

Masarykova univerzita
Filozofická fakulta
Ústav pedagogických věd

OBOROVÁ PRÁCE

BRNO 2007

Petr CIMALA



Masarykova univerzita
Filozofická fakulta
Ústav pedagogických věd

Pedagogika a počítačové hry

magisterská oborová práce

Petr Cimala

Vedoucí práce: Mgr. Klára Šed'ová, Ph.D.

BRNO 2007

Prohlašuji, že jsem magisterskou oborovou práci na téma "*Pedagogika a počítačové hry*" vypracoval samostatně s použitím uvedených informačních pramenů, které v práci řádně cituji s uvedením úplného odkazu na příslušný zdroj.

V Brně dne

.....

Petr Cimala

Rád bych na tomto místě poděkoval paní Mgr. Kláře Šed'ové, Ph.D., vedoucí mé magisterské oborové práce, za odborné vedení, které mi poskytovala při jejím zpracovávání.

Anotace

Tato oborová práce teoretického charakteru se zabývá oblastí počítačových her. Jejím cílem je v co nejkompaktnější podobě předložit odborné veřejnosti text, který by poskytoval základní vhled do problematiky multimediální zábavy. Čtenář se seznámí s postojem laické veřejnosti k počítačovým hrám, s hlavními tématy, která jsou v souvislosti s nimi diskutována či s výsledky výzkumů z domova i ze zahraničí. Mimo jiné mu bude také předložen náčrt teorie počítačových her a návrh témat budoucích výzkumů.

Klíčová slova:

elektronické hry, evaluace počítačových her, herní proces, hráč počítačových her, klasifikace počítačových her, počítačové hry, postoj veřejnosti, přehled výzkumů, taxonomie počítačových her, teorie katarze, teorie sociálního učení

OBSAH

ÚVOD	13
1. VZTAH SPOLEČNOSTI K POČÍTAČOVÝM HRÁM	17
1.1 VEŘEJNOST A POČÍTAČOVÉ HRY	17
1.2 BUDE BRUSEL REGULOVAT PRODEJ?	20
2. MÁ SE PEDAGOG ZABÝVAT POČÍTAČOVÝMI HRAMI?	23
2.1 DISKUSE TÝKAJÍCÍ SE VHODNOSTI HER A NÁSILÍ V NICH	23
2.2 DISKUSE OHLEDNĚ VYUŽITELNOSTI POČÍTAČOVÝCH HER.....	23
2.3 DISKUSE OHLEDNĚ LIDSTVÍ.....	25
3. DOSAVADNÍ VÝSLEDKY VÝZKUMŮ	27
3.1 ZAHRANIČNÍ VÝZKUMY.....	27
3.2 DOMÁCÍ VÝZKUMY.....	32
4. NÁČRT TEORIE POČÍTAČOVÝCH HER.....	40
4.1 DEFINICE POJMU POČÍTAČOVÁ HRA	40
4.2 PROCES HRANÍ POČÍTAČOVÉ HRY	44
4.3 TAXONOMIE POČÍTAČOVÝCH HER.....	50
4.4 EVALUACE POČÍTAČOVÝCH HER.....	65
5. NÁVRH OBLASTÍ VÝZKUMU POČÍTAČOVÝCH HER.....	73
ZÁVĚR	76
SEZNAM POJMŮ A ZKRATEK.....	78
BIBLIOGRAFIE	80

Úvod

Když mně bylo 8 let, chodil jsem do druhé třídy základní školy. Tehdy mě můj romský spolužák Robert přesvědčil, abych s ním šel do jakési klubovny výpočetní techniky, kde se měla nacházet spousta nějakých počítačů, na kterých se prý dají hrát hry. Tehdy jsem se stal členem komunity, která čítala zhruba 20 až 30 jedinců v 16ti tisícovém městě. Psal se rok 1988. V té době jsem ještě netušil, do jaké míry se počítačové hry stanou mojí takřka nedílnou součástí každodenního života.

* * *

Počítačovou hru hrál v současné době takřka každý, aniž by si to možná uvědomoval. Uvedu příklad. Téměř všichni občané České republiky vlastní mobilní telefon¹. Vzhledem k tomu, že se užívá již 2. a 3. generace mobilních sítí, jsou dnešní aparáty již velmi vyspělými technickými „kousky“ a každý z nich nabízí pro pobavení svého majitele alespoň jednu hru. Tuto hru můžeme bez problému označit za počítačovou. Jste překvapeni? Jak uvidíte níže, může za to nevhodné označení. Samozřejmě se nejedná o složité, graficky brilantně vyvedené hry, jaké známe z monitorů osobních počítačů, ale o jednoduché hry², většinou arkádového či logického žánru, které připomínají své starší příbuzné z období před 25ti až 15ti lety.

Podle průzkumu veřejného mínění, který realizovala americká společnost *Jupiter Research*, se počítačovým hrám věnuje 80 % dětí z vyspělých zemí (včetně České republiky) ve věku 13 až 17 let.³ Jiný výzkum zase uváděl, že v USA v roce 2003 hrálo hry pravidelně 87% studentů 4. až 12. stupně, přičemž 96% tvořili chlapci.⁴ Pro dnešní mládež tedy nejsou hry ničím neobvyklým, spíše naopak.

O tom, že se hry občas dostanou i do rukou lidem, u kterých bychom to nečekali, svědčí např. anketa *Co a proč hrají čeští historici* uveřejněná v časopise *Dějiny a současnost*. Mezi

¹ Český statistický úřad poskytuje údaj 95 mobilních telefonů na 100 obyvatel. *Mobilní telefony v Evropské unii*, nestr. Dnes je toto číslo podstatně vyšší díky vývoji a přístupnosti nových technologií. Novější data nebyla dostupná. Počet by se ale měl pohybovat kolem čísla 120 telefonů na 100 obyvatel.

² V roce 2000 jsem měl možnost hrát na svém tehdejší mobilním telefonu hru *Had (Snake)*, jež byla velmi jednoduchá. Onu jednoduchost dokazuje fakt, že její zdrojový kód by v programovacím jazyce *Pascal* zabral odhadem 4 až 5 stran formátu A4.

³ SOUKUPOVÁ Petra: *Polemika: Jsou počítačové hry nebezpečné?*, nestr.

⁴ HERZFELD Noreen: *Terminator or Super Mario: Human/Computer Hybrids, Actual and Virtual*, str. 349.

dotazovanými byl student, pracovníci středních let, ale i historici v pokročilejším věku. Překvapující je sdělení např. našeho předního medievisty Dušana Třeštíka (*1933): „*Hraji pouze a jedině 3D akční krváky. Momentálně pronikám do Return to Castle Wolfenstein a střídám to s Arenou*⁵. Asi si vybijím agresivitu, protože v normálním životě k tomu nemám příležitost ani chuť. Není nad dobře mířené prásknutí bazookou do švarccharaktera“ či dnes již zesnulého odborníka na první republiku Antonína Klimka (*1937-†2005): „*Nejraději hraji akční střílečky, k mým nejoblíbenějším patří Unreal a Quake 2. Považuji to za skvělý, pro některé mé přátele možná stejně překvapivý způsob odreagování, jako když poslouchám techno hudbu.*“ Ostatní dotázaní také hráli 3D střílečky, přičemž nepohrdli ani strategiemi, logickými hrami, simulátory bojových jednotek či jinými tituly.⁶

Dokonce je možné oblast počítačových her studovat na univerzitě. Magisterské studium počítačových her jako první na světě nabídla v roce 2003 Northumbrijská univerzita ve Velké Británii. Obor na počítačové hry pohlíží jako na hodnotné kulturní artefakty, které se mají podrobit interpretaci, analýze a úvaze. Studium uvítal i tehdejší prezident *Mezinárodní asociace herních vývojářů*⁷ Jason Della Rocca. Absolventi tohoto studia se mají uplatňovat při konzultacích herních příběhů a charakterů, v herní žurnalistice (herní časopisy/servery), při testování her, jejich prodeji či při digitálním archivování.⁸

Jak tedy můžeme vidět, počítačové hry jsou součástí našeho života, našeho světa. Vzhledem k tomu, že si hry získaly dosti nechvalnou reputaci ohledně možného negativního vlivu na člověka, jak uvidí čtenář níže, je nanejvýš vhodné tuto oblast volného času dávat do vztahu se sociálními vědami, pedagogikou nevyjímaje. Tato *oborová práce* má být toho dokladem.

* * *

Jedním z cílů této teoretické práce je poskytnout čtenáři přehled a pohled do jedné z oblastí volného času, již není v české pedagogické vědě věnována dostatečná pozornost. Čtenář by po přečtení práce měl být schopen orientovat se v problematice počítačových her (šíře a

⁵ Zřejmě jde o 3D střílečku *Quake III: Arena*.

⁶ *Co a proč hrají čeští historici?*, nestr.

⁷ IGDA - **I**nternational **G**ame **D**evelopers **A**ssociation.

⁸ KIRKPATRICK Game: *Computer games studies at Northumbria University*, str. 1-2.

hloubka problematiky, proces hraní, povědomí o realizovaných výzkumech a jejich výsledcích) či zařadit herní titul do patřičného žánru/subžánru.

Práce by také měla posloužit k iniciaci diskuse o problematice počítačových her v pedagogice, čímž by se napomohlo k vědeckějšímu pohledu na tuto oblast, která je mnohými značně zužována a zplošťována. Právě odkrytí širšího pole problematiky může napomoci ke srovnání a revizi dosavadních názorů.

Dalším autorovým cílem je poskytnout návrhy zaměření budoucích výzkumů, tj. na základě provedeného přehledu problematiky identifikovat možné cesty zkoumání. Díky silné kritice počítačových her společností vyvstává totiž otázka, zda se počítačové hry mají dětem povolovat či nikoli. Abychom dokázali tuto otázku vůbec někdy zodpovědět, je třeba realizovat řadu výzkumných šetření.

Konečně posledním cílem této práce je vytvoření výchozího materiálu pro autorův budoucí, plánovaný kvalitativní výzkum hráčů počítačových her.

Strukturně je práce členěna do pěti kapitol. První z nich se věnuje vztahu laické veřejnosti k počítačovým hrám. Demonstruje, jakým způsobem je na hry pohlíženo a co si o nich myslí lidé, kteří je nehrají.

Druhá obhazuje téma práce, tj. snaží se zodpovědět otázku v názvu kapitoly. Má ukázat, že pedagogika je jednou z věd, před kterou leží úkol výzkumu oblasti interaktivní zábavy.

Třetí kapitola je přehledem dosavadních výzkumů nejen v České republice, ale i v zahraničí. Nejedná se ovšem o kompletní bibliografii, tj. nebyly uvedeny absolutně všechny výzkumy, které se týkaly počítačových her. To je v podstatě nemožné, nicméně klíčové práce jsou zastoupeny.

Čtvrtá kapitola je pokusem o vytvoření sociálněvědní *teorie počítačových her* na základě studia literatury a zpracování vlastních nabytých zkušeností.

Konečně pátá kapitola podává ony návrhy zaměření budoucích výzkumů.

Poslední odstavec tohoto úvodu pak věnuji krátké zmínce o literatuře a zdrojích, ze kterých jsem čerpal. Předně platí, že v češtině (dost možná ani v angličtině či jiném jazyce) neexistuje pro pedagogy zpracovaná publikace, která by se věnovala problematice počítačových her. Z tohoto důvodu je celá práce více méně postavena na člancích, výzkumech či informačních materiálech. Jedná se většinou o elektronické zdroje, a proto se může stát, že některé citace nebudou zcela kompletní, tj. že ne vždy jsou uvedeny všechny patřičné údaje, které by měla citace obsahovat. Konečně nezanedbatelné místo má v práci i zpracování mých

dlouholetých herních zkušeností v podobě *herního procesu* a *taxonomie počítačových her*, která byla navíc konzultována se samotnými hráči⁹.

⁹ Diskuse s hráči proběhla v létě 2006 na *Score phorum* <<http://www.score.cz/phorum.php>>. Svými připomínkami přispěl i můj dlouholetý kamarád a počítačový hráč Denis, který se hrám věnuje 21 let.

1. Vztah společnosti k počítačovým hrám

1.1 Veřejnost a počítačové hry

Jedním z důvodů, proč se věnuji problematice počítačových her, je i postoj veřejnosti, který je, z mého pohledu, dosti nevyvážený. Sleduji veřejná vyjádření o počítačových hrách již několik let a musím konstatovat, že kritici her nejen emotivně vyzdvihávají negativní vlivy, ale zároveň ve svých sděleních poskytují zasvěceným důkaz, že sami oblasti elektronické zábavy nerozumí a mnohdy ani informačním technologiím samým.

Na ukázkou jsem si vybral pár příkladů, které se pokusím rozebrat. První z nich bude ze čtvrtletníku *Senát*, který na svých stránkách uvedl krátký článek Antonína Holého¹⁰.

„Dnešní dorost vysedává u počítačových her, místo aby zdravě sportoval, četl něco zajímavého nebo dělal zdravé lumpárny. Z těch her se „pro život“ naučí, že řídit auto či letadlo není žádný problém, že je snadné zabít – vždyť po smrti nebo po kolizi se jede dál nebo se prostě tlačítkem myši nastaví počátek nové hry. Psychologové prý prokázali, že i průměrný „slušný“ člověk, může-li svého soupeře poslat na onen svět v anonymitě a pouhým stisknutím knoflíku, učiní tak velmi často i bez váhání. No, nevím – ale budou-li děti desetkrát denně nacvičovat ve virtuální realitě, že při zabíjení o nic nejde, a podpoří-li se to pak ještě několika dobře volenými komerčně televizními krváky týdně, pak by mne to ani nepřekvapilo.“¹¹

Z tohoto názoru lze vyčíst, že trávení volného času u počítače vidí doc. Holý jako aktivitu neplnohodnotnou, která svým aktérům do života nepřináší nic užitečného, resp. je vybavuje pouze negativně. Důraz klade na to, že hry znevažují úctu k lidskému životu.

Názor doc. Holého je ovšem velmi diskutabilní. Pokud jde o „snadné řízení“, lze se ptát, mají hry obecně trénovat, resp. školit děti k výkonu nějaké činnosti, k níž je nutné mít speciální oprávnění (řidičský průkaz, letecká licence), nebo se hry hrají způsobem, kdy je vše „jako“?¹² Stejně problematické je vyjádření, že děti cvičí skrze hry zabíjení. Daná věta má čtenáře skoro

¹⁰ Doc. RNDr. Antonín Holý, DrSc, Dr.h.c. je předním českým chemikem, resp. odborníkem v oboru chemie složek nukleových kyselin, který se svým týmem vyvinul řadu světově používaných léčiv.

¹¹ HOLÝ Antonín: *Nesouvisle o virtuální realitě, počítačích, internetu, gramotnosti, jazyku a experimentech*, str.5.

¹² Hry na tatínka a na maminku, hry na indiány, na lupiče a koneckonců i ony elektronické hry, kdy si dítě hraje „jako“ na pilota letadla či řidiče auta nebo F1.

přesvědčovat, že v podstatě jiné hry nehrají a jediný jejich důvod hraní je trénování likvidace nepřátel.

„Náš školák tedy tráví většinu volného času u „počítače“. Proč se mu tak říká, když naprostá většina jeho uživatelů ho jakživa k žádným výpočtům nepoužila, opravdu nevím. Přestává mít kontakt se svými vrstevníky, je na cestě stát se asociálním individualistou.“¹³

V těchto větech doc. Holý popisuje běžného školáka, jak si jej představuje. Podle něj je jeho hlavní činností ve volném čase hraní her, kdy se „odřízne“ od společnosti a „vstoupí“ do svého virtuálního světa. Nekomunikuje s okolím.

Tento názor doc. Holého je v podstatě logickým úsudkem, nepodepřený žádným výzkumem. V této souvislosti lze položit otázku, zda v dnešním zglobalizovaném světě komunikují děti a mládež se společností tradičním způsobem. Skutečně jsou individualisty? A jak do tohoto konceptu zapadají fenomény jako *on-line počítačové hry*¹⁴, *chat*, *ICQ*, *Skype*, *seznamka*, resp. kyberprostor obecně? Navíc výzkumy prokázaly něco jiného. Typický hráč je adolescent mužského pohlaví, který má v oblibě soutěživé aktivity a činnosti obsahující určitou výzvu. Rád se pohybuje mezi přáteli, ve škole nemá problémy, je aktivní, často pracuje s počítačem a věnuje se i četbě.¹⁵

Jako další ukázkou uvedu příspěvek pana Baťky, který vystoupil v Senátu PČR při diskusi o násilí.

*„Ještě bych chtěl na závěr říci, že se domnívám, že násilí by nemělo být přítomno ve společnosti, tedy ani v televizi, ani v České televizi, ČT, ani po 22. hodině. A domnívám se, že by se také měla věnovat pozornost počítačovým hrám, protože s těmi jsou prakticky děti v denním styku, a to myslím, že ty počítačové hry to je prakticky výhradně násilí a i ČT propaguje každý týden počítačové hry ve svém pořadu *Game Page*.“¹⁶*

¹³ HOLÝ: *Nesouvisle o virtuální realitě, počítačích, internetu, gramotnosti, jazyku a experimentech*, str. 5.

¹⁴ Tyto hry se dokonce hrají i profesionálně, tj. hráči se živí hraním her, resp. soutěžemi v hraní. K tomuto účelu slouží několik národních či mezinárodních soutěží v hraní počítačových her. V České republice je to např. *InvexCup*. Blíže viz. <<http://www.invexcup.cz/>>.

¹⁵ VACULÍK Martin: *Hraní počítačových her jako specifický fenomén období adolescence*, str. 214.

¹⁶ *Násilí a televize: přepis z veřejného slyšení Výboru pro vzdělávání, vědu, kulturu, lidská práva a petice*, str. 51.

Názor pana Bařky v podstatě opakuje to samé, co doc. Holý. Počítačové hry jsou špatné, resp. při jejich hraní se děti setkávají s násilím. Zde je třeba poznamenat, že i pan Bařka vychází z vlastních předsudků a nikoli z nějakého seriózního výzkumu. Co se týče pořadu *Game Page*, jeho úlohou je informovat cílovou skupinu o hrách na trhu. Řekněme, že se jedná o „servis pro hráče“, stejně jako je tomu např. u pořadu *POKR* pro podnikatele, uváděný také na kanálu *Česká televize*.

Násilí v počítačových hrách vadí i paní Kastnerové, která vystoupila ve stejné diskusi v Senátu PČR, jako pan Bařka.

„Podle mě o to v podstatě těm, kteří podepsali, těch 80 tisíc občanů, a já patřím mezi ně, kteří podepsali tu petici proti násilí a proti brutálnímu sexu opravdu nešlo. Těm jde hlavně o to, aby tyto negativní jevy se tolik neprojevovaly v takové míře v televizi, ve filmu, v kinech, na videokazetách, na internetu, na počítačových hrách.“¹⁷

Stejně násilnické vidí hry i scénárista a herec Zdeněk Svěrák či arcibiskup olomoucký Jan Graubner.

Zdeněk Svěrák: *„A kromě toho, jakým zákonem chcete v internetovém věku dětem zabránit, aby hrály počítačové hry, kde se postavičky zabíjejí lehkým kliknutím.“¹⁸*

Jan Graubner: *„Potom se nedivme, když někdo praktikuje násilí, k němuž dostává návod tolik hodin denně a třeba od dětství to trénuje na počítačových hrách, kde třeba jenom odstřeluje.“¹⁹*

Zrekapitulujme si nyní všechny názory. Hry jsou především hrozbou pro děti. Jsou násilné, učí děti jen zabíjet a pomáhají jim ke ztrátě schopnosti rozlišovat virtuální realitu od skutečného světa. Lze dodat, že toto v podstatě vystihuje názor laické veřejnosti, která má o počítačových hrách mlhavé ponětí a v životě nejspíš ani žádnou počítačovou hru vědomě nehrála.

Ti, kdo kritizují, totiž vychází z těchto ničím nepodložených premis: 1) hry jsou a musí být špatné, 2) hry pouze učí násilí, 3) hry jsou ztrátou času, jeho plýtváním a 4) hry hrají

¹⁷ *Násilí a televize: přepis z veřejného slyšení Výboru pro vzdělávání, vědu, kulturu, lidská práva a petice*, str. 52.

¹⁸ *Násilí a televize: přepis z veřejného slyšení Výboru pro vzdělávání, vědu, kulturu, lidská práva a petice*, str. 18.

¹⁹ *Rasismus: přepis z veřejného slyšení Výboru pro vzdělávání, vědu, kulturu, lidská práva a petice*, str. 39-40.

vyšinutí jedinci. Na základě dedukce z těchto premis formují své názory podobné těm, které jsem uvedl výše. Tvrdí, že v počítačových hrách hráči „kosí“ bezcitně hory nepřátel. Kdybychom ovšem provedly výzkum ohledně počtu *her pro dospělé*, zjistili bychom, že jich je nepatrné množství²⁰, či-li generalizace není na místě.

1.2 Bude Brusel regulovat prodej?

Veřejnost mohla na přelomu let 2006/2007 zaznamenat informaci, že *Evropská unie* (EU) hodlá regulovat prodej počítačových her.

Evropská komise předložila návrh, jehož schválení by mohl znamenat sankcionování obchodníků, kteří dětem prodávají hry s násilným obsahem. Návrh inicioval komisař pro spravedlnost Franco Frattini (člen právní a bezpečnostní komise EU), který vyzíval členské země EU ke společnému postupu k zharmonizování národních legislativ.

Svůj zájem o počítačové hry *Evropská komise* zdůvodnila tím, že se prý dětem čím dál tím častěji dostávají do rukou hry s násilnou tematikou. Je to prý také proto, že v mnoha zemích EU jsou hry prodávány komukoli. Tato formální výzva je pokračováním podobné iniciativy *Komise* z listopadu 2006 a neformálního jednání ministrů EU v Drážďanech v prosinci téhož roku. Server *Euroskop* dává věc do souvislostí s událostí, kdy 18letý mladík Sebastian Bosse na střední škole v německém Emsdettenu zranil 11 studentů²¹ a poté spáchal sebevraždu. Údajně byl podle svědků závislý na hraní počítačových her²². Navíc se tehdy ve Frattiniho Itálii rozpoutala vlna nevole, když měla být na tamní herní trh uvedena survival adventúra *Rule of*

²⁰ Podle výroční zprávy organizace PEGI (*Pan European Game Information – Celoevropské informace o hrách*) bylo od vzniku organizace v dubnu 2003 do června 2006 ohodnoceno necelých 5% her jako přístupné od 18ti let (tedy pro dospělé). 13% bylo určeno 16tiletým a 25% 12tiletým. *PEGI Annual Report 2005-2006*, str. 5. Jiný zdroj uvádí, že do kategorie „pouze pro dospělé“ spadá 13% her na trhu. SOUKUPOVÁ Petra: *Polemika: Jsou počítačové hry nebezpečné?*, nestr.

²¹ Server *IT World* uvádí počet 37 zraněných. *Germany seeks common EU rules on violent video games* (IT World – 17.01.2007).

²² Německá policie uvedla, že Bosse hrál příliš mnoho hodin *Counter Strike* (on-line 3D střílečka). *Germany seeks common EU rules on violent video games* (IT World – 17.01.2007). Pro čtenáře doplním, že zmíněná hra jde provozovat pouze po síti (LAN či internet) s více fyzickými hráči. Hraní této hry je založeno na přesné koordinaci postupu jednotky. Bosse tedy musel patřit do nějakého hráčského klanu, který v této hře soutěží s jinými klany. Nemohlo se tedy jednat o uzavřeného, osamělého hráče, jak by mohla zpráva na první pohled implikovat.

*Rose*²³. Hra byla sice hodnocena v PEGI²⁴ jako vhodná od 16ti let, nicméně to neznamená, že nemůže být komukoli prodána. Hodnocení PEGI totiž nemá oporu v zákoně.

Podle informací serveru *Euroskop* by navrhovaný systém měl fungovat podobně jako obchod s alkoholem či cigaretami, tj. prodej nevhodných her by mohl být uskutečněn např. pouze po předložení občanského průkazu. Něco podobného platí již ve Velké Británii, kde je prodej takto „závadných“ her trestán pokutou či dokonce vězením. „Závadnost“ jednotlivých her by pak měla posuzovat každá země zvlášť, tj. o prodeji jednotlivých titulů by rozhodovaly jednotlivé členské země.

Server *The Register* uvedl, že Frattiniho cílem je veřejný zákaz násilných počítačových her vůbec, které považuje za špatné pro společnost. Vyjádřil názor, že: „*Existuje určitá spojitost mezi rostoucím násilím mladé generace a rostoucím šířením násilných počítačových her.*“²⁵ Server *IT World* k tomu dodal, že pro ostatní herní tituly bude *Komise* požadovat stanovení minimálního věku. Zároveň se Frattini nechal slyšet, že chce jednat přímo s producenty her: „*Abychom jim vysvětlili, že nebudeme tolerovat ohrožování dětí násilnými počítačovými hrami.*“²⁶ Frattini prý uvedl, že je v jejich zájmu spolupracovat, než potom čelit problémům se zákonem.

*Evropská federace interaktivního softwaru*²⁷, která v minulosti odmítala jakékoli zákazy, se vyjádřila, že Frattiniho iniciativu ochrany dětí vítá. Za nejlepší opatření pak považuje systém stanovení vhodného věku, jako je tomu např. u filmů.

