

UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Katedra mediálních studií

Diplomová práce

2020

Bc. Lenka Vataščinová

UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Katedra mediálních studií

**Vliv počítačové hry Attentat 1942 na zájem
o současné dějiny**

Diplomová práce

Autor práce: Bc. Lenka Vataščinová

Studijní program: Mediální a komunikační studia

Vedoucí práce: doc. PhDr. Martin Soukup, Ph.D.

Rok obhajoby: 2020

Prohlášení

1. Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracovala samostatně a použila jen uvedené prameny a literaturu.
2. Prohlašuji, že práce nebyla využita k získání jiného titulu.
3. Souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna pro studijní a výzkumné účely.

V Praze dne 28. 7. 2020

Bc. Lenka Vataščinová

Bibliografický záznam

VATAŠČINOVÁ, Lenka. *Vliv počítačové hry Attentat 1942 na zájem o současné dějiny*. Praha, 2020. 80 s. Diplomová práce (Mgr.). Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky, Katedra Mediálních studií. Vedoucí diplomové práce doc. PhDr. Martin Soukup, Ph.D.

Rozsah práce: 119 327 znaků

Anotace

Diplomová práce se zaměřuje na vliv počítačových her s historickou tematikou na zájem mladých lidí o současné a obecné dějiny. Vysvětluje základní pojmy jako je hra, digitální média, počítačová hra a výuková počítačová hra a představuje hlavní aspekty počítačových her. Také se zaměřuje na přínosy počítačových her ve výuce, ale upozorňuje i na možná úskalí hraní počítačových her a jejich vliv na zdraví a vývoj mladého jedince. Dále popisuje herní žánry, do kterých spadají nejnámější a nejhranější počítačové hry s historickou tematikou, a představuje hru *Attentat 1942*. V další části práce zkoumá, zda a jaký mají počítačové hry s historickou tematikou vliv na zájem o současné dějiny pomocí empirického výzkumu s využitím dotazníků. Práce se také zaměřuje na zodpovězení otázek, jaké herní žánry jsou pro hráče nejatraktivnější, jakých aspektů si nejčastěji všimají a zda a jak může hraní počítačových her pomoci s osvojováním si probírané látky v hodinách dějepisu.

Annotation

This master's thesis focuses on the influence of computer games with historical themes on the interest in contemporary history and history in general. It explains basic concepts such as game, digital media, computer game and educational game and introduces the main aspects of computer games. It also focuses on their benefits in education, but also draws attention to possible pitfalls of playing computer games and their impact on health and development of a young individual. Furthermore, the thesis describes game genres in which the most played games with historical themes can be found and introduces the game *Attentat 1942*. The next part of the thesis examines whether and how computer games with historical themes affect the interest in history through empirical research using questionnaires. The work also focuses on answering questions about which game genres are most attractive to players, what aspects they most often notice and whether and how playing computer games can help students with learning history in school.

Klíčová slova

Počítačová hra s historickou tematikou, výuková hra, herní žánry, dějiny, současné dějiny, Attentat 1942

Keywords

Computer game with historical theme, educational game, game genres, history, contemporary history, Attentat 1942

Title

Influence of Attentat 1942 computer game on interest in contemporary history

Poděkování

Na tomto místě bych ráda poděkovala panu doc. PhDr. Martinu Soukupovi, Ph.D. za odborné vedení práce a cenné rady, které mi pomohly tuto práci zkompletovat.

Obsah

Úvod	3
1 Základní pojmy	5
1.1 Hra	5
1.1.1 Základní prvky hry	6
1.1.2 Klasifikace her	8
1.2 Digitální média	10
1.3 Počítačová hra	11
1.3.1 Klasifikace počítačových her podle R. Cailloise	11
1.3.2 Aspekty počítačových her	13
1.4 Výuková počítačová hra vs. Gamifikace	14
2 Zapojení digitálních médií do výuky	17
2.1 Zapojení počítačových her do výuky	17
2.1.1 Výhody herního softwaru	17
2.1.2 Nevýhody herního softwaru	19
3 Kritika digitálních médií	20
3.1 Kritika počítačových her	21
4 Žánry počítačových her a hry s tématem skutečných událostí	27
4.1 Simulace	28
4.2 RPG	29
4.3 Střílečky	30
4.4 Strategie	32
4.5 Adventury	34
5 Attentat 1942	35
5.1 Klasifikace hry Attentat 1942	36
5.1.1 Zařazení podle R. Cailloise	36
5.2 Aspekty hry Attentat 1942	36
5.2.1 Technologický aspekt	36
5.2.2 Narativní aspekt	37
5.2.3 Osobní aspekt	37
6 Empirická část	39
6.1 Metodologie výzkumu	39
6.1.1 Hypotézy	39
6.1.2 Výzkumné otázky	40
6.2 Metoda tvorby dat	40
6.3 Výběr zkoumaného vzorku	41
6.4 Metody zpracování dat	42
6.5 Výsledky výzkumu	42
6.5.1 Testování hypotézy H1	42
6.5.2 Testování hypotézy H2	43

6.5.3 Testování hypotézy H3	44
6.5.4 Nejoblíbenější herní žánry	44
6.5.5 Aspekty her s historickou tematikou	47
6.5.6 Možná pomoc při výuce dějepisu	49
6.6 Diskuze	57
Závěr	59
Summary	61
Použitá literatura	63
Seznam tabulek a grafů	69
Teze Diplomové práce	71
Seznam příloh	74
Přílohy	74

Úvod

Předmětem předkládané diplomové práce je nabídnout odpověď na otázku, zda a jakým způsobem ovlivňuje hraní počítačových her s historickou tematikou zájem mladých lidí o obecné a současné dějiny. Cílem této práce je analyzovat názor mladých lidí na počítačové hry s historickou tematikou a jejich vliv na zájem o současné, ale i obecné dějiny, ale také zjistit, zda dokáže médium digitálních počítačových her efektivně plnit vzdělávací roli.

Práce je rozdělena do dvou částí. V první, teoretické části vysvětluji základní pojmy, se kterými budu v dalších kapitolách pracovat. Definuji hru v obecném smyslu, její základní prvky a její klasifikaci podle vnějších aspektů i primárních vnitřních významů hry. Dále v krátkosti popisuji digitální neboli kvartární média, pod které spadají také počítačové hry. Následně se věnuji počítačovým hrám, jejich hlavním aspektům a nastiňuji klasifikaci počítačových her, která vychází z konceptu klasifikace her Rogera Cailloise¹. Uvádím také, jaký je rozdíl mezi výukovou hrou a gamifikací. Dále provádím rešerši na téma zapojení digitálních médií a konkrétně počítačových her do výuky a představuji hlavní výhody a nevýhody herních softwarů ve vzdělávání. V následující kapitole se věnuji kritice digitálních médií, především kritice počítačových her. Zaměřuji se převážně na názory psychiatra a neurovědce Manfreda Spitzera, který se ve své knize s názvem *Digitální demence*² zabývá negativním vlivem hraní počítačových her na vývoj mozku dospívajících. V této kapitole nabízím také shrnutí možných negativních důsledků hraní počítačových her na zdraví člověka. Další kapitola představuje herní žánry a uvádí nejznámější příklady her s historickou tematikou u každého z těchto žánrů. Poslední kapitola teoretické části se věnuje české počítačové hře *Attentat 1942*. Zde hru klasifikuji podle vnějších aspektů a podle Cailloisovy klasifikace her. Také představuji hlavní aspekty této počítačové hry.

Druhá část této práce představuje výsledky empirického výzkumu. Cílem tohoto výzkumu je zjistit, zda a jaký má hraní počítačových her s historickou tematikou vliv na zájem mladých lidí ve věku od 15 do 30 let o současné dějiny a dějiny obecně. V rámci šetření také zjišťuji, jaké herní žánry jsou mezi hráči počítačových her s historickou tematikou nejoblíbenější a jakých aspektů si nejvíce u těchto her všimají. Výsledky mohou napovědět herním vývojářům, kteří chtějí vytvořit hru s historickou tematikou či přímo výukovou hru,

¹ CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998. ISBN 80-902482-2-5.

