

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLMOUCI

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Katedra českého jazyka a literatury

Diplomová práce

Bc. Aneta Ovesná

**DIDAKTICKÉ VYUŽITÍ LITERÁRNÍCH TEXTŮ
PRO DĚTI A MLÁDEŽ
S TÉMATIKOU POČÍTAČOVÝCH HER A VIRTUÁLNÍHO
SVĚTA**

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně a použila jen uvedenou literaturu a zdroje.

V Olomouci, dne 20. 6. 2018

.....
vlastnoruční podpis

Na tomto místě bych ráda poděkovala vedoucí práce Mgr. Janě Sladové, Ph.D. za ochotu, trpělivost a odborné rady, kterými přispěla k vypracování této diplomové práce.

OBSAH

Úvod	7
TEORETICKÁ ČÁST	9
1 Hra	10
1. 1. Základní pojmy	10
1. 2. Historie digitálních her	11
1. 3. Druhy her	16
1. 4. Pozitivní a negativní vlivy počítačových her a virtuálního světa	18
1. 4. 1. Zápory počítačových her	18
1. 4. 2. Klady počítačových her	21
2 Virtuální realita	24
2. 1. Nástroje virtuální reality	27
3 Počítačová hra a virtuální realita jako moderní téma v literatuře	31
3. 1 Knihy ve hrách	32
3. 2 Počítačové hry v knihách	33
3. 2. 2 Vydávání tie-in knih	35
3. 3 LitRPG	37
3. 3. 1 Definice	37
3. 3. 2 Popularizace žánru	40
3. 3. 3 Historie	41
PRAKTICKÁ ČÁST	44
4 Charakteristika vybraných titulů	45
4. 1 Minecraft	45
4. 1. 1 Petr Heteša - Zajatci Minecraftu	48
4. 2 Assassin's Creed	49
4. 2. 1 Knižní serie Assassin's Creed	50
4. 3 Terry Pratchett - Johny, jen ty můžeš zachránit lidstvo	52
4. 4 Ursula Poznanski - Erebos	54
4. 5 Ernest Cline - Ready Player One	56
4. 6 Dimitrij Rus - Hraju, abych žil: Jiný svět	58
4. 7 Leopoldo Gout - Génius HRA	60

5 Metodické pokyny k pracovním listům	63
5. 1 Petr Heteša - Zajatci Minecraftu	63
5. 1. 1 Pracovní list 1	63
Téma pracovního listu: Počítačová hra, virtuální realita.....	63
5. 2 Oliver Bowden - Assassin´s Creed: Renesance	69
5. 2. 1 Pracovní list 1	69
Téma pracovního listu: Leonardo da Vinci	69
5. 3 Oliver Bowden - Assassin´s Creed: Jednota	74
5. 3. 1 Pracovní list 1	74
Náležitosti potenciálního člena řádu	78
5. 4 Terry Pratchett - Johnny, jen ty můžeš zachránit lidstvo	79
5. 4. 1 Pracovní list 1	79
5. 5 Ursula Poznanski - Erebos	84
5. 5. 1 Pracovní list 1	84
5. 5. 2 Pracovní list 2	88
5. 6 Ernest Cline - Ready Player One	92
5. 6 Dimitrij Rus- Jiný svět.....	97
5. 6. 1 Pracovní list 1	97
5. 6. 2 Pracovní list 2	102
5. 7 Leopoldo Gout – Génius: Hra.....	106
5. 7. 1 Pracovní list 1	106
Závěr.....	113
Seznam použité literatury	115
Internetové zdroje	117
Seznam obrázků.....	122
Seznam příloh.....	123
Anotace	179

Úvod

Počítačové hry pro dnešní společnost představují médium, které rozhodně nelze opomíjet, a to ani v rámci výuky. Některé zlé jazyky dnes sice tvrdí, že počítačové hry přestávají být žádoucí, ale děje se tomu přesně naopak. Hernímu byznysu se daří velice dobře. Je sice pravda, že lépe jsou na tom hry hrané online, avšak i ty stále spadají pod pojem počítačové hry. Počítačové hry jsou dnes dokonce čím dál častější volno časovou aktivitou mladých lidí než dříve.

V minulých letech se na počítačové hry pohlíželo spíše jako na rizikové médium, kdy dítě trávící svůj volný čas u těchto her nepodléhalo dostatečné socializaci. Dnes je to však problém opačný. Kdo nehraje, ten nezapadá do kolektivu. Počítačové hry jsou zkrátka fenomén a jejich počet i dosah se stále rozšiřuje. A ačkoliv výrobci her cílí na všechny věkové skupiny, těmi největšími a nestálejšími konzumenty jsou a budou vždy děti.

Neexistuje proto důvod, proč nezačlenit počítačové hry i do výuky jazyka českého, a to ať již kvůli jejímu ztraktivnění, anebo jako opravdové vyučovací pomůcky. Výhodou navíc je, že hry jako takové nemusí být ve výuce ani přítomny. Týká se to zejména výuky literatury a slohu, kde je možno pracovat s velkým množstvím textového materiálu, který má s počítačovými hrami něco společného, a který nás tak může do počítačového (nebo virtuálního světa) přenést. Jako učitelé bychom totiž nikdy neměli zapomínat, že vždy bude atraktivní především to, co je užitečné pro náš každodenní život, co z něj vychází, a jak již bylo zmíněno, počítačové hry jsou v současné době dennodenní realitou mladých lidí, našich žáků. Počítačové hry jsou jedním z prostředků, které jim pomáhají porozumět okolnímu světu a zároveň uklidňují jejich mladé a neklidné duše. Učitelé by si měli tento fakt uvědomit a učitelé literární výchovy i to, že čím dál tím více našich žáků přichází spíš do kontaktu s počítačově-herními texty, jak s texty klasickými. Literatura mezi mládeží již nemá takové zastoupení, neboť herní narace oproti té literární zavádí čtenáře do mnohem propracovanějšího světa (vizualizovaného světa). Pravděpodobně navíc vstupujeme do éry po-literární či po-narativní mediované komunikace, což znamená, že klasické texty budou patrně čím dál více marginalizovány. O to více tak vyvstává požadavek, aby byli žáci přiváděni ke kvalitní literatuře, ale zároveň i literatuře, která je bude schopna oslovit.

V dnešním literárním světě již existuje mnoho knih, které obsahově mají, co nabídnout. Bohužel, netýká se to zase až tak českého knižního trhu. Překladů se nedostává

a co se našich literátů týká, zdá se, že je toto téma téměř vůbec neoslovilo. Osobně se domnívám, že je to škoda, neboť česká herní scéna má pár opravdu schopných vývojářských firem, které by se mohly zasadit o vydání knihy na motivy jejich her, a tedy nějakého zdatného spisovatele by oslovit měly.

Z výše uvedených důvodů je proto tato diplomová práce zaměřena na didaktické využití textů pro děti a mládež, ve který se objevuje téma počítačových her a virtuálního světa.

V teoretické části práce se blíže s počítačovými hrami seznámíme, vysvětlíme si co počítačová hra je, jaká je její historie a jaké jsou její klady a zápory. Dále se budeme zabírat také virtuální realitou, neboť ta s hrami úzce souvisí, ač její okruh záběru je daleko širší. O virtuální realitě si například řekneme, jakých zařízení se v současné době k jejímu zobrazení používá.

V praktické části se již budeme věnovat knihám, z nichž budeme čerpat texty do hodin českého jazyka a literatury. Ke každému pracovnímu listu nalezneme také metodický pokyn, který má učiteli pomoci při práci ve třídě. Jsou v něm zodpovězeny odpovědi, navrženy možné další otázky a někdy také činnosti.

Hlavní cílem této práce je motivovat současné žáky ke čtení, a to prostřednictvím vhodně zvolených textů s tematikou, ke které mají blízko. Druhým cílem této práce je vytvořit zajímavé pracovní listy, se kterými lze volně pracovat.

TEORETICKÁ ČÁST

1 Hra

Jak již bylo v úvodu této práce řečeno, tato diplomová práce se bude primárně věnovat využití literárních textů s tematikou počítačových her a virtuálního světa v hodinách literatury na druhém stupni základní školy. Je proto v první řadě nutné si vůbec ujasnit, co to počítačová hra a virtuální realita je, a co tedy budeme v literatuře pro děti a mládež hledat a následně s tím pracovat. V první kapitole se tak pro bližší porozumění seznámíme s terminologií, historií her a virtuální reality, neboť ač se zdají oba pojmy jako samozřejmé, jsou často zaměňovány.

1. 1. Základní pojmy

Počítačová hra je problematika víceméně nová, tedy porovnáme-li ji s jinými námi běžně užívanými médii (knihami, filmem, atd.), proto je nutné si nejdříve upřesnit, co se pod tímto pojmem rozumí. Počítačová hra totiž v laické řeči často splývá s výrazy jako *videohra*, *konzolová hra* nebo *arkádová hra*. Stalo se tak, protože měly společný vývoj.

Pod pojmem *počítačová hra* se v pravém slova smyslu skrývá hra, kterou je možné hrát na osobní počítači nebo notebookech. Termíny *videohra* nebo *konzolová hra* označujeme hry, které se hrají na herních konzolích (Wii, Xbox, atd.). *Arkádové hry* označují jeden z prvních žánrů digitálních her. Označením *digitální hra* máme na mysli všechny hry, které jsou provozovány prostřednictvím digitálních technologií (osobními počítači, herními konzolemi, mobilními telefony, tablety, atd.)

Většinu počítačových her můžeme specifikovat na základě následujících šesti bodů:

- Počítačové hry jsou založené na pravidlech.
- Počítačové hry mají různorodé, ale vždy měřitelné výsledky.
- Různé hodnoty (ať už pozitivní nebo negativní) jsou stanovené právě těmito výsledky.
- Hráč investuje úsilí, aby požadovaného výsledku dosáhl.
- Hráč je výsledku hry emocionálně oddaný

- Počítačové hry mají důsledky, které je možno převést do reálného života¹

Podle Pokorného jsou počítačové hry pro hráče přitažlivé především z těchto důvodů:

- jsou dostupné
- mají jasně stanovená pravidla, jsou lehce pochopitelné
- svět, jež zobrazují, je jednodušší
- hráči umožňují odpoutat se od reality
- nabízí různé „zkoušky“ a „životní situace“
- přináší něco nového, neznámého a netradičního
- na rozdíl od běžného života si může hráč ve hře vyzkoušet i počínání jinak ve společnosti např. sankciované
- po hráči nejsou vyžadovány žádné specifické sociální nebo fyzické schopnosti a dovednosti
- hráč se stává někým novým, lepším, mocnějším
- hry mohou sloužit jako klíčový prostředek poznávání nebo být modelem možné komunikace²

1. 2. Historie digitálních her

Historie počítačových her se začíná psát těsně po konci druhé světové války v roce 1947, kdy Thomas Goldsmith a Estl Mann vyvinuli hru jménem *Cathode Ray Tube Amusement Device*³. Nicméně ještě se nejednalo o hru v pravém slova smyslu, neboť tato hra nebyla určena primárně ke hraní, ale k simulaci sestřelování cílů pomocí raket.

Další počítačová hra se objevila krátce poté v padesátých letech, kdy v rámci své disertační práce *Interakce člověka s počítačem* vytvořil programátor Alexander S. Douglas zjednodušenou verzi piškvorek určenou ke hraní na počítači *EDSAC*, veřejnosti ještě nedostupném zařízení. Hra dostala příhodný název *OXO*. Za vynálezce videoher je nicméně

¹ CARR, D. - BUCKINGHAM, D. - BURN, A. - SCHOTT, G. *Computer Games: Text, Narrative and Play*. Cambridge: Polity Press, 2006.

² POKORNÝ, V., TELCOVÁ, J., TOMKO, A. *Patologická závislost*. 2. vyd. Brno: Ústav psychologického poradenství a diagnostiky, 2002. s. 197

³ The 'CRT Amusement Device' that spawned a multi-million dollar industry. [online]. Australia: Bridget Borgobello, 2011 [cit. 2018-05-11]. Dostupné z: <http://www.gizmag.com/first-video-game/18695/>

považován také nukleární fyzik William Higinbotham, který v roce 1958 vymyslel hru *Tennis For Two*, která měla bavit návštěvníky Národní laboratoře Brookhaven v New Yorku, a která se tím pádem stala první veřejně dostupnou videohrou.⁴

V šedesátých letech vznikla na půdě MIT hra *Spacewar*, za jejímž vývojem stála skupina studentů v čele s počítačovým vědcem Stevem Russellem. Pohnutkou k jejímu vzniku byla touha vyzkoušet, co nově vyvinutý počítač *PDP-1* dovede. Mimochodem přístrojů tohoto typu bylo v této době v USA pouze asi padesát a jejich vlastníky byly velké firmy nebo instituce.⁵

Četnějšího výskytu videoher jsme se dočkali až v letech v letech sedmdesátých. Během těchto let se začaly v hernách objevovat první automaty určené ke hraní videoher. Příkladem je vznik automatu společnosti Nutting Associates, jichž bylo vyrobeno zhruba na 1500 kusů a veřejnost se na nich za poplatek mohla hrát hru *Computer Space*. Jednalo se o poupravenou verzi hry *Space war*, na kterou společnost získala práva koupí v roce 1971. Nutno však dodat, že hra neměla u veřejnosti úspěch. Jak se později i její autor Bushnell vyjádřil, aby si ji jedinec mohl zahrát, musel si k ní načíst návod, a to mnozí jedinci odmítli.⁶

V roce 1972 z popudu Nolana Butshella a Teda Dabneyho vzniká nová společnost zabývající se videohrami, firma Atari. První hrou, která se na jejich automatech dala hrát, byla video verze stolního tenisu názvem *PONG*. Atari prodala kolem 38 tisíc automatů s touto hrou a začala ji vyrábět i na herní konzole do domácností. Prodej *PONGU* na domácí konzole přitom překonal prodej herních automatů.

V této době se také začínají objevovat první skandály spojené se hrami. Největší z nich zažila společnost v roce 1976, kdy se objevila hra *Death Race*, což byla hra, v níž hráč získával body za přejíždění lidí. Naštvaní rodiče dokonce

⁴ CAMPBELL-KELLY, Martin. *Computer: A History of the Information Machine*. New York: Routledge, 2014, s. 190

⁵ PDP-1: počítačový dědeček na cestě k unixu. [online]. Praha: Pavel Tišnovský, 2009 [cit. 2018-05-11]. Dostupné z: <https://www.root.cz/clanky/pdp-1-pocitacovy-dedecek-na-ceste-k-unixu/>

⁶ Historie firmy Atari (1972-2002). Historie firmy Atari. [online]. Praha: Historie firmy Atari, 2006 [cit. 2018-05-11]. Dostupné z: <http://historie.atari.sweb.cz/>

demonstrativně spálili jednu z těchto her a snažili se vymoci zákaz přístupu ke hrám tohoto typu. Díky tomu tak vznikly vůbec první předpisy regulující násilí ve hrách.

Teprve až rokem 1978 se ale začíná psát zlatá éra herních automatů, přičemž velkou zásluhu na tom měla arkádová hra *Space Invaders* společnosti Taito, která se stala inspirací mnohým dalším hrám.⁷ V osmdesátých letech byl tento druh her hitem. Za připomenutí například stojí i akční hra *Astroids* společnosti Atari, která se také krátce po svém vydání v roce 1978 stala jednou z nejprodávanějších her na trhu. Jednalo se totiž také o první hru, která disponovala barevnou grafikou.

Arkádové hry byly také prvním žánrem videoher, který se na herním trhu objevil. Žánr arkáda funguje na jednoduchém principu procházení několika koly, přičemž v každém dalším kole je stížená obtížnost pro jeho splnění a některé hry mají procházení koly omezeny i časově. Proto je úspěšnost hráče v těchto hrách dána především hbitostí jeho prstů po klávesnici, zautomatizovanými pohyby na ní a také schopností rychlého úsudku, předvídání a mírou koncentrace hráče.

V roce 1977, tedy rok před vznikem hry *Space Invaders*, se na trhu objevil ještě jiný typ hry, hra *Colossal Cave Adventure*. Tato hra, která byla vytvořena programátorským duem Willem Crowther a Don Woodsem, byla hrou zcela odlišnou od všech do té doby dostupných her, a to z prostého důvodu, jednalo se o hru, která se sestávala jen z textu. Hra neobsahovala žádné grafické prvky a veškerý fikční svět byl hráči zprostředkováván pouze textovým popisem. Zároveň sám hráč hře zadával písemné pokyny, které zajišťovaly další směřování postav ve hře. V současné době je hra volně dostupná na internetu a zájemci o historii počítačových her si ji mohou kdykoliv zahrát.

Vydání této hry se stalo významným mezníkem v dějinách počítačových her, neboť *Adventure* zase položila základní kámen tzv. adventure games (česky adventurám), tedy hrám, v rámci nichž musí hráč řešit různé hádanky a zápletky, aby se dostal do vytyčeného cíle.

Nicméně první opravdu úspěšnou adventurou se stala až hra *Zork*, která byla vydána v roce 1980. Nutno říct, že se jednalo spíš jen o vylepšenou verzi hry *Adventure*. *Zork* svého

⁷ Space Invaders [online]. Taito, © 1999-2014 [cit. 2014-4-27]. Dostupné z <http://www.spaceinvaders.de/>

úspěchu dosáhla zejména proto, že ji její tvůrci vytvořili na všechny tehdy dostupné uživatelské platformy. Hráči si ji mohli zahrát ne jenom na *Atari 2600*, dala se hrát i na výrobcích společností *Sinclair*, *Apple*, *IMB*, *Acron* a jiných. Connie Veugen její přínos shrnuje větou, že zatímco *Adventure* byla první hrou svého druhu, *Zork* drží prvenství v nastartování herního průmyslu s adventurami.⁸ Mimo jiné se hře dostalo i propracované knižní příručky.

Aby tvůrci her odlišili arkádové hry od her adventurních, začali adventury nazývat pojmy jako elektronický román nebo interaktivní fikce. Nicméně z důvodu, jak uvádí Juul, že výklad pojmu interaktivní je velmi jednoduchý, a totiž že se jedná o „svět, se kterým je možné integrovat a účastnit se dění v něm“⁹, někteří z výrobců adventurních her začali používat pojem *více interaktivní*, jednalo se však jen o marketingový tah mající zvýšit prodejnost her. Jejich podstata přitom ale zůstávala stejná - stále to byly pouze hry založené na textu, nikoliv na grafice a jako takové měli i blíž k literatuře než ke hrám.

Grafika se poprvé do tohoto typu her dostává paradoxně díky tomu, že herní konzole *Atari 2600* svou paměťovou kapacitou nezvládala takové velké množství textu jaké hra *Adventure* obsahovala, a tak přišel zaměstnanec firmy Atari, Warren Robinett, s myšlenkou, že na místo popisu prostředí textem, vyjádří prostředí, v němž se hráč pohybuje, graficky. Warrenovo ztvárnění bylo sice velmi jednoduché a ve skutečnosti nakonec i dost vzdálené originálníhře *Colossal Cave*, přece jen se stalo ve vývoji her s příběhem dalším odrazovým můstkem, neboť to bylo poprvé, kdy se podařilo převést textovou hru z herních automatů na herní konzoli.

Zásadní změna ve vývoji her přichází pak se vznikem více kapacitních zařízení, konkrétně osmibitových mikropočítačů, které dokázaly zobrazovat už i rastrové obrázky. Mezi prvními vývojáři her, kteří toho využili, byly však pochopitelně vývojáři her akčních, plošinových a stříleček.

V osmdesátých letech se na trh dostává hra *Pac-man* společnosti Namco. Tato hra se brzy stala novým symbolem arkádových her. Zatímco většina dosavadních her totiž jen kopírovala legendární *Space Invaders*, japonská společnost Namco se rozhodla

⁸Veugen 2001, s. 96

⁹JUUL, Jesper. *The Art of Failure. An Essay on the Pain of Playing Video Games*. The MIT Press, 2013.

Pac-Mana udělat zcela po svém, a to i graficky. Pro tuto hru je typické žluté kolečko s otevřenými ústy a jedním okem, které se pohybuje v bludišti a má za úkol všechno v něm sníst.

Mimo jiné se v letech sedmdesátých a osmdesátých objevují i první vlaštovky předznamenávající budoucí vývoje her. V roce 1974 vyšla hra *Maze Wars*, která je dnes považována za první „*first-person shooter*“ hru; hry, pro níž je typická simulace vlastního pohledu herní postavy. V roce 1975 se zase objevila vůbec první hra typu RPG. Jmenovala se *Dungeons* a jednalo se o první pokus převést deskovou hru *Dungeons and Dragons* do interaktivnější formy. O dva roky později, v roce 1977, se díky skupině mladých programátorů zrodil první letecký simulátor *Air*, který se stal předchůdcem her hraných více hráči. A konečně v roce 1980 vznikla skutečná RPG hra pojmenovaná *Rogue*, opět vycházející z deskové hry *Dungeons and Dragons*.

V devadesátých letech se herní průmysl začal rozrůstat ještě víc, neboť došlo ke zkvalitnění úložišť, operačních systémů, grafických karet a procesorů. Zařízení, na kterých se hry hrály, se také čím dál více miniaturizovaly (od konzolí až po osobní počítače). V tomto období vznikaly herní konzole čtvrtých, pátých a šestých generací. Mezi nejúspěšnější firmy, které je vydávaly, patřila například firma Nintendo, společnost proslulá herní sérií *Super Mario*.

Na obrazovkách počítačů se v roce 1994 objevila hra *DOOM*, která se stala na dlouho dobu královnou mezi počítačovými hrami, neboť vynikala svým 3D grafickým zpracováním.

I díky této hře si tvůrci her začali uvědomovat, jak je nutné 3D grafiku zdokonalovat. Začaly tedy vznikat hry, které jely na doraz tehdejších možností zařízení, na nichž měly být hrány. V roce 1996 vyšla první hra, o níž můžeme říct, že plně pracovala s 3D prvky. Jmenovala se *Quake*.

V novém tisíciletí se začínají objevovat čím dál více výkonnější počítače a grafické karty s větším rozlišením. Z tohoto důvodu se začínají také objevovat čím dál víc realisticky vypadající hry.

Jednou z takových her je i v roce 2007 vydaná hra *Assassin's Creed*, která vychází dodnes, a to i s verzí určenou pro výuku dějepisu do škol.

V dnešní době jsou velmi populární také online hry a hry určené ke hraní na mobilních telefonech.

1. 3. Druhy her

V současné době existuje velké množství druhů her. Určování druhu hry, však často nebývá jednoduché, neboť některé hry vykazují prvky z více žánrů, a to zejména v posledních deseti letech, kdy dochází k čím dál častějšímu prolínání a kombinování jednotlivých kategorií s cílem co nejvíce zaujmout a přiblížit hru realitě. Přiblížme si nyní alespoň základní druhy her.

Akční hry

Typickým rysem akčních her je snaha eliminace cílů za pomoci bojových technik. Existují tři typy akčních her. V akčních hrách prvního typu se hráč snaží zbourat zeď, která mu překáží v cestě. Ve druhém typu sbírá různé předměty, které po cestě nalézá a rovněž musí odstraňovat pouze překážky, které mu stojí v cestě za dosažením cíle. Ve třetím typu už ovšem figuruje postava, proti které stojí nepřítel. Tyto postavy pak mají k dispozici velké množství zbraní, aby svého protivníka porazili, a nezdíka se v těchto hrách objevují i násilnější scény. Nejsou proto pro děti nejvhodnější. Třetímu typu akčních her se velmi často přezdívá kratším názvem „střílečky“ (*Doom*).

RPG hry (Role-playing games)

Česky označované někdy i jako hry na hrdiny. Charakteristickým znakem tohoto žánru je hrdina, který prochází a postupuje virtuálním světem, ve kterém postupně vylepšuje a získává nové schopnosti. Do této kategorie her se řadí také hry MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game), tedy hry hrané online více hráči. Nejznámější zástupcem je *World of Warcraft*.¹⁰

Strategické hry

Jak už je z názvu patrné, tyto hry si zakládají na strategii, díky které je hráči umožněn postup. Jsou to proto hry, při kterých hráč musí přemýšlet a k dispozici by měl mít také dostatek času na řešení jednotlivých záležitostí, které se ve hře objevují. Hrací plocha bývá zobrazována

¹⁰ POHL, O. Počítačové hry. Praha: Computer Press, 2002.

z ptačí perspektivy a úkolem hráče je se o ní postarat. Touto plochou bývá buď nějaké město, základna nebo jiné větší území. Dnes nejrozšířenější variantou strategií jsou tzv. real-time strategie, které jsou hrány v reálném čase všech hráčů (*StarCraft, Warcraft*).

Adventury

Vargová (2013) uvádí, že základním prvkem adventurní hry je detektivní příběh, ve kterém hráč musí řešit různé hádanky, rébusy a plnit úkoly, pokud se chce posunout v příběhu dál. Adventury můžeme rozdělit na dvě skupiny. Do první skupiny patří hry, které pracují s 2D obrazem (*Polda, Machinaurium*). Ve druhé skupině jsou hry, které už využívají 3D zobrazení (*Tomb Raider, Resident Evil*).

Sportovní hry

Jedná se o simulaci nějakého sportu, jehož převedení do hry je navíc velmi často zjednodušeno za účelem, aby se dala hra lépe ovládat (*FIFA, NBA*).

Simulace

Smyslem simulátorů je co nejvěrněji napodobit určitou činnost nebo jev.¹¹ Existují tak simulátory řízení aut, letadel, lodí nebo ponorek. Phan H. (2011) k simulacím řadí např. také hru, která odráží každodenní realitu člověka, *The Sims*.

Logické hry

U tohoto druhu her je po hráčích vyžadováno logické myšlení. Úkolem hráče je vyřešit nějakou hádanku nebo rébus. Bývají jednodušeji graficky zpracované. Typickými zástupci je hra *Tertis* nebo *Angry Birds*.

Vzdělávací hry

Vzdělávací hry mají za cíl naplňovat princip „škola hrou“, proto využívají nenásilnou a hravou formu k tomu, aby vzdělávaly děti v oblastech, které je zajímají, anebo jim dělají potíže. Jiří Dostál (2009, s. 27) tento druh her definuje následovně: „*Didaktická počítačová hra je software umožňující zábavnou formou navozovat činnosti zaměřené na rozvoj*

¹¹CHLUMSKÝ, Jan. Závislost na počítačových hrách. Prevence sociálně patologických jevů. 2002, roč. 1, č. 5/6, s. 22.

osobnosti jedince.“ a dále doplňuje, že zaměříme-li se na činnost, která je vyvíjena, je možné přijít i s definicí: „*Hra prostřednictvím počítače je činnost jedince (či jedinců), která má podstatu ve virtuálním prostředí simulovaném počítačem a primárně spočívá v rozvoji osobnosti, přičemž dle svého zaměření může poskytovat zábavu, odreagování nebo relaxaci.*“¹² Počet vzdělávacích her stále narůstá, neboť úzce souvisí s používáním „smartphonů“ a tabletů, které jsou pro děti uživatelsky pohodlnější než jiná IT zařízení.

1. 4. Pozitivní a negativní vlivy počítačových her a virtuálního světa

V předchozí kapitole jsme se seznámili s pojmem počítačová hra a jejími druhy, proto nyní můžeme uvést některá pozitiva a některá negativa, která s hraním her souvisí.

1. 4. 1. Zápory počítačových her

Mezi nejčastěji zmiňovaná negativa spojená s hraním počítačových her patří negativní dopad násilných počítačových her na psychiku jedince, možné vytvoření si závislosti na počítačových hrách a zdravotní a jiné komplikace, které vznikají v důsledku dlouhodobé špatné životosprávy.

Počítačová závislost

Dlouhé roky se mezi sebou odborníci přou, jaký negativní vliv mají počítačové hry na jedince a mezi nejdiskutovanější témata patří, jak moc silná závislost na nich může vzniknout. Po desetiletí proto probíhaly různé výzkumy, které její závažnost měly potvrdit, anebo vyvrátit. Mnoho osvěty však ani ony nepřinesly, a tak diskuze na toto téma stále pokračují. Přitom představa, že by taková závislost na hrách skutečně existovala, je velmi znepokojivá, neboť v takovém případě se jedná o stejně závažnou závislost jako je například gamblerství. Za nejohroženější skupinu obyvatelstva jsou pak považovány děti.

¹²DOSTÁL, Jiří. Výukový software a počítačové hry: Nástroje moderního vzdělání. *Časopis pro technickou a informační výchovu* [online]. 2009, 1(1), 6 [cit. 2018-06-21]. Dostupné z: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.164.4054&rep=rep1&type=pdf>

Jako nejvíce problematické se jeví zejména snižování věkové hranice, kdy děti poprvé přicházejí do přímého kontaktu s počítačem (PC, tabletem, apod.) a začínají využívat služeb, které nabízí. Situace je o to více nebezpečná tím, že dnes již téměř nenajdeme domácnost bez počítače a počet zasažených jedinců z tohoto důvodu může být markantní. Počítačové hry se zdají být rizikové především v momentech, kdy zcela nahrazují staré zažité formy zábavy (např. pobyt venku s jinými dětmi) a v nejhorších případech i samotný zájem rodičů o jedince.¹³

Uvedme si nyní alespoň některé důležité faktory, které podle Pokorného nadměrné hraní počítačových her provází:

- deficit pohybu
 - Neustále sezení vytváří nepřirozený tlak na páteř a vede k ochabování svalstva, což může vést až k degenerativním změnám pohybového ústrojí.
 - Zatíženy jsou rovněž oči, které ztrácejí na schopnosti vidět do dálky (krátkozrakost).

- sociální vývoj
 - Jedinec ztrácí schopnost navazovat sociální kontakt, udržovat a rozvíjet vztahy je pro něj problematické.

- virtuální nevolnost
 - Jedná se o dočasné narušení motoriky jedince, ke kterému dochází po hraní simulujících her (např. po řízení auta, pilotáži letadla, apod.), tedy v momentu, kdy hráč už hru ukončil a opět si pomalu začíná zvykat na realitu. Projevem virtuální nevolnosti jsou nekoordinované pohyby, během nichž dochází k narážení do věcí kolem sebe, jejich neúmyslnému shazování na zem, nebo dokonce k pádům samotného jedince. Přehání-li to hráč s hraním často, je vystaven riziku, že ztratí schopnost obratnosti na nějaký čas zcela.

- Ztráta pojmu o čase
 - Pro hráče přestává být problémem kolik času věnuje hraní hry. Jedná-li se navíc o dítě, které není rodičem nijak ve hraní omežováno (jeho hraní je tolerováno nebo dokonce podporováno, nemá stanoven režim, nebo má, ale jeho dodržování není dostatečně rodičem

¹³ CHLUMSKÝ, Jan. Závislost na počítačových hrách. Prevence sociálně patologických jevů. 2002, roč. 1, č. 5/6, s. 23.

kontrolováno), u takového dítěte může docházet k deficitům spánku (*spánkové deprivaci*), anebo k záměně doby, kdy má být bdělé (ve dne spí, odpoledne a v noci žije hraním), případně dochází k obojímu. Následkem uvedeného dítěte může trpět zhoršenou koncentrací a nepozorností, což se mimo jiné může odrazit i na jeho známkách ve škole. Spolu s tím je také vystaveno daleko větší náchylnosti k nemocem, protože klesá obranyschopnost jeho organismu.

- virtuální prostředí

– Hráč přestává rozlišovat mezi skutečností a virtuální realitou, např. se natolik sžil se svou postavou ve hře, že její život prožívá stejně intenzivně jako svůj vlastní, až mezi nimi není schopen rozlišovat vůbec. Příčinou je, že virtuální prostředí je značně srozumitelnější, než realita; má jasně stanovená pravidla, normy a určeny hodnoty. Hráč v prostředí virtuální reality proto může uspokojit své potřeby, kterých se mu jinak nedostává. Pokud jsou však tyto potřeby negativní, mohou být negativní i hráčovy projevy v reálném světě (prolínání se identit – reálné a virtuální).¹⁴

Lukas Blinka výše uvedená negativa shrnuje a dodává k nim: *„Snížený výkon ve škole či v práci, interpersonální konflikty v podobě zanedbávání či deteriorace blízkých vztahů, nízké sebehodnocení, pocity úzkosti a depresivita – to vše může být nejen následkem nadměrného hraní, ale zároveň i jeho příčinou.“*¹⁵ Hry nabízejí možnost úniku od problémů, které můžeme zažívat v reálném světě, mezi které patří např. neuspokojivé sociální vztahy. V případě dětí se může jednat o problémy jako je: neschopnost navazovat vztahy se svými vrstevníky, zkušenost se šikanou, rozvod rodičů, apod. Oproti tomu hra dítěti nabízí: pocit sounáležitosti, zážitek vítězství, dobrodružství, apod. Podle Wooda je proto nadměrné hraní spíše symptomem jiných problémů než problémem samo o sobě.¹⁶ Blinka ovšem varuje: *„Nadměrná fixace na virtuální svět ale může tyto jevy dále zhoršit. Vznik závislosti lze chápat jako projev nevhodné zvládací strategie.“*¹⁷

¹⁴ POKORNÝ, V., TELCOVÁ, J., TOMKO, A. Patologické závislosti. 2. vyd. Brno: Ústav psychologického poradenství a diagnostiky, 2002. 197 s. ISBN 80-86568-02-04.

¹⁵ Blinka, Lukas. s.117

¹⁶ Tamtéž, 11 s.

¹⁷ Tamtéž, 11 s.

1. 4. 2. Klady počítačových her

V rámci výzkumů se vědci vždy zabývají především negativy, které počítačové hry přinášejí, to ovšem neznamená, že počítačové hry žádná pozitiva nemají, naopak existuje velké množství důkazů o tom, jak jsou člověku prospěšné.

Jedním z nejznámějších pozitiv, které počítačové hry nabízí, je jejich schopnost uvést člověka do psychické i fyzické pohody. Při hraní počítačových her zapomínáme na naše osobní problémy a řešíme pouze ty, které se objevují ve hře. Veškeré napětí a stres, které má svůj původ ve světě reálném, je vytlačováno napětím a stresem světa fiktivního, o kterém navíc zdravý jedinec uvažuje jako o nepodstatném. Aby však efektu „čisté hlavy a odpočatého těla“ bylo dosaženo, je nutná zábavnost hry a také kvalita zážitků, které jsou hráči nabízeny. Hraní je totiž především o zážitcích, které normálně nejsem schopni zažít.

Z výsledků, získaných v roce 2003 profesorkou ženevské univerzity Daphné Bavelierovou a doktorem Shawem Greenem z univerzity v Rochestru, také jasně vyplývá, že hraním akčních her se zlepšují percepční a motorické dovednosti. Oba dva navíc na základě svých výzkumů odmítají tradiční stanovisko, že hraním akčních počítačových her se zvyšuje agresivita hráčů: „*Ačkoliv existuje mnoho výzkumů na negativní dopad počítačových her, je nepravděpodobné, že hraní násilné počítačové hry samotné promění daného člověka ve vraždícího maniaka.*“¹⁸ Co se agresivity týká, existuje dokonce teorie, že počítačové hry pomáhají jedince zbavit přebytečné agresivity a negativní energie. Například psychoterapeut Doc. PhDr. Oldřich Matoušek uvádí: „*Počítačové hry určitě napomáhají k tomu, aby agrese šla ven. Počítačové hry existují asi patnáct let a podíváte-li se o sto či pět set let zpět, naleznete mnoho příkladů od rozumného účelu odtržené agresivity, destruktivity, kterou nemůžete spojit s posledními výdobytky techniky.*“¹⁹

V roce 2011 prováděla Linda Jacksonová z michiganské univerzity výzkum, který zkoumal, jak moc podporují počítačové hry rozvoj kreativity u dětí a výsledky jasně

¹⁸ BAVELIER, Daphne et al. Brains on Video Games. *Nature Reviews Neuroscience* [online]. 2011 [cit. 2018-05-20]. ISSN 1471003X. Dostupné z: <http://web.b.ebscohost.com/ehost/pdf?vid=3&sid=e159ec70-d026-4de3-b965-7d72bcbe7c45%40sessionmgr104&hid=107>

¹⁹MATOUŠEK, Oldřich. O agresivitě [online]. c2005, [cit. 23. března 2006]. Dostupný z WWW: <http://www.lata.cz/prednaska8.php>

říkaly: „Čím více dětí hrálo počítačové hry, tím více se u nich projevila kreativita, přičemž nezáleželo ani na typu hry, ani genderových a rasových rozdílech mezi dětmi.“²⁰

Některé studie se zase zaměřily na vyvrácení hypotéz, že počítačové hry mají negativní vliv na zdravý životní styl a zhoršují sociální chování. Dle Wackové a Tantleffa-Dunna hraní počítačových her rozhodně životnímu stylu neubližuje, dokonce ani nebývá hlavní příčinou vzniku nadváhy. Výzkum kanadských vědců z roku 2007 zase ukázal, že během hraní některých počítačových her si můžeme fyzickou kondici dokonce zvýšit. Kanadčané tehdy vytvořili dvě skupiny trénujících, přičemž jedna skupina trénovala klasickým způsobem a druhá k tréninku používala propojení interaktivní hry s jízdou na kole. V souboji mezi oběma zvítězila druhá skupina, která se tréninku daleko více věnovala, protože byl zábavnější. Podobné závěry pak přinesl i výzkum z roku 2012.²¹

Mnohé studie také vyvrací, že by počítačové hry způsobovaly sociální izolovanost a redukovaly možnost venkovních aktivit. Studie Pew Research centra dospěla k závěru, že počítačové hry naopak mladým lidem umožňují lepší propojení s vrstevníky a světem obecně.²² Hry dokonce podněcují k sociální interakci a navazování přátelství. Děti se znají s dalšími hráči osobně i online. Vedou spolu rozhovory týkající se her, navzájem se od sebe učí strategiím a někdy spolu i hrají (online nebo v jedné místnosti).²³

V současné době se hry také začínají využívat v rámci psychoterapie, kde fungují jako podpůrný prostředek, díky kterému může být vedena úspěšná léčba a který pomáhá psychologovi navázat lepší vztah s pacientem.

²⁰ JACKSON, Linda. Information technology use and creativity: Findings from the Children and Technology project. *Computers and Human Behavior* [online]. 2011 [cit. 2017-04-30]. ISSN 0747-5632. Dostupné z: https://www.researchgate.net/publication/220495336_Information_technology_use_and_creativity_Findings_from_the_Children_and_Technology_Project

²¹ MONEDERO, Javier, LYONS, Elizabeth, O’GORMAN, Donald. Interactive Video Game Cycling Leads to Higher Energy Expenditure and Is More Enjoyable than Conventional Exercise. *Adults* [online]. 2015, 10 (3) [cit. 2017-05-10]. ISSN 19326203. Dostupné z: <http://web.ebscohost.com/ehost/pdfviewer?vid=14&sid=e159ec70-d026-4de3-b965-7d72bcbe7c45%40sessionmgr104&hid=107>

²² Lenhart et al. (2008). „Teens, video games and civics: Teens gaming experiences are diverse and include significant social interactions and civic engagements,“ report of the Pew Research Center. Available online.

²³ OLSON, C. K. (2010). Children’s motivation for video game play in the context of normal development. *Review of General Psychology*, 14, 180-187; (b) Stevens et al. (2008). „In-game, in-room, in-world: reconnecting video game play to the rest of kids’ lives. pp 41-66 in K. Salen (Ed.), *The ecology of games: Connecting youth, games, and learning*. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation series on digital media and learning. Cambridge, MA: MIT Press.

