

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI

FAKULTA PEDAGOGICKÁ

KATEDRA VÝTVARNÉ KULTURY

Školní mládež a vizualita, audiovizualita
počítačových her

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Bc. Zdeňka Boříková

Učitelství výtvarné výchovy pro SŠ a ZUŠ

Vedoucí práce:

PhDr. Jan MAŠEK, Ph.D.

Plzeň 2016

Prohlašuji, že jsem práci vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury a zdrojů informací.

V Plzni 15. dubna 2016.....

Děkuji vedoucímu diplomové práce PhDr. Janu Maškovi, Ph.D. za odborné vedení a rady při zpracování práce a Mgr. Anně Paulové za poskytnutí informací o svých žácích Základní školy v Poběžovicích.

V Plzni 15. dubna 2016.....

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI

Fakulta pedagogická

Akademický rok: 2014/2015

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Bc. Zdeňka BOŘÍKOVÁ**
Osobní číslo: **P14N0125P**
Studijní program: **N7504 Učitelství pro střední školy**
Studijní obor: **Učitelství výtvarné výchovy pro střední školy a základní umělecké školy**
Název tématu: **Školní mládež a vizualita, audiovizualita počítačových her**
Zadávající katedra: **Katedra výtvarné kultury**

Z á s a d y p r o v y p r a c o v á n í :


Autorka se ve své práci zaměří na analýzu vybraného vzorku počítačových her, kterými se baví školní mládež v současné době v základním školství. Provede analýzu daných herních prostředí v kontextu vizuality, audiovizuality, narativity a výtvarného zpracování, včetně typu a charakteru hry s cílem formou sémiotické analýzy zhodnotit jejich vliv na výtvarné a etické cítění mládeže, včetně možného vlivu na její psychosomatický rozvoj.

V mediálně pedagogické části na konkrétních příkladech doporučí učitelské a rodičovské veřejnosti, které typy scén a počítačových her jsou vhodné a žádoucí pro osobnostní rozvoj žáka a jeho výtvarně-estetické cítění. Podobně dále identifikuje hry, které jsou naopak nevhodné z hlediska jejich problematického vlivu na zdravý vývoj a etické cítění dětí a mládeže.

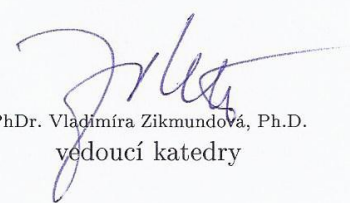
Rozsah grafických prací: **vyplyne ze zprac. DP**
Rozsah pracovní zprávy: **60 - 80 stran textu formátu A4**
Forma zpracování diplomové práce: **tištěná**
Seznam odborné literatury: **viz příloha**

Vedoucí diplomové práce: **PhDr. Jan Mašek, Ph.D.**
Katedra výtvarné kultury

Datum zadání diplomové práce: **12. prosince 2014**
Termín odevzdání diplomové práce: **15. dubna 2016**


Doc. PaedDr. Jana Coufalová, CSc.
děkanka




PhDr. Vladimíra Zikmundová, Ph.D.
vedoucí katedry

V Plzni dne 20. února 2015

Obsah

| | |
|---|----|
| Obsah..... | 1 |
| Anotace | 3 |
| Annotation | 3 |
| Úvod..... | 4 |
| 1. Metodika..... | 7 |
| 2. Výsledky dotazníku | 9 |
| 3. Analýza vzorku počítačových her..... | 14 |
| 3.1. Grand Theft Auto..... | 14 |
| 3.2. Counter Strike | 20 |
| 3.3. League of Legends..... | 24 |
| 3.4. The Sims | 28 |
| 3.5. World of Tanks | 33 |
| 4. Žánry počítačových her | 38 |
| 4.1. Akční počítačová hra..... | 38 |
| 4.2. Arkáda..... | 39 |
| 4.3. Strategie..... | 40 |
| 4.4. Simulátor | 41 |
| 4.5. Role playing game..... | 42 |
| 4.6. Adventura..... | 42 |
| 5. Počítačové hry vhodné pro osobní rozvoj žáka..... | 44 |
| 5.1. Hohokum..... | 44 |
| 5.2. The Unfinished Swan | 47 |
| 5.3. Journey | 49 |
| 7. Vliv na výtvarné a etické cítění mládeže | 51 |
| 8. Vliv na psychosomatický rozvoj mládeže | 53 |
| 8.1. Závislost na on-line hraní..... | 54 |
| 9. Hráčský slovník | 58 |
| 9.1. Chatové zkratky v on-line hrách..... | 58 |
| 9.2. Zkratky a výrazy v obecném hovoru mezi hráči | 59 |
| Závěr | 60 |
| Resumé..... | 61 |
| Seznam použité literatury | 62 |
| Seznam doprovodných materiálů v textu | 64 |
| Seznam grafů | 64 |
| Seznam obrázků..... | 64 |

| | |
|---|-----|
| Seznam příloh | I |
| Výzkumné materiály | II |
| Grafy odpovědí v dotazníku dle pohlaví a věku | III |
| Návrhy výtvarných úkolů..... | VI |

Anotace

Téma práce je Školní mládež a vizualita, audiovizualita počítačových her. Práce se zaměřuje na analýzu vybraného vzorku počítačových her, kterými se baví školní mládež v současné době v základním školství. Práce dále obsahuje analýzu daných herních prostředí v kontextu audiovizuality, narativity, vizuality a výtvarného zpracování. Vliv na výtvarné a etické citění mládeže, včetně možného vlivu na její psychosomatický rozvoj. V mediálně pedagogické části na konkrétních příkladech doporučuji učitelské a rodičovské veřejnosti počítačové hry vhodné a žádoucí pro osobnostní rozvoj žáka a jeho výtvarně-estetické citění.

Annotation

This thesis named Students and visuality, audiovisuality of computer games. The work focuses on the analysis of a selected sample of computer games which are playing school children currently in primary education. The work also includes analysis of the gaming environment in the context audiovizuality, narrative, visuality and visual processing. Influence on art and ethical sensibilities of children, including the possible effect on the psychosomatic development. In pedagogical part of specific examples I recommended to teachers and parents computer games appropriate and desirable for the personal development of students and their artistic- esthetic sensibilities.

Úvod

Ve své práci se zaměřuji na analýzu vzorku počítačových her, kterými se baví současná mládež ve věku od deseti do patnácti let. Zabývám se podrobným popisem herních prostředí v kontextu vizuality a výtvarného zpracování, audiovizuality a narativity. Každá z analyzovaných her je doplněna historií vývoje a obsahem konkrétní hry. Dále hodnotím možný vliv na výtvarné a etické cítění mládeže, včetně možného vlivu na její psychosomatický rozvoj. V mediálně pedagogické části představuji učitelské a rodičovské veřejnosti, počítačové hry vhodné pro osobní rozvoj žáka.

Domnívám se, že tematika počítačových her je v současné době značně aktuální a často diskutovaná. V souvislosti tohoto tématu mě zaujal článek Jaroslava Vančáta, který se otázkou nových médií a jejich využití ve školství zabývá. „Místo polemiky, zda nová média ve výtvarné výchově ano, či ne, nastupuje mnohem závažnější otázka a to, jakým způsobem tento fenomén ovlivňuje či přímo mění obsah výtvarné výchovy a její výuku“.¹ Věda a pokrok jdou neustále kupředu a učitelé by tento fakt měli respektovat. Jak jsem již mohla pozorovat z výsledků dotazníku, je zcela evidentní, že nemalá část žáků základních škol tráví svůj volný čas hraním počítačových her. Proto si myslím, že je důležité ji věnovat pozornost a snažit se pochopit motivy, které žáky vedou k hraní konkrétních her. Během svého života jsem se častokrát setkávala s velice negativním postojem vůči hráčům počítačových her. Bohužel soudy často vynášeli lidé, kteří se nikdy nesnažili proniknout do tohoto světa nebo alespoň se pokusit nalézt pochopení pro lidi, kteří vnímají virtuální svět jako nedílnou součást svého osobního života. Díky své práci jsem se o tento svět začala aktivně zajímat se snahou o porozumění hráčům a samozřejmě i hrám samotným. Začala jsem zjišťovat, že informace které vnímá běžná veřejnost, jsou častokrát zkreslené

¹ VANČÁT, Jaroslav. Jak se proměňuje obsah výtvarné výchovy v důsledku uplatnění nových médií a jak je možné využívat informační a komunikační technologie (ICT) ve výuce VV. *Metodický portál: Články* [online]. 04. 02. 2016, [cit. 2016-03-24]. Dostupný z WWW: <<http://clanky.rvp.cz/clanek/c/z/20669/JAK-SE-PROMENUJE-OBSAH-VYTVARNE-VYCHOVY-V-DUSLEDKU-UPLATNENI-NOVYCH-MEDII-A-JAK-JE-MOZNE-VYUZIVAT-INFORMACNI-A-KOMUNIKACNI-TECHNOLOGIE-ICT-VE-VYUCE-VV.html>>. ISSN 1802-4785.

nebo chybně chápané. Hraní počítačových her by nemělo být jen odsouzeníhodné a bráno jako neefektivní volnočasová aktivita mladistvých. Může mít i svou kladnou stránku. Dospěla jsem k názoru, že témat, která se zde vynořují, je vsutku veliká spousta. Téma počítačových her je pouze pomyslnou kapkou v moři zvaném Nová média nebo masová komunikace. Když budeme pátrat hlouběji, zjistíme, že zde nalézáme spojitost s tvorbou videí, animací, hudby, reklamy, vektorové grafiky, v některých případech historií, sociologií, psychologií apod. Témata, která zde objevujeme, mají široký záběr a měli bychom se jimi s žáky zabývat a pomáhat jim mezi nimi nalézat tyto spojitosti. „*V současné době je dosah různých forem masové komunikace i do mediálně didaktického prostoru, podléhajícího převážně záměrnému působení vzdělávací instituce, velmi podstatný a nelze jej jen tak opomíjet a neřešit.*“² Neustále slýcháme o nutnosti žáky učit vizuální gramotnosti, která v 21. století nabyla na vážnosti. Mnoho učitelů, však stále ještě netuší jak. Zastávají názor, že výtvarná výchova je založena na spontaneitě a tvořivosti, kterou docílí výhradně skrze tradiční výtvarné techniky. „*Ulpívání na námětových stereotypech aktuálních před desítkami let, nekritické přijímání cizích nápadů a zaručených návodů, zaměňování cílů, úkolů a prostředků výtvarně výchovného působení, spatřování smyslu výtvarné výchovy v pouhém osvojení technických dovedností, spojování představ o moderním pojetí výtvarné výchovy pouze zařazováním nových, netradičních výtvarných technik, omezení škály výtvarných prostředků a činností s nimi pouze na některé z nich*“.³ Tváří se tedy, jako by se jich problematika vizuální gramotnosti nebo nových médií vůbec netýkala. Na druhou stranu si však musíme uvědomit, že spousta učitelů výtvarné výchovy absolvovala studium před více než dvaceti lety. Pojem Nová média byl poprvé použit v 60. letech 20. století Marshalllem McLuhanem, avšak do povědomí lidí žijících v Čechách se dostal až po pádu socialismu, tedy až po roce 1989. To znamená, že spousta starších učitelů tento pojem v dobách svého studia neznala a neznala ani obecnou charakteristiku multimediální výchovy. Jak tedy

² MAŠEK, Jan, ed., SLOBODA, Zdeněk, ed. a ZIKMUNDOVÁ, Vladimíra, ed. *Mediální pedagogika v teorii a praxi: sborník příspěvků z mezinárodní konference o mediální výchově a pedagogice: Plzeň, 17.-18. června 2009*. Plzeň: Západočeská univerzita, Fakulta pedagogická, ©2010. 229 s. ISBN 978-80-7043-851-0, str. 75

³ HAZUKOVÁ, H.: (1998) Výtvarná výchova jako integrovaná a integrující složka primárního vzdělávání. In VYSKOČILOVÁ, H. (Ed.) *K současným problémům vnitřní transformace primární školy*. Praha: Pedagogická fakulta UK, 1998, s. 126

zajistit, aby si učitelé průběžně doplňovali své znalosti z oblasti výtvarné výchovy nebo změn paradigmat a aktivně je využívaly ve svých hodinách? Netvrdím, že by učitelé měli přetřansformovat tradiční pohled na výtvarnou výchovu na ryze mediální výchovu. Měli by se však snažit nalézt vhodný kompromis mezi těmito dvěma přístupy.

Toto téma jsem se snažila zpracovat objektivně a nezaujatě. Naleznete zde snahu o pochopení tohoto světa a hlavně pochopení lidí, kteří v tomto světě žili nebo žijí. Myslím si, že není správné před tímto tématem zavírat oči a hráče, nějak škatulkovat či soudit. Troufám si tvrdit, že děti, které se stanou závislé na virtuálním životě, bude přibývat a ne naopak. V momentě, kdy se dítě stane úspěšným ve světě jiném, nemá přeci důvod toto prostředí opouštět. Opouštět svět, ve kterém ho někdo uznává, někam patří. Domnívám se tedy, že by rodiče nebo učitel měli žákovi pomoci nalézt se ve světě reálném. Neodsuzovat dítě aniž by hledali příčinu toho, proč se do virtuálního světa neustále vrací.

Jako podklady k vytvoření této práce mi sloužily výsledky dotazníku a rozhovory s hráči počítačových her, které považuji za velmi podnětné a přínosné. Dále jsem čerpala informace z fór a internetových stránek věnovaných počítačovým hrám, odborných článků a literatury.

1. Metodika

V dotazníku jsem převážně volila uzavřené otázky. Rozhodla jsem se tak na základě zaměření výzkumu na žáky základních škol. Myslím si, že v tomto věku žáci nejsou natolik sdílní, abych z výsledků dokázala vytvořit relevantní hodnocení. S tím samozřejmě souvisí i jakási pomoc žákovi nalézt správný výraz nebo slovo, kterým by odpověděl na položenou otázku. V neposlední řadě jsem se pro využití spíše uzavřených otázek rozhodla z důvodu jasných možností odpovědí, které se dají dále zpracovávat v grafech a různých žebříčcích četnosti konkrétních odpovědí.

Dotazníky jsem připravila pro žáky druhého stupně základní školy. Domnívám se, že toto období dospívání je zlomové v životě každého. Člověk začíná hledat sám sebe, svou identitu. Žák je možná poprvé postaven před vážné rozhodnutí týkající se jeho budoucnosti a tou je volba dalšího studia s konkrétním zaměřením, které nemusí být pro některé jednoduché. Proto se často může stát, že svou identitu nalezne právě v postavě, za kterou hraje ve virtuálním světě. Každá hra má svá specifika, na která se váží i charaktery herních postav.

V úvodu dotazníku jsem zjišťovala věk respondenta, jelikož považuji za zajímavé porovnávat výsledky mezi jednotlivými věkovými skupinami. Záměrem bylo vyzorovat, zda existují některé hry, které hraje např. jen určitá věková skupina. V souvislosti tohoto základního rozdělení žáků, jsem do dotazníku zahrнула otázku, zda dotazník vyplňuje dívka nebo chlapec. Pokoušela jsem se vyzorovat, které herní žánry jsou populární mezi děvčaty a které mezi chlapci. Výsledky jsem proto přehledně zaznamenala pomocí grafického znázornění.

První otázka, která se již zabývá počítačovými hrami, zjišťuje, zda respondent na počítači hry vůbec hraje. Pokud je odpověď záporná, dotazník dále nevyplňuje. Mohu tak procentuálně porovnat, kolik žáků tráví svůj volný čas hraním počítačových her a naopak. Další dvě otázky jsou otevřené. Zde zjišťuji, jaká je nejoblíbenější počítačová hra dotazovaného a zda hraje i jiné hry. Jelikož v současné době existuje nespočet počítačových her, není možné vytvořit konkrétní seznam, ze kterého by si žák vybral. Proto jsem volila tyto dvě otázky jako jediné otevřené. V těchto otázkách dávám prostor, napsat důvod, proč je

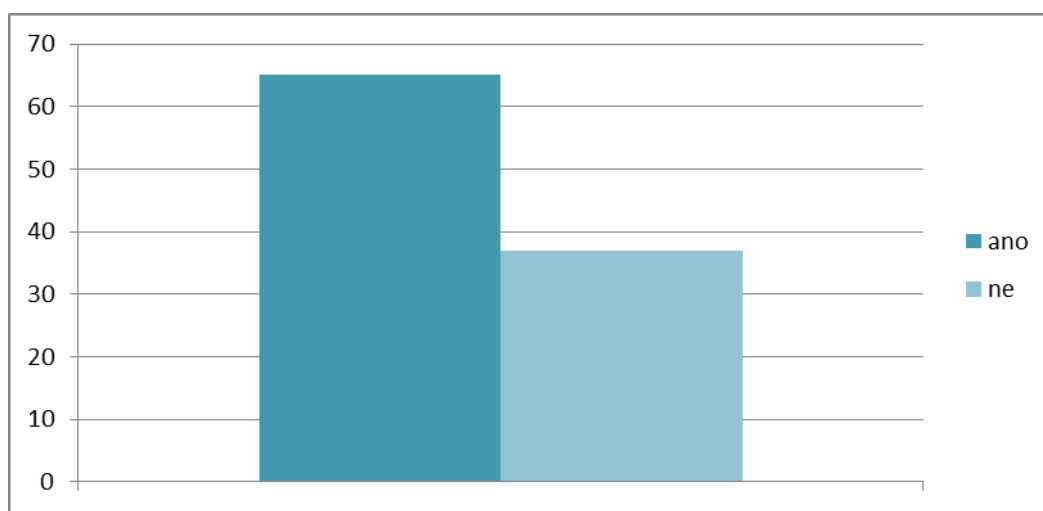
zvolená hra žákova nejoblíbenější. Následující otázka zjišťuje, co žáka na počítačové hře přitahuje. Jako možnosti jsem volila: vizualitu, s vysvětlením že se jedná o grafické ztvárnění hry, příběh, dobrodružství a něco jiného, kam by měl žák doplnit konkrétní odpověď. V této otázce jsem jako odpovědi vybrala tři nejpodstatnější znaky, které lidé na hrách vnímají a samozřejmě i oceňují. Vybírala jsem tak, na základě rozhovorů s lidmi, kteří hrají nebo hráli počítačové hry. Z této otázky vyvozují, co je pro hráče tím nejpodstatnějším rysem konkrétní hry. Následující otázka navazuje na předchozí. Zde zjišťuji důvody, proč dotazovaný hraje počítačové hry. Odpovědi jsem vybírala podle těch, které považuji za ty nejčastěji zmiňované v kontextu hraní počítačových her. Možnosti odpovědi jsem zvolila: únik z reality, něco tvořím, zábava, ve virtuálním světě mohu dělat to, co v reálném nemohu. U poslední odpovědi jsem opět nechala prostor na dopsání konkrétní činnosti. Předpokládala jsem, že žáci budou psát např. sporty, které by rádi dělali, ale rodiče nemají prostředky, aby jim tyto činnosti mohly financovat. V této otázce mně převážně zajímalo, kolik procent žáků bere počítačovou hru, jako únik před něčím v reálném životě. Nebo zda je v tomto věku hra pouze brána jen jako druh zábavy. Poslední otázka zjišťuje, jaký žánr her žáky nejvíce baví. Do odpovědí jsem zařadila základní dělení her: bojové, budovatelské, strategické, logické, naučné, sportovní, závodní a nakonec simulátor života. Vybírala jsem žánry a podžánry, které by žáci mohli znát a tedy snadno z nich vybírat. Zde, jak již vyplývá z otázky, zjišťuji, který herní žánr je u žáků nejpopulárnější a naopak. Odpovědi bych ráda zhodnotila v kontextu smysluplného přínosu pro žáka, který mohou hry nabídnout.

Výsledky testu jsem graficky zpracovala a doplnila je krátkým popisem a v následující kapitole již podrobným komentářem v podobě rozboru konkrétní počítačové hry. Dále jsem jednotlivé výsledky porovnávala z hlediska věku a pohlaví. Otázky jsem se snažila koncipovat tak, aby zjišťovali opravdu jen to základní v kontextu hraní počítačových her. V rámci podkladů pro moji práci jsem vytvořila ještě jeden dotazník, který vyplňovali dospělí lidé, kteří byli závislí na on-line hrách. Myslím si, že v tomto ohledu hraje velikou roli odstup a nadhled, který člověk postupem času získá. Tento dotazník sloužil pouze jako pomocný materiál a v práci se jím podrobně nezabývám.