² SPITZER, Manfred. *Digitální demence*. První, elektronické vydání. Brno: Host, 2014. ISBN 978-80-7491-267-2.

na co se při tvorbě zaměřit. Také se pokouším odpovědět na otázku zda, případně jak tyto hry mladým lidem pomáhají nebo by mohly pomoci s osvojením si probírané látky v hodinách dějepisu. V první části popisuji metodologii výzkumu a uvádím hypotézy a výzkumné otázky. Dále se věnuji metodě tvorby a zpracování dat a výběru zkoumaného vzorku a provádím jeho analýzu. Další část se věnuje vyhodnocování výzkumu. Zde se pokouším potvrdit nastolené hypotézy a odpovědět na výzkumné otázky. V poslední podkapitole empirické části práce nabízím vysvětlení důvodu odchýlení od původního cíle, který je popsán v tezi na konci práce, a také nastínění původního empirického šetření, které jsem z důvodu zavření škol v březnu 2020 v důsledku pandemie koronaviru COVID-19 nemohla dokončit. V závěrečné části práce shrnu teoretické poznatky a výsledky empirického výzkumu.

Práce se odchyluje od teze, a to z následujícího důvodu. Kvůli zavření škol mi bylo znemožněno provést dotazníkové šetření na středních školách a gymnáziích a po převedení dotazníku do online podoby jsem nebyla schopna získat adekvátní počet respondentů, aby bylo možné původní výzkum provést. S tímto faktem také souvisí větší rozsah teoretické části mé diplomové práce. Jelikož bylo potřeba výzkum zobecnit, vybrat jiné metody a postupy než u výzkumu původního, čímž se zmenšil rozsah empirické části, zaměřila jsem se více na rešerši tématu, abych byla schopna naplnit požadavky pro odevzdání diplomové práce.

1 Základní pojmy

Než se budu moci plně věnovat nastíněnému tématu práce, je potřeba definovat základní pojmy, které jsou k pochopení problému nezbytné. Začnu vymezením nejjobecnějšího termínu hra, kterým se již v minulosti zabývalo mnoho autorů, budu pokračovat pojmem počítačová hra a v poslední části této kapitoly se blíže podívám na rozdíl mezi gamifikací a edukativní hrou.

1.1 Hra

Významem hry pro člověka se zabývalo v minulosti již mnoho autorů v mnoha historických obdobích. Platón a Aristoteles umění hry porovnávají s uměním básnictví a tvrdí, že obě jsou založeny na napodobování. Tvrdí, že napodobování je lidem vrozeno a tím se liší od ostatních živočichů.³ Toto tvrzení však bylo již vyvráceno. Dnes víme, že i zvířata mají potřebu si hrát.⁴ V novodobějších dějinách se můžeme setkat například s myšlenkami Jean-Jacquesa Rousseaua, který hru vnímá jako přirozený prostředek výchovy dětí.⁵

Pro účely této práce se však postačí podívat do poněkud bližší minulosti. Nizozemský kulturní historik Johan Huizinga ve své publikaci *Homo Ludens* vymezuje hru jako činnost, která je zcela dobrovolná. Cokoli, co je vnímáno jako povinnost, již nemůže být hrou.⁶ Dále hra není součástí obyčejného či skutečného života. Jde o „*vystoupení z reálného života do dočasné sféry činnosti, se svým vlastním uspořádáním a charakterem.*“⁷ Je to tedy jakási vsuvka do každodenního života, která je nedílnou součástí života jako takového. Proto můžeme také říci, že se odehrává na určitém místě a v určitém čase, má přesně vymezené hranice a v jejich rámci si vytváří vlastní svět s vlastními pravidly. Vyžaduje jasně daný řád a každá, byť jen malá odchylka od něj může hru zkazit. Při hře je nutné vytvořit napětí – pocit nejistoty a riskování. Hráč se tedy snaží dosáhnout určitého cíle a toto napětí ukončit.⁸

³ ARISTOTELES. *Poetika*. Praha: Gryf, 1993, s. 11. ISBN 80-85829-01-0.

⁴ HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. 2. Oxford: Routledge, 1998, s. 7-8. ISBN 0-415-17594-1.

⁵ ROUSSEAU, Jean-Jacques. *Emil, čili o výchování*. 3. opravené vydání. Olomouc: R. Promberger, 1926.

⁶ HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. 2. Oxford: Routledge, 1998, s. 7. ISBN 0-415-17594-1.

⁷ Tamtéž.

⁸ Tamtéž.

1.1.1 Základní prvky hry

Ernest Adams se ve své publikaci *Fundamentals of Game Design* z roku 2006 při definici hry opírá právě o Huizingovy názory. Za důležité považuje zvláště utváření pravidel a dosahování cílů. Říká, že *„hra je druh herní činnosti prováděné v souladu s předstíranou realitou, při níž se účastníci snaží dosáhnout alespoň jednoho libovolného, nezanedbatelného cíle jednáním v souladu s pravidly.“*⁹

Určité instrukce a definice tvoří pravidla, na která hráč hraním hry přistupuje. Tato pravidla mají několik funkcí. Stanovují cíle hry a význam různých činností a událostí, které se ve hře odehrávají. Také vytvářejí kontextový rámec, podle kterého hráč pozná, jaké činnosti jsou ve hře dovolené a dokáže tak zvolit postup, který mu umožní co nejrychleji dosáhnout požadovaného cíle. Pravidla ve hře definují těchto šest věcí:¹⁰

- **Sémiotiku hry**

Sémiotikou hry se rozumí smysl a vztah různých symbolů, které hra používá. Některé symboly mohou být čistě abstraktní, jiné mohou mít paralelu v reálném světě, což usnadňuje hráči pochopit jejich význam.

- **Gameplay (hratelnost)**

Gameplay (v překladu hratelnost neboli způsob, jakým hráč interaguje se hrou) sestává z výzev a akcí, které hráči hra nabízí.

- **Posloupnost hry**

Posloupnost hry chápeme jako sled činností, které dohromady tvoří hru.

- **Cíle hry**

Tato pravidla definují podmínky, za kterých je možné splnit cíle (jak dílčí, tak hlavní) hry.

- **Podmínky ukončení hry**

Podmínky ukončení hry vedou ke zdárnému splnění všech cílů. V tomto okamžiku hra končí.

⁹ ADAMS, Ernest. *Fundamentals of Game Design*. 3. USA: Pearson Education, Inc., 2014, s. 2. ISBN 978-0-321-92967-9.

¹⁰ Tamtéž, s. 6.

▪ Metaprávidla

Metaprávidla neboli právidla o právidlech umožňují (pokud to hra dovoluje) za určitých podmínek změnu ostatních právidel a tím směřování hry.

Další důležitou složkou hry je cíl. Každá hra jej musí mít, ale nemusí být pouze jeden. Nemusí být ani dosažitelný, pokud se hráč o jeho dosažení snaží. Příkladem nedosažitelného cíle mohou být staré arkádové hry (př. *Space Invaders*, *Ms. Pacman*), kdy hráč nemůže hru ukončit výhrou. Může se pouze snažit hrát co nejdéle a dosáhnout co největšího počtu bodů, například sestřelením co nejvíce nepřátelských vesmírných lodí, a tím přehrát výkony soupeřů nebo své vlastní. Nikdy mu však hra nedovolí zničit úplně všechny nepřátelské lodě.¹¹

Cíle jsou definovány právidly. Mohou být velice různorodé, jelikož herní vývojáři je mohou vytvořit zcela podle svých představ. Neměly by být příliš jednoduché, aby hráč o hru neztratil zájem. Hra tedy musí obsahovat výzvy.

