beyond fun: serious games and media*. Pittsburgh: ETC Press, 2008. s. 164-165. ISBN 9780557007509.

základě historického výzkumu a svědectví. Historici z Akademie věd prošli obrovskou spoustu materiálů z oné doby.“ přibližuje tvorbu příběhů pedagog a tvůrce počítačových her Vít Šisler.¹⁵⁰

Papers, please není vzdělávací, ale komerční hra, která překvapila veřejnost svým vzdělávacím obsahem. Jde o simulátor celníka na hranicích státu ovládaného totalitním režimem. Inspirací vývojářům byla studená válka. Na hráči je potom, koho vpustit a koho označit za nežádoucí osobu či tajného agenta nepřítele. K tomu, aby zjistil kdo je nepřítel, má hráč k dispozici státní aparát a všechny jeho nástroje. Kdo by ale neodolal úplatku, když je jeho práce tak špatně placená?

Beholder je podobný případ jako *Papers, please*. Hráč je v tomto případě domovníkem a jeho úkolem je donášet na své nájemníky. Svou roli tu hraje i dilema, zda raději donášet anebo nechat vlastní rodinu žít.

Třetí komerční projekt s podobnou tematikou je *Orwel*. Jak už název vypovídá, odehrává se v antiutopickém světě inspirovaném románem 1984. Hráč zde plní roli „Velkého bratra“ a jeho úkolem je dohlížet zda občané skutečně dělají to, co hlásá ideologie strany. K dispozici má nejmodernější technologie: přístup k sociálním sítím, soukromé korespondenci, telefonním hovorům a kamerovým systémům. Hra tak zajímavým způsobem zobrazuje potenciální nebezpečí moderního světa, ve kterém se soukromí stává velmi nedostatkovým artiklem.

Dokonce i komerční hra s velkým důrazem na zábavu, jako je poslední díl *Assassins creed: Origins* se rozhodla udělat krok směrem ke vzdělávání. Jde o akční hru, kde se z hráče stává mistr asasín, který bojuje napříč historickými epochami proti tajnému zákeřnému řádu templářů. Díly této historické série se vždy pyšily věrným historickým zasazením a postavami, ale poslední díl dostal ještě oficiální dodatek *Discovery Tour*. V tom je odstraněno veškeré násilí a hráč tak dostává možnost nerušeně se procházet starověkým Egyptem, kde každá historická památka má vlastní popis jako v muzeu.¹⁵¹

¹⁵⁰ MÁZDROVÁ, Kateřina. Škola hrou je pořád aktuální. *Respekt*. 2018, č. 3/2018. s. 45-48. ISSN 0862-6545.

¹⁵¹ MURNANE, Kevin. Test Your Knowledge Of Ancient Egypt With 'Assassin's Creed Origins' Discovery Tour'. In: *Forbes* [online]. 2018 [cit. 7. 4. 2018]. Dostupné z: <https://www.forbes.com/sites/kevinmurnane/2018/02/25/challenge-your-knowledge-of-ancient-egypt-with-assassins-creed-origins-discovery-tour/#3439e68a27f4>.

Sasha Barab se zabývá tím, jak dětem s problematickou minulostí (násilí, braní drog, závislost na alkoholu) ukázat lepší budoucnost ve vzdělání. „Vzdělávání má moc změnit lidem život pouze tehdy, pokud děti vidí, že čas, který věnovaly škole, jim umožní dělat skvělé věci.“¹⁵² Jedna z jeho „vážných her“, *Tajga*, například umožňuje hráči za pomoci vědeckých metod zjistit, kdo otrávil ryby v přírodní rezervaci. Na hráči je označit viníka a zachránit tak životní prostředí.

5.2.5 Tabulka

Následující Tabulka č. 2 nabízí pro přehlednost souhrn výše zmíněných her a jimi podporovaných občanských kompetencí.

Tabulka č. 2 Přínos her

Název hry	Rozvíjené občanské kompetence
The Sims	<ul style="list-style-type: none"> • Simulace občanské aktivity • Dobrovolná pomoc ostatním • Seznámení se společenskými normami
Kingdom Come Deliverance	<ul style="list-style-type: none"> • Získání informací o tom, jak fungují vládní, politické, ekonomické a právní systémy (včetně jejich historického kontextu)
Simcity, Tropico, Democracy, Civilisation, Total War	<ul style="list-style-type: none"> • Simulace občanské a politické aktivity • Vedení organizace nebo skupiny • Získání informací o tom, jak fungují vládní, politické, ekonomické a právní systémy (včetně jejich historického kontextu)

¹⁵² BARAB, Sasha. Ed-Talk: Games, Learners, and Innovation! In: *Youtube* [online]. 2016 [cit. 7. 4. 2018]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=kPty548FCQU>

Fallout 3, Spec Ops: The Line	<ul style="list-style-type: none"> • Etické, sociální a politické téma
Farming Simulator 2017	<ul style="list-style-type: none"> • Seznámení se společenskými normami
Bioshock	<ul style="list-style-type: none"> • Debata na etické, sociální a politické téma • Získání informací o tom, jak fungují vládní, politické, ekonomické a právní systémy
World of Warcraft	<ul style="list-style-type: none"> • Simulace občanské a politické aktivity • Dobrovolná pomoci ostatním • Vedení organizace nebo skupiny • Získání informací o tom, jak fungují vládní, politické, ekonomické a právní systémy (včetně jejich historického kontextu) • Debata na etické, sociální a politické téma • Účast v organizacích, kde mají mladí lidé možnost seznámit se se společenskými normami a vytvářet společenské sítě.
Atentát 1942, Papers, please, Beholder, Orwel	<ul style="list-style-type: none"> • Debata na etické, sociální a politické téma • Získání informací o tom, jak fungují vládní, politické, ekonomické a právní systémy (včetně jejich historického kontextu)
Assassins creed: Origins	<ul style="list-style-type: none"> • Získání informací o tom, jak fungují vládní, politické, ekonomické a právní systémy (včetně jejich historického kontextu)

Tajga	<ul style="list-style-type: none"> • Simulace občanské a politické aktivity • Dobrovolná pomoc ostatním • Získání informací o tom, jak fungují vládní, politické, ekonomické a právní systémy • Debata na etické, sociální a politické téma
-------	---

5.3 Zavedení her do výuky?

K zavádění her do výuky se jednotlivé státy staví různě. Asi nejdále jsou v tomto zavádění Spojené státy. V této podkapitole se pokusíme uvést některé příklady her ve výuce a zkušenosti učitelů, které je využívají.