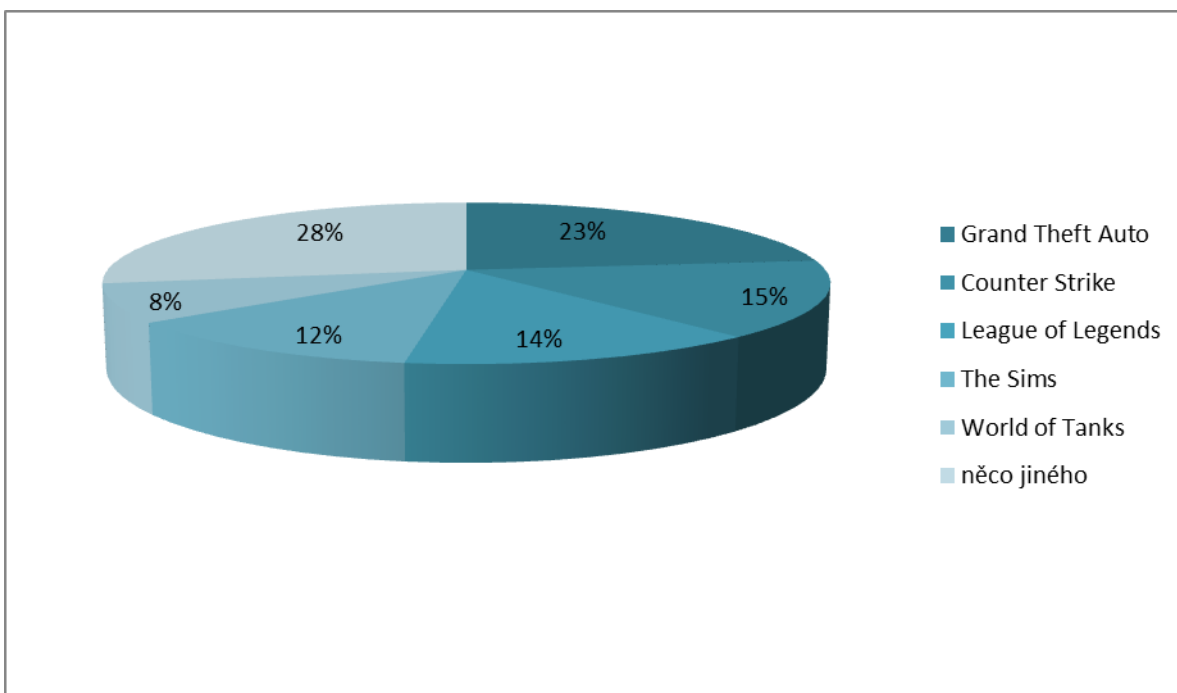
2. Výsledky dotazníku

Výzkumu se účastnilo celkem 102 žáků základní školy v Poběžovicích ve věku 10 - 15 let. Z výsledků dotazníku vyplývá, že 64% žáků hraje počítačové hry. Mezi nejpopulárnější hru patří Grand Theft Auto, kterou volilo 28% žáků. Jedná se o hru, která se objevuje na žebříčku oblíbenosti ve všech věkových skupinách. Jako druhou nejhranější hrou mezi žáky se stala hra s názvem Counter Strike, kterou volilo 15% žáků. On-line hru pro více hráčů League of Legends volilo 14% žáků. Další populární hrou mezi žáky byla zvolena hra The Sims, kterou si jako svoji oblíbenou zvolilo 12% žáků, nejčastěji dívky. Jedná se v podstatě o jedinou hru, ve které se nevyskytují prvky násilí a vulgarismy. Poslední často volenou hrou byla hra World of Tanks, kterou volilo 8% žáků, nejčastěji chlapci. Zajímavá hra, která se objevila u zanedbatelného procenta žáků, byla hra s názvem Minecraft. Jedná se o hru, která rozvíjí kreativitu dětí. Nejčastěji se tato hra objevovala mezi žáky ve věku 10 – 12 let.

Podrobným popisem výše jmenovaných her se budu zabývat v následující kapitole. V této kapitole pouze shrnu výsledky dotazníku v podobě procentuálního vyjádření četnosti konkrétní odpovědi ze strany respondentů.



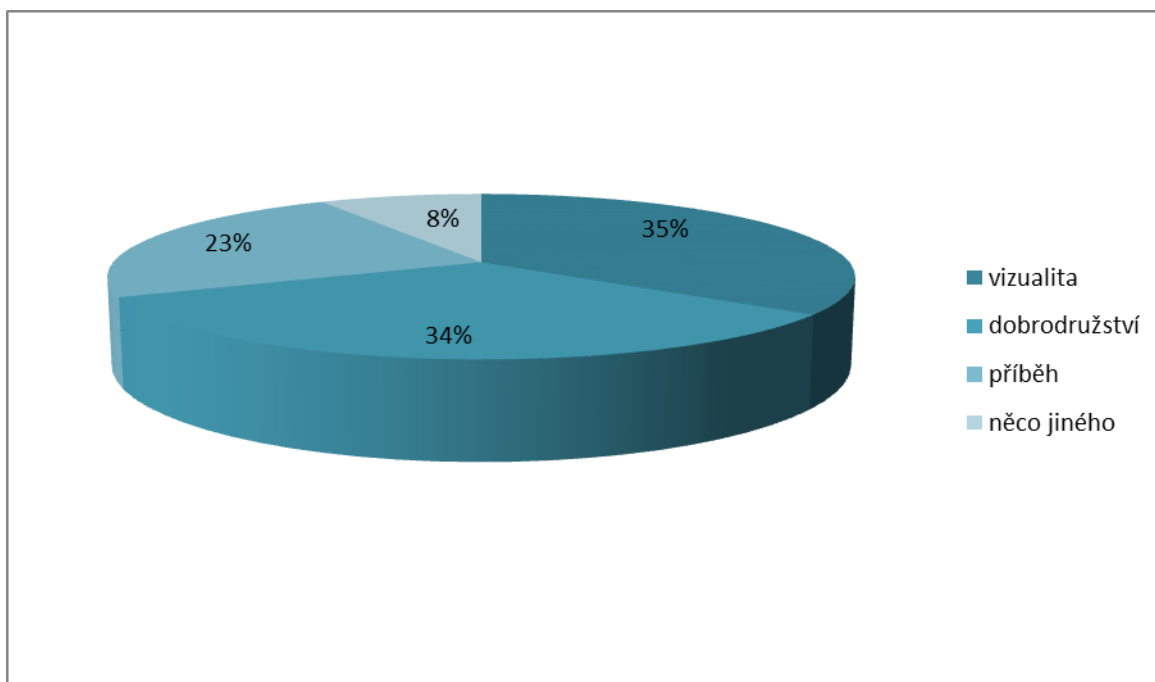
Graf 1: Otázka č. 1: Hraješ počítačové hry?



Graf 2: Otázka č. 2: Jaká je tvoje nejoblíbenější hra?

Na počítačové hře žáci nejvíce oceňují vizualitu, grafické zpracování hry. Tu v dotazníku zvolilo 35% respondentů. Domnívám se, že v dnešní době je právě na grafické zpracování hry, kladen vysoký nárok, jak ze strany uživatele, tak ze strany společnosti, která hru vyvíjí. U mnohých her je již zpracování tak precizní, že se hráč dokáže snadno ztotožnit s postavou a prostředím, ve kterém se pohybuje. Dojem ještě umocňuje fakt, že se tvůrci her snaží často přesně dodržovat fyzikální zákony tak, aby postavy reagovali, co nejméně na podněty ve virtuálním prostředí, které jsou založeny na znalostech reálného světa. O procento méně žáků zvolilo jako přitažlivé dobrodružství. Jedná se vcelku o logický výsledek vzhledem k výběru preferovaných her žáky. Ve většině zvolených her hráč plní mise a za úspěšné splnění postupuje na další úroveň hry a vylepšuje charakter své postavy, která nabývá na hodnotě. Vše je zasazeno do poutavého příběhu, který má za úkol hráče pohltit do virtuálního světa, ve kterém se děj odehrává. Dále byl preferován příběh hry, který volilo 23% žáků. Příběh ve hře má za úkol hráče, co nejvíce vtáhnout do děje a podpořit jeho ztotožnění se s postavou, za kterou hraje. Příběh některých her je často tak dokonale promyšlený, že jej můžeme srovnávat s fiktivními příběhy velkofilmů, které jsou každoročně

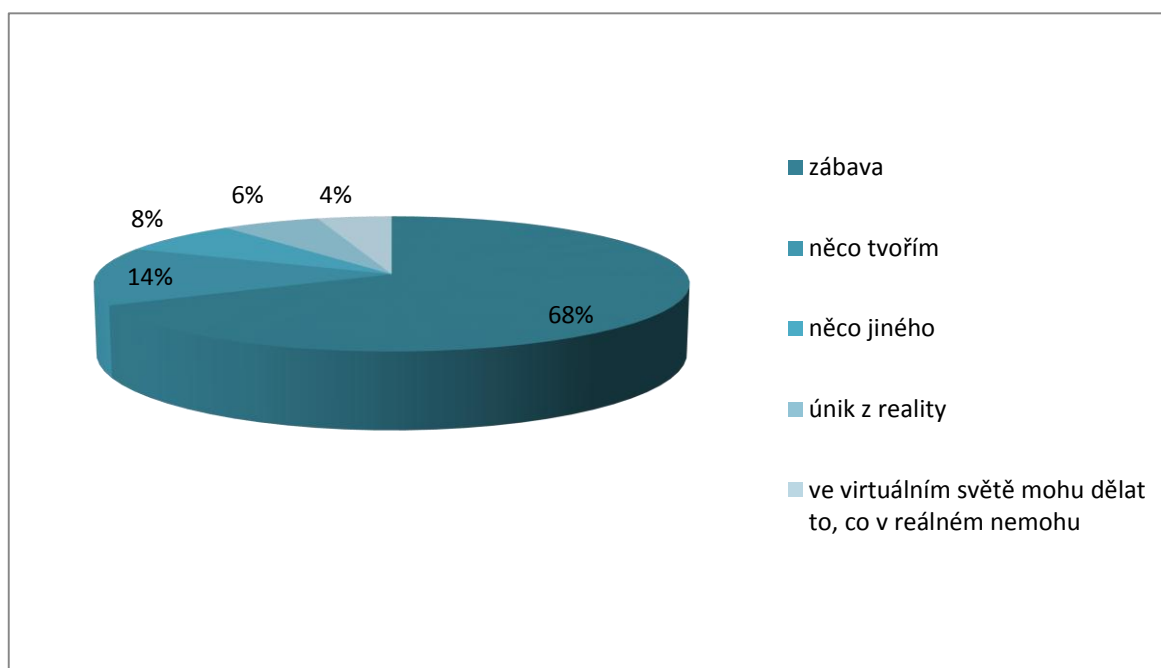
představovány na filmových plátnech. Další zajímavé pozitivum některých her s dokonale propracovaným příběhem, je hráčova role jako tvůrce scénáře. Hráč je nucen pečlivě promýšlet jednání postavy tak, aby dokázal úspěšně dohrát hru. Podrobněji se tomuto tématu budu věnovat v kapitole Analýza herního prostředí v kontextu narativity u konkrétního vzorku počítačových her.



Graf 3: Otázka č. 4: Co tě na hře přitahuje (co se ti líbí)?

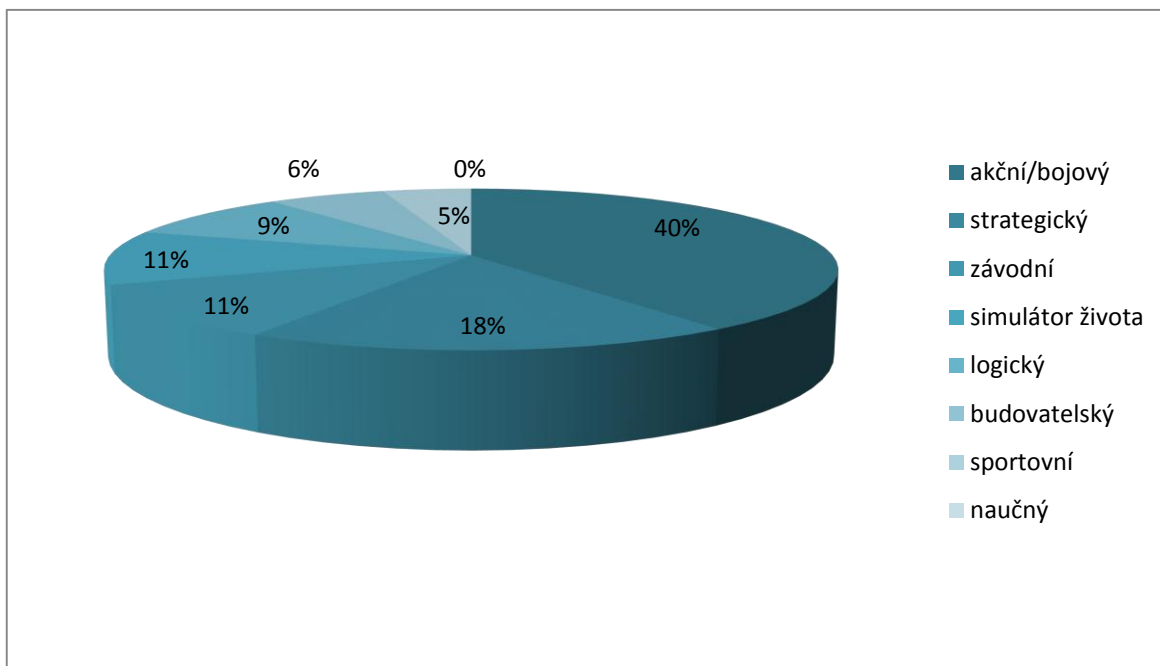
Více jak polovina žáků, 68% za důvod hraní počítačových her zvolilo zábavu. Nejčastěji tak volili chlapci ve věku 12 let. Dále 14% žáků uvedlo, že hrají počítačové hry z důvodu vytváření (něčeho konkrétního). Například budují města nebo se podílejí na životě virtuálních postav a utvářejí jejich charakter. Jako únik z reality vnímá hru 6% žáků. Jedná se, podle mého názoru, o pozitivní zjištění. Na základě těchto výsledků je možné usuzovat, že žáci do virtuálního světa neutíkají před realitou a obtížemi v ní zahrnutými. Tento svět berou pouze jako zábavu a ne jako náhražku za reálný svět, který se jim může často jevit jako náročný, nespravedlivý apod. Nastává však otázka, zda se toto vnímání v určitém věku nezlomí a dítě nezačne do světa her utíkat čím dál častěji. Počítačovou hru jako

místo, kde žáci mohou dělat to, co v reálném světě nemohou, zvolila pouze 4% žáků.



Graf 4: Otázka č. 5: Proč hraješ počítačové hry?

Mezi nejoblíbenější žánr počítačových her mezi žáky patří akční/bojový, volilo jej 40% dotazovaných. Nejčastěji chlapci. To již vyplývá z odpovědí na otázku nejoblíbenějších her, které spadají právě do toho žánru (např. hra Grand Theft Auto a Counter Strike). Dále 18% respondentů volilo strategické hry. U strategických her musí hráč přemýšlet nad svým počínáním ve hře a rozvíjí tak kreativitu v postupu na další úroveň. Simulátor života a závodní žánr her volilo shodně 11% žáků. Simulátor života nejčastěji volily dívky ve věku 13 let. Do tohoto žánru patří hra The Sims, kterou volily též nejčastěji žákyně v otázce nejoblíbenější hry. Logický žánr hry volilo 9% dotazovaných, nejčastěji chlapci. Budovatelský žánr volilo 6% žáků. Sportovní žánr 5% žáků. Naučný žánr hry nevolil ani jeden žák. Podrobnějšímu popisu žánrů se budu více věnovat v kapitole: Dělení počítačových her podle žánrů.



Graf 5: Otázka č. 6: Jaký žánr hry tě nejvíce baví?

3. Analýza vzorku počítačových her

3.1. *Grand Theft Auto*

Kontroverzní série her Grand Theft Auto (zkráceně GTA) jsou počítačové hry vytvořené skotskou společností Rockstar North a vydávané společností Rockstar Games od roku 1997. Od tohoto roku bylo vydáno celkem devět samostatných her a čtyři rozšíření k jednotlivým hrám. Hráč se ocitá v roli gangstera, který plní jednotlivé úkoly v rámci tzv. „misí“. Během plnění úkolů se hráč dopouští nejrůznějších trestných činů (vraždy, loupeže apod.). Celá série umožňuje hráči velkou svobodu v rozhodování, jak bude postava plnit úkoly a postupovat k cíli. Hra Grand Theft Auto se řadí mezi akční počítačové hry.

První hra z této série se jmenuje Grand Theft Auto. Děj této hry se odehrává ve městě San Andreas, Vice City a Liberty City. Tato města jsou smyšlená, avšak inspirována skutečnými městy New York City, San Francisco a Miami. V roce 1999 byly na trh uvedeny dva datadisky s názvem Grand Theft Auto: London 1961 a Grand Theft Auto: London 1969. Příběh hry se odehrává, jak již napovídá název, v Londýně. V tomto roce bylo také vydáno druhé pokračování hry s názvem Grand Theft Auto 2 odehrávající se v Anywhere City. O dva roky později společnost vydává Grand Theft Auto 3. První „3D akční hra“⁴ z této série. Doposud hráč sledoval hru pouze z „ptačí perspektivy“. Následuje Grand Theft Auto: Vice City vydaná v roce 2002. Jedná se o revoluční hru té doby, jelikož zde tvůrci poprvé dovolují hráči dělat naprosto vše, co ho napadne. Poprvé si zde hráč mohl například kupovat nemovitosti, které mu vydělávali peníze.

V roce 2004 společnost vydala hru s největším počtem herních možností v té době. Grand Theft Auto: San Andreas. Tato hra byla vyhlášena jako „Hra roku 2004 pro Playstation 2“.⁵ Ve stejném roce byla dále vydána hra s názvem Grand

⁴ 3D akční hra: typ počítačové hry, ve které je zobrazování pohledu kamery mimo hrdinu, za kterého hráč hraje. Kamera se pohybuje za jeho zády.

⁵ Playstation (zkráceně PS): herní konzole společnosti Sony Corporation.

Theft Auto Advance, která byla však určena pouze pro herní konzole Game Boy.⁶ V roce 2005 a 2006 vychází další rozšíření hry s názvem Grand Theft Auto: Liberty City Stories a Grand Theft Auto: Vice City Stories.

O dva roky později vychází Grand Theft Auto 4, ve které tvůrci vdechli postavám trochu života a dali jim tak osobitější charakter. Postava, za kterou hráč hraje, poprvé ukazuje i svou lidskou stránku. Zde tvůrci pracovali zase o něco více na zákonech fyziky, aby se přiblížili skutečnosti a umocnili tak celkový dojem hry. Postavy mohou například posilovat a tím získávat lepší fyzickou zdatnost a sílu. V tomto pokračování série hry je větší interakce mezi hlavní a vedlejšími postavami oproti hrám předešlým. V roce 2009 vychází rovnou tři datadisky s názvy Grand Theft Auto 4: The Lost and Damned, Grand Theft Auto: Chinatown Wars a Grand Theft Auto: The Ballad of Gay Tony.

Poslední hra z této série nese název Grand Theft Auto 5 vydaná v roce 2013. Tato hra byla opět vyhlášena hrou roku (2013). V tomto díle se poprvé objevuje možnost hrát za tři postavy s různým charakterem, mezi nimiž si hráč může libovolně vybírat. Každá postava, za kterou hráč momentálně nehraje, však žije svůj život. Proto hráč nikdy nemůže zcela rozhodovat o činech konkrétní postavy. To se například projeví tím, že svou postavu nalezne v šatech od krve, což může odkazovat na nějakou potyčku, které se postava účastnila. Pravdu však hráč nezná. Hra Grand Theft Auto je založena na příběhu plném naplánovaných vražd, loupeží a jiných trestních činů, díky kterým hráč získává herní peníze. Pokud však hráč nechce plnit úkoly, které obsahují jednotlivé „mise“, může si zvolit postavu a s tou objevovat herní možnosti, které hra nabízí. Tvůrcům se podařilo vytvořit opravdu živý svět, ve kterém se bude hráč bavit zkoušením a objevováním nových možností hry. Herní svět je inspirován městem Los Angeles, zde ve hře se jmenuje Los Santos. Město je doplněno spoustou malých vesniček, údolí, hor a samozřejmě pláží. Hráč si zde může krásně „odpočinout“ od všech kriminálních činů, které ve hře napáchá a chovat se zde jako běžný občan města. Nesmím také opomenout další fakt, který dodává hře na realistickém rázu a tou je počasí a střídání denní doby. Grand Theft Auto 5 je hra, která má obrovskou rozlohu, skrývající nepřeberné množství herních možností. Kamkoliv jdete, za kýmkoliv

⁶ Game Boy: kapesní herní konzole firmy Nintendo.

jedete, máte nějakou možnost, co dělat. Celé prostředí hry a nespočet možností hru přibližují k reálnému světu. Zde však můžete beztrestně provádět takřka cokoli. Sice je herní postava při spáchání přestupku ihned stíhána policejními vozy, ale těm dokáže snadno utéci. Pokud je však zastavena a zatčena, hráč zaplatí pouze kauci herními penězi a může pokračovat dál ve hře.