Jednoznačnou podporu návrhu už vyjádřilo Německo, Velká Británie, Řecko, Itálie, Maďarsko, Finsko a Španělsko. Dokonce samotné Německo, které předsedá EU, má ve svých cílech zahrnuto vyřešení problematiky prodeje násilných počítačových her.²⁸

²³ Hra vyšla v USA a Japonsku. Ve Velké Británii ji měla distribuovat firma *505 Games*, která ale podlehla tlaku a prodej hry odložila. *505 Games Rule of Rose nevydá (minimálně v UK)* (Hrej.cz – 24.11.2006). Obrázky ze hry a trailer (formát MOV) lze shlédnout např. na této internetové adrese: <<http://ps2.hrej.cz/hry/adventura/akcni-adventura/rule-of-rose/>>.

²⁴ **Pan European Game Information – Celoevropské informace o hrách.** Jedná se o databázi, která eviduje každou vydanou hru a stanovuje minimální věk pro její hraní. Blíže se o tomto a jiných nástrojích zmíním na jiném místě práce (4.4 *Evaluační počítačových her*).

²⁵ *Germany seeks common EU rules on violent video games* (IT World – 17.01.2007), nestr.

²⁶ *EU to look at violent video games* (The Register – 18.01.2007), nestr.

²⁷ ISFE - **Interactive Software Federation of Europe.**

²⁸ *EU hrozí zavedením pokut za počítačové hry* (Euroskop – 11.01.2007), *EU to look at violent video games* (The Register – 18.01.2007), *EU to take UK lead on violent video games* (The Register – 08.12.2006), *Germany seeks common EU rules on violent video games* (IT World – 17.01.2007).

Jak je tedy vidět, počítačovými hrami se zabývá i Brusel. Je jistě chvályhodné, že věnuje pozornost i této problematice, nicméně se musím ptát, zda mají úředníci z Bruselu skutečně přehled o této oblasti. Zmiňuji to proto, že jejich kroky nemusí automaticky vést k úspěchu. Regulovat lze totiž cokoli, ale rozhodně ne distribuci software. I kdyby byly všechny hry zakázány, resp. jen pro dospělé, děti a mladí se k nim dostanou. Mohou navštěvovat své starší kamarády, kteří hrami disponují, či navštívit nějakou počítačovou hernu. Svě vykonala i globalizace a s ní spojené šíření *informačních a komunikačních technologií* (ICT). V této oblasti už dávno přestal být stát suverénem²⁹. Těžko může čelit P2P sítím, v kterých uživatelé internetu mohou nalézt jakýkoli druh elektronických dat, včetně počítačových her. To už je ovšem námět, který přesahuje rámec této práce.

²⁹ Blíže se tomuto věnuje podobor mezinárodních vztahů nazývaný *mezinárodní politická ekonomie* (IPE – *International Political Economy*). Viz. BAYLIS John a SMITH Steve: *The Globalization of World Politics*, str. 214-228, CÍSAŘ Ondřej: *Transnacionální politické sítě*, str. 26-32 a KEGLEY Charles W. a WITTKOPF Eugene R.: *World Politics*, str. 292-323.

2. Má se pedagog zabývat počítačovými hrami?

Tato kapitola se pokouší zodpovědět otázku, zda se má pedagogika vůbec oblastí počítačových her věnovat. Jak ukáží, existují minimálně dva důvody, proč by se jí měli výzkumníci zabývat.

2.1 Diskuse týkající se vhodnosti her a násilí v nich

Čas od času se v médiích objevují případy jedinců, kteří se nějakým způsobem zachovali vůči společnosti asociálně. Zabili pár svých spolužáků, popř. i sebe. V podobných situacích se často spojují tyto případy s násilím v počítačových hrách. Jsou přece brutální a učí naše děti jen zabíjet, říká si společnost.

Pokud bychom tento názor přijali, je, dle mého soudu, úkolem právě pedagogiky a jiných sociálních věd zabývat se touto problematikou, neboť jejich cílem je poskytování poznatků a praktické pomoci při výchově a vzdělávání lidí, monitorování a zkoumání tohoto procesu a vyvíjení úsilí k jeho zlepšování a zefektivnění.

Jak víme, výchova a vzdělávání probíhají i mimo školní instituce v tzv. *volném čase*³⁰. Počítačové hry tedy spadají do oblasti *pedagogiky volného času* a jsou její integrální součástí. Z těchto důvodů je nanejvýš vhodné se touto oblastí zaobírat a nepřehlížet ji. Pokud chceme objektivně zjistit, zda počítačové hry škodí či nikoli, je nutné, aby se jimi začali sociální vědy včetně pedagogiky zabývat. Jedině pak bude možné na tuto otázku odpovědět.

2.2 Diskuse ohledně využitelnosti počítačových her

Na celou problematiku ovšem můžeme pohlížet i z jiného úhlu. Nemusíme se ptát, zda hry škodí či nikoli, ale můžeme si položit otázku, zda existující hry můžeme k něčemu využít, třeba k výuce. Hry totiž umožňují zkusit si něco „nanečisto“³¹, což umožňuje poučit se z chyb. Zde už se naprosto jednoznačně otevírá prostor pedagogům a psychologům.

³⁰ Jedna z definic *volného času* říká, že by měl usměrňovat, kultivovat a dávat pocit uspokojení a seberealizace. PRŮCHA Jan: *Přehled pedagogiky*, str. 94.

³¹ Herní funkce *nahrání hry* (*load game*) a *uložení hry* (*save game*).

Výzkum počítačových her u nás (až na ojedinělé případy) prakticky neexistuje. Jiná situace ale panuje v zahraničí, kde se této problematice věnují již řadu let. Postupně se také dospělo k myšlence, zda by se hry nedaly i nějak využít k edukaci.

Například ve Velké Británii takřka tři roky připravují výukový program, který by k výuce používal některé komerčně prodávané počítačové hry. Z žánrového hlediska se nejvíce uvažuje o hrách strategických (historické) a manažerských.³²

O něčem podobném se navíc uvažuje i v USA, kde byl koncem roku 2005 schválen zákon na podporu podobného programu. V USA např. existují dvě neziskové organizace, *MIT's Arcade Project* a *Serious Game Initiative*³³, jejichž snahou je vydávat tzv. *edware* (zábavný edukační software). Přehled některých projektů *Serious Game Initiative* podává následující tabulka:³⁴

Tabulka č.1 – Přehled projektů *Serious Game Initiative*

název projektu	vytvořeno pro	webové adresy her
Virtual U	Alfred P. Sloan Foundation	www.virtual-u.org/downloads
Catch The Sperm	Světová zdravotnická organizace	www.tucows.com/preview/211796
SimHealth	Markle Foundation	www.the-underdogs.info/game.php?id=986
MassBalance	Massachusetts State Senate	www.playmassbalance.com

Zdroj: SAWYER Ben: *Emergent Use of Interactive Games for Solving Problems is Serious Effort*, str. 3, tabulka č. 1.0

Využitelnosti počítačových her je ale věnována pozornost i na univerzitách jako je tomu v případě profesora Amoryho a jeho týmu z Natalské univerzity v Jihoafrické republice. Ten provedl výzkum zaměřený na výběr žánrů vhodných k edukaci. Zároveň ale byly také hledány herní prvky, resp. herní principy (ludémy), které by studenti shledaly za dostatečně zajímavé.

Výzkumu se zúčastnilo 20 studentů, kteří hráli 4 komerční hry: adventuru *Zork Nemesis*, simulaci *SimIsle*, strategii *Red Alert* a 3D střílečku *Duke Nukem 3D*. Z výsledků vyplynulo, že studenti preferovali adventuru a strategii před simulací a střílečkou, neboť jako zajímavé shledali následující prvky: *nutnost užití logického myšlení, důraz na paměť, vizualizaci či řešení problémů* – prvky typické nejen pro adventury, ale často i pro edukační proces.

Autoři výzkumu zprávu uzavřeli konstatováním, že pochopení vztahu mezi herními prvky a edukačními požadavky nám může otevřít cestu k vývoji edukačních her, které by zvyšovaly konkrétní schopnosti a zároveň by hráčům-žákům poskytovaly jisté znalosti. To vše

³² SOUKUPOVÁ Petra: *Polemika: Jsou počítačové hry nebezpečné?*, nestr.

³³ Založená Centrem Woodrow Wilsona pro mezinárodní vědeckou komunitu.

³⁴ SAWYER Ben: *Emergent Use of Interactive Games for Solving Problems is Serious Effort*, str. 1-3 a SOUKUPOVÁ Petra: *Polemika: Jsou počítačové hry nebezpečné?*, nestr.

nenásilně a příjemně.³⁵

2.3 Diskuse ohledně lidství

Konečně třetí rovinou je pohled filozofický. Právě z této pozice se nad vývojem člověka a počítačových her zamýšlí i článek *Terminátor nebo Super Mário*³⁶ Noreen Herzfeldové, profesorky Katedry informatiky a Katedry teologie na St. John's University v Collegeville v Minnesotě v USA.

Zmiňovaná autorka se věnuje otázce potencionálního vývoje hybridu člověka a počítače. Pokud k němu dojde, říká, že budeme muset začít řešit to, čemu vlastně říkáme *lidský*, co je *lidskost* a jak se vyznačuje. Profesorka vidí dvě možné cesty hybridizace člověka s počítači: *skutečnou* a *virtuální*.

Skutečnou hybridizaci představuje implantace různých technických zařízení (implantáty) do těla člověka např. mechanické končetiny či počítačové čipy. Tento krok by jistě vnesl mnoho nových otázek (etických či náboženských).

Virtuální hybridizací je naopak „ponoření se do počítače“, kdy je naše mysl přenesena do kyberprostoru a je zde i formována. Klasickým příkladem jsou počítačové hry. V souvislosti s tímto cituje profesora pedagogiky Eugena Provenza z Miamské univerzity, že hry poskytují: „... *kulturní ekvivalent genetického inženýrství s výjimkou toho, že v těchto experimentech, více než v jakýchkoli jiných, se staneme potencionálně novými hybridy*“³⁷. I tento proces podle ní vyvolává etnické a náboženské otázky. Navíc jde o aktuální věc, která je zcela běžná. Problematické se ukazují hlavně akční tituly, které prý dokáží u člověka trénovat např. přesnost střelby. Pohyb v kyberprostoru, který dává člověku virtuálně neomezené možnosti, má ale i jiný dopad, a to ztrátu kontaktu hráčů s přírodou, ze které lidé vzešli a která je řízena jistými rytmy. Dochází k procesu odpoutávání se od přírody. Poukazuje ale, že v kyberprostoru se nedá žít věčně. Vzniká problém. Vše dává do souvislostí s tím, že např. americká armáda užívá her coby rekručního nástroje (*Americas Army, Full Spektrum Warrior*), ale i jako výcvikové

³⁵ AMORY Alan, NAICKER Kevin, VINCENT Jacky a ADAMS Claudia: *The use of computer games as an educational tool: identification of appropriate game type and game elements*, str. 311-321.

³⁶ Označení *Terminátor* je převzato ze stejnojmenného filmu Jamese Camerona a označuje vraždící stoj lidské podoby. *Super Mário* je naopak kreslená postavička firmy Nintendo, fousatý instalatér, který vystupuje v několika jejích hrách.

³⁷ HERZFELD Noreen: *Terminator or Super Mario: Human/Computer Hybrids, Actual and Virtual*, str. 347.

pomůcky. Otázka je nasnadě. Jestliže tito lidé ztratí *lidskost*, co se stane až budou bojovat? Herzfeldová připomíná válku v Iráku, za kterou USA sklidila kritiku po celém světě.³⁸

Právě nabourávání *lidskosti* může pedagogiku a jiné sociální vědy značně ovlivnit.

³⁸ HERZFELD Noreen: *Terminator or Super Mario: Human/Computer Hybrids, Actual and Virtual*, str. 347-353.

3. Dosavadní výsledky výzkumů

Následující kapitola představuje pokus o sumarizaci dosavadních výzkumů provedených v zahraničí i v České republice.

3.1 Zahraniční výzkumy

Prezentaci zahraničních výzkumů jsem se rozhodl provést do tabulky. K jejímu sestavení jsem užil vlastní rešerše a různé odkazy novějších výzkumů na starší. Pro úplnost dodám, že výčet není vyčerpávající, navíc některé odkazy nejsou kompletní³⁹.

Přehled započnu tabulkou výzkumů, které zjistily negativní důsledky hraní počítačových her:

Tabulka č.2 – Přehled výzkumů zjišťující negativní dopady

bibliografické odkazy	výsledky výzkumů
GRIFFITHS Mark D. a HUNT N.: <i>Dependence on computer games by adolescents</i> , 6s. <i>Psychological Reports</i> , roč. 82, č. 2, 1998, str. 475-480.	hraní napomáhá vzniku herní závislosti
ANDERSON C. A. a BUSHMAN B. J.: <i>Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: a meta-analytic review of the scientific literature</i> , 7s. <i>Psychological Science</i> , roč. 12, č. 5, 2001, str. 353-359. SHERRY J. L.: <i>The effects of violent video games on aggression: a meta-analysis</i> , 23s. <i>Human Communication Research</i> , roč. 27, č. 3, 2001, str. 309-331. FLEMING M. J. a RICKWOOD D. J.: <i>Effects of violent versus nonviolent video games on children's arousal, aggressive mood, and positive mood</i> , 25s. <i>Journal of Applied Social Psychology</i> , roč. 31, č. 10, 2001, str. 2047-2071. HOERRNER M., HOERRNER K.: <i>Video game violence</i> , 4s. <i>Children's Voice</i> , roč. 15, č. 1, 2006, str. 12-15.	hraní způsobuje agresivní a násilné chování, obsah počítačových her ovlivňuje konzumenty daleko více než film či televize, protože hráči jsou aktivními účastníky
GRAYBILL D., KIRSCH J. R. a ESSELMAN E. D.: <i>Effects of playing violent versus nonviolent video games on the aggressive ideation of aggressive and nonaggressive children</i> , 7s. <i>Child Study Journal</i> , roč. 15, č. 3, 1985, str. 199-205.	děti, hrající násilné videohry, mají sklon jednat agresivněji a naopak
HIGUCHI S., MOTOHASHI Y., LIU Y. a MAEDA A.: <i>Effects of playing a computer game using a bright display on presleep physiological variables, sleep latency, slow wave sleep, and REM sleep</i> , 7s. <i>Journal of Sleep Research</i> , roč. 14, č. 3, 2005, str. 267-273.	hraní her způsobuje špatné spaní
VANDEWATER E. A., SHIM M. S. a CAPLOVITZ A. G.: <i>Linking obesity and activity level with children's television and video game use</i> , 15s. <i>Journal of Adolescence</i> , roč. 27, č. 1,	hraní her způsobuje obezitu

³⁹ Důvodem bylo nedostatečné pořízení bibliografického odkazu autory vybraných článků.

2004, str. 71-85.	
SMITH S. L., LACHLAN K. a TAMBORINI R.: <i>Popular video games: Quantifying the presentation of violence and its context</i> , 19s. <i>Journal of Broadcasting Electronical Media</i> , roč. 47, č. 1, 2003, str. 58-76.	v hrách převažují násilné obsahy
DIETZ T. L.: <i>An examination of violence and gender role portrayals in video games: Implications for gender socialization and aggressive behavior</i> , 18s. <i>Sex Roles</i> , roč. 38, č. 5-6, 1998, str. 425-442.	v hrách převažují genderové stereotypy, většina her je založena na násilí (80% her na konzolích Nintendo a Sega)
GOTTSCHALK S.: <i>Videology - Video-games as postmodern sites, sights of ideological reproduction</i> , 19s. <i>Symbolic Interaction</i> , roč. 1, č. 1, 1995, str. 1-18.	hry obsahují problematické kulturní ideje
ANDERSON C. A. a DILL K. E.: <i>Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and life</i> , 19s. <i>Journal of Personality and Social Psychology</i> , roč. 78, č. 4, 2000, str. 772-790. ANDERSON C. A. a MORROW M.: <i>Competitive aggression without interaction: effects of competitive versus cooperative instructions on aggressive behavior in video games</i> , 11s. <i>Personality and Social Psychology Bulletin</i> , roč. 21, č. 10, 1995, str. 1020-1030.	soutěživost, základní prvek her, vede k pocitům agrese a hostility (nepřátelství), které se stávají základem pro násilné postoje a chování, přičemž ženy vykazovaly po hraní vyšší hostilitu (asi kvůli malé náklonnosti k hrám či kvůli vzteku z hraní pro výzkum); hry poskytují perfektní prostředí pro zvyšování agrese; kompetitivní hraní vede k agresivnějšímu myšlení než kooperativní
COOPER J. a MACKIE D.: <i>Video games and aggression in children</i> , 19s. <i>Journal of Applied Social Psychology</i> , roč. 16, č. 8, 1986, str. 726-744.	dívky si hrají po agresivních hrách agresivně, po neagresivních neagresivně, zatímco u chlapců se nezdá být typ hry rozhodující, většina si jich vybírá agresivní hračky
CHAMBERS J. H. a ASCIONE F. R.: <i>The effects of prosocial and aggressive videogames on children's donating and helping</i> , 7s. <i>Journal of Genetic Psychology</i> , roč. 148, č. 4, 1986, str. 499-505.	děti hrající agresivní hry obdarovávaly druhé méně, tj. agresivní hry potlačují prosociální chování
HUESMANN L. R. a TAYLOR L.D.: <i>The role of media violence in violent behavior</i> , 1s. <i>Annual Review of Public Health</i> , roč. 27, 2006, str. 393.	efekt násilí u videoher se projevuje pouze krátkodobě, dlouhodobý efekt nebyl prokázán
ANDERSON C. A. a FORD C. M.: <i>Affect of the game player: short-term effects of highly and mildly aggressive video games</i> , 13s. <i>Personality and Social Psychology Bulletin</i> , roč. 12, č. 4, 1986, str. 390-402.	hraní vysoce agresivních her způsobuje u hráčů agresi a úzkost
ANDERSON C. A., ANDERSON K. B. a DEUSER W. E.: <i>Examining an aggression framework: weapon and temperature effects on aggressive thoughts, affect, and attitudes</i> , 11s. <i>Personality and Social Psychology Bulletin</i> , roč. 22, č. 4, 1996, str. 366-376. ANDERSON C. A., DEUSER W. E. a DeNEVE K. M.: <i>Hot temperatures, hostile affect, hostile cognition, and arousal: tests of a general model of affective aggression</i> , 15s. <i>Personality and Social Psychology Bulletin</i> , roč. 21, č. 5, 1995, str. 434-448.	teplota (horko, chlad) ovlivňuje, resp. zvyšuje hráčovu agresi při hraní počítačových her – autoři spekulují, že kognitivní podněty či fyzické nepohodlí vede k frustraci ústící ve větší míru agrese

Jak vidíme, výzkumů, které předložily negativní důsledky hraní počítačových her není málo. Podobně početná je ale i řada výzkumů, která zjistila přesný opak.

Tabulka č.3 – Přehled výzkumů zjišťující pozitivní dopady

bibliografický odkaz	výsledek výzkumu
<p>DURKIN Kevin a BARBER Bonnie: <i>Not so doomed: Computer game play and positive adolescent development</i>, 20s. <i>Journal of Applied Developmental Psychology</i>, roč. 23, č. 4, 2002, str. 373-392.</p> <p>DURKIN K. a AISBETT K.: <i>Computer games and Australians today</i>. Sydney: Office of Film and Literature Classification, 1999.</p>	<p>hraní může mít potencionálně pozitivní sociální výsledky (rodinná soudržnost, aktivita, aktivní přístup ke škole, duševní zdraví, přátelské vztahy atd.), neboť hráči skórovali lépe než ti, kteří nehrají; žádné negativní důsledky hraní nebyly v dlouhodobém výzkumu zjištěny, hry jsou tedy vhodné k pozitivnímu vývoji adolescentů a autoři zpochybňují výzkumy o negativech (Durkin a Barber, 2002, str. 375)</p>
<p>PHILLIPS C. A., ROLLS S., ROUSE A. a GRIFFITHS Mark D.: <i>Home video game playing in schoolchildren: a study of incidence and patterns of play</i>, 5s. <i>Journal of Adolescence</i>, roč. 18, 1995, str. 687–691.</p>	<p>hráči navštěvují své kamarády mimo školu častěji než občasní hráči.</p>
<p>CUPITT M. a STOCKBRIDGE S.: <i>Families and electronic entertainment</i>. Sydney: Australian Broadcasting Authority/Office of Film and Literature Classification, 1996.</p> <p>KUBEY R. a LARSON R.: <i>The use and experience of the new video media among children and young adolescents</i>, 24s. <i>Communication Research</i>, roč. 17, 1990, str. 107–130.</p>	<p>hráči tráví svůj čas při hraní s kamarády-hráči či s rodinnými příslušníky</p>
<p>AMORY A., NAICKER K., VINCENT J. a ADAMS C.: <i>The use of computer games as an educational tool: Identification of appropriate game types and game elements</i>, 11s. <i>British Journal of Educational Technology</i>, roč. 30, č. 4, 1999, str. 311-321.</p> <p>JU E. a WAGNER C.: <i>Personal computer adventure games: Their structure, principles, and applicability for training</i>, 14s. <i>Database Advances Inf. Syst.</i>, roč. 28, č. 2, 1997, str. 78-91.</p> <p>MALONE T. W.: <i>Toward a theory of intrinsically motivating instruction</i>, 37s. <i>Cognitive Science</i>, roč. 4, 1981, str. 333-369.</p>	<p>hraní může mít edukační výhody</p>
<p>DAY E. A., ARTHUR W. a GETTMAN D.: <i>Knowledge structures and the acquisition of a complex skill</i>, 12s. <i>Journal of Applied Psychology</i>, roč. 86, č. 5, 2001, str. 1022-1033.</p> <p>ELGOOD C.: <i>Using management games</i>. Vyd. 2. Brookfield, Vermont: Gower Press, 1996.</p>	<p>hraní umožňuje osvojení určitých schopností</p>
<p>WILLIAMS Russel B. a CLIPPINGER Carol A.: <i>Aggression, competition and computer games: computer and human opponents</i>, 12s. <i>Computers in Human Behavior</i>, roč. 18, 2002, str. 495-506.</p>	<p>hráči hrající proti počítači vykazovali po ukončení činnosti vyšší agresi než ti, co hráli proti lidskému protivníku – agrese spojená s hrami by se dala snížit humanizací počítačových oponentů</p>
<p>TURKLE S.: <i>The second self. Computers and the human spirit</i>. London: Granada, 1984.</p> <p>GREENFIELD R. M.: <i>Mind and media: The effects of television, video games and computers</i>. London: Cambridge a MA: Harvard University Press, 1984.</p> <p>GREENFIELD P. M.: <i>Video games as cultural artifacts</i>, 10s. <i>Journal of Applied Developmental Psychology</i>, roč. 15, 1994, str. 3–12.</p>	<p>hry nejsou pro každého, neboť vyžadují vysokou úroveň dovedností, kdy hráči volí zdolávání různých výzev</p>
<p>GREENFIELD P. M., BRANNON C. a LOHR D.: <i>Two-dimensional representation of movement through threedimensional space: the role of video game experience</i>, 17s. <i>Journal of Applied Developmental Psychology</i>, roč. 15, 1994, str.</p>	<p>hraní zvyšuje kognitivní, vnímavostní a prostorové dovednosti.</p>

<p>87–103.</p> <p>GREENFIELD P. M., CAMAIONI L., ERCOLANI P., WEISS L., LAUBER B. A. a PERUCCHINI P.: <i>Cognitive socialization by computer games in two cultures: inductive discovery or mastery of an iconic code?</i>, 27s. <i>Journal of Applied Developmental Psychology</i>, roč. 15, 1994, str. 59–85.</p> <p>GREENFIELD P. M., DeWINSTANLEY P., KILPATRICK H. a KAYE D.: <i>Action video games as informal education: effects on strategies for dividing visual attention</i>, 27s. <i>Journal of Applied Developmental Psychology</i>, 15, 1994, str. 59–85.</p> <p>SUBRAHMANYAM K. a GREENFIELD P. M.: <i>Effect of video game practice on spatial skills in girls and boys</i>, 20s. <i>Journal of Applied Developmental Psychology</i>, roč. 15, 1994, str. 13–32.</p>	
<p>GREENFIELD P. M.: <i>The cultural evolution of IQ</i>, 43s., str. 81-123. In NEISSER U. (ed.): <i>The rising curve: long-term gains in IQ and related measures</i>. Washington, DC: American Psychological Association, 1998.</p> <p>SUBRAHMANYAM K., GREENFIELD P. M., KRAUT R. E. a GROSS E.: <i>The impact of computer use on children's and adolescents' development</i>, 24s. <i>Journal of Applied Developmental Psychology</i>, roč. 22, 2001, str. 7–30.</p>	hraní zřejmě vede k růstu neverbální inteligence
<p>FELSON R. B.: <i>Massmedia effects on violent behavior</i>, 27s. <i>Annual Review of Sociology</i>, roč. 29, 1996, str. 103-129.</p>	expozice násilí má pravděpodobně malý vliv na násilné chování a jen u některých diváků, protože je to pouze nová forma prezentování násilí, které je tradičně zakotveno ve folklóru, pohádkách a literatuře
<p>HONG Jon-Chao a LIU Ming-Chou: <i>A study on thinking strategy between experts and novices of computer games</i>, 14s. <i>Computers in Human Behavior</i>, roč. 19, 2003, str. 245–258.</p>	pokročilejší hráči jsou při hraní úspěšnější než nováčci, užívají totiž svých znalostí (pomocí analogie), nováčci mnohdy tápou a hrají/učí se stylem pokus-omyl
<p>MAYER R. E.: <i>Thinking, problem solving, cognition</i>. Vyd. 2. New York: Freeman, 1991.</p> <p>KLABBERS J. H. G.: <i>Three easy pieces: a taxonomy on gaming</i>. London: Kogan Page, 1999.</p> <p>KELSO J. A.: <i>Dynamic patterns: the self-organization of brain and behavior</i>. London: MITPress, 1995.</p> <p>RAM A., COX M. T. a NARAYANAN S.: <i>Goal-driven learning in multi-strategy reasoning and learning system</i>. In RAM A. a LEAKE D. B. (eds.): <i>Goal-driven learning</i>. London: A Bradford Book, 1995, 425s.</p>	hry nutí hráče objevovat, myslet a činit rozhodnutí
<p>De AGUILERA Miguel a MÉNDIZ Alfonso: <i>Video Games and Education (Education in the Face of a „Parallel School“)</i>, 15s. <i>Computers in Entertainment</i>, roč. 1, č. 1, říjen 2003, str. 1-14.</p>	hraní podporuje čtení, logické myšlení, zkoumání, prostorovou představivost, geografické znalosti, základní znalosti, řešení problémů, rozhodování a strategické plánování

Samozřejmě vedle výzkumů zaměřených na zjištění vlivu (negativního či pozitivního) probíhala i šetření, která se zaměřovala na pochopení celého procesu, jeho průběhu, či na demografické souvislosti. Dokonce se studovalo chování skrze počítačové hry nebo se jimi zkoumala využitelnost her při edukaci.