U většiny her se objevuje jeden ultimátní cíl, k němuž hráč pomocí právidel směřuje. Dosažením tohoto cíle hráč splní podmínku vítězství. Jedná se o jednoznačnou situaci ve hře, kdy je jeden nebo více hráčů prohlášeno za vítěze. U menšího množství her se naopak můžeme setkat s podmínkou prohry. Příkladem jsou hry s nedosažitelnými cíli. Znamená to, že hra končí, nastane-li situace, kdy hráč prohraje. Hru tedy nelze vyhrát, pouze opustit.¹²

Adams dále tvrdí, že hry vznikají z lidské potřeby hrát si a z naší schopnosti předstírat. Hraní si (angl. *play*) je široký soubor postradatelných, zpravidla rekreačních aktivit, které mají často společenský význam. Jde o způsob zábavy, který vyžaduje od účastníka určité zapojení. Na rozdíl od prezentační formy zábavy (např. sledování televize, návštěva divadla, čtení knih) nabízí hraní si možnost utváření příběhu samotným hráčem.¹³

Předstírání (angl. *pretending*) je mentální schopnost vytvořit si imaginární realitu, o které předstírající ví, že se neztotožňuje s realitou skutečnou. Tuto imaginární realitu může předstírající dle libosti tvořit, měnit či ničit. Realitu vytvořenou předstíráním nazývá Adams magickým kruhem (angl. orig. *Magic circle*). Tento koncept se opírá o Huizingovo hřiště,

¹¹ ADAMS, Ernest. *Fundamentals of Game Design*. 3. USA: Pearson Education, Inc., 2014, s. 5. ISBN 978-0-321-92967-9.

¹² Tamtéž, s. 5-6.

¹³ Tamtéž, s. 3.

tedy fyzický prostor, ve kterém se hra odehrává.¹⁴ Jako příklad takového fyzického prostoru Huizinga udává takzvaný magický kruh, který popisuje jako svaté venkovní místo, které je spojeno také s obřadními, náboženskými či právními aktivitami. Toto pojmenování se později začalo pojít s mentálním vesmírem vytvářeným předstíráním. U her, které hraje hráč sám, tento magický kruh vzniká pouze tím, že se hráč rozhodne danou hru hrát. Ve hrách pro více hráčů se hráči dohodnou na úmluvě, která následně magický kruh vytváří. Jinými slovy, všichni hráči předstírají spolu a souhlasí s tím, že si všichni představují stejné věci a přijímají stejná pravidla. Hranice mezi skutečností a magickým kruhem nemusí být vždy jasná. Pokud mají události ve hře dopad i na reálný svět, magický kruh se začne rozpíjet. Příkladem překročení hranice mezi skutečným světem a magickým kruhem mohou být hazardní hry. Pokud hráč hazarduje, sází skutečné peníze na události, které se odehrávají ve hře.¹⁵

Hraní si a předstírání tvoří spolu s pravidly a cíli základní prvky hry.

1.1.2 Klasifikace her

Ke klasifikaci her můžeme přistupovat několika způsoby. Kritérii pro rozdělení her mohou být například psychické funkce, které rozlišují hry kognitivní, emocionální a konativní. Dále schopnosti a dovednosti. Zde jsou uvedeny senzorycké, motorické, intelektové a speciální hry. Podle dílčích poznávacích funkcí hry můžeme dělit na funkční, fiktivní, imaginativní či konstruktivní.¹⁶

Kritériem také může být předmět hry, tedy jaké hračky či pomůcky používáme, místo, věk, pohlaví a počet hráčů. U posledního kritéria rozlišujeme hry individuální, skupinové a kolektivní. Tyto způsoby klasifikace vznikly na základě vnějších hledisek, mimo dotek s vlastní hrou.¹⁷

Vladimír Borecký se ve své publikaci *Imaginace, hra a komika* věnuje i klasifikaci z hlediska primárních vnitřních významů hry, bez ohledu na vnější aspekty. Jako příklad takového

¹⁴ HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. 2. Oxford: Routledge, 1998, s. 7. ISBN 0-415-17594-1.

¹⁵ ADAMS, Ernest. *Fundamentals of Game Design*. 3. USA: Pearson Education, Inc., 2014, s. 1-5. ISBN 978-0-321-92967-9.

¹⁶ DOSTÁL, Antonín a Eva OPRAVILOVÁ. *Úvod do předškolní pedagogiky*. 2. dopl. vyd. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1988.

¹⁷ BORECKÝ, Vladimír. *Imaginace, hra a komika*. 2. rozšířené a opravené vydání. Praha: TRITON, 2005, s. 89. ISBN 80-7254-503-5.

klasifikace uvádí třídění her podle francouzského sociologa a kritika Rogera Cailloise.¹⁸

Caillois dělí hry do čtyř hlavních skupin podle primárních principů. Jsou jimi: agón (agonální hry), mimicry (mimetické hry), alea (aleatorické hry) a ilinx (vertigonální hry). Toto rozdělení můžeme vidět v následující tabulce (Tabulka 1):

Tabulka 1: klasifikace her podle R. Cailloise, zdroj Roger Caillois (1998) a Vladimír Borecký (2005)

	AGON <i>soutěžení</i>	MIMICRY <i>nápodoba</i>	ALEA <i>náhoda</i>	ILINX <i>závrat'</i>
	stejná pravděpodobnost úspěchu všech hráčů	hráč předstírá, že je někdo jiný	hráč nemůže ovlivnit výsledek	snaha o narušení vzorce obvyklého vnímání
PAIDA (improvizace, volná forma) ↓	závody, atletika, hudební improvizace (jazz)	dětská nápodoba, panenka, vojáčky, přestrojení	rozpočítávání, panna nebo orel	akrobacie, jízda na koni, kolotoč, houpačka
↑ LUDUS (konvence řízené pravidly)	fotbal, šachy, sportovní turnaj	divadlo	sázka, ruleta, loterie	lyže, horolezectví, provazolezectví

Agonální hry spočívají v soupeření, zápase či boji. Jejich cílem je dosáhnout vítězství pomocí úsilí, obratnosti, vůle, chytrosti a síly. Tento druh her neobsahuje prvek náhody, všichni hráči mají stejnou šanci vyhrát a rovné podmínky hry. Patří sem především sportovní hry jako atletické závody, turnaje ve fotbale či hokeji, ale také šachy.¹⁹

U mimetických her, stejně jako u her agonálních není důležitý prvek náhody. Principem je hra s fantazií, předstíráním a nápodobou. Cílem je duplikace reality. Řadí se sem hry s panenkami, loutkami, vojáčky, ale i přestrojování, maskování a hraní rolí.²⁰

Aleatorické hry jsou založeny na principu náhody. Smyslem těchto her je pokoušení štěstěny a výhra je dána náhodou. Průběh hry a ni její výsledky nemůže hráč ovlivnit úsilím, vůlí ani

¹⁸ CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998. ISBN 80-902482-2-5.

¹⁹ BORECKÝ, Vladimír. *Imaginace, hra a komika*. 2. rozšířené a opravené vydání. Praha: TRITON, 2005, s. 91. ISBN 80-7254-503-5.