Závěrem bych chtěla poznamenat, že by tato hra měla sloužit spíše dospělým a rozhodně ne dětem. Myslím si, že dospělí člověk, dokáže hru ocenit z hlediska zpracování, zahrát si a nijak získané zkušenosti nepřevádět do reálného života. Dokáže se do hry ponořit a prožívat příběh postavy s nadhledem. Jak již výrobce uvádí, hra je určena pro dospělé nad 18 let. Proto je značně zneklidňující vysoké procento žáků (ve věku od 10 – 15 let), kteří tuto hru hrají. Domnívám se, že hra Grand Theft Auto je naprosto nevhodná pro mladistvé. Jak jsem již popisovala výše, hra je plná násilí, vulgarismů a scén se sexuální tematikou. V dnešní době, kdy je internet snadno dostupný všem dětem, by měli rodiče o to více dbát na to, jakým způsobem tráví čas jejich potomci a hlavně jaké hry hrají. Rodiče by, podle mého názoru, měli k mediální výchově přistupovat aktivně a hovořit o tom se svými dětmi. *„Mnoho rodičů namítne, že máme odborníky – učitele. Mnoha výzkumy bylo ale dokázáno, že škola (učitelé, vychovatelé) se podílí pouze na dotváření osobností dětí v průběhu jejich vývoje.“*⁷ A pokud žáci tráví několik hodin týdně hraním počítačových her, je pravděpodobné, že dokáží ovlivnit jejich postoj nebo vnímání světa.

Grafické zpracování posledního dílu hry je vytvořeno velice precizně. Troufám si tvrdit, že působí vizuálně nejdokonaleji ze všech uváděných her. Tento fakt dodává celé hře na realističnosti. Když odhlédnu od příběhu hry a budu hodnotit pouze výtvarné zpracování, tak je v tomto ohledu hra opravdu nepřekonatelná. Autoři si zde vyhráli s každyčným detailem. Již při prvním pohledu na herní postavu je vidět její mimika a přirozené (i když stále virtuální) pohyby. Dokonce při detailnějším pozorování zjistíte, že má postava vytvořené takové detaily jako jsou například chlupy na ruce nebo vystouplé žíly na nich, špína na kůži, pot v podpaží apod. Další věc, které si nelze nepovšimnout, jsou například různé

⁷ HOLEČEK, Václav. *Psychologie v učitelské praxi*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2014. 223 s. Pedagogika. ISBN 978-80-247-3704-1., str. 134

defekty na autě. Stačí sebemenší náraz auta na překážku a hned se na něm objeví sedřená část laku. Je zde tedy vskutku znatelná promyšlenost každého detailu ve hře. Od špíny na silnici po odřeninu na těle herní postavy. Jedná se o obdivuhodný počín, když si uvědomíme, jak obrovská herní mapa je. Troufám si proto tvrdit, že by mohla v grafickém zpracování konkurovat mnohým animovaným filmům.

Zajímavý je i výběr tří hlavních postav, za které hráč hraje. Michael (postava vlevo na obrázku) působí seriózním dojmem. Oblečen do kvalitního, dobře padnoucího obleku, což může vyvolávat představu dobrého finančního zabezpečení. Postava Michaela má pečlivě upravené vlasy, vousy a tedy celkově působí dojmem člověka, který dbá o svůj zevnějšek a záleží mu na prezentaci vlastní osoby. Jeho pohled je přímý, pevný a neústupný. Naproti němu stojící Trevor je dokonalým protikladem právě popisovaného Michaela. Jedná se o muže, který představuje někoho, komu naprosto nezáleží na tom, jak vypadá a co si o něm myslí ostatní lidé. Neustále nosí špinavé nebo zničené oblečení, po těle má často nejrůznější zranění, která zdobí jeho tělo, stejně tak, jako jeho tetování. Celkově postava Trevora svým zevnějškem, pohyby a chováním působí dojmem člověka, který není moc inteligentní, možná až na hranici nějaké duševní poruchy. Poslední postavou z trojice hlavních hrdinů je Frank. Frank v hráči může vzbuzovat představu typického člena gangu některých etnických menšin. Má dokonale vypracované tělo, které nabízí myšlenku, jak trávil svůj čas v minulosti, kdy posiloval, aby tohoto docílil. Okamžitě zde vyplouvá možná odpověď, která nás zavádí do vězení, kam byl odsouzen za své kriminální činy. Na druhou stranu v jeho pohledu můžeme číst smutek a odhodlání změnit svůj život. Možná je ale vše úplně jinak...



Obrázek 1



Obrázek 2

Audiovizualita jde v této hře ruku v ruce s vizualitou. Hráč zde nalezne širokou škálu nejrůznějších zvuků, které zná z běžného života. Další vlastnost hry, která ji povyšuje na úroveň vsutku promyšleného zpracování a snahu o co největší realističnost příběhu. Tvůrci do hry vložily snad veškeré zvuky, které dokáže člověk (postava ve hře) vytvořit nebo zvuky známé z přírody, jako například šumění moře, zvuk kapek deště dopadající na povrch silnice, charakteristický hluk ulice apod. Na druhé straně je zde však použit vulgární slovník, kterým postavy mezi sebou komunikující nebo komentující zrovna probíhající situaci, mluví. Hráč má na výběr z široké škály hudebního podkresu, který volí například při zapnutí rádia ve svém nebo kradeném automobilu. Objevují se zde radiové stanice, které jsou zaměřené na konkrétní hudební žánr (populární hudba, hip hop apod.). Hra nemá český dabing, pouze anglický. Na dabingu jednotlivých postav se podílely herci jako například Samuel L. Jackson, Michael Madsen nebo český herec Karel Roden (Grand Theft Auto 4). Tvůrci se v této hře snažili skutečně o co nejdokonalejší provedení a maximálního upoutání pozornosti ze strany hráče.

Jak jsem již psala v úvodu textu věnovanému hře Grand Theft Auto, hráč je zde v roli zločince ať hraje za jakoukoliv ze tří postav. Zajímavý moment celého příběhu hry Grand Theft Auto 5 jsou krátká videa, ve kterých nehraje hráč za svou herní postavu. Automaticky se přehrávají jednotlivé příběhy, které nastiňují, co se bude dít dále a tím celý průběh hry stmeluje. Hráči tak přiblíží úkol, který bude následně plnit. To považuji za nosný prvek, díky kterému hra působí uceleným dojmem. Hráč tak dostává příležitost sledovat příběh, který se odehrává mezi herními postavami a pochopit jejich vzájemné vztahy. Po shlédnutí videa má možnost reagovat na úkol, který postavy v zápletky společně řeší. Jak jsem již zmiňovala, v této hře má hráč možnost aktivně se nepodílet na hraní příběhu hry (tzn. neplnit zadávané úkoly). Což ale znamená, že nezískává žádné bonusy, herní peníze, za které může nakupovat věci pro svoji postavu. Domnívám se, že největším lákadlem této hry není samotný příběh a plnění úkolů, ale volnost pohybu po herní mapě a nepřeberné množství činností, které hra nabízí.

Hra sice na první pohled vypadá zcela neškodně. Člověk, který tuto hru nezná, ji však může vnímat naprosto chybně. Většinu času hráč jezdí v nejrůznějších dopravních prostředcích a prozkoumává herní mapu. Postava ve

hře má však k dispozici nejrůznější zbraně, kterými může „beztrestně“ zabíjet lidi ve svém okolí nebo je jinak fyzicky napadat. Dalo by se říci, že hráč je zde v roli potenciálního sociálního delikventa, který naprosto nerespektuje morální zásady a zákony. Je nutné si uvědomit, že herní postavu ovládá člověk. Tedy jen on sám rozhoduje, jak bude ve hře postupovat a jaký bude mít jeho postava charakter.

Sexuální akt jako takový ve hře není explicitně zobrazen. Je však metaforicky naznačen a doprovázen zvuky, pro něj charakteristickými. Hráč může například chodit do striptýzového klubu, kde postavě za herní peníze zatancuje jedna ze zdejších slečen a po zaplacení většího obnosu peněz mu nabídne „své služby“.

Na závěr kapitoly věnované této kontroverzní hře, bych použila myšlenku z knihy Bohuslava Krause, která se týká vlivu médií na děti. *„Řada výzkumů dokládá, že nápodoba významně funguje a že již velmi malé dítě dokáže napodobovat to, co vidělo v televizi. V odborné literatuře se již zabydlel termín „pondělní syndrom“ označující zvýšenou agresivitu dětí ve školách dokonce již mateřských, která je oprávněně vykládá jako odreagování agresivity, jíž se děti nabily během víkendu z televize“.*⁸ Zde autor hovoří o nápodobě toho, co dítě vidělo v televizi, která má, podle mého názoru, blízký vztah k počítačům, internetu a samozřejmě i počítačovým hrám. Rodiče by se tedy měli doopravdy zamýšlet nad tím, jakým typem her se jich potomci baví. Hra Grand Theft Auto je z mého pohledu naprosto nevhodná pro mladistvé z důvodu vysoké míry agresivity, vulgarity a sexuální tematiky, která může vytvořit naprosto chybný úsudek o hodnotách takto mladého člověka.

⁸ KRAUS, Blahoslav. *Společnost, rodina a sociální deviace*. Vyd. 1. Hradec Králové: Gaudeamus, 2014, 157 s. ISBN 978-80-7435-411-3., str. 112

3.2. Counter Strike

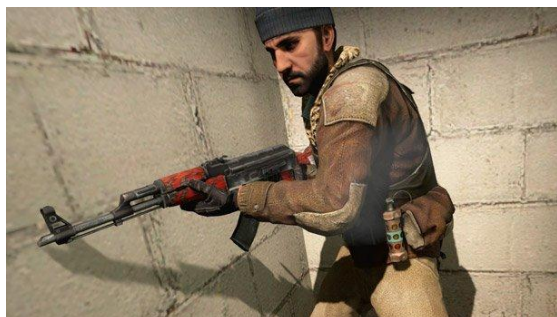
Akční počítačová hra Counter Strike byla poprvé vydána v roce 1999. Na vývoji této hry pracovala společnost Valve Software. Hra funguje na platformě Windows, Mac OS, Linux a Xbox. Counter Strike se řadí mezi hry, na jejichž vývoji se neustále pracuje. Vyšlo proto několik verzí (Counter Strike Verze 1.1, Verze 1.3, Verze 1.4, Verze 1.5, Verze 1.6, Condition Zero, Verze Source a Global Offensive). Hra je založena na principu souboje dvou týmů postavených proti sobě. Na jedné straně je protiteroristická jednotka a na straně druhé teroristé. Hráč má ve hře možnost nakupovat další zbraně a výbavu důležitou pro úspěšné splnění mise. V nabídce má možnost výběru ze šesti kategorií (pistole, samopaly, granáty, pušky, vybavení a těžké zbraně). Tvůrci se snažili dát zbraním reálný vzhled a samozřejmě i balistiku, aby dosáhly co nejuvěrnějšího účinku jejich působení ve virtuální realitě.

Ve hře Counter Strike jsou na výběr čtyři herní módy („Classic: Competitive“, „Clasic: Casual“, „Demolition“ a „Arms Race“). První „klasický konkurenční mód“, učinil hru Counter Strike slavnou a známou. Hraje se zde na jedné z klasických map za použití standardních pravidel. Hráč má možnost hrát jako jednotlivec nebo vytvořit tým hráčů. Zde probíhá souboj mezi pěti hráči na pět. Tým, který dosáhne nejlepších výsledků v třiceti utkáních, vyhrává. V další „klasické neformální“ hře má hráč možnost hrát vlastním tempem a neúčastnit se formálně v žádném souboji. Získává pouze bonusové odměny za zabití protivníků. Třetí mód se jmenuje „Demolice“ a je určen k rychlému tempu hry. Hráči se zde střídají v obraně a útoku na jedné herní mapě. Poslední herní mód se jmenuje „Závody ve zbrojení“, ve kterém má hráč v podstatě za úkol naučit se pracovat se všemi zbraněmi nabízenými ke zneškodnění protivníka. Jedná se tedy o jakýsi trénink, kdy hráč zlepšuje schopnosti postavy, za kterou hraje a učí se zacházet s virtuálními zbraněmi.

Tuto hru nepovažuji natolik kontroverzní jako hru Grand Theft Auto, avšak bych zde ráda podotkla, že se jedná o hru s vysokou mírou násilí a brutality a tedy naprosto nevhodnou pro žáky základních škol.

Vizuální stránka hry je opravdu velmi dobře zpracovaná. Největší mírou zpracovanosti grafického ztvárnění hry můžeme pozorovat na zbraních, vojenském vybavení a herních postavách. Jelikož se jedná o bojovou hru, je vcelku logické, že tvůrci měli snahu především o věrné zachycení právě těchto prvků. Nejedná se tedy o obyčejnou „střílečku“, kdy hráč přemýšlí pouze nad tím, kolik protivníků zneškodnil a jaká je jeho úspěšnost v plnění misí. Hráč dostává možnost seznámit se s jednotlivými zbraněmi a vojenskou technikou. Myslím si, že tato stránka hry je lákavou zvláště pro chlapce, kteří se v mladším školním věku začínají zajímat o techniku a fungování nejrůznějších věcí. Na druhou stranu je zde i negativní strana hry a tou je míra brutality. Ve hře je explicitně zobrazeno spáchané násilí na člověku ze strany protivníka. Po zasažení kulkou, je vidět krvavé zranění a ostatní defekty na těle jí způsobené. Při nákupu hry je proto na přebalu uváděn minimální doporučený věk pro hraní (16 let). Je opět velikým překvapením zjištění, že tuto hru hrají již žáci základních škol.

Zajímavě zpracovanou částí hry, jsou herní mapy. Hráč dostává na výběr z několika možných herních prostředí. Většina herních map je zasazena do nejrůznějších prostředí měst, opuštěných továren apod. Zde se tvůrci snažily o vystižení charakteristických znaků konkrétního prostředí, do kterého je hráč ve virtuálním světě přenesen. Může si například vybrat mapu, která ho přenese na blízký východ, ve kterém se objevují typické budovy nebo mešity charakteristické pro tuto kulturu. Hra díky tomu zpočátku nepůsobí stereotypně, ale naopak velice různorodě. Po odehrání misí na všech herních mapách se však stereotypní stát může, protože hráč již objeví všechny motivy herního světa. Snadná orientace v nabídce a intuitivní spouštění jednotlivých misí je důležitou vlastností hry ze strany uživatele.



Obrázek 3



Obrázek 4

Na obrázku vlevo vidíme postavu muže držící v ruce střelnou zbraň. Jedná se o postavu patřící do skupiny teroristů. Oděv působí prostě a obnošeně. Barvy jsou v tónech okrové až hnědé vyvolávající dojem hrubě opracované kůže. Toto může vyvolávat nejružnější konotace. Podle mého názoru jsou Barvy oděvu voleny strategicky, aby se postava snáze ukryla v terénu, který je tvořen pískem, kameny nebo domy vyrobenými z pískovce. Toto tvrzení můžeme ověřit na obrázku, který zachycuje prostředí hry. Zde naši pozornost však v prvním okamžiku upoutá spousta krvavých skvrn nacházejících se na stěnách budov a na zemi vedle ležící postavy, o které předpokládáme, že je již po smrti. Jedná se o jasný odkaz, že na tomto místě proběhl nějaký souboj, který měl tragické následky. Dalším vodítkem může být také zahalená postava v pozadí držící zbraň. Po bližším zkoumání si všimneme, že v okolí oken budov jsou tmavé skvrny odkazující na požár. V oknech ani kolem budov se nenachází žádné předměty, které by odkazovali na to, že v tomto městě žijí lidé, kteří by měli možnost nějak zvelebovat prostředí, které obývají.

Audiovizuální stránka hry je snahou, co nejvěrněji napodobit zvuky, které vnímáme v reálném světě. V průběhu plnění „mise“ není spouštěn žádný hudební podkres, aby byl hráčův dojem ve hře co nejvěrnější se skutečností. Jsou jen slyšet zvuky, které přichází ze strany postavy hráče, týmu nebo protivníků. Můžeme zde tedy zaslechnout zvuky chůze, střelbu nebo rozhovor prostřednictvím vysílačky mezi jednotlivými hráči. Tvůrci v této hře pracovali zejména na tom, jak dokázat do hry dostat, co nejpřesnější zvuk konkrétní zbraně (puška, granát, samopal apod.), aby celkový zážitek ze hry byl co nejautentičtější.

Dostí netradičním momentem hry je možnost volby typu chůze. Postava hráče by měla být co nejméně slyšet z důvodu prozrazení se před soupeři. Na druhou stranu se hráč musí rychle přesunout z jednoho místa na druhé, aniž by jej protivníci zpozorovali. V této hře, která se snaží věrně simulovat prostředí válečného konfliktu, jsou takové detaily hry naprosto opodstatněné.

Hledisko narativity je stěžejním námětem hry souboj „dobra a zla“. Konkrétně se jedná o dvě skupiny bojující proti sobě (teroristé a protiteroristická jednotka). Hráči je svěřen konkrétní úkol, který je přímo závislý na konkrétním typu herní mapy. První mapa nese název jako hra samotná Counter Strike. Hráč se ocitne

v klasickém příběhu, kdy teroristé drží rukojmí a protiteroristická jednotka se je snaží osvobodit. Za osvobození rukojmích nebo zabití teroristů jsou hráči připsáni na účet bonusové body (herní peníze). Zde se tvůrci snažili o jakousi nápodobu toho, jak vnímáme tuto situaci zprostředkovanou skrze média v podobě reportáží. Hráč má před začátkem hry malý časový limit, kdy si musí připravit zbraně a výstroj do boje. Poté hra pokračuje přesunem na určené místo. V tomto momentu hráč může využít funkce nastavení typu chůze, aby zůstal co nejdéle nezpozorován. Podle mého názoru, se jedná o aktuální a často diskutované téma. Bylo by tedy určitě zajímavé dále zjišťovat, jaké jsou důvody hraní této konkrétní hry. Zda se hráč snaží být jen virtuálně bojovat proti terorismu nebo zda hraje pouze kvůli herním možnostem, které Counter Strike nabízí. Toto kontroverzní téma vyvolává nejrůznější konotace, které se k pojmu terorismus váží. Dokáže vyvolat silné emoce, ať jde již o soucit s oběťmi teroristického útoku nebo zlost a odhodlání se aktivně zapojit do boje s těmito radikálními skupinami.

Následující herní mapa nese název „Assault“ (napadení). Jeden z hráčů se ocitá v roli důležité civilní osoby, kterou mají za úkol jeho spoluhráči z týmu vysvobodit a dopravit na bezpečné místo a ochránit jej před teroristy. Opět je vybrána modelová situace, která může nastat v reálném životě. Hráči jsou nuceni připravit strategii tak, aby úspěšně splnili úkol (misi) a zachránili život svému spoluhráči v tomto virtuálním prostředí.

V mapě s názvem „Demolition“ (demolice) stojí tým teroristů a protiteroristická jednotka proti sobě. Jeden z hráčů skupiny teroristů má za úkol umístit bombu na předem určené místo. Protiteroristické jednotky se tomu snaží zabránit nejrůznějšími způsoby. Zde jsou možné různé varianty vývoje hry. Například se skupině teroristů v čele s hlavním členem, který má za úkol umístit bombu, toto skutečně podaří. Protiteroristická jednotka má však ještě možnost průběh hry zvrátit tím, že se jí podaří zneškodnit skupinu teroristů, kteří bombu hlídají a deaktivují ji. V poslední herní mapě s názvem „Escape“ (únik) má skupina teroristů za úkol přemístit se z jednoho místa na jiné, aniž by byli zneškodněni protiteroristickou skupinou. Tato herní mapa má asi nejméně přitažlivý příběh, jelikož se jedná v podstatě jen o přesun po herní mapě.

3.3. *League of Legends*

League of Legends, přeloženo jako Liga legend. Online hra pro více hráčů vytvořena společností Riot Games v roce 2009. Hra je dostupná pro platformu Mac OS X a Microsoft Windows. League of Legends se řadí mezi takzvané „MOBA“ hry („multiplayer online battle arena“). Tato hra se podle statistik řadí mezi jednu z nejhranějších her na světě.

Hra je založena na souboji dvou týmů po třech nebo pěti hráčích. To znamená vždy jen tři hráči proti třem nebo pět hráčů proti pěti. V této hře hráč hraje za takzvané „šampiony“ (herní postava). Každý hráč v týmu má svoji roli. Vybírá z šesti možných rolí („Assassin“, „Fighter“, „Mage“, „Marksman“, „Support“, „Tank“). V nabídce nalezneme například herní postavu, která je postavena přímo do linie, ve které probíhá souboj nebo naopak postavu, která se neúčastní boje, ale získává herní zkušenosti mimo hlavní linii a ty pak využívá k pomoci svým spoluhráčům. Ve hře je cílem zničit protivníkovu „základnu“ a ubránit tu svoji před zničením soupeři. Hra má několik herních módů („Tutorial“, „Nemesis Draft“, „Custom game“, „Normal Game“, „Normal draft game“, „Ranked game“ atd.). Herní mód „Tutorial“, který můžeme považovat za jakýsi úvod do hry, slouží především začátečníkům, kteří hru nikdy před tím nehráli. Zde se naučí základní herní techniky (např. jak se pohybovat s postavou nebo jak provádět útoky). Dále se zde seznámí s ovládáním hry a jejími pravidly. Klasický herní mód pět hráčů proti pěti „Nemesis Draft“ je založen na principu, kdy složení šampionů vyberou spoluhráči svému soupeři a naopak. Hráči tedy hrají za postavy, které jim vybral jejich protivník.