Tabulka č.4 – Přehled dalších výzkumů

bibliografický odkaz	předmět výzkumu
GRIFFITHS M. D., DAVIES M. N. O. a CHAPPELL D.: <i>Breaking the stereotype: The case of online gaming</i> , 11s. <i>Cyberpsychological Behavior</i> , roč. 6, č. 1, 2003, str. 81-91.	zkoumání hraní z demografického hlediska k odhadu chování při hře
GRIFFITHS M. D. a DANCASTER I.: <i>The effect of type A personality on physiological arousal while playing computer games</i> , 6s. <i>Addictive Behaviors</i> , roč. 20, č. 4, 1995, str. 543-548. McCLURE R. F. a MEARS G.: <i>Video game players: Personality characteristics and demographic variables</i> , 6s. <i>Psychological Reports</i> , roč. 55, 1984, str. 271-276.	zkoumání hraní z osobnostního hlediska k odhadu chování při hře
CASTEL A. D., PRATT J. a DRUMMOND E.: <i>The effects of action video game experience on the time course of inhibition of return and the efficiency of visual search</i> , 14s. <i>Acta Psychologica</i> , roč. 1, č. 2, 2005, str. 217-230.	dopad hraní na vnímavostní, poznávací a motorické funkce
DONCHIN, E.: <i>Video games as research tools - The Space Fortress game</i> , 7s. <i>Behavior Research Methods Instruments Computers</i> , roč. 27, č. 2, 1995, str. 217-223. WASHBURN D. A.: <i>The games psychologists play (and the data they provide)</i> , 9s. <i>Behavior Research Methods Instruments Computers</i> , roč. 35, č. 2, 2003, str. 185-193.	užití počítačových her coby nástroje studia různých fenoménů chování
WOOD R. T. A., GRIFFITHS M. D., CHAPPELL D. a DAVIES M. N. O.: <i>The structural characteristics of video games: A psycho-structural analysis</i> , 11s. <i>Cyberpsychological Behavior</i> , roč. 7, č. 1, 2004, str. 1-10.	zjišťování preferencí u her: zvuk, grafika, úroveň hraní, možnost nastavení ovládání atd. mezi muži a ženami, přičemž se zjistily četné rozdíly mezi pohlavími.
CHERNY L.: <i>Conversation and Community: Chat in a Virtual World</i> . Stanford: CSLI Publications, 1999. KOLO C. a BAUR T.: <i>Living a virtual life: Social dynamics of online gaming</i> . <i>Game Studies: The International Journal of Computer Game Research</i> , roč. 4, č. 1, 2004, dostupné na WWW: < http://www.gamestudies.org >. MURAMATSU J. a ACKERMAN S.: <i>Computing, social activity, and entertainment: A field study of a game MUD</i> , 36s. <i>Computer Supported Cooperative Work: Journal of Collaborative Computers</i> , roč. 7, 1998, str. 87-122. NOWAK K. L. a RAUH C.: <i>The influence of the avatar on online perceptions of anthropomorphism, androgyny, credibility, homophily, and attraction</i> . <i>Journal of Computer-Mediated Communications</i> , roč. 11, č. 1., 2005, dostupné na WWW: < http://jcmc.indiana.edu/vol11/issue1/nowak.html >. REID E. M.: <i>Cultural formations in text-based virtual realities</i> . Melbourne: Department of History of University of Melbourne (Masters Thesis), 1994, dostupné na WWW: < http://sunsite.unc.edu/dbarberi/communications.html >. WRIGHT T., BORJA E. a BREIDENBACH P.: <i>Creative player actions in FPS online video games: Playing Counter-Strike</i> . <i>Game Studies: The International Journal of Computer Game Research</i> , roč. 2, č. 2, 2002, dostupné na WWW: < http://www.gamestudies.org >. MANNINEN T. a KUJANPÄÄ T.: <i>The hunt for collaborative war gaming - Case: Battlefield 1942</i> . <i>Game Studies: The International Journal of Computer Game Research</i> , roč. 5, č. 1, 2005, dostupné na WWW: < http://www.gamestudies.org >.	kvalitativní výzkumy aspektů herního prostředí (virtuálního světa), včetně komunikace a sociálních vztahů mezi hráči či tvoření identit v MMORPG hrách
McMAHAN A.: <i>Immersion, engagement, and presence: A method for analyzing 3-D video games</i> . In: WOLF M. J. P. a B. PERRON B. (eds.): <i>The Video Game Theory Reader</i> . New York: Routledge, 2003.	kvalitativní výzkum o procesu „ponoření se“ hráče, jeho zapojení do hry, splývání s ní

Jak se čtenář mohl přesvědčit, výzkumů na téma počítačových her bylo v zahraničí uskutečněno již mnoho, přičemž podaný přehled není vyčerpávající. Psychologové, sociologové, pedagogové a jiní odborníci se počítačovým hrám věnují více než 25 let. Ať už jsou ale jejich výsledky jakékoli, jedno je jisté. Hry nelze jednoznačně odsoudit, ani jednoznačně doporučit. Mají své přednosti i nedostatky. Každopádně se jedná o část lidské kultury, která by neměla být vědou opomíjena.

3.2 Domácí výzkumy

Počítačovým hrám se v České republice věnuje jen mizivé procento odborníků. Ve větší míře se jimi zabýval brněnský psycholog, působící na Fakultě sociálních studií, Martin Vaculík, který obecně svoji pozornost směřuje na výzkum vztahu mládeže k moderním technologiím. Tento fenomén vnímá jako součást dnešní elektronické revoluce, která nám přináší televizi, internet, mobilní telefony a další vymoženosti. Hry tedy představují způsob hraní dnešních dětí a mládeže, pro které dospělí nemají pochopení a vidí ho jako ztrátu času.⁴⁰

Cílem Vaculíkovy práce se stal vhled do problematiky, pomoc nezasvěceným pochopit tuto oblast lidské činnosti. Implicitně ovšem má práce napomoci diskusi o hrách, zda je povolovat či naopak zakazovat. Patrné je to z jeho citace Blažka, že otázkou není zda hry škodí, ale které hry škodí. I Vaculík vnímá diskusi ohledně počítačových her jako emotivní, nikoli jako věcnou a vědeckou. Tvrdí, že převládají negativní názory, že jsou hry škodlivé na psychiku, zvyšují agresivitu, způsobují sociální neobratnost hráčů, kteří nakonec žijí bez přátel a nemají partnerské vztahy. Nezapomíná ale dodat, že podklady v podobě výzkumů chybějí. Za exemplární příklad neobornosti uvádí příspěvek Everetta Koopa z roku 1983 o škodlivosti počítačových her, jehož teze byly postupem času vyvráceny. Varuje tedy před zobecňováním.⁴¹

Svůj výzkum zaměřil na zjištění charakteristik hráčů počítačových her v adolescenci. Jednalo se o kvantitativní výzkum žáků různých středních škol ve věku 15 až 21 let. Celé šetření proběhlo v Brně a zúčastnilo se ho 393 studentů, přičemž se přihlíželo k zastoupení jednotlivých skupin v populaci a zohlednilo se i pohlaví (46% ♂, 54% ♀).

Vaculík k zisku dat užil dvou dotazníků. Prvním byl upravený BRS, tj. *BigFive* –

⁴⁰ VACULÍK Martin: *Psychologické a sociální charakteristiky hráčů počítačových her v adolescenci*, str. 4-5.

⁴¹ VACULÍK Martin: *Psychologické a sociální charakteristiky hráčů počítačových her v adolescenci*, str. 5-6 a 24-25.

pětifaktorová teorie osobnosti od Hřebíčkové, který obsahoval 60 adjektiv, z nichž byly vybrány pouze ty, které měly vztah k výzkumu. Použitá škála byla šestibodová. Druhý dotazník se týkal hraní počítačových her. Zde šlo o konstrukci vlastního dotazníků, který byl inspirován podobným od Griffithse z roku 1997. Ten zjišťoval zkušenosti s počítačovými hrami, frekvenci a délku hraní, místo hraní, oblíbený žánr her, informaci o tom, kdo hráče k hrám přivedl a negativní i pozitivní důsledky hraní, dle nichž měl určit míru závislosti na počítačových hrách.⁴²

Výsledky výzkumu budu ve stručnosti prezentovat v následujících tabulkách.

Tabulka č.5 - *Počátky hraní*

pohlaví \ věk	6 až 10 let	11 až 15 let
muži	14,3 %	70,8 %
ženy	6,8 %	70,7 %

Kolem 70% dětí a mládeže začíná hrát v období 11 až 15 let, přičemž dříve začínají hrát chlapci, dívky později. Tento trend je stejný i v zahraničí, jak dokládají výzkumy Griffithse z roku 1997, který zjistil, že muži hrají dříve a pravidelněji, nebo Barnetta, který ve stejném roce provedl výzkum, jenž vedl k závěrům, že jsou to většinou muži, kteří věnují většinu volného času hrám. To je prý nejspíš způsobeno mužskou zálibou v počítačích a moderních technologiích.

Tabulka č.6 – *Frekvence hraní*

pohlaví \ frekvence	nejčastěji	denně
muži	1x týdně (31,3%)	17,0 %
ženy	1x měsíčně (58,6%)	1,6 %

Tabulka č.7 – *Délka sezení*

pohlaví \ délka sezení	nejčastěji	4 a více hodin
muži	1-2 hodiny (38,1 %)	6,8 %
ženy	30 minut (41,6 %)	0,7 %

Z frekvence a délky vyplývá, že muži se hrám věnují častěji a během jednoho sezení déle. Téměř jedna pětina mužů hraje denně a skoro 60% žen pouze jednou za měsíc. Nejčastěji ženy hrají půl hodiny, u chlapců je tato doba 2krát až 4krát delší. Hráčů, kteří hrají déle než 4 hodiny je 1/13, přičemž mužů je v této skupině zhruba desetkrát více než žen.

Co se týče místa hraní, je provozováno nejčastěji doma, popř. u přátel nebo příbuzných. Mezi nejčastější důvody hraní patří to, že děti a mládež považují počítačové hry za zábavu,

⁴² VACULÍK Martin: *Psychologické a sociální charakteristiky hráčů počítačových her v adolescenci*, str. 73-85.

kteřá je jakýmsi prostředkem proti nudě či určitou výzvou (hlavně u mužů) k překonání počítače, kamaráda nebo rekordu.

S počítačovými hrami má zkušenost většina dotázaných, přičemž první kontakt s nimi jim zajistili jejich kamarádi (46,8% ♂, 35,2% ♀).

Dále Vaculík uveřejnil výsledky osobnostních charakteristik počítačových hráčů s vrstevníky podle Eysenckovy typologie⁴³, přičemž srovnával i mezi těmi, co hrají málo a více. Výsledky ukázaly, že hráči vykazují vysokou míru extroverze, která je spojena s aktivitou a impulsivitou. Jinými slovy tito jedinci mají nutkání vyhledávat různé druhy stimulace, změn a vzrušení jakými jsou např. počítačové hry, které svým způsobem podněcují k aktivitě a činorodosti. Vaculík to vysvětluje tím, že počítačové hry umožňují vyzkoušet nové a neověřené způsoby jednání v nečekaných a rychle se měnících podmínkách.

Extroverze může být pro čtenáře překvapující. Společnost si často myslí (i zahraniční), že hráči jsou samotáři, oddělení od vrstevníků, introvertní povahy, jak jsem naznačil výše. Vysvětlit by se to dalo např. i způsobem, že dnes jsou počítače a hry dostupné většině obyvatel. Vulgárně řečeno je divný ten, kdo hry nehrál než naopak, což je antipod stavu, který panoval v 80. a počátkem 90. let, kdy byl divný ten, kdo hry hrál.

Oproti svým vrstevníkům jsou hráči méně vstřícní, tj. více tvrdošíjní a vykazovali nižší skóre v *lži-skóre*. Zajímavé výsledky pak Vaculík zjistil u skupiny hráčů, kteří hraní věnují 15 a více hodin týdně. Ti se nejvíce odlišovali v dimenzích *psychotismus* a *neurotismus*, přičemž byla zaznamenána i vyšší hladina *kriminality* a *návykovosti*, a to nejen vůči ostatním hráčům, ale i vůči vrstevníkům. Vaculík uvádí, že to koresponduje se zahraničními výsledky. Mezi hráči totiž existují malé skupiny, které věnují hraní velké množství volného času. Vaculík se ale zmiňuje, že tyto výsledky by bylo potřeba ověřit na větším vzorku.

V otázce sebehodnocení výsledky ukázaly, že většina hráčů je se sebou spokojena, tj. má k sobě samým dobrý vztah. Osobně se domnívají, že mají řadu dobrých vlastností a vůči druhým se cítí stejně schopní. Jen malé množství hráčů se o sobě vyjádřilo negativně. Z výzkumu také vyplynulo, že hráči, věnující hrám více času, vykazují menší míru pozitivního sebehodnocení než ti, co hrají méně. Vaculík to vysvětluje hledáním oblastí, ve které by mohli najít určitou kompenzaci (uznání, prestiž), což prý platí i u internetu či televize. Vaculík ale zároveň dodává, že se jedná pouze o spekulaci, která nebyla potvrzena. Navíc příčiny mohou být dvojí. Buď hráč může trpět nízkým sebevědomím, a proto hraje, aby dosáhl kompenzace

⁴³ Jedná se o *dotazník B – J.E.P.I.*, autorů H. J. Eysencka a Sybil B. G. Eysenckové, který přeložil a upravil v roce 1994 J. Senka a který zjišťuje osobnostní charakteristiky (dimenze: *extroverze-introverze*, *labilita-stabilita*, *psychotismus* a *lži-skóre*).

nebo postupně stále více hraje, což mu způsobuje stále nižší sebevědomí. Výzkumy, které by toto objasňovaly, neexistují. Nicméně se potvrdil vztah mezi nízkým sebehodnocením a emotivitou (temperamentem). Extroverti se hodnotili lépe než introverti.

Další oblastí, kterou Vaculík zkoumal, byla výkonnost hráčů ve škole. Většina hráčů se domnívala, že po přípravě je schopna dosáhnout dobrých výsledků. Tedy hráči jsou schopni podat dobrý výkon a vědí, co je třeba k jeho dosažení. Školní úkoly se snaží plnit co nejlépe, nicméně jejich jednotvárnost může nemile působit na jejich dokončení. Více než polovina jich shledávala školu jako namáhavou, včetně koncentrace pozornosti v posledních hodinách. Co se týče motivace, ta je u nich podobná jako u jejich vrstevníků.

Vaculík také poznamenává, že hráči jsou u výkonu více orientováni na ego než na výkon, což vyvracelo jednu zahraniční hypotézu, která tvrdila přesný opak, že hráči jsou orientováni více na výkon, tj. usilují o dosažení dokonalosti (mastery) v nějaké hře.

Zajímavé se také ukázalo zjištění ohledně interpersonálních vztahů a chování. Často se totiž diskutuje otázka, zda hraní nezabraňuje rozvoji sociálních interakcí, resp. zda hraní nesupluje kontakt s vrstevníky. Vaculík v této souvislosti cituje několik výzkumů. Sakamoto (1994)⁴⁴ např. zjistil, že neexistuje vztah mezi frekvencí hraní a oblíbenosti u spolužáků. Pouze se ukázal mírně negativní vztah mezi frekvencí hraní a empatií, kognitivní komplexností a abstrakcí. Tvrzení o snižování sociokognitivních dovedností hraním se nepodařilo prokázat. Creasey a Meyers (1986) zase zjistili, že frekvence hraní je vysoká po zakoupení počítače a postupem času se snižuje. Výzkum Van Shieho a Wiegmana (1997) potvrdil, že hráči se ve svém volném čase věnují i jiným aktivitám (TV, noviny, sportování, práce s počítačem). Tedy hypotéza, že hry nahrazují jiné aktivity volného času, nebyla potvrzena. Závěr byl, že děti, hrající více, jsou také více aktivní v jiných oblastech.

Vaculíkovo šetření ukázalo, že hráči se vnímají jako ambicióznější, energičtější, fyzicky zdatnější a intelektuálně silnější. Jsou více orientováni na svou osobu, jsou nezávislí, s dostatečnou sebedůvěrou. Mají větší odstup od druhých a jsou více kritičtější a skeptičtější oproti vrstevníkům. Samy sebe považují za skromné a plaché, nicméně mají touhu se prosadit či dominovat. Přáli by si být více ambicióznější, dominantnější, energičtější, nezávislejší a méně konformnější než jejich vrstevníci a mít i více sebedůvěry než oni. Rádi by se více prosazovali. Chtěli by být přátelštější a ochotnější spolupracovat. Zároveň by ale uvítali, kdyby byli méně rázní a tvrdí k ostatním. Plachost, skromnost a podřídivost jsou vlastnosti, jež by si

⁴⁴ Sledovány byly tyto základní sociokognitivní dovednosti, důležité k vzájemné interakci: *kognitivní komplexnost a abstrakce, empatie, sociální status, sociální oblíbenost.*

přáli mít co nejméně. Ideální typ hráče by se tedy dal označit jako emotivní a aktivní. Je dominantní, zaměřený na svou osobu, nezávislý, přátelský a ochotný spolupracovat s druhými.

Na závěr se Vaculík zamýšlí i nad otázkou, zda hry dětem povolit či nikoli. Všiml si, že vývoj technologií sebou přináší i různé herní platformy⁴⁵, což v důsledku produkuje i jiné hráče. To znamená, že i přístup k podobným otázkám musí být rozdílný nikoli paušální. Také dosavadní taxonomie her nebyla řádně provedena, stejně jako šetření ohledně účinku různých žánrů. Vynechání tohoto kroku totiž může generovat velmi zkreslené výsledky. Zároveň Vaculík poznamenává, že existují i herní časopisy, které jednotlivé hry hodnotí v několika kategoriích, což pomáhá ovlivňovat hráčův výběr. Odpovědi prý nalezneme až po sérii podobných výzkumů. Vliv totiž může být pozitivní i negativní.⁴⁶

* * *

Téma počítačových her se stalo námětem i několika diplomových prací studentů Masarykovy univerzity.

Martina Vejlupková se např. zabývala vlivem počítačových her na děti a mládež. Celé šetření se zakládalo na zkoumání názorů lidí na celou problematiku, nikoli na výzkumu samotné činnosti hráčů. Práce je psána silně z pozice sociálního pedagoga, který vidí hry jako potencionálně vysoké riziko pro zdravý vývoj jedince. Nasvědčuje tomu i osobní postoj výzkumnice, která považuje hraní za příznak problému.

Ke svému výzkumu využila techniku dotazníku, ve kterém ověřovala 4 hypotézy.

H1: *Hraní počítačových her působí negativně na chování dítěte.*

H2: *Většina lidí si myslí, že by mohla čelit závislosti svého dítěte bez odborné pomoci.*

H3: *Závislost na počítačových hrách není nebezpečnou závislostí.*

H4: *Většina lidí si myslí, že akční počítačové hry mohou vzbuzovat u dětí agresivitu.*

Vzorek čítal celkem 252 respondentů, z něhož tvořili zaměstnaní 31%, nezaměstnaní 3%, studenti 66% a důchodci 1%. Průměrný věk činil 25 let. Muži byli zastoupeni z 58%, ženy ze 42%. 15% respondentů mělo dítě/děti.

Výzkum přinesl tyto výsledky:

⁴⁵ Dříve se hrálo hlavně na herních automatech. K nim přibyly domácí videohry (zařízení připojené na televizi) a později osobní počítače (nejznámější je IBM AT, tj. dnešní PC, další např. Amiga, Atari, Apple apod.).

⁴⁶ VACULÍK Martin: *Hraní počítačových her jako specifický fenomén období adolescence*, str. 209-226.

Tabulka č.8 – Výsledky výzkumu Vejlupkové

H1 nepotvrzena	vlivy jsou pozitivní i negativní (126 z 208 – 60,6%) vlivy jsou pouze negativní (65 z 208 – 31,2%) vlivy jsou pouze pozitivní (17 z 208 – 8,2%)
H2 potvrzena	82 z 203 (40,3%) si myslí, že by dokázalo řešit závislost bez odborné pomoci
H3 potvrzena	123 z 241 (51%) spíše nepovažuje závislost na počítačových hrách za nebezpečnou závislost, záleží prý totiž na mnoha okolnostech
H4 nepotvrzena	výsledky nejasné, výzkumnice sama nedokázala předložit interpretaci dosažených dat ⁴⁷

Z výsledků tedy plynulo, že počítačové hry nejsou vnímány úplně jako nebezpečné. Lidé si uvědomují i jejich pozitivní stránky. Samotné hraní nepovažují za nebezpečnou závislost a jsou názoru, že by jí dokázali čelit i bez odborné pomoci.⁴⁸

Negativními vlivy se zabývala i Kateřina Hourová ve své práci *Vliv masových médií na nárůst agresivního chování*. Cílem celé práce bylo zjištění, zda sledování násilí v televizi či v počítačových hrách ovlivňuje agresivní chování u dětí. Na základě tohoto cíle si výzkumnice stanovila tyto hypotézy:

- H1. Děti, které sledují televizní pořady s větší mírou násilí, vykazují častěji fyzickou a verbální agresi.
- H2. Děti, které hrají častěji počítačové hry a preferují počítačové hry, ve kterých se vyskytuje násilí, se chovají agresivněji než ostatní.
- H3. Extraverti vykazují častěji fyzickou a verbální agresi.
- H4. Chlapci vykazují více fyzickou a verbální agresi než dívky.
- H5. Osoby výše skórující v psychotismu se chovají více agresivně.

Vzorek čítal 291 dětí z dvanácti pátých tříd (10-12 let). Z toho bylo 145 dívek a 146 chlapců. Nejvíce dětí bylo jedenáctiletých (219, tj. 75,3%), nejméně dvanáctiletých (10, tj. 3,4%), zbytek tvořili děti desetileté (62, tj. 21,3%).

Výzkumnice k získání dat použila několik dotazníků: 1) *dotazník fyzické a verbální agrese* G. V. Caprara, 2) *dotazník B – J.E.P.I.* Eysencka a Eysenckové a 3) *dotazník televizních pořadů a počítačových her* vlastní konstrukce.

Data výzkumu vedly k následujícím závěrům:

Tabulka č.9 – Výsledky výzkumu Hourové

H1 potvrzena	děti, sledující pořady s větší mírou násilí, jsou agresivnější
H2 (ne)potvrzena	A) děti, hrající často počítačové hry s agresivní tematikou, vykazují vyšší míru agresivního chování, B) existuje větší souvislost mezi dobou hraní a agresivním

⁴⁷ Zde výzkumnice nezvládla metodologicky převést myšlenku v hypotézu až k výzkumné otázce. Slovní spojení *mohou vzbuzovat se ukázalo zrádným, neboť hry dle některých respondentů zvyšují agresivitu, nicméně tato agresivita je „pozorována“ při hraní, čímž může být i vybjána.*

⁴⁸ VEJLUPKOVÁ Martina: *Vliv počítačových her na děti a mládež*, str. 54-60.

	chováním než mezi druhem hry a agresivním chováním
H3 nepotvrzena	mezi extroverzí a agresivním chováním existuje pouze zanedbatelný vztah
H4 potvrzena	chlapci vykazovali vyšší agresivitu než dívky
H5 potvrzena	mezi agresivním chováním a psychotickým se ukázal středně těsný vztah, tj. sledování násilí může k agresivnímu chování přispívat

Z dalších výsledků vyplynulo, že děti vykazující větší míru fyzické a verbální agrese dosahovaly menší *lži-skóre*. Tedy děti s agresivnějším chováním se nesnaží působit lépe. Výzkumnice se domnívá, že tyto děti jsou více zvyklé na kritiku od ostatních, a proto se jí tolik neobávají a odpovídají skutečně podle pravdy. Děti s vyšším *lži-skórem* jsou pravděpodobně považovány za hodné a slušné a snaží se tento pohled na sebe zachovat.

Výzkum také přinesl zjištění, že existuje jen málo dětí, které hry vůbec nehraje. Pro výzkumnici bylo toto zjištění překvapivé, pro mě logické. Oblast počítačové zábavy roste nebývale rychle díky rychlému vývoji ICT technologií, jejichž masové používání způsobuje pokles cen, znamenající stále větší dostupnost těchto technologií pro stále větší množství lidí.