²⁰ Tamtéž, s. 92.

dovednostmi. Do této kategorie patří rozpočítávání, hod mincí, sázky, loterie či ruleta. Do jisté míry patří mezi aleatorické hry i karetní hry. Většina karetních her však obsahuje prvky náhody, ale i možnost hru ovlivnit hru svou vůlí a úsilím. Proto se hry jako kanasta či žolíky mohou řadit také mezi agonální hry²¹

Poslední kategorií jsou vertigonální hry. Jejich smyslem je vychýlení z rovnováhy a dosažení pocitu fyzické závratě. Patří sem tedy zejména pohybové hry se skoky a pády, akrobacie, kolotoče a jiné atrakce. Mezi vertigonální hry se řadí také sporty jako lyžování, horolezectví či provazolezectví.²²

V levém sloupci tabulky se nalézají dva pojmy: paidia a ludus. Tyto pojmy umožňují řazení her v rámci jednotlivých kategorií od jednoduchých ke složitějším. Nejjednodušší hry bez pravidel pojmenovává Caillois jako paidia, což řecky označuje dětskou hru. Na druhém konci stojí hry s pevnými konvencemi a řádem, které jsou složitější a komplikovanější. Tyto hry jsou označeny principem ludus z latinského výrazu pro hru.²³

1.2 Digitální média

Digitální média nebo také nová média jsou média založená na digitálním kódování dat. Občas bývají označována také jako interaktivní (rozšiřují možnosti interakce uživatele s obsahem) či síťová média (jsou připojitelná do sítí, tedy připojitelná k internetu). Ačkoli je označení digitální asi nejpřesnější, nejvíce užívaným termínem jsou média nová. Toto označení vzniklo jako protiklad médií, která vznikla dříve – stará média (tisk, rozhlas, televize), nicméně tato nová média postupem času také zastarají a můžeme očekávat, že budou vznikat média ještě novější.²⁴

V některých odborných pracích se můžeme setkat i s pojmem kvartární média, podle historického rozdělení typů médií. Primárními médii rozumíme přirozený jazyk a nonverbální komunikaci. Sekundární média jsou již technické prostředky, které překonávají časové a prostorové bariéry a usnadňují tak interpersonální komunikaci. Mezi tato média patří telegraf či telefon. V terciárních médiích jsou zahrnuta veškerá masová média, tedy

²¹ BORECKÝ, Vladimír. *Imaginace, hra a komika*. 2. rozšířené a opravené vydání. Praha: TRITON, 2005, s. 92. ISBN 80-7254-503-5.

²² Tamtéž, s. 92.

²³ Tamtéž, s. 93.

²⁴ MACEK, Jakub. *Poznámky ke studiím nových médií*. 1. Brno: Masarykova univerzita, 2013, s. 19. ISBN 978-80-210-6477-5.

tisk, rozhlas a televize. Na tuto skupinu médií se soustřeďuje oblast mediálních studií nejvíce, ale stále více se výzkumníci zabývají i poslední skupinou, tedy kvartárnými médii. Jak jsem již výše naznačila, jsou to nová (digitální) média, která se začala objevovat poměrně nedávno a kombinují možnosti předcházejících tří typů.²⁵ Pro účely své práce budu v dalších kapitolách užívat označení digitální média.

1.3 Počítačová hra

Počítačové hry patří mezi hry klidové, tedy není zde potřeba většího fyzického úsilí. Jedinou výjimkou jsou stále oblíbenější hry ve virtuální realitě, kde je naopak žádoucí, aby se hráč pohyboval. Také patří spolu s konzolovými hrami mezi hry digitální (nebo také videohry).

Počítačová hra se odehrává výhradně ve virtuálním prostředí, do kterého hráč vstupuje pomocí prvků připojených k počítači, jako je myš a klávesnice, nebo třeba gamepad či joystick. Jejich prostřednictvím může toto prostředí zkoumat, ale také ovlivňovat.²⁶ Virtuální svět, do kterého se hráč noří, bývá často smyšlený, ale může také simulovat svět reálný, jako například ve hře *Attentat 1942*, která hráčům přibližuje skutečné události z naší nedávné historie. O této hře se více dočtete v pozdějších kapitolách.

Hráč si počítačovou hru vybírá pouze za účelem pobavit se. Toho je dosahováno prostřednictvím cílů, obsažených ve hře, které se zpravidla hráč pokouší pokořit co nejefektivněji a v nejkratším možném čase. To znamená, že počítačová hra primárně není určena k dosahování cílů vnějších, na rozdíl od pracovní či studijní činnosti.²⁷

1.3.1 Klasifikace počítačových her podle R. Cailloise

Klasifikace her podle Rogera Cailloise je vysvětlena výše. Počítačové hry ovšem nejsou jednoznačně zařaditelné pouze do jedné z kategorií. Mohou obsahovat prvky více kategorií, a to i v rámci jedné hry.²⁸

Můžeme se však zaměřit na Cailloisovo rozdělení her v rámci kategorií. Tedy na principy

²⁵ VOLEK, Jaromír, Barbara KÖPPLOVÁ a Jan JIRÁK. Mediální studia: východiska a výzvy. *Mediální studia*. 2006, 1(1), 8-20, s. 10.

²⁶ DOSTÁL, Jiří. Výukový software a počítačové hry - nástroje moderního vzdělávání. *Časopis pro technickou a informační výchovu*. 2009, 1(1), 23-28, s. 26. ISSN 1803-537X.

²⁷ Tamtéž

²⁸ FRASCA, Gonzalo. Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. WOLF, Mark J. P. a Bernard PERRON. *The Video Game Theory Reader*. 1st Edition. New York: Routledge, 2003, s. 221-236, s. 228. ISBN 978-0-4159-6579-8.

paidia a ludus. Jak již bylo zmíněno výše, paidia se odkazuje na formu hry, která je přítomna především u malých dětí, zatímco ludus značí hry s určitými společenskými pravidly. Caillois však neposkytuje přesnou definici těchto dvou principů, udává pouze příklady takových her. Mohlo by se tedy zdát, že paidia nemá vůbec žádná pravidla. To ovšem není zcela pravda. Například dítě, které si hraje na vojáka následuje pravidla, kterými své chování připodobňuje vojákovi, a ne jinému povolání.²⁹ Rozdíl mezi těmito dvěma principy je možno chápat tak, že ludus obsahuje pravidla, která definují vítěze a poražené, zatímco paidia tato pravidla nemá.³⁰

Akademický vědec a herní vývojář Gonzalo Frasca se ve své práci *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology* zabývá otázkou rozdílu mezi ludem a paidiou z hlediska počítačových her.³¹ Ludus svojí strukturou přirovnává k aristotelským příběhům a jejich tříaktovému pravidlu. V prvním jednání si hráči osvojí pravidla hry, ve druhém jednání hru hrají a třetí jednání hru uzavře a určí vítěze a poražené. Ludus tedy nabízí jakýsi organický celek, který může hráč prozkoumat pouze do jisté míry v rámci určitého souboru pravidel, který je předem daný autorem. Ludus může skončit pouze dvěma způsoby: výhrou nebo prohrou. Tento koncept funguje dobře ve světech, postavených na protikladech. Například ve hrách, které se odehrávají ve fantaskním pohádkovém světě, kde je jasně definované dobro a zlo (např. hra *Super Mario* – Mario je kladná postava a monstra, která jej ohrožují, jsou záporné postavy). Problém může nastat, pokud se hra chce zabývat jinými tématy, jako například mezilidskými vztahy, kde toto černobílé definování nefunguje. Na druhou stranu hry, které se řídí principem paidia nabízí větší volnost a hry jsou tak méně limitované. Paidia se svou rozostřenější logikou a rozsahem nad rámec vítězů a poražených může poskytnout prostředí pro hry se složitějšími tématy.³²

Pro autory her je důležité rozhodnout se, který z těchto dvou principů aplikují na svou hru. Ludus nabízí promyšlenější simulovaný svět, protože hráčovy cíle jsou jasnější a mají jasně danou lineární strukturu. Jinými slovy hráč musí udělat něco, aby dosáhl něčeho a tím se stal

²⁹ FRASCA, Gonzalo. *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*. WOLF, Mark J. P. a Bernard PERRON. *The Video Game Theory Reader*. 1st Edition. New York: Routledge, 2003, s. 221-236, s. 228. ISBN 978-0-4159-6579-8.

³⁰ FRASCA, Gonzalo. *Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative* [online]. 1999 [cit. 2020-07-13]. Dostupné z: <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm>

³¹ FRASCA, Gonzalo. *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*. WOLF, Mark J. P. a Bernard PERRON. *The Video Game Theory Reader*. 1st Edition. New York: Routledge, 2003, s. 221-236, s. 228. ISBN 978-0-4159-6579-8.