Uživatel má možnost za herní peníze nakupovat tzv. „itemy“ pro svoji herní postavu. Jedná se o nejrůznější doplňky, které postavě pomáhají v boji. Kategorie jsou rozděleny následovně: „Útočné“ (zdraví, odolnost vůči magii, regenerace zdraví, brnění), „Magie“ (síla schopností, mana, regenerace many, zkrácení přebíjecích dob), „Útok“ (poškození, kritický zásah, léčení útoky, rychlost útoků) a „Ostatní“ (poživatiny, pohyb). Nákup rozšíření hry nebo doplňků a vylepšení pro herní postavu je častá možnost poskytovaná hráči, jak investovat získané herní

peníze za výhru v souboji nebo úspěšně splněný úkol. Hráč se tedy učí jak smysluplně hospodařit se svým herním majetkem a hledá nejlepší kombinaci herních doplňků pro svou postavu, které jí budou prospěšné v dalších úrovních hry.

Z hlediska výtvarného zpracování je hra tvořena v podobném duchu jako jiné on-line hry. Uživatel se v úvodu hry dostane do klasického menu, kde má k dispozici veškeré informace. Jsou zde například informace o samotné hře, pravidla hry, profil uživatele nebo sekce, ve které si hráč vybírá postavu, za kterou bude hrát. Nachází se zde široká databáze herních postav („šampionů“), kde je popsán profil postavy a vyobrazen její vzhled. Postavy jsou vytvořeny podle fiktivních vzorů, které jsou však inspirovány tradiční představou o vzhledu nadpřirozených nebo hrdinných bytostí (např.: elfové, válečníci, skřeti nebo bájní draci). Jak již napovídá popis hry, jedná se o postavy bojovníků, nadpřirozených bytostí. Jsou zde na výběr jak bojovníci mužského pohlaví, tak i ženského. Postavy jsou tedy převážně oděny do výzbroje, doplněny nejrůznějšími zbraněmi a doplňky. U některých postav můžeme například cítit inspiraci ve výzbroji vikingů, kteří se pyšnilы ornamentálně zdobenými přilbicemi, štíty nebo zbraněmi.

Herní prostředí není zdaleka tak precizně zpracováno jako například již zmíněné hry Grand Theft Auto nebo Counter Strike. Působí spíše pohádkově a graficky velice zjednodušeně. Tvůrci se snažili o vytvoření fiktivního prostředí, nejčastěji zasazeného do prostředí hlubokých lesů. Nalezneme zde nejrůznější stavby, jako jsou například budovy, oltáře nebo mosty. Pohled hráče je z „ptačí perspektivy“. To znamená, že hráč nahlíží na celý průběh hry z vrchu. Na domovské stránce hry League of Legends hráč však nalezne graficky zdařilé obrázky, které ilustrují jednotlivé postavy v různých situacích nebo v různých oděvech a pohledy na fantazijní města a prostředí, do kterého je celá hra zasazena.



Obrázek 5



Obrázek 6

Na obrázku vlevo vidíme jednu z postav tzv. „šampionů“ patřící do skupiny „Support“ lukostřelkyni Ashe. Na úvod bych jen chtěla zmínit, že se jedná o ilustrovaný obrázek této postavy, který má hráč k dispozici pouze v databázi herních postav, ve kterém vybírá „šampiona“, za kterého bude hrát. Ve hře samotné nejsou postavy takto dokonale vykresleny. Na první pohled můžeme z její tváře číst odhodlání k boji, soustředěnost na cíl nebo zlobu. Soudím tak podle mírně přimhouřených očí, pokřivených úst a přitaženého obočí směrem ke kořeni nosu. Postava stojí stabilně a jistě, přestože se nachází v nerovném terénu. V rukou pevně svírá luk, kterým zaměřuje svou oběť a je připravena zaútočit. Postava Ashe má typicky ženské křivky. Vysokou útlou postavu s velkými ňadry, na nichž spočívají dlouhé vlasy. Je oděna do koženého oděvu v přírodních barvách, který působí vcelku jednoduše. Na odhalených částech těla pozorujeme ornamentální kresby, možná tetování připomínající rituální zdobení těla některých domorodých kmenů.

Na obrázku vpravo vidíme již „screenshot“ z průběhu hry. Oproti graficky dobře propracované figuře je reálná hra opravdu značně stylizována. Prokreslení jednotlivých přírodnin je schematické, stejně tak jako je prokreslení herních postav. Nalézáme zde škálu zářivých barev, které bychom jen stěží hledaly v přírodě. Kladně zde hodnotím navigaci, která uživateli poskytuje informace o vybrané herní postavě, „itemech“ nalézajících se v jeho sbírce nebo místo, na kterém se nachází, zakresleno do herní mapy.

Příběh hry je doprovázen příjemnou melodií, která nám mnohdy může připomínat nejrůznější historické filmy s válečnou tematikou. Konkrétně se jedná o hudbu symfonického orchestru, ve které nalezneme nepřeborné množství zvuků

nejrůznějších hudebních nástrojů. Hudba dokonale dotváří celou atmosféru hry, která se nás snaží přenést do dob velkých válečníků, kteří utvářeli naše dějiny. Hráče nepřekvapí žádný inovativní nebo netradiční přístup k hudebnímu doprovodu, který by popíral celkovou náladu této hry, která se nás vtahuje do ohromného světa bájí a legend. Bude tedy provázen hrou za zvuků klasické hudby, která dokáže být místy naprosto strhující. Nalezneme zde melodické a klidné pasáže, které dokáží vytvořit příjemnou atmosféru, na druhém pólu naopak bouřlivé melodie hudby doplněné zvuky burácejících bubnů, které připomínají tóny nástrojů povzbuzující válečníky k boji.

League of Legends je jednou z řady her, ve které je hlavním úkolem hráče porazit protivníka, vylepšovat svou herní postavu získáváním dovedností a postupovat tak na vyšší úroveň. Z hlediska narativity je zde zajímavý moment, ve kterém si hráč vybírá svého „šampiona“. Ke každé této postavě je vytvořen podrobný popis, který se týká její role ve hře, ale také jejího samotného života. Je zde podrobně popsán průběh života, který postava žila, než se rozhodla stát se válečníkem. Jedná se například o zásadní momenty z jejího dětství, silné zážitky, které postava prožila a byla jimi ovlivněna apod. Tvůrci si dali velikou práci s vytvářením popisu postavy, aby podpořili myšlenku celé hry, která se nese v duchu bájně historie. Je tedy možnost volit postavu ne jen podle konkrétních dovedností, které ovládá, ale také na základě osobních informací o ní samotné. Hráč se tak může s postavou ztotožnit na základě toho, co v životě prožila a hledat zde tak spojitost se zkušenostmi z vlastního života.

3.4. *The Sims*

The Sims je první počítačovou hrou žánru simulátor života. Hru vyvinula společnost Maxis a vydala společnost Electronic Arts (EA Games). Hra The Sims poprvé vyšla v roce 2000 a jednalo se o vsutku revoluční hru. V té době se pracovalo především na vývoji her tzv. „First person shooter“, „Role playing game“ nebo „Strategiích“. Hra má celkem čtyři pokračování (The Sims, The Sims 2, The Sims 3, The Sims 4) a několik desítek datadisků. Datadisk je rozšíření hry, ve kterém jsou nejčastěji vytvořeny nové „itemy“ (nábytek, oděvy) nebo rozšíření herní mapy. K první hře The Sims byl vydán například datadisk s názvem The Sims: Vacation. Jedná se o prázdninové městečko, které bylo rozděleno na tři destinace: Les, Hory a Pláže. Série her je založena na možnosti zkusit vytvořit takový život, který by si konkrétní hráč přál. Se svojí postavou tak může prožívat nejrůznější životní situace jako je svatba, narození potomka, rozchod nebo třeba jen obyčejné přátelství s ostatními obyvateli městečka.

Ve hře si hráč vytvoří jednu nebo více postav, tzv. „Simíka“, kterého umístí do již postaveného domu nebo postaví dům vlastní dle své představy. Dále se hráč musí starat o jeho potřeby, kterými jsou: hygiena, společnost, zábava, potrava apod. Na nedostatek těchto potřeb upozorňuje panel, umístěný na kraji obrazovky, ve kterém se nachází veškeré důležité informace o postavě, za kterou hráč právě hraje. Hráč má ve hře k dispozici tři herní módy, mezi kterými může libovolně přepínat. V prvním módu: „Život“ se stará o svoji postavu nebo rodinu. Posílá například „Simíka“ do práce nebo ho učí různé dovednosti (vaření, plavání apod.). V dalším módu může hráč nakupovat nejrůznější vybavení do interiéru nebo exteriéru za herní peníze, které jeho „Simík“ vydělal tím, že chodil do práce nebo prodal některou ze svých věcí. Posledním módem je „Stavba“, která dává hráči možnost si postavit zcela nový dům pro svoji postavu nebo skupinu postav.

O čtyři roky později, v roce 2004 bylo vydáno pokračování hry s názvem The Sims 2. Asi největší změna v grafickém zpracování, oproti prvnímu dílu, proběhla

přechodem k 3D enginu⁹. Dále tvůrci nabídli hráči možnost více se podílet na tvorbě vzhledu „Simíka“, kterého je možné daleko variabilněji proměňovat. Dalším skokem dopředu bylo vytvoření šesti životních cyklů postavy (od batolete po seniora) a s tím související stárnutí „Simíka“ a jeho smrt. K druhému pokračování má hráč možnost dokupovat datadisky. Například The Sims 2: University, kde má Simík možnost studovat vysokou školu a úspěšně ji dokončit.

Třetí pokračování této úspěšné série bylo vydáno v roce 2009. Zde proběhla asi největší revoluce a to volný pohyb postavy po herní mapě. V předchozích dvou dílech každý pozemek nebo budova, představovali oddělený prostor. Když hráč opustil tento izolovaný prostor, herní čas se zde zastavil. Jednalo se o skutečně zastaralý systém utváření herního času a prostoru. Ve třetím pokračování plyne čas všude stejně a hráč se může neomezeně a hlavně plynule pohybovat v prostoru. Další novinkou je zde povaha postavy, která se projevuje v chování i jednání ve hře. Na výběr je opravdu široká škála charakterových rysů, které známe z běžného života. Hráč si tedy může v podstatě vytvořit dokonalou kopii vlastní osoby se všemi svými dobrými, ale i špatnými vlastnostmi. Dále tvůrci vytvořili řadu rozšíření hry. Například The Sims 3: Pets (Domácí mazlíčci). Takto tematizovaný datadisk se objevil již v předešlých dílech, kde si hráč může vytvořit ke své postavě domácí zvíře a starat se o něj. V tomto díle prochází mazlíček stejně jako postavy životními cykly, které proměňují jeho vlastnosti a samozřejmě i vzhled. Zde je to mládě, dospělý a senior.

Poslední pokračování hry vyšlo v roce 2014, ve kterém je asi největší změnou větší propracování emocí postav. V podstatě většina činností může postavě přivodit nějakou emoci. Jde tedy o vytvoření větší interakce mezi jednotlivými postavami, které na sebe reagují pomocí slov, gest nebo mimiky. Další změnou je tvorba postavy, kdy hráč již nemá předdefinované části těla, ze kterých vybírá, ale v podstatě postavu modeluje tažením kurzoru myši. Z mého pohledu se jedná o užitečnou funkci rozvíjející kreativitu a jemnou motoriku. Kresba pomocí počítačové myši je náročná na soustředění a promyšlenost tahů, kterými definujeme tvar viditelný pouze na monitoru obrazovky.

⁹ Engine: termín označující nejzákladnější jádro počítačové hry nebo počítačového programu.

Celkově hru neshledávám nebezpečnou pro mravní vývoj mládeže. V této hře se neobjevuje násilí, vulgární slovník ani scény se sexuálním podtextem. Celý příběh postav vyvolává dojem pozitivní simulace života. Hráč se zde může virtuálně zamilovat, požádat partnera o ruku, vychovávat potomky nebo se starat o domácí zvíře. Tato hra, podle mého názoru, může žáky naučit jisté zodpovědnosti vůči svému životu, který je zde zastoupen virtuální postavou nebo postavami. Může jim vcelku příjemnou a hlavně zábavnou formou ukázat koloběh života, včetně nejrůznějších situací, charakteristických pro konkrétní věkovou skupinu. Za další pozitivní možnost, kterou hra umožňuje, považuji stavbu domu nebo tvorbu postavy. Zde, jak jsem již zmínila, dítě rozvíjí svou kreativitu a fantazii, která je důležitá pro správný vývoj dítěte v období, kdy začíná logicky uvažovat o světě kolem sebe a učí se na něj nějakým způsobem reagovat.

Vizuálně není hra The Sims tak dokonale zpracovaná jako již několikrát zmiňovaná hra Grand Theft Auto. Hra celkově působí více pohádkově, přestože se snaží o simulaci reálného života. Vše je uhlazené a čisté. Tvůrci se však nesnažili zachytit každodenní realitu, která je ne vždy dokonale krásná. Snažili se vytvořit idylické městečko, ve kterém hráč vytvoří dokonalý život pro svoji postavu nebo skupinu postav (rodinu). Barvy jsou proto užity z velké části v jejich čisté podobě, aby se pravděpodobně dala nalézt paralela mezi čistotou barev a čistotou, neposkvřeností života. V posledním díle této série se však tvůrci snažili dostat alespoň určitou škálu výrazů a pohybů těla postav, která naznačují charakteristické výrazy konkrétní lidské emoce. Konkrétní emoce jsou často nadsazené, někdy až přehnané. To však nijak samotnou hru neruší, naopak jí dává svůj osobitý charakter. Souvisí to pravděpodobně s faktem, že postavy mezi sebou hovoří fiktivním jazykem a hráč přesně neví, o čem spolu hovoří. Je zde jen malá nápověda v podobě malého obláčku nad hlavou postavy, ve kterém se objevují ikony, piktogramy představující konkrétní věc, činnost nebo emoci.

Na obrázku 7 máme tři postavy ze hry, charakterizují svým způsobem ideu celé hry, kterou je navazování vztahů a budování přátelství. Skupinka čtyř mladých lidí stojí v těsné blízkosti vedle sebe a vzájemně se drží kolem ramen, což symbolizuje intimitu přátelství, která mezi těmito lidmi panuje. Dále si můžeme všimnout stejných oranžových náramků na jejich zápěstí. Jedná se o náramky,

kterými jsou většinou označováni účastníci nějakého koncertu nebo návštěvníci některého z nočních podniků. Usuzuji takto i na základě vyzývavého oblečení žen, které odhaluje některé jejich partie. Postoj žen je uvolněný, váha těla je přenesena na jednu nohu a druhá je mírně pokrčena.

Obrázek vpravo již ukazuje přímý záběr ze hry. Nacházíme se v interiéru domu, ve kterém právě probíhá nějaká oslava. Můžeme si všimnout spousty balónků, za dveřmi stojící postavy, která přináší narozeninový dort nebo obláček nad postavami, ve kterých vidíme motivy oslavy (konfety, balónky nebo motiv tzv. „piňaty“). Struktura jednotlivých materiálů zařízení domu je vytvořena velmi schematicky. Tvůrci však nabízí opravdu širokou škálu nejrůznějších stylů, do kterých lze virtuální domov zařídit a samozřejmě i dekorací pro konkrétní sváteční příležitost.



Obrázek 7



Obrázek 8

Audiovizuálně hra působí rovněž pohádkovým, fantazijním dojmem. Rozhovory, které mezi sebou vedou jednotlivé postavy, jsou pouze ilustrativní. Postavy mluví neexistujícím jazykem, který vymysleli tvůrci. Veškeré nápisy, texty jsou napsány též neexistující abecedou a hráč se může pouze domnívat, zda má slet symbolů nějaké pravidlo či nikoliv. Tvůrci tedy vymyslely sérii symbolů, které jsou pro hráče často takřka nečitelné. Předlohou jim pravděpodobně byla azbuka nebo čínské znaky, které jsou charakteristické složitější strukturou, než je tomu například u naší latinky. Celá hra je dále doprovázena hudebním podkresem, který je postaven na jednoduché skladbě tónů. Jednotlivé skladby však působí

harmonicky a dokreslují celkový ráz celé hry. Hráč si může například zapnout rádio nebo televizi, ze kterého je slyšet zvuk nebo hudba charakterizující konkrétní hudební nebo filmový žánr. Zvuková stránka hry je na vcelku primitivní úrovni v porovnání s ostatními hrami, které popisují výše.

Jak již vyplývá z popisu hry, jedná se o příběh, na kterém se podílí sám hráč a tvoří tak vlastní dějovou linii. V průběhu hry jsou pouze automaticky generovány příkazy, které po úspěšném splnění připíší hráči na jeho herní konto body nebo herní peníze. Za Peníze může hráč pořizovat nejrůznější vybavení pro domov, ve kterém žijí jeho postavy nebo posílat své postavy za zábavou. Cílem této hry je v podstatě nabídnout hráči možnost vyzkoušet si život, jaký by si přál.

Nepokládám to za špatnou myšlenku, která by mohla narušit mravní vývoj mládeže. Mladiství se pomocí utváření příběhu svých postav mohou dostat do nejrůznějších životních situací, přestože jen virtuálně. Mohou si zkusit reagovat na události, které v běžném životě nastávají. Každá životní událost může v každém hráči vyvolat rozdílné konotace, na které každý reaguje rozdílným způsobem a z těchto situací si často odnáší zkušenost nebo ponaučení. Může se například jednat o příchod nového člena do rodiny, který někdo vnímá jako pozitivní a těší se z této změny nebo naopak se obává změn, které nastanou. Ve hře jsou konkrétní životní situace skutečně pečlivě dodržovány se snahou o tradiční vnímání této situace v naší kultuře. Pravděpodobně budou vnímány trochu idyličtěji, než je tomu ve skutečnosti, ale o tom vlastně celá hra je. Žáci zde nežijí život plný násilí, zloby nebo vulgarity, který se stal každodenní realitou.

Samozřejmě je zde také možnost nechat svou herní postavu pohádat se s někým dalším a dát průchod svým emocím. Vše je však podáno skoro až komickým způsobem, který negativní emoci ve virtuálním světě promění na pozitivní ve světě reálném. Nedokáží posoudit, do jaké míry tato hra dokáže člověka ovlivnit v otázkách životních rozhodnutí. Troufám si však tvrdit, že ho dokáže ovlivnit pozitivně a ukáže mu cestu tímto pohádkovým světem, který na vše hledí s nadhledem a humorem. Takto tento svět zapůsobil na mě.

3.5. *World of Tanks*

Akční počítačová hra řadící se k podžánru „Simulace“. Hra vznikla v roce 2011 ve vydavatelství Wargaming.net. Hra je kompatibilní s počítačovou platformou (Windows, iOS), Xbox 360 a Playstation 4. World of Tanks znamená v doslovném překladu do češtiny „Svět tanků“. Považuji za důležité podotknout, že se jedná o online hru („masive multiplayer online game“), která je v základním rozvržení zcela zdarma. Hráč má však možnost kupovat další rozšíření této hry za reálné peníze prostřednictvím tzv. „mikrotransakcí“. Je mu nabídnuta možnost nákupu kvalitnějších nábojů nebo speciálních tanků. Hráč hraje z pohledu třetí osoby („Third person shooter“), konkrétně z pohledu postavy v tanku, která zajišťuje útok na protivníka. Jedná se o velmi rozšířenou hru po celém světě, která čítá milióny uživatelů. V internetové databázi je momentálně registrováno více než 90 miliónů uživatelů. World of Tanks bylo vyhlášeno v roce 2013 nejlepší online hrou v soutěži „Golden Joystick Awards“.

Tématem hry World of Tanks je druhá světová válka a začátek studené války, které znamenali rozkvět zbrojního průmyslu. Vizuální zpracování celé hry je tedy inspirováno právě tímto obdobím. Poté, co se hráč zaregistruje a vytvoří si svůj uživatelský účet, automaticky zdarma obdrží sérii základních tanků. Tanky jsou rozděleny do čtyř kategorií: „Lehké tanky“, „Střední tanky“, „Těžké tanky“, „Artilerie“ (dělostřelectvo) a „Stíhač tanků“. Tanky jsou převážně odlišeny různými typy pásů, motorů nebo druhů děl. Hráč se dále rozhodne pro jeden z hlavních sedm národů (Británie, Československo, Čína, Francie, Japonsko, Nacistické německo, Sovětský svaz a Spojené státy americké), za který bude hrát. Po zvolení konkrétního typu tanku začíná samotná hra. V této hře hraje nejčastěji patnáct proti patnácti hráčům. Na závěr každého souboje je vyhodnocen přínos každého hráče v bitvě a oceněn herními penězi a herní zkušeností, jako je tomu v ostatních hrách, které jsou založeny na herním postupu. Zde je však herní zkušenost důležitá pro koupi nových tanků, které je možné získat pouze po dosažení určité úrovně.