V závěru výzkumnice dodává, že se jí podařilo prokázat existenci vztahu mezi agresivním chováním a *sledováním televizních pořadů/hraním počítačových her*, ve kterých se vyskytuje násilí, nicméně podpora agresivního chování nebyla zjištěna, poněvadž vztah je obousměrný.⁴⁹

* * *

Samozřejmě by se daly uvést i jiné práce. Z poslední doby např. práce Ondřeje Ledabyly *Identita a závislost na online hrách*⁵⁰, která se zaměřuje na oblast MMORPG her⁵¹ a jejich vliv na vznik závislosti. Zajímavá je ale také teoretická práce Jana Olivy *Virtuální vlastnictví*⁵², jenž se z hlediska práva zabývá vlastnictvím, které existuje v kyberprostoru. Zde jsou diskutovány hlavně MMORPG hry. A v neposlední řadě také teoretická práce Jana

⁴⁹ HOUROVÁ Kateřina: *Vliv masových médií na nárůst agresivního chování*, str. 47-82.

⁵⁰ LEDABYL Ondřej: *Identita a závislost na online hrách*. Brno: Katedra psychologie FSS MU (vedoucí magisterské diplomové práce: PhDr. David Šmahel, Ph.D.), 2007, 90s.

⁵¹ Podrobně o tomto typu her viz. níže (4.3 *Taxonomie počítačových her*).

⁵² OLIVA Jan: *Virtuální vlastnictví*. Brno: Katedra občanského práva PrF MU (vedoucí magisterské diplomové práce: prof. JUDr. Ivo Telec, CSc.), 2006, 62s.

Horčíka *Videohry jako masová zábava pro 21. století*⁵³, která se zabývá fenoménem počítačových her jako média 21. století.

* * *

Pro úplnost ještě dodám, že počítačovým hrám se občas věnují i některé populárně-naučné časopisy např. *21. století*, které často otiskuje výsledky různých výzkumů. Zajímavou se ukázala zpráva, že počítačové hry by mohly sloužit jako analgetikum pro nemocné. Vědci ze Západní Virginie v USA totiž zjistili, že hraní různých žánrů her má vliv na vnímání bolesti. Jako „nejvhodnější“ se ukázaly hry sportovní, bojové a akční, při kterých je hráč natolik soustředěn na hru, že „nemá čas“ vnímat bolest samu a okolí kolem sebe. Lékaři prý chtějí tohoto efektu využít při nepříjemných vyšetřeních či zákrocích, kdy by se omezila indikace analgetiky.⁵⁴

⁵³ HORČÍK Jan: *Videohry jako masová zábava pro 21. století*. Brno: Katedra mediálních studií a žurnalistiky FSS MU (vedoucí bakalářské diplomové práce: Mgr. David Kořínek), 2006, 51s.

⁵⁴ SOUKUPOVÁ Petra: *Násilím ve videohrách proti bolesti: lepší než analgetikum*, nestr.

4. Náčrt teorie počítačových her

4.1 Definice pojmu počítačová hra

V textu práce se neustále mluví o *počítačových hrách*. Co si ale pod tímto označením máme představit? Odpověď čtenář nalezne na následujících řádcích.

Hra

Nejprve se podívejme, co je míněno označením *hra*. Jak tomu už v sociálních vědách bývá, neexistuje jednotná *teorie hry*. Podle Flitnera se dají identifikovat dva přístupy. První vnímá hru jako činnost, která je sama o sobě nerozumná, nicméně uznává, že hra napomáhá rozumnému a účelnému životu, vede k osvojení užitečných dovedností, přispívá k obnově sil, zotavení, uvolnění a překonání sociálních nároků. V duchu tohoto přístupu viděl hru i Komenský, který ji považoval za nástroj k dosahování cílů.

Naopak druhý přístup říká, že hra má smysl sama o sobě. Vnímá ji jako jednu ze základních potřeb dítěte, resp. člověka vůbec, a to v každé kultuře. Hra nepotřebuje být obhajovaná, protože souvisí se svobodou a lidskou tvůrčí, fantazijní a uměleckou schopností. Huizinga v této souvislosti mluví o *homo ludens* (*člověk hrající si*), což je dle něj výstižnější popis člověka než *homo faber* (*člověk pracující/vyrábějící*).

Hra tedy neosmyslitelně patří k životu člověka⁵⁵, během něhož mění své funkce, formu i druh. Jedná se o činnost, mající svá pravidla, přičemž tato pravidla nemusí být přesně definována. Mnohdy jsou vnímána intuitivně či vznikají přímo během hry. Atributem her je pak jejich nepředvídatelnost či neovlivnitelnost. Z tohoto důvodu platí, že hra nesmí být nařízená, jinak by se už nejednalo o hru. Musí rovněž zaujmout, nabídnout nějaké potěšení či pocit úspěchu, nicméně výsledek není důležitý⁵⁶.

Vývojově si člověk hraje nejprve se svým tělem a až následně reprodukuje co vnímá. Ve věku 4 až 5ti let začíná napodobovat osoby, hraje různé role, probíhá identifikace. Později, kolem 5. až 7. roku života, přichází hry s pravidly, tj. je nucen dodržovat jisté konvence. Hře napomáhají různé hračky, které podporují intelektuální a motorický vývoj dětí.

⁵⁵ Hra je také jedním z výchovných prostředků. V předškolním věku tvoří základní formu dětské činnosti. JÚVA Vladimír sen. a JÚVA Vladimír jun.: *Úvod do pedagogiky*, str. 73.

⁵⁶ Jestliže není výsledek důležitý, pak není podstatný ani cíl hraní. Proto při tázání *proč se hrají počítačové hry* nemůžeme čekat odpověď s racionálním zdůvodněním smysluplnosti této činnosti.

Hra má obecně význam pro rozvoj poznávacích procesů, vývoj osobnosti i socializaci a má vliv na vývoj myšlení a řeči. Přehlédnout samozřejmě nelze také její terapeutické účinky.⁵⁷

Her můžeme rozeznávat několik druhů. Následující tabulky poskytují pár klasifikací. Je nutné ale připomenout, že ani jedna není dominantní.

Tabulka č.10 – *Obecné dělení her*

typ hry	popis hry
funkční/činnostní	procvičování tělesných funkcí ve složitějších formách
konstrukční/realistické	konstruování nových věcí ze specifického materiálu – stavební kostky, vláčky, stavby z písku, plastelíny, kreslení předmětů
iluzivní	zacházení s nějakým předmětem jako by byl něco jiného (s hadříkem jako s padákem, klacíkem jako s puškou)
úkolové hry	hry na rodiče, prodavače, listonoše, na princeznu – trénování sociálních rolí, které dítě nemůže v daném okamžiku zastávat

Zdroj: LANGMEIER a KREJČÍŘOVÁ: *Vývojová psychologie*, str. 98.

Tabulka č.11 – *Dělení her z hlediska zaměřenosti a vývojové vyspělosti dětí*

typ hry					
funkční	manipulační	napodobovací	receptivní	úlohové	konstruktivní

Zdroj: LANGMEIER a KREJČÍŘOVÁ: *Vývojová psychologie*, str. 98.

Tabulka č.12 – *Dělení her podle Sutton-Smithe*

typ hry			
průzkumné (odhalování neznámého, zažívání dobrodružství a napětí)	konstrukční a tvořivé	obratnosti a síly	napodobování a hraní rolí

Zdroj: LANGMEIER a KREJČÍŘOVÁ: *Vývojová psychologie*, str. 98.

Tabulka č.13 – *Dělení her podle Cailloise*

typ hry	popis hry
hry soupeřivé (agonální)	sporty, kolektivní sportovní zápolení
hry o štěstí (aleatorické)	člověče nezlob se!, karty, sázení
hry napodobivé (mimetické)	hry s hračkou, dramatické hry
hry ze závratě (vertigonální)	houpání, tanec, horolezectví

Pozn: v každé skupině jsou hry: 1) *jednodušší*, 2) *dětské (paidia)* a 3) *složitě (ludus)*.

Zdroj: LANGMEIER a KREJČÍŘOVÁ: *Vývojová psychologie*, str. 98.

Jak tedy můžeme vidět, klasifikací je několik. Najít ale společné hledisko dělení je obtížné. Mimo tyto klasifikace typů her existuje i dělení her podle míry spolupráce, jak nám to dokládá další tabulka.

⁵⁷ LANGMEIER Josef a KREJČÍŘOVÁ Dana: *Vývojová psychologie*, str. 98-100, SILLAMY Norbert: *Psychologický slovník*, str. 73-74 a VACULÍK Martin: *Psychologické a sociální charakteristiky hráčů počítačových her v adolescenci*, str. 7-13.

Tabulka č.14 – Dělení her podle míry zapojení jedinců

typ hry	
paralelní hra	děti si hrají souběžně, ale každé samo
společná hra (asociativní)	děti si hrají společně na sdílených projektech, poskytují si k tomu i materiál
kooperativní hra	děti si hrají organizovaně, spolupracují, mají rozděleny role, přičemž každý přispívá nějakým způsobem ke společnému projektu

Zdroj: LANGMEIER a KREJČÍŘOVÁ: *Vývojová psychologie*, str. 95.

Kam by ale spadaly *počítačové hry*? Odpověď je obtížná. Tento typ her totiž obsahuje vždy „od něčeho kousek“. Je nutné proto provést klasifikaci na obecnější úrovni. Řešením by mohla být následující tabulka.

Tabulka č.15 – Úprava obecného dělení her

HRY					
počítačové/elektronické		fantasijní/abstraktní ⁵⁸		z reálného/fyzického světa ⁵⁹	
zábavné	didaktické	zábavné	didaktické	zábavné	didaktické

Terminologie

V tomto bodě se dostáváme také k terminologii. Jak už jsem se zmínil výše, označení *počítačová hra* je dosti zavádějící. Název implikuje, že tento druh her lze provozovat pouze na počítači. To ovšem není pravda. Vývoj *informačních a komunikačních technologií* pokročil způsobem, kdy počítačová technologie proniká do „nových“ zařízení (*herní automaty, hand-heldy, konzole, PDA*⁶⁰) či naopak do těch „tradičních“ (*telefon*). Tedy jakékoli dělení her z hlediska platformy je nesmyslné.

Tím ovšem není problém vyčerpán. Termín by šlo chápat i ve smyslu, že se jedná o hru počítačů. I v tomto případě je závěr špatný. Ve hře se může počítat, nicméně označovat všechny hry jako počítačové by bylo chybné, neodpovídající.

Jaký je tedy původ tohoto termínu? Označení nám udává, na jaké platformě počítačové hry vznikly. Skutečně počítače dříve sloužily jenom k počítání. Vývoj ale dovolil, aby se jejich repertoár funkcí značně rozšířil. Vznikly první počítačové hry, které šlo provozovat pouze na počítačích. Až postupem doby se počítačové hry rozšířily i na jiná zařízení.

Možná čtenáře napadne, že by vše vyřešilo jiné označení. Je pravda, že v angličtině se

⁵⁸ Hry založené na „přeměně“ reality v mysli jedince, který si hraje, tj. hry na „něco“ (přijmutí nějaké role: tatínek, maminka, princezna atd.), nebo hry provozované „jen tak“ či „jako že něco je něčím“.

⁵⁹ Jedná se např. o hry: *sportovní* (rekreačně provozované), *společenské* (hra na babu, tichá pošta, karty, šachy, ruleta, *člověče, nezlob se!* apod.), *soutěžní* (amatérsky provozované, veřejné např. v televizi či mimo ni) atd.

⁶⁰ *Personal Digital Assistant* – osobní digitální asistent/pomocník. Jedná se o miniaturizovaný osobní počítač kapesního formátu, který má poskytovat určitý repertoár funkcí počítače v terénu (organizér, textový editor, hudební přehrávač, IP telefonie, GPS navigace apod.).

vedle *computer games* užívá i termínu *video games*. Osobně ale vnímám druhé označení jako ještě méně šťastnější než první. V úvahu by mohl připadat i název *elektronická hra*, který je užíván řidčeji, nicméně ani ten není úplně bezproblémový.

Diskusi ohledně terminologie lze uzavřít slovy, že bude nejlepší, pokud se budeme držet označení *počítačová hra*, které je navíc mezi veřejností velmi dobře vžitě. Pozor si ovšem musíme dát na to, abychom jej neztotožňovali pouze s hrami, které jsou určeny pro počítače.

Počítačová hra

Jedná se o druh her, které ke svému provozu bezpodmínečně potřebují *herní zařízení*. Díky němu může jedinec sám nebo společně s jinými jedinci hrát různé žánry her, jejichž primárním cílem je poskytovat zábavu či odpočinek. Motivaci ke hraní udržuje touha po vytvoření rekordu, přežití nějaké události, prožití příběhu, vyřešení zápletky či rébusu, zisku moci, peněz nebo slávy apod.

V této souvislosti bychom neměli směřovat *počítačové hry* s *výherními automaty*. Primárním cílem *výherních automatů* z pozice hráče je totiž vydělávání peněz⁶¹ pomocí fortuny, nikoli pobavení. Některé počítačové hry jsou sice také založeny na zisku (peníze, moc, sláva, mistrovství, rekord apod.), nicméně se jedná o zisk virtuální, v realitě nereálný, o němž hráč ví. Obecně pak úsilí hráče směřuje k dohrání hry s co nejlepším výsledkem.

Podrobnější rozpracování *herního procesu* a *taxonomie počítačových her*, včetně jejich *evaluace* podávají následující podkapitoly.

⁶¹ Toto tvrzení ovšem není absolutně pravdivé. Jisté výjimky existují. Jan Oliva ve své diplomové práci uvádí např. případ společnosti *BlackSnow Interactive* (BSI), jejichž sedm zaměstnanců mělo v popisu práce hrát on-line RPG hru *Dark Age of Camelot* (viz. níže v podkapitole 4.3 *Taxonomie počítačových her*). Této činnosti se říká *full-time farming*, tj. „vypracovávání“ postavy, vydělávání co největšího množství virtuálních peněz či získávání co největšího počtu cenných předmětů. Takto trénované postavy a předměty prodávali v internetových aukcích (eBay aj.). *Mythic Entertainment*, provozovatel serveru, proto společnost zažaloval za porušování autorských práv (licenční ujednání EULA – viz. níže podkapitola 4.3 *Taxonomie počítačových her* této práce). Naopak třeba společnost *Sony On-line Entertainment* prodej předmětů ze své hry *EverQuest II* povolila.

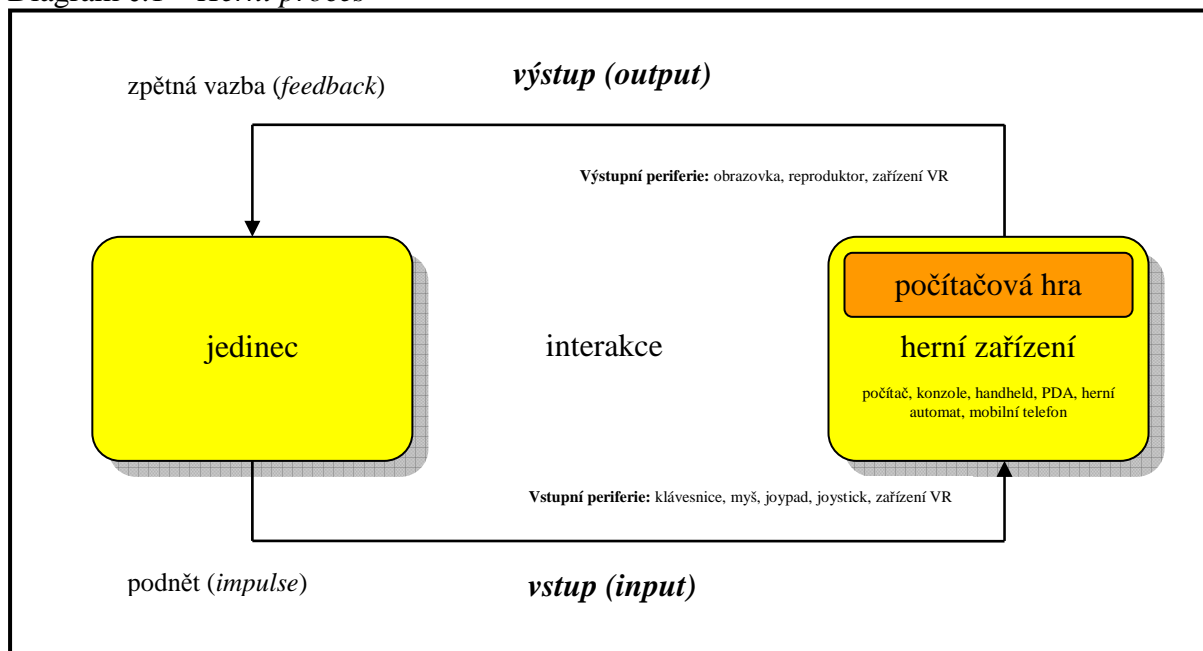
Trochu jiný případ je virtuální okrádání nováčků her, kdy lup tito virtuální zloději poté nabízejí k odprodeji na internetu. Byl vlastně spáchán virtuální zločin. Oliva také uvádí případ, kdy jeden hráč půjčil jinému hráči ve hře velice cenný meč. Ten jej ale prodal v internetové aukci za asi 870 USD. Původní majitel meče věc oznámil policii, ale ta se případem nezabývala. Věc nakonec vyústila ve vraždu, kdy majitel meče ubodal prodejce meče v jeho vlastním bytě. OLIVA Jav: *Virtuální vlastnictví*, str. 40-41 a 45-46.

Tuto praxi, tj. *full-time farming*, mi potvrdil i můj kamarád a dlouholetý hráč Petr, který dosti často hraje on-line RPG hru *World of Warcraft*. I v této hře dochází k tomu, že hráči trénují své postavy a poté je nabízejí v internetových aukcích. Prodejní ceny se pohybují v řádech tisíců. Trénování postav si totiž žádá i jisté investice (nákup hry, poplatky za připojení k internetu, poplatek za připojení k oficiálnímu serveru zvolené hry, čas strávený výcvikem).

4.2 Proces hraní počítačové hry

Neméně podstatnou věcí je i analýza samotného *herního procesu*, který nám pomůže uvědomit si, co hraní ve skutečnosti je. Schématicky nám to demonstruje následující diagram.

Diagram č.1 – *Herní proces*



Z diagramu je velmi dobře patrné, že *herní proces* představuje určitý cyklus, *interakci*, v níž je zastoupen *jedinec* a *herní zařízení*. Dráhu od jedince k hernímu zařízení můžeme nazývat *vstup* (input). Jedná se o cestu, po níž „putují“ *podněty* od *jedince* do *zařízení* prostřednictvím *vstupní periferie*, tj. ovládacích zařízení. *Podněty* jsou v *herním zařízení* zpracovány a předány *počítačové hře*, která je vyhodnotí a na jejich základě upraví průběh odehrávané *hry*. Tuto „úpravu“ poté *počítačová hra* spolu s *herním zařízením* předává *výstupním periferiím*. Tím jsme se dostali k druhé dráze, kterou označujeme jako *výstup* (output) a která vede od *herního zařízení* zpět k *jedinci*. *Jedinec* v tomto bodě získává na základě předchozích *podnětů* *zpětnou vazbu*. Tu vyhodnotí a vyšle nové *podněty* směrem k *hernímu zařízení*. Cyklus se neustále opakuje, a toto opakování můžeme nazvat *herní proces*. Důležitou poznámkou je, že se jedná o aktivní proces. Hraní her tedy není pasivní zábavou, jak se mnozí lidé domnívají.

Zároveň při tomto *herním procesu* platí následující tvrzení:

- 1) pozornost jedince má jistý, omezený rozsah.
- 2) čím více *podnětů* *jedinec* k *hernímu zařízení* „vysílá“/musí „vysílat“, tím více pozornosti si pro sebe *herní proces* nárokuje.

Tato tvrzení nazvěme *zákonem herní pozornosti*. Na jeho základě lze poté vyvodit, že např. akční hry budou žánrem *her*, které budou vyžadovat velké množství jedincovi pozornosti a koncentrace, neboť jedinec bude hrát *hru* plnou akce, tj. *hru*, která ke svému hraní vyžaduje velké množství *podnětů*. Tímto odvozením lze poté snadno vysvětlit zjištění doktorů (hry jako analgetikum), které bylo uvedeno v předchozí kapitole.

Díky existenci cyklu, resp. *zpětné vazby* lze celý *herní proces* označit také jako proces *učení*. Každý hráčům *podnět* je zpracován, vyhodnocen a výsledek předložen⁶². Jedinec na základě výsledku další *podnět* upravuje. Postupem času se cyklus zrychluje a dochází i k eliminování případných chyb v hraní. Hráč získává *mistrovství (mastery)* v hraní hry.

Jak jsem se zmínil, *herní proces* je procesem *učení*. Není tedy překvapením, že i u her platí určité pedagogické principy:

- 1) ***princip soustavnosti*** – osvojování obsahu v logickém systému, kdy předchozí slouží následujícímu, činnost se tím stává soustavnou.
- 2) ***princip aktivity*** – učení je postaveno na jedincově aktivitě, kdy je cílem stimulovat její, motivovat, vést k aplikaci poznatků a snaze o tvůrčí přístup ke skutečnosti.
- 3) ***princip názornosti*** – rozvíjení názíracích a představovacích schopností (vnímání, pozorování, fantazie).
- 4) ***princip trvalosti*** – osvojené by se mělo stát trvalým majetkem jedince.
- 5) ***princip přiměřenosti*** – dávkovat a poskytovat obsah učení, který odpovídá úrovni jedince, přičemž se využívá pravidla od jednoduchého a snadného ke složitějšímu a obtížnějšímu.
- 6) ***princip emocionálnosti*** – probouzet obsahem učení citové prožitky jedince.

Zdroj: JÚVA sen. a JÚVA jun.: *Úvod do pedagogiky*, str. 78-83.

Od *učení* můžeme zaměřit pozornost na tolik vytykanou agresi her. V souvislosti s ní se totiž mluví o dvou hlavních teoriích: 1) *teorie sociálního učení* a 2) *teorie katarze*, tj. zda počítačové hry učí agresi či ji neškodně uvolňují.

⁶² HONG a LIU identifikovali tři herní strategie: 1) *pokus-omyl*, 2) *heuristika* a 3) *analogie*. HONG Jon-Chao a LIU Ming-Chou: *A study on thinking strategy between experts and novices of computer games*, str. 246.

Teorie sociálního učení

Jedná se o součást *empiristické (exogenistické) teorie*⁶³, jenž předpokládá, že vývojový proces je určován především vnějšími faktory a která vidí člověka jako jedince schopného neustále se utvářet učením. Novorozené dítě tedy není ani altruistické, ani egoistické, je neutrální, *tabula rasa*.

Teorie sociálního učení, spojovaná často se jménem Alberta Bandury, je ovšem teorie neobehavioristická, takže klade důraz nejen na vnější podmínky, ale i na vnitřní předpoklady učení. Právě Bandura zdůrazňuje důležitost kognitivních procesů při učení, protože lidé si symbolicky dokáží představit chování i důsledky a podle toho přizpůsobovat své chování. Platí také, že co je pro jedince významné, to si zapamatovává snadněji, stejně jako informace o sobě samém než o jiných lidech.

Zastánci této teorie identifikují celkem pět druhů *sociálního učení*:

- 1) **učení na základě pozorování modelu** – dochází k přímé nápodobě modelu či zástupnému posilování, tkvící v postupném pochopení systému odměn a trestů (pozitivní odezva vede k posílení a vyšší frekvenci, negativní k oslabení a nižší frekvenci). To, co jedinec napodobí, závisí hlavně na jeho vnitřních charakteristikách (pozornostní procesy, schopnost si pozorované zapamatovat, schopnost pozorované vykonat, motivace). Modelem mohou být fyzické osoby i imaginární (kniha, TV, počítačová hra). Spadá sem i chování tzv. *odtlumení*, kdy jedinec uvolní zábrany vlastního potlačovaného chování, pokud zjistí, že u druhých nevyvolává trestání.
- 2) **učení na základě identifikace** – nejde o imitaci, ale zvnitřnění modelu (*interiorizace*), tj. fiktivní přetváření sebe sama do role objektu.
- 3) **„naučená bezmocnost“** – nastává, pokud jedinec získává stále častěji pocit, že nemá vliv na vnější situace, že je nemůže ovlivňovat ve svůj prospěch.
- 4) **těžiště kontroly** – dojem subjektu o kontrole situace: buď má dojem, že ji kontroluje sám nebo naopak vnější činitel. Původem prvního jednání je „zavedení jáství“, druhé určují vnější okolnosti.
- 5) **„očekávání sebe-účinnosti“** – očekávání ohledně zvládnutí situací, v nichž hrají roli zadané úkoly a situace vyvolávající strach. Tedy výsledky jsou očekávány na základě sebedůvěry s eventuelně negativní tendencí vyhýbat se nežádoucím očekávaným důsledkům.

⁶³ Dále rozlišujeme teorie: *nativistické (endogenistické)/růstové* – uznávají význam vrozených vloh a *interakční (syntetické, dialektické)* – uznávají rovnocenně význam prostředí i vrozených vloh. LANGMEIER a KREJČÍŘOVÁ: *Vývojová psychologie*, str. 207.