Americký učitel a herní designer Ted Henning vytvořil internetové stránky¹⁵³, kam učitelé mohou přispívat svými názory na vyučování pomocí her a sdílet s ostatními svoje výukové plány. Joshua Redin například vytvořil vzorovou hodinu dějepisu pro pátou třídu, ve které využívá hry *Empire: Total War* k demonstrování znalostí o objevitelských výpravách a kolonizaci v 17. století. Hra ve svém úvodu pojednává o zakládání kolonie Virginie a jejího hlavního města Jamestown. Samotné hře předchází standartní výuka, kde učitel přednáší o postavách a událostech, které jsou náplní hry. Žáci si potom pomocí hry upevňují získané vědomosti. Hra v tomto případě slouží jako rozšíření standartního kurikula. Redin uvádí, že „během hraní mají studenti za úkol všimnout si jmen, míst a dat, které souvisí s tématem vyučovací hodiny. Po hře následuje diskuse o tom, s čím se studenti ve hře setkali a jak se tyto zážitky váží na historická fakta, která již znají.“¹⁵⁴

New yorský učitel Joel Levin vytvořil vzdělávací verzi populární hry *Minecraft*.¹⁵⁵ V této hře, která funguje jako „moderní LEGO“ může člověk z kostiček

¹⁵³ HENNING, Ted. *Brainmeld* [online]. [cit. 18. 4. 2018]. Dostupné z: <http://brainmeld.org/>.

¹⁵⁴ REDIN, Joshua. Experience the Trals and Triumphs of Early American History (5th grade) with Empire: Total War. In: *Brainmeld* [online]. [cit. 18. 4. 2018]. Dostupné z: <http://brainmeld.wordpress.com/video-game-teaching-guides/>.

¹⁵⁵ LEVIN, Joel. A Classroom Experiment with Minecraft. In: *The Minecraft Teacher* [online]. [cit. 20. 4. 2018]. Dostupné z: <http://minecraftteacher.tumblr.com/post/3922255282/a-classroom-experiment-with-minecraft>.

postavit v podstatě cokoliv ve spolupráci s ostatními.¹⁵⁶ Levin ve své verzi hry nazvané *MinecraftEdu* odstranil nepřátele, aby hráče (studenty) při hraní nic neobtěžovalo a přidal možnost psaní textu a personalizace herních postavíček. Každý hráč si tak vytvoří svou unikátní figurku. Hra může být podle Levina použita v jakékoliv vzdělávací disciplíně, protože si učitel může předem připravit herní prostor, ve kterém se potom žáci budou pohybovat.¹⁵⁷ Sám Levin učí první a druhou třídu. Uvádí příklad výuky, kdy rozdělil svou třídu na skupiny po třech nebo čtyřech. Každá skupina pak dostala vlastní úkol. Úkolem jedné skupiny bylo například přijít na způsob, jak odhalit tajemství uzavřené pyramidy a přitom neponičit poklad uvnitř. Druhá skupina měla mezitím za úkol postavit budovu muzea pro získaný poklad, ale přitom měla pouze omezené zdroje surovin.¹⁵⁸ Hráči se během výuky učí spolupracovat a vzájemně spolu vycházet. Ve chvíli, kdy vznikne nějaký konflikt nebo když si žáci dělají schválnosti, Levin hru pozastaví a konflikt řeší. Tyto negativní aspekty přitom pedagog vnímá pozitivně, jelikož je pak může žáky vést žádoucím směrem. Podle Levina je důležité ukázat studentům, jak důležité je chovat se zodpovědně a ohleduplně. Působí to jako prevence například hrubému chování na sociálních sítích, ale i tváří v tvář.¹⁵⁹

Třetím příkladem ze Spojených států je projekt Paula Darvasiho. Ten se rozhodl využít hry *Gone Home* (adventura s detektivní zápletkou – hlavní hrdinka se snaží zjistit, kam zmizela její rodina) k výuce angličtiny na druhém stupni (americká high school). Napsal vývojářům hry a požádal je o aktivační klíče pro své studenty za účelem výuky a vývojáři souhlasili. Na svém blogu¹⁶⁰ pedagog zveřejňuje osm hodin výuky, během níž pracují žáci s hrou. S hrou Darvasi pracuje jako s knihou a studenti se na ni učí jak analyzovat literární dílo. V úvodní hodině tak mají například studenti za úkol ve vymezeném prostoru (vstupní hala domu, kde se příběh hry odehrává) najít indicie, které jim prozradí jména hlavních postav a doložit je pomocí obrázku pořízeném ve hře.

¹⁵⁶ KAFAL, Yasmin B. a Quinn BURKE. *Connected gaming: what making video games can teach us about learning and literacy*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2016. s. 57 – 59. ISBN 9780262035378.

¹⁵⁷ WAXMAN, Olivia B. *MinecraftEdu Teaches Students Through Virtual World-Building*. In: *Time* [online]. [cit. 20. 4. 2018]. Dostupné z: <http://techland.time.com/2012/09/21/minecraftedu-teaches-students-through-virtual-world-building/>.

¹⁵⁸ WEBSTER, Andrew. *Educational building blocks: how Minecraft is used in classrooms* In: *Arstechnica* [online]. [cit. 20. 4. 2018]. Dostupné z: <https://arstechnica.com/gaming/2011/04/educational-building-blocks-how-minecraft-is-being-used-in-the-classroom/>.

¹⁵⁹ Tamtéž.

¹⁶⁰ DARVASI, Paul. *Prologue: A Video Game's Epic-ish Journey to a High School English Class*. In: *Ludic Learning* [online]. [cit. 20. 4. 2018]. Dostupné z: <http://www.ludiclearning.org/2014/03/05/gone-home-in-education/>.

Je zde možné nalézt například první cenu ze soutěže věnovanou hlavní hrdince, visačku z práce patřící matce nebo účet na jméno otce.¹⁶¹

V USA se někteří pedagogové již odvážili využít videoher přímo ve výuce. Jaký je názor pedagogů v České republice nám může přiblížit výzkum Karla Picky¹⁶². Zúčastnilo se ho 586 pedagogů ze základních škol s různě dlouhou praxí a z různých krajů (nejvíce ze Středočeského a Prahy, dále pak z Jihomoravského a Jihočeského kraje). Na otázku „Použili jste někdy ve výuce digitální hru/hry (popřípadě pravidelně využíváte)?“ odpovědělo kladně 51% respondentů. Nejčastěji šlo o hry čistě vzdělávací (71,78%) ale přes 20% uvedlo, že využívá i komerční hry. Hry byly nejčastěji použity jen několikrát během školního roku. Autor dále uvádí, že jelikož šlo o kvantitativní výzkum, můžeme jen spekulovat o tom, jaké hry ve výuce byly využity (podle jeho názoru šlo spíše o jednoduché procvičovací hry) i tak jde o povzbuzující výsledek.¹⁶³ Pokud jde o nesnáze, které čeští pedagogové vidí spojené se zaváděním her do škol, byly nejčastěji zmiňovány problémy s nedostatkem podpůrného materiálu k vyučování pomocí her, s nedostatkem času a také s tím, že učitelé nevědí kde dobré hry sehnat.¹⁶⁴ Tyto výsledky autor hodnotí rovněž pozitivně, jelikož nebyly zaznamenány případné těžko řešitelné překážky jako nesouhlas rodičů nebo kolegů, ale jde spíše o překážky technického rázu. Je tedy možné, že hry budou časem využívány ve výuce častěji.¹⁶⁵