Český psycholog Albert Kšiňan shrnuje pozitiva, které hry psychoterapii přináší:

1. Často je dítě v hraní lepší než psycholog. Může tak v přirozeně nerovném mocenském vztahu zaujmout roli toho silnějšího a zároveň pomocí reakce na soupeřovu prohru zlepšovat svou empatii.
2. Společné hraní vytváří bezpečný a přirozený prostor pro dítě, které tak může mnohem snáze vyjádřit své problémy.
3. Sezení vedle sebe místo proti sobě také představuje méně ohrožující způsob komunikace, což může pomoci u dětí, které nejsou ochotny se v terapii projevat (častý problém u adolescentních pacientů).
4. Pro psychologa je také velice cenné pozorovat, jakým způsobem dítě dosahuje ve hře úspěchu a jak reaguje na frustraci a případnou prohru.
5. Hraní her může sloužit jako projekční technika, kdy se mohou nevědomě vyjevit mnohé aspekty vnitřního světa dítěte.²⁴

Z tohoto důvodu byly také odborníky vyvinuty hry přímo určené na podporu psychoterapeutické léčby. Jedním z nich je počítačový program *SPARX*, vytvořený novozélandskou *University of Auckland*, který si klade za cíl pomoci mladým lidem vyléčit nebo alespoň zmírnit deprese. Program vychází z předpokladu, „že negativní myšlenky a chování jsou důsledkem nevhodného učení, které se však dá pomocí tréninku změnit.“²⁵ Při hraní *SPARX* se proto pacient učí pozitivnějšímu a vhodnějšímu způsobu přemýšlení. Výsledky studie, které se účastnilo 187 adolescentů ve věku od 12 do 19 let, kteří vykazovali příznaky mírné až střední deprese, ukázaly, že *SPARX* má stejnou účinnost v léčbě jako provádění běžné psychoterapie.²⁶ Kšiňan uvádí: „*SPARX* pomohl snížit depresivitu, pocity úzkosti a bezvýchodnosti, a to na dobu minimálně tří měsíců.“²⁷

²⁴KŠIŇAN, Albert. *Když „paření“ pomáhá* [online]. 2013. [cit. 2018-05-20]. Dostupné z <https://psychologie.cz/kdyz-pareni-pomaha/>

²⁵KŠIŇAN, Albert. *Když „paření“ pomáhá* [online]. 2013. [cit. 2018-05-20]. Dostupné z <https://psychologie.cz/kdyz-pareni-pomaha/>

²⁶ Tamtéž.

²⁷ Tamtéž.

2 Virtuální realita

V této kapitole budeme seznámeni s pojmem virtuální realita, její definicí a stručnou historií.

„*Virtuální realita je způsob zobrazení složitých informací, manipulace a interakce člověka s nimi prostřednictvím počítače*“.²⁸

Pojmem *virtuální realita* označujeme nový způsob komunikace mezi člověkem a počítačem, jehož záměrem je především co nejvěrněji zobrazit svět kolem nás. Jedná se o simulaci prostředí, v rámci něhož je možné zažívat různé situace, známé i neznámé z naší běžně prožívané reality, a to v reálném čase. Virtuální realita staví na vizuálním, sluchovém, hmatovém či jiném zážitku, který je navozen prostřednictvím zobrazovacího zařízení počítače, speciální audiovizuální helmou, brýlemi a někdy i oblečením. Tyto nástroje jsou pro zájemce o virtuální realitu nezbytné, bez nich by neměl do iluzorně vytvořeného světa přístup.

Termín *virtuální realita* je dnes stále ještě předmětem sporů, protože samotná tato dvě slova nesou protikladný význam. Mnozí se proto od něj distancují a volí raději jiná sousloví, např.: *náhradní realita*, *zástupná realita* nebo lépe *zástupné prostředí*. Mnohdy pak se z VR vyčleňují jiné dílčí reality.²⁹

Původ termínu *virtuální realita* není jistý. Ve většině literatury je přisuzován jejímu popularizátorovi Jaronu Lanierovi, americkému spisovateli a počítačovému odborníkovi. Sám se k němu ostatně v 80. letech 20. století přihlásil.³⁰ Za dalšího možného původce je možné ale označit také Damiena Brodericka, který použil tento termín ve své knize Judas

²⁸AUKSTAKALNIS, S., BLATNER, D. Reálně o virtuální realitě: Umění a věda virtuální reality. Brno: Jota, 1994. ISBN 80-85617-41-2, 7 s.

²⁹FUCHS, Philippe, Guillaume MOREAU a Pascal GUITTON, ed. Virtual reality: concepts and technologies. 2e édition. Boca Raton, FL: CRC Press, 2011. ISBN 04-156-8471-4.

³⁰KAPOUN, Jan. Jaron Lanier: První hráč ve virtuálním světě. *Science World* [online]. [cit. 2018-06-15]. Dostupné z: https://www.scienceworld.cz/clovek/jaron-lanier-prvni-hrac-ve-virtualnim-svete-1862/?switch_theme=mobile

Mandala.³¹ Nicméně protože představy o virtuální realitě nejsou nové a pokusy o její navození se objevují již od 60. let minulého století, nemělo by nás překvapovat, že ani pojem *virtuální realita* není zcela původní. Již od 70. let 20. století se objevuje téměř identický termín *umělá realita*, se kterým přišel Myron W. Krueger, americký vývojář zabývající se interaktivitou.

Virtuální realita je nový způsob dialogu mezi člověkem a počítačem, který bývá označován slovem rozhraní, neboli interface. Jako takové je jedním z mnoha dnes známých rozhraní, patří však k těm nejmladším a v současné době i nejprogresivnějším. Na rozdíl od jiných rozhraní nám totiž umožňuje vnímat informace vložené vývojářem do počítače a počítačem dále zobrazené za pomoci výše uvedených prostředků všemi našimi smysly. Informace přitom nemusí nutně odrážet realitu. Simulované prostředí je modelem trojrozměrného prostředí (3D), ve kterém se uživatel virtuální reality pohybuje. A v rámci tohoto prostředí může účastník VR manipulovat s objekty. Cílem virtuální reality je navodit u svých uživatelů tak dokonalý dojem reality, že zapomenou, že jsou přítomni v prostředí, které neexistuje.

Druhy virtuální reality

Virtuální realitu dělíme do tří základních druhů, tedy na pasivní, aktivní a interaktivní aplikaci. Toto dělení vychází ze stupně obtížnosti vytváření VR.

Pasivní aplikace

Prvním stupněm virtuální reality je tzv. pasivní aplikace, která je založena na podobném principu jako film. Jedná se o prostředí, které můžeme vnímat očima a sluchem, svým způsobem pak také i cítit, nicméně nemáme možnost do tohoto prostředí jakkoliv zasahovat. Vše vychází pouze z programu a tento program vše řídí.

S tímto typem virtuální reality se nejčastěji setkáváme v kinech zaměřených na promítání stereoskopických filmů s 3D brýlemi, popřípadě u některých atrakcí v zábavních parcích. Příkladem může být virtuální plavba ponorkou Tichým oceánem.³²

³¹Die Geschichte der virtuellen Realität. *VR Nerds* [online]. 2016 [cit. 2018-06-15]. Dostupné z:

<https://www.vrnerds.de/die-geschichte-der-virtuellen-realitaet/>

³²AKSTAKALNIS, S., BLATNER, D. Reálně o virtuální realitě: Umění a věda virtuální reality. Brno: Jota, 1994. 290 s. ISBN 80-85617-41-2.

Aktivní aplikace

V případě druhého stupně virtuální reality přicházíme do kontaktu s prostředím aktivně. To znamená, že nám program umožňuje virtuální prostředí nejenom pozorovat, ale dle vlastního úsudku i zkoumat. V tomto prostředí se můžeme volně pohybovat nebo si zprostředkovaný svět prohlížet ze všech stran. Problém nastává v okamžiku, kdy chceme toto prostředí nějak modifikovat, u tohoto druhého stupně VR většinou chybí zpětná hmatová vazba. Není tedy možno manipulovat s předměty kolem nás. Objeví-li se například zavřené dveře, neotevřeme je, projdeme jimi jako duchové.³³

Tento typ virtuální reality je vhodný k léčbě různých duševních poruch či fobií. Navozením stavu, z něž má pacient strach, pacient poznává své přehnané reakce a postupem času se je snaží získávat pod kontrolu. Dále se tento model VR využívá v umění, architektuře, letectví nebo meteorologii; tedy všude tam, kde se osvědčilo používat 3D modely k usnadnění a zefektivnění práce.³⁴

Interaktivní aplikace

Třetí stupeň virtuální reality je technicky nejnáročnější na vytvoření, a to z toho důvodu, že se jedná o plně virtuálně interaktivní aplikace. V rámci interaktivní aplikace je dovoleno prostředí nejenom různě zkoumat, umožněno je i prostor kolem sebe modifikovat. Uživatel této VR tak může brát do rukou předměty a různě s nimi pracovat, např. je přemisťovat.

Zatímco si v prostředí aktivní aplikace mohl architekt svůj výtvar pouze prohlížet, v prostředí interaktivní aplikace už s tímto prostorem může během virtuálního prohlížení okamžitě pracovat a přetvářet jej. Zjistí-li kupříkladu, že zeď, kterou předělil kuchyni od obývacího pokoje, nakonec nevyhovuje jeho představám o celkovém vyznění architektonického díla, může tuto zeď lehce zbourat, to samé pak platí i v případě dalších jiných stavebních prvků. Přitom vše nově zbudované může architekt opět ihned posoudit a naložit s tím podle toho dále..³⁵

³³Tamtéž, s. 237.

³⁴Tamtéž, s. 237.

³⁵AUKSTAKALNIS, S., BLATNER, D. Reálně o virtuální realitě: Umění a věda virtuální reality. Brno: Jota, 1994. 290 s.

2. 1. Nástroje virtuální reality

Virtuální realitu je možné používat pouze díky nástrojům, které se dělí na vstupní a výstupní. Výstupní zařízení zprostředkovávají podněty, které virtuální prostředí uživatelům nabízí (obraz, zvuk, dotek). Oproti tomu vstupní zařízení umožňují do prostředí virtuální reality zasahovat.

Mezi výstupní zařízení v současné době patří brýle, sluchátka a rukavice s dotykovou a silovou zpětnou vazbou. Jako vstupní zařízení fungují datové rukavice, 3D myš, CAT a celotělový datový oblek.

Současná zařízení k zobrazení virtuální reality

Lidské oko je jedním z nejdůležitějších orgánů, které máme. Z okolí, v němž se pohybujeme, dokáže získat daleko více informací a za daleko kratší dobu, než kterýkoliv jiný smyslový orgán (uši, nos, jazyk, atd.) Proto se pro vývojáře virtuální reality stává prvním cílem, na který se zaměřují. V průběhu několika málo let, tak vzniklo několik zařízení, která jsou schopna lidskému oku předložit kvalitní trojrozměrný prostorový obraz. Vědomi si při jejich vzniku toho, že aby tento obraz byl opravdu dokonalý, musí být rychlost promítaných snímků po sobě jdoucích lidskému oku přesně uzpůsobena. Během jedné sekundy zvládá lidské oko zaznamenat až 20 obrazů, nicméně realisticky vyhlížejícího obrazu je dosaženo až při počtu 50 snímků za sekundu. Jedná se tedy o obrovské množství přenášených informací, které musí technika zvládnout bez sebemenší chyby. Dle výkonu zařízení se pak odvíjí také jejich cena.

Za nejlevnější varianty jsou považována zařízení, která využívají k zobrazení obrazu displej nějakého jiného zařízení (např. smartphonu), přičemž kvalita takového obrazu je nevalná, nebo se jedná o zařízení (HMD - head mounted display), která musí být připojena pomocí kabelů k počítači, což uživatele značně omezuje v pohybu. Již trochu lépe jsou na tom s kvalitou tzv. cardboardy. I tato zařízení však využívají k zobrazení virtuální reality chytrých telefonů a to tak, že se telefon zasune před dvojici čoček a po spuštění speciální aplikace se obrazovka smartphonu rozdělí na dvě části, díky čemuž každá čočka snímá svůj úsek a předěl tak, že před sítnicí oka vzniká 3D obraz. Za popularizací tohoto zařízení stojí firma Google, která s touto platformou přišla v roce 2014 na trh. Nevýhodou těchto zařízení

ale je, že tato zařízení nemají zrovna valnou kvalitu obrazu, nejsou tedy ani příliš podporována vývojáři aplikací virtuální reality.³⁶

Podobně jako zařízení Googlu funguje také zařízení společnosti Samsung, *Samsung Gear VR*, které je bohužel spjata jen a pouze se svou domovskou značkou, a tedy pro jeho obsluhu nemůžeme použít mobilní telefon jiné společnosti.³⁷

Kromě těchto dvou výše uvedených a sobě si navzájem velmi podobných platform, existuje ještě třetí velmi známá platforma, která však už nepotřebuje displej druhého zařízení. Jedná se o headset pojmenovaný jako *Oculus Rift* a byl světu poprvé představen v roce 2012, krátce poté jej odkoupila společnost Facebook. *Oculus Rift* má své vlastní integrované OLED displeje, které disponují vysokým rozlišením (1080x1200 obrazových bodů pro každé oko) a které mají i své vlastní senzory pro detekci pohybu hlavy uživatele v prostoru. Od roku 2016 je zařízení navíc vybaveno diodami, prostřednictvím kterých pak kamera, umístěná v rozích místnosti vhodné pro realizaci virtuální reality, sleduje veškerý pohyb těla. *Oculus Rift* také disponuje velmi dobře propracovanou haptickou odezvou, která zajišťuje okamžitou zpětnou reakci na uživatelem provedené úkony v prostředí virtuální reality.³⁸

Významným konkurentem *Oculus Rift* je headset *HTC Vive*, jehož displej také poskytuje vysoké rozlišení pro každou čočku oka zvlášť a navíc i v případě tohoto zařízení je obnovovací frekvence 90Hz. Jiný je však princip sledování pohybu uživatele. Zatímco u *Oculus Rift* je pohyb snímán kamerou umístěnou v prostoru místnosti, u *HTC Vive* jsou proti sobě umístěny dvě základové stanice, tzv. „*lighthousy*“, z nichž vychází infračervené impulzy a laserové paprsky, které okamžitě přijímají senzory vestavěné v brýlích a ovladačích uživatele a vyhodnocují pohyb a polohu návštěvníka virtuální reality. Jako užitečná se pak jeví malá kamera přidaná k přední části headsetu, díky níž nemusí

³⁶ BRANSTETTER, Gillian. *Cardboard is everything Google Glass never was* [online]. 2015-06-01 [cit. 2018-06-11]. Dostupné z: <https://kernelmag.dailydot.com/issue-sections/staff-editorials/13490/google-cardboard-review-plus/>

³⁷ URBAN, Marek. Samsung Gear VR: Jedinečný zážitok, ktorý vás pohltí. Aj napriek nedokonalostia. *Android Portal* [online]. 2011, 2017-07-13 [cit. 2018-06-15]. Dostupné z: <https://androidportal.zoznam.sk/2017/07/samsung-gear-vr-recenzia-test/>

³⁸ KUMPARAK, G. A Brief History of Oculus. In: TechCrunch [online]. 2014 [cit. 2018-01-03]. Dostupné z: <https://techcrunch.com/2014/03/26/a-brief-history-of-oculus/>

jedinec pohybující se ve virtuálním prostoru sundávat v případě překážek v místnosti zařízení dolů. Touto přidanou kamerou je schopen vidět i reálný prostor kolem sebe.³⁹

Zařízení doplňující zobrazovací zařízení

K zobrazení virtuální reality ovšem nestačí mít jenom zobrazovací zařízení, jejichž příklady jsme si výše uvedli, ale i zařízení, prostřednictvím kterých se zážitek z virtuální reality maximalizuje. Do headsetů proto bývají zabudována sluchátka pro přenos zvuku, opět upravená tak, aby navozovala co nejrealističtější pocit z virtuálního prostředí. *„Vystačit s klasickým statickým stereofonním zvukem však lze jen u těch nejprimitivnějších aplikací. Požadavkem dneška je dokonalý prostorový interaktivní zvuk. ... je třeba si uvědomit, že jedině takovýto způsob realizace zvuku dovoluje dostatečné přiblížení k realitě. Slyšíte-li nějaký zvuk za sebou, můžete se otočit a bude před vámi. Budete-li chtít, můžete se k němu i přibližovat a vzdalovat se.“*⁴⁰ Pro přenos zvuku dovnitř virtuální reality se v helmě nachází mikrofon.

Kromě toho je důležité nějak snímat pohyb a simulovat hmat. Pro snímání pohybu byly vyvinuty tzv. senzory pohybu neboli *„motion trackers“*, které fungují prostřednictvím různých druhů technologií, kdy se například využívá elektromagnetického pole nebo infračerveného záření, apod.

Co se hmatu týká, je nutné si uvědomit, že jeho navození skrze virtuální realitu je jednou z nejsložitěji proveditelných věcí. Hmat je zprostředkováván kůží a ta pokrývá celé naše tělo, správně bychom tedy neměli hovořit pouze o navození virtuality pro ruce a nohy. Navíc informace, kterou nám virtuální realita zprostředkuje, musí odpovídat realitě. Nemůžeme držet kostku a přitom ji vnímat jako kuličku. A nemůžeme ani vnímat objekt, pro který je typická tvrdost, jako měkký. To samé platí i pro hmotnost objektů. Aby virtuální realita působila přesvědčivě, musí být zajištěna správná hmatová odezva. *„Základním principem virtuálního hmatu je vytváření tlaku na kůži. Tím vznikne pocit, jako bychom se dotýkali skutečného předmětu. ... Rozlišujeme dva druhy zpětné vazby. Doteková a silová. Doteková zpětná vazba nám umožní dotknout se předmětu*

³⁹HTC reveals virtual reality headset with Valve at MWC [online]. Leo Kelion, 2015 [cit. 2017-12-16].

Dostupné z: <http://www.bbc.com/news/technology-31664948>.

⁴⁰BRDLIČKA, Bořivoj. Virtuální realita. *Učení s počítačem*. [online]. 1995 [cit. 2017-12-16]. Dostupné z: <http://it.pedf.cuni.cz/~bovr/ucspoc/>

a vnímat vlastnosti jeho povrchu. Silová zpětná vazba umožňuje vnímat hmotnost předmětu, jeho tvrdost a fakt, že s předmětem pohybujeme. Virtuálním hmatem je většinou nazývána pouze "Silová zpětná vazba".⁴¹

Pro zajištění této zpětné vazby se dnes nejčastěji využívají haptické rukavice, protože nejvíce hmatových buněk nalezneme u člověka v rukách. Druhým způsobem, jak zajistit přenos hmatových vjemů, je využití datového obleku, který zároveň obsahuje i senzory pohybu. Nejedná se však o nejlevnější variantu a také pobyt v něm není nejpříjemnější, proto se spíše nevyužívá.

⁴¹BRDLIČKA, Bořivoj. Virtuální realita. *Učení s počítačem*. [online]. 1995 [cit. 2017-12-16]. Dostupné z: <http://it.pedf.cuni.cz/~bovr/ucspoc/>

3 Počítačová hra a virtuální realita jako moderní téma v literatuře

V současné době je zřejmé, že mnoho lidí, zejména z mladších generací, přestává vnímat literaturu tak, jak tomu bylo doposud zvykem. Není však pravda, že by dnes četlo méně dětí než dříve, to ostatně dokládá i nedávno zveřejněná studie (2018) Národní knihovny ČR. Čísla dokonce hovoří o vzrůstu popularity knih jakožto volnočasové aktivity. Zároveň však bylo dokázáno, že s přibývajícímí léty dítěte jeho zájem o knihy vytlačuje elektronika.⁴² „*V průběhu druhého stupně základní školy rychle roste také frekvence využívání internetu, sociálních sítí, YouTube i hraní elektronických her, které však vrcholí ve věku 13–14 let. Tehdy se denně věnují této činnosti dvě třetiny 13–14letých chlapců a třetina stejně starých dívek.*“⁴³ Nabízí se tedy zákonitě otázka, jak udržet i tyto děti stále nějakým způsobem u četby. Řešením by mohlo být propojení četby se zájmem o jedno z jejich nejoblíbenější médium – počítačové hry.

Ve světě ostatně vychází nespočet knih tématicky zaměřených na hráčskou komunitu a výjimkou není ani produkce v České republice, ačkoliv čísel, jichž je dosahováno v USA, k nim naše pochopitelně dojít nemůže.

Pro tuto práci bylo zvoleno téma „*Didaktické využití literárních textů pro děti a mládež s tematikou počítačových her a virtuálního světa*“, zde bychom si ale měli uvědomit, že lze postupovat i opačně, a totiž že existují dvě skupiny, jež se dají ve výuce literatury využít – první z nich jsou videohry, které vycházejí z klasické literatury a druhou skupinu tvoří právě ony literární texty vztahující se ke hrám. V následující části si přiblížíme nejprve knihy, které se dočkaly svého herního zpracování a poté texty naopak z her vycházející.

⁴² České děti a mládež jako čtenáři v roce 2017. *Národní knihovna* [online]. [cit. 2018-06-20]. Dostupné z: <https://ipk.nkp.cz/docs/ctenarstvi/ceske-deti-jako-ctenari-2017>

⁴³ České děti čtou víc než v minulosti, překvapila velká studie. U mládeže však literaturu vytlačují sociální sítě. *Česká televize* [online]. 1996, 2018-01-17 [cit. 2018-06-20]. Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/ct24/veda/2364262-ceske-deti-ctou-vic-nez-v-minulosti-prekvapila-velka-studie-u-mladeze-vsak-literaturu>

3. 1 Knihy ve hrách

Velké množství počítačových her nevzniklo nezávisle, bylo vytvořeno na základě knižní předlohy. Z těch nejznámějších her uvedme například *Hobita*, *Harryho Pottera*, *Eragona* nebo *Zaklánače*. Takto vytvořené hry se mimochodem jen málokdy odklání od své předlohy, musíme ale dodat, že pakliže hru předcházela film, respektovány je spíše filmové ztvárnění než ono knižní. Důležité jsou licence, které se na obsah filmu nebo knihy stahují a které zaručují zachování obsahu v co původnější podobě. Z tohoto důvodu jsou do her vkládány přímo věty a dialogy známé z knih nebo filmu. S odstavci se to má však jinak, neboť ty pochopitelně nemohou být ve hře zobrazeny celé, tvůrci her se je pokouší implementovat ale samotným ztvárněním. Zachovat styl je důležité pro samotnou prodejnost hry. Fanoušci díla očekávají, že se dočkají co nejvěrnější kopie. Očekávají tedy, že samotná hra vyvrcholí stejně jako předloha, a aby tedy tvůrci zákazníka nasýtily tím, čím si přeje, úkolem hráče během hry je víceméně jen plnění jednoduchých úkolů jako je aktivizace důležitých předmětů, řešení hádanek, sběr informací nebo boj se zápornými postavami. Jednotlivé úseky hry jsou doprovázeny a propojovány vybranými texty z předlohy, které hráč musí číst, chce-li se posouvat ve hře k vytyčenému cíli.

Držitelé práv mají na tvůrce her často velmi přísné požadavky, zejména jedná-li o převedení knihy, jež je určena dětskému čtenáři. Jako příklad nám může posloužit požadavek kladený na všechny členy týmu vyvíjející hru *Pán prstenů: Společenstvo prstenu*. Ve smlouvě výslovně stálo, že vývojáři musí nejprve načíst knižní originál a poté z něj úspěšně složit písemnou zkoušku, teprve poté mohou přikročit k vývoji hry. Kniha byla nakonec převedena do herní podoby zdatně. Recenzenti autory hry za dodržení předlohy chválili, nicméně upozornili na fakt, že si hru vychutnají pouze skalní příznivci původního Tolkienova díla. Důvodem nebyla nejen špatná ovladatelnost hry, ale i špatný výběr pasáží z knihy. Udělení práv k výrobě pokračování se proto stejná společnost už nedočkala.

Mezi první hry, které vznikly, na základě převyprávění knih nepochybně tedy patří již výše zmíněný *Pán prstenů*, který se herního zpracování ze všech knih dočkal asi nejčastěji a napříč všemi herními žánry. Do herní podoby bylo však převedeno daleko více knih. Uvedme například knihu *Stopařův průvodce po Galaxii*, na jejímž vzniku se podílel dokonce přímo její autor Douglas Adams nebo velké množství her, které bylo inspirováno,

detektivními příběhy Agathy Christie (*Sherlockem Holmesem*) a *Zeměplochou* Terryho Pratchetta.

Později se zdařilého herního zpracování dočkal i *Harry Potter*, který svou kvalitou mezi hrami, které vycházely z knižní předlohy a na které byl vyvíjen tlak, aby zároveň vyšly s filmem, představuje spíš světlou výjimku.

Harryho Pottera mimo jiné do hry převedla úspěšně také společnost LEGO, která se videohernímu převodu významných knižních titulů velmi ráda věnuje, a která svými hrami cílí především na dětského hráče, a proto je také přizpůsobuje tomu, co děti zvládají. V LEGO dílně tak vznikla například i herní verze *Hobita* nebo *Jurského světa*.⁴⁴

V současné době se nicméně trend ve vydávání her, které vznikly na základě her, obrací spíše ve prospěch publikování knih, které byly inspirovány některou z populárních her. Důvodem jsou jednak výše popsané problémy s tvorbou a přijmutím převedeného díla, a jednak fakt, že současná doba není zrovna milovníkem adventur, ale akčních her, které jsou již samy o sobě velmi náročné na vytvoření.

Množství her nicméně obsahuje spoustu odkazů na literaturu. Z novodobých českých her se takový odkaz nachází například ve hře společnosti Amanita Design, *Machinarium*, ve které se hlavní postava, jíž je maličký robot, jmenuje Josef a pojmenována je tak jenom proto, aby vzdala hold významnému českému spisovateli Josefu Čapkovi, tvůrci slova *robot*.

3. 2 Počítačové hry v knihách

Stejně jako existuje velké množství knih, které vznikly na motivy filmového zpracování (například *Buffy, přemožitelka upírů*), vznikají v posledních desetiletí též knihy založené na příbězích počítačových her. Teprve v této době se však jejich počet rozrůstá. Nakladatelství je vydávající čím dál častěji, neboť dobře ví, některé hráče dané hry osloví. Z jejich strany se jedná o promyšlený marketingový plán, v němž se uplatňuje tzv. tie-in

⁴⁴ KOVÁŘ, Jakub. *Knižní příběhy ožívají i na obrazovkách monitorů* [online]. 2009 [cit. 2018-06-22]. Dostupné z: <http://www.kjm.cz/knizni-pribehy>

prodej, tedy že jeden produkt vytváří podmínky pro prodej produktu druhého.⁴⁵ I z tohoto důvodu jsou spisovatelé držiteli práv a nakladatelstvími oslovováni.

Produkty takto spojené s nějakou již existující značkou jsou pak nazývány tie-in produkty, v případě knih se jedná tedy o tzv. tie-in knihy. Tyto knihy mohou být založeny buď na nějaké hře, filmu, televizní sérii, nebo jiném médiu.

První knihy, které vznikly na základě her, vycházely pochopitelně v USA, a to především v devadesátých letech minulého století. Na motivy jedné počítačové hry přitom nemusela vyjít pouze kniha jediná. Podíváme-li se na popularitu her a porovnáme-li ji pak s množstvím knih, které vznikly na motivy těchto her, můžeme prohlásit, že popularita her je úzce spjata se zájmem vydávat takové knihy.

Za poslední roky se hry hodně změnilly a příběhy, které z nich vychází rovněž. Vrátime-li se k úplným začátkům herních fikcí, první z nich začínaly jako úryvky textů, které se četly ze stolních souborů pravidel nebo z herních manuálů, příkladem může být doprovodný text ke hře *Little Wars*, který byl spolu se hrou vydán v roce 1913. Trvalo však nějaký čas, než se objevily příběhy delšího rázu. První skutečná herní fikce vyšla až v roce 1978 a její autorka Andre Norton ji napsala na základě svých zkušeností ze stolní hry *Dungeons & Dragons*. Tato fikce však nebyla vydána jako oficiální a dokonce v ní přímo ani nenalezneme zmínku o tom, že z této hry vychází. První oficiální román založený na této hře spatřil světlo světa až 16 let poté (1994) a za jejím vznikem stáli dva autoři, Margaret Weisová a Tracy Hickman.

Od této doby se setkáváme s knihami založenými na herní tematice ve všech knihkupectvích, knihovnách a najdeme je i na seznámech s bestsellery. Staly se integrální součástí dvou světů, světa herního a světa fikce. Může za to i fakt, že tyto knihy často posouvají dějovou linku a někdy pomáhají hráči objasnit nejasnosti, které se ve hře objevily.

Jednou z nejznámějších publikovaných knižních sérií, které vyšly na základě herní předlohy, je série *Halo*, která se skládá ze 13 knih sedmi různých autorů a které se dočkala i zanimování. Další prodejně úspěšné série byly založené na silných značkách her jako *Warcraft*, *StarCraft*, *Diablo*, *MassEffect* nebo *The Elder Scrolls*. U nás byly vydány

⁴⁵What is a Tie-in?. *wiseGEEK: clear answers for common questions* [online]. [cit. 2018-02-20]

v nakladatelství *Fantom Print* a *Epocha*. Je ovšem nutné přiznat, že kvalita těchto titulů je značně proměnlivá.

Kromě knih, které byly přímo inspirovány hrami, lze v literatuře nalézt i mnoho titulů, které na hry pouze odkazují, a to zejména na hry staršího data. Doslova prodchnuta odkazy je třeba dobrodružná youngadult kniha *Ready, Player One!*. V knihách jako *Alone in the Dark* a *Resident Evil* zase nalezneme mnoho citací H. P. Lovecrafta.

3. 2. 2 Vydávání tie-in knih

Vydáváním knih s herní tematikou se věnují zejména nakladatelství zaměřená na science fiction literaturu. V USA se s tímto typem knih setkalo již téměř každé významné nakladatelství, některá z nich dokonce vytvořila speciální vydavatelská oddělení.

Mezi ty největší nakladatelství spjaté s tie-in knihami patří např. *Simon & Schuster*, *Del Rey Books*, *Tor Books*. Zároveň platí, že některé společnosti zabývající se hrami, samy zakládají dceřinné společnosti vydávající herní romány. *Wizards of the Coast* publikují zejména knihy založené na herních příbězích *Dungeon & Dragons* a *Magic: The gathering*. *Games Workshop* dělá totéž pro hry *Warhammer*, *Warhammer 40K* nebo *Blood Bowl*, a to skrze přidružené nakladatelství *Black Library* a *Black Flame*. U nás se vydáváním knih podle her dlouhodobě zabývá nakladatelství *Fantom Print* nebo *Epocha*.

Většina nakladatelství k tomu, aby mohla vydat knihu, potřebuje souhlas herní společnosti, čemuž předchází odkoupení práv na užívání titulu a obsah hry. Existují však i knihy, v nichž je hlavním tématem rovněž hra, avšak tyto knihy nemusely projít náročným procesem vyjednávání o právech používání cizí značky a ani jejich pisatel nebyl kontrolován herní společností, zda plní představy vývojářské společnosti. Této literatuře se říká neoficiální.

Bylo již zmíněno, že tato nakladatelství často sama oslovují spisovatele, aby jim napsali knihu na základě herní předlohy, avšak z článku Matta Forbecka věnovaného lidem, kteří by se psáním knih s tematikou počítačových her chtěli věnovat, vyplývá, že stát se tie-in spisovatelem rozhodně není snadné. „*Je možné prorazit jako tie-in spisovatel, ale jednoduché to není. Mně se to podařilo díky náhodě a v té době jsem už psal knihy založené na stolních roleplay hrách. Mnoho vydavatelů váhá podepsat smlouvu s někým,*

kdo nikdy předtím nenapsal žádnou knihu.“ . Forbeck však dále zmiňuje, že si vydavatel pochopitelně vybírá k napsání knihy toho, kdo má k tématu nejbližší a kdo má o téma zájem a zároveň čas téma zpracovat. Pokud vydavatel zjistí, že spisovatel vyhovuje, požádá ho, aby sepsal hlavní tezi příběhu. Tyto teze jsou poté často konzultovány s vývojáři hry, neboť i ti mají právo na výběr autora knihy a vydavatel chce mít navíc jistotu, že příběh bude skutečně vyhovovat oběma stranám. Proto také ještě než samotný příběh skutečně vznikne, musí být opět znovu schválen. Autorovou povinností je pak znovu předložit vydavateli, kam se jím psaný příběh bude ubírat. Spisovatelé také často dostávají lhůtu, v níž daný příběh musejí zvládnout zpracovat. Důvodem je právě ono marketingové časové svázání. Lepší je vždy vydat knihu zároveň hře, protože jakákoliv pozdější vydání jen prodražují její propagaci.

Anglicky psané tie-in knihy mají zhruba 80 000 až 100 000 slov, ale většina z nich dosahuje spíše těch 100 000 slov. Velké množství z nich je napsána během pár měsíců, nikoliv let, což v praxi znamená, že spisovatel svůj čas věnuje většinou pouze psaní jedné této knize. Dokončenou knihu pak předkládá vydavateli. Přitom platí, že jestliže se autor držel tezí, které v předchozí době vydavateli předložil, nemusí se obávat, že by jej vydavatel odmítl. Někdy se ale stane, že přijde s novou ideou, což bývá vzhledem k naplnění spisovatelova závazku, že kniha vyjde do určitého data, velmi riskantní. Zná-li dobře hru, nebývají jeho inovace v textu většinou vydavatelskou společností odmítnuty. V opačném případě musí být text bohužel přepracován. Spisovatel není vlastníkem knihy a vydavatelská společnost musí ctít požadavky vývojářské společnosti. Jakmile je obsah knihy schválen, jde do tisku a následuje jeho propagace, na níž se autor též podílí, zejména jedná-li se o autora již zaběhnutého. Tento koloběh se poté opakuje, jestliže se kniha u čtenářů osvědčí.

3. 3 LitRPG

V souvislosti s převáděním knih do herní podoby a her do podoby knižní musíme nyní zmínit ještě jednu jinou variantu textů, která v současné době začíná skutečně pronikat na trh. Jedná se o nově zaváděný subžánr science fiction a fantasy literatury označovaný jako litRPG, který pracuje jak s prvky herními, tak i s prvky virtuální reality. V rámci následující kapitoly si jej proto jako nový trend v literatuře přiblížíme trochu víc.

3. 3. 1 Definice

Definovat *litRPG* (literaturu RPG) není jednoduché, neboť v současné době k ní nenalezneme téměř žádnou jednotnou definici. Jedná se o nový subžánr science fiction a fantasy, o němž se zatím jen diskutuje, a to především na internetových fórech, zejména tedy ruských a amerických. Jedno z těch největších fór vzniklo mimochodem až loni v květnu 2017, a to z popudu jedno z autorů této literatury – Paula Bellowa. Ten v zakládací zprávě fóra uvedl, že fórum vytváří jako místo, kde se spolu budou moci setkávat lidé (autoři a čtenáři), kteří se o litRPG zajímají a kteří jsou ochotni s ostatními sdílet svou vášeň, kterou k tomuto subžánru chovají.⁴⁶ Na fóru a hlavně v článku *PR Newswire* se můžeme dále dočíst, že Paul Bellow chtěl posunout facebookovou komunitu na vyšší level a začít ji vést prostřednictvím gamifikace⁴⁷, což označil jako další logický krok ve vývoji tohoto subžánru. V současné době toto místo navštěvuje již několik desítek zájemců, nicméně je nutné dodat, že největší facebooková komunita litRPG je stále početnější, protože čítá již skoro na osm tisíc zájemců.

Jak již bylo zmíněno, definice tohoto subžánru ještě není stanovena, konkrétně na Bellowě fóru se ale o této literatuře můžeme dozvědět některé základní informace. Conor Kostick, irský historik a spisovatel YA litRPG (a autor ságy *Epic*, kterou můžeme označit za raný příklad tohoto subžánru), definuje litRPG jako literární žánr, v němž nezbytnou součástí tvoří MMORPG⁴⁸ prvky. „*Knihy litRPG spadají většinou pod žánr science fiction nebo fantasy (mohou se však řadit i mezi žánry jiné, např. western),*

⁴⁶LitRPG Forum [online]. 2017 [cit. 2018-06-19]. Dostupné z: <https://litrpgforum.com/threads/well-met-im-paul-bellow.5/>

⁴⁷Gamefikace je marketingová technika, která využívá herních prostředků jako např. výběr avatarů nebo získávání různých bodů a odznaků za účelem zvýšení zájmu klientů o produkt.

⁴⁸Massively Multiplayer Online Role-Playing Game neboli počítačová online hra na hrdiny o více hráčích

to se odvíjí od typu hry, která je uvedena v knize. Postavy knih subžánru LitRPG jsou lidé, kteří hrají hru. Takže zatímco Tolkienův *Pán prstenů* je fantastický román, kniha o tom, jak lidé vytvářejí avatary a interagují v MMORPG *Pána prstenů* už je román LitRPG. Pro román LitRPG je typické, že události, které se odehrávají v rámci MMORPG, přináší i důsledky pro reálný svět a často se řešení konfliktů v rámci MMORPG stává záležitostí života a smrti hráčů.⁴⁹ Tato definice se však některým nezdála příliš dostačující, a proto ji rozpracovali do následující podoby: „*LitRPG je literární žánr, kde hry nebo herní výzvy tvoří podstatnou součást krajiny. LitRPG současně vypráví příběh o postavách uvnitř i mimo herní svět. Přinejmenším některé z postav v románu LitRPG chápou, že hrají hru: jsou si tzv. "meta-vědomy". Takže zatímco Tolkienův Pán prstenů je fantastický román, kniha o tom, že lidé vytvářejí avatary a interagují v MMORPG Pána prstenů, by byl LitRPG román.*“⁵⁰ Diskutérům se navíc na původní verzi definice také nelíbilo až přílišné vymezení subžánru, a totiž že Kostick svázal děj knih pouze se hrami MMORPG. Podle Jacka Bibla není totiž důležité, o jaký typ hry se jedná, ale záleží pouze na tom, zda se postavy nějakým způsobem (ať už násilně nebo dobrovolně) ocitly v herním prostředí.⁵¹ Matthew Siega Kosticka zase upozornil, že má-li jimi navrhovaná definice obstát v čase, neměla by být až příliš svazující, a že litRPG je daleko více o čtenáři, který při čtení zaujímá roli hráče, než o hře samotné.⁵²

Youtuber Roryedd (neboli Enthusiclast) přišel s podobnou definicí jako Matthew S. Kostick na litRPG fóru. Uvádí, že aby kniha patřila mezi litRPG musí za prvé obsahovat definovaný herní systém, za druhé se její příběh musí odehrávat převážně v herním světě a za třetí si postavy příběhu musí být vědomy, že se nachází ve hře.⁵³

Na *Magic Books Dome* k litRPG zase nalézáme následující definici: „*Literatura RPG je subžánrem sci-fi a fantasy, v rámci níž jsou popisována herní dobrodružství hlavní postavy. Knihy litRPG v sobě spojují tradiční literární naratologii s prvky založenými na herní zkušenosti, popisovány jsou tak úkoly probíhající ve hře, úspěchy, jichž hráč dosáhl nebo jiné typické prvky herního světa.*“

⁴⁹What's a good definition of LitRPG?. *LitRPG Forum* [online]. 2017, 2017-05-17 [cit. 2018-06-19]. Dostupné z: <https://litrgforum.com/threads/whats-a-good-definition-of-litrg.150/>

⁵⁰Tamtéž.

⁵¹Tamtéž.

⁵²Tamtéž.

⁵³ *What is litRPG?* [online]. 2017 [cit. 2018-06-13]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=4tfuKumsyGA>

Dalším možným zdrojem pro alespoň částečné pochopení pojmu litRPG může být příspěvek Blaise Corvina zveřejněný v říjnu roku 2017 na facebookové skupině *GameLit Society*, ve kterém autor píše, že za RPG GameLit považuje „*příběhy, ve kterých postavy hrají hru (nejčastěji ve virtuální realitě), anebo se jedná o příběhy, které se odehrávají ve světě, ve kterém se užívá podobných mechanismů jako ve hrách. V rámci těchto příběhů přitom musí docházet k lineární progresi.*” Blaise Corvin mimo jiné ještě užívá místo názvu litRPG pojem GameLit, proti němuž se mnozí spisovatelé a čtenáři ohrazují. Corvin však vysvětluje použití tohoto termínu tím, že ho převzal od Rusů, kteří jako první začali tento nový subžánr rozlišovat.

Termín GameLit se také řešil na fóru litRPG, kde se proti zaměňování obou pojmů litRPG a GameLit jako první vymezil R. M. Mulder, který uvedl, že existuje velké množství textů, které byly velmi zle ohodnoceny jenom proto, že došlo k nerozlišení rozdílů mezi těmito dvěma téměř identickými subžánry, a tedy že lidé při hodnocení GameLit vycházeli ze stejných kritérií, které ovšem platí pro litRPG. On a někteří zbývající autoři a členové fóra proto cítili potřebu vnést do této záležitosti jasno a vytvořili následující definici: „*Pro děj příběhu literatury označované jako GameLit jsou nezbytné herní prvky. ... Rozdíl mezi litRPG a GameLit je ten, že zatímco všechny knihy litRPG lze zařadit do GameLit, ne všechny knihy GameLit lze zařadit do litRPG. GameLit je otevřený subžánr.*”

Jaké závěry lze tedy z těchto uvedených definic vyvodit pro litRPG?