³² Tamtéž, s. 228.

vítězem. Cíle v těchto hrách mohou být například záchrana světa či poražení mimozemských nepřátel. Tím, že určí pravidla výhry autor hráči říká, že výherní cíle jsou lepší než jejich opak. Tyto jasně dané cíle většinou hráči nedávají prostor pro pochybnosti nad svým jednáním ani nad oním cílem. Příkladem ludus her mohou být válečné hry, kde jsou protiklady jasně dané: přítel nebo nepřítel, zemřít nebo přežít, s námi nebo proti nám.³³

Paidia hry nechávají přímo na hráči, aby si vybral cíl hry. Dobrým příkladem paidia her může být simulace SimCity. Jedná se o budovatelskou strategii, kde hráč buduje město a pouze on rozhoduje o tom, jak bude vypadat. Tato hra nemá určené podmínky ukončení. Místo pravidel, která vedou ke konci hry, mají paidia hry takzvaná manipulativní pravidla, která zprostředkovávají hráči ideologii hry nenápadněji, ale o to přesvědčivěji než pravidla ukončení hry. Tato manipulativní pravidla staví Frasca do opozice k pravidlům ukončení hry právě proto, že jejich splněním hráč nevyhraje. Příkladem takovýchto pravidel může být tvrzení z arkádové hry Ms. Pac-Man: „Ovoce ti dává body navíc.“ Pokud odhlédneme od počítačových či arkádových her, můžeme manipulativní pravidla vidět i u her, které jsou celkově považované spíše za ludus hry. Jsou to dílčí pravidla, která například stanovují, že pěšák se v šachách může pohybovat pouze dopředu nebo že fotbalista se během zápasu nesmí dotknout míče rukou, pokud není brankář.³⁴

1.3.2 Aspekty počítačových her

Podle svých zájmů a preferencí si hráč může vybrat, chce-li hrát hru, která je kompetitivní, kooperativní nebo individualistická. Všechny hry však mají něco společného. Tím je snaha hráče vtáhnout do děje a udržet si jeho zájem co možná nejdéle. K tomuto cíli pomáhají jednotlivé aspekty hry, které můžeme rozdělit na technologické, narativní a osobní. Mezi technologické aspekty se řadí grafické zpracování, zvuková stránka a interaktivita hry. Narativními prvky mohou být například příběhová linie, prvek překvapení, fantazie, inovace či komplexita. A konečně osobními aspekty rozumíme takové prvky hry, které testují naše logické uvažování, paměť, reflexy, matematické schopnosti, představivost nebo také schopnost zdolávat překážky a řešit problémy.³⁵ Dobře je to patrné z následující tabulky

³³ FRASCA, Gonzalo. Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. WOLF, Mark J. P. a Bernard PERRON. *The Video Game Theory Reader*. 1st Edition. New York: Routledge, 2003, s. 221-236, s. 227. ISBN 978-0-4159-6579-8..

³⁴ Tamtéž, s. 227.

³⁵ BECTA. What aspects of games may contribute to education. *Computer Games in Education Project* [online]. 2001 [cit. 2020-05-05]. Dostupné z: <https://cibermemo.files.wordpress.com/2015/12/edujoc2004.pdf>

(Tabulka 2).

Tabulka 2: aspekty počítačových her, zdroj BECTA (2001)

technologické aspekty	narativní aspekty	osobní aspekty
grafika	originalita	logika
zvuk	příběhová linie	paměť
interaktivita	jedinečnost	reflexy
	komplexnost	matematické dovednosti
	fantazie	výzvy
		řešení problémů
		představivost

1.4 Výuková počítačová hra vs. Gamifikace

Výukové počítačové hry a gamifikace se od sebe velmi liší. Abychom tyto dva pojmy mohli porovnat, je nejdřív potřeba je definovat.

Výuková počítačová hra patří mezi výukové (didaktické) softwary, pod nimiž se rozumí „jakékoliv programové vybavení počítače, které je určeno k výukovým účelům a dokáže plnit alespoň některou z didaktických funkcí.“³⁶ Tyto didaktické funkce můžeme dělit na motivační, kognitivní, procvičovací, formativní a kontrolní.³⁷

Takováto hra má sloužit nejen k relaxaci či pobavení (což je obecně primární účel her), ale také slouží k rozvoji znalostí a myšlení studenta. Jejím využitím při výuce je vždy sledován určitý cíl, kterého je třeba dosáhnout. Jedná se tedy o spojení vnitřních cílů počítačové hry a

³⁶ DOSTÁL, Jiří. Výukový software a počítačové hry - nástroje moderního vzdělávání. *Časopis pro technickou a informační výchovu*. 2009, 1(1), 23-28, s. 23. ISSN 1803-537X.

³⁷ PALÁN, Zdeněk. Didaktické funkce. *Andromedia* [online]. Asociace institucí vzdělávání dospělých ČR, o.s [cit. 2020-05-05]. Dostupné z: <http://www.andromedia.cz/andragogicky-slovník/didakticke-funkce>

vnějších cílů studijní činnosti. V závislosti na obsahu mohou rozvíjet tvořivost, strategické myšlení či učit sociálním dovednostem.³⁸

Výukové hry patří mezi tzv. vážné hry (angl. orig. *serious games*). Toto spojení samo o sobě odporuje definici hry, která ze své podstaty vážná není. Označujeme tímto termínem hru, jejímž primárním cílem je nikoli pobavit, ale vzdělat člověka v určité oblasti.³⁹ Těchto her může být využito v mnoha oborech. Objevují se například ve školství (již zmíněné výukové hry), zdravotnictví, politice, obraně či komunikaci.⁴⁰

Hra *Attentat 1942*, kterou se budu zabývat podrobněji v pozdějších kapitolách, je na pomezí mezi počítačovou hrou a výukovým softwarem. Je určen široké veřejnosti, nicméně má jasné poslání, jehož hlavní úlohou je hráče vzdělat v oblasti současných českých dějin, konkrétně období druhé světové války.

Zapojení herních mechanik a technik do neherních procesů nazýváme gamifikací. Jakákoli aplikace, úkol nebo proces může být takto gamifikován. Jejím hlavním účelem je zvýšení atraktivity úkolu pro uživatele a následná motivace tento úkol dokončit. S gamifikací se nejvíce můžeme setkat v marketingovém a firemním prostředí, ale je také důležitá i ve vzdělávání.⁴¹ Často se s ní můžeme setkat například u webových stránek, které jsou určeny zákazníkům. Zde tyto herní prvky pomáhají návštěvníkovi orientovat se na webu a jejich úkolem je zaujmout tak, aby zde návštěvník zůstal co nejdéle a nenudil se.⁴²

Jak již bylo psáno výše, gamifikace má velký potenciál ve vzdělávání. Největší problémy v současném vzdělávání vycházejí převážně z nedostatku motivace a zájmu studentů o aktivní účast v procesu učení. Učitelé se proto snaží do výuky zavést nové techniky a přístupy, které by studenty zaujaly. Jedním z těchto přístupů je odměňování za dosažené výsledky, které vede ke zvýšení motivace. Tento přístup je založen na využití herních prvků

³⁸ DOSTÁL, Jiří. Výukový software a počítačové hry - nástroje moderního vzdělávání. *Časopis pro technickou a informační výchovu*. 2009, 1(1), 23-28, s. 26-27. ISSN 1803-537X.

³⁹ MICHAEL, David a Sande CHEN. *Serious Games: Games That Educate, Train and Inform*. 1. Boston: Thompson Course Technology PTR, 2006, s. 17. ISBN 1-59200-622-1.

⁴⁰ DJAOUTI, Damien, Julian ALVAREZ a Jean-Pierre JESSEL. *Classifying Serious Games: the G/P/S model*. Toulouse, 2011, s. 1. Dostupné z: http://www.ludoscience.com/files/ressources/classifying_serious_games.pdf

⁴¹ MUNTEAN, Cristina Ioana. Raising engagement in e-learning through gamification. *International Conference on Virtual Learning* [online]. Cybernetics and Statistics, Babes-Bolyai University, Romania, 2011, s. 323 [cit. 2020-05-05]. Dostupné z: http://icvl.eu/2011/disc/icvl/documente/pdf/met/ICVL_ModelsAndMethodologies_paper42.pdf

⁴² Tamtéž, s. 325.

v procesu učení.⁴³

Jedním z nejnámějších příkladů gamifikace ve vzdělávání je e-learning. Jedná se o počítačové programy, určené k prohloubení a procvičení určitých znalostí.