Podle Bandury probíhá celý proces *sociálního učení* mezi třemi složkami: 1) *osobou* (vlastnosti, motivace, schopnosti), 2) *jejím chováním* a 3) *jejím prostředím*. Ty mezi sebou interagují a ovlivňují se. Procesem učení se tedy mění nejen jedinec, ale je ovlivňováno i prostředí, tzv. *reciproký determinismus*. Navíc toto učení probíhá mnohdy zcela nezáměrně, v čemž vidí mnozí psychologové hrozbu zvláště v souvislosti s násilím v televizi a počítačových hrách. Agresi totiž nevnímají jako pud nebo instinkt, způsobený frustrací, ale jako chování, resp. jako *naučenou odpověď*. Posilování vede k vyšší frekvenci výskytu, tj. frustrace se jedinec zbavuje „nejúčinnějším“ či nejosvědčenějším způsobem, agresí. Agresivní odpověď se proto vyskytuje u lidí, kteří se naučili odpovídat na nepříjemné situace agresivním chováním.⁶⁴

I když je zobrazené násilí pouze představované, zobrazené, možné, zastává Langmeier tvrzení, že dlouhotrvající expozice násilí může mít trvalý vliv na charakter a osobnost dětí a může vést k antisociálnímu chování. Tato možnost se zvyšuje, pokud je viděný/vzorový agresivní jedinec za své jednání odměněn/zvýhodněn či má oceňované charakteristiky nebo je čin napodobitelný apod. V souvislosti s tím je za senzitivní období uváděn předškolní věk a mladší školní věk, kdy dítě může snadno zaměnit umělý/virtuální svět za reálný, nicméně imunní prý nejsou ani mladiství. Zdůrazňuje také, že nápodoba vždy předchází identifikaci.⁶⁵

V souvislosti s násilím v počítačových hrách se psycholožka Monika Otmarová vyjádřila následovně: „*Dítě se seznámením s konfliktními situacemi ve hře může v reálném životě vyvarovat traumatu, které by si mohlo přivodit naivním chováním. Někdy si lze násilnou hrou vybít i nahromaděný vztek, nicméně jestli je rozumná míra virtuální agrese přínosem, nebo hrozbou, závisí případ od případu, v žádném případě nelze paušalizovat.*

Dospělých zdravých osobností se týká nejvíce problém tzv. habitualizace⁶⁶, kdy se opakovaným dlouhodobým stykem s reálně vypadajícím násilím snižuje citlivost na násilí a agrese. Ty pak mohou být vnímány jako běžně akceptovatelné chování.

Násilí ve hrách však nejvíce ohrožuje děti do 12 let, které ještě nedovedou odlišit symbolickou a reálnou rovinu nabízeného obsahu⁶⁷. V tomto věku jsou totiž v zajetí

⁶⁴ ATKINSON Rita L., ATKINSON Richard C., SMITH Edward E., BEM Daryl J., NOLEN-HOEKSEMA Susan: *Psychologie*, str. 408-410, LANGMEIER a KREJČÍŘOVÁ: *Vývojová psychologie*, str. 207-209 a NAKONEČNÝ Milan: *Základy psychologie*, str. 512-513.

⁶⁵ LANGMEIER a KREJČÍŘOVÁ: *Vývojová psychologie*, str. 289-290.

⁶⁶ Jedná se o přirozený proces navykání a utlumování, až potlačování reakcí na opakované podněty (vysvětluje to např. krotkost veverek městských parků), které na základě zkušeností neovlivňují přežití či blaho jedince. Kdyby totiž nedocházelo k eliminací reakcí na podněty, staly by se naše nervové funkce chaotickými. NAKONEČNÝ: *Základy psychologie*, str. 153.

realistického přístupu k myšlení. Tzn., že dítě dokáže uvažovat o konkrétní situaci, ale nedokáže si představit její jiné varianty. Proto skutečnosti ve hře akceptuje tak, jak jsou mu prezentovány a stávají se pro něj realitou. Zkušenosti ze hry pak považuje za rovnocenné i jinak nabytým zkušenostem, a nemusí proto někdy pozorovat rozdíl mezi fikcí a skutečností.

Roli při přejímání agresivního chování hraje i mechanismus identifikace, kdy se dítě ztotožňuje s postavou počítačové hry. V kůži svého idolu pak může alespoň symbolicky dosáhnout toho, co je pro něj ve skutečnosti nedostupné. Uspokojuje tak své vnitřní touhy např. po uznání, moci, síle... Toto prvotně symbolické uspokojení však někdy může vyvolat touhu aplikovat způsob chování ze hry i ve skutečném životě.

V některých případech se může uplatnit i vliv silného emocionálního vzrušení, které pak vede ke krátkodobému zvýšení agresivity. Dítě pak může jednat impulzivně podobně jako předtím ve hře.⁶⁸

Zajímavá je pak myšlenka kognitivně-behaviorálních teorií a jejich terapeutických směrů, které tvrdí, že co se jedinec naučil, to je možné jej i „odučit“.⁶⁹

Teorie katarze⁷⁰

Tato teorie naopak předpokládá, že agrese představuje *pud*, který je zapříčiněný frustrací. Mluví se o tzv. *energii agresivního pudu*, která se kumuluje až k momentu, kdy musí být uvolněna. Právě agresivní chování umožňuje lidem i zvířatům přežít, je součástí jejich vrozené výbavy. Uvolněním (katarzí) agrese dochází k jejímu vyčerpání, uvolnění či redukci jako je tomu např. u hladu, kdy se po požití potravy snižuje potřeba „něco sníst“. Dochází tedy k odbourání emoce (afektivní agrese) jejím intenzivním prožitím.

Násilí, ke kterému má člověk dispozice, představuje vědomou snahu ublížit, způsobit bolest či druhého zničit. Pokud je násilí doprovázeno pocitem uspokojení, můžeme mluvit o krutosti. Ovšem podstatné je to, že dispozice k agresivnímu chování nemusí znamenat, že se

⁶⁷ Už předškolní dítě zná pojem smrti, které se občas i obává. Nechápe ale ještě její nezvratnost, neboť ji vnímá pouze jako nehybnost, podobnou spánku. Je to analogie k postavám z pohádek, které ožívají po tom, co spaly. V 8. až 10. roku života ale dítě chápe smrt se všemi jejími důsledky. Pochopí, že i ono je smrtelné, a poprvé vyjadřuje strach ze smrti. LANGMEIER a KREJČÍŘOVÁ: *Vývojová psychologie*, str. 175-176.

⁶⁸ SOUKUPOVÁ: *Polemika: Jsou počítačové hry nebezpečné?*, nestr.

⁶⁹ LANGMEIER a KREJČÍŘOVÁ: *Vývojová psychologie*, str. 209.

⁷⁰ Katarze představuje původně postup používaný v psychoanalýze. Jeho cílem bylo *odreagování*, díky němuž docházelo k vyléčení nemocného. GEIST Bohumil: *Psychologický slovník*, str. 111.

projeví násilím. Agrese může být vybíjena i neškodně např. při sportu či při sledování dramatu. Navíc zastánci této teorie tvrdí, že o agresi nerozhodují naše dispozice, ale kultura.⁷¹

Hraní počítačových her představuje terapii, která uvolňuje napětí, čímž dochází ke kompenzaci nutkání, jak se o tom vyjadřuje psycholog Waldo Šarý: „Násilí ve hrách poskytuje příležitost pro ventilaci napětí a je dobré pro odreagování nakumulované agresivity. Samozřejmě mluvíme o lidech takzvaně „normálních“, tedy nikoli psychicky nemocných jedincích. Výzkumy prokázaly, že odreagování kumulované agresivity je potřebné nejen pro psychické zdraví jedince, ale má i příznivý vliv na komunikaci s okolím. Příkladem jsou v některých japonských firmách místnosti s gumovými panáky s tvářemi nadřížených, kde si může kdokoli vybit svůj vztek.

Počítačové hry v tomto směru nabízejí nejlepší řešení. Dostatečné reálné zobrazení, přímo reagující na podněty hráčů, poskytuje jiným způsobem neuskutečnitelný pocit opravdovosti. A přitom masakrem hromady jedniček a nul v počítači nikomu (a ničemu) neublíží.“⁷²

Výzkumy prý sice naznačují, že *teorie sociálního učení* je o něco blíže skutečnému stavu věcí. Sledování násilí vede k agresivnímu chování. Platí to však především o určitých věkových kategoriích. Děti jsou totiž k nápodobě negativních vzorů nejnáchylnější. Navíc agrese plodí agresi, než její rozptýlení, i když na druhou stranu se spekuluje, zda volba agresivního titulu nemůže být způsobena agresivní povahou jedince. Situace tedy zůstává nejasná, bez jednoznačné odpovědi.⁷³

⁷¹ ATKINSONOVÁ et al.: *Psychologie*, str. 410 a LANGMEIER a KREJČÍŘOVÁ: *Vývojová psychologie*, str. 292-293.

⁷² SOUKUPOVÁ Petra: *Polemika: Jsou počítačové hry nebezpečné?*, nestr.

⁷³ ATKINSONOVÁ et al.: *Psychologie*, str. 410-413 a ŠEDIVÝ Ivan: *Bezpečný svět zámku Wolfenstein*, nestr.

4.3 Taxonomie počítačových her

Jak už jsem se několikrát zmiňoval výše, neexistují pouze hry akční. Následující podkapitola by měla čtenáře seznámit s *taxonomií počítačových her*.

Postupně se zmíním o dělení her podle: *licence, způsobu připojení, počtu hráčů, zobrazení, místa a času odehrávání*, přičemž nakonec rozeberu třídění her podle *žánrů/subžánrů*. Pro úplnost uvedu, že vynechávám dělení dle platformy, na které se hra provozuje, protože toto dělení považuji za zbytečné a nepřínosné.

Jak ukážu v následujících odstavcích, pro odborníky a jejich uvažování o počítačových hrách je a bude např. podstatné, jakým způsobem se hry liší podle licence. Stranou záměrně ponechávám hry v placených automatech (*coin-up automaty*), kde se podle mého soudu nejedná o licenci.

Tabulka č.16 - *Dělení her dle licence*

hry			
freeware	shareware	komerční	dema

Licence k hrám dělíme na čtyři druhy. První (freeware) znamená, že hra je poskytována zdarma. Takovouto hru lze získat v dnešní době na internetu. Zde musím připomenout svoji poznámku o regulaci prodeje her. Brusel totiž hodlá regulovat prodej v kamenných obchodech, ale těžko může regulovat šíření nevhodných freeware her uvnitř či vně EU. Exemplárním příkladem je hra americké armády *Americas Army*⁷⁴, kterou je možné volně stáhnout z webu této instituce a u které je stanoven minimální věk 13ti let. Při downloadu se vás ovšem počítač nezeptá, zda je vám alespoň 13 let, ale rovnou vám nabídne stažení hry. Nesmíme také zapomínat na možnost, že postupem času tvůrci her nabízejí své starší tituly volně ke stažení na internetu či je poskytují herním časopisům, které je poté přikládají k výtiskům svých čísel, jejichž prodej není regulován, ani pro ně není stanoven minimální věk, jako je tomu u erotických a pornografických tiskovin.

Svým způsobem k prvnímu typu patří i hry, které jsou dostupné např. na serveru *UnderDogs*⁷⁵, který velmi balancuje na hranici zákonnosti. Poskytuje sice hry komerční, ale jedná se o hry, které zájemce nemá možnost koupit v kamenném či internetovém obchodě kdekoli na světě. Filozofie serveru říká, že by tyto už neprodávané, zapadlé kusy (*underdogs*)

⁷⁴ Hru lze volně stáhnout na následující webové adrese: <<http://www.americasarmy.com/downloads/>>.

⁷⁵ Webová adresa serveru: <<http://www.the-underdogs.info/>>.

měly dostat „druhou šanci“. I v tomto případě platí, že se zde objevují tituly s násilnými prvky.

K freeware také můžou patřit různé hry, které se provozují na tzv. *emulátorech*, neboť mateřská platforma se již neprodává. V dnešní době jsou rozšířeny zejména PC emulátory starých osmi- a šestnáctibitových počítačů (ZX Spektrum/Amstrad/Didaktik/Sinclair, Atari 130/800/2600, Commodore 64, Amiga 500/600/2000) či herních automatů a konzolí (Amiga CD32, SNES, Sega MegaDrive). Hry pro emulátory dodnes prodávaných konzolí (Playstation 1 a 2, Nintendo 64) ovšem freeware rozhodně nejsou.

Třetí typ licence představují hry komerční, které se plně platí. Kupujícímu je prodaná licence, nikoli vlastnické právo. Je uzavřena tzv. EULA⁷⁶. Jedná se o nejrozšířenější typ a spadá sem většina diskutovaných her s násilnými prvky.

Druhý typ licence (shareware) představuje hry, které se sice také platí, ale jedná se většinou o menší částky. Navíc shareware hry někdy bývají distribuovány po částech. Zájemce tedy zaplatí buď za komplet nebo pouze za ty části sharewaru, o který má zájem. Příkladem budiž např. prodej hry *Wolfenstein 3-D* v roce 1992, která se skládala z šesti samostatně prodávaných částí, resp. bludišť imaginárního nacistického zámku Wolfenstein.

Poslední, čtvrtý typ (demo) představuje hry, které jsou plně zdarma. Jedná se o „nedodělané“ hry. Mají sloužit jako „návnada“ a ukázka budoucí hry (komerční, shareware, freeware). Často se jedná u nějaký úsek hry či pouze její začátek. Opět se zde můžeme setkat s demy, které obsahují násilné prvky.

Neméně důležitým rozlišením je i dělení her podle připojení.

Tabulka č.17 - Dělení dle způsobu připojení

hry	
off-line	LAN/on-line

Off-line připojení znamená, že herní zařízení není propojeno s jiným v nějakou síť (LAN, internet, hamachi⁷⁷, přímé propojení kabelem apod.). Hra se provozuje pouze na jednom přístroji. Hráč tedy hraje hru sám (singleplayer).

Zvláštní kategorii zde ovšem tvoří hry, které se provozují s jinými hráči na jednom herním zařízení (multiplayer). Technicky je hra řešena způsobem, že se herní obrazovka rozdělí nejčastěji na dvě půle, tzv. *split screen* (horizontální či vertikální např. *Need for Speed*, *Rush*

⁷⁶ *End User License Agreement* – Licenční smlouva pro koncového uživatele.

⁷⁷ Umožňuje provozovat LAN v síti internet. Bližší informace a instalační program lze získat na WWW adrese: <www.hamachi.cz>.

Hour, Moto Racer), vzácněji na čtvrtky (*Hired Guns, Rollcage*) či se hraje pouze na jedné ploše na níž jsou obsaženy postavy⁷⁸/entity/figury/stroje všech hráčů (*FIFA, Atomic Bomberman, Trash It!, Dyna Blaster*).

On-line hry jsou naopak provozovány v nějaké síti. Znamená to, že hráč, hrající on-line hru, hraje minimálně ještě s někým jiným (multiplayer). Zde je třeba učinit malou poznámku o hrách, které jsou provozovány přes internet. Ty můžeme dále členit na hry: **placené** (*Asherron Call 1 a 2, Dark Age of Camelot, Star-Wars Galaxy, World of Warcraft, Ultima On-line*), **zdarma** (*Red Dragon 2, Mellior Annis, Dark Elf*) či „**výdělečné**“ (*Entropia Universe*⁷⁹ či různé druhy internetových kasín).

Od připojení se volně dostáváme k počtu hráčů. Jak už jsem se zmínil, lze provozovat hry buď jako singleplayer (jeden hráč) nebo jako multiplayer (více hráčů).

Tabulka č.18 - Dělení dle počtu hráčů

hra				
singleplayer	multiplayer			
	deathmatch		kooperace (CO-OP)	závod
	klasický deathmatch (DM)	team deathmatch (TDM)		
módy: <i>útok (assault) a obrana (defence), boj všech proti všem, capture the flag (CTF) atd.</i>				

Singleplayer představuje mód, kdy do hry zasahuje pouze jediný fyzicky existující hráč. Ostatní hráči ve hře, existují-li, jsou řízeni samotným počítačem a podílejí se na interakci hráče s hrou. U akčních her, designovaných pro on-line hraní, se např. využívají tzv. *boti*, což jsou počítačem řízení protivníci, disponující určitou AI⁸⁰. V ostatních hrách, se také používají protivníci s AI, přičemž jejich chování je tzv. *scriptováno*, tj. modelováno (např. přepad vaší skupiny jednotek, jestliže dosáhnete jisté oblasti na mapě). To samé platí i pro protivníky jako auta, letadla, zvířata apod. Pokud hráč hraje ne-akční hru, setkává se s tzv. NPC (**N**on-**P**laying **C**haracters), které pouze poskytují informace pro další postup ve hře, neinteragují s hráčem akčně (konflikt, spolupráce).

⁷⁸ Setkat se můžeme i s pojmem, resp. synonymem *avatar*. Vzhledem k tomu, že je tento termín užívaný spíše v RPG (viz. níže v textu), budu se jeho uvádění záměrně vyhýbat.

⁷⁹ Hráč musí nějaké peníze vložit, resp. utratit za nějaké virtuální artefakty. Během hraní se snaží zapojovat do hry, která obnáší i rozšiřování virtuálního vlastnictví pomocí obchodu s jinými hráči. Pokud chce hru definitivně ukončit, tj. již ji nikdy nehrát, jeho virtuální jmění je zpět převedeno na peníze.

⁸⁰ **Artificial Intelligence** – umělá inteligence. V případě her jde více méně o nadsázku. Jedná se pouze o chování, které se sestává z programových příkazů *jestliže ... , pak ...* Více informací o vývoji skutečné AI se lze dozvědět z článku *Hry, počítače a umělá inteligence* viz. SCHAEFFER Jonathan a HERIK H. Jaap van den: *Games, computers, and artificial intelligence*, 8s. *Artificial Intelligence*, č. 134, 2002, str. 1-7.

Opakem singleplayeru je multiplayer, tj. hra více fyzicky existujících hráčů buď na jednom herním zařízení, jak jsem uvedl výše, či na více zařízeních, která jsou vzájemně propojená. Přitažlivost této formy tkví v soupeření či spolupráci s lidsky řízenými postavami, tedy vytváření realističtějších situací (racionálnější chování, výskyt nechtěných chyb).

Deathmatch znamená hru, jejímž cílem je zničení protivníka (u akčních her dosažením určitého počtu tzv. *fragů*, tj. smrtí/bodů). TDM je modifikace DM, kdy hráč hraje pouze v nějakém týmu, nikoli sám za sebe. Hlavní model deathmatch hry je *boj všech/jednoho týmu proti všem/jiným týmům*. DM a TDM pak mohou obsahovat několik dalších variací. *Útok a obrana* znamená, že jedna skupina útočí na určitý bod mapy, druhá skupina daný bod hájí. *Capture the flag* naopak představuje variantu, že oba/všechny týmy hájí svůj bod na mapě v podobě vlajky. Soupeři se snaží uzmut vlajku soupeře/soupeřů a donést ji do vlastního tábora. Úspěšný pokus představuje bod, přičemž hra končí po dosažení jistého počtu bodů. *Kooperace* zase nabízí procházení hry společně s jinými spoluhráči, kteří nahrazují v družině/skupině/jednotce počítačem řízené postavy s AI. Často se jedná o tzv. *dungeony* (RPG – **R**ole-**P**laying **G**ame, viz. níže) nebo *strategie* či *simulace* apod. *Závod* je potom typický pro *soutěžní a sportovní hry*.

Hry lze dělit i z technického hlediska např. podle kritéria zobrazení.

Tabulka č.19 – Dělení dle zobrazení

zobrazení								
Text	2D				3D			
		<i>z boku</i>	<i>shora</i>	<i>kvazi-3D</i>	<i>kombinované</i>	<i>1st person</i>	<i>3rd person</i>	<i>izometrické</i>

Doposud byly používány tři způsoby zobrazování: *text* a *grafika dvojrozměrná* a *trojrozměrná*. Prvně jmenované patří mezi nejstarší. Hra hráči předložila text s příběhem v němž popisovala mimo jiné viděné předměty, postavy či cesty. Pomocí psaných příkazů hráč hru ovládal a postupoval v příběhu. Tento typ využívaly tzv. *textovky*, které se dnes už prakticky neobjevují. Zvláštním případem jsou hry, jejichž grafika byla tvořena ze znaků ASCII abecedy. V tomto případě se zpravidla jednalo o první RPG hry. Samozřejmě by se našli i jiné případy využití znaků ke hře.

Druhý typ zobrazení již umožňoval využívat grafiky, laicky řečeno obrázků. Pozadí tvořil obrázek nějaké scenerie, přičemž veškeré pohybující se objekty v obraze představovaly tzv. *sprajty*⁸¹. Tento typ zobrazení byl typický pro všechny žánry počítačových her v první

⁸¹ Z anglického *sprite*, tj. pohyblivý symbol. Jedná se v podstatě o soubor obrázků, resp. animaci daného objektu, která je poté vkládána do scenerie.

polovině 90. let, kromě simulátorů strojů. Scenérii bylo možné sledovat z boku, shora, z boku i shora či se autoři pokusily pomocí 2D grafiky o iluzi trojrozměrného prostoru.

Poslední typ představuje vrchol počítačové grafiky. Umožňuje plně modelovat virtuální svět pomocí „drátěných“ modelů, na které jsou nanášeny tzv. *textury* (u postav nazívané *skiny*)⁸², řekněme „plášť“ či „kůže“. Tato technika grafiky pak nabízela jakékoli typy pohledů. Identifikovat můžeme tři základní. Pohled *vlastníma očima* (3D střílečky, simulátory strojů, adventury, dungeony) nebo *z třetí osoby* (3D střílečky, adventury, dungeony, strategie, simulace atd.) a *pohled izometrický* (akční dungeony, některé simulace). Tyto tři pak doplňuje *kombinace předchozích* (simulátory strojů).

Co se týče prostředí her, je situace podobná příběhům knih či filmů. Mohou se odehrávat ve skutečném světě či naopak ve smyšleném. Rozlišení podává následující tabulka

Tabulka č.20 – Dělení dle místa odehrávání

místo odehrávání			
reálný svět		nereálný svět ⁸³	
<i>s reálnými prvky</i>	<i>s nereálnými prvky</i>	<i>s reálnými prvky</i>	<i>s nereálnými prvky</i>

Můžeme identifikovat svět reálný a svět nereálný. Reálný svět s reálnými prvky v podstatě odráží svět takový, jaký ho známe. Hra ho má pouze co nejvěrněji napodobit a zasadit do něj nějaký příběh. Pokud bychom ale do tohoto prostředí zasadili např. telekinezi či jiné nadpřirozené schopnosti, dostáváme reálný svět s nereálnými prvky. Naopak nereálný svět s nereálnými prvky je světem fantasijním, ve kterém existují oživé neživé věci (dochází třeba k personifikaci), zvláštní bytosti (upír, vlkodlak, elf, imp, zombie, kyborg, trpaslík, mimozemšťan) neplatí fyzické zákony či se užívá magie apod. Pokud ale např. platí fyzické zákony, neexistuje možnost zázračného uzdravení apod., můžeme mluvit o nereálném světě s reálnými prvky. Vyloženě čisté typy se vyskytují vzácně.

S tímto rozlišením do jisté míry souvisí i dělení her podle doby odehrávání.

Tabulka č.21 – Dělení dle doby odehrávání

doba odehrávání				
dobové				nedobové
<i>minulost/mýtická doba</i>	<i>současnost</i>	<i>budoucnost/sci-fi</i>	<i>kombinované</i>	

⁸² Setkat se lze i s různými pojmy grafiky: *vektorová*, *fraktálová* či *polygonová*, které kostru či povrch modelů tvoří pomocí matematických funkcí. Jejich kombinací, užitím textur a speciálních grafických technik lze dosahovat fotorealistického zobrazení dnešních her.

⁸³ Svět sci-fi, fantasy, mýtický svět apod.

Toto rozlišení je výmluvné samo za sebe. Nedobové jsou hry, které nejsou zasazeny do žádné epochy. Může se jednat o některé logické hry, hříčky, arkády apod. Tyto hry většinou postrádají příběh, který by měl svůj průběh v čase. Ostatní hry většinou příběh mají, a proto spadají i do určité dobové fáze. Některé, tj. kombinované, dokonce zabírají celé dobové pásmo (turn-based strategie *Civilization* či akční RPG *Vampire: The Masquerade (Redemption)*).

* * *

Po těchto děleních her jsme se dostali k jádru celé taxonomie, k rozlišování her podle žánrů/subžánrů.