Za zmínku stojí i již hojně využívané projektové vyučování, kdy mají studenti za úkol vytvořit jednoduchou počítačovou hru na určité téma. Jednotlivé úkony při vývoji hry se totiž kryjí s postupem efektivního učení, jak ho stanovil pedagog Benjamin Bloom. Bloom stanovuje šest cílů efektivní výuky ve své taxonomii: Znalost (seznámení se s tématem), Pochopení (organizace informací), Aplikace (užití znalosti), Analýza (rozebrání informace na části), Hodnocení (umění posuzovat na základě získaných informací) a Tvorba (vytváření nových myšlenek na základě znalosti). Podle této koncepce přišla Beverly Vaillancourtová¹⁶⁶ s taxonomií vývoje her, která splňuje Bloomovy zásady (viz Obrázek č. 7). Seznámení se s obsahem (jakou hru chceme

¹⁶¹ DARVASI, Paul. Gone Home Lesson 1: Writes of Passage, Annotating a Foyer and Screenshot Citations. In: *Ludic Learning* [online]. [cit. 20. 4. 2018]. Dostupné z: <http://www.ludiclearning.org/2014/03/05/gone-home-in-education/>.

¹⁶² PICKA, Karel. Digitální hry ve výuce z pohledu učitelů. *Journal of Technology and Information Education*. 2017, Volume 9, Issue 1, s. 156 – 174. ISSN 1803-537X.

¹⁶³ Tamtéž s. 166.

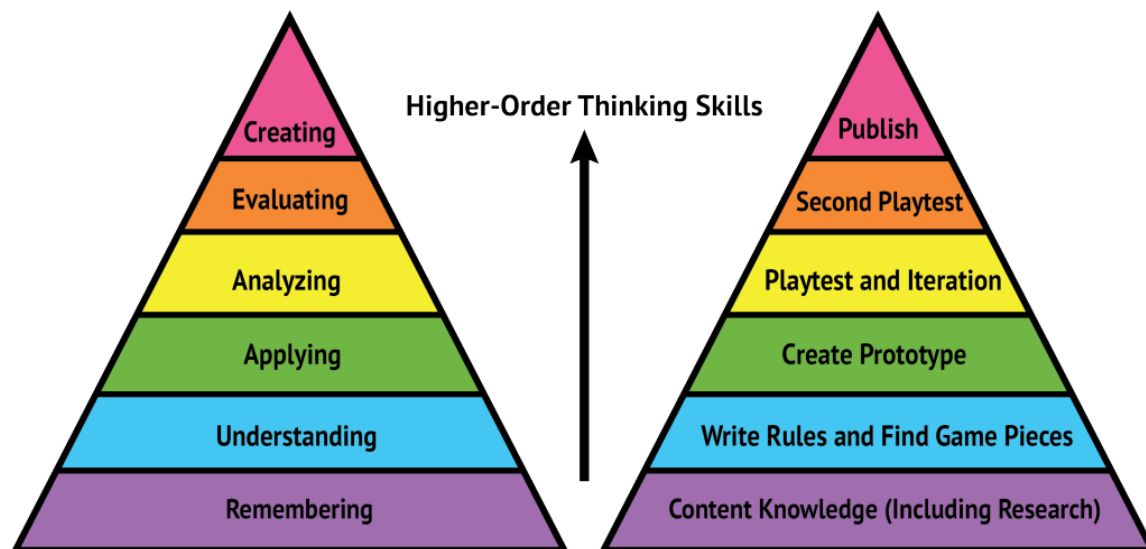
¹⁶⁴ Tamtéž s. 170.

¹⁶⁵ Tamtéž s. 171 a 172.

¹⁶⁶ LIPPL, Caroline. Games and Bloom's Taxonomy. In: Zulama [online]. 2015 [cit. 7. 4. 2018]. Dostupné z: <http://zulama.com/education-trends/games-blooms-taxonomy/#.Wsnqei5uaUm>.

tvořit), Vytváření pravidel a částí hry (tvorba konceptů, na kterých bude hra fungovat), Vytvoření prototypu, Zkouška a zpětná vazba (hledání chyb a následné opravy), Druhá zkouška (po opravě), Vydání hry. Využití takovýchto projektů ke vzdělávání novou formou propaguje i Vít Šisler. Ten říká, že ve svém semináři Game Studies sám vyučuje občanská témata podobným způsobem. Jeho studenti měli například za úkol vymyslet deskovou hru, která hráče seznamovala s fenoménem fake news.¹⁶⁷

Obrázek č. 7 Srovnání Bloomovy taxonomie a herního designu¹⁶⁸



Bloom's Taxonomy and Game Design

I přes všechny přínosy, které hry mohou přinést, je však stále mnoho překážek jejich přímému využití ve výuce v masovém měřítku. Simon Egenfeldt-Nielsen uvádí jak problematické je v USA prosadit novou formu výuky. Masovému nasazení her do výuky stojí v cestě mnoho překážek. Učitelé nejsou hráči a ne každý učitel tak dobře ovládá počítačovou technologii, aby si mohl na výuku pomoci hry troufnout. Školy nejsou tak dobře financovány, aby měly dostatečně výkonná zařízení, na kterých by se větší množství studentů mohlo učit. Než se žákům předají informace ohledně hry, co mají dělat a jak se hra hraje, je vyučovací hodina pryč.¹⁶⁹ Důležité je také zdůraznit, že pedagogové, kteří mají zkušenosti s výukou pomocí videoher (jako Vít Šisler, Simon Egenfeldt-Nielsen nebo Paul Darvasi), zdůrazňují, že hry jsou pouze

¹⁶⁷ MÁZDROVÁ, Kateřina. Škola hrou je pořád aktuální. *Respekt*. 2018, č. 3/2018. s. 48. ISSN 0862-6545.

¹⁶⁸ LIPPL, Caroline. Games and Bloom's Taxonomy. In: *Zulama* [online]. 2015 [cit. 7. 4. 2018]. Dostupné z: <http://zulama.com/education-trends/games-blooms-taxonomy/#.Wsnqei5uaUm>.