Hráč má možnost výběru z šesti různých typů bitev („Historické bitvy“, „Speciální bitvy“, „Bitvy opevnění“, „Bitvy Rot“, „Týmové bitvy“, „Náhodné bitvy“ a

bitvy ve dvou až tří členné četě v „Náhodných bitvách“). V „historických bitvách“ proti sobě stojí tanky, které byly využívány za Druhé světové války. Jedná se však pouze o Německé, Sovětské a Americké tanky. „Speciální bitvy“ jsou určeny pouze pro zkušené uživatele mající potřebnou úroveň zkušeností. Dělí se na tři typy: „Turnaje“ sloužící samostatně sestaveným týmům, „Klanové války“ o provincii nebo ochrana „Klanového opevnění“ a Šampionáty pořádané Waregaming pro profesionální hráče World of Tanks. V Šampionátu hráči hrají o několikanásobně větší výhru v podobě herních peněz, než je tomu v ostatních typech her, nebo přímo o reálné peníze. Nejhranějším typem jsou však „Náhodné bitvy“, ve kterých proti sobě stojí patnáct proti patnácti hráčům.

Tanky se dělí do pěti různých kategorií. V první kategorii „Lehkých tanků“ se nachází tanky charakteristické slabým pancéřováním a dělem, ale naopak rychlým pohybem v prostoru. Jsou zde na výběr: Americké (např.: M41 Walker Bulldog), Československé (např.: LT Vz.38), Čínské (např.: Vickers Mk. E Type B), Francouzské (např.: Hotchkiss H-35), Japonské (např.: Type 95 Ha-Go), Německé (např.: Leichttraktor nebo Panzerkampfwagen I) a Sovětské (např.: T-26). „Střední tanky“, které jsou dobře pohyblivé, mající silné dělo jsou podobně rozděleny do několika skupin: Americké, Britské, Československé (zde hráč nalezne tank Škoda T-40, který se řadí mezi prémiové, drahé tanky), Čínské, Japonské, Francouzské, Německé a Sovětské. „Těžké tanky“ jsou nejlépe opatřeny pancéřováním ze všech skupin a často také silným dělem. Nevýhodou těchto tanků je však jejich nízká rychlost oproti tankům z ostatních tříd. Dělí se na tanky: Americké, které se vyznačují vyšší kadencí střelby oproti tankům z ostatních zemí. Dále hráč v této kategorii nalezne tanky z Číny, Francie, Japonska, Německa, Sovětského svazu a Velké Británie. V kategorii „Dělostřelectvo“ má hráč k dispozici ojedinělý typ pohledu, kdy může pozorovat bojiště z „ptačí perspektivy“. Výhodou dělostřelectva je samozřejmě silné dělo, které dokáže zneškodnit protivníky tank na jeden výstřel. Na druhou stranu má však nevýhodu v dlouhé době nabíjení, nízkou schopností pohybu, slabým pancéřováním a malou přesností vyslané střely proti soupeři. Hráč má opět na výběr z několika zemí původu (Amerika, Francie, Německo a Sovětský svaz). Poslední a zároveň speciální třídou jsou „Stíhače tanků“. Tanky spadající do této třídy mají velké přední pancéřování, ale naopak je zde, až na pár výjimek, naprostá absence ochrany zadní části tanku. Asi hlavní

výhodou těchto tanků je kvalitní dělo. Na výběr jsou Americké, Francouzské, Německé a Sovětské tanky. Speciální kategorií jsou Prémiové tanky. Tyto tanky se dají zakoupit za reálné peníze nebo případně je hráč může vyhrát v různých soutěžích v rámci hry World of Tanks. Jedná se například o ojedinělou výhru, nebo lépe dar, všem uživatelům jako poděkování za hlasování v již zmiňované soutěži Golden Joystick 2013 v podobě amerického tanku T7 Combat Car. Dalším zajímavým tankem z řady prémiových je například německý Panther/M10, který byl ve Druhé světové válce použit k oklamání spojenecké jednotky pro svou podobu s americkým stíhačem M10 Wolverine.

Z hlediska výtvarného zpracování je hra World of Tanks podobná hře Counter Strike: Global Offensive. Snaha o co nejuvěrnější zachycení herního prostředí je skutečně patrná. V této hře jde především o co nejpřesnější zachycení podoby konkrétního tanku a bojové techniky. Tvůrci zajisté stáli před nelehkým úkolem, kdy musely graficky vytvořit ohromnou databázi tanků a zasadit je do konkrétního historického období společně se všemi charakteristickými prvky. V současnosti hra obsahuje více než tři sta vozidel (strojů) z nejrůznějších zemí, ve kterých byly vyrobeny. Modely jednotlivých tanků jsou téměř shodné s těmi skutečnými po vizuální stránce a svými specifickými vlastnostmi též. To znamená, že se tvůrci nesnažili jen o pouhé vizuální zobrazení dle předlohy, ale připsaly jednotlivým strojům i jejich konkrétní vlastnosti (např.: rychlost palby nebo dynamiku otáčení věže). Hra je koncipovaná tak, že hráč primárně vidí vše z pohledu třetí osoby („third person shooter“). Má však možnost volně otáčet kamerou a přibližovat ji v okolí svého stroje. Dále hra nabízí výběr ze tří úrovní zaměřování cíle, který má být zneškodněn. Jedná se o takzvaný „strategický pohled“.

Dalším zajímavým počinem tvůrců jsou herní mapy, na kterých se výcvik nebo souboj odehrává. Vytvořili sérii map z různých částí Země (Afrika, Asie, Evropa a Severní Amerika), ve kterých hráč může volit z několika konkrétních prostředí (pohoří a hory nebo například městské krajiny). Jednotlivá herní prostředí jsou zasazena do určité roční doby, části dne a hra se tak stává doopravdy rozmanitou. Některé mapy byly vytvořeny na základě míst, kde se v minulosti odehrály skutečné bitvy. Tvůrci se však pouze inspirovali konkrétními částmi krajiny nebo jejími prvky a netvořili tedy naprosto identické mapy.



Obrázek 9



Obrázek 10

Obrázek vlevo ilustruje prostředí jakéhosi hangáru, ve kterém si uživatel vybírá tank, se kterým bude hrát. Při prvním pohledu je již patrné dokonalé propracování stroje. Vidíme zde zpracování řetězů, kterými jsou opatřeny pásy, pod kterými se skrývají kola tanku. Na tanku dále pozorujeme detaily nýtů, pantů a ostatních drobných komponentů. Prostředí hangáru je pochmurné, osvětlováno pouze několika málo světly a slunečními paprsky dopadající skrze okenní tabule.

Druhý obrázek již ilustruje prostředí herní mapy, na které probíhá souboj mezi hráči prostřednictvím bitevních strojů. Stejně tak jako tomu bylo u předešlého obrázku i tento prostor vyvolává v hráči dojem pochmurnosti, sklíčenosti. Nebe je zatažené, temné. Budovy kolem hlavní silnice jsou špinavé a poničené od bitvy, která zde proběhla. Nikde v okolí tanku nevidíme jediného člověka. Celé město tak působí, jako by bylo mrtvé.

Soundtrack ke hře World of Tanks byl vytvořen v Londýnském studiu Abbey Road, ve kterém nahrávali světoznámé ikony hudebního průmyslu, jako například skupina Beatles, Deep Purple nebo Radiohead. Soundtrack je rovněž jako samotná hra volně ke stažení z oficiálních stránek World of Tanks.

Hudba dokonale dokresluje celkovou atmosféru celého průběhu hry. Svoji náladou by se dala připodobnit k hudbě, která byla složena pro již zmiňovanou hru Counter Strike: Global Offensive. Skladby jsou, až na pár výjimek, rázné a svižné. Tvůrci se pokusili o propojení zvuků hudebních nástrojů symfonického orchestru a industriální hudby, které působí skutečně velkolepě a dramaticky. V pozadí skladeb tedy často zaslechneme například vzájemně do sebe narážející kovové předměty, zvuky automobilu, nejrůznější skřípání, výbuchy náloží, zvuky rozbíjejícího se skla nebo střely vyslané ze zbraně. Na druhou stranu je tento hudební ráz občas proměněn do lyrických zvuků houslí nebo tónů orientálních

nástrojů, které zajímavě promění audiovizuální náladu celé hry. Celkově hudba působí jednotně a uceleně, což k této hře, podle mého názoru, zajisté patří.

Jak jsem již uvedla v úvodu kapitoly, jedná se o hru, která je dějově zasazena do prostředí Druhé světové války. Ve hře v podstatě není žádná příběhová linie, která by nastiňovala další vývoj hry na základě rozhodnutí, které hráč učiní. Výhodou tedy může být to, že hráč tuto hru nemůže v zásadě nikdy dohrát a může pouze jen postupovat v žebříčku nejlepších hráčů této hry. Dohrává pouze jednotlivé bitvy, které opouští buďto jako vítěz nebo poražený.

Stejně tak jako tomu bylo u předchozí hry Counter Strike: Global Offensive i zde má nově příchozí hráč možnost zdokonalovat nebo se lépe naučit ovládat stroj ve výukovém módu. V tomto módu tedy ustupuje souboj mezi ostatními hráči do pozadí a je zde důležitý pouze nácvik základních dovedností hráče. Ve hře není primárně kladen důraz na simulaci boje z tanku se všemi jeho zákony, ale na strategické myšlení. Hráč tedy nemusí mít obavy, že zcela nepochopí fungování a ovládání konkrétního stroje, které by ho mohlo nějak limitovat v soubojích. Důležitá je tedy kreativita a logické myšlení s jakým se každý hráč do hry pustí.

Na závěr kapitoly věnované hře World of Tanks bych chtěla připomenout, že se jedná o propracovanou a promyšlenou hru. Hráč zde nalezne nepřeberné množství bojové techniky (tanků) požitě za Druhé světové války. Pro milovníky těžké techniky a tohoto období je to nepochybně lákavá hra, která přibližuje dobu rozmachu těchto ocelových monster využívaných pro své ničivé účinky. Hráč může skrze tuto hru lépe porozumět fungování těchto strojů v průběhu bitev a vytvořit si tak lepší představu o tomto historickém období skrze osobní zážitek. Na druhou stranu však nesmíme zapomínat na fakt, že se jedná o online počítačovou hru, na které může snadno vzniknout závislost (viz. kapitola: Závislost na online hraní). Doporučený věk pro hraní této hry je 16 let.

4. Žánry počítačových her

V této kapitole bych ráda stručně popsala základní dělení počítačových her. Ke každému žánru jsem doplnila podžánry, které byly voleny žáky v dotazníku. Konkrétně ty, které žáci v tomto věku dokáží identifikovat a rozeznat v kontextu her, které hrají. Každý žánr se liší tím, jakým způsobem hráč zasahuje do hry a zvolenými prostředky k interakci mezi postavami nebo předměty. Důležité je poznamenat, že některé žánry her se navzájem prolínají, proto je často obtížné přiřadit konkrétní hru k určitému jednomu žánru.

4.1. Akční počítačová hra

V akční počítačové hře má hráč za hlavní úkol eliminovat cíle pomocí bojových technik. V tomto žánru hry hráč nejčastěji ovládá postavu (hlavního hrdinu hry) nebo nějaký stroj (např.: tank, World of Tanks). Se svojí postavou má za úkol projít všechny úrovně hry, kde sbírá nejrůznější předměty, vyhýbá se překážkám nebo bojuje s nepřáteli. Útoky od nepřítele poškozují zdraví/život postavy, který je následně nutné obnovit způsobem, který určují herní pravidla. Když postavě dojdou herní životy, je konec hry a hráč se ocitne znovu na začátku hry nebo její herní úrovně. Do tohoto žánru spadá například hra Counter Strike: Global Offensive, World of Tanks nebo Mortal Combat. Poslední ze zmíněných her, se také objevila v dotazníku, i když jen u zanedbatelného počtu žáků. Jedná se o hru s vysokou mírou brutality a násilí. V některých zemích byla již proto zakázána (např.: Německo, Austrálie).

Podžánr „First person shooter“ („střílečka z pohledu první osoby“) je charakteristický tím, že se hráč nachází v pozici postavy, za kterou hraje. Tedy vše vidí z jejího pohledu. Do tohoto žánru se dále řadí hra, v dotazníku hodnocena žáky jako jedna z nejoblíbenějších: Counter Strike. Jedna z prvních her, založena na tomto principu se jmenuje Wolfstein 3D. Tuto hru vytvořila společnost Id

Software v roce 1992. Hra je zasazena do válečného období roku 1943, kde se hráč stává špiónem, který má za úkol odhalit tajné plány nacistické armády.

Podžánr „Third person shooter,“ („střílečka z pohledu třetí osoby“) je charakteristická pohybem kamery za zády hlavního hrdiny, za kterého hráč hraje. Hráč může kamerou různě otáčet a sledovat svoji postavu z pohledu, který vyžaduje konkrétní situace. Příkladem z tohoto podžánru je například již zmíněná hra Grand Theft Auto, ve které je precizně zpracován pohyb kamery tak, aby hráč mohl sledovat svoji postavu a její okolí z nejlépe vyhovujícího úhlu pohledu. Mezi další hry tohoto žánru se řadí například hra Tomb Raider a některé díly hry Mafia.

4.2. Arkáda

Hra typu arkáda je nejčastěji založena na principu, kdy hráč plní jednotlivé úkoly, které jsou s každou nadcházející úrovní obtížnější. Tyto hry jsou často omezeny časem, za který hráč musí danou úroveň splnit. Do tohoto žánru se řadí logické, sportovní, závodní, plošinové a bojové hry. U logických her je důležité umět využívat nejrůznějších vztahových zákonů, aby byl výsledek efektivní. Asi nejnámějším příkladem je hra Tetris. Kostičky, které jsou složeny do různých geometrických tvarů, které hráč skládá tak, aby vytvořili vždy souvislou řadu. Sportovní arkády, jak již vyplývá z názvu, mají za úkol simulovat různé druhy sportů. Může se jednat o sjezd na lyžích nebo snowboardu, fotbalový nebo hokejový zápas apod., ve kterém hráč zlepšuje své schopnosti v postupu do další úrovně hry. Závodní hry simulují přímo nějaký závod, ve kterém je důležité dojet do cíle jako první ze všech účastníků, soupeřů. Může to být například závod aut, motorek nebo formulí, ve kterých existuje tzv. „Žebříček nejlepších jezdců dané kategorie“. Asi nejnámějším příkladem tohoto žánru je hra Need for Speed inspirovaná pouličními automobilovými závody. Plošinové hry dostávají hráče do virtuálního světa, ve kterém je vytvořena spousta překážek, které musí postava překonat. Během cesty tímto světem má hráč za úkol sbírat nejrůznější předměty, tzv. „bonusy“, které zvyšují bodové hodnocení hráče. Do této kategorie se řadí známá hra z roku 1989 Prince of Persia. Hráč se ocitá v roli prince, který se

vydává na cestu hradem plného nástrah, aby zachránil spanilou princeznu, vězněnou zlým vezírem Jaffarem. Hráč zde musí překonat řadu překážek, jako jsou například nejrůznější propasti nebo stráže, se kterými se musí utkat v boji. V bojových hrách je cílem porazit protivníka a tím opustit hru jako vítěz. V dotazníku se například objevila hra s názvem Crash Bandicoot, která se řadí do tohoto žánru. Součástí tohoto boje je využití speciálních útoků, kterých docílí hráč stisknutím kombinace tlačítek na klávesnici počítače. Ve většině těchto bojových her, si hráči mohou vybrat z velké řady postav, které mají jedinečné bojové styly.

4.3. Strategie

Tento žánr her je zaměřen na logické uvažování a plánování nejlepší strategie k dosažení cíle. Často je tak hráč postaven před úkol, kdy musí vytvořit plán, aby odrazil nepřítele nebo skupinu nepřátel. V žánru strategie hráč ovládá více předmětů (objektů) a různě s nimi manipuluje. Mezi podžánry tohoto typu her řadíme například bojové strategie, „realtimové“ strategie nebo budovatelské strategie. Z dotazníku vyplývá, že část žáků má nejraději právě žánr budovatelská strategie. Zde je hráčův úkol soustředit se především na budování (např. města) a prosperitu místa, které vytváří. Téma bojů je potlačeno do pozadí hry a nejedná se tedy o primární cíl hráče. V této hře hráč rozhoduje především o postavení konkrétních budov (nemocniční zařízení, továrny, doly nebo obytná zařízení), o rozpočtu města (kolik bude například investovat do infrastruktury nebo stavby továren) a samozřejmě o exportu a importu nerostných surovin nebo výrobků, které vytvořili obyvatelé města. Hráč v tomto případě nemůže přímo ovládat jednotlivé postavy ve hře, ale pouze jim dává globálně příkazy, které tyto postavy plní. To znamená, že si zvolí určitý počet postav, které budou například těžit nerostné suroviny a ty jsou automaticky přeneseny na místo, kde tuto práci vykonají.

Asi nejznámějším zástupcem tohoto žánru je hra Caesar, která je zasazena do doby starověkého Říma a zároveň je jednou z nejslavnějších budovatelských strategií v historii počítačových her. Zajímavé na této hře je, podle mého názoru,

vizuální ztvárnění detailů virtuálního prostředí. Tvůrci se snažili do hry vnést prvky typické pro období starověkého Říma z oblasti architektury, užitého umění apod. Nejedná se sice o dokonalou virtuální realitu, ale i tak je dojem ze hry krásný. Grafické zpracování bych přirovnala například ke hře The Sims, kterou jsem popisovala v předchozí kapitole.

4.4. Simulátor

Tento herní žánr se snaží hráči nabídnout simulaci něčeho z reálného světa, co může být pro někoho považováno za nedostupné. Hráč si například může vyzkoušet simulaci řízení letadla, vlaku, automobilu apod. Do toho žánru však mimo jiné patří i simulátor života, který v dotazníku volilo 11% respondentů. Je důležité zmínit, že je zde snaha tvůrců, co nejdříve nasimulovat nejrůznější situace z lidského života. V této hře se hráč v podstatě stává režisérem životního příběhu postavy nebo skupiny postav. V hrách tohoto typu je násilí potlačeno. Není zde primárním cílem nasimulovat souboj hráče a protivníka. Mezi nejnámější počítačovou hru a zároveň průkopníka tohoto žánru patří již zmiňovaná hra The Sims.

Do žánru simulátor života spadá také online hra Second Life (do češtiny přeloženo jako „Druhý život“). Herní svět je zde rozdělen na dvě části: První je nazvána „Teen Grid“, která je určena hráčům ve věku 13 – 18 let a druhý označen jako „Main Grid“, přístupný hráčům starším osmnácti let. Jak již samotný název napovídá, jedná se o hru, která je založena na principu utváření virtuálního života postavy, za kterou hráč hraje se všemi dobrými, ale i špatnými nástrahami, které život přináší. V porovnání s již popisovanou hrou The Sims je Second Life, podle mého názoru, po grafické stránce daleko hůře zpracovaný, ale na druhou stranu hráč v této hře může zažít takřka vše, co nabízí život skutečný. Zajímavostí k této hře je fakt, že zhruba šedesát procent uživatelů pochází ze Spojených států amerických.

4.5. Role playing game

„Role je pojmenovaná množina (seznam) vlastností, která může být přisouzena určité osobnosti nebo osobnostem (resp. individuu/individuům) a od nichž očekáváme, že se charakteristicky projeví v určitém typu situaci.“¹⁰

Do češtiny bychom název přeložili jako „rolové hry“ („hra na hrdiny“). V těchto hrách se hráči dostanou do role fiktivní postavy, kterou si mohou různě upravit po vizuální stránce. Je zajímavé, že spousta hráčů těchto her věnuje skutečně spoustu času při tvorbě svého hrdiny, za kterého hraje. Ve spoustě her (např. World of Warcraft) je velká škála možností, která řeší každý detail herní postavy. Hráč například vybírá z široké nabídky úpravy obličeje, vlasů nebo oděvů, díky kterým vdechne své postavě osobitý vzhled.

V hrách tohoto typu je důležitý fakt, že hráč se do jisté míry podílí na vývoji příběhu, který je často poutavý. Může svými rozhodnutími měnit v podstatě sled událostí. V tomto světě však platí herní zákony, které většinou stanovuje „game master“ nebo počítačový program, který generuje následek konkrétního jednání. V některých hrách je sled událostí a rozhodnutí natolik propracovaný, že i některé nepodstatné rozhodnutí se může v závěru hry ukázat jako klíčové.