V první řadě můžeme říct, že proto, abychom mohli příběh označit za litRPG je nutné, aby se jeho děj z velké části odehrával v herním světě, přičemž tento fakt je neoddiskutovatelný. Zároveň se zmíněné definice shodují na tom, že by měl být v rámci knihy jednoznačně definován herní systém. V některých definicích se také přídatkem uvádí (například v definici uvedené na *fóru litRPG* nebo *youtubera* Enthusiclast), že zejména hlavní postavy si jsou vědomy své přítomnosti v jiném světě, tedy že jsou si tzv. *meta vědomy*. V případě některých knih považovaných za litRPG se ovšem zrovna toto jeví jako problematické. Blogger Martin Soileau ve svém článku na *litRPG Reviews* například zmiňuje svou oblíbenou knižní sérii *Perimeter Defense*, která bývá často zařena do sci-fi litRPG, ale ve skutečnosti patří jinam. Podívejme se nyní proč.

V *Perimeter Defense* (česky jako *Sektor osm*, 2018) se objevuje postava nadaného počítačového hráče Ruslana, jehož osloví tajemný cizinec s nabídkou, aby za něj dohrál hru, kterou již nezvládá hrát a která byla speciálně vyvinuta pro elitní klub zbohatlíků. Ruslan

cizincovu nabídku přijímá, avšak v podstatě o hře nic netuší, a tak hned při prvním hráčském nasazení zažívá šok - hra se zdá být až příliš realistická. Čím víc pak Ruslan hraje, tím víc se ptá, zda se skutečně jedná o hru, či nikoli.

Z hlediska výše uvedeného bychom nyní patrně měli zařadit knihu pod subžánr litRPG, nicméně v knize se neobjevují žádné herní statistiky, tedy až na hodnocení postavy/frakce samotné. Se třetím dílem série se navíc objevují další dva problémy: za prvé zjišťujeme, že se hlavní postava v herním světě vůbec nenachází a že se jedná o jinou dimenzi bytí, a že tělo našeho hrdiny je v naší realitě mrtvé, a za druhé se dovídáme, že je hodnocení v rámci frakce je zcela bezvýznamné a klamné, tedy že postavy ve hře někomu mohli dát kladné hodnocení, ale ve skutečnosti dotyčného nenávidí. Čili toto naprosto neodpovídá jakékoliv definici litRPG výše citované a s přimhouřenýma očima můžeme za litRPG považovat pouze první díl série.

Jako další příklad problematicky zařaditelné knižní série pod subžánr litRPG Soileau uvádí sérii *Drew Hays NPC*, která sleduje osudy postav stolní hry *Dungeons & Dragons*. V těchto knihách si postavy sice v rámci svého světa uvědomují přítomnost osob cizího původu (lidských hráčů), ale již si nejsou vědomy faktu, že ony samy jsou účastníky této hry, a to ačkoliv i u nich samých dochází k navyšování dovedností a schopností.

Soileau se proto ptá, co tedy s těmito typy románů a v podstatě se přiklání k tomu, aby byly tyto hry označeny spíše přídomek GameLit, neboť jak jsme si již i výše vysvětlili, tento téměř synonymní subžánr je daleko více otevřený a je pod sebe tedy schopen pojmout téměř cokoli, v rámci čehož se objevují herní prvky.

3. 3. 2 Popularizace žánru

Za popularizací tohoto subžánru v současné době stojí zejména youtuber Ramon A. Mejia, který spravuje účet *Geek Bytes Podcast*, kde vede rubriku *LitRPG Podcast*, v rámci níž nově vydané knihy recenzuje a přináší také rozhovory s jejich autory.⁵⁴ Tento youtuber je rovněž spolumajitel webových stránek *Lit RPG Podcast* a pochopitelně si vede i účet na *Facebooku*.

Mejiovy webové stránky jsou kromě recenzí k jednotlivým knihám zajímavé i v tom, že již v jejich úvodu odlišně přistupuje ke čtenářům litRPG a současným nebo budoucím spisovatelům tohoto žánru. Uvědomuje si, že jeho stránky nesou v rámci anglicky

⁵⁴ *Geek Bytes Podcast: LitRPG Podcast 001* [online]. [cit. 2018-06-13]. Dostupné z:

<https://www.youtube.com/watch?v=EAlOHrXHK5k>

hovořícího světa prvenství, a proto mohou být pro začínající autory tohoto subžánru zásadní v mnohých věcech (např. v pochopení hranice mezi litRPG a GameLit).

Dalším velmi zajímavým počinem je blog *litRPG Reviews*, kde se také pravidelně objevují recenze nových litRPG knih a kde jsou také udělovány rady začínajícím spisovatelům. Blog vznikl v roce 2016 a vede jej Martin Soileau.

Navštívit můžeme také stránky Paula Belowa *LitRPG Reads* založené v roce 2017. Na tomto webu se objevuje přímo i nabídka knih k zakoupení u *Amazonu*.

3. 3. 3 Historie

Nyní, po výše uvedených definicích a některých zmíněných příkladech ulehčující nám tuto literaturu lépe rozpoznat, bychom si měli blíže přiblížit i samotnou historii tohoto nového subžánru.

První knihy, které pracovali s tematikou herního světa, jakožto s hlavním prostorem, v němž se odehrával děj příběhu, bylo možné registrovat již od počátku devadesátých let, a to v souvislosti se zvýšeným zájemem o MMORPG. Prvním příkladem této sci-fi literatury byla tetralogie Tada Williamse z let 1996 až 2004 *Jinozemě* (u nás byl její první díl vydán v roce 1998), nebo dílo Conora Kostika *Epic*, které bylo v originále vydáno v roce 2004 (v ČR 2009). Za příklad stojí uvést i novelu *Halting State* spisovatele Charlese Strosse. Tato literatura se ovšem nestala jen záležitostí zemí anglicky hovořících, ale začala se objevovat i mimo ně, takovým příkladem je například knižní série tchajwanské autorky Yu Wo *Půl prince*. Daleko většího úspěchu však tento nově vznikající žánr dosáhl v Japonsku. V roce 2009 zde totiž začala vycházet série light novel Riekiho Kawahary *Sword Art Online*, později převedená i do osmi mang, anime seriálu a her. O tomto díle se dá dokonce říct, že se jedná o nejpříkladnější dílo litRPG, ostatně v mnohých internetových diskuzích či v článcích jako takové i vystupuje, ačkoliv především ve své anime podobě. Můžeme prohlásit, že se nedostaneme k rychlejšímu způsobu, jak si tento subžánr lépe představit, zhmotnit. Zde postačí jediný klik na youtube, jedno shlédnutí Kiritova hráčského umu a světa, do nějž se dostal, a máme v litRPG mnohem jasno.

Mimochodem s tímto seriálem se dá výborně pracovat i ve škole, a to v rámci hodin dějepisu, neboť se zde objevují někteří mýtičtí tvorové (např. minotaurus) a navíc se

předpokládá, že žáci již toto fenomenální dílo znají, proto může sehrát roli prekonceptu, na kterém se dá vystavět nové učivo.

První knihy litRPG vycházely vesměs všechny v anglicky hovořících zemích (zejména tedy v USA), avšak první, kdo tento nově vzniklý subžánr identifikoval a začal rozlišovat, byla ruská nakladatelství.

V roce 2010 na území Ruské federace vyšel překlad korejské novely *The Legendary Moonlight Sculptor*, která vyvolala vlnu zájmu o litRPG literaturu.⁵⁵ V roce 2012 s prodejem knih pracujícími s RPG tematikou začala největší ruská vydavatelská společnost *EKSMO*. V souvislosti s touto činností se jeden z prvních ruských autorů zaměřených na litRPG Vasilij Mahanenko vyjádřil, že tento název fakticky vznikl až na sklonku roku 2013, a to na základě brainstormingu, který proběhl mezi ním, jeho kolegou Alexem Bolbem a redaktorem *EKSMO* Dimitrijem Malkinem. Toto nakladatelství mimo jiné od roku 2013 vyhlašuje pro autory litRPG i soutěže a výherní díla poté publikuje.⁵⁶

Mezi ruskou klasiku subžánru litRPG patří *Cesta šamana* (2017) od Vasilije Mahaněnka, kniha Dimitrije Rusa *Hraju, abych žil* (2017) a díla tří autorů (Ruslana Michailova, Alexe Koshe a Marka Kuzmina), která však u nás ještě nebyla vydána.⁵⁷

Historie RPG ve Spojených státech se začala psát se jmény Piers Anthony a Joel Rosenberg. V lehké podobě se nicméně litRPG objevovala už několik desetiletí před nimi. Teprve až nyní ale začíná tento subžánr získávat na popularitě, o což se zasadil mimochodem i titul Ernesta Cline *Ready Player One* nebo dílo Conora Kosticka *Epic*.

⁵⁵ BELOW, Paul. RPG + Books = LitRPG. *MMORPG* [online]. 2001, 2017-07-07 [cit. 2018-06-19]. Dostupné z: <https://www.mmorpg.com/developer-journals/rpg-books-litrbg-sponsored-1000011855>

⁵⁶ Романы серии LitRPG. *Fan Book* [online]. 2012 [cit. 2018-06-19]. Dostupné z: [https://fan-book.ru/competitions/samizdat/romani-serii-litrbg-\(perviy-sezon\)/](https://fan-book.ru/competitions/samizdat/romani-serii-litrbg-(perviy-sezon)/)

⁵⁷ PETROVIČ KŇAZEVA, Pavel. Топовое чтиво Литрпг. *Litnet* [online]. [cit. 2018-06-19]. Dostupné z: <https://litnet.com/ru/blogs/post/29950>

PRAKTICKÁ ČÁST

4 Charakteristika vybraných titulů

Ve druhé části této diplomové práce si představíme díla, která nějakým způsobem souvisí s počítačovými hrami a virtuálním světem, a která lze použít v hodinách literatury, případně dějepisu.

Nejdříve si představíme dva tituly (*Zajatci Minecraftu*, *Assassin's Creed*), které vychází z herní předlohy, přičemž jeden z nich přímo (*Assassin's Creed*). Dále se podíváme na dvě knihy (*Erebos a Johnny jen ty můžeš zachránit svět*), které s herní tematikou pouze pracují, a poté si uvedeme dvě knihy, které se věnují virtuální realitě (*Ready Player One*, *Jiný svět*). Posledním představeným titulem bude kniha, která se snaží mladé lidi varovat před lidmi, kteří by rádi přetvořili svět k obrazu svému zneužitím mladých nadaných mozků v oblasti technologií.

U všech titulů budou zmíněni také životopisy jejich autorů a stručně popsán děj.

V případě dvou prvních titulů (*Zajatců Minecraftu* a *Assassin's Creed*) se podíváme i na historii her, z nichž tyto tituly vychází, učinit tak musíme z čistě pragmatického hlediska – měli bychom si uvědomit, o jak významná a dětem známá díla se jedná.

4. 1 Minecraft

Jednou z dnes vůbec nejžádanějších her na trhu je hra *Minecraft* (ke dni 23. ledna 2018 se jí prodalo 144 miliónů kopií), která byla v roce 2009 vyvinuta nezávislým švédským programátorem Markusem Perssonem, přezdívaným *Notch*. Psána je v jazyce Java a je schopna fungovat v módu sever i klient. Persson chtěl vytvořit hru, která by umožňovala hráčům vytvářet a obývat různé jimi navržené virtuální světy. Zamiloval se do představy, že by si hráč mohl vytvořit kdykoliv cokoliv, co si nejprve sám dokáže ve své mysli představit. Svět *Minecraftu* je proto tvořen jednoduchými bloky kostek, na které se příliš neuplatňují nám známé fyzikální zákony, např. po odkopání bloků ve hře, bloky nepadají dolů, ale volně visí ve vzduchu. Hráč tak skutečně může v jemu poskytnutém prostoru dělat prakticky cokoliv, co si zamane (od stavení nových obydlí, přes chov dobytka až po navazování nových sociálních kontaktů a utužování starých).

Hra byla prvně spuštěna v online modu a téměř okamžitě začala sbírat hráče. Postupem času nabyla její hráčská základna na síle natolik, že se Persson rozhodl založit firmu *Mojang*, která se měla věnovat jejímu dalšímu vývoji. V roce 2014 firma změnila vlastníka. Za cenu 2,5 miliard dolarů ji odkoupila společnost *Microsoft*. Krok to byl úspěšný, neboť od té doby začala hra získávat mnohem více hráčů. Jen pro naši představu, každý měsíc hra zaregistruje na zhruba dva miliony nových hráčů. A tento trend nejspíš neutichne ani v budoucnu, protože firma *Microsoft* má se hrou velké plány – chtěla by ke hře začít používat speciální headset zvaný *HoloLens*, který hráčům umožňuje pohyb přímo ve virtuálním prostředí hry.

Za jednu z největších výhod *Minecraftu*, které hra oproti jiným moderním videohram má, považuje Garskof schopnost hry nabídnout hráči v jednom balíčku kombinaci zábavy, tvořivosti s možností rozvíjet sociální dovednosti, komunikaci a základy inženýrství. Uvádí, že práce s virtuálními bloky pomáhá studentům velmi snadným způsobem rozšiřovat jejich tvůrčí schopnosti.⁵⁸

Tohoto potenciálu hry si mimo jiné všimli i někteří lidé z oblasti vzdělávání, a proto v roce 2011 vznikla nová verze *Minecraftu*, *MinecraftEDU*, kterou společnost začala nabízet školám k rozvíjení schopností žáků. V září 2012 mělo k této variantě hry přístup přes 250 tisíc žáků po celém světě. Hra byla využívána téměř ve všech předmětech, například v dějepise a zeměpise (jako názorná modelace života starověkých civilizací), fyzice, chemii, biologii, IT, národním i anglickém jazyk (tvorbou příběhů a jejich následným ztvárněním ve hře, vyučováním nových slovíček). V tomto směru existuje také několik blogů, které se zabývají využíváním *Minecraftu* ve výuce.

O tom, jak je tato hra žádaná, vypovídají již výše zmíněná čísla prodaných kopií a nárůst jejich fanoušků měsíčně. Nicméně nezůstalo pouze přitom. Hra se stala takovým fenoménem, že z velké části de facto nastartovala *youtubering*. A na její úspěch musel pochopitelně zareagovat i knižní trh, který v současné době nabízí hned několik titulů, které se hře věnují, a to ať už na úrovni knižní příručky nebo knihy s vlastním *minecraftovým*

⁵⁸GARSKOF, Josh. 6 Life Skills Kids Need for the Future. *Scholastic* [online]. [cit. 2018-06-19]. Dostupné z: <http://www.scholastic.com/parents/resources/article/thinking-skills-learning-styles/6-life-skills-kids-need-future>

příběhem. Některé z titulů pak byly vydány i u nás. Knižních příruček samozřejmě vyšlo více, nicméně ani číslo oněch příběhových titulů není zanedbatelné.

Z cizojazyčných knih, které u nás vyšly, připomeňme například *Dobrodružství Minecraftu* od S. D. Stuarda, autorské špičky na poli minecraftově zaměřených příběhů. Jeho knihy si dokonce nějaký čas držely první příčku v prodejnosti na Amazonu v kategoriích *Dětská dobrodružná sci-fi literatura* a *Steampunková literatura*. Není se ani čemu divit, kouzlo jeho úspěchu totiž kromě obsahové stránky tkví i v útlosti těchto knih, kterých je dohromady devět a vypráví příběh desetiletých hrdinů, dvojčat Joshe a Andrého. Kluků, kteří se díky nově vyvíjené technice ocitají ve světě minecraftu, tajemnějším a temnějším, než znali.⁵⁹

Další knihou, která je českému trhu známá, je neoficiálně vydávané minecraftové dobrodružství autora Marka Chevertona vedené pod názvem *Game-knight sága*. Tato sága vyšla ve třech dílech: *Owerlord útočí* (2015), *Bitva o Nether* (2015) a *Dračí hrozba* (2016), a která opět pracuje s myšlenkou ocitnutí se hráče ve hře. Při porovnávání s knihou od Stuarda však narazíme na to, že kniha Chevertona není až tak kvalitní a ve skutečnosti se jedná víceméně o brakovou literaturu. I přesto je však ideální pro děti mladšího věku, které nechtějí číst a zároveň rády hrají *Minecraft*, tedy alespoň na základě většinou pozitivních feedbacků na *Amazon.com*, kde o této sáze píší nadšení rodiče, například: „Výborná kniha pro děti, které milují *Minecraft*. Tito *Gameknight999*-ové pomohli mému synovi, který je ve druhé třídě, aby si zamiloval čtení...“⁶⁰ nebo „...*(Můj sedmiletý syn) zůstal dlouho do noci vzhůru, jen aby si mohl číst. Musela jsem dokonce zakročit a knihu i baterku mu vzít. Od dob, co zná *Minecraft*, ho ještě nikdy nic tak nevtáhlo. Plánuji zakoupit všechny díly (ságy)!“⁶¹ Některí rodiče také píší, že díky této knize změnili názor na *Minecraft*, a že nyní pro jeho hraní mají pochopení.*

⁵⁹ SIMCIK, Petr. *V zajetí minecraftové literatury* [online]. [cit. 2018-06-19]. Dostupné z:

<http://sarden.cz/2016-01-06-0650/v-zajeti-minecraftove-literatury>

⁶⁰ KARLA. *The Gameknight999 Box Set: Six Unofficial Minecrafter's Adventures!*. In: *Amazon* [online]. 2016-07-15 [cit. 2018-06-19]. Dostupné z: <https://www.amazon.com/Gameknight999-Box-Set-Unofficial-Minecrafter/s/dp/1634502108#customerReviews>

⁶¹ ITALOAMERICANA. *The Gameknight999 Box Set: Six Unofficial Minecrafter's Adventures!*. In: *Amazon*[online]. 2017-09-13 [cit. 2018-06-19]. Dostupné z: <https://www.amazon.com/Gameknight999-Box-Set-Unofficial-Minecrafter/s/dp/1634502108#customerReviews>

Třetí zajímavým knižním počinem, který vyšel i u nás, jsou knihy z dílny americké autorky píšící pod pseudonymem Winter Morgan. Od této tvůrkyně u nás vyšlo šest knih: *Výprava za diamantovým mečem* (2015), *Tajemný záškodník* (2016), *Invaze Endermanů* (2016), *Lovci pokladů v nesnázích* (2016), *Útok plížilů* (2016), *Kostlivci vrací útok* (2016) a nově i kniha *Chycení v Minecraftu* (2018). Pro všechny Morganiny knihy je typické, že jsou svým obsahem daleko více podobné skutečné minecraftové realitě, a tedy že hráč v knize se chová stejně jako hráč při skutečném hraní – aby přežil v survival módu musí plnit stejné úkoly. Obsahová náplň příběhů *Neoficiálního hráčova dobrodružní* se pak odráží v samotných názvech titulů a stěžejní roli v nich sehrává kluk jménem Steve a jeho přátelé. Knihy jsou primárně určeny dětem na prvním stupni.⁶²

Česky psaných knih na téma Minecraft se objevuje minimum, ale existují. I u nás platí, že *je-li poptávka, je i nabídka*. Tomuto tématu se proto od roku 2014 věnuje René Balický a Petr Heteša. V následující části se budeme věnovat knize Petra Heteši *Zajatci Minecraftu*.

4. 1. 1 Petr Heteša - Zajatci Minecraftu

Petr Heteša je autor českého původu, který se narodil v roce 1959 ve Šternberku. Vystudoval Fakultu architektury VUT v Brně a mezi lety 1983 až 1990 pracoval v DRUPOSU v Českých Budějovicích, poté založil vlastní firmu R2 COMP, ve které se dodnes věnuje architektonickým projektům a reklamnímu designu.

Jeho literární tvorba se začala psát od roku 1984, kdy se v práci seznámil s kolegou Karlem Veverkou. Až do roku 1989 spolu pak spolupracovali na sci-fi povídkách a novelách, které se dobře umísťovaly v soutěži o Cenu Karla Čapka. V roce 1989 se mu s pomocí SF klubu Winston podařilo vydat samizdatově krátký román *Sít'*. Po roce 1989 psal pouze do roku 1993, kdy se podobně jako řada jiných českých sci-fi spisovatelů odmlčel. Znovu publikuje až od 21. století. Z jeho knih můžeme znát například román *Šest diamantů* (2007), *Láska až za hrob* (2008) nebo *Tekuté krystaly* (2015). Pro děti napsal dvě knihy s tematikou Minecraftu, *Zajatce Minecraftu* (2014) a *Vetřelce Minecraftu* (2015).⁶³

⁶² SIMCIK, Petr. *V zajetí minecraftové literatury* [online]. [cit. 2018-06-10]. Dostupné z:

<http://sarden.cz/2016-01-06-0650/v-zajeti-minecraftove-literatury>

⁶³ PECHANEC, Jan. Lidé: Petr Heteša. *Neviditelný pes* [online]. 1996, 2009 [cit. 2018-06-10]. Dostupné z:

<https://litnet.com/ru/blogs/post/29950>

Knihy *Zajatci Minecraftu* je určena dětskému čtenáři od 10 let do 15 let a jedná se o česky psaný příběh o této počítačové hře. Ten poprvé vyšel v roce 2014 a za jeho vznikem stál autor Petr Heteša, ostřílený český spisovatel sci-fi žánru. Ten se tentokrát tedy pustil do fenoménu Minecraft, který oslovuje mladé hráče po celé světě, přičemž vytvořil příběh, v němž propojil herní realitu Minecraftu s tou naší. V tomto prolnutí světů se mladí hrdinové potýkají s překážkami Minecraftu tak, jak je doposud neznali. V jeho knize byla hra napadena virem a veškerá doposud respektovaná pravidla přestala platit. Boj se zákeřnými creepery, skelety a zombie je proto daleko náročnější a hrdinové David a Lukáš, kteří se v tomto světě ocitli mají co dělat, aby přežili.

Celý příběh se začíná rozvíjet hned na prvních stranách knihy. Autor nevysvětluje, kdo jím zmíněné postavy jsou, vše se zdá být čtenáři jasné. Tempo je svižné. Text je psán velikostí dvanáct a již na straně jedenáct hlavní postavy David a Lukáš zjišťují, že se pohybují v jiném světě než jejich vlastním. K výchovným účelům může sloužit to, že jsou kluci šťastní, že se v této šlamastice neocitli také s děvčaty, s nimiž společně trávili u hry čas. Nicméně to ještě netuší, že Zuzka, další postava, se v *Minecraftu* ocitla také, avšak na zcela jiném místě. Děti se proto musí prvně najít, a teprve až pak se můžou vydat hledat cestu ven ze světa, ve kterém se nedobrovolně ocitli. V reálném světě mají přitom podporu svých nejbližších kamarádů, kteří jejich osudy sledují prostřednictvím počítače, který posloužil hlavní hrdinům jako vstupní brána. Navzájem si spolu telefonují a radí se.

Knihy se skládá ze 110 kapitol a mnohdy se jedná o opravdu kratičké kapitoly, ideálně se hodící pro výuku literatury.

4. 2 Assassin's Creed

V roce 2007 byla společností *Ubisoft Entertainment* vydána první historicky pojatá hra *Assassin's Creed*, kterou během let poté následovalo dalších devět her stejného titulu. Poslední díl byl vydán v říjnu roku 2017 pod názvem *Assassin's Creed: Origins*.

Hlavní myšlenkou celé herní série je fakt, že lidská DNA v sobě nese vzpomínky na životy našich předků, a že v budoucnosti bude možné tyto vzpomínky díky přístroji Animus znovu prožívat.

Assassin's Creed je akční hra, jejíž scény se odehrávají z pohledu třetí osoby; to znamená, že hráč dostane k dispozici jednu nebo dvě postavy, se kterými se poté pohybuje v prostředí velkoměsta nebo v nejnověji vydávaných hrách i po celém souostroví. Hlavní hrdinové série jsou většinou osoby rozličného sociálního postavení, vždy se však jedná o osoby dobrovolně či nedobrovolně vyčleněné z většinové společnosti (jsou jimi šlechtici, otroci nebo sirotci). Každá z postav prožívá v jistý moment svého života zvrát, během něhož zjišťuje, že má co do činění se skupinou prahnoucí po moci, templáři, a že této skupině musí v jejích snahách nějak zabránit.

Příběh první hry *Assassin's Creed* časově spadá do období třetí křížové výpravy a odehrává se ve Svaté zemi. Ve hře zde mezi sebou svádí boj o moc dva staré řády – řád assassínů a řád templářů. Hra se ovšem začíná zcela jinak, a to rokem 2012, v níž žije Desmond Miles, potomek jednoho z assassínů, kterého se dopátrá společnost ovládaná templáři *Abstergo*, a která se rozhodne, že jej unese, aby se dostala zpátky k pokladu, o nějž byli templáři v minulosti assassíny připraveni. Společnost chce jeho návratu dosáhnout pomocí nově vyvinutého přístroje, který umí číst a přehrávat vzpomínky z DNA našich předků. Tento přístroj nese název Animus a Desmonda na něj členové společnosti připojí. S postupem času se Desmond dostává až k událostem spjatým s oním odcizeným pokladem, o kterém se hráči dozvídají, že jde o zlatou kouli, pocházející ještě z dob biblického ráje, která umožňuje oklamat lidskou mysl a ovládat lidi. Členové templářského řádu ji proto potřebují, aby mohli nastolit nový pořádek ve světě.

4. 2. 1 Knižní serie Assassin's Creed

Knižní série *Assassin's Creed* čítá v současné době osm knih a pochází od anglického spisovatele a historika Antona Gilla, který se však pod romány této série podepisuje jako Oliver Bowden.

První kniha *Assassin's Creed* se na trhu objevila v roce 2009, u nás v roce 2010 v překladu Kateřiny Niklové. Román vychází z druhého herního dílu *Assassin's Creed: Renaissance* a popisuje zkušenosti Enzia Auditore da Firenze, muže, který touží pomstít smrt své rodiny, již byl svědkem, a za níž stojí řád templářů. Přidává se proto na stranu assassínů, kteří proti řádu bojují. Dodejme, že rozhodnutí společnosti *Ubisoft* publikovat první knihu na základě druhé hry mnohé fanoušky překvapilo, neboť očekávali příběh, který se bude vázat k první hře. Avšak společnosti se z propagačního hlediska hodilo daleko více vydat druhý díl hry zároveň s knihou o něm.

Jak již název první knihy série napovídá, její příběh se odehrává v období renesance, v době kdy vzkvétala poezie a obchod. Konkrétně je příběh zasazen do období posledních tří dekad 15. století, a tak se assasín Enzio setkává například s Leonardem da Vincim nebo Niccolem Machiavellim. Děj knihy je následující: Jednoho dne přichází Enzio domů, kde nikdo není, načež od své matky, která se zjišťuje, že do domu vtrhli vojáci a odvedli jeho bratry s otcem pryč. Enzio se proto rozhodne, že vyšplhá na věž vězení, kde je internován jeho otec a se kterým se zde shledává. Dozvídá se od otce, že má v domě navštívit tajně zřízenou místnost, kde nalezne truhlu s věcmi, které bude potřebovat. Enzio tak učiní a po popravě svých příbuzných s matkou a sestrou opouští Florencii. Vydávají se za strýčkem Mariem do Monteriggioni, odkud chtějí dále pokračovat do Španělska. Nicméně Enzio okamžitě změní plán, když mu jeho strýc prozradí pravdu o jeho otci a totiž, že otec byl asasín, který bojoval proti moci uzurpujícím templářům. Enzio se rozhodne, že smrt svého otce a bratrů pomstí. Postupem času se z něj však stává opravdový asasín, který už po krvi těch, kteří mu vzali rodinu, ani netouží a nechává hlavního viníka jít.

Co se rozdílu mezi knihou a hrou týká, kniha se příliš od originálu neliší, můžeme klidně prohlásit, že se jedná pouze o přepis hry, což značnou část fanoušků této hry také zklamalo. Situace, místa, ale i dialogy - prakticky všechno bylo ze hry *Assassin's Creed II* jen převzato, v knize není nic, co by původní příběh nějak dále rozšiřovalo a čtenáře hlouběji do příběhu vtáhlo. Jako nejvíce problematické se zdá zejména nulové rozvíjení postav. Skrze jejich příběhy autor knihy mohl snadno objasnit některé chvíle života samotného Enzia. Vystává otázka, kolik prostoru ovšem Bowden od společnosti *Ubisoft* k nějakému hlubšímu rozvinutí příběhu dostal. Jisté je, že samotný příběh *Assassin's Creed II* je dlouhý, a pokud by prostor dostal, přesáhl by standardní délku fanžizu, která se pohybuje kolem 200 až 300 stran. Tato kniha čítá na 269 stran čistého příběhu, při detailnější snaze podat příběh by se mohla vyšplhat až na 600 stran. Ovšem na knize je i čeho si vážit. Jelikož je autor historik, nechává čtenáře skutečně nahlédnout pod pokličku renesanční doby, velmi schopně objasňuje politické a kulturní záležitosti tehdejší Itálie. S prvky autenticity se v knize setkáváme i při líčení osob v ní vystupujících, což činí tyto postavy mnohem realističtěji vyhlížející, dodává jim to pevnou půdu pod nohama. Jako příklad nám může posloužit Bowenovo naložení se zbývajících členy Enziovy rodiny, s jeho matkou a sestrou. Ve hře zůstávají v San Gimignano s Enziovým strýcem Mariem; matka se zde léčí z šoku, jež utrpěla kvůli ztrátě manžela a dvou synů a dcera se nechá zaměstnat v místním knihkupectví. Ve hře toto fungovat mohlo, bylo nutné zajistit nějakým způsobem podpůrné postavy; neaktivní, ale důležité pro Enziovu činnost. Ve skutečném životě, a tedy i v knize, by to ovšem působilo velmi nevěrohodně.

Bowen tedy obě postavy vzal a umístil je do nedalekého kláštera, kde nechal matku i s dcerou složit slib zachování věrnosti Bohu. Poznamenejme ale, že dcera nakonec v klášteře nevydrží a provdá se za jednoho z Mariových vojáků.

Pozoruhodně se Bowen zachoval k již zmíněné postavě Leonarda da Vinciho. Ta ve hře Ezia podporuje tím, že mu poskytuje zbraně a pomáhá mu porozumět starým pergamenovým textům, které napsal Altair. V knize však Leonardo vystupuje jako jediný věrný přítel Ezia, poté co byla jeho rodina zrazena a pošlapána její čest.

O prvních knihách *Assassin's Creed* by se dalo říct, že se jednalo spíše o otrocky přeepsané děje her. Před třemi lety však vyšel z této série také díl *Assassin Creed: Jednota*, popisující události Velké francouzské revoluce, který nad mnohými z předchozích titulů vyčnívá. Může za to i styl, který autor zvolil pro vyprávění. Kniha je vedena jako deník mladé slečny Élise de la Serre, která se narodila do rodiny templářů a zamilovala se do syna assassína. Élise v deníku dokumentuje veškeré důležité dění, které se od jejich osmi až do smrti ve Francii udála. Hlavní hrdinka navíc překvapuje svým nedisciplinovaným chováním, které by se spíše hodilo k některému z assassinů než ke člence templářského řádu. Na této knize se tak dá se žáky kromě francouzské revoluce i rozebrat, zda je správné někoho odsuzovat za to, do jaké rodiny se narodil, zda je správné dělení lidí na dvě a více skupin, apod.

4. 3 Terry Pratchett - Johny, jen ty můžeš zachránit lidstvo

Další knihou vybranou pro práci ve třídě je titul úspěšného autora fantasy příběhů Terryho Pratchetta (kterého není nutno představovat), *Johny jen ty můžeš zachránit lidstvo*. Tato kniha je už sice staršího data, nicméně svým pojetím je stále aktuální a přínosná. Prostřednictvím herního tématu totiž poukazuje na sebezničující schopnosti lidstva.

Kniha *Johny, jen ty můžeš zachránit lidstvo* vyšla poprvé v roce 1993 v nakladatelství *Corgi Books* v Londýně jako první díl trilogie *Johnny Maxwell*. Tituly, které ji později následovaly, byly *Johny a mrtví* (1999) a *Johny a bomba* (2000). U nás začala trilogie vycházet od roku 1998 v nakladatelství *Talpress*.

Hlavní postavou knihy je Johnny Maxwell, dvanáctiletý kluk, který žije v Londýně, a který rád hraje počítačové hry. Jednou z nich je i hra, ve které má za úkol zneškodnit nepřátelskou flotilu mimozemských lodí. Johnny si ve svém úkolu počíná nad míru dobře, tedy až do okamžiku, kdy se mu na obrazovce objeví požadavek, aby přestal útočit. Mimozemšťané jej žádají však nejenom o shovívavost, prosí jej, aby je uchránil před vlastní druhem – člověkem. Pro mimozemšťany hra není hrou, je opravdovým bojem o přežití. Pokud padnou, padnou navždy a spolu s tím vyhyne i jejich druh. Namísto zabíjení se tak stává novým Maxwellovým úkolem záchrana neznámého, mimozemského druhu, který se již není sám schopen dostat do bezpečí, na svou mateřskou planetu, a který proto hledá záchranu ve světě svého úhlavního nepřítele. Avšak jediný Johnny nářky Screeweejů, oné mimozemské entity, vyslyší. Později se do týmu zachránců přidává ještě Johnnyho kamarádka ze sousedství Krista.⁶⁴

Pratchett v knize rozebírá téma „*Co by se stalo, kdyby se počítačová hra stala skutečností?*“ – byl by potom dětský hrdina ještě dětským hrdinou? Jeho pohnutkou pro vznik díla byla válka v Perském zálivu, která se stala prvním válečným konfliktem nepřetržitě přenášeným médií. Pratchett chtěl knihou ukázat, jak válečná propaganda, sexismus, vliv herního průmyslu a média mohou formovat dětské představy o realitě. Ihned po otevření knihy se setkáváme s informačním textem ke hře, kde stojí: „*Už nic nestojí mezi Zemí a strašlivou a mstivou silou ScreeWeejů*“.⁶⁵ Nicméně jak jsme se už dozvěděli v rámci nastínění obsahu, po několika stranách zjistíme, že ono lidstvo, které zde má být Johnym zachráněno, žádnou záchranu nepotřebuje a je to naopak jeho nepřítel, kdo kvůli lidské zábavě vymírá a žádá o záchranu. Lodě válečných ScreeWeejů o jednom životu jsou neustále napadány hvězdnými loděmi pozemšťanů, kteří disponují tisíce životy. Pratchett tak slovo „*lidstvo*“ do názvu knihy, která nese silný protiválečný tón, zakomponoval zcela ironicky. Méně humoru se nachází dál v knize. Není sice z díla zcela vyloučen, ale oproti jiným Pratchettovým dílům se ho najde poskrovnu. Rozhodně je zachován příznačný smysl pro nesmysl a také autorův svižný styl vyprávění, takže šance, že by se čtenář při čtení začal nudit jsou minimální. Jedinou nevýhodou knihy je její dvacetiletý odstup od dnešní reality, a tak na mladší ročníky může působit jako daleko větší fantazie než tomu původně autor zamýšlel. Jen pro představu, ve světě Johnnyho ještě

⁶⁴ Srov. Johnny, jen ty můžeš zachránit svět. Databáze knih.cz [online]. [cit. 2018-02-21]. Dostupné z: <https://www.databazeknih.cz/knihy/jen-ty-muzes-zachranit-lidstvo-17082>

⁶⁵ PRATCHETT, Terry. 7 s.

neexistuje internet nebo bluetooth a hráči používají staré dobré diskety. Autor si možná také tak úplně nevěděl rady s přenosem dětí do herního univerza, a tak se v knize prolínají snové pasáže s pasážemi skutečného děje. I tak má ale kniha co nabídnout. Pro školní prostředí se nám nabízí například témata jako válka a média, historie počítačového světa, spánek a sen, prolínání se realit.

4. 4 Ursula Poznanski - Erebos

„Pravidla jsou jasný, hrát můžeš jenom jednou. Mrzí mě to.“⁶⁶

Ursula Poznanski je rakouská spisovatelka, která v roce 2011 obdržela německou cenu za literaturu pro děti a mládež, a to za knihu Erebos, která vyšla v roce 2010.

V knize Erebos se setkáváme s příběhem sedmnáctiletého Nicka Dunmora, který žije v Londýně, kde také navštěvuje střední školu. Je to poměrně všímavý chlapec, kterého poslední dobou znepokojuje poněkud podivuhodné chování jeho spolužáků a zejména dobrého kamaráda Colina. Mnoho z nich nechodí do školy, zbytek se jen bezvládně a tiše přesouvá z místa na místo. Za tím vším stojí nějaké záhadné DVD s obsahem, o kterém se nikdo z nich neodvažuje mluvit, které se nicméně školou šíří jako vir. Jednoho dne se toto DVD dostává také k Nickovi, a to prostřednictvím jeho spolužačky Brynne. Chlapec tak konečně zjišťuje, že obsahem DVD je hra, přísně střežená a volně nedostupná, pojmenovaná Erebos. Nick sice není vášnivým hráčem, ale hraním není ani nedotčen, a proto se rozhodne, že hru vyzkouší. Okamžitě se mu zalíbí a propadá jí. Tato hra se totiž od ostatních her značně liší - komunikuje s ním, přesněji řečeno mu odpovídá na jeho psané dotazy. Ne vše, je ale v pořádku. Hráč musí například při každém opětovném přihlášení se do hry znovu složit slib, že tajemství Erebosu nevyzradí, jinak má problém – je ze hry smazán a už se do ní nedostane. Hra navíc s výhrůžkou smazání nutí své hráče plnit úkoly i mimo její prostor, tedy v běžném životě hráče.

„Neprozrad' nic o Erebosu. Ani v nejmenším. Vysvětli novici, že mu tím prokazuješ obrovskou laskavost. Protože tu mu prokazuješ, věnuješ mu jeden celý svět.“⁶⁷

⁶⁶POZNANSKI, Ursula. s.168

⁶⁷ POZNANSKI, Ursula. s. 91

Čím víc pak hru Nick hraje, tím víc si uvědomuje, že o něm hra ví téměř vše. Ví, čeho se bojí, po čem touží. Dokonalé znalosti má i o samotném Londýně. První šok ze hry utrpí, když si nahlas přeje, aby se dívka, kterou už tajně dlouho miluje, rozešla se svým přítelem a hra mu toto jeho přání dost nevybíravým způsobem splní. Druhý šok, a daleko větší, Nick prožívá, když ho hra požádá o zavraždění jeho učitele.

„Uděláš to? Protože je to obtížný úkol, dostaneš bohatou odměnu. Nová čarodějnická moc a tři úrovně. Pak bys byl jedenáctka.“⁶⁸

Nick splnění úkolu sice přislíbí, ale nesplní ho a je za to ze hry vyražen. A protože je stále v sepětí závislosti, dokonce si to vyčítá, v knize doslova stojí:

„Pokazil to. Obětoval Sariuse blbému učiteli angličtiny, člověku, který musel čenichat v záležitostech ostatních lidí. Varovný výstřel by mu jen prospěl.“⁶⁹

Postupem času však střízlivý a naplno se přidává ke skupince žáků, kteří shromažďují varovný materiál před hrou, podnikají osvětu v této záležitosti u rodičů svých vrstevníků a snaží s hrou zastavit. Pátrají proto i po jejím původu a rozkrývají cíl hry. Zjišťují, že původně nebyl vůbec zlý, měl sloužit lidem k seznamování, lidé si mezi sebou měli rozdávat dárky, avšak vývoj se pokazil a ze hry se stal dokonalý nástroj pomsty.

I v této knize je velmi dobře zpracováno téma počítačových her. Tentokrát se upozorňuje na závislost jedince na počítačových hrách. Autorka přitom zvolila dítě, jakožto náchylnější k různým druhům manipulace. Slibte dítěti, že něco za něco dostane a ono to tím spíš udělá než dospělý člověk.

Prostředí, v němž se hra odehrává je opět dokonale popsáno. Text je svižný, proto se dobře čte. Autorka navíc nezatěžuje čtenáře cizími pojmy. Skřípe pouze grafická úprava; i rozhovory se hrou jsou psány jako hovory s fyzickými osobami, což je ale možná dáno

⁶⁸ Tamtéž, s. 190

⁶⁹ Tamtéž, s. 200

tím, že kniha je psána v er-formě a autorka se rozhodla, že tomuto formátu vyhovuje lépe tento styl.

4.5 Ernest Cline - Ready Player One

„Jsme gunteři,“ pokusil se vyplnit trapné ticho. „Žijeme tady, v OASIS.