¹⁶⁹ DAVIDSON, Drew. *Beyond fun: serious games and media*. Pittsburgh: ETC Press, 2008. s. 30-36. ISBN 9780557007509.

nástrojem k výuce a nikoliv učitelem. Učitel může využít hry k výuce, ale nemůže očekávat, že hra bude vyučovat za něj. Studentům je nejprve třeba představit jejich úkol, který ve hře budou plnit a naučit je se hrou pracovat. Zároveň je také vhodné, aby po hraní proběhla debata, kde si studenti vzájemně předají zážitky ze hry. Pedagog během debaty pak může zjišťovat, co si studenti ze hry odnesli. Přesto „není pochyb o tom, že „adolescentní“ fáze využívání výukových her bude chaotická a komplikovaná.“¹⁷⁰

České ministerstvo školství si je vědomo, že se starým přístupem klesá zájem o vyučovanou látku a že stále rostoucí objem informací, které má učitel studentům předat, je neúnosný. Nová kurikulární reforma klade hlavní důraz na to, aby schopnosti a vědomosti, které student získá ve škole, byly využitelné i v životě.¹⁷¹ S tím souvisí i snahy školství v oblasti digitálního vzdělávání.¹⁷² V tomto ohledu mají hry potenciál, který by mohl stát za pozornost.

V současné situaci, kdy se elektronika dostává do škol a děti jsou vedeny k tomu, že mají být počítačově gramotné, nemůžeme očekávat, že přijdou domů a na počítač ani nesáhnou. Podle MŠMT: „by školy prostřednictvím operačních programů měly získat peníze na zasíťování a na rychlé připojení k internetu“, kdy „centrem projektů však budou učitelé a žáci, kteří by pro informace sahali do digitálního prostoru.“¹⁷³ Když probíhal průzkum počítačové gramotnosti na školách, tak se Česká republika umístila na nejvyšších příčkách. Také z průzkumu vyplynulo, že škola sice děti naučila vyhledávat informace, prezentovat je před ostatními prostřednictvím počítače a posoudit jejich použitelnost pro školní práci. „V ministerské Strategii digitálního vzdělávání do roku 2020, kterou schválila vláda, je doporučení zavádět informační technologie do výuky tak, aby postupovaly všemi předměty. Stejný postoj zastává i Česká školní inspekce.“¹⁷⁴

¹⁷⁰ TREUCANO, Michael. Videogames and Learning. In: *EduTech: A World Bank Blog on ICT use in Education* [online]. 2013 [cit. 20. 4. 2018]. Dostupné z: <http://blogs.worldbank.org/edutech/videogames-learning>.

¹⁷¹ NÁRODNÍ ÚSTAV PRO VZDĚLÁNÍ. V čem bude revize RVP spočívat. In: *Stránky Národního ústavu pro vzdělání* [online]. [cit. 20. 4. 2018]. Dostupné z: <http://www.nuv.cz/t/v-cem>.

¹⁷² MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ, MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY. Strategie digitálního vzdělávání do roku 2020. In: *Stránky MŠMT* [online]. [cit. 20. 4. 2018]. Dostupné z: <http://www.msmt.cz/ministerstvo/strategie-digitalniho-vzdelavani-do-roku-2020>.

¹⁷³ ŠVANCAR, Radmil. Nepůjde o projekt tablety do škol. *Učitelské noviny*. vol. 40, no. 2013, s. 4–6. ISSN 0139-5718.

¹⁷⁴ HUSNÍK, Petr. Čeští žáci jsou nejlepší v počítačové gramotnosti. *Učitelské noviny*. vol. 43 - 44, no. 2014, s. 7. ISSN 0139-5718.

Přestože některé hry obsahují násilí a jsou zde stále pochyby ohledně socializace hráčů, mají videohry potenciál předat hráči znalosti a dovednosti a zprostředkovat mu nový pohled na problémy společnosti. Hry nabízejí zprostředkování pohledu na reálné problémy a minimalizují přitom riziko fyzické či psychické újmy. Jejich uplatnění ve školství však zatím naráží na řadu problémů a předsudků. Učitelé se časem zřejmě budou muset nějakým způsobem vyrovnat s novým způsobem vyučování a stejně tak hry (hlavně herní vývojáři) se zase budou muset přizpůsobit vzdělávacím potřebám školství. Důležitost role učitele ovšem stále přetrvává, jelikož učitel bude plnit roli mentora a stále bude určovat směr výuky, jen bude mít k dispozici mnohem názornější pomůcku.

Závěr

Cílem této práce bylo prozkoumat možný přínos videoher v oblasti výchovy k občanství. Práce představila historii her a jejich typologii. Také se zabývala tím, jak hry působí na hráče a nastínila důvody, proč jsou tak populární. Snažila se odhalit relevantnost kritiky zaznívající proti hrám a poté posoudit jejich využití ve výuce. Ukazuje se, že hry je možné použít jako výukový materiál. Je zde však několik překážek. Seznámení se hrou zabírá velké množství času jak učitelů, tak žáků. Pořízení hardwaru a softwaru nutného pro výuku je značně nákladná záležitost jak pro školu, tak pro rodiny studentů. Dále je velmi málo didaktického materiálu pro výuku pomocí her. I her samotných, které by mohly být přímo použity v hodině, není mnoho.

V současnosti potřebujeme, aby mladé generace dokázaly pochopit, co to znamená být občanem. Mladé lidi je třeba motivovat k větší participaci na veřejném životě. Ukazuje se, že vyučování pomocí tradičních způsobů již nestačí. Uvědomuje si to i ministerstvo školství. Je třeba najít efektivnější metodu předávání vědomostí. Videohry, jako velmi populární médium moderní doby, by mohly být v tomto směru oporou. Ve školství roste elektronizace na úkor papírových učebnic. Významnou roli i v moderní výuce však bude vždy hrát pedagog.

Výzkumy ukazují, že efektivita výuky pomocí her a efektivita tradiční výuky je přibližně stejná. Žáci si ovšem pomocí hry lépe upevňují získávané vědomosti a schopnosti. Také motivace žáků je při výuce pomocí hry větší. Student není při hře pouze příjemcem informací, ale má prostor pro vlastní uvažování a tvorbu vlastních názorů. To koresponduje s moderním přístupem ministerstva školství. V tomto ohledu se ukazuje jako vhodná větší spolupráce herních vývojářů s pedagogy. Nabízí se však otázka jak zachovat finanční lukrativnost herního vývoje a přitom zvýšit vzdělávací potenciál produkovaných her. Z výše zmíněného vyplývá, že plošné zavádění her do škol zřejmě nebude záležitostí nejbližších dnů, ale v kontextu nastupující elektronizace se zavedení her v budoucnu jeví jako logický krok.