Hra má několik hlavních prvků, které hrají v gamifikaci důležitou roli. Zaprvé, uživatelé aplikace jsou všichni účastníci – ve společnostech to jsou zaměstnanci či klienti a ve vzdělávacích institucích studenti. Tito uživatelé řeší dílčí úkoly a výzvy, aby dosáhli pokroku a přiblížili se tak k požadovanému cíli. Jako odměnu za splnění těchto úkolů získávají odznaky a jsou ohodnoceni body. Na základě počtu těchto bodů postupují do dalších úrovní, kde na ně čekají nové výzvy. Během celého tohoto procesu mohou uživatelé porovnávat své výsledky s kolegy, což je dozajista velká motivace pokračovat dál a podávat co nejlepší výkony.⁴⁴

Můžeme tedy říci, že gamifikace (ve vzdělávání) i výukové hry sledují stejný cíl, a tedy prostřednictvím zábavné činnosti vést uživatele k rozvoji znalostí a myšlení. Liší se pouze v cestě, jak tohoto poznání dosáhnout. Zatímco výuková hra je samostatně stojící vzdělávací software, který se dodává jako hotový produkt, gamifikace využívá pouze herních mechanik, které přenáší do neherních procesů.

⁴³ KIRYAKOVA, Gabriela, Nadezhda ANGELOVA a Lina YORDANOVA. Gamification in Education. *9th International Balkan Education and Science Conference* [online]. 2014, s. 2 [cit. 2020-05-05]. Dostupné z: <https://www.sun.ac.za/english/learning-teaching/ctl/Documents/Gamification%20in%20education.pdf>

⁴⁴ Tamtéž, s. 1.

2 Zapojení digitálních médií do výuky

Zapojení digitálních technologií do výuky je v současné době již samozřejmostí. Klasické tabule, na které se psalo křídami, jsou ve velkém nahrazovány interaktivními tabulemi, meotary jsou nahrazovány plátny a moderními projektory a není už pomalu školy kdy by chybělo alespoň pár počítačových učeben. S nástupem digitalizace začaly také vznikat specializované softwary, určené k podpoře probíraného učiva a dalšímu prohloubení nabytých znalostí, zábavnou a nenáročnou formou. Dalo by se říci, že do vzdělávacích programů začaly promlouvat počítačové hry.

Jelikož dnes není výjimkou, aby děti a mladiství vlastnili počítač či laptop, a tedy jsou s jeho používáním důkladně obeznámeni, takovéto programy jsou stále více populární.

2.1 Zapojení počítačových her do výuky

Jak jsem již zmínila v první kapitole, počítačová hra se skládá z mnoha aspektů, které mají za úkol hráče zaujmout a vtáhnout do děje. Některé z těchto aspektů se mohou jevit jako velmi nápomocné ve výuce. Z roviny osobních aspektů lze například zmínit představivost, která je klíčová při kognitivním učení, nebo řešení problémů, které je důležité pro vývoj nezávislého a vynalézavého jedince.⁴⁵

2.1.1 Výhody herního softwaru

Jednou z nejdůležitějších vlastností počítačových her je schopnost motivovat hráče. Hra vytváří podmínky a podněcuje k pokračování a setrvání jedince v roli hráče. Vyvolává v hráči pocity zadostiučinění, touhy, hněvu, pohlcení, zájmu, vzrušení či úspěchu a tím zvyšuje motivaci hru dohrát. Pro mnohé hráče je však největší motivací pocit nadvlády nad strojem, programem nebo jinými hráči, chtějí být zkrátka těmi nejlepšími.⁴⁶

V následující tabulce (Tabulka 3) se podíváme na možnosti vzniku a využití motivace ke vzdělávacím účelům, ale také na některá úskalí, která s motivací mohou být spjata.

⁴⁵ BECTA. What aspects of games may contribute to education. *Computer Games in Education Project* [online]. 2001, s. 1 [cit. 2020-05-05]. Dostupné z: <https://cibermemo.files.wordpress.com/2015/12/edujoc2004.pdf>

⁴⁶ Tamtéž, s. 2

Tabulka 3: možnosti vzniku a využití motivace ke vzdělávacím účelům a její úskalí, zdroj BECTA (2001)

Jak motivaci poznáme	<ul style="list-style-type: none"> ▪ samostatnost ▪ autonomní vytváření úkolů k řešení ▪ vytrvalost ▪ potěšení z učení
Co motivaci vyvolává	<ul style="list-style-type: none"> ▪ aktivní účast ▪ okamžitá zpětná vazba ▪ náročné, ale dosažitelné cíle ▪ směs nejistoty a absence časových restrikcí
Čím můžeme motivaci podpořit	<ul style="list-style-type: none"> ▪ spolupráce a interakce ▪ pomoc spolužáků při učení ▪ tvůrčí soutěž nebo spolupráce ▪ rovné příležitosti
Na čem závisí trvalá motivace	<ul style="list-style-type: none"> ▪ verze reality ▪ význam pro uživatele ▪ role, se kterými se hráč ztotožní
Možná úskalí motivace	<ul style="list-style-type: none"> ▪ motivace může vést k závislosti (obsesi) ▪ motivace může přelít fantazii do reality ▪ motivace může napomáhat k egoismu

Jak již bylo zmíněno v první kapitole, hry mohou hrát důležitou roli ve vývoji jedince, hlavně v raném věku. Ani počítačové hry nejsou výjimkou. Stejně jako hry obecně, mají i počítačové hry jistá pravidla, která hráči dovolují rozhodovat o následujících akcích v rámci určitých limitů. Hraní počítačových her tedy může napomoci hráči pochopit, proč jsou pravidla nezbytná a jaká pravidla jsou rozumná.

Na druhou stranu mohou počítačové hry uživatele také naučit podvádění (v českém jazyce se ujal anglický výraz *cheat*). Nejde však o porušování pravidel v tradičním slova smyslu. Spíše se jedná o jakési interní znalosti, které si předávají „zkušenější“ hráči zpravidla na komunitních fórech nebo herních internetových stránkách. Cheaty jsou speciální kódy či klávesové zkratky, které mění chování hry, která se tak stává jednodušší (např. postava má nekonečno životů, spoustu peněz), ale i těžší. Takovéto cheaty původně sloužily herním vývojářům k testování funkčnosti, kdy mohli například přeskakovat jednotlivé levely, které

již nebylo potřeba upravovat nebo opakovaně zkoušet bojový systém bez ztráty životů. Jedná se vlastně o vědomou součást hry, která může trénovat schopnost rychle najít potřebné informace.⁴⁷

Hráč může také trénovat své kritické myšlení. Hraní her nám umožňuje brát na sebe určitou roli. Toto prostředí, kde se nám nemůže nic stát a veškerá naše rozhodnutí nemají reálný dopad na náš život, nám může pomoci plněji pochopit, co tato konkrétní role obnáší. Jelikož se na ni díváme s odstupem, můžeme také lépe hodnotit naše akce a tím i vyvodit možné důsledky. Kromě výše zmíněné schopnosti motivovat, hledat informace a kriticky myslet, hra po uživateli také vyžaduje umění logického myšlení a řešení problémů při plnění úkolů.⁴⁸

2.1.2 Nevýhody herního softwaru

Velkou výzvou pro tvůrce herních softwarů, určených nejen pro vzdělávání, je určit správnou míru obtížnosti a zajímavosti. Pokud je hra příliš jednoduchá nebo naopak jsou úkoly moc těžké, hráč rychle ztrácí motivaci ji dokončit.