Tabulka č.22 – Dělení počítačových her podle žánrů/subžánrů

žánry	sub-žánry		příklady
akční hry	arkády	plošinovky, skákačky	Rayman, Prince of Persia, Sonic the Hedgehog
		bojové hry	Street Fighter, Virtua Fighter, Tekken
		závodní hry	Rollcage, Star Wars: Racer, Need for Speed
	střílečky	2D střílečky	Abuse, Turrigan, Black Thorne, Xenon II
		3D střílečky	Wolfenstein 3-D, Doom, Half-Life, Hitman, FarCry
adventúry	textovky		Cikáni, Tom Jones, Zork
	grafické adventúry		Monkey Island, Broken Word, Posel Smrti
	interaktivní filmy		Mad Dog McGree, Who Shot Johny Rock?
dungeony (RPG)	klasické dungeony		Dungeon Master, Ishar, Ravenloft, Gothic, Oblivion
	akční dungeony		Diablo, Dungeon Siege, Ultima On-line
strategické hry	real-time strategie (RTS)		Stronghold, C&C: Generals, Act of War
	turn-based strategie		Civilization, Jagged Alliance
	kombinované strategie		X-COM: Apocalypse
	real-time taktické hry (RTT)		Total War, Ground Control
	turn-based taktické hry		Panzer General
	kombinované taktické hry		Archon
simulace	simulátor	pozemní	Trains, Nascar Racing, M1A2 Abrams
		letecký	Flight Unlimited, MS Flight Simulator
		námořní	Silent Hunter
		vesmírný	Space Shuttle
		života/tamagochi	Creatures, Lula Inside, The Sims
	god games		Black & White, Populous
	manažerské a budovatelské hry		Transport Tycoon, Football Manager, Sim City
	bojové/válečné hry		Operation Flashpoint, Hidden & Dangerous
	seznamovací hry		Playboy
	stealth hry		Splinter Cell, Thief
	sportovní hry		NHL, FIFA, NBA, PGA Tour
	simulace elitních jednotek		SWAT 4, Rainbow Six, Delta Force
	logické hry	logické rychlíky	
logické rébusy		Quadrax	
hříčky	–		Atomic Bomberman, Pac-Man, Trash It!, Snake
hudební hry	–		PaRappa the Rapper, Dance Dance Revolution
tradiční hry	puzzle		puzzle
	karetní hry		Prší, Poker

	stolní hry	Chessmaster, Checkers, Dáma, Monopoly
	barové/hospodské hry	Pinball Fantasies, Darts, Virtual Pool, Air Hockey
vícežánrové hry	horory přežití/akční adventúra	Silent Hill, Alone in the Dark, Rule of Rose
	akčně-dobrodružné dungeony	System Shock, Deus Ex, Robinson's Requiem
	ostatní vícežánrové hry	GTA: San Andreas, Mafia, Brothers in Arms
erotické	-	Strip Poker, Erotica Island

Popis jednotlivých žánrů provedu za pomoci herních principů, resp. ludémů, které musí každá hra obsahovat.

Akční hry

Prvním uvedeným žánrem jsou hry akční. Jak už sám název napovídá, je tento žánr principiálně založen na fyzické akci. Může se jednat o skákání, běhání, střelení, boj apod. Aby byla akce při hře udržena, je nutné značné snížení realističnosti. Hráčova postava běhá velmi rychle, skáče vysoko, létá, dělá salta aniž by se unavila. Hráč může dlouze bojovat, ale „zdraví“ či „život“ jeho postavy „ubývá“ pomalu. Navíc pomocí různých předmětů (jablka, kroužky, dortíky, lékárny, obvazy apod.) jej může „doplňovat“, popř. „navyšovat“ (pomocí brnění). Často jsou upraveny i fyzikální zákony (nezničitelnost strojů při závodech, nesnížení funkčnosti zařízení při poškozování, abnormální odolnost jednotlivých postav ve hře atd.) či se užívají nadpřirozené síly (magie). Jistou výjimkou, resp. zvláštní skupinou jsou sci-fi 3D střelečky (*Half-Life, Unreal, Chrome, F.E.A.R.*), u kterých by se do jisté míry dalo mluvit o „simulaci“ budoucí možnosti odolnosti lidského organismu, jenž bude doplněn řadou technických vymožeností. Z jejich pohledů lidské tělo bude lépe odolné vůči střelbě ze zbraní či jej bude možno uzdravovat pomocí různých zařízení.

Tento žánr her patřil mezi ty první, které se začaly vyrábět. Svůj vliv na to měla i technická úroveň tehdejšího hardware, který byl příliš pomalý na jakékoli simulace, natož prostorovou grafiku. Navíc tehdy byly oblíbené herní automaty, do kterých se musely házet mince (*coin-up automaty*), aby si hráč mohl zahrát. Kdyby tvůrci hru udělali příliš realistickou, hráč by v ní až příliš často „prohrával“/končil (ona obrazovka s nápisem *Game Over – Konec hry*), což by se negativně podepsalo na „prodejnosti“ hry. Arkádovost (termín pro nereálné či omezeně reálné dění ve hře) těchto her ale zůstala i po přestupu na jinou platformu. Jejich popularita tkví v oné akčnosti, která dává dění na obrazovce rychlý spád, což pomáhá vtáhnout hráče do hry a bavit jej.

U akčních her můžeme identifikovat tzv. arkády a střelečky. K arkádám patří plošinovky a skákačky. Herním principem/luděmem těchto her je dostat se skrze různorodou scenérii, čítající několik obrazovek, na konec, přičemž „dějová osa“ může být členěna do tzv. *levelů*

(úrovni), jejichž náročnost se neustále zvyšuje. Takřka vždy má hráč k tomuto úkolu jistý počet tzv. *životů* (obvykle tři), které představují v podstatě pokusy. Tyto hry jsou založeny na schopnosti „proskákat se“ skrze překážky. Herní postava může užít různé druhy nestřelných zbraní k tomu, aby si postup ulehčila. Typické je pro tento druh her 2D zobrazení s posunem (tzv. *scrolling*) obrazu doprava. Luděmem bojových her je zase poražení/likvidace protivníka, přičemž samotný souboj se často odehrává v uzavřené aréně. K vyobrazení se využívá 2D i 3D grafiky. Závodní hry mají stejný cíl jako hry bojové, ale nejde v nich o „fyzickou“ likvidaci protivníka, nýbrž o jeho předechnání. Naopak luděm stříleček je založen na schopnosti prostřílet se skrze protivníky, tj. uchránit svůj život, resp. přežít, popř. dospět ke konci (únik z bludiště/prostoru, vyřešení/naplnění příběhu apod.).

Obecně se tedy dá říci, že v akčních hrách je vaším úkolem uchránit svůj „život“ (u sportovních her „výkon“), o který vám usilují různí protivníci. Schopnost vydržet hráče posunuje dále (k lepším soupeřům, ke vzdálenějším místům), čímž se blíží ke konci hry. Jeho dosažení je pečetě dohráním hry, kdy se často sestavuje listina nejlepších – tedy dalším motivačním prvkem je vytváření rekordů (rychleji dohrát, posbírat více předmětů, peněz, postřílet více nepřátel či kombinace předešlých). Pro úplnost dodám, že hráč má možnost hrát na straně dobra i zla a příběh je zde pouze druhořadý, slouží pouze jako jakýsi úvod.

Tyto hry se dají často provozovat i ve více hráčích (multiplayer), nicméně LAN/on-line hraní se týká pouze 3D stříleček (u on-line se označují jako: MMOFPS⁸⁴ a MMOTPS⁸⁵).

Je to také subžánr her, který je nejvíce kritizován za svoji brutalitu. Jak jsem ale uvedl, míra realističnosti je v těchto hrách značně snižena. Pokud jde o grafické vyvedení násilí, to je v případě 3D stříleček zobrazováno naopak stále věrněji. Musím ale dodat, že takové hry jsou označeny vždy jako nevhodné pro děti a mladistvé (systém evaluace PEGI a ESRB – viz. níže).

Je ovšem na místě se zmínit i o pozitivních stránce tohoto žánru. Přínosné jsou tyto hry zejména v trénování reflexů, soustředění či paměti a v ojedinělých případech i v taktickém myšlení a rozhodování.

⁸⁴ **Massively-Multiplayer On-line First Person Shooter** – Hromadné on-line hraní stříleček v první osobě.

⁸⁵ **Massively-Multiplayer On-line Third Person Shooter** – Hromadné on-line hraní stříleček v třetí osobě.

Adventúry

Dalším herním žánrem jsou adventúry. Luděmem tohoto žánru je rozuzlení/vyřešení nějaké zápletky či „procházení“, „čtení“ určitého příběhu, který tvoří kostru celé hry. Jelikož tento žánr není založen na akci (nicméně může obsahovat akční či taktické vsuvky/minihry), udržují tvůrci hráče při hře pomocí humoru (včetně černého či parodie) nebo investigativnosti či kombinace obou předešlých prvků. Hráčova postava/postavy často reprezentují stranu dobra či tuto stranu hájí.

Hráč prochází různé scénérie (text, 2D či 3D grafika), kde nalézá a používá různé předměty, záměrně buď logicky nebo nelogicky (nutí hráče myslet nelogicky – mnohdy velmi obtížné), popř. logicky i nelogicky, a komunikuje s NPC (dialogy, kdy se vybírají vhodné odpovědi⁸⁶), čímž dochází k posouvání příběhu.

Díky tomu, že jediným zdrojem nápovědy ve hře jsou rozhovory, nejsou tyto hry určeny pro masové publikum jako hry akční. Přesto tento typ her patří mezi nejstarší (stačil mu k „vyprávění“ zobrazený text) a počátkem 90. let patřil celosvětově mezi nejpopulárnější (spolu s *dungeony*). Vzhledem k tomu, že tehdy ještě nebyl dostatek hráčů v České republice, řada těchto her byla hrána v originálním jazyce (většinou angličtina, ale i francouzština, ojedinele němčina), což kladlo na hráče nemalé nároky (znát nespisovnou formu jazyka, idiomy či různé kolokace). Tyto hry jsou totiž založeny na hře s jazykem (synonyma, dvojsmysly). Vyhledávány proto byly vzdělanějšími hráči. Dnes se řada těchto her lokalizuje, ale právě díky nutnosti procházení dialogů patří mezi málo hrané. Neposkytují okamžitou zábavu, řada z nich je náročná na myšlení, popř. cizí jazyk. To také rozhodlo o tom, že dnes jich vzniká stále méně⁸⁷.

Smrt hráče, popř. jiných herních postav se v těchto hrách vyskytuje ojedinele⁸⁸. Vizualizace násilí je ovšem minimální, výjimkou je snad jenom *Phantasmagoria* či *Jack the Ripper*. Také doplním, že vzhledem k luděmu hry není možné tento žánr provozovat on-line.

Závěrem se zmíním ještě o žánru interaktivních filmů. V podstatě se jedná o příběh, který je rozvětven do několika linií, z nichž je řada slepá, resp. vede ke špatnému konci,

⁸⁶ V sérii *Monkey Island* se např. pomocí dialogů šermuje. Úspěšný výpad provede ten, kdo dokáže druhého více a vtipněji urazit v dialogu (vtipnější a účinnější věty jsou ty, které reagují na prohlášení oponenta ve verších), který probíhá při samotném klání.

⁸⁷ Dříve bylo vlastnictví počítače záležitostí vzdělaných vrstev. Ty žádaly dlouhodobější a náročnější zábavu. S rozšiřováním ICT se počítače dostaly i mezi běžné občany, až tito vytvořili většinu, která tvoří poptávku na trhu. Pro ně byly adventúry nevhodné právě díky svému hernímu principu, který mnohdy nedovoloval okamžitou, rychlou, konzumní zábavu.

⁸⁸ V některých hrách americké společnosti *Sierra On-Line* (*Space Quest*, *Laura Bow*, *Quest for Glory*).

předčasněmu ukončení hry. Úkolem hráče proto je sledovat film a v patřičný moment vykonat správné rozhodnutí. Tento subžánr byl na vzestupu počátkem 90. let, jenže díky nízké kvalitě titulů tento typ her v podstatě vymizel.

Dungeony (RPG)

Početný a velmi oblíbený je žánr dungeonů. Jeho herní princip vychází z herních pravidel stolní hry *Dungeon & Dragons* (D&D), resp. *Advanced Dungeons & Dragons* (AD&D)⁸⁹, kdy se jedná o *hru na hrdiny* (RPG – **R**ole **P**laying **G**ame). Celý tento svět je inspirovaný dílem J. R. R. Tolkiena.

Základem je příběh, kterým prochází hrdina, jež se postupně vyvíjí (schopnosti, dovednosti). Hrdina je hráčem cvičen v několika kategoriích: *síla, výdrž, používání jednoručních zbraní, používání dvouručních zbraní, obratnost, užívání magie (černá i bílá)* apod. Míru úspěšnosti, resp. rychlosti ve výcviku konkrétní dovednosti předurčuje zvolené povolání (*bojovník, paladin, zloděj, tulák, klerik, mág*). Mimo jiné hráč volí i rasu (*člověk, elf, půl-elf, trpaslík*) či orientaci (*dobrý x neutrální, zákonnost x neutrálnost x pravda x zmatenost*). Například bojovník bude lépe ovládat zbraně, ale bude mít problémy používat magii či se ji vůbec nenaučí. Musím ale podotknout, že řada RPG tvoří vlastní rasy, povolání i orientaci, tj. že následující dělení není striktní.

RPG hry většinou, díky AD&D pravidlům a jejich mutacím, prezentují fantasy příběhy, kterými hráč postupuje sám nebo má k dispozici družinu. K dohrání hry je potřeba něco vykonat, zpravidla porazit síly zla. Cesta ke konci ovšem není přímočará, vede skrze několik sériových a paralelních příběhů a úkolů. Mimo tuto hlavní dějovou osu může hráč zpravidla plnit i jiné úkoly tzv. *questy*, přímo k dohrání hry nepotřebné. Jejich plněním ale většinou získává měnu (peněžní jednotky), věci a hlavně zkušenosti. Platí totiž, že nepřátelé jsou postupně silnější a hráč, který zanedbává výcvik své postavy nemusí v budoucích soubojích uspět.

Nedílnou součástí je i obchod. Hráč nalézá různé předměty (zbraně, brnění, šperky, užité předměty), které může prodávat a za utrženou měnu nakupovat předměty jiné. Tedy vedle příběhu a questů hráče ke hraní motivuje výcvik postav a obchod s předměty.

Dosud řečené platí hlavně pro klasické dungeony. Akční dungeony jsou už méně náročnější na dodržování AD&D pravidel. Zpravidla si hráč nevybírání rasu, povolání apod., ale je přímo vržen do hry, která daleko více klade důraz na akční prvky. Akční RPG jsou také často

⁸⁹ V Česku upravenou a provozovanou jako *Dračí doupě*.

navrhována pro hru více hráčů (po internetu tzv. MMORPG⁹⁰), zatímco klasické RPG jsou tvořeny takřka výhradně pro jednoho hráče.

Po technické stránce bývají hry vyvedeny v 2D (dříve; často se užívalo kvazi-3D či izometrické zobrazení) i 3D grafice (dnes; klasické v první osobě, akční spíše v třetí osobě). Jistá míra zobrazeného násilí existuje, nicméně není taková jako v FPS nebo TPS.

Strategie

Strategie jsou hry, které připomínají šachy. Jejich cílem je porazit protivníka, přičemž souboj se vede na nějaké ploše/území. U tohoto žánru rozeznáváme dva základní druhy (*strategie* a *taktiky*) a dva základní módy (*turn-based* a *real-time*). Věnujme se nejprve *real-time* druhům, tj. hrám, které probíhají v reálném čase.

Zjednodušeně se dá říci, že taktiky jsou jen částmi strategií. V taktice má hráč k dispozici nějaké vojsko, jednotku či skupinu, přičemž hra je založena na manipulaci s touto skupinou. Je nutné číst hru protivníka a vhodně rozmisťovat své jednotky. Celé si to můžeme představit jako šachovnici, jejíž povrch netvoří čtverce, ale mapa lesa, bojiště apod., po níž se pohybují současně vaše i protivníkovi „figury“. Vítězí ten, kdo dokáže své jednotky lépe rozmístit, lépe využít a efektivněji bojovat.

Oproti tomu strategie také obsahují možnost boje s jistými jednotkami, nicméně možnost jejich rozmisťování a přidělování rozkazů je menší. Obecně se totiž strategie zaměřují na rozsáhlejší činnost. Na počátku hráč disponuje většinou pouze stavební jednotkou (dělník, stavební stroj) a „jádre“ (velitelská základna, hlavní stan, královský palác), popř. několika válečnými jednotkami (bojovník, tank). Jeho úkolem je vybudovat fungující mechanismus⁹¹, který bude produkovat válečné jednotky v dostatečné míře, aby byl protivník poražen. O vítězství v těchto hrách mnohdy rozhoduje kvantita (schopnost produkovat) než kvalita (užití lepší taktiky), což ovšem nemusí pokaždé platit.

U *turn-based* her se jedná o hraní, které je uskutečňováno po tazích, tj. v *kolech* (turn) kdy táhne hráč se svými „figurami“ a poté protivník. Tedy rozkazy se vydávají střídavě, nikoli

⁹⁰ **Massively-Multiplayer On-line Role Playing Game** - Hromadné on-line hraní her na hrdiny.

⁹¹ Znamená to vytvořit válečnou ekonomiku. Je nutné těžit zdroje (dřevo, železo, zlato, „koření“), vybírat zásoby či hackovat peněžní konta nebo provádět jinou činnost, která hráči poskytne jisté množství finančních prostředků (peníze, kredity, jednotky zlata), za které může nakupovat různé druhy budov, produkující další stroje, jednotky apod. a jejichž postavení znamená otevření dalších možností (další budovy, lepší jednotky). Například výroba tanku je podmíněna postavením elektrárny, kasáren, továrny na výrobu lehkých strojů a továrny na výrobu těžkých strojů. Pokud bychom chtěli vyrobit letadlo, je nutné splnit podmínky k výrobě tanku a postavit navíc ještě letiště apod.

souběžně jako u *real-time*. Princip taktik je stejný. Hráč ovládá stanovený počet jednotek, dokud jedna ze stran nevyhraje. Podobou se tento druh nejvíce blíží šachům. U strategií zase záleží spíše na zázemí, které pokud je silné, dokáže poskytovat jednotky a dovést hráče k vítězství.

Pokud jde o zpracování, dříve se užívalo 2D grafiky (pohled shora, kvazi-3D), postupem doby ji ale nahradila grafika trojrozměrná (z třetí osoby – jakoby pohled z vrtulníku). Dvourozměrnou grafiku dnes užívají pouze některé turn-based hry, ostatní přešly na trojrozměrnou.

Tento žánr her je celosvětově velmi populární a je možné jej hrát i ve více hráčích. Hra obecně motivuje tím, kdo dokáže efektivněji nakládat se zdroji, zvládá logistické operace a prokáže větší „válečnické umění“. Co se týče míry zobrazeného násilí, je podobná té u RPG.

Simulace

Název žánru napovídá, že takto označované hry se budou snažit simulovat, tj. co nejvěrněji napodobovat nějakou činnost (řízení strojů, podniku, sportovního klubu, města, bojové operace, protiteroristické akce, vývoje života, sport nebo plížení a plnění stanovených úkolů či navazování a udržování vztahů).

U simulací platí, že nehoda znamená zničení stroje či rovnou smrt. Nesplácení úvěrů či špatné vedení podniku končí zase bankrotem. Překročení pravidel hry je přestupkem, za který hrozí trest jako ve skutečnosti. Při přestřelce v boji či s teroristy může kulka skončit v těle a způsobit omezení pohyblivosti nebo okamžitou smrt. Konečně při nedostatečné starostlivosti o entity/populaci přichází její vymření.

Tento typ her používá všechny druhy zobrazení. Akčněji laděné subžánry obsahují násilí v množství srovnatelném s RPG. Tyto akčně laděnější subžánry je navíc možné provozovat ve více hráčích.

Hříčky

Herní princip těchto her je velmi primitivní, téměř žádný (proto zdrobnělina *hříčky*). Cílem hráče je často v dané obrazovce vysbírat všechny předměty, dostat se na požadované místo nebo porazit všechny soupeře apod., čímž se hráč posouvá do dalšího, obtížnějšího *levelu* (úrovně). Hra nemá žádný příběh. Hráče udržuje u hraní pomocí listiny nejlepších, tedy vytvářením rekordů.

Hra je většinou zobrazena v 2D grafice, nicméně stále častější je i 3D „kabát“. Velmi často je možné hrát multiplayer (na jednom zařízení i v síti). Přestože hráč může přijít o tzv.

životy, míra zobrazeného násilí je minimální.

Jedná se o žánr, který je možná vůbec úplně nejstarší a který před pár lety prakticky zmizel z obrazovek herních zařízení. V současné době byl ovšem vzkříšen a našel své masivní uplatnění v mobilních telefonech (např. v úvodu práce zmiňovaná hra *Had*).

Logické hry

Jak už název sám napovídá, principem tohoto žánru je řešení logických problémů buď na čas (logické rychlíky) nebo bez něj (logické rébusy). Obtížnost jednotlivých úkolů postupně s každým *level*em roste a musím podotknout, že dohrání většiny těchto her je pro běžného hráče takřka nemožné. Složitost pozdějších úkolů je totiž opravdu vysoká.

Cílem her je nalézt optimální řešení, které buď otevře herní postavě cestu dále (*Quadrax*) nebo rozhýbe nějaký stroj (*The Incredible Machine*, *Marble Drop*) či spotřebuje přebytečné herní předměty/artefakty (*Tetris*, *Lemmings*) apod. Motivace tyto hry udržují pomocí rekordů.

Pokud jde o zpracování, nejčastěji je vyvedeno v 2D, výjimkou ale není ani 3D (*Block Out* – tetris v prostoru z roku 1989, *Lemmings 3D*). Násilí se v těchto hrách objevuje minimálně (*Lemmings*). Tyto hry lze výjimečně hrát i v multiplayeru (nejčastěji na jednom herním zařízení).

Hudební hry

Tento žánr je poměrně velmi mladý a čítá pouze pár titulů. Luděmem těchto her je práce s rytmikou hudby. V případě hry *PaRappa the Rapper* to znamená poslouchat hudbu, reagovat na ni a sledovat svoji herní postavu, jak tancuje.

Taneční pohyby se vykonávají stlačením správného tlačítka/klávesy či jejich kombinace (tzv. *kombo*). Tento úkon musí hráč provést ve vhodný okamžik, tj. musí „tancovat“ do rytmu. Hráč si postupně osvojuje stále více komplikovanější figury, jejichž provádění jej udržuje ve hře a přičítá mu body. I v tomto případě je motivace udržovaná prostřednictvím rekordů.

Zpracování je většinou v 3D, míra násilí je minimální. I tento typ her je možné provozovat ve více hráčích.

Tradiční hry

Jedná se o žánr, který převádí hry z reálného světa (nejčastěji deskové) do počítačového zpracování, přičemž cílem je, aby toto zpracování bylo co nejvěrnější. I zde se uplatňuje prvek rekordů.

Tyto hry bývají zpracovány v 2D i 3D grafice a takřka vždy se dají hrát ve více hráčích. Míra zobrazeného násilí je minimální.

Vícežánrové hry

V poslední době se jedná o skupinu her, která se mohutně rozrůstá. Jedná se v podstatě o kombinaci několika žánrů dohromady, kdy již nemůže říci, že hra v malé míře využívá i prvky jiných her.

Zajímavým subžánrem jsou *akční adventury*, často označované jako *horory přežití* (*survival horror*). K principu procházení určitého příběhu a řešení zápletky přibývá boj se strachem. Strachu je v těchto hrách dosaženo pomocí perfektního prostorového ozvučení (zvuk i hudba), které reaguje na momentální situaci (energická hudba při ohrožení, klidná při bezpečí), a boje o život. Hráč je vržen do „neidylického“ prostředí, kde nejen musí řešit zápletku, ale stále myslet na ochranu své postavy, která je neustále nečekaně napadána.

V tomto žánru se často objevuje násilí, navíc díky vyvolanému strachu a napětí hra velmi silně působí na psychiku hráče, tj. tento typ her se obecně nedá hrát delší dobu (myšleno v jeden den).

Dalším subžánrem jsou *akčně-dobrodružné dungeony*. Tyto hry jsou primárně mixem FPS a RPG, nicméně obsahují i prvky adventur. Z FPS si berou zobrazení v první osobě a akční prvky hry, z RPG vývoj herní postavy, obchod a „vyprávění“ příběhu a z adventur větší důraz na používání předmětů⁹².

Často se jedná o sci-fi příběhy, které jsou postmoderně vyprávěny a které dovolují užít různé druhy zbraní (*střelné, pulsní, laserové*), věcí (*futuristické dopravní prostředky, lidské implantáty*) či schopností (*hacking, telekineze, upgrading*), které nahrazují fantasy prostředí se svou magií.

Co se týče zobrazeného násilí, má tento subžánr blízko k RPG, s brutalitou FPS se u těchto titulů setkáme zřídka.

Posledním subžánrem jsou obecně *vícežánrové hry* (v podstatě nemají název, žádný se neprosadil, ani neustálil), které nemůžeme zařadit do dvou předchozích kategorií. Nejexemplárním příkladem je *Grand Theft Auto: San Andreas* (třetí „příběh“ třetího dílu, tj. pátá hra nesoucí název GTA). „GéTéÁčko“ se odehrává v 3D prostředí na rozlehlé mapě s třemi velkými městy a několika vesnicemi. To dává hráči neskutečný prostor ke zkoumání,

⁹² U RPG se jedná většinou o donesení předmětu nějaké osobě (řekne si o něj), ale u tohoto žánru je kladem důraz spíše na nalezení místa užití, čímž se blíží prvku adventur.

„živý“ svět, ve kterém může chodit, běhat, plavat, potápět se, bojovat, střílet, souložit, řídit stroje (auto, motocykl, zdvihací vozík, kamion, autobus, kombajn, džíp, důlní nákladní vůz, člun, letadlo, helikoptéra, jetpack, tank), jezdit na kole, hrát streetball a létat padákem či rogalem. Hra využívá RPG prvky, takže hráč musí trénovat a hlídat svoji fyzickou kondici (běh, jízda na kole a strojích, potápění, síla, výdrž, ovládání různých druhů zbraní atd.). Pokud trénink zanedbává, je méně zdatný v soubojích. Pokud příliš často konzumuje fast-food, musí navštívit tělocvičnu či běhat, aby zvýšil svoji fyzickou kondici. Mimo to si může kupovat různé oblečení, nechat se různě ostříhat či oholit a tím dosahovat většího sex-appealu. Postupem hraní také získává jistý respekt ve městě, což mu umožňuje přemlouvat členy gangů ke spolupráci např. na nějakém přepadení. Hra dále nabízí možnost kupovat po městech různé úkryty (slouží pro ukládání pozice ve hře – nelze ji tedy uložit v jakémkoli okamžiku), dopravní prostředky, ošacení, jídlo nebo služby (spravení či tuning vlastněného či ukradeného vozu; jeho přelakování – hráč se tím zbaví policie, která ho stíhá za krádež vozu). Peníze lze získat z různých nezákonných akcí, loupeží či za splnění vedlejších úkolů.