Seznam obrázků a tabulek

Obrázek č. 1 Historický vývoj her podle J. D. Ivoryho	16
Obrázek č. 2 Typologie her Jana Stasieńka	18
Obrázek č. 3 Frekvence hraní v EU - Zda vůbec, týdně, měsíčně či méně často	25
Obrázek č. 4 Pokrok v grafickém zpracování - Wolfenstein 1992 vs 2009	32
Obrázek č. 5 Tropico 4 – Jak zařídit spokojenost obyvatel.....	50
Obrázek č. 6 Civilisation 5: Civilopedie (herní encyklopedie)	52
Obrázek č. 7 Srovnání Bloomovy taxonomie a herního designu	60
Tabulka č. 1 Srovnání typologií.....	22
Tabulka č. 2 Přínos her.....	55

Seznam použité literatury

Odborná literatura

BROWN, Harry J. *Videogames and Education*. New York: Routledge, 2015. ISBN 9781317452669.

BUCHTOVÁ, Michaela, Vít Šisler a Cyril Brom. Digital Game-Based Learning : Případová studie integrace vzdělávací počítačové hry Evropa 2045 do výuky na středních školách. In KOVÁŘOVÁ Pavla. *Trendy v informačním vzdělávání*. Zlín, VeRBuM, 2012. ISBN 978-80-87500-18-7.

CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé: maska a závrat'*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998. ISBN 80-902482-2-5.

COOK, David A. *Lost illusions: American cinema in the shadow of Watergate and Vietnam, 1970-1979*. Berkeley: University of California Press, 2002. ISBN 9780520232655.

CORNELIUSSEN, Hilde a Jill Walker RETTBERG, ed. *Digital culture, play, and identity: a World of Warcraft reader*. London: MIT Press, 2008. ISBN 978-0-262-51669-3.

CORNELL, Tim. a Thomas B. ALLEN. *War and games*. Rochester: Boydell Press, 2002. ISBN 9780851158709.

CRAWFORD, Chris. *The art of computer game design*. Berkeley: Osborne/McGraw-Hill, 1984. ISBN 0-88134-117-7.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper Collins, 1990. ISBN 978-0061339202.

DAVIDSON, Drew. *Beyond fun: serious games and media*. Pittsburgh: ETC Press, 2008. ISBN 9780557007509.

EGENFELDT-NIELSEN, Simon, Jonas Heide SMITH a Susana PAJARES TOSCA. *Understanding video games: the essential introduction*. New York: Routledge, 2008. ISBN 0-415-97721-5.

ELIAS, Georg S., Richard GARFIELD, K. Robert GUTSCHERA. *Characteristics of Games*. London: The MIT Press, 2012. ISBN 9780262017138.

HRABAL, Vladimír a Isabella PAVELKOVÁ. *Školní výkonová motivace žáků: dotazník pro žáky*. Praha: Národní ústav odborného vzdělávání, 2011. ISBN 978-80-87063-34-7.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin, 2000. ISBN 80-7272-020-1.

KAFAI, Yasmin B. a Quinn BURKE. *Connected gaming: what making video games can teach us about learning and literacy*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2016. ISBN 9780262035378.

KAHNE, Joseph et al. *The Civic Potential of Video Games*. Cambridge: MIT Press, 2009. John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning. ISBN 978-0-262-51360-9.

KOWERT, Rachel. *Video games and social competence*. New York: Routledge, 2015. ISBN 978-1-138-80426-5.

LUDES, Peter. *Convergence and fragmentation: media technology and the information society*. Bristol: Intellect, 2008. ISBN 9781841501826.

MADIGAN, Jamie. *Getting Gamers: The Psychology of Video Games and Their Impact on the People who Play Them*. Lanham: Rowman & Littlefield, 2016. ISBN 978-1-4422-3999-9.

MCGONIGAL, Jane. *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. London: Penguin, 2011. ISBN 978-0-14-312061-2.

MCLUHAN, Marshall. *Jak rozumět médiím: extenze člověka*. Praha: Odeon, 1991. Eseje (Odeon). ISBN 80-207-0296-2.

NATKIN Stéphane. *Interactivity in Games: The Player's Engagement. Cultural Computing*. Berlin: Springer, 2010. ISBN 978-3-642-15213-9

PIAGET, Jean a Bärbel INHELDER. *Psychologie dítěte*. Praha: Portál, 2014. ISBN 978-80-262-0691-0.

QUANDT, Thorsten a Rachel KOWERT, ed. *The video game debate: unravelling the physical, social, and psychological effects of digital games*. New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2016. ISBN 978-1-138-83163-6.

RITZER, George. *Mcdonaldizace společnosti: Výzkum mění se povahy soudobého společenského života*. Praha: Academia, 2003. ISBN 80-200-1075-0.

STASIEŃKO, Jan. *Gry komputerowe–jestem na „tak”, jestem na „nie”. Zagrozenia, szanse i wyzwania rozrywki komputerowej*. Wrocław: Dolnośląska Szkoła Wyższa, 2011.

WOLF, Mark J. P. *Encyclopedia of video games: the culture, technology, and art of gaming*. Santa Barbara: Greenwood, 2012. ISBN 9780313379369.

YOUNG, William H. a Nancy K. YOUNG. *The 1930s*. Westport: Greenwood Press, 2002. ISBN 9780313316029.

ZÁHORA, Jan. *Marketing digitálních her*. Brno, 2013. Diplomová práce. Masarykova univerzita. Fakulta filozofická.

ZIMBARDO, Philip G. a COULOMBE, Nikita D. *Men Interrupted*. Newburyport: Conari Press, 2016. ISBN 978-1-57324-689-7.

Internetové zdroje

ATTIA, Peter. The Full History of Board Games. In: *The Startup* [online]. 2016 [cit. 21. 11. 2017]. Dostupné z: <https://medium.com/swlh/the-full-history-of-board-games-5e622811ce89>.

BARAB, Sasha. Ed-Talk: Games, Learners, and Innovation! In: *Youtube* [online]. 2016 [cit. 7. 4. 2018]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=kPty548FCQU>

BAYLEY, Jason M. School Shooting Simulation Trains Teachers for the Worst. In: *The New York Times* [online]. 2018 [cit. 7. 4. 2018]. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2018/02/01/us/school-shooting-simulation.html>

BBC. Ancient chess history unearthed. In: *BBC News* [online]. 2002 [cit. 5. 11. 2017]. Dostupné z: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/europe/2155916.stm>.

BBC. Has chess got anything to do with war? In: *BBC News* [online]. 2015 [cit. 5. 11. 2017]. Dostupné z: <http://www.bbc.com/news/magazine-32542306>.

BETHESDA SOFTWAREWORKS. Fallout 4 Intro. In: *Youtube* [online]. 2015 [cit. 7. 4. 2018]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=4NkHQs7ann4>.

BROOKHAVEN NATIONAL LABORATORY. The First Video Game?. In: *Stránky Brookhaven National Laboratory* [online]. [cit. 21. 11. 2017]. Dostupné z: <https://www.bnl.gov/about/history/firstvideo.php>.