Pro nás je tohle jediná realita, na které vůbec záleží.“⁷⁰

Na seznamu knih, s nimiž se rozhodne učitel pracovat, a které se svou tematikou budou zabývat virtuálním světem, by rozhodně neměla scházet kniha Ready Player One od spisovatele Ernesta Clina. Tento román vyšel v České republice hned několikrát, poprvé v roce 2012 v nakladatelství Jota, poté v nakladatelství Euromedia a to v letech 2016 a 2018, přičemž tento druhý rok vydání byl dán uvedením stejnojmenného filmu do kin.

Autor této knihy se narodil v Ohiu v roce 1972 a za svůj život vystřídal několik povolání, živil se tak například jako kuchař v bufetu, pracovník ve videopůjčovně nebo jako počítačový technik. Nicméně od mládí ho to vždy táhlo jinam, a proto opustil všechna svá slibná povolání a začal psát knihy a scénáře k filmům. V současné době žije se svou rodinou v Austinu ve státě Texas, kde také shromažďuje velkou sbírku klasických videoher. Kniha Ready One Player je jeho první knihou.⁷¹

Děj knihy je zasazen do roku 2045, kdy svět trpí ekonomickou, energetickou a sociální krizí. Lidé musí vyžít z minima. Jedinou spásou a odreagováním se jim stává virtuální realita v podobě hry nazvané *Oáza*. V tomto světě lidé mohou prostřednictvím svého avatara dělat vše, co ve skutečném světě již dělat nemohou: studovat, pracovat, bavit se, milovat - zkrátka žít. Oáza však není jen jedna planeta podobná Zemi, Oáza je systémem tisíců různých virtuálních planet a někde do tohoto rozlehleho prostoru bylo ukryto velikonoční vejce.⁷² Ukryto bylo samotným tvůrcem hry, miliardářem Hallidayem těsně před jeho smrtí, přičemž platí, že ten, kdo vejce nalezne, tomu připadne

⁷⁰ CLINE, Ernest. s. 278

⁷¹ Srov. Ernest Cline. Databáze knih.cz [online]. 2008 [cit. 2018-04-25]. Dostupné z: <https://www.databazeknih.cz/zivotopis/ernest-cline-38396>

⁷² Anglicky Easter Egg, do mnoha her bývá umísťováno jako bonus pro nejvyšší, často navyšuje level

Hallidayův majetek - tedy že se nálezce stane majitelem této hry. Mnoho lidí tak získává další motivaci proč hrát. K vejci vedou tři brány, od nichž se po celá léta pokoušejí nalézt miliony lidí tři klíče. Dovést by je k nim měla krátká hádanka, kterou po sobě Halliday zanechal. Nikomu se však nedaří, a to z počátku ani hlavnímu hrdinovi Wady Wattsonovi, neboli Parzivalovi. Tento mladý student střední školy, který má těsně před maturitou, a který bydlí v jednom z obytných vozů u své tety, se kterou si vůbec nerozumí, je na hře doslova závislý. Mimochodem se jedná o hrdinu, který vystupuje jako typický představitel geek filmů - je to neduživý looser s nepřebornými znalosti z oblasti her, filmů a hudby a se silně vyvinutým smyslem pro spravedlnost.

A právě tyto znalosti ho nakonec přece jen zavádí k prvnímu klíči. Vyvolává tím však lavinu dalšího zájmu hráčů o vejce; většina z nich už začínala věřit, že vejce neexistuje. Klíčovou zápletkou se tak stává boj o toto vejce. Do honby za ním se navíc vkládá i nadnárodní zločinecká organizace, která se neštítí své rivaly ani v reálném světě zabíjet.

Ačkoliv se nyní může zdát, že příběh není vůbec originální a jedná se o velmi jednoduchý námět, a patrně bude ve finále i nudný, není tomu tak. Cline hlavní zápletku velmi dobře rozpracoval. Děj příběhu má rychlý spád a je podpořen thriller a fantasy prvky. Ke gradaci děje dochází v momentu, kdy se hlavní hrdina dostává na dosah vejci a virtuální svět se stává záležitostí světa reálného. Na scéně se ovšem neobjevuje jen nebezpečí, ale i láska. Čtenáře však autorem přemírou romantiky nezahlučuje, pouze jí příběh dokresluje. Stejně tak se stává i v místech, kde bylo užito humoru, ale ani ten atmosféru neruší. Vše v knize do sebe zapadá jako skládanka, zejména však ono prolínání se světa budoucího se světem minulým. Příznačné pro tuto knihu totiž je, že je plná odkazů na osmdesátá léta, v nichž autor knihy vyrůstal, a kdy začínala růst popularita počítačů a počítačových her. Toto období je rovněž spjato se samotnou postavou vývojáře hry Oasis. V podstatě bychom mohli říct, že se jedná o jakési alter ego samotného spisovatele. Co se celkově postav v knize týká, jsou vykresleny spíše černobíle, ale to ničemu nevádí. Cílovou skupinou čtenářů jsou ostatně mladší jedinci, tudíž pro vyznání se v ději, a tedy usnadnění jejich četby, autor učinil dobře. Tím spíše, že kniha je komplikovaná již informacemi z prostoru digitálního světa a jeho historie.

Kompozice díla není složitá. Text je rozdělen do třiceti devíti kapitol, jež nemají žádný název, jsou pouze číslovány. Kniha má 511 stran.

4.6 Dimitrij Rus - Hraju, abych žil: Jiný svět

Jedním z nejuznávanějších autorů současné literatury litRPG je ukrajinský spisovatel Dimitrij Rus. Narodil se 8. září 1975 na Ukrajině a od dětství byl vášnivým čtenářem. Na svých webových stránkách dokonce uvádí, že navštěvoval všechny tehdy dostupné veřejné knihovny v Kyjevě (od školní, přes okresní, až po státní) a že již ve svých 13ti letech měl povolen přístup do oddělení pro dospělé, neboť z dětského oddělení měl už vše přečtené. Během posledních dvaceti let žil na několika různých místech v zahraničí, zejména na Dálném východě a v Asii. Na vysoké škole absolvoval studium matematiky a informatiky. V tomto odvětví po škole také pracoval, stále ho však neopouštěla ani vášně ke knihám. V zimě roku 2013 vychází jeho první kniha *Jiný svět* patřící do knižní série *Hraju, abych žil*. U nás byla vydána v roce 2017.⁷³

Podobně jako v případě knihy *Ready Player One* i v knize *Hraju, abych žil* se prolínají světy dvou realit - ten skutečný a ten virtuální. Píší se třicátá léta jednadvacátého století a lidé, znudění svými obyčejnými životy, se čím dál častěji uchylují ke hraní online her. Důvod je jednoduchý, v online hrách se můžou stát kýmkoliv. Mohou být elfy, rytíři, trpaslíky nebo mágy - stačí si jen dobře zvolit hru. Zážitek z her přitom umocňuje fakt, že tyto hry se odehrávají v prostředí virtuální reality, do něž se lze dostat prostřednictvím nově vynalezené herní kabiny. S postupem času ale musí vláda přikročit k omezení pobytu ve virtuální realitě. Tuto dobu stanoví na čtyři hodiny. Je totiž zjištěno, že dochází k zajímavému, ale nebezpečnému fenoménu - lidé, hrající delší dobu, zůstávají ve hře a už se nemohou vrátit zpět. Jejich vědomí hra doslova vysála z těla a digitalizovala.

Ve skutečném světě tak už přebývá jen tělesná schránka uvržená do kómatu. Omezení doby hraní se stává skutečně nutným krokem k zachování alespoň zdánlivé stability společnosti.

Někteří jedinci si ovšem vtažení doslova přejí. Vnímají ho jako osvobození od reality, která je ubíjí nebo ve které už nemůžou dále fungovat jako dřív. Většinou se jedná o osoby těžce nemocné nebo osoby stíhané policií. Ve virtuálním světě je nemůže dostihnout ani nemoc, ani ruka zákona. Dále se do virtuální reality uchylovali milenci, kteří spolu ve skutečném světě nemohli být a důchodci, kteří už počítají své poslední dny na prstech.

⁷³ Об авторе [online]. [cit. 2018-06-19]. Dostupné z: <http://www.d-rus.ru>

Všichni tito můžou začít od začátku, plně si uvědomující své dřívější já. Vědomí ze skutečného světa se totiž ve světě virtuálním neztrácí, zůstává zachováno.

„Handicapovaní a nevléčitelně nemocní lidé se pokoušeli záměrně podstoupit vtažení ve snaze získat zdravé a silné tělo. Co na tom, že bylo jen virtuální... Počítačově obzvláště gramotní důchodci usedali do herních kabin, aby dosáhli nesmrtelnosti - vysněného cíle těch, kteří už počítají na prstech své poslední dny.“⁷⁴

Gleb je hlavní hrdina knihy a je jedním z těch, kteří si vtažení přejí, protože je těžce nemocný. Lékař mu diagnostikoval rakovinu v pokročilém stádiu a informoval jej o tom, že mu zbývá už jenom měsíc života. Varianta uchýlení se do virtuálního světa mu sice nepřipadá jako nejlepší, nicméně nemá peníze na žádný jiný „sebezachranitelský“ úkon. Vše, co je nutné ještě zařídit v jeho současném životě, zařídí a vrhá se do hraní. Za avatara si volí postavu černokněžníka se zajímavě nastavenými parametry. Už z nich lze vyzorovat, že se jedná o člověk racionálně smýšlejícího, a že následující hra bude zajímavá.

Hlavní hrdina sice není dítě ani dospívající, je mu už třicet let, nicméně protože je hlavním tématem knihy virtuální svět, a protože se jedná o subžánr litRPG, čtou knihu zejména mladí lidé. Děj knihy je navíc zasazen především do této reality.

Knihy je ukázkovým příkladem litRPG, neboť již od začátku procházíme s hlavním hrdinou všemi útrapami spojenými se hrou - od zdlouhavého a nezbytné procházení levely až po úmorné zabíjení monster. Vše, co hrdina provádí nebo se mu děje je zmíněno, např. nastavování nových skillů, přerozdělování dovedností, získáváním zkušeností. I z tohoto důvodu se pro neznalé čtenáře herního světa MMORPG na samém konci knihy objevuje rejstřík pojmů.

Virtuální svět, tak jak jej ukazuje Dimitrij Rus, je místo neskutečných možností. Na jednu stranu zde sice dochází k příkrému oddělení našeho světa od světa fantazie, na druhou se do tohoto fantazijní, sci-fi světa dostává nespočet výtobytků naší doby - ve hře si například můžete přeplatit zasílání zpráv o událostech ze skutečného světa, můžete

⁷⁴ RUS, Dimitrij. *Jiný svět: Hraju, abych žil*. Praha: Fragment, 2017. 20 s.

si koupit knihu z reálného světa, nebo odtud psát zprávy někomu z venčí. Jak ale píše ve své recenzi Konstantin Šindelář: „*Třebaže virtuální svět v mnohém připomíná ten opravdový, autor ani na okamžik nezapomíná, že má své vlastní zákonitosti a svá vlastní pravidla, kterými se musí řídit. Se všemi těmito zvláštnostmi a odlišnostmi dovedně a pečlivě pracuje, vkomponovává je do svého příběhu, využívá je při výstavbě dílčích zápletek, prostě dává jasně na srozuměnou, že „tam“ je to úplně jiné než „tady“.*”⁷⁵

4. 7 Leopoldo Gout - Génius HRA

Kniha *Génius Hra* u nás vyšla v roce 2018 a rovněž se jedná o science fiction román určený dospívajícím. Její autor, Leopoldo Gout, pochází z Mexika a kromě psaní knih působí i jako filmový a divadelní producent. Z jeho produkce můžeme znát například filmový snímek *Dny milosti* nebo drama *Zoo* vysílané na stanici CBS. Z literární tvorby mu v USA vyšla díla *Ghost Radio* (2008) nebo *Daniel X*. V roce 2016 byla v nakladatelství *Feiwel and Friends* vydána jeho první kniha zaměřená na dětského čtenáře *Génius: Hra*, kterou o rok později následovalo vydání druhého dílu *Genius: The Con*. V českém jazyce vyšel prozatím pouze první díl.⁷⁶

Čtrnáctiletý chlapec jménem Rex je počítačový génius, který se poté, co zmizí jeho starší a milovaný bratr Teo, rozhodne, že namísto jeho oplakávání napíše kód, který by jej dokázal lokalizovat. Jediným Rexovým problémem je, že jím nově vytvořený program musí být spuštěn na kvantovém počítači, který pochopitelně nevládní. A bohužel pro něj, ani ve světě Goutova příběhu se k těmto počítačům nedá dostat jen tak. Nicméně Rex nemá v úmyslu se vzdávat.

Rex je jednou ze tří hlavních postav, vypravěčů příběhu, kteří se rozhodnou čelit svým problémům a jsou ochotny jít i cestou zdánlivě nemožného. Zbývajícími dvěma postavami jsou Tunde a Barevná vlčice. Tunde je až nakažlivě optimistický inženýrský samouk

⁷⁵ ŠINDELÁŘ, Konstantin. *Dmitrij Rus: Propadnutí* [online]. [cit. 2018-06-19]. Dostupné z:

http://www.konstantins.info/recenze_propadnuti.html

⁷⁶ Srov. Leopoldo Gout. *Databáze knih.cz* [online]. 2008 [cit. 2018-05-25]. Dostupné z:

<https://www.databazeknih.cz/zivotopis/leopoldo-gout-112057>

z Nigérie a Barevná vlčice, která je původem ze Šanghaje, ta nejproslulejší a nejtajemnější aktivistka a blogerka na světě. Jejich skupina si říká Doupě a nikdy se neviděli, schází se pouze prostřednictvím chatu.

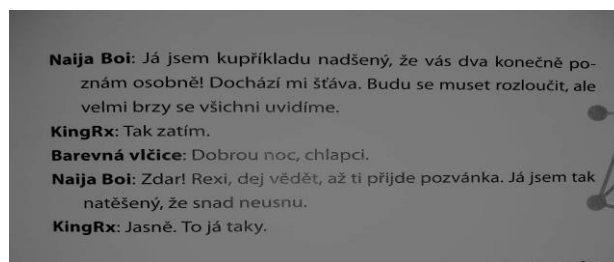
Nicméně tito tři dostanou konečně příležitost poznat se naživo až v momentě, kdy miliardář a supergénius Kiran Biswas vyhlásí soutěž určenou dvěma stovkám nejlepších mozků světa mladších osmnácti let. Tato hra se má stát oslavou veškeré inteligence. Ve skutečnosti jsou v ní ale zvýhodnění hlavně ti, kteří se vyznají v programování, robotice a matematice.⁷⁷ Vystává tedy otázka, proč do hry byli přizváni i humanitně zdatní jedinci. K čemu?

Kniha vrcholí momentem, kdy kluci zjišťují, že soutěž, jíž se účastní, není tak nevinná, jak zpočátku vypadala a že se jejím prostřednictvím miliardář Biswas snaží ovládnout svět.

Děj knihy se odehrává v blízké budoucnosti, a jak již bylo zmíněno jeho stěžejní postavy, které zároveň příběh i vypráví, pochází z různých koutů světa a nikdy se neviděly. Zhruba polovina knihy je věnována právě seznámení čtenářů s těmito postavami a jejich kulturním a sociálním zázemím. A tato diverzita na nás dýchá i při sledování jejich motivací. Postavy navíc svým chováním skutečně dokazují, že inteligentní jsou. Ne jako v některých jiných knihách, kde pouze takto charakterizované postavy vedou dialogy na úrovni, avšak ty jsou ve skutečnosti zcela prázdné. Postavy jsou však uvěřitelné i z hlediska jejich věku. Zažívají přesně to, co běžní teenageři a stejně i prožívají. Samotný příběh má plynulý spád a akční náboj. Autor však nezapomněl ani na humor. Jediným problémem knihy je to, že místy nejsou dořešeny některé záležitosti. Tomu je však patrně proto, že na tuto knihu navazuje ještě další díl, který však u nás zatím nevyšel.

Velkým plusem knihy je, že je dokonale zpracovaná i graficky, což je patrné již od prvního zalistování v ní. Obsahuje různé malůvky, nákresy a náčrtky. Nejvíce zdobené jsou přitom okraje stran. Zdobení mimo jiné neplní jen funkci estetickou, ale také rozlišovací - každé dítě má své vlastní pojetí, např. u Barevné vlčice se během textu setkáváme se zvýrazněnými slovy, u nigerijského chlapce Tunde se po okrajích objevují nigerijská slovíčka a u Rexe je možné pozorovat myšlenkové mapy. Příjemně na nás také působí občas se objevující text psaný formou chatu.

⁷⁷GOUT, Leopoldo. s. 298



Obrázek č.1

Primárně se kniha snaží ukázat, jak snadné je manipulovat s jedincem, a že se do takové pasti můžou chytit i ti nechytřejší z nás. Celá kniha se nese v duchu „*Důvěřuj, ale prověřuj.*”, a to zejména v době moderních technologií, které jsou snadno zneužitelné. Autor čtenářům odkrývá charaktery lidí, kteří se nebojí pro zisk udělat cokoli.

5 Metodické pokyny k pracovním listům

5. 1 Petr Heteša - Zajatci Minecraftu

5. 1. 1 Pracovní list 1

Téma pracovního listu:	Počítačová hra, virtuální realita
Témata pracovního listu:	Minecraft, rizika sdílení fotografií
Klíčové kompetence:	sociální a personální, komunikativní
Cíle:	Žák bude na konci vyučovací jednotky schopen jmenovat rizika spojená s nahráváním vlastních nebo cizí fotografií na internet. Žák bude schopen na konci vyučovací jednotky schopen pohovořit o historii hry Minecraft. Žák na konci výukového bloku dokáže jmenovat Žák bude schopen vytvořit svůj minecraftový příběh.
Doporučený ročník:	6. třída
Časový rozsah lekce:	1 nebo 2 vyučovací jednotky
Pomůcky:	pracovní list, pastelky

Cílem tohoto pracovního listu probrat se žáky jednu z nejvýznamnějších her současné doby – Minecraftem. Žáci budou seznámeni s její historií a jejím autorem. S učitelem během hodiny také proberou rizika sdílení fotografií na internetu.

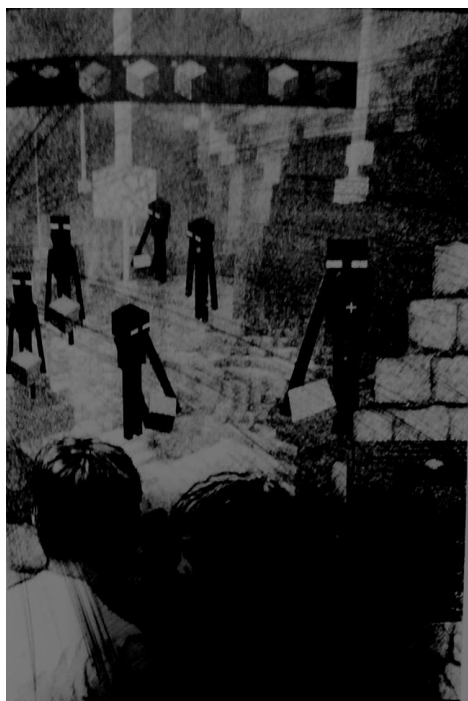
Pracovní list může sloužit jako odrazový můstek do výuky informačních technologií, v jejímž rámci si můžou žáci zkusit vymodelovat děj některé literární klasiky, například drama Romea a Julie od Shakespeara.

Průběh práce s pracovním listem:

Ukázka z knihy se bude číst až po evokaci tématu – děti mají za úkol uhodnout název knihy. Předpokládá se, že se o hře s učitelem také krátce pobaví. Pokud se ve třídě objeví děti, které nikdy danou hru nehrály, pak učitel, pokud se tento fakt dozví, pustí třídě video ukázkou hry, aby bylo možno dále pracovat. K této situaci by však nemělo dojít.

Hodina může být zahájena i jinak:

Žáci dostanou ofoceně obrázky z knihy (bez doprovodných textů), a k těmto textům vytvoří příběh.



Obrázek 1



Obrázek 2

1. Úkol

Uhadneš název knihy?

V rámci prvního úkolu mají děti přijít na název knihy, které se budou spolu s učitelem v hodině věnovat. Na obrázku, který jim učitel předkládá, jsou zachycena rýžová pole v severních horách Filipín, která vypadají jako krychlové stavby vytvořené ve hře Minecraft. Na volnou linku pod dodatečně umístěným textem *Zajatci*, tak mají dopsat slovo *Minecraft*.

Co si pod nadpisem představíš? O čem asi kniha bude?

Libovolné odpovědi žáků

Diskuze

2. Úkol

Napiš pětílístek na téma: počítačová hra

Pětílístek pomůže žákům hned v úvodu hodinu utříbit myšlenky o probíraném učivu, kterému se budou celou hodinu spolu s učitelem věnovat.

Otázky pro žáky:

- 1. Kdy poprvé si se setkal s Minecraftem?**
- 2. Z náš nějakého dobrého youtubera, který se orientuje na Minecraft?**
- 3. Co nejsložitějšího jsi kdy v Minecraftu postavil?**
- 4. Kolik času trávíš denně hraním počítačových her?**
- 5. Na základě čeho si vybíráš počítačové hry, které hraješ?**

Napiš tři věci, které mají hry s knihami společné a tři, kterými se od sebe liší:

Tři společné věci počítačových her a knih mohou být například:

<i>Přenesou nás do jiného světa</i>
<i>Vypráví příběh</i>
<i>S hlavní postavou se většinou sžijeme natolik, že nám po přečtení knihy/dohrání hry chybí</i>

3. Úkol

Vyhledej na internetu údaje o tvůrci této hry.

Žáci mají za úkol vyhledat na internetu informace o tvůrci této hry a do pracovního listu vypsát ty nejdůležitější z nich. Dostupné životopisy v českém jazyce na internetu jsou krátké, neměl by s tím být tedy problém. Smyslem tohoto úkolu je učit žáky pracovat s vyhledávačem, protože v současné době u dětí není neobvyklé, že si perfektně vedou v internetových hrách, ale pokud mají něco vyhledat, mají problém.

Jestliže není k dispozici internet, přinese učitel nakopírované listy s životopisem Marka Perssona do třídy.

Další variantou může být text pojednávající o samotné hře (pro tyto účely může být posloužit i text z této práce) a hledání klíčových slov v něm.

4. Úkol

Úkol č. 4 se váže k ukázce, ve které se dětská hrdinka Zuzana hněvá na svého kamaráda Nechvátala, který umístil na sociální síť její fotografii, kterou mu poslala, aby jí kluci věřili, že i ona se ocitla ve světě Minecraftu a zároveň také, aby ji kluci byli schopni najít.

V rámci práce touto ukázkou se žáci s učitelem pobaví na téma na hrávání fotografií na sociální síť.

1. Jak by ses cítil, kdyby na sociální síť někdo nahrál tvoji fotku bez tvého svolení? Stalo se ti to už někdy?

Různé odpovědi

2. Co hrdinka míní tím: „v současnosti tisíc minusových bodů“?

Správná odpověď:

Hrdinka touto větou vyjadřuje svůj vztek a ztrátu sympatií k postavě, která nahrála na sociální síť její fotografii, na které nevypadala hezky.

3. Jaký komentář bys hrdince napsal pod tuto fotku ty?

Různé odpovědi

Smyslem je upozornit děti na jejich občas velmi nevhodné chování vůči svým vrstevníkům.

4. Jak vnímáš to, že fotku sice Zuzka z profilu smazala, ale někdo ji mezitím ještě stihl nahrát i na Rajče? Víš vůbec co to Rajče je?

Různé odpovědi

Opět ta samá situace jako v předchozím úkolu – nevhodné chování na internetu. Učitel se žáků zeptá, zda vědí, od kterého momentu naše fotografie přestávají být osobní a nabývají na statutu veřejné a od jaké doby je druhé straně umožněna i manipulace s nimi. Posledním dotazem na žáky bude, jak se tedy máme před takovým rizikem bránit, zdali to vůbec je možné.

Žáci s učitelem proberou autorská a osobní práva ve věci zveřejnění fotografií na internetu.

5. Úkol

V pátém úkolu má žák za úkol otočit roli svých oblíbených herních postav podobně jako je tomu v použité ukázce. Pokud je ve třídě přítomen někdo, kdo hry nehraje a nemá proto žádnou oblíbenou herní postavu, je učitelem vybídnut, aby si zvolil nějakou postavu z pohádky či filmu (např. princ nebude princeznu zachraňovat, ale bude příčinou jejich strastí a zachraňovat ji bude čarodějnice).

Smyslem úkolu je rozvíjet písemný projev žáků.

6. Úkol

K úkolu č. 6 jsou přiřazeny dvě ukázky. První ukázka popisuje procitnutí Davida v minecraftovém světě, druhá ukázka probuzení Zuzany.

1. Dvě ukázky, dva různé úhly pohledu. Napiš tři přídavná jména, která by mohla vystihnout pocity obou dětí.

Možná odpověď: překvapený, zmatený, ztracený

2. Vyber si některou z ukázek a rozepiš, co následovalo potom.

Různá řešení

7. Úkol

První setkání s Edermanem.

Různá řešení

Úkol předchází ukázka, kterou se žáci můžou inspirovat. První ji ale s učitelem rozeberou. Otázka k textu: Proč se nesmí Zuzka na edermana podívat?

Pokud se tento úkol dělá v rámci druhé vyučovací hodiny, bylo by dobré ukázku žákům dočíst. Nebo s ní pracovat pomocí metody *čtení s předvídáním*. Z ukázky je dobře patrná Zuzanina zoufalost a neklid kluků. Žáci by se měli pokusit navrhnout řešení jejich situace. Ukázka se v knize nachází na straně třicet devět a čtyřicet.

8. Úkol

Zařaď tato slova, tam kde patří:

„1. Úplně první verze Minecraftu byla hotová za pouhých šest dní!

2. Původní pracovní název hry byl „*Cave game*“

3. Byli mezi nimi například gamesky jako *Dwarf Fortress*, *Dungeon Keeper*,...

4. Notch chtěl původně vytvořit *prasátko*

5. ...je vlastně převážně **anglicky**.⁷⁸

9. úkol

Pokyny:

Protože Endermani mluví pozpátku. Přečteme si předloženou ukázkou nejprve pozpátku, poté každý svůj list s úryvkem otočí a na druhou stranu napíše, co nejvíce slov, která si během tohoto čtení pozpátku zapamatoval. Učitel žáky upozorní, aby nepodváděli.

Učitel by na tuto následnou aktivitu měl upozornit před čtením. Tento úkol slouží k procvičení paměti.

Úkol může proběhnout i jinak. Žáci dostanou text a mají pouze pozpátku přepsat.

Návrh na hodinu v informačních technologiích:

Žáci si za pomoci učitele vytvoří vlastní fotomontáž s některou postavou z Minecraftu. Pokud se tato možnost není k dispozici, existuje ještě jiná a rychlejší varianta, jak získat takovou fotografii přímo v hodině literatury. Učitel žáky vyzve, aby se nad ní prvně zamysleli, a teprve poté, co nepřijdou s žádným vlastním návrhem, jim řešení prozradí.

Řešení: Učitel na interaktivní tabuli promítne předem nachystaný obrázek s Edermanem (apod.) a zájemce o fotografii, pak před ním vyfotí. Fotka se může vytisknout a vlepí do školního sešitu.



Obrázek č. 3

⁷⁸MILUJEME MINECRAFT! 10 FAKTŮ A ZAJÍMAVOSTÍ O TĚHLE SKVĚLÉ HŘE!. Óčko [online].

2017-03-08 [cit. 2018-06-21]. Dostupné z: https://ocko.tv/milujeme-minecraft-10-faktu-a-zajimavosti-o-tehle-skvele-hre-poi-/clanek.aspx?c=A170308_152812_ocko-clanky_subr

5. 2 Oliver Bowden - Assassin's Creed: Renaissance

5. 2. 1 Pracovní list 1

Téma pracovního listu:	Leonardo da Vinci
Témata pracovního listu:	Niccolo Machiavelli, Leonardo da Vinci, genialita, templáři, assassíni
Klíčové kompetence:	sociální a personální, komunikativní
Cíle:	Žák dokáže správně časově zařadit renesanci. Žák dokáže říct, v čem bylo renesanční období významné. Žák bude schopen vyjmenovat významné objevy Leonarda da Vinciho.
Doporučený ročník:	7. třída
Časový rozsah lekce:	1 nebo 2 vyučovací jednotky
Pomůcky:	pracovní list, encyklopedie/internet

Během této hodiny by měli žáci o něco lépe porozumět renesanční době. Seznámí se s některými jmény renesančních myslitelů (zejména Leonadem da Vincim) a zamyslí se nad tehdejší společností. Tato hodina může být mimo jiné odučena, jak v rámci jazyka českého literatury, tak i v rámci hodiny dějepisu. Pro výuku dějepisu se ovšem jako vhodnější jeví použití samotné hry nebo rozbor video ukázek dostupných na youtube, případně video ukázek vytvořených samotným učitelem.

Průběh práce s pracovním listem:

Na začátku hodiny se žáci s učitelem pobaví o hře Assassin's Creed (kdo ji zná, kdo ji hraje, apod.) a poté i o knihách, které jsou založeny na herním námětu AC⁷⁹.

⁷⁹Assassin's Creed

Učitel žákům představí zejména titul *Renesance*.

1. Seřad' text tak jak jde po sobě.

Žák sám nebo ve dvojici se spolužákem seřadí text tak, jak má jít za sebou.

Až budou žáci s úkolem hotovi, text si nahlas ještě jednou přečtou.

Řešení:

1. „Co je to, Leonardo?“ zeptal se Ezio. „Co to dělá?“

2. Leonardo řekl: „No, zatím netuším. Obsahuje temná tajemství a řekl bych, že něco podobného naše Země zatím nespátřila – já tedy aspoň něco podobně sofistikovaného ještě neviděl... A nedokázal bych ti vysvětlit, jak funguje, o nic víc, než proč se Země otáčí okolo Slunce.“

3. „Určitě tím myslíš „Proč se Slunce otáčí okolo Země?“ řekl Mario a střelil po Leonardovi divným pohledem. Ale Leonardo dál studoval artefakt a opatrně ho otáčel v rukou a ten se v odpověď rozzářil tlumeným vnitřním světlem.

4. „Je vyrobený z materiálů, které by logicky vzato neměly vůbec existovat,“ pokračoval Leonardo užasle. „A přesto je očividně velmi starý.“

5. „Píše se o něm na stránkách kodexu,“ ozval se Mario. „Poznávám ho podle popisu. Kodex ho popisuje jako ‚kousek Ráje‘.“

„A Rodrigo mu říkal ‚Jablko‘,“ dodal Ezio.

Leonardo na něj ostře pohlédl. „Jako třeba jablko ze Stromu vědění? Jablko, které dala Eva Adamovi?“

2. Vysvětlí tato slova: kodex, hypnoticky, artefakt

Za správné odpovědi žáků budou považovány odpovědi typu:

Kodex je zákoník. Hypnoticky znamená být v mráкотném stavu, ve stavu bez plného vědomí a artefakt je historický nástroj vytvořený lidskou rukou.

3. Kolik je v uvedeném postav. Napiš jejich jména:

Správná odpověď:

V textu se objevují čtyři postavy: Ezio, Leonardo, Mario a Machiavelli.

4. Znáš některou z těchto postav? Pokud znáš, odkud a co o ní víš? Pokud neznáš, použij encyklopedii/internet.

Učitel dále vyzve žáky, aby si vybrali nějakou další významnou renesanční osobnost, která žila v letech života Leonarda da Vinciho, a vytvořili o ní kratičký medailónek.

5. Z jakého důvodu Mario opravuje Leonardovu větu „...proč se Země otáčí okolo Slunce?“⁸⁰

Správná odpověď:

„Dříve se věřilo, že Země je středem všeho a že i Slunce se kolem ní otáčí.“

U této otázky by bylo dobré s žáky chvíli setrvat a zeptat se jich, jaké další zažité představy, později vyvrácené, oni sami znají.

6. Dokázal bys říct, proč se jmenuje tajemný předmět Jablko?

Je řečeno v ukázce. Žáci pouze vyhledají a přepíšou z textu.

Správná odpověď: *Jedná se o bájný předmět z dob Ráje.*

7. Pokus se tento předmět popsat.

Žákům opět postačí, pokud vyhledají ukázkou v textu.

Správná odpověď: *„Jablko vypadalo kovové, ale na dotyk působilo teple a hebce jako ženská kůže.“⁸¹*

8. Přečti si dobře ukázkou s popisem, co Jablko ukázalo. O jaký výjev se jedná? Napiš.

Správná odpověď: *Jedná se o obraz budoucnosti (popřípadě bezčasí), který je protkán apokalyptickými vizemi.*

9. Napiš tři podstatná jména, které vystihnou pocity, které postavy zažívaly při vidění této scény.

Správná odpověď: *strach, úzkost, šok*

10. Přepiš scénu, kterou Jablko vyjevilo, v opačném znění.

⁸⁰ BOWDEN, Oliver., s. 238.

⁸¹ Tamtéž, s. 238.

Zde by měli žáci prokázat, že umí tvořivě pracovat s textem. Jejich vize budoucnosti (nebo bezčasí) by měla být lichotivá, neměla by děsit, tak jak je tomu v ukázce. Učitel se po dokončení úkolu žáků ptá, zda ví, že takovou metodu můžou praktikovat i ve svém životě, respektive jim sdělí, že by se vždy měli snažit dívat na věci z lepšího úhlu pohledu, snažit se být pozitivní.

11. Kdo je Španěl?

Otázka je v pracovním listu položena s dodatkem „*Kdo si myslíš, že je?*“, to znamená, že žáci si mají pouze tipnout, kdo tento muž je. Z následující ukázky se pak dozví pravdu.

12. Kdo je Caterina Sforza? (vycházej pouze z textu)

Odpověď žáků má vycházet přímo z textu, ve kterém se píše, že Caterina Sforza je nesilnější spojenec assassínů.

Po úkolu č. 11 následuje ukázka, ve které se vysvětluje, kdo je Španěl. Žáci ji ve svých pracovních listech ovšem nenajdou, nemohl by jinak proběhnout úkol č.10. Ukázku přečte učitel.

Ukázka č. 3⁸²

„Musíš sebrat odvalu, Enzo. Španěl, Rodrigo Borgia, byl zvolen papežem. Vládne Svatému stolci a Římu jako papež Alexandr VI.!“

„Cože! Jak se to k čertu...?“

„Římská konkláve ho tento měsíc zvolila. Říká se, že Rodrigo si většinu hlasů koupil. Hlasoval pro něj dokonce i Ascanio Sforza, který byl nejpravděpodobnějším protikandidátem! Prý za to dostal čtyři muly naložené sříbrem.“

„Co získá, když se stane papežem? Po čem jde?“

„Copak obrovský vliv nestačí?“

13. Napiš nyní, kdo je to Španěl.

Správná odpověď: *Rodrigo Borgia – papež a nepřítel assassínů*

14. Pojmenuj způsob jakým získal nový papež papežský stolec jedním slovem:

⁸² BOWDEN, Oliver. s. 267.

Správná odpověď: korupce

15. Zamysli se nad otázkami „Po čem jde?“ a „Copak obrovský vliv nestačí?“

Libovolné odpovědi, např: „*Pokud chce člověk opravdu ovládnout svět, pak mu skutečně nestačí jenom papežský stolec.*“

Následující úkoly č. 15 a č. 18 nemusí žáci s učitelem nutně dělat, jelikož se však jedná o úkoly rozvíjející tvořivost žáků jsou alespoň doporučovány k práci v jiné hodině (např. slohu, dějepisu, výtvarné výchově, apod.)

16. Vyber si některý z da Vinciho vynálezů a napiš s ním krátký příběh, který se odehrává v renesanci:

K úkolu č. 15 jsou přiloženy obrázky bez popisků, žáci nejprve tyto obrázky spojí s názvy, které jim přísluší, a poté začnou pracovat na svém vlastním příběhu, vyprávění. Měla by to být záležitost pár minut – v podstatě by se mělo také jednat o jakýsi výňatek podobný tomu v ukázce v duchu „*Jak assassín naložil s tímto vynálezem, k čemu ho využil*“.

17. Vytvoř své logo assassínům a logo templářům.

Je na učiteli, jak tento úkol zadá, zda opravdu bude chtít po každém jednotlivci, aby vytvořil své vlastní dvě práce, nebo rozdělí žáky do skupin. Z hlediska efektivity by se hodilo nejvíce poslední řešení. Žáci by se spolu museli domluvit, co chtějí v logu chtět a co nikoli a učili by se tedy spolupráci.

„Budu tvým učitelem Enzoio. Ale musíš otevřít svou mysl a nesmíš zapomínat na jedno:

Nic není pravda a všechno je dovoleno.“⁸³

Otázka učitele na závěr hodiny:

Kdyby byl Assassin's Creed pravdivý. Kým by jsi chtěl být, templářem nebo assassinem? Proč?

Libovolné odpovědi, otázku je navíc možno přeskočit

⁸³ BOWDEN, Oliver. s. 312.

5. 3 Oliver Bowden - Assassin's Creed: Jednota

5. 3. 1 Pracovní list 1

Téma pracovního listu:	Tajné společnosti
Témata pracovního listu:	Velká francouzská revoluce, templáři, assassíni, tajné společnosti
Klíčové kompetence:	sociální a personální, komunikativní
Cíle:	Žák bude schopen vysvětlit, jak fungují některé tajné společnosti. Žák bude na konci výukové jednotky schopen vysvětlit pojmy monarchie a anarchie. Žák bude ochoten se spolužáky diskutovat na téma média.
Doporučený ročník:	8. třída
Časový rozsah lekce:	1 nebo 2 vyučovací jednotky
Pomůcky:	pracovní list

Průběh práce s pracovním listem:

Zvolená ukázka pro práci ve vyučování se nachází téměř na začátku knihy a autor v ní čtenářům přibližuje myšlenky a cíle templářů. Ukázka byla vybrána, aby se žáci zamysleli nad tématem společnost a tajné společnosti. Co se tajné společnosti týká, měli by žáci zauvažovat nad tím, zda existují tajné spolky a jak moc ovlivňují svět kolem nás, zda ho vůbec ovlivňují, proč vznikají, jaké v současné době vznikají, proč se jim lidé přidávají, apod. V hodině by měl učitel se žáky probrat také problematiku médií, proč jim dnes mnoho lidí nevěří, dále co je to demokracie a co jí předcházelo, co ji může zničit, co je pro ni důležité. Společně se také zamyslí nad významem pojmu „tradiční“.

1. Postavy, které vystupují v ukázce, jsou:

Odpověď: Otec, dcera Élise, matka

2. Jaká dvě stanoviska se v textu objevila. Jak si postavy ukázky (zejména otec) představují společnost? Pokus se je shrnout vlastními slovy. Souhlasíš s některým z nich?

Odpověď: *Otec, který je zednář, lpí na starých zásadách společnosti. Věří, že lidé jsou dobří, ale že se snadno nechají svést k podlostem, lenosti a korupci, potřebují proto dobrého vůdce. Říká: „Templáři totiž vědí, že navzdory všemu lidé skutečnou svobodu a odpovědnost nechtějí, protože představují příliš velké břímě, které mohou nést jen osoby s tou nejsilnější myslí.“ Panovník podle něj nejde sesadit.*

Dcera oproti němu zachovává střídmejší názor, ač revoluční.

Doplňující otázky: Skutečně potřebuje společnost nějaké vůdce? A jakého? Může být vůdce dobrou postavou? Co si vlastně představujete pod slovem vůdce? Jaké charakterové vlastnosti by měli mít lidé ve vedení? Apod.

3. Co rozumíš pod termínem „odpovědnost volby“?

Co vše může něco takového znamenat? Kdy k něčemu takovému dochází? Jaké důsledky může mít dobrá, špatná volba?

Libovolná odpověď žáků.

Diskuze, co toto slovo znamená, co si pod ním představují. Učitel by měl názory žáků zapisovat na tabuli a alespoň na některém z nich by se měli shodnout.

4. Pokus se vysvětlit „Chce, abychom odložili tradiční způsob myšlení, který sloužil lidstvu tisíce let...“?

Odpovědi se mohou různit.

Možná odpověď:

Ukázka se týká minulosti a otec v ní (viz tisíce let) odkazuje na dobu, kdy sezavedeno např. ono slavné dělení lidu na poddané, šlechtu a církev, které dneska jak již s odstupem času víme, nebylo zrovna nejideálnější, např. pro svou minimální prostupnost (poddaní → šlechta), otcovi Elisé, templářům nicméně tento stav, jak dosvědčuje ukázkapřipadá jako správný.