V tomto světě zažívá hráč spletitý příběh, kdy si nebude jist tím, kdo stojí na jeho straně, kdo hájí zákon a kdo za tím vším stojí. Hlavní hrdina nesčetněkrát během hraní poruší zákon, neboť dobro ochraňuje prostředky zla. Z tohoto hlediska je hra velmi diskutabilní a není divu, že je určena pro hráče od 18ti let.

Nutno také poznamenat, že hra vedle hlavní dějové linie obsahuje řadu vedlejších *questů* či her. Hráč např. může pomáhat policii chytat zločince, jezdit se sanitkou či hasičským vozem, působit jako řidič kamionu nebo jako šofér kurtizán. Peníze může vydělat také jako zloděj aut (kompletace sbírky aut pro velké zákazníky), jako účastník nelegálních pouličních závodů apod.

Erotické hry

Konečně posledním uvedeným žánrem jsou hry erotické. Ty pracují s erotickým obsahem, který buď používají coby tématu pro různé hry (*Strip Poker* – poker, *Lula: The Sexy Empire* – manažerská hra) nebo pro sebe sama (*Erotica Island*).

Násilí je v těchto hrách minimální, ovšem míra explicitního zobrazení sexu bývá velmi vysoká.

* * *

Čisté žánry dnes existují čím dál tím méně. Dokonce existují hry, které se špatně

zařazují (*Ecco the Dolphin, Magic Carpet*), či by šly zařadit do více než jednoho žánru/subžánru (*vícežánrové hry*).

Z hlediska rychlosti zábavy jsou prosté veřejnosti nejlépe přístupné akčně laděné tituly, které nabízejí okamžitou akci. Jejich míra snížené reality dává totiž každému dostatečný prostor pro jejich snadné zvládnutí. Pokud se ale jedinec věnuje hraní déle, spíše sahá po časově náročnějších titulech (strategie, RPG, akční hry s příběhem, adventury, logické hry), přičemž to ale nevylučuje možnost, že se věnuje např. MMOFPS.

4.4 Evaluace počítačových her

Tato podkapitola by měla čtenáře informovat o způsobech, jakými jsou hry evaluovány, řekněme oceňovány, hodnoceny. V podstatě existují dva systémy hodnocení. Jeden z nich se zaměřuje na *kvalitu* hry, resp. do jaké míry dokáže hodnotně bavit. Druhý se zaměřuje na *etickou a výchovnou stránku her*, tj. odkdy hra hráči nemůže způsobit újmu během jeho výchovy a vzdělávání.

Prvně zmiňovaný systém je typický pro herní časopisy/herní servery. Ty se zabývají tím, do jaké míry autoři naplnily hru *kvalitou*. Je sledováno její technické provedení (grafika, ozvučení, stabilita, ovládání), příběhové zpracování, originalita či atmosféra.⁹³ Pokud totiž autoři her věnují každé z oblastí dostatečnou péči, vznikne kvalitní hra, kterou recenzenti nejčastěji hodnotí bodově, přičemž vysoký počet bodů znamená, že hráč by si měl hru určitě zahrát. Tedy jedná se o určitý servis hráčům, který jim radí, na jaké hry mají zaměřit svou pozornost.

Herních časopisů a serverů působí po celém světě celá řada. V České republice ve fyzické podobě vychází např. časopisy *Level, Score, Game4U, Gamestar*, dříve také *Excalibur*.

* * *

Druhý systém se naopak nezajímá o kvalitu titulu, ale zkoumá jeho potencionální negativní vlivy, tj. zabývá se *vhodností* hry pro děti a mladistvé. Každá vydaná hra je podrobena procesu klasifikace/hodnocení.

⁹³ Vůbec se tedy nebere v potaz, pro jakou věkovou skupinu je hra vhodná. Pouze je např. zmíněno, že hra je brutální.

Dnes existuje řada klasifikací a většina jich hodnotí tituly na základě toho, zda obsahují či neobsahují ten či onen obsah, který v konečné fázi nakonec rozhoduje o věkové hranici, které bude hra podléhat. Tedy přítomnost rizikového obsahu ve hře, jeho intenzita a množství určuje, komu by měla být hra prodána. Vzhledem k tomu, že každá klasifikace hodnotí rozdílně, platí, že jedna hra může získat rozdílná hodnocení. Například ESRB shledá hru jako přístupnou pro kategorii 17letých, zatímco PEGI ji může ohodnotit jako vhodnou pouze pro dospělé. Tedy v USA si může koupit hru 17letý hráč, ale ten samý ji v Evropě získat nemůže (neměl by).

Jelikož přehled všech klasifikačních systémů by zabral mnoho místa, uvedu pouze dva nejužívanější a nejznámější, PEGI a ESRB. Ostatní uvedu pouze v tabulce, včetně odkazu na jejich webové stránky.



Celoevropské informace o hrách (PEGI)

Tento klasifikační systém byl vyvinut *Evropskou federací interaktivního software*⁹⁴ a používá se od dubna 2003. Jedná se o hodnotící systém, který je pro tvůrce her dobrovolný a který nedisponuje právní vynutitelností (podrobování a dodržování není vyžadováno zákonem). Samotnou evaluaci pak provádí *Holandský institut pro klasifikaci audiovizuálních médií*⁹⁵.

Pro stanovení celkové věkové hranice je třeba identifikovat veškerý obsah počítačové hry. K tomu slouží *evropský formulář dobrovolného stanovení věku (European voluntary age-rating assesment form)*. Jeho třetí sekce⁹⁶ podává přehled rizikových obsahů, tříděných podle věku. Každá tabulka je konstruovaná jako soubor otázek, na které se odpovídá ANO/NE. Pokud vydavatel alespoň u jedné otázky odpoví ANO, je hra automaticky zařazena do příslušné věkové kategorie.

⁹⁴ ISFE - *Interactive Software Federation of Europe*

⁹⁵ NICAM – *Netherlands Institute for the Classification of Audiovisual Media*

⁹⁶ Druhá sekce říká, že vydavatel musí brát v úvahu i národní právo, tj. nemůže prodávat hru v zemi, která jistý obsah považuje za nezákonný. Z toho plyne, že na obalu hry musí také uvést, ve kterých zemích lze hru legálně prodávat. Odpovědnost za to leží plně na něm. Tato sekce také uvádí speciální případ Velké Británie, ve které posouzení obsahu přechází na *Britskou radu pro klasifikaci filmů (BBFC – British Board of Film Classification)*. Pátá sekce formuláře upozorňuje vydavatele na to, že špatné vyplnění může vést ke ztrátě kredibility celého systému PEGI a k právním krokům vůči vydavatelově společnosti.

Tabulka č. 23 – *Evaluace PEGI*

PEGI Evropský formulář dobrovolného stanovení věku - sekce č. 3 (upraveno)	
Obsahuje hra něco z níže uvedeného?	
Hrubé násilí (<i>roztrhaní na kusy, mučení, velké množství krve, její rozlévání, prolévání, stříkání, sadismus apod.</i>) vůči realistickým lidem nebo zvířatům	ANO / NE 18+ (násilí)
Grafické (<i>krev, její rozlévání, prolévání a stříkání</i>), detailní a trvalé násilí vůči realistickým lidem a zvířatům	ANO / NE 18+ (násilí)
Násilí vůči zranitelným a bezbranným lidem	ANO / NE 18+ (násilí)
Sexuální aktivity s viditelnými pohlavními orgány	ANO / NE 18+ (sexuální obsah)
Sexuální násilí či ohrožování (např. znásilnění)	ANO / NE 18+ (násilí)
Detailní popisy technik, které by mohly být užity ke spáchání zločinu	ANO / NE 18+ (násilí)
Idealizování užívání drog a nelegálních léků	ANO / NE 18+ (drogy, ileg. léky)
Etnické, náboženské, nacionalistické nebo jiné stereotypy, jež podněcují nenávisť	ANO / NE 18+ (diskriminace)
Jestliže odpověď na jakoukoli část je ANO, musíte označit hru piktogramem 18+	
Obsahuje hra něco z níže uvedeného?	
Grafické, detailní a podporované násilí vůči nerealistickým lidem nebo zvířatům	ANO / NE 16+ (násilí)
Grafické a detailní zobrazení smrti nebo zranění nerealistických lidí nebo zvířat	ANO / NE 16+ (násilí)
Pohlavní styk bez viditelně zobrazených pohlavních orgánů	ANO / NE 16+ (sexuální obsah)
Erotická nebo sexuální nahota, tj. zobrazení sexuálního vzrušení	ANO / NE 16+ (sexuální obsah)
Sexuálně laděná sprostá slova nebo urážky	ANO / NE 16+ (nadávky, klení)
Podpora užívání tabákových výrobků a alkoholových nápojů	ANO / NE 16+ (drogy, ileg. léky)
Užívání drog či zakázaných léků	ANO / NE 16+ (drogy, ileg. léky)
Idealizování zločinu	ANO / NE 16+ (násilí)
Jestliže odpověď na jakoukoli část je ANO, musíte označit hru piktogramem 16+	
Obsahuje hra něco z níže uvedeného?	
Graficky zobrazené násilí vůči fantasijním postavám	ANO / NE 12+ (násilí)
Negraficky užití násilí vůči lidem nebo zvířatům	ANO / NE 12+ (násilí)
Explicitní sexuální popisy nebo zobrazení např. nahých lidí v sexuálním kontextu	ANO / NE 12+ (sexuální obsah)
Jemné nadávání	ANO / NE 12+ (nadávky, klení)
Jestliže odpověď na jakoukoli část je ANO, musíte označit hru piktogramem 12+	
Obsahuje hra něco z níže uvedeného?	
Občasné násilí vůči nerealistickým, fantasijním postavám	ANO / NE 7+ (násilí)
Obrázky nebo zvuky užití k děšení či vystrašení malých dětí	ANO / NE 7+ (strach)
Nahota v nesexuálním kontextu	ANO / NE 7+
Jestliže odpověď na jakoukoli část je ANO, musíte označit hru piktogramem 7+	

Obsahuje hra něco z níže uvedeného?	
Nějaké násilí v komickém kontextu	ANO / NE 3+
Jestliže odpověď na jakoukoli část je ANO, musíte označit hru piktogramem 3+	

Zdroj: PEGI European voluntary age-rating assesment form, 3. sekce, str. 4-5.








Jak můžeme vidět, evaluace PEGI užívá celkem 5 věkových kategorií a 6 (nově 7) tzv. *obsahových deskriptorů* rizikových obsahů. Následující tabulky podávají jejich přehled.

Tabulka č.24 – Přehled ikon doporučeného věku⁹⁷

				
www.pegi.info	www.pegi.info	www.pegi.info	www.pegi.info	www.pegi.info
3 a více let	7 a více let	12 a více let	16 a více let	18 a více let

Zdroj: PEGI Annual Report 2005-2006, str. 5.

Tabulka č.25 – Přehled obsahových deskriptorů rizikových obsahů

						
nadávky, klení	diskriminace	drogy, ilegální léky	strach	sexuální obsah	násilí	gambling

Zdroj: PEGI Annual Report 2005-2006, str. 5.

Tyto piktogramy se musí bezpodmínečně objevit na obalu hry. Kategorie uživatelům srozumitelně říkají, pro jakou věkovou skupinu je hra vhodná. Při nákupu hry se tedy kupující setká na obalu počítačové hry s ikonou doporučeného věku a s ikonou/ikonami obsahových deskriptorů, které zájemci sdělují, za co byla hra zařazena do určité věkové kategorie.

PEGI se uplatňuje na hry vydávané v 16ti evropských zemích⁹⁸. Navíc na jeho webových stránkách www.pegi.info si může každý zájemce vyhledat hodnocení o většině vydaných hrách, včetně těch, které vyšly před vznikem samotného systému.

⁹⁷ V Portugalsku jsou tyto věkové hranice nastaveny takto: 4+, 6+, 12+, 16+ a 18+, ve Finsku (platil zde jiný systém, nyní PEGI): 3+, 7+, 11+, 15+ a 18+. *PEGI Annual Report 2005-2006*, str. 5.

⁹⁸ Belgie, Dánsko, Finsko, Francie, Irsko, Itálie, Lucembursko, Nizozemsko, Norsko, Portugalsko, Rakousko, Řecko, Spojené království, Španělsko, Švédsko a Švýcarsko.



Rada pro hodnocení zábavného software (ESRB)

Tento systém hodnocení vznikl o několik let dříve než PEGI, v roce 1994. Byl založen neziskovou *Asociací zábavního software*⁹⁹ z New Yorku a teritoriálně pokrývá oblast USA a Kanady.

I u tohoto systému platí, že je dobrovolný, nicméně většina prodejců nabízí pouze hodnocené tituly a i výrobci konzolí nechávají na svá zařízení vytvářet hry, které hodnocení ESRB mají.

Značení¹⁰⁰ a podmínky prodeje klasifikovaných her přesně stanovují *regule (Principles and Guidelines for Responsible Advertising Practices)*. Pokud by se např. zanedbalo značení či by se zaměnilo, je *Reklamní hodnotící rada ESRB*¹⁰¹ zplnomocněna vyžadovat nápravu, včetně uložení sankcí (i peněžitých). Oprávněna je k tomuto na základě smlouvy, dle které producent hry poskytuje hru k evaluaci a zároveň se zavazuje plnit závazky spojené a vyplývající ze samotného procesu hodnocení.

Jak ale samotné hodnocení probíhá? Vydavatel hry musí ESRB vyplnit podrobný dotazník, ve kterém je povinen přesně stanovit a popsat problémový obsah. Zároveň s tímto dotazníkem musí poskytnout i videokazetu či DVD, které by jednotlivé obsahy zobrazovaly, včetně těch nejextrémnějších i nehratelných obsahů. Poté je materiál zhodnocen nejméně třemi speciálně školenými hodnotiteli, kteří podobně, jako v předešlém případě, zjišťují, co hra obsahuje a co nikoli. Hodnotitelé následně poskytnou nezávisle na sobě a na základě svého zhodnocení doporučení o zařazení hry do jedné z věkových kategorií. ESRB nakonec hledá konsensus a po jeho nalezení hra obdrží certifikát. Zde platí, že vydavatel může v případě nespokojenosti požádat o zopakování hodnocení.¹⁰² Poté, co je hra připravena k veřejnému prodeji, musí vydavatel zaslat několik kopií ESRB, která zkontroluje, zda balení hry obsahuje patřičné certifikáty ESRB a zda obsah finálního produktu odpovídá tomu, který byl podroben evaluaci.

⁹⁹ ESA – *Entertainment Software Association*

¹⁰⁰ Na obalu titulu je ikona věku (přední strana) i obsahu (zadní strana).

¹⁰¹ ARC - *Advertising Review Council*

¹⁰² K hájení zájmů mu může pomoci *Apelační rada (Appeals Board)*, kterou založili vydavatelé spolu s prodejci a jinými skupinami.

Jaký rizikový obsah ale ESRB rozeznává? ESRB k jeho stanovení používá celkem 32 obsahových deskriptorů, jejichž výčet podává následující tabulka:








Tabulka č.26 – Přehled obsahových deskriptorů ESRB

název deskriptoru	popis deskriptoru
cartoon násilí	násilné činy, zvláště takové, po kterých je postavička nezraněná po zakoušeném násilí (jak to známe z amerických animovaných filmů)
částečná nahota	strohé nebo jemné zobrazení nahoty
edutainment (poučení zábavnou formou)	umožňuje uživatelům se zvláštními schopnostmi rozvoje a posilování učit se uvnitř zábavného prostředí – rozvoj schopností je integrální součástí produktu
fantazijní/smyslené násilí	násilné činy smyšlené povahy, zahrnující lidské i nelidské postavy v situacích, které jsou lehce rozlišitelné od skutečnosti
hrubé texty (lyrics)	explicitní nebo časté odkazy na nadávky/hrubé výrazy, sex, násilí, alkohol či drogy užívané v hudbě
hrubý/vulgární/syrový humor	zobrazení nebo dialogy obsahující vulgarity včetně nechutného humoru
humor zralých/vypělých	zobrazení nebo dialogy obsahující humor pro dospělé, včetně sexuálního
informační	celkový obsah zahrnuje data, fakta, informační zdroje, odkazy či manuály/návody
intenzivní násilí	grafické a realisticky vypadající zobrazení fyzického konfliktu, které může obsahovat nadměrně mnoho krve, její rozlévání, prolévání, stříkání, užívání zbraní či zobrazení lidského mrzačení a usmrcování
jemné násilí	jemně násilné scény zobrazující postavy v nebezpečných či násilných situacích
komické zlomyslnosti	zobrazení nebo dialogy obsahující gagy či ponoukající humor
krev	zobrazení krve
krev (prolévaná, stříkající, zaschlá)	zobrazení krve nebo mnoho částí lidských těl
může být potřebná asistence dospělého	pro hry, které jsou určeny velmi malým dětem
nadávky/klení	mírné až průměrné užití nadávání/klení
nahota	grafické či dlouhotrvající zobrazení nahoty
násilí	scény obsahující agresivní konflikty
oživená/pohyblivá krev	odbarvená nebo nerealisticky zobrazená krev
ponoukající/suggestivní témata	jemně provokativní odkazy nebo obsahy
sexuální násilí	zobrazení znásilnění či jiného násilného sexuálního činu
sexuální obsah	mírné či průměrné sexuální odkazy či zobrazení, které může obsahovat částečnou nahotu
silné/hrubé nadávky/klení	explicitní či časté užívání nadávek/hrubých výrazů
silně sexuální obsah	grafické odkazy či zobrazení sexuálního chování včetně možné nahoty
simulovaný gambling	hráč nemůže sázet a vyhrávat reálné peníze, pouze fiktivně ve hře
skutečný gambling	hráč má možnost gamblingu, tedy sázet a vyhrávat skutečné peníze
texty	mírné odkazy na nadávání, sexualitu, alkohol či drogy užívané v hudbě
užívání alkoholu	konzumace alkoholických nápojů
užívání drog	konzumování ilegálních drog/léků
užívání tabáku	konzumace tabákových výrobků
zmínka/odkaz na alkohol	zmínka nebo zobrazení alkoholických nápojů
zmínka/odkaz na drogy	zmínka nebo zobrazení ilegálních drog/léků
zmínka/odkaz na tabák	zmínka nebo zobrazení tabákových výrobků

Zdroj: ESRB Game Ratings & Descriptor Guide, nestr.

Jakmile jsou ve hře identifikovány veškeré rizikové obsahy, je přistoupeno ke stanovení věkové hranice. ESRB používá celkem 6 věkových kategorií, resp. 7 piktogramů:

Tabulka č.27 - Věkové kategorie ESRB

název kategorie	ikona	popis
Early Childhood ranné dětství značení: EC		tituly vhodné pro děti od tří let a výše, neboť neobsahují žádný závadný obsah
Everyone kdokoli značení: E		tituly vhodné pro děti od 6ti let a výše, protože obsahují v minimální míře: <i>cartoon prvky</i> (amerického kresleného filmu), <i>výmysly</i> , <i>mírné násilí</i> nebo <i>občasné užití mírných nadávek/klení</i> .
Everyone 10+ kdokoli 10+ značení: E10+		hry vhodné pro děti od 10ti let a výše, neboť se v nich objevuje: <i>více cartoon prvků</i> , <i>výmyslů</i> či <i>mírného násilí</i> , <i>mírných nadávek/klení</i> a <i>minimum sugestivních/ponoukavých témat</i> .
Teen mladiství značení: T		produkty pro děti od 13ti let a výše, protože obsahují: <i>násilí</i> , <i>sugestivní/ponoukavá témata</i> , <i>hrubý/vulgární/syrový humor</i> , <i>minimum krve</i> , <i>simulovaný gambling</i> a <i>občasné užití silných nadávek/výrazů/klení</i> .
Mature zralí/vyspělí značení: M		hry pro osoby od 17ti let a starší, jenž mohou obsahovat: <i>intenzivní násilí</i> , <i>krev (rozlitá, prolévaná, stříkající, zaschlá)</i> , <i>sexuální obsah</i> , <i>silné nadávky/výrazy/klení</i>
Adults Only pouze pro dospělé značení: AO		tituly pro osoby od 18ti let a starší, které obsahují: <i>dlouhotrvající scény intenzivního násilí</i> , <i>grafické ztvárnění sexuálního obsahu</i> či <i>nahoty</i> .
Rating Pending čekající na hodnocení značení: RP		značení pro titul, který byl postoupen ESRB a který čeká na své finální ohodnocení – užívá se v reklamách před vydáním titulu

Zdroj: ESRB Game Ratings & Descriptor Guide, nestr.

U on-line her, kde je možné vkládat uživatelem vytvořený obsah (chat, mapy, skiny), se musí navíc uvádět upozornění „*Herní zážitek může být změněn během on-line hraní*“.

Závěrem pak lze uvést, že podle výzkumu ESRB celkem 74% rodičů při nákupu počítačové hry přikládá váhu hodnocení ESRB, přičemž 53% jich považuje systém certifikace za velmi užitečný. Více informací (o hodnocení, vynutitelnosti, tipech pro rodiče, on-line databázi hodnocených her) můžou zájemci nalézt na webové adrese www.esrb.org.¹⁰³

¹⁰³ ESRB Game Ratings & Descriptor Guide, nestr., ESRB Frequently Asked Questions, nestr., ESRB Enforcement, nestr. a ESRB Tips and Additional Resources for Parents, nestr.

Z uvedených dvou příkladů je vidět, že PEGI oproti ESRB nedisponuje vynutitelností, jinak jsou si vzájemně podobné. PEGI je jakousi formou doporučení, kdežto ESRB je spíše nařízením.

Jak jsem se zmínil výše, PEGI a ESRB nejsou jedinými hodnotícími systémy. Výčet dalších proto uvádím v následující tabulce:

Tabulka č.28 – Přehled dalších evaluačních systému počítačových her

název organizace	působnost	webová adresa
BBFC (<i>British Board of Film Classification</i>)	Spojené království	www.bbfc.co.uk
ELPSA (<i>Entertain. and Leisure Soft. Publisher Association</i>)	Spojené království	www.elspa.com
CERO (<i>Computer Entertainment Rating Organization</i>)	Japonsko	www.cero.gr.jp
KMRB (<i>Korea Media Rating Board</i>)	Jižní Korea	www.kmr.or.kr
OFLC (<i>Office of Film and Literature Classification</i>)	Austrálie	www.oflc.gov.au
OFLC (<i>Office of Film and Literature Classification</i>)	Nový Zéland	www.censorship.govt.nz
RSAC (<i>Recreational Software Advisory Council</i>)	USA	www.rsac.org/
USK (<i>Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle</i>)	Německo	www.usk.de
VET (<i>Valtion elokuvataarkastamo</i>)	Finsko ¹⁰⁴	www.vet.fi

Kromě nezávislých organizací se vhodným věkem zabývaly i tvůrci sami. Příkladem budiž hra *Wolfenstein 3-D*¹⁰⁵ z roku 1992 americké společnosti *ID Software*, kterou autoři označili jako vhodnou pro děti od 13ti let, nebo hry vydávané severoamerickou společností *3DO* (*3DO Rating System*) či severoamerickou divizí společnosti *SEGA* (*VRC - Videogame Rating Council*). Vše změnilo až ESRB.

¹⁰⁴ Užívá se, pokud chybí certifikace PEGI. Od 1.1.2007 má ve Finsku fungovat výhradně PEGI. *New Finnish law recognises PEGI*, nestr.

¹⁰⁵ 3D střílečka z druhé světové války s dnes již velmi zastaralou grafikou. Hra, která položila základy samotnému subžánru a která byla navíc údajně zakázána v Německu, kvůli zobrazovaným nacistickým symbolům.

5. Návrh oblastí výzkumu počítačových her

V předchozích kapitolách jsem se snažil nastínit, jak je problematika počítačových her široká a čeho všeho se lze v souvislosti s ní dotknout. V této kapitole se proto pokusím nastínit oblasti, kterými by se měl pedagogický výzkum a sociálněvědný výzkum obecně zabývat.

Předtím, než uvedu výčet možných námětů výzkumu, je třeba zmínit, že všechny výzkumy by měly být zaměřeny na získání dat, která by napomohla k vyjádření stanoviska, zda jsou počítačové hry dobrým či špatným doplňkem/náplní volného času, tj. zda má společnost nechat děti a mladistvé, aby jimi trávili svůj volný čas či nikoli.¹⁰⁶ Jednalo by se o normativně-ontologické stanovisko, řekněme ve formě doporučení, nikoli nařízení, které by bylo založené na empiricko-analytických šetřeních.

* * *

Na úvod je třeba si uvědomit, z pozice koho lze daný problém studovat. Možné úhly pohledu podává tabulka uvedená níže.

Tabulka č.29 – Přehled možných úhlů pohledů

z pohledu koho lze zkoumat	co zkoumat
výzkumník	pozorovat hráče, analyzovat jejich chování, mluvení atd.
hráč	proč hrají, co je baví, co si myslí (o sobě, o hrách, o druhých) apod.
okolí (rodiče, kamarádi, pedagogové)	názory na hráče, na počítačové hry, na volný čas atd.

Tyto úhly pohledu je pak dobré kombinovat s náměty, které představuje další tabulka.