4.6. Adventura

Adventura je žánr počítačové hry, ve které hráč přebírá roli hlavního hrdiny. Hrdina má v této hře za úkol prozkoumávat herní svět a řešit zde nejrůznější hádanky nebo rébusy. Tento žánr má často nosný příběh hry, se snahou hráče, co nejvíce vtáhnout do děje. Často čerpá z literárních nebo filmových předloh. Do tohoto žánru se řadí například hry The Unfinished Swan a Journey, kterým se budu podrobněji zabývat v následující kapitole věnované hrám vhodných pro osobní rozvoj žáka.

¹⁰ SLAVÍK, Jan. *Umění zážitku, zážitek umění. 1. díl: teorie a praxe artefietiky*. Vyd. 2. V Praze: Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta, 2011. 281 s. ISBN 978-80-7290-498-3.,str. 101

Dále se do tohoto žánru řadí hra, která se objevila u hrstky respondentů a tou je Minecraft. Jednou z mála her, která je mimo jiné využívána i ve školách. Konkrétně se jedná o verzi s názvem Minecraft: Education Edition a verzi vydanou již dříve MinecraftEdu z dílny společnosti Microsoft. Hra by měla žáky naučit prostorové představivosti a hlavně kooperaci s ostatními spolužáky (ve hře: hráči). Klasická verze hry Minecraft je tvořena několika herními módy, které například předurčí, zda bude herní postava zranitelná či nikoliv. Konkrétně se jedná o základní herní mód „Survival“, kde má hráč k dispozici jen přírodní zdroje, které využívá ke stavbě obydlí nebo obživě. Další herní módy jsou: „Adventure“, „Creative“, „Hardcore“ a „Spectator“. Hra má dále na výběr ze čtyř stupňů obtížnosti („Peaceful“, „Easy“, „Normal“ a „Hard“). Rozdíl je především v počtu nepřátel a možnosti jejich útoku na hráčovu postavu.

5. Počítačové hry vhodné pro osobní rozvoj žáka

V této kapitole bych se ráda věnovala počítačovým hrám, které mohou být přínosné pro osobní rozvoj žáka. Snažila jsem se vybírat hry, které nejsou primárně vytvořeny jako výukové. Myslím si, že i z her, které nejsou určeny k procvičování konkrétních poznatků ze školních předmětů, lze vytěžit vskutku mnoho. Zaměřila jsem tedy svou pozornost na kreativní a strategické hry. Jak již vyplývá z dotazníků, žáci berou v tomto věku počítačovou hru jako formu zábavy. Proto si myslím, že by žákům měli umět učitelé nabídnout a doporučit hry, které jsou zábavné a zároveň něčím rozvíjející jejich osobnost. Myslím si, že na mnohých školách se učitelé snaží žákům předat, co nejvíce informací a často toho chtějí dosáhnout prostřednictvím nezajímavých a nezábavných činností. Domnívám se, že je důležité občas žákům ukázat, že získané poznatky a dovednosti lze uplatnit i jinde než při psaní písemné práce. Z dotazníků vyplývá, že více než polovina respondentů hraje počítačové hry. Proč tedy nezkusit propojit tyto dva světy reality a virtuality v jedno.

Vybrala jsem tři příklady počítačových her, o kterých se domnívám, že mohou mít pro žáka určitý přínos v oblasti osobního rozvoje. Každá z her je zástupcem jednoho herního žánru (umělecká arkáda, adventura a umělecká adventura). Všechny zde zmíněné hry jsem vybírala na základě přínosu do vyučovacího procesu v hodinách výtvarné výchovy.

5.1. *Hohokum*

Hra Hohokum se řadí mezi umělecké počítačové hry. Hru vytvořila společnost Honeyslug ve spolupráci s britským umělcem Richardem Hoggem. Tuto hru vydala společnost Sony pro platformu¹¹ Playstation (konkrétně Playstation 3,

¹¹ Platforma (Počítačová platforma) je výraz pro pracovní prostředí hardware i software.

Playstation 4 a Playstation Vita) v roce 2014. Je však jen otázkou času, kdy bude hra vydána pro platformu Windows nebo Mac OS. Celá hra je vytvořena v čistém a jednoduchém designu. Některé části objektů jsou tvořeny plošně, pouze barvami a jiné jsou naopak bohatě dekorovány ornamentem. Hohokum je nádherný svět doprovázen příjemnou elektronickou hudbou. V soundtracku uslyšíte například hudbu, kterou vytvořili skladatelé Tycho, Matthevew Dear nebo Shigeto.

V Hohokum hráč hraje za barevného hada jménem „Long Mover“, který ho bude provázet celým virtuálním světem. Konkrétně sedmnácti různorodými světy, ve kterých hráč bude objevovat spoustu prapodivných bytostí, zvířat, rostlin nebo tvarů. Hra není omezena žádným časovým limitem ani skórem, které musí hráč splnit, aby dohrál hru do konce. Tvůrci se pokusily vytvořit hru, která hráče pohltí do světa plného pestrých barev, doprovázeného poklidnou relaxační hudbou s absencí stresu, který honba za výhrou přináší. Hráč má v podstatě jen jediný úkol a tím je nacházet interaktivní předměty a přijít na to jakou mají funkci. Například koule připomínající pampelišku, uvolní výtrusy poté, co kolem ní hráč začne kroužit. Když bude dále hráč tyto výtrusy následovat, uvidí, že je postavičky ve hře používají jako vozidlo a přemísťují se tak po herní ploše. V další úrovni můžete hadem do některých předmětů narážet a nechat je tak rozeznít nebo přemísťovat některé postavičky na jiné místo a tím je například roztančit. Jedná se o svět plný překvapení, krásných barev a zvuků.

Tato hra může také sloužit jako podnět k výtvarnému úkolu, který by splňoval očekávaný výstup, ve kterém *„žák užívá vizuálně obrazná vyjádření k zaznamenání vizuálních zkušeností, zkušeností získaných ostatními smysly a k zaznamenání podnětů z představ a fantazie.“*¹² (Příloha 7, str. VI).

Žáci budou mít za úkol vytvořit abstraktní obraz, jako reakci na konkrétní hudbu. Hra Hohokum jim může být podnětem k tomu, jak lze propojit svět hudby a svět umění. Uvědomit si, že konkrétní skladba tónů může být zobrazena pomocí barev. Učitel vybere souzvučnou hudbu, která bude sloužit jako podkres, zatímco žáci budou tvořit. Ti budou mít nejprve za úkol vybrat z barevného kruhu barvy,

¹² JEŘÁBEK, Jaroslav, ed. *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání: (se změnami provedenými k 1.9. 2007)*. Praha: Výzkumný ústav pedagogický v Praze, 2007. 126 s., str. 69

5.2. *The Unfinished Swan*

The Unfinished Swan, v překladu znamená nedokončená labuť. Jedná se o hru žánru adventura. Vytvořila ji společnost Giant Sparrow pro platformu Playstation (Playstation 3, Playstation 4, Playstation Vita) v roce 2012.

Úvod hry začíná krátkým videem, které nastiňuje příběh o chlapci jménem Monroe. Tento chlapec měl za matku malířku, která však nikdy nedokončila jediný obraz. Bohužel jeho matka zemřela a chlapec byl odvezen do sirotčince, kam si mohl vzít pouze jeden obraz. Vybral si obraz „Nedokončená labuť“, který měla jeho matka nejraději. Jedné noci se však malý Monroe probudí a zjistí, že labuť na obraze není. Utekla. Chlapec tedy bere do ruky štětec po matce a jde labuť hledat.

Jak již napovídá název The Unfinished Swan, hlavním motivem hry je dokončování předmětů (věcí, zvířat, rostlin apod.) v herním prostředí. Hráč má k dispozici jakousi kuličku, která ze sebe střílí další kuličky, které jsou naplněny (virtuálně) černou tuší. Na začátku se hráč ocitne v bílém prostoru, který má za úkol postupně vyplňovat černou barvou. Po nárazu barvy na nějaký předmět, před hráčem skrytý (zpočátku je výběr zobrazeného předmětu náhodný) se začnou objevovat části konkrétních věcí. Je již na hráči, jakou cestou se vydá a zda nechá předmět zobrazit celý nebo jen jeho část. Nutno doplnit, že po nárazu barvy na předmět tuš rozstříkne, takže se zprvu nezjeví celý. Hráč to na druhou stranu nesmí přehnat s házením kuliček, jinak by se celé plátno (prostor) vyplnilo černou barvou a nebylo by tak již možné jakýkoliv tvar rozeznat. V další části hry jsou již naznačeny obrysy předmětů, které se mají zobrazit. Nyní je hráčův úkol totiž o něco složitější. Je potřeba vyřešit jednoduché hádanky, aktivovat zobrazené mechanismy některých předmětů apod. Zde má dále hráč k dispozici místo barvy vodu, kterou zalévá rostliny a ty mu umožní pokračovat dále v cestě a nalézt tak labuť. Nakonec v poslední části již máme před sebou vykreslený svět v barvách, který si však stále ponechává jednoduchý a čistý design. Celou hru doplňuje pohádkový příběh, který pokud chce hráč sledovat, musí hledat a obarvovat zlatá písmenka.

Hru považuji za zajímavou v objevování tohoto neuvěřitelného světa a podílení se, do jisté míry, na jeho tvorbě. The Unfinished Swan na první pohled vypadá

jednoduše, jelikož je celý herní svět tvořen pouze v černobílých tónech, občas doplněn barevným akcentem. Na druhou stranu je dobré si uvědomit, že v dnešní době žijeme obklopeni velikou spoustou různobarevných věcí a je příjemné občas na chvíli utéct do tohoto jednoduchého světa a užívat si jednoduchý příběh, který hra nabízí. Jedná se opět o oddechovou hru, ve které není nutné někoho porazit na cestě k cíli. Lidé jsou v současnosti zvyklí z počítačových her nebo filmových pláten na akčnost a rychle se měnící obrazy. Tato hra si naopak zakládá na tom, že hráč musí zpomalit a přemýšlet jakou cestou se vydá.

Tuto hru bych opět využila jako podnět k výtvarnému úkolu, který by byl možný realizovat s žáky základních škol (Příloha 8, str. VII.). Tentokrát bych ze hry převzala téma fantazijního světa. Téma bych využila jako stěžejní k výkladu o uměleckém směru 20. století, Surrealismu. Tento směr mimo jiné usiloval o osvobození mysli, což hra *The Unfinished Swan*, podle mého názoru, naprosto splňuje. Žáci by si podobně, jako tomu bylo ve hře, vytvořili svůj fantazijní, snový svět. Myslím si, že zde není potřeba snažit se o napodobení stylu např.: Salvatora Dalí nebo René Magritta. Žáci by naopak měli přenést do své tvorby také tu volnost, kterou měli k dispozici surrealisté. Volnost v toku myšlenek při tvorbě obrazu. Hodnocení by se týkalo provedení práce, zachycení jednotlivých detailů a hlavně pochopení pojmu „snová realita“. Tento úkol má za hlavní cíl rozvíjet žákovu kreativitu.



Obrázek 12



Obrázek 13

5.3. *Journey*

Jako poslední hru, kterou považuji za přínosnou pro žáky, jsem zvolila Journey. Jedná se o hru žánru umělecká hra, adventura. Hru vyvinula společnost Thatgamecompany v roce 2012 pro platformu Playstation (Playstation 3 a Playstation 4). Hru Journey je možné také hrát jako „multiplayer“¹³.

Hráč hraje za bezejmennou postavu oděnou do rudého hábitu, která vyráží na cestu pouští směrem k dalekým horám, které jsou cílem této cesty. Na cestě herním světem se mohou hráči potkat a vzájemně si pomáhat. Hráči mezi sebou však nemohou komunikovat prostřednictvím textu nebo řeči, ani nemohou vidět svá jména. Je to neskutečný obrat v pojetí hry, když si uvědomíme, že v dnešní době on-line her jde převážně o komunikaci v nejrůznějších formách. Jedinou formou komunikace je zvonkohra. Zde může vnímavý hráč tento projev chápat jako index tradiční mezilidské komunikace, která se však snaží nalézt univerzální jazyk, kterým budou rozumět i ostatní lidé z různých koutů světa. Tato zvonkohra dále umožňuje hráči transformovat neforemné kusy látek, které při své cestě pouští nalézají. Látky se promění do zářivě červených barev a umožní hráči postupovat přes úrovně hry. Postava v rudém hábitu má také k dispozici dlouhé poletující šátky, které postavě dovolí na krátký čas létat a překonat tím tak překážky na jeho cestě pouští.

Celá hra je snahou o spojení vizuálního vjemu s hudebním doprovodem. Herní svět je zasazen do prostředí nekonečné pouště, kde hráč nalézají místa připomínající monumentální stavby vytvořené dávnými civilizacemi. Hra nabízí hráči zcela se ponořit do tohoto světa a vnímat pouze jen jeho jednoduchou krásu. Vše působí neobyčejně harmonicky. Světelné efekty vytvářející záře slunečných paprsků, dodávají tomuto světu magický rozměr. Tvůrci hry Journey se snažili hlavně zapůsobit na emocionální stránku člověka, což je hlavním důvodem, proč zde tuto hru zmiňuji. Jak již vyplynulo z dotazníků, žáci upřednostňují u hry akci, napětí nebo bojové scény. Proto si myslím, že by jim měla být nabídnuta i další

¹³ Multiplayer game: hra, kterou může hrát více hráčů. Hráči mohou soupeřit mezi sebou nebo vytvořit jeden tým.

alternativa her, která přináší jiné duševní obohacení než jen příjemný pocit z výhry dosažený soubojem.

Tato hra, by se podle mého názoru, dal využít jako předloha ke skupinové práci (Příloha 9, str. VIII.). V projektu, ve kterém by měli žáci za úkol tvořit společný obraz bez pomoci dorozumívacích prostředků. Směli by se dorozumívat pouze neverbálně, pomocí barev. Hlavním cílem tohoto úkolu by bylo osvojit si vlastnosti jako je respekt a tolerance k druhým. V dnešní době, kdy probíhá integrace žáků ze speciálních škol do běžných základních škol, je důležité vést žáky ke vzájemné úctě. Naučit je respektovat odlišnosti druhých a snažit se s nimi nalézt společnou řeč. U tohoto úkolu by byl samozřejmě důležitý dohled učitele, který bude sledovat celou akci a případně upozorňovat na nekorektní chování. Jak jsem již psala výše v textu, v dnešní době je spousta dětí motivována výsledkem. Jako nejdůležitější hodnotu vnímají výsledný produkt, který jim zajistí pozitivní hodnocení. To by však mělo být na druhou stranu v rovnováze s tím, že se žáci naučí také kooperaci ve skupinách. Naučit je, že život není jen o soupeření, kdo bude nejlepší. Život je také o umění pomoci druhému, spolupráci a porozumění.



Obrázek 14

7. Vliv na výtvarné a etické cítění mládeže

Počítačové hry mohou mít na výtvarné i etické cítění žáků jak pozitivní, tak samozřejmě i negativní vliv. V dnešní době, kdy jsme obklopeni obrovským množstvím vizuálních sdělení, by měli být žáci učeni ať už ze strany rodičů nebo učitelů ve škole, umět číst jejich význam a filtrovat důležité informace. Domnívám se, že vizuální gramotnosti by měli být žáci učeni již v brzkém věku. Když se vrátím k výsledkům dotazníku a odpovědí respondentů, vyplývá z nich, že více než polovina žáků druhého stupně aktivně hraje počítačové hry. Je však otázkou zda správně interpretují znaky, které jsou ve hře ukryty. *„Člověk je po celý život obklopen neuvěřitelným množstvím nejrůznějších znaků. Užívá denně a v naprosté většině případů si to ani neuvědomuje. Prakticky každý znak je součástí určitého systému, a bylo by dost obtížné najít nějaký izolovaný znak, který by fungoval nezávisle na jiných.“*¹⁴ Nemůžeme tedy s jistotou říci, zda mladí hráči, kteří se skrze virtuální realitu dostávají, do kontaktu se specifickými znaky správně dekodují jejich významy. Zde tedy sledávám největší problém vlivu na výtvarné a etické cítění mládeže. Ve hře není žák nijak veden zkušenější osobou, která by mu poskytla bezprostřední reflexi na právě probíhající situaci, odehrávající se v tomto specifickém světě.

Ze zvoleného vzorku počítačových her, které jsou preferovány žáky, je jen malá část těch, které by se daly považovat za pozitivní ve vztahu k etickému cítění mládeže. Typickým příkladem je nejhranější hra respondentů Grand Theft Auto. O jejím pozitivním vlivu se dá jen stěží hovořit. Ve hře se objevuje nespočet kontroverzních témat, kterými jsou například sexuální tematika, násilí, krádeže a podobně. Hráč v této hře může páchat nejrůznější přestupky, za které je navíc odměněn v podobě herních peněz. Hra je z tohoto důvodu určena dospělým lidem, kteří hru dokáží vnímat pouze jako zábavu, u které se odreagují. Jak má však hru vnímat žák, který se zde setkává s věcmi, které ještě objektivně nedokáže hodnotit. Pro připomenutí bych chtěla podotknout, že tuto hru hrají již

¹⁴ ČERNÝ, Jiří a HOLEŠ, Jan. *Sémiotika*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2004. 363 s. ISBN 80-7178-832-5., str. 15

žáci od deseti let. Jaký dopad na ně může mít například to, že si ve hře zaplatí striptérku? Někdo může namítat, že dnes je internet nebo televize plný sexuálních témat a tedy již není takový rozdíl, kde toto žák sleduje. Zde je však důležité si uvědomit, že v počítačové hře se hráč v podstatě vžívá do role postavy, za kterou hraje. Tedy se stává jakýmsi režisérem celého příběhu, který činí konkrétní rozhodnutí. Bylo by zajímavé, pokusit se nalézat spojitost mezi hraním počítačových her s touto tematikou a vnímáním sexuálního aktu mezi takto mladými lidmi.

Nejčastějším tématem objevujícím se ve vzorku počítačových her je násilí. Jedná se konkrétně o hry Grand Theft Auto, Counter Strike a do jisté míry League of Legends a World of Tanks. V prvních dvou zmíněných hrách je násilí pácháno přímo na protivníkovi, doprovázeno efekty a zvuky charakteristické pro konkrétní čin. To je možné považovat za negativní rys těchto her působící na rozvoj mladistvých. Vše navíc umocňuje fakt, že je hráč za tyto činy oceňován herními penězi, body nebo postupem na vyšší úroveň hry. Rodiče by proto neměli být lhostejní k tomu, které hry jejich potomci hrají. Měli by se pokusit jim nabídnout vhodnou alternativu her, ve které jsou tyto negativní složky potlačeny. Jak již zmiňuji v předchozí kapitole, existují počítačové hry, které naopak mohou pozitivně působit na dospívajícího jedince. Jedná se o takové hry, které rozvíjí kreativitu nebo výtvarné cítění člověka. Tyto hry navíc mohou mimo jiné nabídnout zajímavý příběh, napětí i zábavu.

Z dotazníku dále vyplývá, že nejvíce oceňovaným prvkem hry je právě vizualita (volilo ji 35% respondentů). Dá se tedy soudit, že je pro žáky důležité právě grafické zpracování hry. Spousta her se snaží o přesné zpracování virtuální reality, která se bude přibližovat realitě skutečného světa. To může ve spoustě žáků mimo jiné vyvolat zájem o to, jak proces tvorby takové hry vzniká. Nebýt jen pouhým konzumentem toho, co dnešní svět multimédií nabízí, ale aktivně se zajímat o to, jak tyto věci vytvářet a poznatky dále uplatňovat ve vlastní tvorbě.

8. Vliv na psychosomatický rozvoj mládeže

„Počítačové hry. Jejich rizikovitost, zejména pro děti, je evidentní. Patří sem zanedbávání školy, zaostávání v sociálních dovednostech, rizika pro zdravý vývoj pohybového systému, prvek násilí a riskování v mnoha počítačových hrách, virtuální nevolnost (porucha rovnováhy po hře např. na leteckém simulátoru) apod.“¹⁵ Myslím si tedy, že by rodiče měli zjišťovat, jak dlouho jejich potomek tráví čas hraním počítačových her. V předchozích kapitolách jsem uvedla několik příkladů her, které mohou pozitivně působit na rozvoj žáků. Na druhou stranu, jak vyplývá z dotazníku, žáci nejčastěji volí hry, které jsou ve většině případů naprosto nevhodné vzhledem k jejich nízkému věku. Jedná se především o hry, ve kterých se objevují prvky násilí. Takto mladí lidé nebo dokonce děti by neměli dostávat pocit, že násilí páchané na někom druhém je v pořádku, že je to jen hra, ve které jde především o vítězství. V počítačových hrách tento falešný pocit často dostávají. Protivník je sice ve virtuálním světě zneškodněn, avšak v reálném tomu tak není. Kde však bude člověk vnímat hranice, když hraním počítačových her, tráví většinu svého času? Jedná se samozřejmě o krajní případ, který by však neměl být nikým podceňován. U spousty zmíněných her je doporučený věk daleko vyšší, než je skutečný věk hráčů, kteří tyto hry hrají. Rodiče by tedy neměli podceňovat toto upozornění při koupi konkrétní hry. Má své opodstatnění. Myslím si, že v dnešní době plné násilí nebo netolerance k odlišnostem by žáci měli být naopak daleko více vedeny k respektu k druhým lidem.