5. Myslíš si, že všechny tradičně zažitě názory ve společnosti jsou správné?

Uveď jeden, o kterém se domníváš, že je a jeden, se kterým nesouhlasíš.

Oba dva názory se pokus obhájit.

Pokud tě nic nenapadá ze současnosti, můžeš vycházet z minulosti.

Možná odpověď:

Názor se, kterým nesouhlasím:

Myslím si, že tradičně zažitý názor ve společnosti je, aby děti měli jenom lidé dvojího pohlaví (muž a žena), já se však domnívám, že vůbec nezáleží na tom, zda dítě vychovává otec a matka, ale zda se dítěti dostává lásky a správné výchovy. Vše ostatní je už vedlejší.

6. Co znamená „myslet sám za sebe“?

Odpovědi se mohou různit, pokud budou žáci vycházet skutečně z textu, pak odpoví, že nepotřebují žádné vůdce, kteří je budou vést.

I po této otázce by měla proběhnout diskuze.

Učitel se dále s žáky může pobavit na téma médií, které jsou v současné době, obzvlášť v rámci bývalého východního bloku, obviňována, že lidem podsouvají lži, že lidem „vymývají mozky“ podle „západní“ ideologie. Učitel se žáků může zeptat proč se tomu tak děje, dále se zeptat na to čemu oni sami věří, co čtou například jaké čtou noviny, apod.

7. V textu se objevila dvě formy vlády, uveď jaké a napiš k nim třetí.

Správné odpovědi: *monarchie, anarchie*

Učitel dále vyzve žáky, aby v textu vyhledali dvě slova (*řád, chaos*), která se v textu pojí s výše jimi vypsány formami vlád. Teprve poté je požádá, aby se pokusili obě dvě slova (monarchie, anarchie) vysvětlit.

Pobaví se s nimi také nad třetím pojmem, který k uvedeným dvěma pojmům připsali. Předpokládá se, že se bude jednat o výraz „demokracie“, pokud ne, učitel ji zmíní.

K pojmu monarchie mají za úkol žáci vyhledat slovní spojení (*daný Bohem*), které poté s učitelem rozeberou.

Následující dva úkoly jsou vhodné také do hodiny slohu.

8. Existují nějaké tajné organizace i v dnešní době? Čím mohou být pro moderního člověka přitažlivé?

Učitel po odpovědích žáků na tuto otázku poprosí žáky, aby se rozdělili do skupin, které následně dostávají od učitele další úkol. Každá jedna skupina dostává článek o nějaké tajné společnosti, na kterou má v rychlosti vypracovat plakát a prostřednictvím něj odprezentovat zbytku třídy, co se o společnosti dozvěděla.

Pokud mají žáci k dispozici tablet, jsou vyzváni, aby si vyhledali ještě jeden vedlejší zdroj, ze kterého budou pro svou práci čerpat. Zdroj může být libovolný, může být i nevěrohodný, v takovém případě ale mají za úkol oba texty (text od učitele a svůj zdroj) porovnat, např. „*V text B tvrdí, že zednáři byli po smrti uctíváni jako božstvo, to si však autor vymyslel, protože zdroj A, který byl ověřený A tvrdí, že...*“

Časově úkol vychází zhruba na 15 min.

9. Vymysli zásady nějaké tajné společnosti (klub):

Jedná se o další kreativní úkol, na který je nutno dát žákům čas k jeho splnění. Mohou ho dělat individuálně nebo ve skupinách, do kterých byli pro předchozí úkol rozděleni.

Místo zásad může učitel žáky vybídnout k vytvoření cíle nějaké tajné společnosti (viz text ukázky). Tajnou společnost si mohou buď vybrat z těch, které byly prezentovány, nebo si ji vymyslet (což by bylo vhodnější).

Zásady člena řádu Posvátné školy:

- 1. Člen řádu musí tajit, že je členem řádu.*
- 2. Člen řádu musí v testech dosahovat těch nejlepších výsledků, zejména v testech z českého jazyka.*
- 3. Člen řádu musí být vždy ochoten doučovat slabší členy řádu. Nesmí však doučovat někoho jiného.*
- 4. Člen řádu chodí spát přesně v 19 hod., musí být na další školní den skvěle odpočat.*
- 5. Člen řádu komunikuje se členy řádu mimo prostory budovy Řádu pouze pantomimou. Pokud se v jejich blízkosti nachází svědci, nekomunikují mezi sebou členové vůbec.*

Zde lze pracovat i s variantou otázky

„Jaké náležitosti musí uchazeč o členství v tajné společnosti splnit?“:

Ukázka:

„Svobodným zednářem se může stát každý muž dobrých mravů, jakékoliv rasy a jakéhokoliv náboženského přesvědčení. Je ale důležité dodržovat pár náležitostí a také se připravit na to, že byste měli splňovat jisté podmínky.

Náležitosti potenciálního člena řádu

- 1. Uchazeč musí být starší věku 18 let. Často se však požaduje věk starší.*
- 2. Musí upřímně toužit po nalezení světla, neboli poznání. Musí mít zájem rozvíjet svoji individualitu aktivní prací sám na sobě.*
- 3. Zásadní podmínkou je víra ve Vyšší moc, kterou zednáři nazývají Velkým architektem Všemohíra.*
- 4. Uchazeč by se měl řídit ve svém životě základními morálními a etickými principy, aby tak svým chováním byl vzorem svému okolí.*
- 5. Uchazeč dodržuje práva a zákony své země.*
- 6. Pomáhá slabším, chudým a nemocným a nerozlišuje lidi podle jejich společenské, náboženské nebo etnické příslušnosti. “*

5. 4 Terry Pratchett - Johnny, jen ty můžeš zachránit lidstvo

5. 4. 1 Pracovní list 1

Téma pracovního listu:	Vraždící lidstvo
Témata pracovního listu:	mimozemšťané, média, počítačová hra
Klíčové kompetence:	sociální a personální, komunikativní
Cíle:	Žák bude schopen zaujmout postoj k problematice her, ve kterých se objevuje násilí. Žák bude schopen vyjmenovat některá média a posoudit klady a zápory médií.
Doporučený ročník:	6. třída
Časový rozsah lekce:	1 nebo 2 vyučovací jednotky
Pomůcky:	pracovní list, internet

Následující kniha je zaměřena silně protiválečně, a proto s ní bude i v tomto pracovním listu takto nakládáno. Cílem tohoto pracovního listu je přivést žáky k uvědomění si, že válka je špatná. Žáci se zamyslí nad tím, jaké to je vést skutečnou válku a válku fiktivní, kterou znají z monitorů. Žáci se s učitelem rovněž pobaví o mediálním zobrazení války.

Průběh práce s pracovním listem:

1. Co je to hra? Vytvoř pětilístek.

Žáci pomocí pětilístku stručně shrnou téma a vyjádří svůj názor a svůj postoj k tomuto tématu. Učitel přitom žákům předložil ke zpracování záměrně pouze pojem *hra*, a nikoli *počítačová hra*. Cílem tohoto úkolu je mimo jiné i zjistit, co konkrétně se žákům při tomto pojmu vybavuje jako první. Zda nad hrou přemýšlí ještě jako nad hrou, v rámci které dochází k přímému kontaktu s protihráči (jako se tomu děje např. při hraní deskových her), nebo zda už pod tento pojem žáci řadí spíše hry digitálního charakteru (a dochází tedy k nepřímé interakci se druhou stranou).

Je velmi důležité, aby si učitel všiml drobných detailů, které mu žáci v rámci tohoto úkolu poskytnou a po skončení čtení pětílístků žákům poskytl doplňující otázky:
Jaký typ her hraješ nejraději? Které hry nemáš rád vůbec? Proč? Jak si připadáš, když hraješ hry?

2. V textu podtrhni slova, která nějakým způsobem souvisejí se slovem *média*. Co jsou to média?

Pod tímto úkolem se skrývá možnost žáky nenásilnou formou seznámit s pojmem média. Opět se po nich vyžaduje uvést prvně jejich premisu, kterou dále s pomocí učitelem doplní nebo pozmění do podoby, jak toto heslo vykládají slovníky.

Odpovědi žáků by měla být primárně tato slova: televize, virtuální realita, hry

Sekundárně: obrazovka, grafika

Učitel přitom žákům vysvětlí, že spolu s rozvojem informačních technologií už nerozlišujeme jenom klasická média (tisk, televize, rozhlas), ale i tzv. digitální, mezi které patří i virtuální realita a hry. Hry totiž nejsou jen zábavou, ale v současné době také nástrojem, jak otevřít některá společensky závažná témata (šikana, válka, apod.) a přimět lidi, aby se nad nimi zamysleli. Navíc mohou být mnohem efektivnější, neboť mají oproti jiným médiím velkou výhodu, jsou interaktivní (to samé pak platí i v případě virtuální reality).

Upozorní žáky, ale i také na zneužívání médií.

Učitel může žákům přečíst také některé pasáže z knihy, v nichž se Johnny ke zprávám v televizi vyjadřuje.

3. Pokus se cizí, mimozemské entitě tato tebou podtržená slova vysvětlit.

Jak tomuto textu rozumíte?

Odpovědi mohou být různé. Žák může například napsat, že televize je krabice, která ukazuje po sobě jdoucí obrázky, apod.

4. Uveď zvláštnosti Johnnyho písemného projevu a vysvětli, proč k nim došlo:

Odpověď žáků:

Johnny je podle všeho hodně nervózní, a tak plete písmenka na klávesnici.

Doplňující otázky:

Stává se vám to také někdy? Kdy? I při hraní her? Z jakého důvodu?

5. Najdeš v textu pasáž, ve které se říká, s kým vedl Johnny rozhovor a jak vypadal?

Správná odpověď:

„Obrazovka zablikala. Z ní na něj zíralo něco, co se trochu podobalo mlokovi a hodně aligátorovi. Já velím flotile...“⁸⁴

Jedná se o velící mimozemské válečné flotily, jejíž vzhled připomíná Johnnymu mloka.

Po úkolech výše, učitel pokládá další otázku, a to spíše s cílem seznámit žáky s dílem významného českého autora, než za účelem zkusit je z jejich vědomostí.

Kapitánka je podle všeho mlok. Dokázali byste říct, v jakém českém literárním díle se setkáváme s mloky? Slyšeli jste o tomto díle někdy něco?

Karel Čapek – Válka s mloky

Ukázka

Po zodpovězení otázek si žáci přečtou další ukázkou, ve které probíhá rozhovor střeleckého důstojníka s kapitánkou vesmírné lodi, která se právě vzdala do rukou člověku. Střelecký důstojník s postupem kapitánky nesouhlasí.

Ukázka vede žáky k zamyšlení se nad povahou člověka, případně mimozemšťanů ve vesmíru (jací budou, jsou) a zároveň se snaží vést žáky k mírovému řešení konfliktů.

1. Kdo jsou to ScreeWeejové? Podívej se na toto slovo dobře. Nenapadá tě, z jakých dvou slov vzniklo? Jedno z nich běžně používáme i my.

Správná odpověď: *ScreeWeejové jsou mimozemšťané, kteří vypadají jako mloci a kteří jsou nepřáteli lidských posádek. Název pak patrně vznikl ze slov screen (obrazovka) a wee (maličký, mrňavý).*

V tomto úkolu sice není jisté, zda žáci správně odhalí druhou půlku slova, první by ale rozluštit měli hned. Screen je běžně používané slovo. Učitel se pak může žáků zeptat, jaké jiné anglické názvy, které souvisejí s počítačem znají a můžou si rovněž zkusit pár slov podobných slovu ScreeWee sami vytvořit (z českých slov nebo anglických, jestliže jim učitel rozdá slovník).

⁸⁴Prachett, Terry. s.17

2. Kde se ukázka odehrává?

Správná odpověď: Ukázka se odehrává přímo na mateřské lodi ScreeWeejů, při její plavbě vesmírem.

3. Jaká situace je v ukázce nastíněna?

Správná odpověď: Konfliktní situace, kapitánka je v rozporu se střeleckým důstojníkem.

4. Pojmenuj jedním slovem:

Správná odpověď: „nezřetelné postavy, které se pokoušely upravit a opravit věci tak, aby posádka přežila zpáteční cestu.“

5. Zvol si některé povolání a rozepiš jej podobně:

Správná odpověď: postava, která stála u tabule, se pokoušela něco naučit ty, kteří seděli

6. Vysvětli „Pod očima měla žluté polokruhy.“:

Správná odpověď: Mloci mají po těle žluté skvrny, nicméně zde je to myšleno tak, že byla nevyspalá, unavená.

7. Z jakého důvodu střelecký důstojník změnil svou barvu? Znáš nějakou jinou postavu, která mění barvu?

Správná odpověď: Hulk z komiksů nakladatelství Marvel

8. Jsi ochotný souhlasit s výrokem: „Vždyť jsou to lidé! Nemůžete důvěřovat člověku! Ten střílí na všechno.“? Pokud ano, uveď proč.

Libovolné odpovědi žáků a téma na diskuzi.

9. Pokus se sepsat onu legendu o Vyvoleném:

Než se žáci pustí do tohoto úkolu, učitel a žáci si připomenou, co je to legenda (respektive, co vše toto slovo může znamenat), a zda by se zde nehodil lépe jiný výraz a který (pověst, prorocství).

10. Myslíte si, že úvaha kapitánky nad důstojníkovým skonem je správná?

Libovolná odpověď Učitel s žáky kapitánčin výrok probere.

11. Proč si kapitánka myslí, že lidstvo do boje posílá jen ty nejschopnější?

Správná odpověď: Lidé můžou hrát několik kol, stále znovu a znovu. Sbírají zkušenosti. Screeweějové tuto možnost nemají, jestliže jsou zabiti, jsou skutečně mrtví.

12. Zamyslel ses někdy nad tím, co vše musí zvládat bojový pilot?

Libovolné odpovědi.

Ukázka

Další ukázka knihy, která je součástí pracovního listu, popisuje Johnnyho sen. Ukázka poslouží jako prevence před nezdravým chováním na počítači (tabletu).

13. Jaké dojmy má hlavní hrdina z kabiny, ve které se ocitl?

14. Zdálo se ti už někdy o hře, kterou jsi hrál? Pokud ano, co to bylo?

15. Kolik hodin před spankem vypínáš počítač/tablet?

16. Vyplň tabulku.

Můj čas na počítači/tabletu:	Ano / Ne	Hodin, minut:	Pocity (co mi to dává, jak se cítím, když tuto činnost některý den vynechám, apod.):
Příprava do školy	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
Sociální sítě	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
Hraní her	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
Google	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
Internetové galerie	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
Email, chat	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		

Tato tabulka má za účel, aby si žáci v hlavě uspořádali, kolik tráví času na počítači. Do kolonky pocity můžou zaznamenat cokoliv, od pocitů, které zažívají během takto stráveného času, jak se cítí po vypnutí počítače, jak se cítí, když náhodou na počítač nemůžou, apod.). Kontrola tohoto úkolu probíhá diskuzí. Učitel se žáků zejména ptá, zda se o sobě dozvěděli něco nového, jestli se jim tabulka líbí, atd.

5. 5 Ursula Poznanski - Erebos

5. 5. 1 Pracovní list 1

Téma pracovního listu:	Tvoříme hru
Témata pracovního listu:	závislost na počítačových hrách, aplikace, manipulace
Klíčové kompetence:	sociální a personální, komunikativní
Cíle:	Žák bude na konci výukového bloku schopen vysvětlit některé pojmy z oblasti počítačových technologií. Žák bude schopen vymyslet vlastní návrh zdokonalení některé aplikace. Žák bude schopen vytvořit koncept vlastní počítačové hry.
Doporučený ročník:	8. třída
Časový rozsah lekce:	1 nebo 2 vyučovací jednotky
Pomůcky:	pracovní list, pastelky, počítač, internet

Průběh práce s pracovním listem:

1. Prohlédni si obrázek a zkus k němu napsat vše, co tě napadne.

Správná odpověď: *Na obrázku je zobrazeno oko, které vypadá zlověstně, i protože je umístěno na červeném plátně. Stejně tak text (název knihy), který je pod ním uveden a láme se ve dví, vypadá výhružně. Toto povedení v nás může rovněž evokovat i razítko se zněním „Případ uzavřen“.*

*Celá kompozice připomíná uzurpaci moci, totalitní režim, tajnou policii, ...
- se žáky učitel může také rozebrat samotné zvolení barev – Proč červená? (výstraha, revoluce,..) Proč bílá? (čistě pro zvýraznění textu), apod.*

2. Zkus odhadnout, co znamená slovo EREBOS. Slyšel jsi to slovo už někdy?

Co v tobě vyvolává za pocity?

Možná odpověď: *Trochu mi anglické slovo earth a bos je jako slovo boss, tedy šéf, takže ten název ve mně dobré dojmy nevyvolává, spíš naopak. / Pamatuju si, že jsme se v hodinách dějepisu učili, že to byl jeden z řeckých bohů, nějaký ničitel. Asi.*

Po přečtení ukázky se žáci zamyslí i nad Nickovým výkladem. Pokud se stane, že nikdo nepřijde se správnou odpovědí, pak učitel žákům doplní správný výklad slova Erebos (řecký bůh, představitel tmy, tma samotná).

Oba výše zmíněné úkoly mají vést žáky k hlubšímu zamýšlení se nad symbolikou, kterou v sobě nesou některé malby a slova. Zároveň má úkol s představou o jménu Erebos upozornit žáky na prolínání se starověké kultury do naší současné. Z tohoto pohledu je pak možné navázat s žáky také diskuzi pomocí otázky: *A znáš nějaké jiné názvy, které vycházejí ze starověkého světa?, apod.*

Žádoucí je proto daný list předložit žákům v době, kdy toto učivo (starověké Řecko a Řím) probírají v dějepise.

Ukázka:

Příložená ukázka z knihy popisuje první seznámení hrdiny se hrou, která tajně koluje po škole, kam dochází. Z textu jasně vyplývá, že Nick je normální kluk, který žije obyčejný život. Po příchodu domů „ze zvyku“ kontroluje první emaily, chatuje s bratrem přes ICQ a až poté se plně soustředí na darované CD, na kterém je vypálena hra, o které zatím ještě netuší, jak moc je nebezpečná.

Po přečtení ukázky by se měl učitel se žáky pobavit o tom, *jak na ně chlapec působil, proč si myslí, že začal hru hrát, co si žáci myslí, že se s chlapcem bude dít, až začne hru hrát, jestli hře propadne, jak se bude měnit jeho povaha, apod.*

3. Pokus se svými vlastními slovy vysvětlit, co znamenají tato slova:

V tomto úkolu si žáci procvičí svou znalost slov.

reklama	<i>snaha prodejce přesvědčit potenciálního kupce, aby si koupil jeho výrobek</i>
spam	<i>nevyžádaná elektronická zpráva</i>
ICQ	<i>program umožňující chat s přáteli,</i>

		<i>dnes už překonán jinými programy/aplikacemi</i>
Facebook	<i>sociální síť</i>
Devianart	<i>stránka založená pro sdílení maleb a kreseb</i>
DVD	<i>datový disk, jehož obsahem může být i video ve vysoké kvalitě</i>

4. Napiš. Z těchto věcí jsem se ve svém životě setkal s:

Tento úkol má za úkol žákům připomenou, že rovněž počítačový svět má svou historii. V případě slov jako je *reklama, spam, Facebook* by bylo dobré vést diskuzi i směrem „*Čemu všemu věříme*“ a upozornit žáky na některá rizika, která na nás můžou v každodenním životě číhat.

5. Uveď tři tebou nejpoužívanější aplikace a zamysli se, která z nich a jak by se dala zdokonalit? Nastiň problém aplikace a vyřeš ho.

Pátý úkol je čistě doplňující a úvahový.

Možná odpověď žáků může být: *Nejčastěji používám aplikaci pro Facebook, Youtube a Spotify. Z těchto tří bych pak zdokonalil nejraději Youtube, a to konkrétně nastavení playlistů (konkrétně posouvání písniček v playlistu bych udělal podle číselníku).*

Tento úkol pravděpodobně nebude pro žáky nejjednodušší (je možnost, že v rámci něj na nic nepřijdou), ale má vést k přemýšlení nad světem technologií, aplikací. Prostřednictvím tohoto úkolu má učitel žákům ukázat, že ne vše již vymyšlené a fungující, je plně fungující, a že lze vždy něco ještě zdokonalit, stačí si jenom všimnout a následně chtít věci kolem sebe vylepšovat.

6. Určitě hraješ nějaké hry, nebo jsi někdy hrál. Zkus popsat úvod nějaké hry.

Inspiraci „Jak“ nalezněš v textu.

V knížce je hezky zpracována úvodní scéna hry a po žácích se tedy chce, aby se pokusili o stejný počín. Učitel je upozorní, že důležitý je nejenom celkový dojem z díla (začátku hry), ale a i dojmy, které zaznamenali, když tento úvod poprvé viděli, a ať tedy vychází i z nich. Učitel po žácích nechce strohý popis, chce vyprávění.

7. Vymysli:

První varianta úkolu:

Žáci jsou vyzváni, aby ve dvojicích vymysleli hru, dali jí jméno, určili její žánr, následně napsali ke hře jednu větu, poslali svůj návrh další dvojici, která se k této hře pokusí napsat krátký úvod (nalézt inspiraci lze v předchozím úkolu). Žáci musí promyslet i to, o co ve hře půjde, co se bude ve hře řešit. (Nebo: Žáci svůj nápad nejdříve napíší na kartičky, které se shromáždí na stůl, z kterého si žáci sami vyberou některý návrh.)

O tom, že si dvojice námět mezi sebou musí předat, informuje učitel až v průběhu úkolu a to proto, aby nedocházelo k incidentům, že někdo někomu vymyslel příliš složitý (neuchopitelný) název hry.

Předpokládaným časem aktivity je 20 min. Poté by měla proběhnout kontrola zadavatelem (tím, kdo navrhl první kartičku), to znamená, že žáci vrací kartu se svým návrhem tomu, kdo navrhl její název a napsal k ní jednu větu. Tyto osoby se pak samy sebe ptají „*Představoval jsem si hru takto?*“ a zapíší k návrhu dvojice své pocity a dojmy při fiktivní instalaci a spuštění této hry (viz ukázka).

Smyslem tohoto úkolu je, aby se žáci zamysleli na následovným:

zadavatel vs. vývojář (grafik, programátor,..), rozpočet ← Kdo dělá a navrhuje hry? Kde se dají sehnat peníze na vývoj hry?, Kolik taková hra stojí?, apod.

Tyto otázky pokládá učitel žákům na začátku aktivity nebo v jejím průběhu.

V aktivitě se může pokračovat například v hodině slohu nebo ve výtvarné výchově. Ačkoliv vůbec nejlepší možností by byla práce s návrhy v hodině informatiky, kde by se žáci mohli pokusit své návrhy skutečně převést do herní podoby prostřednictvím výukové stránky Scratch.

5. 5. 2 Pracovní list 2

Téma pracovního listu:	Manipulace
Témata pracovního listu:	Manipulace jedincem v prostředí virtuálního světa, počítačová hra
Klíčové kompetence:	sociální a personální, komunikativní
Cíle:	Žák bude schopen jmenovat rizika spojená s hraním her a pobytem na síti. Žák bude ochoten diskutovat na téma pomsta.
Doporučený ročník:	8. třída
Časový rozsah lekce:	1 nebo 2 vyučovací jednotky
Pomůcky:	pracovní list

Průběh práce s pracovním listem:

1. Kdo je Sarius?

Správná odpověď: *Sarius je avatar, kterého si ve hře Erebos vytvořila hlavní postava příběhu Nick.*

2. Jaká další postava se v ukázce objevuje?

Správná odpověď: Další postavou v ukázce je tajemný posel.

3. Co tato postava požaduje po hlavním hrdinovi a jakým způsobem?

Správná odpověď: Hra po Sariovi požaduje oslovit dalšího hráče a dosáhnout toho chce pomocí výhrůžky.

Žáci mají za úkol i pasáže, na základě kterých rozpoznali, o co se jedná, přečíst.

Doplňující otázka: Proč se této postavě říká posel? Správně žáci odpoví, když uvedou, že se jedná o někoho, kdo ve hře vyřizuje vzkazy, proto se mu říká posel. Můžou ale i říct, že posel celou hru řídí.

4. Vypiš pokyny, které byly Sariusovi předestřeny, že je musí dodržet.

Žáci by měli vypsát tyto body:

1. Neprozradit nic o Erebosu.
2. Ujistit se, že novic také nic neprozradí.

3. Ujistit se, že novic hru nikomu jinému hru neukáže.
4. Vysvětlit novici, že do rukou dostal poklad, tak aby tomu uvěřil.
5. Vysvětlit novici, že při vstupu do Erebosu musí být sám, beze svědků.
6. Sarius má dohlédnout na to, aby se novic do hry zapojil co nejrychleji.

Body, které si žáci z ukázky vypsali, spolu žáci a učitel následně prodiskutují, např. bod č. 5 vyloženě po hráčích požaduje, aby při hře byli v místnosti sami. Učitel se proto snaží žáky podnítit k zamyšlení, zda je správné se izolovat od okolního (reálného) světa při kontaktu se světem virtuálním, a tím spíš když nám to někdo nařídí.

5. Jak se hlavní hrdina cítí? Proč se tak cítí?

Správná odpověď: Odpovědí na tuto otázku by mělo být, že je vydírán, nicméně protože už je natolik vtažen do hry viz část „...*ted' stane trojkou a bude se v aréně trojkou a bude se v aréně dobře bít, mohl by se už zítra stát čtyřkou*“, nepřemýšlí o tom tímto způsobem, naopak vyděšen, že hru nebude moci následující den hrát, najednou řešení nachází.

Učitel by se měl u této pasáže se žáky zastavit a zeptat se žáků, zda by postupovali stejně jako Sarius (Nick). Jestli je správné, že Nick v podstatě ani jednou nezaváhal, že by úkol nesplnil, že jej úkol jenom překvapil. Ptá se jich, zda je vůbec správné někoho oslovit ke hraní takové hry, která evidentně vyžaduje nejenom hraní před obrazovkou, ale hráči musí plnit úkoly i mimo ni. Zkouší ze žáků také dostat odpověď, proč to vůbec hra dělá? Je možné, aby taková hra existovala v reálném světě?

Učitel by se měl také se žáky pobavit o celkovém charakteru dané hry – tedy i o tom, o jaký herní druh se jedná (zda je to RPG hra, akční hra, nebo něco jiného). V návaznosti na to, se děti zeptá také na jejich nejoblíbenější herní žánr a otázku dále rozšíří o dotaz, proč je zrovna uvedený žánr jejich nejoblíbenějším, a zda i rádi čtou podobný druh literatury.

6. Kdo si myslíš, že je Emily?

Žáci by měli správně odpovědět, že je to děvče, které se hlavnímu hrdinovi asi líbí, protože prohlašuje: „*S nikým jiným bych se tak rád nedělil o tajemství jako s Emily.*“, zároveň ale nechce uvádět její jméno, neboť se cítí patrně trapně.

Následně může být vyvolána diskuze na téma, jestli se člověk skutečně musí stydět za to, že má někoho rád, že si někoho oblíbil, apod.

7. Napiš pokračování. Pamatuj, co vše bylo Sariuovi nařízeno.

Učitel žáky vybídne, aby si vybrali některou z postav, které hlavní hrdina uvedl jako potencionální možné hráče hry a sepsal, jak je oslovil, a zda se oslovení povedlo (žáci mají za úkol vytvořit časový plán, kdy, co a jak a poté sepsat průběh). Jedná se o trochu náročnější úkol, neboť je vyžadována představivost, a tak by na splnění tohoto úkolu měli žáci dostat víc času. Po uplynutí času na práci žáci své výtvořky přečtou nahlas.

Učitel pak doplní, jak příběh skutečně dopadl, tedy že hlavní hrdina oslovil svého kamaráda Jamieho, že už při kopírování hry se zamýšlel třeba nad tím, jakou postavu si Jamie vybere a přitom uváděl proč, a že stejně postupoval i v případě kdy a jak Jamieho oslovit, prokázal přitom, že Jamieho dobře zná.

Učitel může žákům přečíst ukázkou ze stran devadesát čtyři a devadesát pět.

8. Přečti si následující dvě ukázky a pokus se přijít na to, co je spojuje:

Ukázka č.1

„Byl bych rád, kdybys mi Nicku, pomohl. Chci být zcela upřímný – zatím jsem v boji nebyl příliš úspěšný. Pár žáků, kteří byli vyloučeni, se mnou mluvilo.

Ale na jejich počítači se již hra nedá najít. Myslím si, že policejní specialisté by měli víc šancí, ale policii můžou zapojit teprve ve chvíli, kdy se něco stane.“ Vzdychl.

„A já mám velký strach, že se něco stane. Ty ne?“⁸⁵

Ukázka č. 2

„Nick povytáhl z tašky termosku. Potichu to zašplouchalo, musela být ještě z půlky plná. Když odšrouboval víčko, cítil srdce až v krku. Mátový čaj. Lahvička s léky ho tlačila v kapse, jako by se hlásila o slovo.

Mohl bych to udělat. Teď. Rychle.

Ne není přece blázen! Co tady k čertu vůbec dělá?

Ještě rychleji než víčko odšrouboval, Nick termosku zase zašrouboval, tričkem otřel otisky prstů z chromovaného povrchu a lahev zase strčil do kožené tašky.

...

⁸⁵ POZNANSKI, Ursula. *Erebos: Hra, která zabíjí*. 1. vyd. Praha: Fragment, 2011, s. 184

Lahvičku s léky hodil po vyučování do jednoho z odpadkových košů u metra a najednou se cítil překvapivě lehce. Šel na to chytře, promyslel si každý detail. V šatně mohl udělat přesně to, co po něm posel chtěl, nikdo mu nebude moct dokázat opak.⁸⁶

Zamysli se:

1. Kde se odehrává první ukázka.
2. Kdo jsou postavy, které vystupují v obou ukázkách.
3. Která ukázka předcházela které ukázce?

Správná odpověď: Od žáků by mělo správně zaznít, že hra Nicka dotlačila k tomu, aby udělal nějakou opravdu hroznou věc, aby zabil.

Učitel se dále ptá, kdo měl být léky otráven a z jakého důvodu hra vybrala zrovna tuto osobu. Odpověď: Nick měl zabít učitele, někdo si jeho smrt přál, zajímal se příliš o hru.

Učitel se také žáků zeptá, proč Nick tedy učitele nezabil, proč se nakonec rozhodl jinak. Změní se nějak Nick?

9. Co myslíš, že se stane nyní s Nickem, když nesplnil úkol v reálném světě? Projde mu to?

Správná odpověď: Odpovědi mohou být různé, správné řešení ale je, že Nickovi to posel neuvěří, protože má špehy úplně všude, a tak bude Nick ze hry vyloučen. Zároveň si však už konečně uvědomil, jaké zlo hra představuje a přidává se k partě lidí, kteří se snaží záhadu Erebosu vyřešit, a tak jej zničit.

10. Jaký úkol bys nikdy nechtěl od hry dostat ty?

Různá odpověď

S touto hrou se dá pracovat ale daleko více, učitel můžeme například onoho řetězového principu hry – někdo něco chce, druhý to udělá využít a

11. Jaký smysl má hra, která po hráčích vyžaduje plnění úkolů i mimo herní svět? Za jakým účelem byla patrně vytvořena? Jak funguje její celý mechanismus (čeho využívá, čeho zneužívá, apod.)?

⁸⁶ POZNANSKI, Ursula. *Erebos: Hra, která zabíjí*. 1. vyd. Praha: Fragment, 2011, s. 196

Správná odpověď: Odpovědi na první otázku se budou různit. Smyslem je přinést zkázu jedné vedlejší postavě, to ovšem žáci ještě nemůžou vědět, ale o tom se pobaví až v následující části.

Na otázku jak funguje mechanismu je důležité uvést, že hra zneužívá naivity dětí, snaží hráče plně do hry vtáhnout, plní přání hráčům i v reálném světě, aby za to získala to, co chce ona.

12. Nyní si přečti tuto ukázkou a zkus přijít na to, co se se hrou ve skutečnosti stalo:

Správná odpověď: Vývojáři byla ukradena hra, kterou vyvinul, nicméně z krádeže byl obviněn on sám, a tak hru přeprogramoval, aby se pomstil hlavním viníkům.

5. 6 Ernest Cline - Ready Player One

Téma pracovního listu:	Virtuální realita
Témata pracovního listu:	virtuální realita, zneužití osobních údajů
Klíčové kompetence:	sociální a personální, komunikativní
Cíle:	Žák bude schopen jmenovat klady a zápory virtuální reality. Žák si na konci výukového bloku bude schopen uvědomit, že zveřejňování osobních údajů je rizikové.
Doporučený ročník:	8. třída
Časový rozsah lekce:	1 vyučovací jednotka
Pomůcky:	pracovní list, encyklopedie/internet

Knihy Ready Player One, která nás zavádí do dystopické budoucnosti lidstva, si opět klade za cíl varovat generaci mladých lidí, pravděpodobných budoucích uživatelů virtuální reality, před riziky, které se můžou s rozvojem virtuální reality a jejím následným používáním objevit a znepříjemnit nám život.

Pracovní list, se kterým budou žáci ve výuce pracovat, mimo jiné rozebírá také problematiku sdílení dat na internetu,

Průběh práce s pracovním listem:

Ihned po přečtení textu se učitel žáků zeptá, zda v textu rozuměli všem slovům, jak je totiž z textu na první pohled patrné, obsahuje velké množství slov, s nimiž by mohli mít žáci problém. Vynecháno je ovšem slovo *gunter* a slovní spojení *medvědí služba*, neboť na význam obou se později ptá učitel v rámci pracovního listu.

1. Souhlasíš s úvodním heslem? Zažíváš něco takového ve své realitě i ty, tedy že raději trávíš svůj volný čas před obrazovkou počítače či u tabletu? Proč?

Tato otázka vede žáky k zamyšlení se nad jejich dennodenní realitou. V podstatě se po žácích vyžaduje, aby posoudili, zda správně nakládají se svým volným časem, proč si myslí, že ano, proč ne, a jestli by raději volný čas netrávili nějak jinak, lépe a jak.

Na první pohled se jedná o velmi jednoduchou otázku, nicméně skýtá v sobě velké množství podotázek, které dále rozvíjí i jiné, zde uvedené otázky, a proto by bylo vhodné se k této první otázce na konci výuky ještě vrátit. Předpokládá se totiž, že první odpovědi žáků na toto téma budou odpovídat spíše modelu „*co by chtěl slyšet učitel*“.

Bavíme-li se totiž o současnosti, která je stále ještě příznivá pro jedince, je možné vyvodit závěr, že hraní her nám spíše bere, než dává. Na základě obsahu knihy se však již dá hovořit o opačné realitě. Na konci hodiny by měl učitel rozhodně napsat na tabuli toto heslo: „*Lidské pohodlí*“ a nechat nad ním žáky pár minut přemýšlet. Lidské pohodlí by mělo být odprezentováno jako hlavní problém neúspěšnosti světa popsaného v knize.

1. Je na popisu trávení volného času hlavním hrdinou něco zvláštního? Kdy a kde se hlavní hrdina nachází? Jak si toto místo ty sám představuješ?

Odpověď na tuto otázku budou žáci muset hledat v textu, a proto by mělo zaznít, že si hlavní hrdina užívá hraní 2D her ve světě, pro který už tento typ není typický. Je jen na žácích, zda kus textu s touto informací parafrázuji, nebo zda jej přečtou doslova.

Na otázku, kde se příběh odehrává, vyzve učitel žáky k tomu, aby pracovali skutečně s předloženým textem a nezaměřili se pouze na název místa bydliště hlavního hrdiny, ale pokusili se i vyvodit o jaké místo šlo.

Správná odpověď: Děj v ukázce se odehrává v noci. Místo, kde se hlavní hrdina nachází, se jmenuje Komíny a již na základě ukázky se dá vydedukovat, že se jedná o chudinskou čtvrť. Podle názvu pak můžeme říct, že z hlediska architektury místo patrně připomíná na sebe postavené obytné prostory.

Další otázky učitele: Existují taková místa i dnes, nebo někdy existovala? Proč taková místa existují? Jak byste si pojmenovali svou chudinskou čtvrť? Znáte nějaký film, který se odehrává v chudinské čtvrti? Jak většinou dopadnou hrdinové z těchto čtvrtí? A jaká je realita?

1. Učitel na tabuli namaluje velkou bublinu. Do středu této bubliny napíše slovo OASIS a mimo bublinu pojem POUŠŤ a vyzve žáky, aby se zamysleli nad tím, co chce tímto nákresem „básník říct“.

Virtuální realitu v knize používají lidé jako spásu před realitou, VR slouží jako pomocná berlička v krutém čase. Bublina symbolizuje ochrannou zeď, vše za ní je nebezpečné.

Z jakého důvodu se do takové bubliny dostali? Jakými bublinami trpí naše společnost?

1. Kdo je to *gunter*?

Žáci by opět měli vycházet z textu, a to ačkoliv v textu není přímo toto pojmenování rozklíčeno co za ním skutečně stojí a je uvedeno jen v obrysech. Učitel by ale měl vést své žáky i k přemýšlení nad jednotlivými slovy, nejenom k přemýšlením o celkovém obsahu textu. Jak dobře víme, jednotlivá slova mnohdy naznačují vývoj děje.

Pochopitelně jim při vyhodnocování tohoto úkolu učitel sdělí, že *gunter* je hledač Hallidayova vejce, a tedy osoba, která se zajímá o osmdesátá léta, protože tímto obdobím byl vývojář Oasis posedlý, a to z jednoho dobrého důvodu. Učitel může nechat hádat žáky, co bylo tímto důvodem. Odpověď bude: byla to léta jeho dětství.

1. Proč byl hrdina příběhu jako malý hlídán virtuálním děvčetem? Co myslíš? Myslíš si, že něco takového může být užitečné? Chtěl bys být také takto vychováván?

Žáci by měli na tuto otázku odpovědět, že maminka hlavního hrdiny potřebovala pracovat, tedy alespoň že si to myslí, protože když byl hlavní hrdina již o něco starší, tak pracovala. Odpovědi na to, co si o tomto myslím se pak mohou různit, někteří žáci s takovou výchovou nemusí mít problém a jiní ano. Důležité je vždy po žácích vyžadovat odpověď i na otázku, proč se na tuto problematiku dívají zrovna takto.

Hodí se, aby žáci v rámci svých odpovědí na tuto otázku uvedly klady i zápory takového vývoje jedince. Žáci sice neví nic o vývojové psychologii, ale to diskuzi nepřekáží.

2. Jakým způsobem odhalil hlavní hrdina pravdu? O jaké pravdě vlastně mluví? Co by to mohlo být?

Odpovědi žáků by mělo být, že Oasis funguje i jako veřejná knihovna s četným množstvím děl literární, filmové, hudební, výtvarné a herní povahy, a že této nabídce hlavní hrdina rád využíval.

Doplňující otázky: Kam chodíš ty, když něco hledáš?

3. Co znamená slovní spojení *medvědí služba*? Kam tímto slovním spojením autor míří?

Navrhované odpovědi na tuto otázku se budou patrně lišit, samotný jeho výklad není ani tak důležitý jako fakt, že si žáci dokázali vydedukovat pointu tohoto závěrečného výroku hlavního hrdiny, který jím chtěl říct, jak mu tato služba spíše ublížila, než posloužila. Učitel by dále měl přivést žáky odpovědi na otázku: „*Copak není poznání dobré?*“

Učitel se také doptá žáků, zda znají nějaká jiná česká slovní spojení.

4. Jak se hlavní hrdina příběhu cítí? Dá se o jeho pocitech na základě tohoto textu něco říct?

Žáci už od první věty patrně vycítili, že se hlavní hrdina je překvapený, nesvůj, nevěří svým očím, protože někdo (IOI) vypátral kdo je. Jeho anonymita ve virtuálním světě byla prolomena.

5. O čem daná ukázka asi vypovídá? A podle kterých pasáží?

Nápověda: gunter Parzival

O zneužití osobních údajů, jedná se o vyhrožování. IOI (její majitel Sorrento) si chce najmout hlavního hrdinu jako konzultanta při hledání Hallidayova vejce, aby mohli jeho virtuální svět přetvořit k obrazu svému, čili aby jej svázali pravidly. Hallidayův svět, tak jak je znám, je jedna velká anarchie.