BROWN, John Seely. How World of Warcraft Could Save Your Business and The Economy. In: *Big Think* [online]. [cit. 7. 4. 2018]. Dostupné z: <http://bigthink.com/videos/how-world-of-warcraft-could-save-your-business-and-the-economy-2>.

CANDRA, Robert. „Mladou generaci čeká boj o cenzuru a přístup k datům,“ říká mediální vědec Henry Jenkins. In: *Český rozhlas* [online]. 2017 [cit. 7. 4. 2018]. Dostupné z: <https://wave.rozhlas.cz/mladou-generaci-ceka-boj-o-cenzuru-a-pristup-k-datam-rika-medialni-vedec-henry-5287989>.

ČESKÁ TELEVIZE. Evropská Grand Prix ve hře Go. In: *Studio ČT24* [televizní zpravodajství]. ČT24, 21. 1. 2018 14:00. dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/ivysilani/10101491767-studio-ct24/218411058070121>.

ČESKÁ TELEVIZE. Počítačové hry pro dospělé. In: *Studio 6* [televizní zpravodajství]. ČT24, 1. 6. 2015 5:59. dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/ivysilani/1096902795-studio-6/215411010100601/obsah/404212-pocitacove-hry-pro-dospele>.

ČESKÁ TELEVIZE. Počítačové hry se právě staly medailovým sportem. Uznal je Asijský olympijský výbor. In: *ČT 24* [online]. 2017 [cit. 20. 2. 2018]. Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/ct24/veda/2092023-pocitacove-hry-se-prave-staly-medailovym-sportem-uznal-je-asijsky-olympijsky-vybor>.

ČESKÁ TELEVIZE. Počítačové hry se rodí i v Česku. Zásadní je však pro ně zahraniční trh. In: *ČT 24* [online]. 2017 [cit. 3. 3. 2018]. Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/ct24/ekonomika/2224636-pocitacove-hry-se-rod-i-v-cesku-zasadni-je-vsak-pro-ne-zahranicni-trh>.

ČESKÁ TELEVIZE. Ve hře Kingdom Come jsme vysázeli přes milion a půl stromů, říká její tvůrce Vávra. In: *ČT 24* [online]. 2018 [cit. 3. 3. 2018]. Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/ct24/veda/2389033-ve-hre-kingdom-come-jsme-vysazeli-pres-milion-a-pul-stromu-rika-jeji-tvurce-vavra>.

ČESKÁ TELEVIZE. Vědci budou učit o hře Kingdom Come. In: *Studio 6* [televizní zpravodajství]. ČT24, 16. 3. 2018 4:59. dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/ivysilani/1096902795-studio-6/218411010100316/obsah/607196-vedci-budou-ucit-o-hre-kingdom-come>.

ČESKÁ TELEVIZE. Virtuální realita v průmyslové výrobě. In: *Studio 6* [televizní zpravodajství]. ČT24, 28. 11. 2017 9:00. dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/ivysilani/1096902795-studio-6/217411010111128-studio-6-ii/obsah/584677-virtualni-realita-v-prumyslove-vyrobe>.

DARVASI, Paul. Gone Home Lesson 1: Writes of Passage, Annotating a Foyer and Screenshot Citations. In: *Ludic Learning* [online]. [cit. 20. 4. 2018]. Dostupné z: <http://www.ludiclearning.org/2014/03/05/gone-home-in-education/>.

DARVASI, Paul. Prologue: A Video Game's Epic-ish Journey to a High School English Class. In: *Ludic Learning* [online]. [cit. 20. 4. 2018]. Dostupné z: <http://www.ludiclearning.org/2014/03/05/gone-home-in-education/>.

FERGUSON, Christopher a John COLWELL. A Meaner, More Callous Digital World for Youth? The Relationship Between Violent Digital Games, Motivation, Bullying, and Civic Behavior Among Children. *Psychology of Popular Media Culture* [online] 2016, July 18 [cit. 18. 4. 2018]. ISSN 2160-4134. Dostupné z: <http://dx.doi.org/10.1037/ppm0000128>.

FLOYD, Daniel. Video Games and Learning. In: *Youtube* [online]. 2008 [cit. 7. 4. 2018]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=rN0qRKjfX3s>.

FOJTŮ, Martina. Výzkum: Náruživé hraní online počítačových her není závislost. In: *Stránky Masarykovy univerzity* [online]. 2016 [cit. 7. 4. 2018]. Dostupné z: <https://www.online.muni.cz/veda-a-vyzkum/8148-vyzkum-naruzive-hrani-online-pocitacovych-her-neni-zavislost>.

FROLÍK, Michal. Hry od počátků po současnost: Wolfenstein. Klasika, která definovala žánr. In: *CDR* [online]. 2015 [cit. 11. 3. 2018]. Dostupné z: <https://cdr.cz/clanek/hry-od-pocatku-po-soucasnost-3-wolfenstein-klasika-ktera-definovala-zanr>.

GAUDIOSI, John. The 10 most successful states for video game development. In: *Fortune* [online]. 2015 [cit. 22. 11. 2017]. Dostupné z: <http://fortune.com/2015/02/24/10-successful-states-video-game-development/>.

- GILLEN, Kieron. Exclusive: Ken Levine on the making of Bioshock. In: *Rock Paper Shotgun* [online]. 2007 [cit. 7. 4. 2018]. Dostupné z: <https://www.rockpapershotgun.com/2007/08/20/exclusive-ken-levine-on-the-making-of-bioshock/>.
- GRILIOPOULOS, Dan. 10 games that are far better on PC than on consoles. In: *Techradar* [online]. 2016 [cit. 22. 11. 2017]. Dostupné z: <http://www.techradar.com/news/gaming/9-games-that-are-always-best-on-the-pc-1289204>.
- HENNING, Ted. *Brainmeld* [online]. [cit. 18. 4. 2018]. Dostupné z: <http://brainmeld.org/>.
- HITCHENS, Michael. A Survey of First-person Shooters and their Avatars. In: *Game Studies* [online]. [cit. 4. 12. 2017]. Dostupné z: http://gamestudies.org/1103/articles/michael_hitchens.
- HOWITT, Grant. Writing video games: can narrative be as important as gameplay?. In: *The Guardian* [online]. 2014 [cit. 25. 1. 2018]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/culture/australia-culture-blog/2014/feb/21/writing-video-games-can-narrative-be-as-important-as-gameplay>.
- IPSOS MediaCT, ISFE. *The New Faces of Gaming* [online]. 2017 [cit. 3. 3. 2018]. Dostupné z: https://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/ipsos_connect_gaming_feb_17.pdf.
- IPSOS MediaCT, ISFE. *Videogames in Europe: Consumer Study, European Summary Report* [online]. 2012 [cit. 28. 2. 2018]. Dostupné z: https://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/euro_summary_-_isfe_consumer_study.pdf.
- JENKINS, Henry. The influence of participatory culture on education. In: *Youtube* [online]. 2014 [cit. 7. 4. 2018]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=HYbSD_GdkjU.
- JONES, Alexander. The rise (and fall) of premium DLC. In: *Gameradar* [online]. 2017 [cit. 18. 4. 2018]. Dostupné z: <https://www.gamesradar.com/the-rise-and-fall-of-premium-dlc-why-publishers-are-finding-new-ways-to-charge-for-games/>.
- JØRGENSEN, Kristine. The Positive Discomfort of Spec Ops: The Line. In: *Game Studies* [online]. 2016 [cit. 7. 4. 2018]. Dostupné z: <http://gamestudies.org/1602/articles/jorgensenkristine>.
- JUUL, Jesper. A Clash between Game and Narrative. In: *JesperJuul.net* [online]. 2016 [cit. 7. 4. 2018]. Dostupné z: https://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html.