Tabulka č.30 – Návrhy zaměření budoucích výzkumů

předmět zájmu	typ výzkumu/práce	popis výzkumu/práce
výzkum volného času	kvantitativní výzkum, kvalitativní výzkum	Zjištění, jaký podíl tvoří jednotlivé aktivity v dlouhodobějším horizontu.
kdo počítačové hry hraje (děti, mladiství, dospělí)	kvantitativní výzkum (longitudinální)	Demografický výzkum hráčů (věk, společenské zařazení, navštěvovaná škola, prospěch, zájmy a koníčky, míra hraní počítačových her [občasný hráč, hráč, pařan]).
osobnost hráčů počítačových her	kvantitativní výzkum, kvalitativní výzkum	Výzkumy osobnostních charakteristik hráčů, jejich postojů a názorů či jejich sociokulturního prostředí, z něhož pocházejí.
proč se počítačové hry hrají	kvalitativní výzkum	Výzkum zaměřený na zjištění motivace, důvodu, resp. toho, proč jsou počítačové hry hrány, proč není zvolena jiná aktivita a tím poodhalit hráčovo vidění světa a volného času, jeho hodnot a preferencí, včetně jejich hierarchizace

¹⁰⁶ Možná by stálo za úvahu celou diskusi ohledně počítačových her přesunout z roviny „jsou hry špatné nebo dobré?“ do roviny „jsou hry pro společnost akceptovatelné či nikoli?“.

jak a čím získávají počítačové hry své příznivce	kvalitativní výzkum	Identifikace stádia počátků této volnočasové aktivity, hledání důvodů, které rozhodly o volně.
jazyk hráčů počítačových her	kvalitativní výzkum, kvantitativní výzkum	Výzkum jazyka cílové skupiny, neboť užitý slovník odpovídá popisu a prožívání skutečností, které se staly virtuálně, nikoli reálně. Používané jazykové prostředky mohou znít nezasvěceným osobám jako alarmující, neboť bývají velmi emotivně zabarveny. Sestavení hráčského slovníku a jeho analýza i třeba z pozice psycholingvistiky.
žebříček nejpobulárnějších her	kvantitativní výzkum (longitudinální)	Je třeba dlouhodobě sledovat trend popularity jednotlivých žánrů/subžánrů a tím mapovat preferované obsahy, koncepty a ludemy. Sledovat poklesy a vzestupy oblíbenosti, což může pomoci predikci budoucího vývoje. Sledovat u různých kategorií hráčů (dle pohlaví, dle frekvence, dle užívané platformy) jimi preferované hry.
výzkum herních žánrů/subžánrů, resp. taxonomie počítačových her	případová studie	Identifikace nových herních žánrů, jejich ludemů, výzkumná zjištění ohledně pozitiv a negativ her (co naučí) – zda se dají nějakým způsobem i některé hry využít např. ve výuce či výcviku, tj. zda mohou být hry použity svým způsobem jako „učicí stroje“ či „trenažéry“ ¹⁰⁷ . S tím také otázka, zda se dají hry i nějakým způsobem zneužít.
využitelnost počítačových her	teoretická studie, kvantitativní výzkum	Výzkum zaměřený na hledání pozitivních herních prvků a s nimi spojenými hrami, které by bylo možné využít i v procesu edukace.
výzkum agrese	kvantitativní výzkum, kvalitativní výzkum	Otázka, zda je dítě agresivní při hře a nějaký čas po ní nebo se stává agresivním natrvalo.
násilí v hrách	kvantitativní výzkum, případová studie	Zjišťování, kolik procent her na trhu obsahuje násilí, zda tento trend roste/klesá (i v absolutních číslech).
rodičovský zámek	kvantitativní výzkum, případová studie	Kolik procent „problémových“ her na trhu obsahuje rodičovský zámek (<i>parentel lock</i>). Výzkum, zda se jej postupně užívá více či méně.
vztah frekvence hraní a ohrožení hráčova vývoje	kvantitativní výzkum, případová studie	Zjišťování, zda existuje souvislost mezi délkou hraní a potencionálním ohrožením vývoje.
evaluace her	případová studie	Rozpracovávání evaluace kvality i evaluace vhodnosti her (zdokonalování a tvorba nových evaluačních nástrojů).
různé koncepce vhodných her podle žánrů/subžánrů	teoretická studie	Teoretická práce, které by se soustředili na hledání pro společnost ještě únosných herních prvků podle jednotlivých žánrů/subžánrů.
předpoklady ke hraní	kvantitativní výzkum	Výzkumy zaměřené na vývojovou stránku hráčů (kdy rozeznávají realitu od fantazie, kdy si dokáží pustit herní zařízení bez pomoci druhých, kdy jej dokáží obsluhovat a spravovat lépe než jejich rodiče, obcházet technické překážky bránící v provozu).
výzkum herního procesu	teoretická studie, kvantitativní výzkum	Zkoumat zda platí <i>teorie sociálního učení</i> nebo <i>katarze</i> či naopak existuje třetí možnost vysvětlení.
komparace herního procesu s procesy jiných aktivit	komparativní výzkum	Identifikování shodných a rozdílných rysů jednotlivých procesů (např. s procesem sledování televize), včetně důsledků z toho plynoucích.
etické zásady hráčů	kvalitativní výzkum, kvantitativní výzkum	Šetření zaměřené na vštípené etické zásady hráčů počítačových her.

¹⁰⁷ Např. na základě vývoje české hry *Operation Flashpoint* firma *Bohemia Interactive* vyvíjí *Virtual Battlefield System* (VBS1 a VBS2), který slouží k výcviku *Námořní pěchoty Spojených států amerických*. Blíže viz. WWW: <<http://www.bistudio.cz/inside/profile.html>> či <<http://www.virtualbattlefieldsystems.com/>> a <http://www.virtualbattlespace.com/press_vbs2_iitsec.htm>. Tento systém svojí povahou může šetřit náklady i životy.

původ herního zařízení	kvantitativní výzkum	Zjišťování cest/donátorů, které umožnili nákup herního zařízení, popř. jaká byla motivace k pořízení.
zdravotní rizika	kvantitativní výzkum	Neexistují jenom rizika psychického rázu, ale i fyzického (poškození zraku, křivení páteře, syndrom karpálního tunelu).
kontrola hraní	kvantitativní výzkum	Zjišťování, zda rodiče kontrolují obsah herní databáze potomků, zda jsou vůbec technicky zdatní k této kontrole.
dodržování doporučení rodiči	kvantitativní výzkum	Zkoumání, zda rodiče dodržují věková doporučení (PEGI, ESRB aj.).
využívání informací rodiči	kvantitativní výzkum	Šetření, zda rodiče využívají on-line databáze počítačových her s informacemi o doporučeném věku.
srovnávací studie	kvantitativní výzkum (komparativní)	Srovnávání výsledků z různých období a z různých zemí, popř. větších územních celků (EU, Commonwealth, NAFTA, CEFTA, GROUP 77). Provádění metaanalýz dat.

Předložený výčet různých námětů nám demonstruje, jak je výzkumné pole počítačových her široké a že cesta k zodpovězení otázky, uvedené výše, nebude nijak snadná.

Závěrem bych rád ještě poznamenal, že výzkumu by také prospělo, kdyby se zároveň neomezoval pouze na humanitní vědy, ale využil i znalosti věd přírodních. V tomto smyslu by byly prospěšné poznatky ze zkoumání vývoje člověka coby biologického druhu. Jakým způsobem žil a žije. Jak se na jeho chování podílí genetika, tj. jeho minulé lovecké či „zvířecí“ instinkty, které mohou souviset s agresivitou apod.

Závěr

Práce měla čtenáři posloužit jako vhled do problematiky. Předložený text by měl případným zájemcům dostatečně posloužit k sestavení tématu vlastního výzkumu, aniž by opomenuli nejpodstatnější oblasti počítačových her.

Práce také ukázala, že počítačové hry se nehrají pouze na počítačích. Herním zařízením může být jakékoliv elektronické zařízení např. telefon, PDA, konzole apod. Počítačové hry tedy pronikají i do jiných zařízení, na což nesmíme zapomínat.

Dalším důležitým poznatkem pro čtenáře je zjištění, že počítačová hra není synonymem akčních hry. Jak jsem ukázal, existuje mnoho herních žánrů a subžánrů a pouze malé procento z nich tvoří hry akční.

Také předložený seznam výzkumů měl demonstrovat, že počítačové hry nemají pouze negativní vlivy, ale že byly identifikovány i vlivy pozitivní. Dodnes nebyl (není mi znám) proveden výzkum, který by mapoval, vyhodnocoval a dále prohluboval dosavadní šetření s cílem stanovit nějaké obecně platné doporučení.

Mezi odborníky ovšem není diskutována pouze škodlivost počítačových her, ale uvažuje se dokonce i o jejich využití pro praxi. Své místo mohou nalézt např. při výuce či výcviku určitých dovedností a schopností.

Popisem herního procesu jsme ukázal, že hraní počítačových her je, ve své podstatě, procesem učení. Hráč se učí hru ovládat, eliminovat chyby v ovládání, učí se hru chápat, rozumět jejím vztahům, učí se hledat efektivní řešení situací atd. Toto učení je nevědomé, často intuitivní a zábavné. Díky tomuto zjištění je vyvrácen zažitý předsudek, že hry jsou pasivní zábavou. Naopak, jedná se o zábavu aktivní, což je mimochodem základní rozdíl oproti procesu sledování televize. Hráč se sice při hraní pohybuje minimálně, nicméně zaměstnaný je v tomto případě jeho mozek.

Předložený soupis návrhů možných výzkumů pak čtenáři ukazuje šíři celé problematiky, či možné pozice zkoumání.

Práce se také dotkla evaluace her, zvláště té, která souvisela se škodlivostí, resp. vhodností her. Předložené evaluační systémy nám demonstrovaly, že existují volně dostupné databáze informací o počítačových hrách, které může kdokoli využít. V této souvislosti lze totiž odkázat na rodiče. Ony databáze mohou rodičům velmi pomoci. Můžou totiž existovat různé výsledky výzkumů, různé evaluační systémy či může docházet k regulaci prodeje, ale odpovědnost rodičů za své děti z nich žádný systém ochrany nenahradí, nesejme.

Seznam pojmů a zkratek

cutscény	doplňování příběhu hry během hraní pomocí filmových sekvencí; z angl. slova <i>cutscenes</i>
čít	viz. <i>cheat</i>
endžín	slangové označení výkonného jádra hry, viz. <i>engine</i>
engine	výraz pro výkonné jádro hry (např. Unreal engine, Quake engine, Lightech, CryEngine aj.), které zajišťuje chod celé hry (využívá map prostředí, textur a zvuků, které vzájemně používá a vytváří iluzi reálného trojrozměrného prostoru).
gamesa	slangové označení hry; z angl. slova <i>game</i>
cheat	„podfuk“; za pomoci nějakého kódu či akce ve hře lze získat nesmrtelnost, více životů, více peněz, nezničitelnost, doplnění munice, vyšší rychlost, procházení zdmi, lítání apod.
intro	úvodní filmová sekvence mající za cíl uvést hráče do děje, podat mu základní informace o herních postavách, příběhu a situaci, v níž se nachází; není povinné
kyberprostor	umělé, nereálné, resp. nefyzické prostředí, prostor, který je vytvořen počítačem a který do jisté míry nabízí člověku spektrum činností z reálného světa v okamžiku, kdy si to přeje bez rizika finančních či fyzických ztrát
LAN	<i>local area network</i> ; odborné označení místní sítě (propojení počítačů pomocí kabelu, wi-fi či bluetooth apod.)
load/save game	nahrání/uložení pozice ve hře; funkce, kterou nabízí většina her; rozlišujeme tři základní druhy uchování pozice: 1) load/save game (hráč může v jakémkoli okamžiku svojí pozici ve hře uložit (<i>save</i>) či obnovit (<i>load</i>) – počet uložení může být limitován), 2) checkpoint (hráči se pozice ukládá sama na pevně/předem stanoveném místě tzv. <i>checkpointu</i> , přičemž může kdykoli užít funkce <i>load</i> k nahrání pozice z posledního/jakéhokoli dosaženého <i>checkpointu</i>) 3) hesla (hráč během procházení hrou získává <i>hesla</i> , díky nimž může po novém spuštění hry pokračovat od místa, kde heslo získal)
opšny	viz. <i>options</i>
options	jedna z položek základního menu hry (začít novou hru, opustit hru, credits apod.), která dovoluje uživatelské nastavení hry (grafika, ozvučení, ovládání, <i>parentel lock</i>)

outro	závěrečná filmová sekvence, která hráči nabízí rozuzlení příběhu, jeho konec; není povinné
P2P síť	peer-to-peer síť; umožňuje přímé propojení počítačů v síti internet a výměnu elektronických dat
parental lock	rodičovský zámek, tj. volba, která vypne rizikový obsah hry (krev, nadávky apod.)
pařit	slangový výraz pro hraní
pařan	slangový výraz pro hráče
platforma	herní zařízení, na kterém je možné provozovat počítačové hry: osobní počítače (PC, Apple, Amiga, Atari, Commodore, ZX Spectrum atd.), herní/televizní konzole (PSX1, PSX2, XBox, Sega Saturn, Nintendo 64, Amiga CD32, Sega Megadrive, SNES), mobilní telefony, PDA či přenosné herní konzole neboli hand-heldy (Nokia N-Gage, Nintendo GameBoy)
rodičovský zámek	viz. <i>parental lock</i>
save/load game	viz. <i>load/save game</i>
špíle	slangové označení hry; z něm. slova <i>spiele</i>
trainer	stejný jako <i>čít</i> , ale aktivace se děje pomocí spuštění speciálního programu před samotnou hrou, nikoli pomocí zadávání kódu ve hře
windy	slangový výraz pro operační systém MS Windows 98/2000/XP/Vista
wokna	viz. <i>windy</i>
zákys	slangové označení „zamrznutí“ ve hře, hráč narazil při hraní na problém, který nemůže vyřešit či zvládnout

Bibliografie

Prameny:

ESRB Game Ratings & Descriptor Guide [on-line]. New York: Entertainment Software Rating Board, 2007 [cit.: 2007-02-06], nestránkováno. Dostupné na WWW:

<http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp>.

ESRB Frequently Asked Questions [on-line]. New York: Entertainment Software Rating Board, 2007 [cit.: 2007-02-06], nestránkováno. Dostupné na WWW:

<<http://www.esrb.org/ratings/faq.jsp>>.

ESRB Enforcement [on-line]. New York: Entertainment Software Rating Board, 2007 [cit.: 2007-02-06], nestránkováno. Dostupné na WWW:

<<http://www.esrb.org/ratings/faq.jsp>>.

ESRB Tips and Additional Resources for Parents [on-line]. New York: Entertainment Software Rating Board, 2007 [cit.: 2007-02-06], nestránkováno. Dostupné na WWW:

<<http://www.esrb.org/about/resources.jsp>>.

Mobilní telefony v Evropské unii [on-line]. Praha: Český statistický úřad, 2005 [cit.: 2007-02-06], nestránkováno. Dostupné na WWW:

<http://www.czso.cz/csu/redakce.nsf/i/mobilni_telefony_v_evropske_unii>.

Násilí a televize: přepis z veřejného slyšení Výboru pro vzdělávání, vědu, kulturu, lidská práva a petice [on-line]. Praha: Senát PČR, 2004 [cit.: 2007-02-06], 56s. Dostupné na WWW:

<<http://www.senat.cz/xqw/webdav/pssenat/original/32839/27761>>.

PEGI Annual Report 2005-2006 [on-line]. Pan-European Game Information, 2006 [cit.: 2007-02-06], 38s. Dostupné na WWW:

<<http://www.pegi.info/pegi/download.do?id=24>>.

PEGI European voluntary age-rating assesment form [on-line]. Pan-European Game Information, 2006 [cit.: 2007-02-06], 7s. Dostupné na WWW:

<http://www.pegi.info/pegi/downloads/rating_form_english.doc>.

Rasismus: přepis z veřejného slyšení Výboru pro vzdělávání, vědu, kulturu, lidská práva a petice [on-line]. Praha: Senát PČR, 2001 [cit.: 2007-02-06], 68s. Dostupné na WWW:

<<http://www.senat.cz/xqw/webdav/pssenat/original/33238/28097>>.

Reality show: přepis z veřejného slyšení Výboru pro vzdělávání, vědu, kulturu, lidská práva a petice [on-line]. Praha: Senát PČR, 2006 [cit.: 2007-02-06], 29s. Dostupné na WWW:

<<http://www.senat.cz/xqw/webdav/pssenat/original/36645/30972>>.

Literatura:

- ATKINSON Rita L., ATKINSON Richard C., SMITH Edward E., BEM Daryl J., NOLEN-HOEKSEMA Susan: *Psychologie* [Original: *Hilgard's Introduction to Psychology*; Translated by: E. Herman, M. Petržela, D. Brejlová]. Vyd. 2. Praha: Portál, 2003, XXIV+752s., ISBN 80-7178-640-3.
- BAYLIS John a SMITH Steve: *The Globalization of World Politics: an introduction to international relations*. Vyd. 1. New York: Oxford University Press, 1997, 526s.
- CÍSAŘ Ondřej: *Transnacionální politické sítě: jak mezinárodní instituce ovlivňují činnost nevládních organizací*. Vyd. 1. Brno: Mezinárodní politologický ústav, 2004, 181s., ISBN 80-21035-91-9.
- GEIST Bohumil: *Psychologický slovník*. Vyd. 2. Praha: Vodnář, 2000, 425s., ISBN 80-86226-07-7.
- HOUROVÁ Kateřina: *Vliv masových médií na nárůst agresivního chování*. Brno: Psychologický ústav FF MU (vedoucí magisterské diplomové práce: PhDr. Zdenka Stránská, Ph.D.) 2006, 94s.
- JŮVA Vladimír sen. a JŮVA Vladimír jun.: *Úvod do pedagogiky*. Vyd. 3. Brno: Paido, 1997, 112s., ISBN 80-85931-39-7.
- KEGLEY Charles W. a WITTKOPF Eugene R.: *World Politics: trend and transformation*. Vyd. 8. Boston/London: Bedford/Palgrave, 2001, 669s., ISBN 03-33945-78-6.
- LANGMEIER Josef a KREJČÍŘOVÁ Dana: *Vývojová psychologie*. Vyd. 3. Praha: Grada Publishing, 1998, 344s., ISBN 80-7169-195-X.
- NAKONEČNÝ Milan: *Základy psychologie*. Vyd. 1. Praha: Academia, 1998, 592s., ISBN 80-200-0689-3.
- OLIVA Jav: *Virtuální vlastnictví*. Brno: Katedra občanského práva PrF MU (vedoucí magisterské diplomové práce: prof. JUDr. Ivo Telec, CSc.), 2006, 62s.
- PRŮCHA Jan: *Přehled pedagogiky*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2006, 271s., ISBN 80-71789-44-5.
- SILLAMY Norbert: *Psychologický slovník* [Original: *Dictionnaire de Psychologie*; Translated by: I. Strossová]. Vyd. 1. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2001, 248, ISBN 80-244-0249-1.
- VACULÍK Martin: *Hraní počítačových her jako specifický fenomén období adolescence*, str. 209-226, 18s. In: SMÉKAL Vladimír a MACEK Petr (eds.): *Utváření a vývoj osobnosti: Psychologické, sociální a pedagogické aspekty*. Vyd. 1. Brno: CVVOE a Barrister & Principal, 2002, 265s., ISBN 80-85947-83-8.
- VACULÍK Martin: *Psychologické a sociální charakteristiky hráčů počítačových her v adolescenci*. Brno: Katedra psychologie FSS MU (školitel disertační práce: neuveden), 2000, 145s.

VEJLUPKOVÁ Martina: *Vliv počítačových her na děti a mládež*. Brno: Katedra sociální pedagogiky PedF MU (vedoucí bakalářská diplomové práce: PhDr. Mgr. Tomáš Čech, Ph.D.), 2006, 72s.

Články:

505 *Games Rule of Rose nevydá (minimálně v UK) (24.11.2006)* [on-line]. Praha: Hrej.cz/Seznam, 2007 [cit.: 2007-02-06], nestránkováno, Dostupné na WWW: <http://www.hrej.cz/novinky/2006/11/24/505-games-rule-of-rose-nevyda-minimalne-v-uk/>.

AMORY Alan, NAICKER Kevin, VINCENT Jacky a ADAMS Claudia: *The use of computer games as an educational tool: identification of appropriate game type and game elements*, 11s. *British Journal of Educational Technology*, roč. 30, č. 4, 1999, str. 311-321.

CLARKE Delwin a DUIMERING P. Robert: *How Computer Gamers Experience the Game Situation: A Behavioral Study*, 23s. *Computers in Entertainment*, roč. 4, č. 3, červenec 2006, str. 1-23.

Co a proč hrají čeští historici?, nestr. *Dějiny a současnost*, roč. 25, č. 5, 2003. Dostupné na WWW: <http://dejiny.nln.cz/archiv/05-2003/28-52003.html>.

DURKIN Kevin a BARBER Bonnie: *Not so doomed: Computer game play and positive adolescent development*, 20s. *Journal of Applied Developmental Psychology*, roč. 23, č. 4, 2002, str. 373-392.

EU hrozí zavedením pokut za počítačové hry (11.01.2007) [on-line]. Praha: Euroskop, 2007 [cit.: 2007-02-06], nestránkováno. Dostupné na WWW: <http://www.euroskop.cz/20154860/clanek-zpravodajstvi/eu-hrozi-zavedenim-pokut-za-pocitacove-hry/>.

EU to look at violent video games (18.01.2007) [on-line]. London: The Register/Situation Publishing, 2007 [cit.: 2007-02-06], nestránkováno. Dostupné na WWW: http://www.theregister.co.uk/2007/01/18/ec_violence/.

EU to take UK lead on violent video games (08.12.2006) [on-line]. London: The Register/Situation Publishing, 2007 [cit.: 2007-02-06], nestránkováno. Dostupné na WWW: http://www.theregister.co.uk/2006/12/08/eu_video_games/.

Germany seeks common EU rules on violent video games (17.01.2007) [on-line]. IT World/Accela Communications, 2007 [cit.: 2007-02-06], nestránkováno. Dostupné na WWW: <http://www.itworld.com/Tech/2987/070117germany/>.

HERZFELD Noreen: *Terminator or Super Mario: Human/Computer Hybrids, Actual and Virtual*, 7s., str. 347-353. *Dialog: A Journal of Theology*, roč. 44, č. 4, zima 2005.

HOLÝ Antonín: *Nesouvisle o virtuální realitě, počítačích, internetu, gramotnosti, jazyku a experimentech*, 2s., str. 5-6. *Senát*, roč. 6, č. 2, 2003.

HONG Jon-Chao a LIU Ming-Chou: *A study on thinking strategy between experts and novices of computer games*, 14s. *Computers in Human Behavior*, roč. 19, 2003, str. 245–258.

KIRKPATRICK Game: *Computer games studies at Northumbria University*, 2s. *Computers in Entertainment*, roč. 2, č. 1, 2004, nestr., ISSN 1544-3574.

New Finnish law recognises PEGI [on-line]. Pan-European Game Information, 2006 [cit.: 2007-02-06], 7s. Dostupné na WWW:

<http://www.pegi.info/pegi/index.do?method=news&id=17>.

SAWYER Ben: *Emergent Use of Interactive Games for Solving Problems is Serious Effort*, 3s. *Computers in Entertainment*, roč. 2, č. 1, 2004, nestr., ISSN 1544-3574.

SOUKUPOVÁ Petra: *Násilím ve videohrách proti bolesti: lepší než analgetikum*, nestr. *21. století*, roč. 4, č. 6, 2006, dostupné na WWW:

<http://www.21stoleti.cz/view.php?cisloclanku=2006051922>.

SOUKUPOVÁ Petra: *Polemika: Jsou počítačové hry nebezpečné?*, nestr. *21. století*, roč. 4, č. 3, 2006, dostupné na WWW:

<http://www.21stoleti.cz/view.php?cisloclanku=2006021722>.

ŠEDIVÝ Ivan: *Bezpečný svět zámku Wolfenstein*, nestr. *Dějiny a současnost*, roč. 25, č. 5, 2003. Dostupné na WWW:

<http://dejiny.nln.cz/archiv/05-2003/25-52003.html>.

WILLIAMS Russel B. a CLIPPINGER Carol A.: *Aggression, competition and computer games: computer and human opponents*, 12s. *Computers in Human Behavior*, roč. 18, 2002, str. 495-506.

Počítačové hry:

Escape from Money Island [CD-ROM]. Lucas Arts, 2004.

Grand Theft Auto: San Andreas [DVD-ROM]. Rockstar North/Rockstar Games/Take 2 Interactive, 2005.

Monkey Island [FDD]. Lucasfilm Games¹⁰⁸, 1991.

Wolfenstein 3-D [FDD]. ID Software, 1992.

¹⁰⁸ Dnešní Lucas Arts.

Metodologická literatura:

DISMAN Miroslav: *Jak se vyrábí sociologická znalost: příručka pro uživatele*. Vyd.3. Praha: Karolinum, 2002, 375s., ISBN 80-246-0139-7.

ECO Umberto: *Jak napsat diplomovou práci* [Original: *Come si fa una tesi di laurea*, Translated by: I. Seidl]. Olomouc: Votobia, 1997, 271s., ISBN 80-71981-73-7.

HENDL Jan: *Kvalitativní výzkum: základní metody a aplikace*. Vyd.1. Praha: Portál, 2005, 408s., ISBN 80-7367-040-2.

HENDL Jan: *Přehled statistických metod zpracování dat: analýza a metaanalýza dat*. Vyd.1. Praha: Portál, 2004, 584s., ISBN 80-7178-820-1.