Věty, které žákům můžou pomoci odhalit myšlenku tohoto textu:

Zvoral jste to, hochu. Když jste se nechal zapsat do systému veřejného školství v OASIS, dal jste jim své jméno i adresu.

Byla to hloupá chyba, jenže já se zapisoval rok předtím, než soutěž začala. Než se ze mě stal gunter. Než jsem se naučil skrývat svou identitu ve skutečném světě.

..potřeboval jsem získat trochu času.

6. Nyní asi už tušíš, o co v ukázce jde. Zkus prosím navrhnout scénu, která této předcházela.

Tento úkol je kreativně zaměřen a žáci můžou vytvořit jakoukoliv scénu, která je napadla: od únosu hlavního hrdiny do sídla IOI, až po jeho dobrovolné navázání kontaktu s jejím majitelem Sorrentem v duchu „něco za něco“. V knize se daný děj započal

7. Zamyslel ses někdy nad tím, co vše o sobě sdílíš na internetu? Dáváš si pozor na to, co sdílíš? Proč ano, proč ne? Co si myslíš o sdílení?

Reakce žáků na tuto otázku mohou být různé. Otázku si první přečtou v rámci pracovního listu, a pak ji prodiskutují nahlas se spolužáky a učitelem.

8. Přečti si následující článek a použij metodu: VÍM, DOZVĚDĚL JSEM SE, CHCI VĚDĚT. Článek žáky informuje o tom, kolik se o nás ukládá na internetu informací. Na téma *ochrany osobních údajů, sdílení svých údajů, apod.* existuje také několik dobrých videí (k nalezení i na youtube), učitel může některé pustit.

5. 6 Dimitrij Rus- Jiný svět

5. 6. 1 Pracovní list 1

Téma: Hra, která prodlužuje život

Téma pracovního listu:

Téma pracovního listu:	Uvězněn ve virtuální realitě
Témata pracovního listu:	virtuální realita, nemoc, vláda
Klíčové kompetence:	sociální a personální, komunikativní
Cíle:	Žák na konci výukového bloku bude schopen říct co je to litRPG. Žák na konci výukového bloku bude schopen vlastní menu vytváření postavy v počítačové hře. Žák bude ochoten se zamyslet nad vytvoření avatara ve hře.
Doporučený ročník:	9. třída
Časový rozsah lekce:	1 nebo 2 vyučovací jednotky
Pomůcky:	pracovní list, internet

Tento pracovní list je zaměřen zejména na rozvoj kreativity. Žáci mají za úkol vypracovat několik úkolů, u kterých si uvědomí, že nad hrou mohou přemýšlet i jinak, než jak tomu byli doposud zvyklí – tedy z pohledu hráče. Žáci by si měli uvědomit, že na samém začátku stojí za veškerou práci nějaká myšlenka, nápad – u vývojáře jsou to například tyto myšlenky: jak, proč a co se ve hře objeví.

Průběh práce s pracovním listem:

Učitel žáky na začátku hodiny krátce seznámí s knihou Dimitrije Rusa *Jiný svět*, aby si při vyplňování úkolů, které dostanou formou pracovního listu, lépe uvědomovali téma knihy a byli si jistější i svými odpověďmi.

Ukázka, se kterou budeme v hodině pracovat, pochází ze začátku knihy a popisuje, jakým způsobem si hlavní hrdina příběhu vybíral svého avatara.

1. Prostřednictvím této ukázky se dostáváme do virtuálního světa. O jaký svět se jedná?

Znáš pojem virtuální realita? Co vše již o tomto pojmu víš?

Různé odpovědi

Možná odpověď: „Ano, virtuální svět znám, je to prostředí ve které se pohybujeme prostřednictvím VR brýlí a musíme mít na ruku speciální rukavice. Je to prostředí, které není reálné, je vymyšlené.“

Učitel reaguje na žáky a žákům doplňuje informace, například jim povypráví o současném nebo budoucím uplatnění virtuální reality, seznámí se žánrem litRPG.

Hodí se, aby učitel na tabuli velkými písmeny napsal „VIRTUÁLNÍ REALITA“ a poznámky žáků k ní připisoval.

2. Kreativní úkol:

Popřemýšlej nad tím, jaké uživatelské prostředí nabídneš svým hráčům pro vytváření jejich avatara (navrhi toto menu). Budou si moct vytvořit postavu, která bude blízká realitě, nebo jim ponecháš zcela volnou ruku? Jak moc svou hru svážeš pravidly?

Učitel doplní:

Nyní se stáváš vývojářem hry, tentokrát hry, která Tě zavádí do virtuálního světa. Určitě jsi už někdy přemýšlel nad tím, jak by měla vypadat tebou vytvořená hra, pokus se proto vymyslet její uživatelské prostředí, konkrétně navrhní menu generování postavy (jeho pozadí, typ postav, vzhled tváře – např. barvy očí, vzhled těla,...)

Pro inspiraci učitel odkáže žáky na obrázky v pracovním listu. Pokud nejsou přiloženy tam, promítne jim je na interaktivní tabuli.

Žáci na vypracování úkolu dostávají časový limit 10 min.

Po dokončení úkolu se učitel žáků ptá, proč zvolili právě tento model menu, co je k tomu vedlo, atd.

Práce by se měla být rozhodně nějakým způsobem ohodnocená, nabízí se například varianta, aby si práce mezi sebou žáci přes lavice posílali a očárkovali ty, které se jim líbily nejvíce. Nicméně učitel si musí uvědomit, že časově je tato kontrola náročnější a také vyžaduje klidnou třídu.

Tento úkol si klade za cíl, aby žáci přestali nad hrami uvažovat jenom z pozice hráčů a začali uvažovat i o práci, která za vývojem her stojí.

3. Hlavní hrdina si nevybral zrovna jednoduchou postavu, z ukázky je ovšem patrné proč tomu tak učinil. Přepiš jeho důvody vlastními slovy:

Správná odpověď: Žáci přepíší pasáž, v níž se hlavní postava vyjadřuje o inteligenci elfa. Kdyby elf nebyl inteligentní patrně by si jej ani nezvolil, vylučuje se to s povoláním černokněžníka. Autor se dále v knize totiž vyjádřil, že nekromant je jeho oblíbená postava od dětství.

4. Jaká je jeho postava?

Žákům je řečeno, že si můžou v textu pouze podtrhat slova (barevně označit ta), která tuto postavu charakterizují.

Správné odpovědi:

Rasa:	vznešený elf
Víra:	božstvo světla (nejspíše)
Bydliště:	Město Jasu
Povolání:	černokněžník
Specializace:	nekromant
Svou práci vykonává pomocí:	magie

Učitel se s žáky zastaví u bodu víry a zeptá se jich nakolik je jasné, že opravdu víme, v co hlavní postava knihy věří. Cílem je vést žáky ke správným dedukčním závěrům, v textu totiž není nikde jasně stanoveno, že náš hrdina bude automaticky věřit ve světlé božstvo, ale zároveň to není to ani vyloučeno, i přes to že je autorovo povolání spjata s černou magií.

5. Jak bys tuto postavu pojmenoval a proč?

Poté co žáci navrhnou vlastní varianty (a měli by svou volbu jménem i odůvodnit), učitel přečte ukázku, jak postupoval při výběru jména hlavní hrdina...*Gleb by byl docela trapas,*

taková jména se tady nenesí. Několikrát jsem klik na generátor náhodných jmen a zastavil se na slově Laith, složeného z elfského la-noc a ith-dítě, takže Dítě noci.“⁸⁷

Navrhovaný další úkol:

Je-li dostupný internet, učitel rozdá kartičky s různými jmény a žákům zadá, aby na internetu vyhledali, z čeho jsou tato jména složená.

6. Jak bys postupoval při výběr své postavy ty?

Libovolné odpovědi

V této části učitel s žáky rozebere nabízené možnosti výběru postavy, odkud je znají a zda neznají ještě nějaké další. Žáci jsou upozorněni na slovo „*možných*“, a že se nabízeného seznamu tedy nemusí pevně držet a mohou zcela „popustit uzdu své fantazie“.

Seznam možných ras:

Člověk – Elf – Temný elf – Trpaslík – Khajiit – Serafa – Dryáda – Gnóm – Půl-ork

Seznam možných povolání:

Válečník – Zloděj – Hraničář – Čaroděj – Alchymista – Astrálník – Mnich – Strážce

Ve druhé, stěžejní, části tohoto úkolu si vytvoří vlastní herní postavu.

Postavu si můžou žáci i namalovat.

Do tabulky můžou rozdělit pouze 25 bodů‘

Nabízená tabulka:

Jméno:	
Rasa:	Člověk
Povolání:	Mnich
Hodnoty vlastností:	
Síla:	3
Obratnost:	0

Intelligence:	11
Vitalita	6
Odolnost:	5

Po vyplnění tabulky proběhne mezi učitelem a žáky debata. Učitel se ptá žáků, proč si vytvořili zrovna takovou postavu, proč jí dali takové jméno, jestli o nich něco toto jméno vypovídá, kde pro svou postavu hledali inspiraci, proč rozdělili body zrovna takovýmto způsobem, proč je pro ně např. vitalita důležitější než odolnost, zda postupovali při výběru hodnot podle svých kvalit, schopností a dovedností nebo se zaměřili na potřeby postavy ve hře a jakou hru si představili, že budou hrát. Otázkou poslední bude, zda by skutečně chtěli uvíznout v těle sebou navržené postavy a za jakých podmínek.

7. Co myslíš, proč si zvolil hlavní hrdina tento svět? Žák bude vycházet z úvodního seznámení učitele.

8. Co myslí autor oním: „...pro opravdového narkomana je proces přípravy dávky stejně posvátný jako sama aplikace drogy“? Snaží se tím autor knihy něco sdělit?

Správná odpověď: např. *Autor zde naznačuje, jak je hra návyková, riziková.*

9. Autor v ukázce nastínil, přes co vede cesta k úspěchu. Souhlasíš s tím, že tento jeho názor platí i ve skutečném životě?

Různé odpovědi

10. Pokus se ukázkou zařadit do subžánru. (Podívej se na uvedenou nabídku dobře! Možná k sobě i něco patří, a jestli ano, pak je spolu spoj.)

V úkolu číslo deset, si žáci zopakují (*drama, science fiction, balada*) nebo se nově naučí některé pojmy (*litRPG*)

Drama

Science fiction

litRPG

Balada

Správná odpověď:

Drama – *není subžánr, ale literární druh. Připomeneme si, že máme tři druhy.*

LitRPG – *je subžánr, který měl být zatržen*

Science fiction – *rovněž připadá v úvahu pro zatrhnutí, jakožto žánr,
pod který litRPG patří*

Balada – *lyricko-epický veršovaný útvar s většinou nešťastným koncem*

11. Uveď, jaké znáš MMORPG hry:

Libovolné odpovědi.

Práce probíhá v tichosti. Učitel žáky hlídá, aby se nad úkolem 11 a 12 zamysleli sami.

12. Uveď, jaké znáš anime, které vychází z RPG her:

Libovolné odpovědi.

Své odpovědi z úkolu č. 11 a č. 12 porovnej se zbytkem třídy.

13. Našel si někoho, kdo zná stejné hry, anime?

V tomto úkolu jde především o prohloubení vztahů ve třídě, o to ukázat žákům, že i ti, se kterými se normálně nebaví, mají podobný vkus jako oni.

14. Z těchto dvou posledních úkolů si vyber jednu hru (anime) a udělej na ni krátkou reklamu pro spolužáky. Můžeš pracovat ve dvojici, pokud chceš.

Opět úkol, který má rozvíjet kreativitu žáků, a kterému by měl být věnován větší časový úsek (úkol vychází zhruba na 10 - 15 min práce).

Před zahájení činnosti žáků učitel vysvětlí, jaké jsou hlavní znaky reklamy a co vše by měla reklama obsahovat.

5. 6. 2 Pracovní list 2

Téma pracovního listu:	Žiji jen ve virtu
Témata pracovního listu:	eugenika, virtuální realita
Klíčové kompetence:	sociální a personální, komunikativní
Cíle:	Žák na konci hodiny bude schopen vlastními slovy vysvětlit pojem jako eugenika, genocida, lebensborn, spartánská výchova, otroctví. Žák na konci hodiny bude schopen jmenovat některá rizika spojená se zneužitím virtuální reality.
Doporučený ročník:	9. třída
Časový rozsah lekce:	1 vyučovací jednotka
Pomůcky:	pracovní list, internet

Zvolené ukázky v tomto pracovním listu rozebírají problematiku dobrovolného uvíznutí ve virtuální realitě. Cílem je upozornit na možná budoucí zneužití virtuálních realit vládou, nebo jinými organizacemi.

Průběh práce s pracovním listem:

První ukázka seznamuje žáky s navozováním virtuální reality v budoucnosti a její problematikou. Po přečtení ukázky mají žáci za úkol vytvořit fiktivní wikipedický záznam o světě VIRTU.

Otázka na žáky: Je možné někdy dospět k takové budoucnosti?

Druhá ukázka popisuje osud mladé postižené a osiřelé dívky, která dobrovolně odešla žít do světa virtuální reality. Na jejím příkladu se mají žáci zamyslet nad zápory a klady virtuální reality.

Po diskuzi ke druhé ukázce budou žáci vytvářet příběh člověka, který si přál zůstat ve virtuální realitě. Pak si přečtou třetí ukázku z knihy, kterou porovnají s ukázkou druhou a vyjádří k ní svůj názor. Učitel by se měl žáků zeptat, jak je možné, že v budoucnosti ještě stále neexistuje nějaká podpůrnější medicína, než jakou známe dnes, když se lidé raději uchylují do virtuálních světů.

Čtvrtá ukázka z knihy popisuje vtažení malé holčičky, kterou zanedbávali její rodiče (otec kvůli své práci nedobrovolně). Ukázka, která upozorňuje na špatné rodinné vztahy, může být využita i jako prevence před rizikovému chování jako je závislost na počítačových hrách. Učitel by měl žákům určitě zmínit, že počítač může sice při některých životních krizích sehrát roli azylu, nicméně uzavřít se v místnosti a hrát hry není řešení. Problémy tím nikdo nevyřeší.

1. Kolik se v této ukázce objevuje postav?

Objevují se zde dvě postavy, které mezi sebou vedou dialog.

2. Co myslíš, bylo by dobré zůstat navždy dítětem?

Různé odpovědi

3. Když se zamyslíš nad všemi těmi ukázkami, existuje slovo, které by shrnulo všechny tvé pocity z nich?

Různé odpovědi

4. Zamysli se nad touto větou? Funguje něco takového i reálném světě?

Různé odpovědi

S další ukázkou se pojí tyto otázky:

1. Jak se k celé hře staví Ruská federace?

Správná odpověď: *Ruská federace je v podstatě spokojená s tím, že se zbavuje nepohodlných občanů.*

2. Je přístup RF správný – proč ano a proč ne.

Různé odpovědi.

Pro další práci potřebují žáci mít k dispozici internet.

3. Vyhledej na internetu, co znamenají tato slova:

Nejprve žáci na internetu najdou významy těchto slov lebensborn, eugenika, Darwin, genocida, spartánská výchova, otroctví a poté řeknou, co mají společné.

4. Vyber z těchto slov jedno, které nejlépe vystihuje ukázkou a přiřaď k němu tři jiná, která by mohla fungovat jako tzv. tag. Co je to tag?

Správná odpověď: eugenika – šlechtění, genetika, inženýrství, ...

5. Uveď 2 příklady ke slovu genocida.

Správná odpověď: holocaust a arménská genocida

6. Nalezni český ekvivalent ke slovu „eugenika“.

7. Ke slovu „spartánská výchova“ vyber ze skupiny slovo, které je mu svým obsahem nejbližší.

Správná odpověď: eugenika, lebesborn

8. Napiš jeden příklad genocidy ze současného světa (popřípadě let devadesátých).

Správná odpověď: genocida Rohingů

V posledním úkolu žáci převádí předložený text do podoby, jako je tomu v ukázce. Smyslem úkolu je naučit žáky vybírat z textu důležité pasáže.

5. 7 Leopoldo Gout – Génius: Hra

5. 7. 1 Pracovní list 1

Téma pracovního listu:	Géniové mezi námi
Témata pracovního listu:	informace, genialita, sociální nespravedlnost
Klíčové kompetence:	sociální a personální, komunikativní
Cíle:	Žák bude na konci hodiny ochoten ocenit důležitost informací.
Doporučený ročník:	7. třída
Časový rozsah lekce:	1 vyučovací jednotka
Pomůcky:	pracovní list, internet

Cílem druhého pracovního listu je přístup k informacím a jejich možné zneužití.

Průběh práce s pracovním listem:

Žákům je sděleno, aby si pozorně přečetli ukázkou, a to klidně i několikrát. Učitel se jich poté zeptá, zda rozuměli všem slovům textu a v případě, že některým slovům někdo nerozuměl, tato slova vysvětlí.

Úkoly:

1. Jakým dojem na Tebe působí postavy?

Učitel chce znát pouze prvotní dojmy žáků, nechce po nich sdělení „Působil na mě tímto způsobem, protože..“.

2. Popiš postavu Kirana.

Postava Kirana je v ukázce velmi problematická i pro samotnou hrdinku, učitel chce tedy znát bližší pohled žáků na něj. Jedna z odpovědí může například být, že Kiran je revolucionář, který nesnáší bohaté lidi, protože jako malý kluk žil ve slumu. Žákům by mělo být také vysvětleno co je to slum a kdo tam žije, zároveň může učitel žákům doporučit film *Milionář ze slumu*.

3. Co chce hlavní postava ve svém životě nejvíce a proč, zkus se zamyslet.

Správná odpověď: *Hlavní hrdinka chce informace. Myslím si, že je to kvůli tomu, že za informace se platí dneska zlatem. Navíc je důležité mít ty správné informace, pravdivé.*

Učitel vyzve žáky, aby odcitovali přesně, co hlavní hrdinka říká:

„Chci vědět, co vědí lidé v jiných zemích. Chci své informace sdílet. A ze všeho nejvíc chci mít možnost říkat, co si myslím.“⁸⁸

4. Kdo si myslíš, že jsou lidi, které hlavní hrdinka natáčí? Myslíš si, že takoví lidé existují? (Znáš nějaké figle, jak získat o někom informace tak, aniž by o tom on sám věděl?)

Různé odpovědi

5. Kdo v příběhu vystupuje jako největší darebák?

Učitel chce poukázat na fakt, jak se diametrálně můžou lišit naše představy o našem okolí, když se na ně díváme pouze z jednoho úhlu pohledu. Hlavní hrdinka v knize odmítá zbohatlíky, kterým jsou lidé dobří jenom pro výdělek, naproti u druhé postavy Kirana není jeho pozice příliš jistá. Zatímco hlavní hrdinka se brání zločinu, ač jej páchá (Jak?), Kiran se ho vůbec neštítí. Je nasnadě tedy, že nesnáší všechny lidi, kteří mají víc než ostatní, a tyto myšlenky jsou nebezpečné. Učitel se na to zeptá žáků proč.

6. Jméno Kiran, je indického původu a znamená „paprsek světla“ nebo „prach“. Proč si myslíš, že autorka vybrala právě toto jméno? Setkal ses někdy s tímto jménem, nebo alespoň s nějakou jeho variantou?

Odpověď žáků se může lišit, neboť ačkoliv Kiran na konci knihy vystupuje jako zloduch, z této ukázky to není zase až tak patrné a navíc, někteří žáci s Kiranem můžou i sympatizovat. Otázka „Setkal ses s tímto jménem už někdy?“ zase míří ke společnému původu slov, zde se jedná o indoevropský základ. Je dobré toto taktéž zmínit, jestliže jsou žáci ochotní vstřebávat více informací.

5. Kde si myslíš, že se příběh odehrává?

Různé odpovědi

6. Vysvětli slovní spojení „svatá válečnice“.

⁸⁸GOUT, Leopoldo. s.106

Zde se chce učitel dostat k problematice vedení tzv. svatých válek a zároveň ze žáků dostat jejich poznatky o této problematice – zda o nějakých již slyšeli, za co všechno může být vedena svatá válka (učitel žákům přitom uvádí příklady, pokud se nikdo z nich neozývá, nebo je tato problematika vyčerpána okamžitě; patrně nejideálnější je model ISIS, který verboval své rekruty i prostřednictvím internetu – je možné jim pustit ukázkou z některého z dokumentů, které se této problematice věnovaly). Kniha nás totiž s touto problematikou seznamuje, s budováním nového lepšího světa.

7. Zamysli se a napiš, jak by měl vypadat ideální svět pro všechny lidi a jak pro tebe. Napiš také, v jakém světě bys žít nechtěl.

Zde se pokusí žáci zamyslet nad utopistickým obrazem světa, zda by pro všechny takový svět vypadal dobře. Žáci k tomuto úkolu dostávají lepící papírky, které po dokončení úkolu budou chodit lepit na tabuli která je rozdělena na tři pole: Chtěl bych, chtěl pro sebe, nechtěl bych takovýto svět. Ke každému poli musí napsat tři body.

Žákům je navíc sděleno, aby až své kartičky budou na tabuli přidávat, zároveň přečetli kartičky svých spolužáků, pokud budou mít stejné přání, přidali svou kartičku vedle té spolužákoví. Učitel tento úkol poté vyhodnotí – Co je nejžádanější, co by většina z nás chtěla, co nikdo. Mimo jiné učitel tuto aktivitu začíná, musí tedy i on sám něco na tabuli přidat.

Dále je možno využít některého novinového článku o zneužití našich dat na internetu, např.

3.3. Leopoldo Gout - Génius: HRA

Téma pracovního listu:	Hacker
Témata pracovního listu:	génius, programátor, hacker
Klíčové kompetence:	sociální a personální, komunikativní
Cíle:	Žák bude na konci výukové hodiny schopen vlastními slovy vysvětlit pojem hacker. Žák bude na konci výukové hodiny schopen vyjmenovat programátorské jazyky.
Doporučený ročník:	7. třída
Časový rozsah lekce:	1 vyučovací jednotka
Pomůcky:	pracovní list, internet

Průběh práce s pracovním listem:

Každý vynález se sebou nese rizika, že bude dříve nebo později zneužit. V tomto pracovním listu se proto se žáky zaměříme na zneužití počítačové techniky. Nejdříve si přečteme úryvek z knihy, o kterém se se žáky pobavíme a poté si zahrajeme hru, prostřednictvím které by si měli uvědomit, proč dochází k hackerským útokům.

Žáci si zapíší do tabulky, co se z ukázky dozvěděli.

Z ukázky jsem se dozvěděl/a:	Při čtení ukázky mě napadlo:

1. Co dělá hlavní postava, když se rozčílí? Jak se odreagováš ty?

Žáci by měli odpovědět, že hlavní postava se uklidňuje programováním, na to se učitel ptá, kdo z nich se o programování zajímá, jaké programátorské jazyky znají, některé jim učitel také ukáže v následujícím úkolu – Tipni si.

TIPNI SI:

Protože ukázka v knize je uvedena programováním, a to spolu s obrázkem, jsou žáci vyzváni, aby se seznámili s programovacími jazyky trochu blíže – tedy alespoň,

jak který vypadá. K obrázkům (které učitel promítne na tabuli) programovacích jazyků přiřazují jejich názvy. Po splnění tohoto úkolu s učitelem proberou jejich vývoj.

Hex

Assembler

C

Fortran

C++

Java

Ruby

2. Souhlasíš s jednáním hlavní postavy? Uveď proč ano, proč ne.

Po zácích se v tomto úkolu chce především, aby se zamysleli nad spravedlností a nespravedlností v životě a aby pochopili význam

3. Napiš definici slova HACKER:

Správná odpověď: *Hacker je počítačový specialista, programátor, s detailními znalostmi o fungování systému*

4. Jak podle tebe vypadá a žije hacker?

Různé odpovědi

Učitel se žáky probere zažité představy o hackerech, dále jaký typ lidí něco takového dělá, jak se tito lidé např. oblékají, jak žijí, proč tak žijí.

5. Vyhledej na internetu údaje o těchto hackrech. Co mají společného?

Ke každému jméno uveď jenom to nejdůležitější:

Kim Schmitz – zakladatel služby Megaupload

Julian Assange – zakladatel WikiLeaks

Kevin Mitnick

Kevin Poulsen

Správná odpověď:

Všichni čtyři muži jsou známí hackeři, kteří začínali s programováním již v mládí.

K práci na úkolu je nutné, aby sis tato jména sám učitel nastudoval.

6. V jakých případech by ses rozhodl někomu hacknout účet? Kam by ses rád touto neoficiální a zakázanou cestou rád podíval?

Tato otázka je zaměřena dvěma způsoby. Jednak jí chce učitel dosáhnout preventi

7. Máš osobní zkušenost s tím, že se ti někdo naboural do nějakého účtu? Nebo snad ty někomu?

Různé odpovědi

8. Napiš zásady správného chování na internetu

Žák sepíše zásady, o kterých se domnívá, že jsou důležité pro bezpečí na internetu. O bezpečí na internetu proběhne mezi žáky a učitelem diskuze.

9. Vytvoř podobný příběh jako autor Gout. „Vloupání se do sítě“

Žák má za úkol představit si, že on sám je Rex a popsat tuto situaci ze svého úhlu pohledu (pocity, postup, nesnáze, odhalení, úspěch)

Další činností žáků bude vymyslet vhodný název textu, ve kterém se rozebírají vzájemné vztahy mezi hackery. Až se tak stane a žáci své názvy třídě představí, bude se s textem pracovat dál.

1. Proč se v textu objevují hvězdičky?

Správná odpověď: *Autor je používá na místo uvozovek.*

2. Rozuměl si v textu všem uvedeným slovům?

3. Najdi chybu v textu.

Správná odpověď: výhružky → výhrůžky

4. Jak mezi sebou řeší hackeři spory, pokud se nemají rádi? Myslíš, že to platí i pro současné hackery?

Různé odpovědi

Učitel také žáky upozorní na existenci hry, která se tomuto tématu věnuje, a kterou vymyslel český programátor Matouš Ježek. Popřípadě jim přiblíží některou jinou

hru, která souvisí s programováním např. Ghost Hacker Game, Uplink, else Heart.Break, Shenzhen I/O nebo TIS-100. Žáci se prostřednictvím těchto her můžou naučit nenásilnou formou programovat. Upozorní je však na to, že pro hraní některých těchto her je nutné nejdříve prostudovat doprovodné materiály.

Jestliže budou k dispozici tablety, mohou si tyto dvě hry i v rámci hodiny vyzkoušet.

Návrh hry, která se dá k tomuto tématu se žáky zahrát namísto některých úkolů.

Hackerský souboj

Dostupná je rovněž hra, díky níž si žáci na vlastní kůži zkusí, co je to být hackerem.

Pravidla této hry jsou k nalezení na webu Live Online.⁸⁹

Tohoto úkolu je možno využít i v hodinách informatiky nebo tělovýchovy.

⁸⁹ KÁBRT, Filip. *Hackerský souboj* [online]. [cit. 2018-06-20]. Dostupné z: http://www.liveonline.cz/?p=aktivita_hackeri

Závěr

Cílem této diplomové práce bylo vytvořit didaktické náměty pro práci s vybranými texty s tematikou počítačové hry a virtuální reality.

První část práce se proto soustředila na pochopení těchto dvou pojmů, tedy co jsou to počítačové hry a co znamená pojem virtuální realita.

Autorka této práce považovala za velmi důležité nejen obeznámit s pojmy, které se počítačových her týkají a se kterými se v práci pracuje, ale také seznámit s historií digitálních her. Domnívá se totiž, že má-li učitel nosit do výuky texty, které se vztahují ke hrám, měl by být schopen kdykoliv žákům odpovídat i na jejich dotazy mimo vybrané ukázky, přičemž se může stát, že některý z dotazů bude směřovat i k vývoji her, zejména bude-li učitel ve výuce po žácích požadovat vlastní návrh hry. Není to však důvod jediný. On sám si svými znalostmi z herní historie může usnadnit práci, například při výběru ukázky nebo tvorbě pracovního listu.

Kromě základních pojmů a historie jsme si pak osvětlili i některé základní druhy her, z nichž jsou pro nás asi nejzajímavější hry MMORPG, neboť o nich existuje patrně nejvíce literárních textů. Od strohých informací jsme se pak dobrali ke kladům a záporům her, kde jsme si snad úspěšně vyvrátili některé tradované názory o zlobném vlivu počítačových her na děti, neboť jak jsme se dozvěděli, počítačové hry mohou ohrožovat lidskou existenci, není to však primární efekt. Primárně na člověka působí spíše pozitivně, viz zmínka o jejich využívání v rámci psychiatrické praxe. Jedinci, kteří jsou jimi ohrožováni, jim zcela podléhají, protože nevidí východiska z jiných svízelných situací. Je jisté, že by měla probíhat prevence, aby se počítačové závislosti předcházelo, není však nutné s ní strašit. Není tedy ani nutné nezačleňovat počítačové hry nějakým způsobem do výuky. Naopak je velmi žádoucí je začlenit: motivují, rozvíjí kognitivní schopnosti, učí žáky rychle se rozhodovat, dodržovat pravidla, spolupracovat a komunikovat.

A stejně tak bude užitečná v budoucnosti i virtuální realita, která je úzce spjata s hrami, a která ještě mezi lidmi nemá takové rozšíření. I proto bylo nutné zmínit, jak je virtuální realita navozována, tedy kterých konkrétních zařízení se pro to využívá. V poslední části zaměřené na teorii jsme si pak také vysvětlili vznik her na základě knih a vznik knih, které byly inspirovány hrami. Shrnuli jsme si také nově vznikající subžánr litRPG, který staví jak na herní tematice, tak na virtuální realitě.

V hlavní části práce jsme se věnovali nejprve knihám, z nichž jsme čerpali pro tvorbu didaktických listů, a poté samotné práci s touto literaturou. Knižních titulů bylo vybráno

celkem osm, z nichž tři byly přímo založené na počítačové hře, dva se hrami nechaly inspirovat, dva popisovaly virtuální realitu a jeden se tématicky orientoval na využívání nových technologií. Z těchto osmi knih pak vzniklo jedenáct pracovních listů, které se dají využít zejména v rámci hodin literatury, některé z nich je však možné použít i hodinách dějepisu, informačních technologií, výtvarné výchovy, popřípadě tělocviku (alespoň jejich části). Listy jsou také různě modifikovatelné a dá se k nim nalézt velké množství doplňujících informací.

Hlavní cílem autorky bylo vytvořit právě něco takového. Něco, co se bude týkat moderního tématu, co se zaměří na svět žáka, ale zároveň se s tím nebude muset pracovat přesně tak, jak bylo určeno. Zda bude naplněn i daleko důležitější cíl, a totiž namotivovat žáky k četbě prostřednictvím literatury, která se týká her, zatím zůstává otázkou.

Seznam použité literatury

Primární literatura

BOWDEN, Oliver. *Assassin's Creed: Jednota*. Ostrava: Fantom Print, 2015, 288 s. ISBN 978-80-7398-300-0.

BOWDEN, Oliver. *Assassin's Creed: Renesance*. Ostrava: Fantom Print, 2010, 312 s. ISBN 978-80-7398-079-5.

HETEŠA, Petr. *Vetřelci z Minecraftu*. V Brně: CPress, 2015. 270 s. ISBN 978-80-264-0870-3.

CLINE, Ernest. *Ready Player One: Hra začíná*. Brno: JOTA, 2012. 512 s. ISBN 978-80-7462-074-4.

GOUT, Leopoldo. *Génius: Hra*. Praha: Fragment, 2018, 298 s. ISBN 978-80-253-3562-8.

POZNANSKI, Ursula. *Erebos*. 1. vyd. Praha: Fragment, 2011. 319 s. ISBN 978-80-253-1303-9.

PRATCHETT, Terry. *Johnny, jen ty můžeš zachránit lidstvo*. Praha: Talpress, 1998. 185 s. ISBN 80-719-7141-3.

RUS, Dimitrij. *Jiný svět: Hraju, abych žil*. Praha: Fragment, 2017. 335 s. ISBN 978-80-253-3318-1.

Sekundární literatura

AKSTAKALNIS, S., BLATNER, D. Reálně o virtuální realitě: Umění a věda virtuální reality. Brno: Jota, 1994. 290 s. ISBN 80-85617-41-2.

CAMPBELL-KELLY, Martin. *Computer: A History of the Information Machine*. New York: Routledge, 2014, 376 s.

CARR, D. - BUCKINGHAM, D. - BURN, A. - SCHOTT, G. *Computer Games: Text, Narrative and Play*. Cambridge: Polity Press, 2006.

FUCHS, Philippe, Guillaume MOREAU a Pascal GUITTON, ed. *Virtual reality: concepts and technologies*. 2e édition. Boca Raton, FL: CRC Press, 2011. ISBN 04-156-8471-4.

CHLUMSKÝ, Jan. Závislost na počítačových hrách. *Prevence sociálně patologických jevů*. 2002, roč. 1, č. 5/6, 21-24 s. ISSN 1214-9861.

JUUL, Jesper. *The Art of Failure. An Essay on the Pain of Playing Video Games*. The MIT Press, 2013.

POKORNÝ, V., TELCOVÁ, J., TOMKO, A. *Patologické závislosti*. 2.vyd. Brno: Ústav psychologického poradenství a diagnostiky, 2002. 197 s. ISBN 80-86568-02-04.

OLSON, C. K. Children's motivation for video game play in the context of normal development. *Review of General Psychology*, 14, 180-187; (b) Stevens et al. (2008). „In-game, in-room, in-world: reconnecting video game play to the rest of kids' lives. pp 41-66 in K. Salen (Ed.), *The ecology of games: Connecting youth, games, and learning*. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation series on digital media and learning. Cambridge, MA: MIT Press.

Internetové zdroje

BAVELIER, Daphne et al. Brains on Video Games. *Nature Reviews Neuroscience* [online]. 2011 [cit. 2018-05-20]. ISSN 1471003X. Dostupné z: <http://web.b.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=3&sid=e159ec70-d026-4de3-b965-7d72bcbe7c45%40sessionmgr104&hid=107>

BRDLIČKA, Bořivoj. Virtuální realita. *Učení s počítačem*. [online]. 1995 [cit. 2017-12-16]. Dostupné z: <http://it.pedf.cuni.cz/~bobr/ucspoc/>

BRANSTETTER, Gillian. *Cardboard is everything Google Glass never was* [online]. 2015-06-01 [cit. 2018-06-11]. Dostupné z: <https://kernelmag.dailydot.com/issue-sections/staff-editorials/13490/google-cardboard-review-plus/>

Budete ohromeni: Všechna data, která o vás mají Google a Facebook. *Britské listy* [online]. 2018-03-28 [cit. 2018-06-21]. Dostupné z: <https://blisty.cz/art/90406-budete-ohromeni-vsechna-data-ktera-o-vas-maji-google-a-facebook.html>

Cardboard is everything Google Glass never was: Gillian Branstetter [online]. 2015 [cit. 2018-06-11]. Dostupné z: <https://kernelmag.dailydot.com/issue-sections/staff-editorials/13490/google-cardboard-review-plus/>

České děti a mládež jako čtenáři v roce 2017. *Národní knihovna* [online]. [cit. 2018-06-20]. Dostupné z: <https://ipk.nkp.cz/docs/ctenarstvi/ceske-deti-jako-ctenari-2017>

České děti čtou víc než v minulosti, překvapila velká studie. U mládeže však literaturu vytlačují sociální sítě. Česká televize [online]. 1996, 2018-01-17 [cit. 2018-06-20]. Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/ct24/veda/2364262-ceske-deti-ctou-vic-nez-v-minulosti-prekvapila-velka-studie-u-mladeze-vsak-literaturu>

Die Geschichte der virtuellen Realität. *VR Nerds* [online]. 2016 [cit. 2018-06-15]. Dostupné z: <https://www.vrnerds.de/die-geschichte-der-virtuellen-realitaet/>

DOSTÁL, Jiří. Výukový software a počítačové hry: Nástroje moderního vzdělání. *Časopis pro technickou a informační výchovu* [online]. 2009, 1(1), 6 [cit. 2018-06-21]. Dostupné z: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.164.4054&rep=rep1&type=pdf>

Ernest Cline. Databáze knih.cz [online]. 2008 [cit. 2018-04-25]. Dostupné z: <https://www.databazeknih.cz/zivotopis/ernest-cline-38396>

GARSKOF, Josh. 6 Life Skills Kids Need for the Future. *Scholastic* [online]. [cit. 2018-06-19]. Dostupné z: <http://www.scholastic.com/parents/resources/article/thinking-skills-learning-styles/6-life-skills-kids-need-future>

Geek Bytes Podcast: LitRPG Podcast 001 [online]. [cit. 2018-06-13]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=EAlOHrXHK5k>

BELOW, Paul. RPG + Books = LitRPG. *MMORPG* [online]. 2001, 2017-07-07 [cit. 2018-06-19]. Dostupné z: <https://www.mmorpg.com/developer-journals/rpg-books-litrpg-sponsored-1000011855>

Historie firmy Atari (1972-2002). Historie firmy Atari. [online]. Praha: Historie firmy Atari, 2006 [cit. 2018-05-11]. Dostupné z: <http://historie.atari.sweb.cz/>

HTC reveals virtual reality headset with Valve at MWC [online]. Leo Kelion, 2015 [cit. 2017-12-16]. Dostupné z: <http://www.bbc.com/news/technology-31664948>.

ITALOAMERICANA. The Gameknight999 Box Set: Six Unofficial Minecrafters Adventures!. In: *Amazon* [online]. 2017-09-13 [cit. 2018-06-19]. Dostupné z: <https://www.amazon.com/Gameknight999-Box-Set-Unofficial-Minecrafters/dp/1634502108#customerReviews>

JACKSON, Linda. Information technology use and creativity: Findings from the Children and Technology project. *Computers and Human Behavior* [online]. 2011 [cit. 2017-04-30]. ISSN 0747-5632. Dostupné z: https://www.researchgate.net/publication/220495336_Information_technology_use_and_creativity_Findings_from_the_Children_and_Technology_Project

Johny, jen ty můžeš zachránit svět. Databáze knih.cz [online]. [cit. 2018-02-21]. Dostupné z: <https://www.databazeknih.cz/knihy/jen-ty-muzes-zachranit-lidstvo-17082>

KÁBRT, Filip. *Hackerský souboj* [online]. [cit. 2018-06-20]. Dostupné z: http://www.liveonline.cz/?p=aktivita_hackeri

KAPOUN, Jan. Jaron Lanier: První hráč ve virtuálním světě. *Science World* [online]. [cit. 2018-06-15]. Dostupné z: https://www.scienceworld.cz/clovek/jaron-lanier-prvni-hrac-ve-virtualnim-svete-1862/?switch_theme=mobile

KARLA. The Gameknight999 Box Set: Six Unofficial Minecrafters Adventures!. In: *Amazon* [online]. 2016-07-15 [cit. 2018-06-19]. Dostupné z: <https://www.amazon.com/Gameknight999-Box-Set-Unofficial-Minecrafters/dp/1634502108#customerReviews>

KOVÁŘ, Jakub. *Knížní příběhy ožívají i na obrazovkách monitorů* [online]. 2009 [cit. 2018-06-22]. Dostupné z: <http://www.kjm.cz/knizni-pribehy>

KŠIŇAN, Albert. *Když „paření“ pomáhá* [online]. 2013. [cit. 2018-05-20]. Dostupné z: <https://psychologie.cz/kdyz-pareni-pomaha/>

KUMPARAK, G. A Brief History of Oculus. In: *TechCrunch* [online]. 2014 [cit. 2018-01-03]. Dostupné z: <https://techcrunch.com/2014/03/26/a-brief-history-of-oculus/>

Leopoldo Gout. *Databazeknih.cz* [online]. 2008 [cit. 2018-05-25]. Dostupné z: <https://www.databazeknih.cz/zivotopis/leopoldo-gout-112057>

LitRPG Forum [online]. 2017 [cit. 2018-06-19]. Dostupné z: <https://litrpgforum.com/threads/well-met-im-paul-bellow.5/>

MATOUŠEK, Oldřich. O agresivitě [online]. c2005, [2018-06-13]. Dostupný z WWW: <http://www.lata.cz/prednaska8.php>

MILUJEME MINECRAFT! 10 FAKTŮ A ZAJÍMAVOSTÍ O TĚHLE SKVĚLÉ HŘE!. Óčko [online]. 2017-03-08 [cit. 2018-06-21]. Dostupné z: https://ocko.tv/milujeme-minecraft-10-faktu-a-zajimavosti-o-tehle-skvele-hre-poi-/clanek.aspx?c=A170308_152812_ocko-clanky_subr

MONEDERO, Javier, LYONS, Elizabeth, O’GORMAN, Donald. Interactive Video Game Cycling Leads to Higher Energy Expenditure and Is More Enjoyable than Conventional

Exercise. *Adults* [online]. 2015, 10 (3) [cit. 2017-05-10]. ISSN 19326203. Dostupné z: <http://web.b.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=14&sid=e159ec70-d026-4de3-b965-7d72bcbe7c45%40sessionmgr104&hid=107>

Об авропе [online]. [cit. 2018-06-19]. Dostupné z: <http://www.d-rus.ru>

Space Invaders [online]. Taito, © 1999-2014 [cit. 2014-4-27]. Dostupné z <http://www.spaceinvaders.de/>

PDP-1: počítačový dědeček na cestě k unixu. [online]. Praha: Pavel Tišnovský, 2009 [cit. 2018-05-11]. Dostupné z: <https://www.root.cz/clanky/pdp-1-pocitacovy-dedecek-na-cestech-k-unixu/>

PECHANEC, Jan. Lidé: Petr Heteša. Neviditelný pes [online]. 1996, 2009 [cit. 2018-06-10]. Dostupné z: <https://litnet.com/ru/blogs/post/29950>

PETROVIČ KŇAZEV, Pavel. Топовое чтение Литрпг. *Litnet* [online]. [cit. 2018-06-19]. Dostupné z: <https://litnet.com/ru/blogs/post/29950>

Романы серии LitRPG. *Fan Book* [online]. 2012 [cit. 2018-06-19]. Dostupné z: [https://fanbook.ru/competitions/samizdat/romani-serii-litrpg-\(perviy-sezon\)/](https://fanbook.ru/competitions/samizdat/romani-serii-litrpg-(perviy-sezon)/)

SIMCIK, Petr. *V zaji mí minecraftové literatury* [online]. [cit. 2018-06-19]. Dostupné z: <http://sarden.cz/2016-01-06-0650/v-zajeti-minecraftove-literatury>

ŠINDEĽÁŘ, Konstantin. *Dmitrij Rus: Propadnutí* [online]. [cit. 2018-06-19]. Dostupné z: http://www.konstantins.info/recenze_propadnuti.html

The 'CRT Amusement Device' that spawned a multi-million dollar industry. [online]. Australia: Bridget Borgobello, 2011 [cit. 2018-05-11]. Dostupné z: <http://www.gizmag.com/first-video-game/18695/>

URBAN, Marek. Samsung Gear VR: Jedinečný zážitok, ktorý vás pohltí. Aj napriek nedokonalostia. *Android Portal* [online]. 2011, 2017-07-13 [cit. 2018-06-15]. Dostupné z: <https://androidportal.zoznam.sk/2017/07/samsung-gear-vr-recenzia-test/>

VEUGEN, Connie. Computer Games as a Narrative Medium [online]. Amsterdam, 2011 [cit. 2018-04-19]. Dostupné z: <http://www.veugen.net/dd/index.html>. Dizertační práce. Vrije Universiteit Amsterdam.