KAIN, Erik. Trump Blames Violent Video Games For School Shootings -- Here's Why He's Wrong. In: *Forbes* [online]. 2018 [cit. 7. 4. 2018]. Dostupné z: <https://www.forbes.com/sites/erikkain/2018/02/22/trump-blames-violent-video-games-for-school-shootings-heres-why-hes-wrong/#4aab64ad67f3>.

KOUBKOVÁ, Karolína. Speciál Radiožurnálu: Nejistota a nezajem o politiku! Co přináší projekt Generation What?. In: *Český rozhlas* [online]. 2016 [7. 4. cit. 2018]. Dostupné z: <http://www.rozhlas.cz/radiozurnal/dvacetminut/zprava/special-radiozurnalu-nejistota-a-nezajem-o-politiku-co-prinasi-projekt-generation-what--1670213>.

Learning Works for Kids. Find Games and Apps [online]. 2018 [cit. 7. 4. 2018]. Dostupné z: <http://learningworksforkids.com/playbooks/>.

LEES, Matt. What Gamergate should have taught us about the 'alt-right'. In: *The Guardian* [online]. 2016 [cit. 7. 4. 2018]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/technology/2016/dec/01/gamergate-alt-right-hate-trump>.

LEVIN, Joel. A Classroom Experiment with Minecraft. In: *The Minecraft Teacher* [online]. [cit. 20. 4. 2018]. Dostupné z: <http://minecraftteacher.tumblr.com/post/3922255282/a-classroom-experiment-with-minecraft>.

LIPPL, Caroline. Games and Bloom's Taxonomy. In: *Zulama* [online]. 2015 [cit. 7. 4. 2018]. Dostupné z: <http://zulama.com/education-trends/games-blooms-taxonomy/#.Wsnqe15uaUm>.

LISCHKA, Konrad. Kriegsspiel: Wie preußische Militärs den Rollenspiel-Ahnen erfanden. In: *Der Spiegel* [online]. 2009 [cit. 20. 11. 2017]. Dostupné z: <http://www.spiegel.de/netzwelt/spielzeug/kriegsspiel-wie-preussische-militaers-den-rollenspiel-ahnen-erfanden-a-625745.html>.

LUBAN, Pascal. Designing and Integrating Puzzles in Action-Adventure Games. In: *Gamasutra* [online]. 2002 [cit. 3. 2. 2018]. Dostupné z: https://www.gamasutra.com/view/feature/2917/designing_and_integrating_puzzles_.php?page=1.

MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ, MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY. Strategie digitálního vzdělávání do roku 2020. In: *Stránky MŠMT* [online]. [cit. 20. 4. 2018]. Dostupné z: <http://www.msmt.cz/ministerstvo/strategie-digitalniho-vzdelavani-do-roku-2020>.

MOLLA, Rani. These are the companies investing most aggressively in AR and VR. In: *Recode* [online]. 2017 [cit. 11. 3. 2018]. Dostupné z: <https://www.recode.net/2017/4/28/15376268/facebook-augmented-virtual-reality-linkedin-jobs-charts>.

MURNANE, Kevin. Test Your Knowledge Of Ancient Egypt With 'Assassin's Creed Origins' Discovery Tour'. In: *Forbes* [online]. 2018 [cit. 7. 4. 2018]. Dostupné z: <https://www.forbes.com/sites/kevinmurnane/2018/02/25/challenge-your-knowledge-of-ancient-egypt-with-assassins-creed-origins-discovery-tour/#3439e68a27f4>.

- MUSGRAVE, Shaun. RPG Reload Glossary – The Origin of Action-RPGs. In: *Toucharcade* [online]. 2017 [cit. 3. 2. 2018]. Dostupné z: <http://toucharcade.com/2017/07/13/rpg-reload-glossary-the-origins-of-action-rpgs/>.
- NÁRODNÍ ÚSTAV PRO VZDĚLÁNÍ. V čem bude revize RVP spočívat. In: *Stránky Národního ústavu pro vzdělání* [online]. [cit. 20. 4. 2018]. Dostupné z: <http://www.nuv.cz/t/v-cem>.
- NEWTON, Casey. Abzû is a gorgeous underwater meditation — and a perfect antidote to E3 mayhem. In: *The Verge* [online]. 2015 [cit. 3. 2. 2018]. Dostupné z: <https://www.theverge.com/2015/6/17/8798505/abzu-e3-2015-hands-on>.
- NIMURA, Janice P. Book review: 'Reality Is Broken'. In: *Los Angeles Times* [online]. 2011 [cit. 4. 3. 2018]. Dostupné z: <http://articles.latimes.com/2011/feb/06/entertainment/la-ca-jane-mcgonigal-20110206>.
- Pac – Man. Pac – Man: A visual history. In: *pacman.com* [online]. [cit. 21. 11. 2017]. Dostupné z: <http://pacman.com/en/pac-man-history>.
- PAGNOTTI, John Charles Jr, *The Effect Of Civics-based Video Games On Middle School Students' Civic Engagement*. Orlando, Florida, 2012. Disertační práce. University of Central Florida. College of Education. Dostupné z: <http://stars.library.ucf.edu/etd/2231/>.
- PONIEWOZIK, James. The Culture Complex: Monopoly Is Us: The board game retools for the Age of Starbucks. In: *Time* [online]. 2006 [cit. 21. 11. 2017]. Dostupné z: <http://content.time.com/time/subscriber/article/0,33009,1535818-1,00.html>.
- REDIN, Joshua. Experience the Trals and Triumphs of Early American History (5th grade) with Empire: Total War. In: *Brainmeld* [online]. [cit. 18. 4. 2018]. Dostupné z: <http://brainmeld.wordpress.com/video-game-teaching-guides/>.
- SALETAN, William. The Computer Made Me Do It. In: *The New York Times* [online]. 2011 [cit. 4. 3. 2018]. Dostupné z: <http://www.nytimes.com/2011/02/13/books/review/Saletan-t.html?pagewanted=all>.
- SCHULZKE, Marcus. Moral Decision Making in Fallout. In: *Game Studies* [online]. 2009 [cit. 7. 4. 2018]. Dostupné z: <http://gamestudies.org/0902/articles/schulzke>.
- SMITH, Ryan. Has Mortal Kombat finally gone too far?. In: *Chicago Reader* [online]. 2015 [cit. 25. 1. 2018]. Dostupné z: <https://www.chicagoreader.com/chicago/mortal-kombat-netherrealm-ed-boon-john-tobias/Content?oid=17244090>.
- SPACE INVADERS. History of Space Invaders. In: *Stránky Space Invaders* [online]. [cit. 21. 11. 2017]. Dostupné z: <http://www.classicgaming.cc/classics/space-invaders/history.php>.
- SQUIRE, Kurt. *Replaying History: Learning World History Through Playing Civilization III*. Indianapolis, Indiana, 2004. Disertační práce. Indiana University. Dostupné z: https://website.education.wisc.edu/kdsquire/REPLAYING_HISTORY.doc.