Opačný extrém jsou hry, které uživatele motivují až příliš. Zde hrozí riziko vytvoření závislosti, která hráči v konečném důsledku neprospívá.⁴⁹ Takovéto nadměrné hraní počítačových her může mít negativní vliv na zdraví hráče. Můžeme zmínit například poruchy spánku (hraní do brzkých ranních hodin), nezdravé stravovací návyky (např. rychlá, nezdravá svačina místo plnohodnotného jídla) či zhoršenou hygienu.⁵⁰

Další nevýhoda může být přílišná délka her, které nejsou primárně určeny k výuce. Většina her k dokončení vyžaduje mnohdy až desítky hodin, což neodpovídá nastaveným učebním osnovám.⁵¹

Podrobněji se nevýhodám herního softwaru a jeho kritice bude věnovat následující kapitola.

⁴⁷ BECTA. What aspects of games may contribute to education. *Computer Games in Education Project* [online]. 2001 [cit. 2020-05-05]. Dostupné z: <https://cibermemo.files.wordpress.com/2015/12/edujoc2004.pdf>

⁴⁸ Tamtéž, s. 3.

⁴⁹ Tamtéž, s. 3.

⁵⁰ BENKOVIČ, Josef, Zuzana HILŮVSKÁ a Zuzana DUBOVCOVÁ. Počítačové hry, důsledky na život mladého jedince. *Psychiatria pre prax*. 2011, 12(2), 76-80.

⁵¹ BECTA. What aspects of games may contribute to education. *Computer Games in Education Project* [online]. 2001 [cit. 2020-05-05]. Dostupné z: <https://cibermemo.files.wordpress.com/2015/12/edujoc2004.pdf>

3 Kritika digitálních médií

Vliv digitálních médií není vnímán pouze pozitivně. Někteří autoři vyjadřují obavy, že tato média mohou mít na vývoj dospívajících neblahé účinky. V této kapitole bych se ráda věnovala názorům těch autorů. Budu se zabývat hlavně počítačovými hrami, ale uvedu příklady i z jiných oblastí digitálních médií.

Co se kritiky počítačových her týká, budu se věnovat převážně názorům německého psychiatra a neurovědce Manfreda Spitzera. Spitzer ve své publikaci s názvem Digitální demence poukazuje na negativní důsledky užívání digitálních médií, zejména počítačových her a internetu, dětmi a dospívajícími.

Spitzer v úvodu tvrdí, že učení se pouze na počítači není možné a používáním digitálních médií se mozek stává pohodlnějším.⁵² Odkazuje se na publikaci Nebezpečná mělčina: Jak internet mění náš mozek (angl. orig. *The Shallows: What the Internet Is Doing to Our Brains*) od amerického autora Nicholase Carra. Carr zde popisuje svou vlastní zkušenost s užíváním digitálních médií. Říká, že „*jak uvedl McLuhan, média neslouží pouze k přenosu informací. Dodávají myšlenky, ale také formují proces samotného myšlení. Jako by mi síť ničila schopnost se soustředit a přemýšlet. Ať jsem online, či nikoli, má mysl stále očekává, že přijme informace tak, jak je síť servíruje: v rychle se pohybujícím proudu částic. Kdysi jsem se potápěl v moři slov. Nyní pouze kloužu po hladině.*“⁵³

Tato citace podle Spitzera naznačuje, že jedinec, který konzumuje digitální média ve značné míře, přichází o schopnost koncentrace na úkoly, které trvají delší dobu.

Spitzer se však neopírá pouze o záznamy vlastních zkušeností. Povolává na pomoc také poznatky z oblasti neurobiologie. Jako nejdůležitější vnímá tvrzení, že mozek se neustále mění. Vtiskávají se do něj takzvané paměťové stopy, které jsou způsobeny naším vnímáním, myšlením, prožíváním, cítěním a jednáním. Při vzniku paměťových stop se mění synapse (tedy spojení) mezi nervovými buňkami. Tyto stopy lze zachytit zobrazovací technikou, jsou tedy jednoznačně prokazatelné.⁵⁴

Tyto změny jsou způsobeny tím, že lidský mozek se neustále učí. „*Mozek nedokáže jen jednu*

⁵² SPITZER, Manfred. *Digitální demence*. První, elektronické vydání. Brno: Host, 2014, s. 15. ISBN 978-80-7491-267-2.

⁵³ CARR, Nicholas. *The Shallows: what the Internet is doing to our brains*. New York: W. W. Norton & Company, 2010, s. 6-7. ISBN 978-0-393-07936-4.

⁵⁴ SPITZER, Manfred. *Digitální demence*. První, elektronické vydání. Brno: Host, 2014, s. 16. ISBN 978-80-7491-267-2.

*věc: neučit se!*⁵⁵ Je tedy zcela jasné, že náš mozek se učí i během sledování digitálních médií. Spitzer zde ale poukazuje na to, že podoba mozku, tak, jak jej známe dnes, je výsledek evoluce, kdy byl nucen se přizpůsobit určitým životním podmínkám. Negativní působení digitálních médií na naši mysl přirovnává k civilizačním chorobám, které má za výsledek nepoměr mezi dřívějším způsobem života a moderním životním stylem, kdy nemáme dostatečné množství pohybu či přijímáme potravu chudou na vlákninu. Jde tedy o to, že mozek, přizpůsobený po generace životu bez digitálních technologií, se s náhlým náporům něčeho nového těžko vyrovnává. V mozku tedy vznikají vlivem digitálních médií úplně nové procesy, které ovlivňují pozornost, rozvoj řeči či inteligenci, ale také ovlivňují naše emoce a formují eticko-morální postoje. Podle Spitzera negativním směrem.⁵⁶

Domnívám se, že je pouze otázka času, kdy se digitální média začnou odrážet na podobě našeho mozku tak, jako mnohé historické události před jejich nástupem. Všechna historická období s sebou přinesla něco nového, na co si lidé dříve či později zvykli a přijali to jako nedílnou součást svých životů.

3.1 Kritika počítačových her

Kromě výše zmíněných problémů s digitálními médii obecně se Spitzer zaměřuje také přímo na počítačové a konzolové hry. Tvrdí, že tyto hry děti odvádějí od učení. Tento argument používá k tomu, aby vysvětlil své tvrzení, že by rodiče neměli svým dětem pořizovat počítač.⁵⁷ Opírá se také o výzkum Thomase Fuchse a Ludgera Wößmanna, který zjišťoval, zda počítač doma vede k horším výkonům ve škole. Autoři se domnívají, že děti mohou počítač, který mají doma, používat převážně ke hraní her. V takovémto případě je to odvádí od učení, a to se negativně odráží na jejich výsledcích ve škole. Na druhou stranu výsledky ukázaly, že pokud děti počítač používají k jiným účelům, než je hraní her, například ke komunikaci přes e-mail, vyhledávání informací na internetu nebo ke spuštění výukového softwaru, jejich výkon ve škole (konkrétně byl výzkum zaměřen na matematiku a čtení) byl lepší než výkon dětí, které doma nemají k počítači přístup.⁵⁸

Spitzer však uvádí další výzkumy, které mohou podpořit jeho tvrzení, které předpokládá

⁵⁵ SPITZER, Manfred. *Digitální demence*. První, elektronické vydání. Brno: Host, 2014, s. 16. ISBN 978-80-7491-267-2.

⁵⁶ Tamtéž, 16.

⁵⁷ Tamtéž, s. 24.