What's a good definition of LitRPG?. *LitRPG Forum* [online]. 2017, 2017-05-17 [cit. 2018-06-19]. Dostupné z: <https://litrpgforum.com/threads/whats-a-good-definition-of-litrpg.150/>

What is litRPG? [online]. 2017 [cit. 2018-06-13]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=4tfuKumsygA>

What is a Tie-in?. *wiseGEEK: clear answers for common questions* [online]. [cit. 2018-02-20]

Seznam obrázků

Obrázek č. 1 GOUT, Leopoldo. Génius: Hra. Praha: Fragment, 2018, 298 s.
ISBN 978-80-253-3562-8.

Obrázek č. 2 <http://i.ytimg.com/vi/oY1b8Suf8hw/mqdefault.jpg>

Obrázek č. 3 <https://www.memecenter.com/fun/3986939/looks-hd-minecraft-to-me>

Obrázek č. 4 <https://www.eunews.it/wp-content/uploads/2018/02/Leonardo-carro-armato.jpg>

Obrázek č. 5 https://www.mjcz.sweb.cz/LDVHTM/padak12_small.jpg

Obrázek č. 6 <https://www.intrez.sk/wp-content/uploads/2016/11/da-vinci008.jpg>

Obrázek č. 7 <https://www.intrez.sk/wp-content/uploads/2016/11/da-vinci030.jpg>

Obrázek č. 8 <https://www.img.cncenter.cz/img/5/full/1534520-img-davinci-v0.jpg?v=0>

Seznam příloh

Příloha 1 – Pracovní list č. 1

Příloha 2 – Pracovní list č. 2

Příloha 3 – Pracovní list č. 3

Příloha 4 – Pracovní list č. 4

Příloha 5 – Pracovní list č. 5

Příloha 6 – Pracovní list č. 6

Příloha 7 – Pracovní list č. 7

Příloha 8 – Pracovní list č. 8

Příloha 9 – Pracovní list č. 9

Příloha 10 – Pracovní list č. 10

Příloha 11 – Pracovní list č. 11

Příloha 1 – Pracovní list č. 1

Petr Heteša
Zajatci Minecraftu

Úkol č. 1

1. **Uhodneš název knihy?**
2. **Co si pod nadpisem představíš?**
O čem asi kniha bude?



Úkol č. 2

1. **Kdy poprvé si se setkal s Minecraftem?**
2. **Z náš nějakého dobrého youtubera, který se orientuje na Minecraft?**
3. **Co nejsložitějšího jsi kdy v Minecraftu postavil?**
4. **Kolik času trávíš denně hraním počítačových her?**
5. **Na základě čeho si vybíráš počítačové hry, které hraješ?**

Úkol č. 3

Napiš tři věci, které mají hry s knihami společné a tři, kterými se od sebe liší:

3 stejné věci:	3 jiné věci:
-----------------------	---------------------

Úkol č. 4

Vyhledej na internetu údaje o tvůrci této hry. Napiš, co si se dozvěděl:

Úkol. 5

Ukázka z knihy č.1⁹⁰

Pak otevřela svoji facebookovou stránku, aby se přesvědčila, že ta šílená fotka, co tam dal šílený Nechvátal (v současnosti tisíc minusových bodů), se tam neobjevila znova. Smazala ji totiž hned i se všemi komentáři, ale při inteligenci těch dvou blbů bylo možné, že ji tam dali znova. Nedali. Ovšem i ta chvíle, co tam byla, jí zajistila nechtěnou popularitu. Měla tam další vzkazy:

Michal: *Ahoj, minecraftová princezno. Poslal jsm ti žádost, aby sis mě přidala do přátel. Ale zatím nic. Jsem Michal ze sexy, ten s těma dlouhýma vlasama, jak tě pustil minulý týden ve frontě na oběd.*

Pro jistotu posílám fotku.

Káťa: *Až dodneška jsem netušila, že tu primitivní krychlovou kravinu můžou hrát i holku.*

Dan: *Hele, já to asi propás. Prý tam byla skvělá fotka. Nemáte někdo?*

Jakub: *Klikni si na Rajče a zadej Nová Xena Minecraftu.*

Bára: *Teď jsem si tu hru stáhla. Je absolutně nemožná.*

- 1. Jak by ses cítil, kdyby na sociální síť někdo nahrál tvoji fotku bez tvého svolení?
Stalo se ti to už někdy?**

- 2. Co hrdinka míní tím: „v současnosti tisíc minusových bodů“?**

- 3. Jaký komentář bys hrdince napsal pod tuto fotku ty?**

⁹⁰ HETEŠA, Petr. *Vetřelci z Minecraftu*. V Brně: CPress, 2015. 71 s.

4. Jak vnímáš to, že fotku sice Zuzka z profilu smazala, ale někdo ji mezitím ještě stihl nahrát i na Rajče? Víš vůbec co to Rajče je?

.....

Úkol č. 6

Modifikuj. Pokus se otočit roli tvých oblíbených herních postav, tak jak je tomu v této ukázce.

Ukázka z knihy č.2⁹¹

Oba se instinktivně přikrčili a sehnutí došli ke zdi. Opatrně přes ni vystrčili hlavy. Jeskyně za ní byla obrovská a míhalo se v ní asi patnáct párů fialových očí. „*Edermani*,“ vydechl s úžasem Lukáš.

„*A těžší písek*,“ zašeptal stejně udiveně David.

„*Co to, sakra, je? Vidiš to samé co já?*“

„*Jo.*“

„*Co blbnou? Už jsi někdy viděl, aby edermani těžili? A ke všemu písek?*“

„*Neviděl. Možná jsou nějaký zdegenerovaní. Zblbí. A místo aby byli nebezpeční, tak prostě dělají něco užitečného.*“

.....

.....

.....

.....

.....

⁹¹ HETEŠA, Petr. *Vetřelci z Minecraftu*. V Brně: CPress, 2015. 67 s.

Úkol č. 7

Ukázka č. 3⁹²

David si promnul oči, aby se ubezpečil, že se mu to jenom nezdá. Krajina kolem něj mu sice byla důvěrně známá přesto to byl svět, v němž se přece nikdy nemohl ocitnout. Vzpomněl si na bouřku a jak všude zhasla světla. Možná do něj udeřil blesk a teď je v bezvědomí. A má halucinace. Zkusil se kousnout do prstu.

Ukázka č. 3⁹³

Zuzka otevřela oči, a když vstřebala to, co viděla, přestala jim věřit. Nevěděla, kde je a co se stalo. Jediné, co věděla, bylo, že je Hrabčáková a nemá být tady, ale u Nechvátalů v obýváku s Lukim, Davidem a Nelou. Jenže tady nebyl ani ten obývací. Místo něj jenom nějaké divné hranaté stromy, kostkatě hranaté hory, a vlastně celá krajina byla divně krychlovitá. (s.14)

- 1. Dvě ukázky, dva různé úhly pohledu. Napiš tři přídavná jména, která by mohla vystihnout pocity obou hrdinů.**

.....

- 2. Vyber si některou z ukázek a rozepiš, co následovalo potom.**

.....

.....

.....

.....

⁹² HETEŠA, Petr. *Vetřelci z Minecraftu*. V Brně: CPress, 2015. 11 s.

⁹³ HETEŠA, Petr. *Vetřelci z Minecraftu*. V Brně: CPress, 2015. 14 s.

Úkol č. 8

Ukázka č.4

„V dálce vidím jakýsi vysoký hranol.“

„Těch je tu spousta.“

„Jo, ale tenhle se pohybuje a má dlouhý neohrabaný končetiny.“

„Cože? A jakou má barvu?“

„Černou. A počkej... Jo, a má fialový oči.“

„Panebože, ederman. Otoč se za sebe.“

„Co blbneš? Za mnou nikdo není.“

„To je dobře. Zůstaň otočená. To, co jsi viděla před sebou, je ederman. Nesmíš se na něj podívat.“

První setkání s Edermanem.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Úkol č. 9

Text⁹⁴

Zařaď tato slova, tam kam patří:

6 dní

Dungeon
Keeper

Cave
game

prasátko

angličtina

1. Úplně první verze Minecraftu byla hotová za pouhých šest _____!

V roce 2009 vytvořil sandboxovou hru Minecraft švédský programátor a člen švédské Mensy - Markus Persson (hráčům známý jako „Notch“). Po vydání full verze v listopadu 2011 celosvětově úspěšnou. Notch mimochodem nedodělal ani střední školu, protože pořád jen a jen programoval...

2. Původní pracovní název hry byl „_____“

Poté byla hra přejmenována na Minecraft: Order of the Stone a nakonec jí zůstal jen stručný název Minecraft.

3. Inspirace jinými hrami

Notch řekl, že při tvorbě hry Minecraft se inspiroval mnoha dalšími oblíbenými hrami, ze kterých bral nápady. Byli mezi nimi například gamesky jako Dwarf Fortress, _____, nebo RollerCoaster Tycoon.

4. Vzhled Creepers vznikl omylem! Vzhled Creepers (nechvalně známé, zelené a tiché příšery, které hráče přepadnou a následně explodují) byl určen chybou v kódování! Notch chtěl původně vytvořit _____ (!), ale nastavil špatně parametry výšky a tak vznikli legendární creepeři, které hráči zároveň milují i nenávidí!

5. Tajemství Endermanovi řeči

⁹⁴MILUJEME MINECRAFT! 10 FAKTŮ A ZAJÍMAVOSTÍ O TĚHLE SKVĚLÉ HŘE!. Óčko [online]. 2017-03-08 [cit. 2018-06-21]. Dostupné z: https://ocko.tv/milujeme-minecraft-10-faktu-a-zajimavosti-o-tehle-skvele-hre-poi-/clanek.aspx?c=A170308_152812_ocko-clanky_subr

Řeč, kterou mluví Enderman (= tři bloky vysoký, lidský mob s dlouhýma rukama, nohama, malým tělem a svítícíma fialovýma očima) je vlastně převážně _____ - akorát POZPÁTKU! Mrkni například na "hiya," "here," "this way," "forever," and "what's up?".

Úkol č. 10

„Endermani mluví pozpátku.“

Ukázka č.5:

Ukvotxet Eczuz kap, ínáháv méhuold op, endelopdo ilěden v.

Lapsorp divad utobos oulec oroks.

Zapamatoval jsem si tato slova:

.....

.

.....

.....

.....

Příloha 2 – Pracovní list č. 2

Oliver Bowden

Assassin's Creed: Renaissance

Ukázka č. 1⁹⁵

„Co je to, Leonardo?“ zeptal se Ezio. „Co to dělá?“

„Určitě tím myslíš „Proč se Slunce otáčí okolo Země?“
řekl Mario a střelil po Leonardovi divným pohledem.
Ale Leonardo dál studoval artefakt a opatrně ho otáčel
v rukou a ten se v odpověď rozzářil tlumeným vnitřním světlem.

Leonardo řekl: „No, zatím netuším.

Obsahuje temná tajemství a
řekl bych, že něco podobného naše Země zatím nespátřila –
já tedy aspoň něco podobně sofistikovaného ještě neviděl...
A nedokázal bych ti vysvětlit, jak funguje,

„Píše se o něm na stránkách kodexu,“

ozval se Mario. „Poznávám ho podle popisu.

Kodex ho popisuje jako ‚kousek Ráje‘.“

„A Rodrigo mu říkal ‚Jablko‘,“ dodal Ezio.

Leonardo na něj ostře pohlédl.

„Jako třeba jablko ze Stromu vědění? Jablko, které dala Eva Adamovi?“

„Je vyrobený z materiálů, které by logicky
vzato neměly vůbec existovat,“ pokračoval Leonardo
užasle. „A přesto je očividně velmi starý.“

⁹⁵ BOWDEN, Oliver. *Assassin's Creed: Renaissance*. Ostrava: FANTOM Print, 2010.

Ukázka č. 1, pokračování⁹⁶

Všichni se obrátili zpátky k předmětu. Zářil čím dál jasněji a působil téměř hypnoticky. Ezio cítil stále silnější nutkání natáhnout se a dotknout se ho. ... Sledoval, jak se jeho ruka pohnula vpřed, jako by už nebyla jeho součástí a on nad ní neměl žádnou kontrolu, a pevně se dotkla hladkého artefaktu.

První, co pocítil, byl šok. Jablko vypadalo kovové, ale na dotyk působilo teple a hebce jako ženská kůže, jako by žilo! Ale na další úvahy nebyl čas, protože jeho ruka byla odmrštěna a zář, která ze stroje stoupala a neustále sílila, náhle vybuchla v oslnivý kaleidoskop světla a barev, v jehož vířícím chaosu Ezio rozeznával postavy. Na okamžik od nich odtrhl oči a zadíval se na společníky. Mario s Machiavellim se odvrátili, zavřeli pevně oči a zakryli si hlavy rukama, jako by se báli nebo je světlo bolelo. Leonardo zíral s vykulenýma očima a užasle otevřenými ústy.

Ezio pohlédl zpátky a viděl, že postavy se začínají zaostřovat. Objevila se velká zahrada plná nestvůr. Temné, hořící město, mračna ve tvaru hub větší než katedrály či paláce. Pochodující armáda, jakou Ezio nikdy nespatriil ani si nedokázal představit. Hladovějící lidé, které muži zaháněli biči a psy do cihlových budov. Vysoké komíny chrlící kouř. Točící se hvězdy a planety. Muži v podivné zbroji v černotě vesmíru. A také jiný Ezio, Leonardo, Mario a Machiavelli, bylo jich víc a víc, napálil je sám čas a oni bezmocně padali vzduchem jako hračky silného větru, který nyní vnikl i do místnosti, kde se nacházeli.

„Zastavte to!“ zařval někdo.

1. Seřad' text tak jak jde po sobě.

1	2	3	4	5

2. Vysvětli tato slova: kodex, hypnoticky, artefakt

.....

3. Kolik je v uvedeném postav. Napiš jejich jména:

.....

⁹⁶ BOWDEN, Oliver. *Assassin's Creed: Renaissance*. Ostrava: FANTOM Print, 2010, s. 238.

4. Znáš některou z těchto postav? Pokud znáš, odkud a co o ní víš? Pokud neznáš, použij encyklopedii/internet.

.....
5. Z jakého důvodu Mario opravuje Leonardovu větu „...proč se Země otáčí okolo Slunce?“⁹⁷

.....
6. Dokázal bys říct, proč se jmenuje tajemný předmět Jablko?

.....
7. Pokus se tento předmět popsat.

.....
8. Přečti si dobře ukázkou s popisem, co Jablko ukázalo. O jaký výjev se jedná? Napiš 3 podstatná jména, které vystihnou pocity, které postavy zažívaly při vidění této scény.

.....
9. Přepiš scénu, kterou Jablko vyjevilo, v opačném znění.

.....
Ukázka č. 2⁹⁸

„Myslíte, že Španěl ví, co ta věc dokáže? Že ji dokáže ovládnout?“

„Nikdy ji nesmí získat,“ řekl Machiavelli s neochvějnou jistotou. Podal bedýnku Eziovi. „Musíš se té věci ujmout a chránit ji všemi dovednostmi, které ses naučil.“

Ezio si bedýnku opatrně vzal a kývl.

⁹⁷ BOWDEN, Oliver. *Assassin's Creed: Renaissance*. Ostrava: FANTOM Print, 2010.

⁹⁸ Tamtéž, s.

„Vezmi ji do Forli,“ řekl Mario. „Tamní opevněnou citadelu chrání kanóny a je v rukou jednoho z našich nejmocnějších spojenců.“

„Koho?“ zeptal se Ezio. „Jmenuje se Caterina Sforza.“

.....

10. Kdo je Španěl? (Kdo si myslíš, že je?)

.....

11. Kdo je Caterina Sforza? (vycházej pouze z textu)

.....

Ukázka č. 3⁹⁹

Čte učitel.

12. Nyní napiš, kdo je to Španěl.

.....

13. Pojmenuj způsob, jakým získal nový papež papežský stolec jedním slovem:

.....

14. Zamysli se nad otázkami „Po čem jde?“ a „Copak obrovský vliv nestačí?“

.....

Ukázka č. 4¹⁰⁰

„Sledoval jsi někdy ptáka v letu?“ zeptal se Leonardo. „Nejde o to být lehčí než vzduch, ale o ladnost a rovnováhu! Stačí prostě váhou kontrolovat stoupání a směr a křídla tě ponesou.“ Leonardo se tvářil velmi vážně. Stiskl Eziovi paži. „Buona fortuna, příteli. Chystáš se, jak doufám, vstoupit do dějin.“

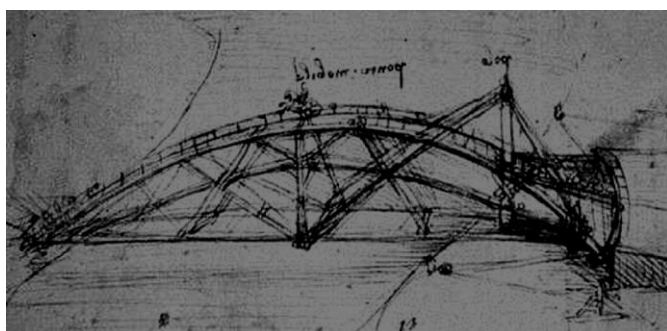
⁹⁹ BOWDEN, Oliver. *Assassin's Creed: Renaissance*. Ostrava: FANTOM Print, 2010, s. 267.

¹⁰⁰ Tamtéž, s. 185.

15. Vyber si některý z da Vinciho vynálezů a napiš s ním krátký příběh, který se odehrává v renesanci:



Padák
Robotický rytíř
Potápěčský oblek
Ornikoptéra
Obrněný tank
Otočný most



Obrázky č. 4 - 8

1. Který z vynálezů zde nemá svého zástupce?
2. Znáš nějaké další Leonardovy vynálezy?

17. Vytvoř své logo assassínům a logo templářům.

„Budu tvým učitelem Enzo. Ale musíš otevřít svou mysl
a nesmíš zapomínat na jedno: *Nic není pravda a všechno je dovoleno.*“

Příloha 3 – Pracovní list č. 3

Oliver Bowden

Assassin's Creed: Jednota

Ukázka č. 1¹⁰¹

„Jako v každém jiném velkém, starodávném spolku i v tom našem se názory na to, jak nejlépe dosáhnout našich cílů, různí. Jsou tu lidé, kteří věří, že bychom měli s těmi, kdo stojí proti nám, bojovat. Jiní věří v mírové šíření naší ideologie.“

„A ta je jaká, papá?“

Pokrčil rameny. „Naše heslo zní: ‚Ať nás provází Otec porozumění!‘ Víš, templáři totiž vědí, že navzdory všemu lidé skutečnou svobodu a odpovědnost nechtějí, protože představují příliš velké břímě, které mohou nést jen osoby s tou nejsilnější myslí.

My věříme, že lidé jsou v podstatě dobří, snadno se ale nechají svést k podlostem, lenosti a korupci, potřebují proto dobré vůdce, které by mohli následovat – vůdce, kteří nebudou chtít zneužít tyto negativní vlastnosti, nýbrž se pokusí pozvednout ty kladné. Věříme, že jen tak může být zachován mír.“

Doslova jsem cítila, jak se mi rozšiřují obzory. „Doufáte, že takto povedete lid Francie, otče?“ zeptala jsem se.

„Ano, Élise, přesně v to doufáme.“

„Jak?“

„No, dovol, abych se tě zeptal – jak si ty myslíš, že bychom měli?“

Mysl jsem měla jako vymetenou. Jak si já myslím? “ ...

„Řekla jsem: ‚Monsieur, myslím, že náš současný král je nenapravitelně zkorumpovaný, že jeho vláda tráví Francii a že pokud chceme vrátit lidem víru v monarchii, musíme krále Ludvíka sesadit.‘“

Moje odpověď ho zaskočila. S překvapeným výrazem tázavě pohlédl na matku, která ale jen pokrčila rameny, jako by říkala, se mnou to nemá nic společného, i když jsem papouškovala její vlastní slova.“

„Chápu,“ řekl. „No, matku tvůj názor nepochybně potěšil, Élise, protože v tom ohledu nejsme zcela zajedno. Ona věří ve změnu, podobně jako ty. Já ale vím, že panovník je daný Bohem, a věřím, že dokonce i zkorumpovaného monarchu je možné přesvědčit o tom, že jedná špatně.“

¹⁰¹ BOWDEN, Oliver. *Assassin's Creed: Jednota*. Fantom Print, 2015, s. 54

Po dalším tázavém pohledu a pokrčení ramen jsem rychle pokračovala: „Existují i jiní templáři, papá?“

Kývl. „Ano, po celém světě. Slouží řádu nebo jsou aspoň nakloněni našim cílům. Jak jste ale dnes s matkou zjistily, máme i nepřátele. Stejně jako náš starobylý řád doufá, že přetvoří svět k obrazu svému, jiný řád stojí proti nám a má stejně tolik stoupenců věrných jeho cílům. My toužíme osvobodit lidi od odpovědnosti volby a být jejich strážci, druhý řád ale touží nastolit chaos a anarchii, protože trvá na tom, že každý člověk má myslet sám za sebe. Chce, abychom odložili tradiční způsob myšlení, který sloužil lidstvu tisíce let, a přijali jiný druh svobody. Ti lidé si říkají asasíni. Věříme, že to byli právě oni, kdo vás dnes napadl.“

Otázky:

1. Postavy, které vystupují v ukázce, jsou:

.....

2. Jaká dvě stanoviska se v textu objevila. Jak si postavy ukázky (zejména otec) představují společnost? Pokus se je shrnout vlastními slovy.

Souhlasíš s některým z nich?

.....

.....

.....

3. Co rozumíš pod termínem „odpovědnost volby“?

.....

.....

4. Pokus se vysvětlit „Chce, abychom odložili tradiční způsob myšlení, který sloužil lidstvu tisíce let...“?

.....

5. **Myslíš si, že všechny tradičně zažité názory ve společnosti jsou správné? Uveď jeden, o kterém se domníváš, že je a jeden, se kterým nesouhlasíš. Oba dva názory se pokus obhájit.**

.....

.....

.....

6. **Co znamená „myslet sám za sebe“?**

.....

.....

7. **V textu se objevila dvě formy vlády, uveď jaké a napiš k nim třetí.**

.....

8. **Existují nějaké tajné organizace i v dnešní době? Čím mohou být pro moderního člověka přitažlivé? Pracuj ve skupině.**

9. **Vymysli pár požadavků, které by od svého člena mohla vyžadovat tajná společnost (klub):**

.....

.....

.....

Zásady člena řádu Posvátné školy:

1. Člen řádu musí tajit, že je členem řádu.
2. Člen řádu musí v testech dosahovat těch nejlepších výsledků, zejména v testech z českého jazyka.
3. Člen řádu musí být vždy ochoten doučovat slabší členy řádu.
Nesmí však doučovat nikoho jiného.
4. Člen řádu chodí spát přesně v 19 hod., musí být na další školní den skvěle odpočat.
5. Člen řádu komunikuje se členy řádu mimo prostory budovy Řádu pouze pantomimou. Pokud se v jejich blízkosti nachází svědci, nekomunikují mezi sebou členové vůbec.

Příloha 4 – Pracovní list č. 4

Ernest Cline Ready Player One

Ukázka¹⁰²

*„Být člověkem je většinu času dost na hovno.
Videohry jsou jediná věc, která činí život snesitelným.“*

Střelba nebyla v Komínech ničím neobvyklým, ale stejně mě to zneklidnilo. Věděl jsem, že už nejspíš znova usnout nedokážu, a tak jsem se rozhodl těch pár hodin, co zbývaly do svítání, zabít tím, že si opráším pár klasických videoher. Galaga, Defender, Asteroids. Tyhle hry byly všechno samí zastaralí digitální dinosauři, ze kterých se staly muzeální kousky dávno předtím, než jsem se vůbec narodil. Jenže já byl gunter, a tak jsem o nich neuvažoval jako o komických starožitnostech s nízkým rozlišením. Pro mě to byly posvátné artefakty. Pilíře pantheonu. Když jsem hrál klasiky, přistupoval jsem k nim s až zbožnou úctou.¹⁰³

Hraní starých videoher nikdy nezklamalo, pokaždé mi pročistilo hlavu a dostalo mě do pohody. Pokud jsem si připadal deprimovaný nebo znechucený svým životem, stačilo stisknout tlačítko Jeden hráč a všechny starosti se v mžiku rozplynuly, protože moje mysl se zaměřila na houževnatý nápor pixelů na monitoru přede mnou. Tam, uvnitř dvourozměrného vesmíru hry, byl život prostší: Je to jen ty proti tomu stroji. Posouvej se levou rukou, střílej pravou a snaž se zůstat naživu, jak dlouho to jenom půjde.

Pár hodin jsem strávil tím, že jsem drtil jednu vlnu Brainů, Spheroidů, Quarků a Hulků za druhou v nikdy nekončící bitvě *Zachraň poslední lidskou rodinu!*¹⁰⁴

S OASIS jsem se seznámil ještě jako úplně malý, protože ho máma používala coby virtuální děvče na hlídání. Jakmile jsem byl dost starý, abych si dokázal sám nasadit vizor a haptické rukavice, pomohla mi mamka vytvořit mého prvního OASIS avatara. Potom mě šoupla do kouta, vrátila se zpátky k práci a mě nechala zkoumat docela nový svět, hodně odlišný od toho, který jsem znal do té doby.

¹⁰²CLINE, Ernest. Ready Player One: Hra začíná. Brno: JOTA, 2012. 278 s.

¹⁰³Tamtéž, s. 16

¹⁰⁴Tamtéž, s. 17

Od toho okamžiku mě vlastně víceméně vychovávaly interaktivní vzdělávací programy OASIS, ke kterým mělo každé dítě volný přístup. Velkou část svého dětství jsem strávil poflakováním ve virtuální realitě simulace Sesame Street, prozpěvováním písniček s přátelskými Muppety a hraním interaktivních her, které mě naučily chodit, mluvit, číst, psát, sčítat, odečítat i dělit. Jakmile jsem zvládl tyhle dovednosti, netrvalo dlouho, než jsem zjistil, že OASIS je taky největší veřejná knihovna na světě, kde má dokonce i kluk bez halíře jako já možnost dostat se k jakékoli knížce, co kdy byla napsaná, každé v minulosti nahrané písničky i každému filmu, televiznímu pořadu, videohře a výtvarnému dílu, co kdo vytvořil. Bylo tam shromážděno veškeré vědění, umění i zábava lidské civilizace, a to celé čekalo jen na mě. Jenže z volného přístupu ke všem těmhle informacím se vyklubala tak trochu medvědí služba. Protože tehdy jsem odhalil pravdu.

- 1. Souhlasíš s úvodním heslem? Zažíváš něco takového ve své realitě i ty, tedy že raději trávíš svůj volný čas před obrazovkou počítače či u tabletu? Proč?**

.....

- 2. Je na popisu trávení volného času hlavním hrdinou něco zvláštního?**

Kdy a kde se hlavní hrdina nachází? Jak si toto místo ty sám představuješ?

.....

- 3. Kdo je to *gunter*?**

.....

- 4. Proč byl hrdina příběhu jako malý hlídán virtuálním děvčetem? Co myslíš? Myslíš si, že něco takového může být užitečné? Chtěl bys být také takto vychováván?**

.....

**5. Jakým způsobem odhalil hlavní hrdina pravdu? O jaké pravdě vlastně mluví?
Co by to mohlo být?**

.....

**6. Co znamená slovní spojení „medvědí služba“? Kam tímto slovním spojením autor
míří?**

.....

Ukázka z knihy

„Jak -?“ To bylo jediné, co jsem ze sebe dokázal vypravit.

„Jak jsme zjistili, kdo jste? A kde bydlíte?“ Usmál se. „Snadno. Zvoral jste to, hochu. Když jste se nechal zapsat do systému veřejného školství v OASIS, dal jste jim své jméno i adresu. Nejspíš aby vám mohli poštou zasílat vysvědčení.“

Měl pravdu. Jméno mého avatara, mé pravé jméno a domácí adresa, to všechno bylo uloženo v mojí privátní studentské složce, k níž měl přístup pouze ředitel. Byla to hloupá chyba, jenže já se zapisoval rok předtím, než soutěž začala. Než se ze mě stal gunter. Než jsem se naučil skrývat svou identitu ve skutečném světě.

„Jak jste přišli na to, že studuju Online?“ zeptal jsem se. Odpověď jsem znal už dopředu, ale potřeboval jsem získat trochu času.

„Posledních pár dnů kolují po gunterských diskusních fórech pověsti, že vy a váš kamarádíček Aech chodíte do školy na Ludusu. Když se to k nám doneslo, rozhodli jsme se zkontaktovat pár zaměstnanců VŠO a nabídnout jim úplatek. Tušíte, jak málo si takový člověk ve školství ročně vydělá, Wade? Je to skandál. Jeden ředitel byl tak laskav, že vyhledal ve studentské databázi avatara jménem Parzival, a hádejte co?“

Vedle živého videopřenosu z Komínů se objevilo další okno. A v něm se ukázal celý můj studentský profil. Moje plné jméno, jméno avatara, studijní označení (Wade3), datum narození, číslo sociálního pojištění a domácí adresa. Záznamy o studijních výsledcích. Bylo tam všechno, i fotka ze staré ročenky pořízená před pěti lety - těsně předtím, než jsem přestoupil do školy v OASIS.

„Máme i školní záznamy vašeho kamaráda Aecha. Ten byl ale dost chytrý, aby při zápisu uvedl falešné jméno i adresu. Takže najít jeho nám bude trvat o trochu déle.“

1. **Jak se hlavní hrdina příběhu cítí? Dá se o jeho pocitech na základě tohoto textu něco říct?**

.....

2. **O čem daná ukázka asi vypovídá? A podle kterých pasáží?**

Nápověda: *gunter Parzival*

.....

3. **Nyní asi už tušíš, o co v ukázce jde. Zkus prosím navrhnout scénu, která této předcházela.**

.....

4. **Zamyslel ses někdy nad tím, co vše o sobě sdílíš na internetu? Dáváš si pozor na to, co sdílíš? Proč ano, proč ne? Co si myslíš o sdílení?**

.....

5. **Přečti si následující článek a použij metodu: VÍM, DOZVĚDĚL JSEM SE, CHCI VĚDĚT.**

Google má o vás údaje velikosti mnoha milionů wordovských dokumentů:

Autor tohoto přehledu zažádal Google o stažení všech svých dat o své osobě. Dostal soubor o velikosti 5,5 GB, což jsou asi 3 miliony wordovských dokumentů.

Obdobný materiál má na vás Facebook. Jeho celkový osobní dokument o vás má asi 600 Mb, tedy asi 400 000 wordovských dokumentů. Tady najdete data, která o vás shromažďuje:

Facebook: <https://www.facebook.com/help/131112897028467>

Facebook o vás ukládá všechno. Má přístup k webkameře na vašem počítači a k vašemu mikrofonu. Zná vaše kontakty, vaše emaily, historii vašich telefonátů, hry, které hrajete, vaše fotografie a videa, vaši hudbu, vaši vyhledávací historii, jaké rozhlasové stanice posloucháte.

Google ví, jaké akce jste kdy navštívili. Google má informace, které jste vymazali. Google ví, kde cvičíte. Google má vaše fotografie, pořízené za mnoho let. Google má všechny emaily, které jste kdy poslali. Google má všechny reklamy, na které jste se kdy podívali nebo na které jste klikli. Všechny aplikace, které jste kdy použili, všechny internetové stránky, které jste kdy otevřeli a kdy. Má také všechny obrázky, které jste kdy hledali a uložili, všechny lokace, které jste kdy hledali a uložili, historii veškerého vašeho vyhledávání a všechna videa na YouTube, která jste kdy hledali nebo na která jste se dívali.

Tyto informace mohou být zneužity miliony způsobů. Říkáte, že nejste terorista. Proč jste tedy na Googlu vyhledávali Isis? Pracujete u Googlu a podezříváte manželku? Žádný problém: Máte chronologický záznam všeho, co kdy dělala za posledních deset let. Toto je jedna z nejšílenějších skutečností o dnešní době. Nikdy bychom nedovolili vládě či nějaké korporaci, aby si umístila kamery nebo mikrofony do našich domovů nebo do našich lokací a sledovala nás. Ale udělali jsme to sami, protože, zatraceně, my se přece chceme dívat na ta hezká videa o těch psících!¹⁰⁵

¹⁰⁵ Budete ohromeni: Všechna data, která o vás mají Google a Facebook. *Britské listy*[online]. 2018-03-28 [cit. 2018-06-21]. Dostupné z: <https://blisty.cz/art/90406-budete-ohromeni-vsechna-data-ktera-o-vas-maji-google-a-facebook.html>

VÍM	DOZVĚDĚL JSEM SE	CHCI VĚDĚT

Příloha 5 – Pracovní list č. 5

Pracovní list č. 1

Ursula Poznanski: Erebos

1. Prohlédni si obrázek a zkus k němu napsat vše, co tě napadne.

.....

.....

.....

.....

.....

2. Zkus odhadnout, co znamená slovo EREBOS.

Slyšel jsi to slovo už někdy? Co v tobě vyvolává za pocity?

.....

.....

Ukázka z knihy č.1:

„Ušklíbil se. Erebos znělo podobně jako Eros. Možná to byl nějaký program na seznamování? To by k Brynne pasovalo, a na to mohla rovnou zase zapomenout.

Zapnul počítač, a zatímco nabíhal, došel si do obýváku pro deku a hodil ji přes záda.

Měl před sebou nejméně čtyři hodiny nerušeného klidu. Spíš ze zvyku, ale i proto, aby ještě trochu zvýšil napětí, zkontroloval nejdříve e-maily (tři reklamy, čtyři spamy a zahořklá zpráva od Betthanyho, který všem, kdo ještě jednou neprijdou na trénink, sliboval nejhrůznější následky).

Právě když chtěl otevřít Facebook, ozval se mu přes ICQ Finn.

„Nazdar bráško, jak se daří?“

Nick se bezděčně usmál.

„Všechno v pohodě.“

Když dochatoval s bratrem, podíval se Nick ještě na Emilyinu stránku devianart,

3. Pokus se svými vlastními slovy vysvětlit, co znamenají tato slova:

reklama

spam

ICQ

Facebook

Devianart

DVD

4. Napiš. Z těchto věcí jsem se ve svém životě setkal s:

.....

5. Uveď tři tebou nejpoužívanější aplikace a zamysli se, která z nich by se dala zdokonalit a jakým způsobem?

Nastiň problém, který aplikace má a pokus se ho na papíru slovy vyřešit.

.....

Ukázka z knihy č. 2:

„Instalační okno ukázalo pochmurný obrázek. V pozadí bylo vidět rozpadající se věž uprostřed vypálené krajiny. Před věží byl v holé zemi zapíchnutý meč, na jehož rukojeti byl přivázaný červený šátek. Ten se třepotal ve větru jako poslední připomínka života v mrtvém světě. Nad tím, také červený, se klenul nápis ‚Erebos‘.

Nickovi se sevřel žaludek. Zesílil zvuk.

6. Určitě hraješ nějaké hry, nebo jsi někdy hrál. Zkus popsat úvod nějaké hry.

Inspiraci „Jak“ nalezneš v textu.

.....

.....

.....

.....

Ukázka z knihy č. 3:

„S každým novým dnem ztrácí moje realita na významu. Je hlasitá a bez řádu, nepředvídatelná a náročná.

Co vlastně realita umí? Umí vyvolat hlad, žízeň, nespokojenost. Způsobuje bolest, bije kolem sebe nemocí, naslouchá směšným zákonům. Především je ale konečná. Vždy vede ke smrti.

Co se počítá a má sílu, jsou jiné věci: nápady, vášně, dokonce šílenství. Vše, co se vyvyšuje nad rozum.

*Odnímám realitě svůj souhlas. Odepírám jí svou pomoc. Podléhám vábení utéct před světem a vrhám svým srdcem do nekonečnosti nereálna.*¹⁰⁶

1. Dokázal bys na základě této ukázky říct, co se s hrdinou nyní děje?

Jaké jsou jeho pocity při hraní hry? Jaký vede nyní život?

.....

.....

2. Zažil si nebo zažíváš občas něco podobného? Pokud ano, můžeš nám o tom sdělit něco víc? Stalo se ti to při hraní počítačové hry, nebo nějaké jiné činnosti?

.....

.....

3. Myslíš si, že nás počítačové hry nějakým způsobem ohrožují? Kdy a jak?

.....

.....

¹⁰⁶ POZNANSKI, Ursula. *Erebos: Hra, která zabíjí*. 1. vyd. Praha: Fragment, 2011, s. 144

Příloha 6 – Pracovní list č. 6

Ursula Poznanski

Erebos

Úkol č. 1:

„Neprozrad' nic o Erebosu. Ani v nejmenším. Vysvětli novici, že mu tím prokazuješ obrovskou laskavost. Protože tu mu prokazuješ, věnuješ mu celý jeden svět. Ujisti se o jeho mlčenlivosti. Vysvětli mu, že tento dar nesmí nikomu ukázat. Vysvětli mu to tak, aby tomu uvěřil. Také mu vysvětli, že do světa Erebosu může vstoupit jen sám, beze svědků. Tak jako ty. A dohlédni na to, aby do něj vstoupil brzy. Nebo vstoupila.“

Posel s nápojem jemně zamává.

„Dokud se zde neobjeví nový bojovník, nebudeš mít přístup ani ty. A ty přece nechceš propást začátek bojů v aréně.“

Sarius polkne.