Dalším velkým problémem v této oblasti je zanedbávání školních povinností. Pro příklad uvedu skutečný příběh ze současné doby. Student (17 let) střední školy závislí na online hraní hře propadl natolik, že začal zanedbávat školní docházku. Neomluvené hodiny se postupně začaly načítat a do situace se tedy vložila třídní učitelka studenta. Po rozhovoru s rodiči se otec rozhodl, že bude svého syna vozit na autobus, který ho měl dovézt do města, ve kterém studoval. Syn sice do autobusu nastoupil a skutečně s ním i odjel. Po příjezdu do cílové zastávky nepokračoval do školy, ale vyčkal do příjezdu dalšího autobusu, který ho

¹⁵ NEŠPOR, Karel. *Návykové chování a závislost: současné poznatky a perspektivy léčby*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2000. str. 36

odvezl zpět domů, kde se mohl zcela ponořit do virtuálního světa. Samozřejmě netrvalo dlouho a synovi absence opět řešily rodiče ve škole. Otec byl již natolik zoufalý, že i přes své pracovní vytížení, začal syna vozit každý den do školy, aby se přesvědčil, zda do ní doopravdy šel. Navíc učinil opatření zabraňující synovi přístup k internetu. Ani to mu však nezabránilo v tom, aby se místo studia věnoval hraní. Ve škole chvíli počkal a poté odešel do nejbližší internetové kavárny, ve které mohl celý den hrát... Momentálně mu hrozí vyloučení ze školy z důvodu množství absencí a samozřejmě i prospěchu.

Tímto příběhem jsem chtěla demonstrovat, jak daleko může i zdánlivě nevinné hraní dojít. Zvláště za nebezpečné považuji právě závislost na online hraní, kterému se budu věnovat podrobněji v následující kapitole. Jedná se samozřejmě o mezní případ, který neznamena nutný konec všech hráčů. Podle vlastní zkušenosti vím, že se často jedná o pouhou a hlavně občasnou zábavu, kterou děti tráví svůj volný čas.

Nakonec bych uvedla poslední významný problém, který je spojován s přílišným hraním počítačových her a tím je převládání pasivního trávení volného času dětí nad tím aktivním. V dnešní době, kdy lze ve virtuálním světě simulovat takřka cokoliv, tráví děti daleko více času před monitory počítačů, než tomu bylo u předešlých generací. To samozřejmě může být jedním z faktorů dětské nadváhy nebo obezity, která může mít v dospělosti fatální následky.

8.1. Závislost na on-line hraní

Patologické hráčství podle Světové zdravotnické organizace (MKN-10).
*„Porucha spočívá v častých opakovaných epizodách hráčství, které převládají na úkor sociálních, materiálních, rodinných a pracovních hodnot a závazků“.*¹⁶

¹⁶ NEŠPOR, Karel. Návykové chování a závislost: současné poznatky a perspektivy léčby. Vyd. 1. Praha: Portál, 2000., str. 30

*„Postižení popisují intenzivní puzení ke hře, které lze těžko ovládnout, spolu se zaujetím myšlenkami a představami hraní a okolí, které tuto činnost doprovázejí. Toto zaujetí a puzení se často zvyšuje v období, kdy je život stresující.“*¹⁷

Závislost na online hraní může vznikat tedy různými způsoby, vždy však prostřednictvím nějaké simulace probíhající právě prostřednictvím počítače (nějakého stroje) vytvářející hráči určitý druh uspokojení. *„Stroje nám pomáhají cítit se pohodlně s touto podmínkou: simulují simulaci, kterou nazýváme Přírodou (Přirozeností, pozn. VZ)...“*¹⁸ Domnívám se, že nejčastější důvod vzniku závislosti je nespokojenost se svým osobním životem. Mohou to být například problémy v osobním životě, od kterých hráč utíká do počítačové reality. Realita, která je jen jeho, a kterou si vytváří tak jak chce on sám. V této virtuální realitě ho ostatní spoluhráči vidí přesně tak, jak chce, aby ho viděli. Hráč může mít pocit, že tvoří něco, co má smysl. Může si tím kompenzovat stagnaci a neúspěch v reálném životě nebo například nespokojenost se svým vzhledem. Někteří závislí hráči utíkají do virtuální reality, aby nemuseli čelit problémům v rodině. Jiní zase kvůli tomu, že jsou vyčlenění ze sociální skupiny a nezapadají do žádného kolektivu (Soudím tak, na základě rozhovoru s několika hráči, kteří přiznali, že byli nějaký čas závislí na hraní online počítačových her).

Závislost na online hraní se projevuje tak, že dotyčný hráč tráví u počítače hodiny denně. Během svého běžného dne myslí na to, co bude dělat ve virtuálním světě, až se vrátí domů a nemůže se toho dočkat. S ostatními hráči si vytvoří sociální skupinu, která mu v reálném životě chybí. Postupem času se pro něj stane tou „pravou“ realitou ta virtuální. Pobyt ve škole nebo v práci bere jen jako něco, co musí přetrpět, než se bude moci vrátit zpět ke své virtuální postavě. Závislí hráči při zapínání hry prožívají těžko popsatelný pocit blaha a štěstí. Při

¹⁷ NEŠPOR, Karel. Návykové chování a závislost: současné poznatky a perspektivy léčby. Vyd. 1. Praha: Portál, 2000., str. 30

¹⁸ MAŠEK, Jan, ed., SLOBODA, Zdeněk, ed. a ZIKMUNDOVÁ, Vladimíra, ed. *Mediální pedagogika v teorii a praxi: sborník příspěvků z mezinárodní konference o mediální výchově a pedagogice: Plzeň, 17.-18. června 2009*. Plzeň: Západočeská univerzita, Fakulta pedagogická, ©2010, str. 132

hraní nemyslí na nic jiného, nemusí myslet na nic jiného. Tato virtuální postava je pro něj nadmíru důležitá, protože se do ní hráč stylizuje. Vymyslí jí jméno, vybere vzhled a výbavu. Postava se tak stává v podstatě obrazem jeho samého. Při komunikaci s ostatními hráči již nemluví o postavě jako o třetí osobě, ale mluví o ní jako by to byl on sám. Takovýto hráč postupem času přestane zvládat konverzaci na jiné téma, než je právě hra, kterou hraje a tak se dostává do zamotaného kruhu, ze kterého není úniku. Neumí navázat reálné sociální vazby, protože již nedokáže vést smysluplnou konverzaci. Závislí hráči jsou nesoustředěni a zapomínají častěji než ostatní lidé. Paradoxně je tento stav frustruje natolik, že do virtuálního světa utíká čím dál častěji.

S rozvojem internetu a internetových plateb se rozmáhá v herním světě takzvaný „Real money transfer“ (zkráceně RMT). Hráč nakupuje virtuální předměty za opravdové peníze. Následky tohoto chování mohou být často katastrofální, kdy hráč utratí za hru veškeré peníze, které ušetřil. V poslední době také není neobvyklé soudit se kvůli ztraceným nebo ukradeným „itemům“ ve hře se společnostmi, která herní servery provozuje. Jedná se o plnohodnotné soudní procesy.

Je zde i poslední a nejhorší stádium, do kterého může hráč až dojít. Mluvím zde o případech, kdy závislí hráči umírají u počítače na dehydrataci a vyčerpání. Je také známa spousta případů, kdy byli hráči přesvědčeni, že mají stejné schopnosti jako jejich postava a v podstatě spáchali sebevraždu. Jde o tragické nehody, kdy si konkrétní člověk například myslel, že může létat, nebo že přežije zásah vystřelenou kulkou. Virtuální realita natolik přerostla tu skutečnou, že hráč již nedokázal rozeznat, co je a není reálné.

Existuje několik druhů her, na kterých vzniká závislost. Mohou to být hry válečné, strategické apod. V dnešní době jsou největším problémem „MMORPG“ hry („massively multiplayer online role-playing game“). Hra, ve které si hráč vymyslí svou postavu/charakter a s ním hraje. Zde je důležitá interakce s ostatními hráči přes internet pomocí tzv. „chatů“. Po celém světě hrají hry tohoto typu miliony hráčů. Ve většině z těchto her je sice upozornění na to, že hráč u hry sedí již delší dobu a měl by si odpočinout. Bohužel tato upozornění drtivá většina hráčů ignoruje.

Je tedy v první řadě důležité, aby sám hráč pochopil, že jeho příležitostné hraní již přerostlo v závislost a pokusil se tento problém řešit. Je určitě spousta hráčů, kteří svou závislost zvládli a dokázali se vrátit zpět do svého reálného života bez pomoci odborníka. Na druhou stranu jsou lidé, kteří toto sami nedokáží. Stejně tak jako tomu je u kterékoliv jiné závislosti. Odborník zde může takovému člověku nabídnout možnosti, jak s nutkavou potřebou hrát bojovat. *„Jedná se především o práci s motivací, změnu životního stylu, využívání širšího vlivu okolí, rozpoznávání spouštěčů a vyhýbání se jim nebo jejich lepší zvládnutí, prohlubování sebeuvědomění, udržování dobrého stavu a prevence relapsů“*.¹⁹ V knize autor dále upozorňuje na fakt, že podle Dr. Youngové může být toto návykové chování formou úniku před duševními problémy, které je samozřejmě potřeba začít léčit (Nešpor, str. 36). Jak jsem již popisovala v předcházejících kapitolách, přestože se rodičům může jevit hraní počítačových her jako neškodná zábava. Neměli by však podceňovat, jak často jejich dítě takto tráví svůj čas. I občasný způsob trávení volného času hraním her může přerůst v patologické hráčství.

¹⁹ NEŠPOR, Karel. Návykové chování a závislost: současné poznatky a perspektivy léčby. Vyd. 1. Praha: Portál, 2000., str. 36

9. Hráčský slovník

Tuto kapitolu bych ráda věnovala hráčskému slovníku, jelikož ho považuji za jeden z charakteristických znaků této komunity lidí. Většina použitých zkratek, vznikla díky hráčské komunitě a on-line hraní. Ráda bych také podotkla, že část zkratek nebo výrazů, začali využívat i lidé, kteří do této komunity nepatří. Důvod vzniku těchto zkratek je prostý. Hráči si jednoduše potřebovali zkrátit často používané výrazy během hry. Naprostá většina zkratek vychází z anglického jazyka, který je samozřejmě nejrozšířenějším jazykem v hráčském prostředí a prostředí počítačové techniky obecně. Do slovníku jsem vybrala nejběžněji používané výrazy, které se například dostali i do povědomí veřejnosti.

9.1. Chatové zkratky v on-line hrách

AFK – Away from keyboard. Překlad: Pryč od klávesnice. Tato zkratka znamená, že hráč dočasně není u počítače.

BRB – Be right back. Překlad: Budu hned zpět. Když hráč použije tuto zkratku, dává tím najevo, že odchází, ale bude za chvíli zpět.

LAMA – Výraz pro velmi nezkušeného hráče. Vychází z anglického slova lame, což doslovně znamená chromý.

LFG – Looking for group. Hráč tímto vyjádřením, dává najevo, že hledá skupinu lidí, se kterou půjde něco podniknout.

LOL – Laughing out Loud. Překlad: hlasitě se směji. Také může být tato zkratka brána jako něco, co je směšné. Také to ale může být použito jako zkratka pro hru League of Legends.

OMG – Oh my God. Překlad: Pane Bože. Tento výraz je totožný s naším zlidovělým „Pane Bože“.

WTB – Want to buy. Překlad: Chci koupit. Za touto zkratkou následuje předmět, který chce hráč koupit.

WTS – Want to sell. Překlad: Chci prodat. Za touto zkratkou následuje předmět, který chce hráč prodat.

WTT –Want to trade. Překlad: Chceš obchodovat. Za touto zkratkou následuje předmět, který chce hráč směnit.

9.2. Zkratky a výrazy v obecném hovoru mezi hráči

EULA – End user license agreement – Dokument, který v hráčském světě upravuje chování a interakci mezi hráči. Například nulovou toleranci k rasismu, vulgárnímu vyjadřování apod.

FPS – first person shooter -Bojová hra (střílečka) kdy je pohled kamery z první osoby.

ITEM – herní předmět, například zbraň nebo materiály.

LEVEL – úroveň ve hře, úroveň postavy, kterou hráč vlastní

MMORPG – massively multiplayer online role-playing game. Podstatou stejné jako RPG. Rozdíl je pouze v interakci s ostatními hráči přes internet.

MOB – Příšera jakéhokoliv typu, která se ve hře vyskytuje v hojném množství. Při jejím zabití hráč získává zkušenosti, herní měnu, případně předměty

RATE – rychlost postupu postavy na vyšší level

RMT – real money transfer. Hráč nakupuje virtuální předměty za opravdové peníze.

Guilda/Klan – Skupina hráčů, kteří jsou trvale ve stejném týmu

Quest – Výprava, na jehož konci je odměna

Závěr

Svět počítačových her je místem neuvěřitelných možností. Nabízí hráči prožít věci, které by ve skutečném životě nikdy nezažil nebo naopak může pomoci zdokonalovat některé jeho schopnosti. Ve své práci jsem se snažila ukázat oba póly vnímání tohoto často kontroverzního světa. Je důležité si uvědomit, že počítačová hra nemusí být jen negativním elementem, který je plný násilí, vulgarismů apod. Může to být i dokonale propracovaný systém znaků, který nabízí člověku možnost hlubšího přemýšlení o světě. V kontextu výtvarné výchovy mohou být počítačové hry zajímavou alternativou prostřednictvím, které bude rozvíjena kreativita žáků. Tomuto tématu jsem se konkrétněji věnovala v kapitole: Hry vhodné pro osobní rozvoj žáka. Zde jsem vybrala tři hry, které považuji za zajímavě zpracované a hlavně přínosné v oblasti kreativity, výtvarného cítění nebo komunikace mezi žáky. V ostatních kapitolách jsem se snažila vždy upozornit na pozitivní stránku ostatních her, které byly více či méně voleny žáky, jako ty, které hrají ve svém volném čase. Pro připomenutí se například jednalo o hru The Sims, která se snaží o pozitivní simulaci života, přestože se v něm občas objeví i některé negativní zkušenosti nebo události. Další hrou, která se opět vyskytla v dotazníku u malého počtu žáků, je Minecraft. Hra, kterou tvůrci vytvořili pro školní účely, aby žáky naučila prostorovému vnímání, rozvíjela kreativitu a samozřejmě komunikační schopnosti při kooperaci ve skupinách.

Bohužel musím konstatovat, že závěr ke kterému jsem dospěla na základě odpovědí z dotazníku a analýzy konkrétních her je spíše negativní. Žáci nejčastěji volí hry, ve kterých se vyskytuje vysoká míra násilí, vulgarit nebo sociálního jednání, které je společností označováno jako nepřijatelné. Snažila jsem se proto nalézt hry, které by mohli učitelé využívat jako podnět k výuce a demonstrovat na nich některé poznatky důležité k osvojení dovedností a získání nových znalostí. Počítačová hra nemusí být brána pouze jako prostředek, kterým vyplňují žáci svůj volný čas. Může být využívána jako plnohodnotná učební pomůcka, která reaguje na současné trendy ve vizuální kultuře.

Resumé

Unfortunately I have to say that the conclusion which I drew from the responses from the questionnaire and the analysis of specific games is rather negative. Children frequently chosen game in which there is a high level of violence, vulgar or social action. The company described this as unacceptable. I tried to find a game that teachers could use as an incentive to teach and demonstrate to them some of the important findings with skills and acquire new knowledge. Computer game may not be taken merely as a means by which students fill their free time. It can be used as a full-fledged educational tool that responds to current trends in visual culture.

Seznam použité literatury

SLAVÍK, Jan. *Umění zážitku, zážitek umění. 1. díl: teorie a praxe artefaktiky*. Vyd. 2. V Praze: Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta, 2011. 281 s. ISBN 978-80-7290-498-3.

JEŘÁBEK, Jaroslav, ed. *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání: (se změnami provedenými k 1. 9. 2007)*. Praha: Výzkumný ústav pedagogický v Praze, 2007. 126 s.

ČERNÝ, Jiří a HOLEŠ, Jan. *Sémiotika*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2004. 363 s. ISBN 80-7178-832-5

NEŠPOR, Karel. *Návykové chování a závislost: současné poznatky a perspektivy léčby*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2000.

MEYROWITZ, Joshua. *Všude a nikde: vliv elektronických médií na sociální chování*. 1. české vyd. Praha: Karolinum, 2006. 341 s. Mediální studia. ISBN 80-246-0905-3.

ČELÁKOVÁ, Naďa a ČELÁK, Jan. *Za tajemstvím počítačových her*. 1. vyd. Praha: Grada, 1992. 165 s. ISBN 80-85623-39-0.

FILOVÁ, Hana et al. *Vybrané kapitoly z obecné didaktiky*. 2. vyd. V Brně: Masarykova univerzita, 2002. 95 s. ISBN 80-210-2798-3.

HOLEČEK, Václav. *Psychologie v učitelské praxi*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2014. 223 s. Pedagogika. ISBN 978-80-247-3704-1.

KRAUS, Blahoslav. *Společnost, rodina a sociální deviace*. Vyd. 1. Hradec Králové: Gaudeamus, 2014, 157 s. ISBN 978-80-7435-411-3.

MAŠEK, Jan, ed., SLOBODA, Zdeněk, ed. a ZIKMUNDOVÁ, Vladimíra, ed.
Mediální pedagogika v teorii a praxi: sborník příspěvků z mezinárodní konference o mediální výchově a pedagogice: Plzeň, 17.-18. června 2009. Plzeň:
Západočeská univerzita, Fakulta pedagogická, ©2010. 229 s. ISBN 978-80-7043-851-0.

HAZUKOVÁ, H.: (1998) Výtvarná výchova jako integrovaná a integrující složka primárního vzdělávání. In VYSKOČILOVÁ, H. (Ed.) *K současným problémům vnitřní transformace primární školy.* Praha: Pedagogická fakulta UK, 1998. 145 s. ISBN 80-86039-47-1.

Internetové zdroje

www.gta.cz/gta5

www.blog.counter-strike.net

www.eune.leagueoflegends.com

<http://cz.thesims3.com>

<http://simscommunity.info>

www.thesims.com

www.sims4pics.tumblr.com

www.worldoftanks.eu

www.gamervipclub.com

www.fresher.ru

www.rvp.cz

<http://clanky.rvp.cz>

www.pcgamer.cz

www.queplay.de

www.gamezone.com

www.hohokum.playstation.com

www.gamefaqs.net

www.gameinformer.com

Seznam doprovodných materiálů v textu

Seznam grafů

Graf 1: Otázka č. 1: Hraješ počítačové hry?

Graf 2: Otázka č. 2: Jaká je tvoje nejoblíbenější hra?

Graf 3: Otázka č. 4: Co tě na hře přitahuje (co se ti líbí)?

Graf 4: Otázka č. 5: Proč hraješ počítačové hry?

Graf 5: Otázka č. 6: Jaký žánr hry tě nejvíce baví?

Seznam obrázků

Obrázek 1: „Screenshot“ ze hry Grand Theft Auto

Obrázek 2: „Screenshot“ ze hry Grand Theft Auto

Obrázek 3: „Screenshot“ ze hry Counter Strike: Global Offensive

Obrázek 4: „Screenshot“ ze hry Counter Strike: Global Offensive

Obrázek 5: Ilustrace postavy ke hře League of Legends

Obrázek 6: „Screenshot“ ze hry League of Legends

Obrázek 7: Ilustrace postav ze hry The Sims

Obrázek 8: „Screenshot“ ze hry The Sims

Obrázek 9: „Screenshot“ ze hry World of Tanks

Obrázek 10: „Screenshot“ ze hry World of Tanks

Obrázek 11: „Screenshot“ ze hry Hohokum

Obrázek 12: „Screenshot“ ze hry The Unfinished Swan

Obrázek 13: „Screenshot“ ze hry The Unfinished Swan

Obrázek 14: „Screenshot“ ze hry Journey

Seznam příloh

Výzkumné materiály

Příloha 1: Vzor dotazníku

Grafy odpovědí v dotazníku dle pohlaví a věku

Příloha 2: Jaká je tvoje nejoblíbenější hra?

Příloha 3: Co tě na hře přitahuje (co se ti líbí)?

Příloha 4: Proč hraješ počítačové hry?

Příloha 5: Jaký žánr her tě nejvíce baví?

Příloha 6: Jaký žánr her tě nejvíce baví? (chlapci/dívky)

Návrhy výtvarných úkolů

Příloha 7: Návrh výtvarného úkolu: Hohokum

Příloha 8: Návrh výtvarného úkolu: The Unfinished Swan

Příloha 9: Návrh výtvarného úkolu: Journey

Výzkumné materiály

Příloha 1: Vzor dotazníku

DOTAZNÍK - Počítačové hry

Výsledky budou sloužit jako podklady k diplomové práci (tedy pouze mě), proto prosím o vyplnění pravdivých údajů.