Steam [online]. Valve Corporation. © 2018 [cit. 25. 2. 2018]. Dostupné z: <http://store.steampowered.com/>.

STUART, Keith. Player one: the gamers who only want to play with themselves. In: *The Guardian* [online]. 2014 [cit. 3. 2. 2018]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/technology/2014/jul/14/single-player-gamers-destiny-solo-activision-grand-theft-forza>.

SWEETOOTH DESIGN COMPANY. Mansion of Happiness. In: *Stránky Sweetooth Design Company* [online]. [cit. 20. 11. 2017]. Dostupné z: <https://www.sweetoothdesign.com/games-mansion-of-happiness>.

TASSI, Paul. Why Haven't Video Game Consoles Died Yet?. In: *Forbes* [online]. 2016 [cit. 22. 11. 2017]. Dostupné z: <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2016/01/31/why-havent-video-game-consoles-died-yet/#4877d3f96322>.

THIER, Dave. Telltale Reveals Impressive Sales for 'The Walking Dead'. In: *Forbes* [online]. 2013 [cit. 25. 2. 2018]. Dostupné z: <https://www.forbes.com/sites/davidthier/2013/01/07/telltale-reveals-impressive-sales-for-the-walking-dead/#1a6d14106dbb>.

TORQUER, Sim. Arcade vs Simulation – What does it all really mean?. In: *Simtorque* [online]. 2013 [cit. 25. 1. 2018]. Dostupné z: <https://simtorque.wordpress.com/2013/01/22/arcade-vs-simulation-what-does-it-all-really-mean/>.

TREUCANO, Michael. Videogames and Learning. In: *EduTech: A World Bank Blog on ICT use in Education* [online]. 2013 [cit. 20. 4. 2018]. Dostupné z: <http://blogs.worldbank.org/edutech/videogames-learning>.

UNIVERSITY OF YORK. No evidence to support link between violent video games and behaviour In: *University of York* [online]. 2018 [cit. 7. 4. 2018]. Dostupné z: <https://www.york.ac.uk/news-and-events/news/2018/research/no-evidence-to-link-violence-and-video-games/>.

Urban Dictionary. [online]. [cit. 22. 11. 2017]. Dostupné z: <https://www.urbandictionary.com/>.

WAXMAN, Olivia B. MinecraftEdu Teaches Students Through Virtual World-Building. In: *Time* [online]. [cit. 20. 4. 2018]. Dostupné z: <http://techland.time.com/2012/09/21/minecraftedu-teaches-students-through-virtual-world-building/>.

WEBSTER, Andrew. Educational building blocks: how Minecraft is used in classrooms In: *Arstechnica* [online]. [cit. 20. 4. 2018]. Dostupné z: <https://arstechnica.com/gaming/2011/04/educational-building-blocks-how-minecraft-is-being-used-in-the-classroom/>.

WEIBEL, David a Bartholomäus WISSMATH. Immersion in Computer Games: The Role of Spatial Presence and Flow. In: *International Journal of Computer Games Technology* [online]. 2011 [cit. 6. 3. 2018]. Dostupné z: <https://www.hindawi.com/journals/ijcgt/2011/282345/#B36>.

WHITEHILL, Bruce. Inventing (& Selling) Games. In: *The Big Game Hunter* [online]. [cit. 18. 4. 2018]. Dostupné z: <http://thebiggamehunter.com/inventors/inventing-selling-games/>.

WICK, John. Chess is not an RPG: The Illusion of Game Balance. In: *John Wick Presents* [online]. 2014 [cit. 11. 12. 2017]. Dostupné z: <http://johnwickpresents.com/games/game-designs/chess-is-not-an-rpg-the-illusion-of-game-balance/>.

WILDE, Tyler. Let's stop calling ourselves the "PC Master Race". In: *PC Gamer* [online]. 2015 [cit. 2017-11-22]. Dostupné z: <http://www.pcgamer.com/lets-stop-calling-ourselves-the-pc-master-race/>.

YOSHIDA, Shuhei. The main reason behind video game sequels. In: *Youtube* [online]. 2015 [cit. 18. 4. 2018]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=95h6BmBQQFQ>.

Hry

2K GAMES. 2010. Sid Meier's Civilization V. Firaxis Games.

HAEMIMONT GAMES. 2011. Tropicó 4. Kalypso Media.

Periodika, příspěvky v novinách

FISCHER, Norman. Competitive Sport's Imitation of War: Imaging the Completeness of Virtue. *Journal of the Philosophy of Sport*. Routledge. 2002, XXIX. ISSN: 0094-8705.

HUSNÍK, Petr. Čeští žáci jsou nejlepší v počítačové gramotnosti. *Učitel'ské noviny*. vol. 43 - 44, no. 2014. ISSN 0139-5718.

LIN, Jih-Hsuan. Identification Matters: A Moderated Mediation Model of Media Interactivity, Character Identification, and Video Game Violence on Aggression. *Journal of Communication*. 2014, vol. 63. ISSN 0021-9916.

MÁZDROVÁ, Kateřina. Škola hrou je pořád aktuální. *Respekt*. 2018, č. 3/2018. ISSN 0862-6545.

MODRÁK, Jan. Předplaťte a hrajte: Budoucnost hraní je v předplatném a v clóudu. Nebo ne?. *Score*. 2018, roč. 25, č. 289. ISSN 1210-7522.

PICKA, Karel. Digitální hry ve výuce z pohledu učitelů. *Journal of Technology and Information Education*. 2017, Volume 9, Issue 1. ISSN 1803-537X.

ŠVANCAR, Radmil. Nepůjde o projekt tablety do škol. *Učitel'ské noviny*. vol. 40, no. 2013. ISSN 0139-5718.