„Ale teď je hluboká noc, zítra je neděle! Jak mám tak rychle...“

„To není můj problém. Jsi mazaný bojovník – a chceš dosáhnout třetí úrovně. Pokud ti to bude trvat déle, boje prostě proběhnou bez tebe.“

Sarius zůstane jako opařený. Jak to mám tak rychle provést? V žádném případě nechce boje propást. Když se teď stane trojkou a bude se v aréně trojkou a bude se v aréně dobře bít, mohl by se už zítra stát čtyřkou!

„Už tě někdo napadl?“ chce vědět posel.

„No jo, asi jo.“

„Kdo to je?“

„Kamarád. Jamie Cox. Myslím si, že tu ještě není.“

„Aha. Jamie Cox. A když ne on, kdo pak?“

Emily, pomyslí si Sarius. S nikým jiným bych se tak rád nedělil o tajemství jako s Emily.

„Ještě znám jedno děvče, kterého bych se mohl zeptat,“ řekne.

„Jak se jmenuje?“

To nechce říct. Nechce.

„Je to Emily Carverová?“ zeptá se posel spíš mimochodem než zvědavě.¹⁰⁷

¹⁰⁷ POZNANSKI, Ursula. *Erebos: Hra, která zabíjí*. 1. vyd. Praha: Fragment, 2011, s. 184

1. Kdo je Sarius?

.....

2. Jaká další postava se v ukázce objevuje?

.....

3. Co tato postava požaduje po hlavním hrdinovi a jakým způsobem?

.....

4. Vypiš pokyny, které byly Sariusovi přestřeny, že musí dodržet.

.....

.....

.....

.....

.....

5. Jak se hlavní hrdina cítí? Proč se tak cítí?

.....

.....

6. Kdo si myslíš, že je Emily?

.....

7. Napiš pokračování. Pamatuj, co vše bylo Sariuovi nařízeno, aby dodržel.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Úkol č. 2

Přečti si následující dvě ukázky a pokus se přijít na to, co je spojuje:

Ukázka č.1

„Byl bych rád, kdybys mi Nicku, pomohl. Chci být zcela upřímný – zatím jsem v boji nebyl příliš úspěšný. Pár žáků, kteří byli vyloučeni, se mnou mluvilo. Ale na jejich počítači se již hra nedá najít. Myslím si, že policejní specialisté by měli víc šancí, ale polici mohou zapojit teprve ve chvíli, kdy se něco stane.“ Vzdychl. *„A já mám velký strach, že se něco stane. Ty ne?“*¹⁰⁸

Ukázka č. 2¹⁰⁹

¹⁰⁸ POZNANSKI, Ursula. *Erebos: Hra, která zabíjí*. 1. vyd. Praha: Fragment, 2011, s. 184

¹⁰⁹ POZNANSKI, Ursula. *Erebos: Hra, která zabíjí*. 1. vyd. Praha: Fragment, 2011, s. 196

Nick povytáhl z tašky termosku. Potichu to zašplouchalo, musela být ještě z půlky plná. Když odšrouboval víčko, cítil srdce až v krku. Mátový čaj. Lahvička s léky ho tlačila v kapse, jako by se hlásila o slovo.

Mohl bych to udělat. Teď. Rychle.

Ne není přece blázen! Co tady k čertu vůbec dělá?

Ještě rychleji než víčko odšrouboval, Nick termosku zase zašrouboval, tričkem otřel otisky prstů z chromovaného povrchu a lahev zase strčil do kožené tašky.

...

Lahvičku s léky hodil po vyučování do jednoho z odpadkových košů u metra a najednou se cítil překvapivě lehce. Šel na to chytře, promyslel si každý detail. V šatně mohl udělat přesně to, co po něm posel chtěl, nikdo mu nebude moct dokázat opak.

Zamysli se:

1. Kde se odehrává první ukázka.
2. Kdo jsou postavy, které vystupují v obou ukázkách.
3. Která ukázka předcházela které?

9. Co myslíš, že se stane nyní s Nickem, když nesplnil úkol v reálném světě?

Projde mu to?

.....

10. Na základě předchozích ukázek a ukázky následující zkus říct, jaký další mechanismus hra používá k dosažení svého cíle:

„Co je tvé největší přání Sariusi? Našel jsi magický Krystal přání.

Využij ho chytře. Co si přeješ? “....

„Nick Dunmore si přeje, aby se Emily Carverová rozešla s Ericem Wuem.

Přeje si, aby spolu už nechodili. “

„Emily Carverová, říkáš. Dobře. Postarám se o to, aby spolu

Emily Carverová a Eric Wu nechodili. “¹¹⁰

¹¹⁰ POZNANSKI, Ursula. *Erebos: Hra, která zabíjí*. 1. vyd. Praha: Fragment, 2011, s. 165

.....

11. Za jakým účelem byla hra patrně vytvořena?

.....

12. Nyní si přečti tuto ukázkou a zkus přijít na to, co se se hrou ve skutečnosti stalo:

Adrian se rozzářil. „*To je Boží jiskra. Tátiv nejzamilovanější projekt. Chtěl, aby si hráči navzájem dávali dárečky nebo se v reálném světě navzájem podrželi. Aby neseděli jen u počítače, ale seznamovali se s novými lidmi. Tak často mi o tom vyprávěl, než...*“¹¹¹

.....

.....

.....

.....

¹¹¹ POZNANSKI, Ursula. *Erebos: Hra, která zabíjí*. 1. vyd. Praha: Fragment, 2011, s. 287

Příloha 7 – Pracovní list č. 7

Terry Pratchett

Johny, jen ty můžeš zachránit lidstvo

Ukázka z knihy¹¹²:

Johny zíral na obrazovku. Hrozně se mu chtělo napsat: Ne, já jsem chtěl říct, že tohle se přece nemůže stát, vy jste mimozemšťani ze hry a nemůžete přece chtít, aby se po vás nestřílelo, v žádné hře žádní emzáci nepřestali emzákovat po obrazovce a nikdy neřekli „*my chceme umřít.*“

Ale pak ho najednou napadlo, vždyť nikdy neměli možnost. Prostě nemohli.

Ale hry jsou teď mnohem lepší.

Původní hry, jako byli třeba staří dobřá Megazoidi, nikdy nevypadaly jako opravdické, natož aby k nim byly ještě příběhy a aby měly grafiku v bůhví kolika barvách.

Tohle asi už bude ta virtuální realita, o které se v poslední době pořád mluví v televizi.

Napsal: *Kdo jste?*

Obrazovka zablikala. Z ní na něj zíralo něco, co se trochu podobalo mlokovi a hodně aligátorovi.

Já velím flotile, hlásila žlutá písmena. Nestřílejte na mě.

Johny napsal: *Já střílím na vás a vy srtííte na mě. TO je ta hra.*

Ale my umíráme.

Johny napsal: *Jatyky někdy umřu, umírám každuo cvíli.*

Ale ty pak žiješ znovu.

Johny se na ta slova chvíli díval. Pak napsal: *Vy ne?*

Ne. Jak by to bylo možné? Když zemřeme, jsme mrtví. Navždy.

Johny znepokojenš napsal: *Ne, to není pravda, protožw při první akxi hned na začátku zničit tři vaše lod+. Hrál jsem to mnohokrát @ vžd:cky tam byl: tiř lodě -*

To jsou pokaždé jiné lodě.

Johny se na okamžik zamysll a pak napsal: *Co se stne, kdyžž vypnu počítač?*

Nerozumíme otázce.

¹¹² PRATCHETT, Terry. *Johny, jen ty můžeš zachránit lidstvo*. Praha: Talpress, 1998, 7 s. ISBN 80-719-7141-3.

To je pitomost, pomyslel si Johnny. Je to prostě jenom taková velice zvláštní hra. Nějaká klička něco co.

Napsal: Proč bych vám měl věřit?

OHLÉDNI SE.

1. Co je to hra? Vytvoř pět lístek.

1. podstatné jméno (název, titul)

2. přídavné jméno

přídavné jméno

3. sloveso

sloveso

sloveso

4. věta

5. synonymum

1. Zapiš název tématu.

2. Zde napiš, jaké emoce v tobě téma hra vyvolává, jaké zažíváš pocity při hraní her, apod.

3. Zde napiš jaký děj nebo činnost se pojí s tématem.

4. Čtyřmi slovy popiš, co v tobě hra vyvolává.

5. Najdeš slovo, které by se mohlo stát synonymním ke slovu hra?

2. V textu podtrhni slova, která nějakým způsobem souvisejí se slovem *média*.

Co jsou to média?

.....

3. Pokus se cizí, mimozemské entitě tato tebou podtržená slova vysvětlit.

Jak tomuto textu rozumíte?

.....

.....

4. Z jakého důvodu mimozemšťané Johnyho kontaktovali ?

.....

4. Uved' zvláštnosti Johnyho písemného projevu a vysvětli, proč k nim došlo:

.....

5. Najdeš v textu pasáž, ve které se říká, s kým vedl Johny rozhovor a jak vypadal?

.....

6. Co se stalo poté, co se Johny ohlédl?

.....

Otázka za 100 bodů:

Kapitánka je podle všeho mlok. Dokázal bys říct, v jakém českém literárním díle se setkáváme s mloky?

Slyšel jsi o tomto díle už někdy něco?

.....

Příloha 8 – Pracovní list č. 8

Terry Pratchett

Johny, jen ty můžeš zachránit lidstvo

Ukázka z knihy¹¹³

Na mateřské lodi ScreeWeejů vládl strašlivý chaos. Ve vzduchu stále ještě visel závoj kouře od posledního útoku a kouřem se sem a tam míhaly nezřetelné postavy, které se pokoušely upravit a opravit věci tak, aby posádka přežila zpáteční cestu.

Kapitánka se opřela v sedadle na rozhlehlém stíněném velitelském můstku. Pod očima měla žluté polokruhy, což byla jasná známka nedostatku spánku. Bylo potřeba udělat tolik věcí... polovina stíhačů byla ve špatném stavu a na palubách nebylo dost prostoru ani zásob pro všechny trosečníky zachráněné ze zničených plavidel.

Zvedl hlavu. Před ním stál střelecký důstojník.

„Tohle není moudré rozhodnutí,“ řekl.

„Je to jediná možnost, která ještě zbývá,“ řekla kapitánka unaveně.

„Ne! Musíme bojovat dál!“

„A zemřít,“ zavrtěla hlavou kapitánka. *„Budeme bojovat a nakonec zemřeme. Tak to chodí.“*

„Pak zemře slavně!“

„V té větě je jedno velmi důležité slovo. A není to slovo ‚slavně‘.“

Střelecký důstojník změnil vztekem barvu z tmavé na světle zelenou.

„Zaútočil na stovky našich lodí!“

„Ale pak přestal.“

„Ale z těch ostatních nepřestal nikdo,“ upozornil ji střelecký důstojník. *„Vždyť jsou to lidé! Nemůžete důvěřovat člověku. Ten střílí na všechno.“*

„On ne,“ řekla. *„Poslouchal nás. Hovořil s námi. To nikdo z těch ostatních neudělal. Možná že je to Vyvolený.“*

Střelecký důstojník se opřel horním párem rukou o stůl a naklonil se k ní.

„No dobrá,“ procedil mezi zuby. *„Mluvil jsem s ostatními důstojníky. Já v legendy nevěřím. Až všichni pochopí, jak strašlivou věc jste udělala, budete zbavena velení!“*

Obrátila k němu unavený pohled.

¹¹³ PRATCHETT, Terry. *Johny, jen ty můžeš zachránit lidstvo*. Praha: Talpress, 1998, 21 s. ISBN 80-719-7141-3.

„ Dobrá,“ přikývla. „Ale zatím pořád ještě jsem kapitánka. Nesu zodpovědnost. Rozumíte? Máte vůbec alespoň nejmenší ponětí, co to znamená? A teď... běžte!“

Nelíbilo se mu to, ale nemohl neuposlechnout.

Mohla bych ho dát zastřelit, pomyslela si. To není špatný nápad. Určitě by jí to ušetřilo množství pozdějších nepříjemností. Dobrá, takže to bude č. 235 na seznamu Věci, které nesmím zapomenout....

1. Kdo jsou to ScreeWeejové? Podívej se na toto slovo dobře. Nenapadá tě z jakých dvou slov vzniklo? Jedno z nich běžně používáme i my.

.....

2. Kde se ukázka odehrává?

.....

3. Jaká situace je v ukázce nastíněna?

.....

4. Pojmenuj jedním slovem: „nezřetelné postavy, které se pokoušely upravit a opravit věci tak, aby posádka přežila zpáteční cestu.“

.....

5. Zvol si některé povolání a rozepiš jej podobně:

.....

6. Vysvětli: „Pod očima měla žluté polokruhy.“

.....

7. Z jakého důvodu střelecký důstojník změnil svou barvu? Znáš nějakou jinou postavu, která mění barvu?

.....

8. Jsi ochotný souhlasit s výrokem: „Vždyť jsou to lidé! Nemůžete důvěřovat člověku! Ten střílí na všechno. “? Pokud ano, uveď proč.

.....

9. Pokus se sepsat onu legendu o Vyvoleném:

.....

.....

.....

10. Myslíte si, že je zamyšlení se kapitánky o důstojníkově skonu správné?

.....

Nepřátelská loď ještě stále visela na svém místě.

Co je to za osobu? Pomyslela si. Jsou sice strašlivě odporní, ale je jich velmi málo.

Jenže se neustále vracejí! Jaké se za tím skrývá tajemství?

Jednou věcí si však můžete být jisti. Posílají skutečně jen ty nejodvážnější a nejlepší.¹¹⁴

11. Proč si kapitánka myslí, že lidstvo do boje posílá jen ty nejschopnější?

.....

12. Zamyslel ses někdy nad tím, co vše musí zvládat bojový pilot?

.....

„Ani ho příliš nepřekvapilo, když se probudil v řídicí kabině hvězdného stíhače.

¹¹⁴ PRATCHETT, Terry. *Johnny, jen ty můžeš zachránit lidstvo*. Praha: Talpress, 1998, 21 s. ISBN 80-719-7141-3.

*Tohle se mu stávalo i s kapitánem Zoomem. Prostě na to musel pořád myslet. Po tom, co jste větší část večera soustředně hráli, šplhali jste pak celou noc po žebřících a vyhýbali se laserovým střelám.*¹¹⁵

13. Jaké dojmy má hlavní hrdina z kabiny, ve které se ocitl?

.....

14. Zdálo se ti už někdy o hře, kterou jsi hrál? Pokud ano, co to bylo?

.....

15. Kolik hodin před spánkem vypínáš počítač/tablet?

.....

16. Vyplň tabulku:

Můj čas na počítači/tabletu:	Ano / Ne	Hodin, minut:	Pocity (co mi to dává, jak se cítím, když tuto činnost některý den vynechám, apod.):
Příprava do školy	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
Sociální síť	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
Hraní her	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
Google	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
Internetové galerie	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
Email, chat	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		

¹¹⁵ PRATCHETT, Terry. *Johnny, jen ty můžeš zachránit lidstvo*. Praha: Talpress, 1998, 23 s. ISBN 80-719-7141-3.

„Rodičům nikdy neřeknete: „Koukejte, fakticky bych potřeboval počítač, protože bych si chtěl strašně zahrát Megasteroidy.“

Ne, to neřeknete. Řeknete: „Hrozně bych potřeboval počítač, protože ho nutně potřebuju kvůli škole.“¹¹⁶

Napiš krátký text na téma:

Já a počítač (tablet) u nás doma

Rodičům nikdy neřeknete:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

¹¹⁶ PRATCHETT, Terry. *Johnny, jen ty můžeš zachránit lidstvo*. Praha: Talpress, 1998, 20 s. ISBN 80-719-7141-3.

Příloha 9 – Pracovní list č. 9

Dimitrij Rus

Jiný svět

Ukázka z knihy¹¹⁷

-Zvolte rasu.

-Vznešený elf.

-Pozor! Hru se vznešeným elfem lze doporučit pouze zkušeným hráčům! Vznešení elfové jsou oddanými věřícími božstev světla, což je automaticky činí nepřáteli všech přívrženců Padlého. Kromě toho se Město Jasu, hlavní město světlých elfů a jejich startovní lokace, nachází poblíž Země Temna. Město samo je sice dobře chráněno před útoky stoupenců Bezejmenného, nicméně již v bezprostředně přilehlých lokacích může docházet k výskytu různorodých emanací sil temna. Opravdu chcete zvolit tuto rasu?

-Ano, potvrzují.

-Gratulujeme vám k výběru rasy! Získáváte rasový bonus +1 jednotka Inteligence za každou úroveň.

Právě kvůli tomuhle na první pohled skromnému bonusu jsem se rozhodl pro elfa. Sto jednotek Inteligence k dobru už na stém levelu rozhodně přijde vhod v každé situaci.

-Zvolte povolání.

-Černokněžník.

Po dosažení úrovně 10 si Černokněžník musí zvolit specializaci Nekromant nebo Rytíř smrti. Vyznavači sil světla obě tato povolání nenávidí, uzavře se vám tak přístup k mnoha úkolům a lokacím.

V okénkách hodnot vlastností zatím svítily samé nuly. Co naplat, pro opravdového narkomana je proces přípravy dávky stejně posvátný jako sama aplikace drogy. Takže s chutí do toho! Hned na začátku jsem zavrhl trapnou metodu, co se hodí leda tak pro ženy v domácnosti, a sice dát všem parametrům po pěti bodech a radovat se, jak jsme pěkně trefili zlatou cestu. Ne, ne cesta k úspěchu vede jedině přes specializaci! Být nejlepší ve své branži, a ne průměrný ve všem.

Takže k čemu chceme dospět? Kdo to vlastně je takový nekromant? Je to kouzelnické povolání, to znamená, že jde o postavu užívající v boji především magii. Specialitou Nekromanta přitom je schopnost přizvat si na pomoc různé nečisté síly, jako jsou kostlivci, zombie, démoni a další nemrtvá havěť.

¹¹⁷ RUS, Dimitrij. *Jiný svět: Hraju, abych žil*. Praha: Fragment, 2017. s. 23.

Nekromant útočí z dálky pomocí kouzel, do žádných rvaček se nehrne a fyzickým úderům nepřítele se nevystavuje. To znamená, že Síla, Obratnost a Odolnost pro mě mají až druhořadý význam.

1. Prostřednictvím této ukázky se dostáváme do virtuálního světa. O jaký svět se jedná? Znáš pojem virtuální realita? Co vše již o tomto pojmu víš?

2. Kreativní úkol:

Zapřemýšlej nad tím, jaké uživatelské prostředí nabídneš svým hráčům pro vytváření jejich avatara (Navrhi toto menu!). Budou si hráči moct vytvořit postavu, která bude blízká realitě, nebo jim ponecháš zcela volnou ruku?

Jak moc svou hru svážeš pravidly?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. Hlavní hrdina si nevybral zrovna jednoduchou postavu, z ukázky je zřejmé proč tomu tak učinil. Přepiš jeho důvody vlastními slovy:

.....

.....

4. Jaká je jeho postava?

Rasa:

Víra:

Bydliště:

Povolání:

Specializace:

Svou práci vykonává pomocí:

5. Jak bys tuto postavu pojmenoval a proč?

6. Jak bys postupoval při výběr své postavy ty?

Seznam možných ras:

Člověk – Elf – **Temný elf** – Trpaslík – **Khajiit** – Serafa – **Dryáda** –
Gnóm – **Půl-ork**

Seznam možných povolání:

Válečník – **Zloděj** – Hraničář – **Čaroděj** – Alchymista – **Astrálník** –
Mnich – Strážce

Jméno:	
Rasa:	
Povolání:	
Hodnoty vlastností (škála 0-10):	
Síla:	
Obratnost:	
Intelligence:	
Vitalita	
Odolnost:	



Síla: Zvyšuje schopnost útoku na blízko a schopnost odrážení a zablokování útoku nepřítele.

Intelligence: Má vliv na osvojování nebojových a magických dovedností.

Obratnost: Zvyšuje přesnost pohybů, efektivitu úhybných manévřů.

Vitalita: Zrychluje proces regenerace procesů.

Odolnost: Určuje množství životů.

7. Co myslíš, proč si zvolil hlavní hrdina tento svět?

.....

8. Co myslí autor oním: „...pro opravdového narkomana je proces přípravy dávky stejně posvátný jako sama aplikace drogy“? Snaží se tím autor knihy něco sdělit?

.....

9. Autor v ukázce nastínil, přes co vede cesta k úspěchu. Souhlasíš s tím, že tento jeho názor platí i ve skutečném životě?

.....

10. Pokus se ukázkou zařadit do subžánru.

(Podívej se na uvedenou nabídku dobře! Možná k sobě i něco patří, a jestli ano, pak je spolu spoj.)

Drama

Science fiction

litRPG

Balada

11. Uved', jaké znáš MMORPG hry:

.....

12. Uved', jaké znáš anime, které vychází z RPG her:

.....

13. Svě odpovědi z úkolu č. 11 a č. 12 porovnej se zbytkem třídy.

Našel si někoho, kdo zná stejné hry, anime?

.....

14. Z těchto dvou posledních úkolů si vyber jednu hru (anime) a udělej na ni krátkou reklamu pro spolužáky. Můžeš pracovat ve dvojici, pokud chceš.

.....

.....

.....

Příloha 10 – Pracovní list č. 10

Dimitrij Rus

Jiný svět

Ukázka č. 1¹¹⁸

Internetová komunita doslova šilela. Asi před dvěma lety se blogy, fanouškovská fóra a herní portály začaly plnit zprávami o záhadných a zlověstných událostech: Lidi se zasekávali ve hře a nemohli se z ní žádným způsobem dostat ven. Ani fyzické vypnutí internetu a odpojení kabiny nevedlo k přerušení spojení s herním serverem. Jak se potom ukázalo, připojení už nebylo potřeba, vědomí se úplně přelilo do herního světa a v reálu zůstávala jen prázdná fyzická schránka bez kapky rozumu.

Nikdo neví, jestli byli i takoví kteří se zasekli, byli vtaženi nebo, jak někdo říká, digitalizovali se v nejjednodušších hrách, jako jsou šachy nebo tertis. Pokud ano, tak to je teda lituju. Ostatně není co závidět ani těm, jejichž vědomí zůstalo viset v různých tankových, leteckých a dalších podobných simulátorech. Ať už je člověku jakkoli fanatickým příznivcem tančičků, každý den se třeba stokrát usmažit v rozžhaveném pancíři zasaženého stroje – to už je pěkné osobní peklíčko!

Mnohem větší štěstí měli ti, kteří se zasekli v plnohodnotných virtuálních světech současných online her. Tisíce, možná miliony čtverečních kilometrů prostoru, ohromě propracované sociální prostředí a svět, který se příliš neliší od toho skutečného.

Handicapovaní a nevléčitelně nemocní lidé se pokoušeli záměrně podstoupit vtažení ve snaze získat zdravé a silné tělo. Co na tom, že bylo jen virtuální... Počítačově obzvláště gramotní důchodci usedali do herních kabin, aby dosáhli nesmrtelnosti - vysněného cíle těch, kteří už počítají na prstech své poslední dny. Vtažení se pro tyhle lidi stalo životní nutností, vtažení bylo najednou obrovsky žádané.

Vlády byly na poplach. Pomocí zákonů stanovovaly časové limity doby, kterou mohl člověk v kabině strávit v režimu plného ponoření do virtuální reality. Virtuální světy, u kterých byl zaregistrován být jen jediný případ vtažení, se dostávaly pod přísnou státní kontrolu. Stejně tak bylo přislíbeno, že se tyto servery nikdy nevypnou.

¹¹⁸ RUS, Dimitrij. *Jiný svět: Hraju, abych žil*. Praha: Fragment, 2017. s. 20

Wikipedie

Web

1. Úkol

Doplň wiki záznam o Virtu:

Heslo z Wikipedie:

Online hra pro více hráčů Jiný svět.



Start projektu: květen 203X.

Počet uživatelů: 48 000 000, přírůstek 1 400 000 hráčů za měsíc.

Typy připojení: 2D/3D, VIRT kabina s úplným nebo částečným ponořením.

Rozloha světa: 1 430 000 km² za měsíc

.....

.....

.....

.....

Je možné někdy dospět k takové budoucnosti?

Ukázka č.2

„Jmenuji se Lada a je mi osmnáct. Od narození nemůžu chodit, rodiče mě odložili hned po porodu. Vyrůstla jsem v domově pro postižené děti. Když jsem dosáhla plnoletosti, měli mi dát vlastní byt, ale podle nové vyhlášky jsem dostala jenom finanční kompenzaci. Co se za ni dá dneska koupit, si asi umíte představit. Známi mi slíbili pomoc, ale místo toho zmizeli i s penězi. Pak ... Pak jsem na fórech, kam píšou lidi s podobnými problémy, hledala způsob jak bezbolestně skoncovat se životem, a náhodou jsem se tam dozvěděla o vztažení.“¹¹⁹

¹¹⁹ RUS, Dimitrij. *Jiný svět: Hraju, abych žil*. Praha: Fragment, 2017. s. 68

1. Vytvoř příběh člověka, který si přeje tzv. „vtažení“ a podaří se mu to.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. Porovnej druhou ukázkou s ukázkou třetí. Která tě víc zaujala a proč?

.....

Ukázka č.3¹²⁰

„Kolik nás v klanu je, to ti říct nemůžu, to ti nemůžu říct, to je tajná informace. Můžu ti jenom říct, že je to trojčíferný číslo. A proč jsme tady... Vidíš tamhletoho modrookýho blondýna, co flirtuje s holkama? Kdybys ho potkal v reálu, tejděn bys z toho nespál. Dvacet minut držel kulometnou palbu z hořícího transportéru v šachu Čechence, aby se nedostali k jejich rozstřílený koloně a nepobili kluky, co ještě žili. Ohořel tam tak, že se psi pochcávali hrůzou, když ho potkali. Ptáš se, proč je takovej člověk tady? Protože tam venku to už není člověk, ale jenom pahýl duše a těla.“

¹²⁰ RUS, Dimitrij. *Jiný svět: Hraju, abych žil*. Praha: Fragment, 2017. s. 71

Ukázka č.3¹²¹

Od průchodu se ozval melodický dětský smích. Bezděky jsme se všichni ohlédlí směrem, kde stála holčička.

Erik tiše poznamenal: „Koukáte, co? Dítě ve virtuálu. Opravdový vtažený dítě.“

„Jak je to možný? Kolik jí je?“ Vyzvídá jsem.

„Dvanáct. Ale digitalizovala se jako jedna z prvních, před dvěma lety. Otec byl voják, docela velký zvíře v jednotce zvláštního nasazení. Skoro pořád na misi, většinou někde, kde je dost horko. Matka zase myslela furt jenom na sebe a na svý wellnessy a manikúry, takže se o holku vlastně nikdo nestaral. Když se tatík dozvěděl, že se digitalizovala, během tří dnů všechno prodal a taky se nechal vtáhnout.“

„A co ta holka?! Vždyť už přece napořád zůstane dítětem!“

„Ve skutečnosti roste! Za poslední rok se vytáhla o půl hlavy, všichni jsou tady z toho paf!“

1. Kolik se v této ukázce objevuje postav?

.....

2. Co myslíš, bylo by dobré zůstat navždy dítětem?

.....

3. Když se zamyslíš nad všemi těmi ukázkami, existuje slovo, které by shrnulo všechny tvé pocity z nich?

.....

4. Zamysli se nad touto větou? Funguje něco takového i reálném světě?

„Naši analytici tvrdí, že je to všechno o tom, co člověk podvědomě chce. Když jsi při síle, aktivní, v pohybu, zkrátka když se cejtíš mladě, tak i tvoje tělo mládne. A naopak,..“¹²²

Nyní se podívej na přístup Ruské federace ke hře:

¹²¹ RUS, Dimitrij. *Jiný svět: Hraju, abych žil*. Praha: Fragment, 2017. s. 239

¹²² Tamtéž, s. 5.

Ukázka č.3¹²³

...Za uplynulý rok 203X jsme v důsledku projevů fenoménu vztažení ztratili 82 000 lidí, což je 3,2 krát víc než v roce předchozím. Je nicméně třeba poznamenat, že zmizení těchto občanů v zásadě vede pouze k posílení genofondu našeho národa a ke snížení ekonomické zátěže státu. Z celkového počtu osob, které se dobrovolně podrobily vtažení, představují přes 89% starci, invalidé, nevléčitelně nemocní, asociální živly nebo jedinci infantilní a neschopní dostatečně se přizpůsobit požadavkům reálného života. Jinými slovy, jde o skupiny obyvatel představující sociální zátěž.“

1. Jak se k celé hře staví RF?

.....

2. Je přístup RF správný – proč ano a proč ne.

.....

Vyhledej na internetu, co znamenají tato slova:

Lebensborn
Eugenika
Darwin
Genocida
Spartánská výchova
Otroctví

1. Vyber z těchto slov jedno, které nejvíce vystihuje ukázkou a přiřpiš k němu tři jiná (z tvé hlavy), která by mohla fungovat jako tzv. tag. Co je to tag?

.....

2. Uved' 2 příklady ke slovu genocida.

.....

3. Nalezni český ekvivalent ke slovu „eugenika“.

¹²³ RUS, Dimitrij. *Jiný svět: Hraju, abych žil*. Praha: Fragment, 2017. s. 5

.....

4. **Ke slovu „spartánská výchova“ vyber ze skupiny slovo, které je mu svým obsahem nejbliže.**

.....

5. **Napiš jeden příklad genocidy ze současného světa (popřípadě let devadesátých).**

.....

Ukázka č.3¹²⁴

Otevřel jsem brašnu a vytáhl z přihrádky sadu dvaceti klíčů. Postupně jsem procházel podél řady klecí, vždycky jsem vybral klíč, jehož značka odpovídala runě na té které kleci, a osvobodil jsem zajatce. Každý z drowů se děkovně uklonil, současně s tím mi vždycky přišlo i oznámení o splnění dalšího questu:

- **Pozor! Úkol: „Svoboda není zadarmo“ splněn.**

Získaná odměna: zkušenost.

- **Váš vztah s frakcí Temná aliance se upevnil!**

Převeď text do podobné podoby:

Medvěd se otočil k zombíkovi, který mu celou tu dobu bezvýsledně bušil do širokých zad. Byl to samozřejmě naprosto marný boj, rozdíl v levelech byl příliš velký. Pokud se petovi už podařilo medvěda trefit, tak rána neprošla skrze jeho obranu a byl z toho zásah s nulovým zraněním. Když paralyzace konečně odezněla, oklepal jsem se a se srdcem v kalhotách přemýšlel, co teď. Pet mě očividně nezachrání, maximálně tu bestii na chvíličku zdrží. Mám na něj pustit DoT nebo Umrlcovu ruku? Obojí bude určitě registrovat. Jediné, co může fungovat, je *Pohlčení života*.

¹²⁴ RUS, Dimitrij. *Jiný svět: Hraju, abych žil*. Praha: Fragment, 2017. s. 239

Kolik zůstalo medvědovi ještě životů? Tak jedno dvě procenta, každopádně ne víc jak sto jednotek. Prubnu to, utéct stejně nestíhám. Označil jsem medvěda jako cíl a aktivoval *Pohlčení.*

.....

.....

.....

.....

Příloha 11 – Pracovní list č. 11

Leopoldo Gout

Génius: Hra

Ukázka¹²⁵

Kiran měl bystré a kulaté oči a já měla dojem, že mi vidí skrz brýle až do těch mých.

„Co v životě chcete nejvíc, Vlčice?“

„Cože?“

„O co vám jde nejvíc?“

„O přístup k informacím,“ řekla jsem, protože přesně vím, co chci. „Chci vědět, co vědí lidé v jiných zemích. **Chci své informace sdílet.** A z všeho nejvíc chci mít možnost říkat, co si myslím.“

„A ti lidé, které natáčíte? Na které hledáte špínu?“

„Ti nás brzdí v pokroku. Myslí si, že mají nárok na majetek jen proto, že mají kousek moci. Chtějí žít ve věžích ze slonoviny a nás si chtějí držet od těla. Jestli si ty věže postavili podváděním a zlodějinou, zbožím jim je.“

Kiran se opřel do sedadla a tiše zatleskal. „Svatá válečnice. Jako já.“

„Proto chodíte na večeri se zkorumpovanými průmyslníky?“

„Zajisté,“ přitakal Kiran.

„Jak tomu mám rozumět.“

„Jsme oba stejní. Díváme se na svět - “ ukázal k okénku a nekonečnému nebi za ním - „a vidíme porouchané systémy a bezmocné lidi, a nevidíme východisko. Oba to chceme změnit. A oba uděláme cokoli, aby se nám to podařilo.“

„Třeba porušíme zákon?“

Kiran se naklonil blíž. Cítila jsem jeho vodu po holení s tóny pomeranč a jasmínu.

„Chci přetvořit svět k našemu obrazu.“

„Našemu?“

„Mému a vašemu,“ řekl Kiran. „K obrazu lidí jako my, lidí nevyčerpaných zkušenostmi a neubitých neúspěchy. Já jsem taky zjistil, že mocní naše problémy nikdy nevyřeší. Oni je způsobili a teď z nich jen tyjí. Když mi bylo devět, sehnal jsem všechny děti ze slumů, které mě byly ochotny poslouchat, a postavili jsme společně počítač. Postavili

¹²⁵ GOUT, Leopoldo. Génius: Hra. Praha: Fragment, 2018, 298 s. ISBN 978-80-253-3562-8.

jsme školu. Vzdělávali jsem se. Víte, jak učitelé nabádají, ať se při přemýšlení nenechávají spoutat konvencemi? Jediný způsob, jak uspět, jak doopravdy změnit svět, je dívat se na něj tak, jako to umějí jen děti. Ty nevědí, že nějaká konvence existují.“

Úkoly:

1. Jakým dojem na Tebe působí postavy?

.....

2. Popiš postavu Kirana.

.....

3. Co chce hlavní postava ve svém životě nejvíce a proč, zkus se zamyslet.

.....

4. Kdo si myslíš, že jsou lidi, které hlavní hrdinka natáčí? Myslíš si, že takoví lidé existují? (Znáš nějaké figle, jak získat o někom informace tak, aniž by o tom on sám věděl?)

.....

5. Kdo v příběhu vystupuje jako největší darebák?

.....

6. Jméno Kiran, je indického původu a znamená „paprsek světla“ nebo „prach“. Proč si myslíš, že autorka vybrala právě toto jméno? Setkal ses někdy s tímto jménem, nebo alespoň s nějakou jeho variantou?

.....

5. Kde si myslíš, že se příběh odehrává?

.....

6. Vysvětli slovní spojení „svatá válečnice“.

.....
**7. Zamysli se a napiš, jak by měl vypadat ideální svět pro všechny lidi a jak pro tebe.
Napiš také v jakém světě bys žít nechtěl.**
.....

Ukázka¹²⁶

Když mě něco rozčílí, programuju.
Říkám tomu programovací terapie. Programování ze vzteku.
Z nenávisti.
Ať je důvod, jaký chce, programuju jako ďábel.
Ani jsem se nenadál a vlámal jsem se do OndScanu. Nejsem žádný hacker. Tím se
nezaýbvám. Ale byl jsem bez sebe. Potřeboval jsem vědět, jestli udělali chybu, nebo ne.
Jestli náhodou omylem nesmazali moje jméno.

Určitě to tak bylo.
A tak jsem se digitálně vloupal skrz jejich promakané zabezpečení, přehoupl jsem se přes
jejich zdi a jako vítr vtrhl na jejich severu. Byl jsem nelítostný voják v digitální válce,
klíčkoval jsem a krčil se, plížil se a přeskakoval. Prsty jsem do klávesnice bušil tak rychle,
že byly celé horké a kluzké potem.

Funguje to jsem tam.
Měl jsem asi tři minuty a deset vteřin.
Bylo to jako kopanec do zubů, když jsem zjistil že moje jméno na seznamu účastníků ze
západního pobřeží není.

1. Napiš definici slova HACKER:

.....
2. Jak podle tebe vypadá a žije hacker?

.....
3. Vyhledej na internetu údaje o těchto hackrech. Co mají společného?

Ke každému jméno uveď jenom to nejdůležitější:

¹²⁶ GOUT, Leopoldo. Génus: Hra. Praha: Fragment, 2018, 298 s. ISBN 978-80-253-3562-8.

KIM SCHMITZ

JULIAN ASSANGE

KEVIN MITNICK

KEVIN POULSEN

4. V jakých případech by ses rozhodl někomu hacnout účet? Kam by ses rád touto neoficiální a zakázanou cestou podíval?

.....
5. Máš osobní zkušenost s tím, že se ti někdo naboural do nějakého účtu? Nebo snad ty někomu?

.....
6. Napiš zásady správného chování na internetu:

.....
.....
.....
.....
.....

7. Vytvoř podobný příběh jako autor Gout. „Vloupání se do sítě“

.....
.....
.....
.....
.....

Vymysli vhodný název tomuto textu¹²⁷

Když jsi hacker, pevné přesvědčení o tvém elitním postavení ti umožňuje porušovat, nebo řekněme raději „přesahovat“, pravidla. Neznamena to ovšem, že *všechna* pravidla jdou k čertu. Pravidla, která hackeři porušují, jsou *nedůležitá* - pravidla natvrdlých hrabivých byrokratů z telekomunikačních společností a ignorantských otrapů z vlády. Hackeři mají *vlastní* pravidla, rozlišující elegantní, elitní chování od chování, které je idiotské, zrádné a odporné. Tato pravidla jsou ovšem nepsaná a prosazovaná neautoritativně, vyžadováním respektu ke skupinovým tradicím. Jako všechny systémy závisující na nevyřčeném přesvědčení, že všichni ostatní jsou fajn kluci, jsou i tato pravidla snadno zneužitelná. Hackerské mechanismy „kolegiálního nátlaku“ - „telefonní soudy“ a ostrakizování - jsou zřídka užívány a zřídka fungují. Při vyřizování účtů mezi hackery se spíše uplatňují jedovaté pomluvy, výhrůžky a elektronické obtěžování, ovšem tyto metody zřídka donutí protivníka k totálnímu ústupu ze scény. Jediným způsobem, jak se opravdu zbavit nějakého hnusného, odporného a zrádného hackera je *předhodit ho policii*. Na rozdíl od mafie či Medelínského kartelu nemůže hackerská elita své zrádce, odpadlíky a potíživý prostě odpravit, takže vzájemné udávání je využíváno překvapivě často.

1. Proč se v textu objevují hvězdičky?
2. Rozuměl si v textu všem uvedeným slovům?
3. Najdi chybu v textu.
4. Jak mezi sebou řeší hackeři spory, pokud se nemají rádi?

¹²⁷ STERLING, Bruce. *Chaos a řád v elektronickém pohraničí: Zátah na hackery XV*. [online]. 2002 [cit. 2018-06-02]. Dostupné z: <http://www.penguin.cz/novinky-view.php?id=475&showc=1>

Anotace

Jméno a příjmení	Bc. Aneta Ovesná
Katedra:	Českého jazyka a literatura
Vedoucí práce:	Mgr. Jana Sladová, Ph.D.
Rok obhajoby:	2018

Název práce:	Didaktické využití literárních textů pro děti a mládež s tematikou počítačových her a virtuálního světa
Název práce v angličtině:	The didactic use of literary texts for children and youth with the theme of computer games and virtual world
Anotace práce:	Teoretická část této diplomové práce objasňuje teorii videoher a virtuální reality. V praktické části práce jsou představeny vybrané texty, které lze využít k rozvoji čtenářské gramotnosti žáků druhé stupně základní školy.
Klíčová slova:	Videohry, počítačové hry, sociální sítě, média, knihy
Anotace v angličtině:	The theoretical part of this thesis focuses on the theory of videogames and virtual reality. The empirical part presents selected texts which can be use for the development of reading literacy of pupils the lower-secondary school in the Czech Republic.
Klíčová slova v angličtině:	Videogames, PC games, Virtual reality, Social networks, Media, books
Přílohy vázané k práci:	11 příloh: Příloha 1 – Pracovní lis č. 1 Příloha 2 – Pracovní list č. 2 Příloha 3 – Pracovní list č. 3 Příloha 4 – Pracovní list č. 4 Příloha 5 – Pracovní list č. 5

	Příloha 6 – Pracovní list č. 6 Příloha 7 – Pracovní list č. 7 Příloha 8 – Pracovní list č. 8 Příloha 9 – Pracovní list č. 9 Příloha 10 – Pracovní list č. 10 Příloha 11 – Pracovní list č. 11
Rozsah práce:	114
Jazyk práce:	český