* U otázek 4 – 6 prosím vyber vždy jen jednu možnost.

Jméno..... věk.....
(zakroužkuj)

Dívka

Chlapec

1. Hraješ počítačové hry?

- a) ano b) ne

2. Jaká je tvoje nejoblíbenější počítačová hra a proč?

.....
.....
.....

3. Hraješ i jiné počítačové hry? Pokud ano, napiš jaké.

.....

4. Co tě na hře přitahuje (co se ti líbí)?

- a) vizualita (grafické ztvárnění hry) b) příběh c) dobrodružství
d) něco jiného (napiš co).....

5. Proč hraješ počítačové hry?

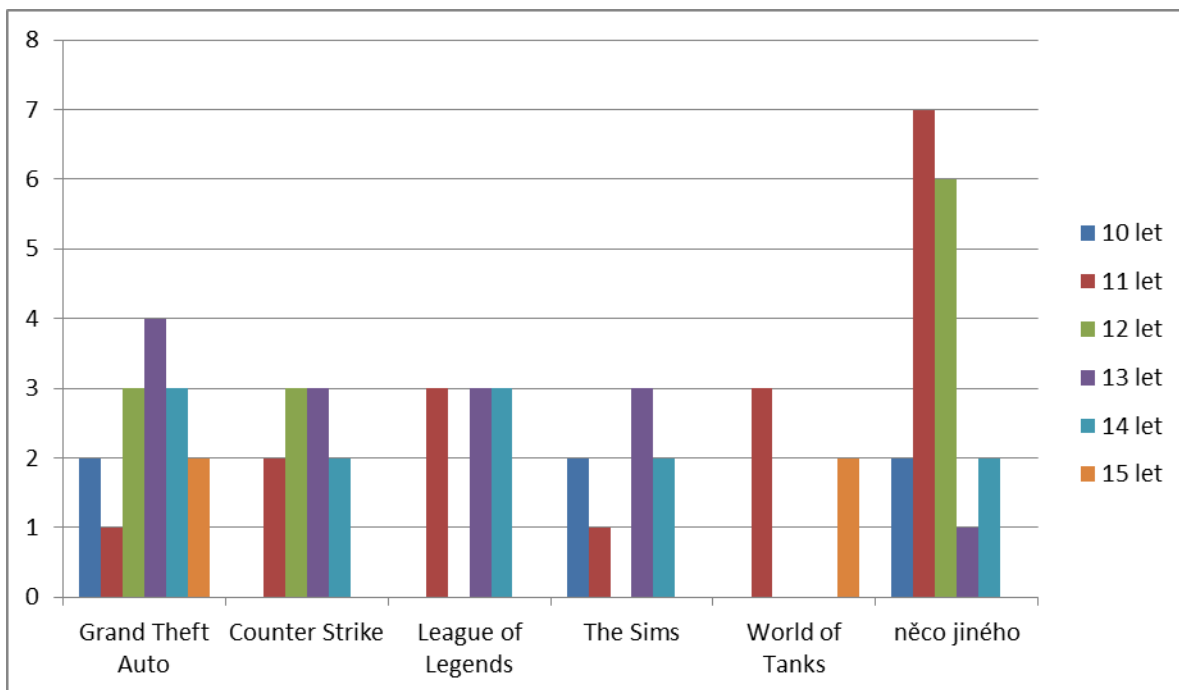
- a) únik z reality b) něco tvořím (např. budování města) c) zábava
d) ve virtuálním světě mohu dělat to, co v reálném nemohu (napiš co).....
e) něco jiného (napiš co).....

6. Jaký žánr hry tě nejvíce baví?

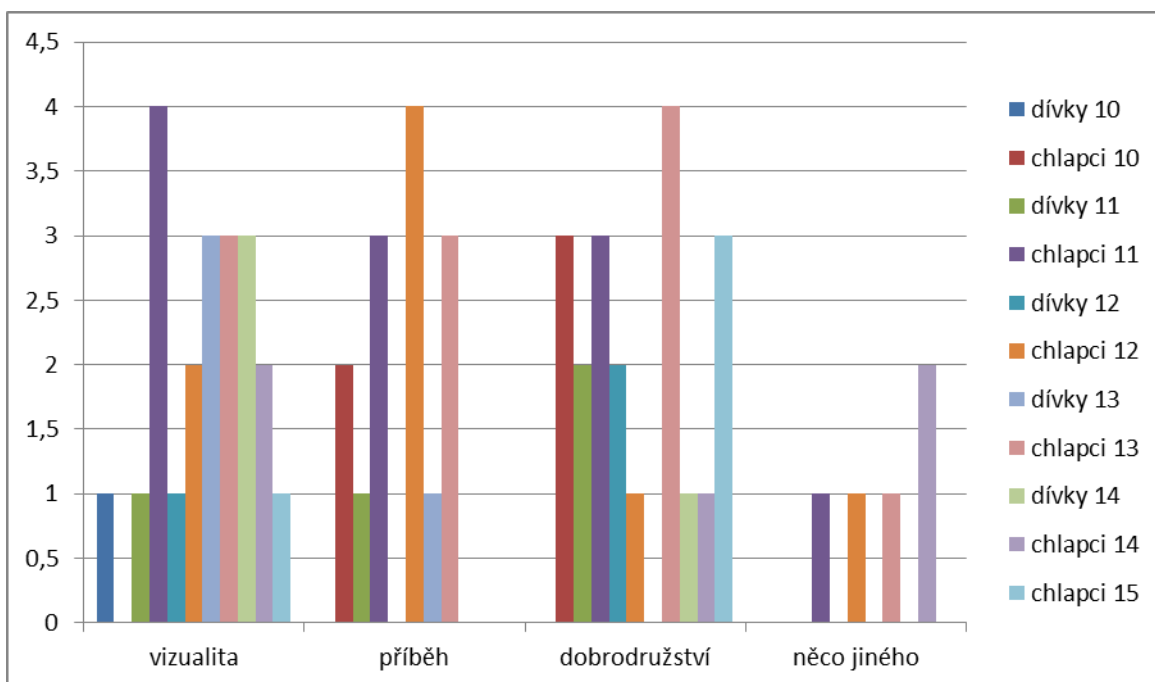
- a) akční /bojový b) budovatelský c) strategický d) logický
e) naučný f) sportovní g) závodní h) simulátor života

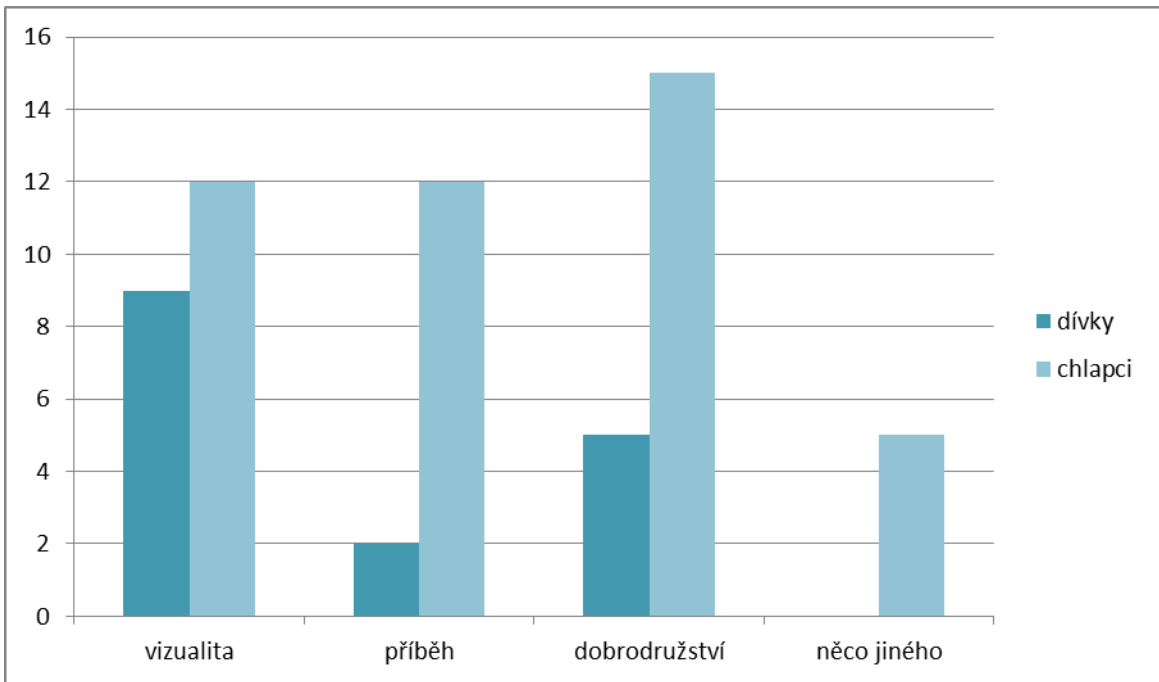
Grafy odpovědí v dotazníku dle pohlaví a věku

Příloha 2: Jaká je tvoje nejoblíbenější hra?

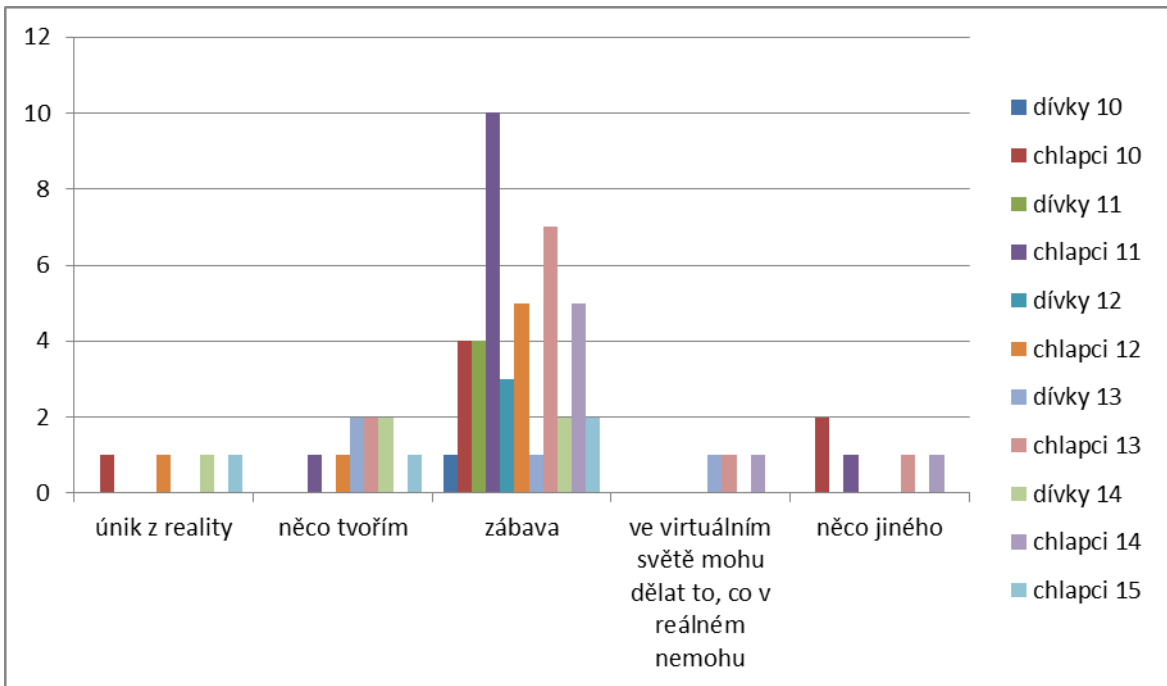


Příloha 3: Co tě na hře přitahuje (co se ti líbí)?

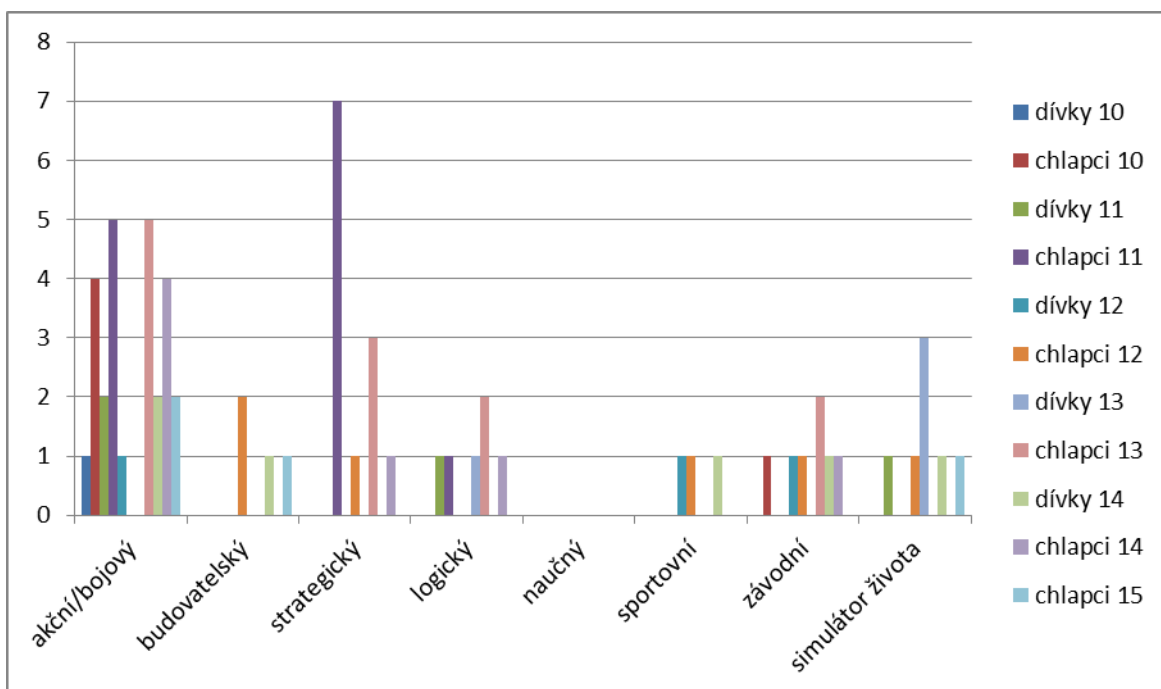




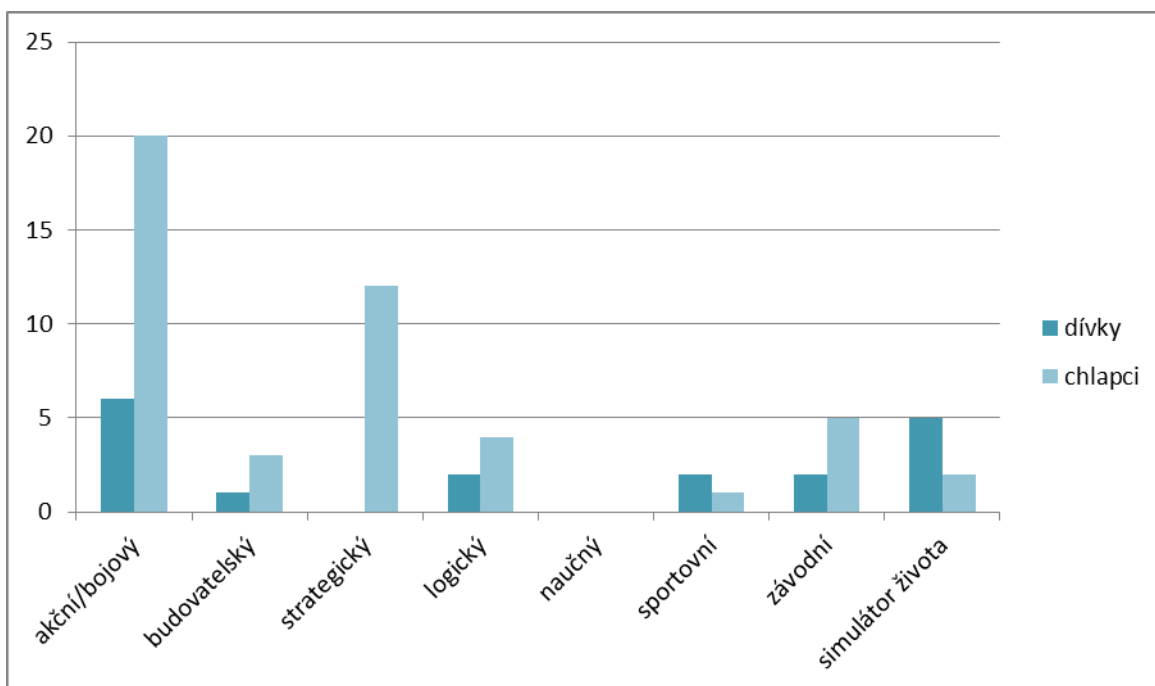
Příloha 4: Proč hraješ počítačové hry?



Příloha 5: Jaký žánr her tě nejvíce baví?



Příloha 6: Jaký žánr her tě nejvíce baví? (chlapci/dívky)



Návrhy výtvarných úkolů

Příloha 7: Návrh výtvarného úkolu: Hohokum

Téma: Hohokum: Abstraktní malba na základě hudebního vjemu

Škola: Základní škola

Předmět: Výtvarná výchova

Cílová skupina: 2. Stupeň ZŠ

Časová dotace: 90 minut

Zadání: Vytvoř abstraktní obraz jako reakci na hudbu, kterou jsi měl možnost slyšet před začátkem samostatné práce.

Klíčová slova: Abstrakce, barevná harmonie, muzikoterapie (v kontextu školní výuky)

Očekávané výstupy: Žák užívá vizuálně obrazná vyjádření k zaznamenání vizuálních zkušeností, zkušeností získaných ostatními smysly a k zaznamenání podnětů z představ a fantazie.

Klíčové kompetence: *Rozvíjení smyslové citlivosti:* reflexe a vztahy zrakového vnímání k vnímání ostatními smysly

Uplatňování subjektivity: prostředky pro vyjádření emocí, pocitů, nálad, fantazie, představ a osobních zkušeností.

Ověřování komunikačních účinků: proměny komunikačního obsahu

Mezipředmětové vztahy: Mediální výchova, Hudební výchova

Otázky k reflexi: Lišil se hodně dojem z malby, která byla utvářena na základě zvukového vjemu? Pokus se vystihnout zásadní rozdíly oproti malbě, která je tvořena převážně na základě vizuálního vjemu.

Příloha 8: Návrh výtvarného úkolu: The Unfinished Swan

Téma: The Unfinished Swan: Fantazijní svět

Škola: Základní škola

Předmět: Výtvarná výchova

Cílová skupina: 2. Stupeň ZŠ

Časová dotace: 90 minut

Zadání: Vytvoř fantazijní krajinu, která bude popírat zákony vnímání reálného světa.

Klíčová slova: Fantazie, snová realita, surrealismus

Očekávané výstupy: Žák užívá vizuálně obrazná vyjádření k zaznamenání vizuálních zkušeností, zkušeností získaných ostatními smysly a k zaznamenání podnětů z představ a fantazie.

Klíčové kompetence: *Rozvíjení smyslové citlivosti:* Uspořádání objektů do celků v ploše, objemu, prostoru a časovém průběhu.

Uplatňování subjektivity: prostředky pro vyjádření emocí, pocitů, nálad, fantazie, představ a osobních zkušeností.

Ověřování komunikačních účinků: osobní postoj v komunikaci

Mezipředmětové vztahy: Mediální výchova, dějepis

Otázky k reflexi: Jaké vlastnosti, které znáš ze skutečného světa, ve své tvorbě popíráš? Nalezneš shodné znaky ve své práci s ostatními spolužáky? Zapojil si při tvorbě fantazijního světa emoce? Pokud ano, jaké?

Příloha 9: Návrh výtvarného úkolu: Journey

Téma: The Journey: Řeč barev

Škola: Základní škola

Předmět: Výtvarná výchova

Cílová skupina: 2. Stupeň ZŠ

Časová dotace: 90 minut

Zadání: Vytvořte skupinový obraz na libovolné téma. O námětu obrazu, barevném rozvržení apod. se však můžete dorozumívat pouze pomocí neverbální komunikace a barev, které mohou vyjádřit konkrétní emoce. Pokuste se společně nalézt nejlepší vyjádření s ohledem na názor ostatních členů skupiny.

Klíčová slova: Neverbální komunikace, tolerance, působení barev

Očekávané výstupy: Žák ověřuje komunikační účinky vybraných, upravených či samostatně vytvořených vizuálně obrazných vyjádření v sociálních vztazích, nalézá vhodnou formu pro jejich prezentaci.

Klíčové kompetence: *Uplatňování subjektivity:* prostředky pro vyjádření emocí, pocitů, nálad, fantazie, představ a osobních zkušeností.

Ověřování komunikačních účinků: komunikační obsah vizuálně obrazných vyjádření

Mezipředmětové vztahy: Mediální výchova, dějepis

Poznámka: Žáci budou rozděleny do skupin po třech až pěti.

Otázky k reflexi: Bylo obtížné se dorozumět se spolužáky při vytváření obrazu? Co vám činilo největší obtíže? Využili jste barevného působení k vyjádření konkrétní emoce, nálady?