⁵⁸ FUCHS, Thomas a Ludger WÖßMANN. *Computers and Student Learning*. Munich, 2004, s. 15. CESifo Working Paper. CESifo.

souvislost mezi počítačovými hrami a horšími školními výsledky. Pro zisk nevyvratitelných a skutečných závěrů je podle něj třeba provést kontrolované, randomizované studie.⁵⁹ Jako jednu z takových studií si vybral práci Hope M. Cummingsové a Elizabeth A. Vandewaterové z roku 2007. Výzkumu se účastnilo 1491 dětí ve věkovém rozpětí 10-19 let, které si vedly deníky (rozpis aktivit 24 hodin denně). U každého dítěte byl náhodně vybrán záznam jednoho všedního a jednoho víkendového dne. Výsledky ukázaly, že děti, které hrají videohry tráví o 30 % méně času čtením a o 34 % méně času děláním úkolů než děti, které videohry nehrají. Samy autorky ale uvádějí, že z výzkumu nelze určit směr účinků mezi časem stráveným hraním videoher a časem stráveným jinými aktivitami. Nelze tedy usuzovat, že kdyby hráči nehráli hry, zabývali by se v tomto čase více žádoucími aktivitami, jako jsou sociální interakce a vzdělávání. Tyto výsledky mohou být také interpretovány tak, že děti, které hrají videohry umí rychleji a efektivněji zvládat zadané úkoly a tím pádem u nich tráví méně času. Zbývající čas pak mohou věnovat právě videohrám.⁶⁰

Dále Spitzer tvrdí, že není otázkou, jestli hry ovlivňují vývoj člověka, ale jakým způsobem. Zda pozitivně či negativně.⁶¹ Příkladem zastánců pozitivního vlivu na vývoj může být práce Constance Steinkuehlerové, ve které navrhuje, že válečná hra World of Warcraft by mohla pomoci chlapcům, kteří mají problém se čtením.⁶² World of Warcraft je počítačová online hra, která umožňuje hráčům spolu komunikovat pomocí předem nachystaných chatovacích kanálů. Hráč může například uzavírat dohody, obchodovat či organizovat obranu proti nepřátelům. Kromě čtení zpráv od spoluhráčů hráči také musí číst texty související s vývojem příběhu, tedy texty, které jsou součástí hratelnosti. Spitzer však argumentuje tím, že možnost komunikace ve hře je omezená na všeobecné povely a že není možná komunikace s nepřáteli. Říká: „*Do virtuálního světa tedy můžete jen nablízko či na dálku vrhat předepsané floskule, rozhodně nemůžete napsat něco vlastního. Jestli se o to pokusíte, bude to nesrozumitelně zdeformováno. Tímto tedy hodlá pedagožka přivést chlapce k psaní*

⁵⁹ SPITZER, Manfred. *Digitální demence*. První, elektronické vydání. Brno: Host, 2014, s. 169. ISBN 978-80-7491-267-2.

⁶⁰ CUMMINGS, Hope M. a Elizabeth A. VANDEWATER. Relation of Adolescent Video Game Play to Time Spent in Other Activities. *Archives of Pediatric and Adolescent Medicine*. 2007, **161**(7), 684-689, s. 687-688.

⁶¹ SPITZER, Manfred. *Digitální demence*. První, elektronické vydání. Brno: Host, 2014, s. 170. ISBN 978-80-7491-267-2.

⁶² STEINKUEHLER, Constance, ed. *The Mismeasure of Boys: Reading and Online Videogames*. KAMINSKI, Winfred a Martin LORBER. *Gamebased Learning: Clash of Realities 2012*. 1. München: Fachhochschule Köln, 2012, s. 33-50. ISBN 978-3-86736-283-2.

a čtení.⁶³

Podotýká také, že novější verze hry již mají možnost komunikace pomocí mikrofonu a reproduktorů, tedy číst a psát ani není potřeba. Počítačová hra World of Warcraft okolo sebe od dob svého vzniku vystavěla celé popkulturní universum. Vycházejí tedy i knihy, jejichž děj se odehrává ve stejném fantaskním světě jako tato hra. Je tedy možné, že k takovýmto knihám si hráči World of Warcraft najdou cestu snáze než k literatuře probírané ve škole. Tyto knihy však Spitzer nepovažuje za dostatečně kvalitní a řadí se „*k lidem konzervativním, kteří nevěří, že vše, co je nové, musí být jen proto lepší než to staré.*“⁶⁴

Dále se Spitzer zaměřuje na sociální kontakty. Snaží se vyvrátit argument, kterým, podle jeho slov, rodiče odůvodňují koupi herní konzole: všechny děti hrají hry a kdo ne, stává se z něj outsider. Je zastáncem tvrzení, že videohry (a audiovizuální média obecně) prohlubují odcizení mezi rodiči a dětmi a zhoršují sociální dovednosti a vztahy.⁶⁵ Také varuje před násilím zobrazovaným ve hrách. Svě shrnutí kapitoly o videohrách zakončuje poněkud ironickou výzvou: „*Pokud tedy skutečně chcete, aby vaše dítě podávalo ve škole horší výkony a do budoucna se méně zajímalo o vás i o své přátele – ale jen pokud to opravdu chcete -, pak mu herní konzoli rozhodně darujte! Současně tím přispějete k nárůstu násilí v reálném světě.*“⁶⁶

Násilím ve hrách se zabývá i řada dalších vědců. Mark D. Griffiths a Nigel Hunt v roce 1995 jako jedni z prvních poukázali na vliv násilných her na agresivní chování hráčů. Ve své práci *Computer Game Playing in Adolescence: Prevalence and Demographic Indicators* jako jeden ze závěrů uvádějí, že každý pátý hráč (ze zkoumaného vzorku 387 dětí ve věku od 12 do 16 bylo hráčů 98,7 %) se přiznal k agresivnímu chování, které bylo podníceno hraním počítačových her.⁶⁷ Výzkum agrese z biologického hlediska provedli Klaus Mathiak a René Weber.⁶⁸ Výzkumu se účastnilo 13 mužů ve věku 18-26 let, kteří pravidelně hráli 14 hodin týdně počítačové hry. Pomocí přístrojů, které měřily fyziologické pochody mapovali mozkovou aktivitu během hraní akční střílečky Counter Strike. Bylo zjištěno, že násilí

⁶³ SPITZER, Manfred. *Digitální demence*. První, elektronické vydání. Brno: Host, 2014, s. 171. ISBN 978-80-7491-267-2.

⁶⁴ Tamtéž, s. 171.

⁶⁵ Tamtéž, s. 177.

⁶⁶ Tamtéž, s. 184.

⁶⁷ GRIFFITHS, Mark D. a Nigel HUNT. Computer Game Playing in Adolescence. *Journal of Community & Applied Social Psychology*. John Wiley & Sons Ltd, 1995, 5(3), 189-193, s. 192. ISSN 1099-1298.

⁶⁸ MATHIAK, Klaus a René WEBER. Toward Brain Correlates of Natural Behavior. *Human Brain Mapping*. Wiley Periodicals, Inc., 2006, 27(12), 948-956. ISSN 1097-0193.

v počítačových hrách potlačuje aktivitu v citové oblasti, a naopak posiluje aktivitu v rozumové části mozku. Nebylo však prokázáno, že by tato skutečnost měla vliv na agresivní chování ve skutečném světě.⁶⁹

Shrnutím možných negativních důsledků hraní videoher na zdraví člověka se zabývá Karel Nešpor a Ladislav Csémy ve svém článku Zdravotní rizika počítačových her a videoher⁷⁰. Svá stanoviska opírají o výzkumy, které byly v těchto oblastech provedeny. Tato rizika rozdělují do jedenácti kategorií. Jsou jimi:

- **životní styl**

Zde autoři varují před více sedavým způsobem života, než tomu bylo v minulosti. Upozorňují zejména na onemocnění pohybového systému, obezitu či kardiovaskulární nemoci.

- **pohybový systém**

Onemocnění pohybového systému souvisí s již zmiňovanou změnou životního stylu. Při hraní her na počítači se mohou objevovat bolesti šíje a zad. Autoři také zmiňují bolesti zápěstí při manipulaci s počítačovou myší.

- **obezita a jídelní návyky**

Při nadměrném hraní počítačových her může dojít k vynechávání jídla. Hráč je do hry tak zabrán, že na pravidelné stravování zapomene či jídlo posouvá do pozdních hodin. Přílišné sezení u počítače však také naznačuje nedostatek pohybu, což může na druhou stranu mít za následek přibývání hmotnosti až obezitu.

- **virtuální nevolnost, tendence riskovat a úrazy**

Toto riziko se pojí převážně se závodními hrami. Hráči mohou mít tendenci více riskovat. Úrazy mohou také nastat v důsledku narušení rovnováhy po skončení her se simulací jízdy a podobně.

- **oči**

Dlouhé hraní počítačových her zatěžuje zrak. V důsledku tohoto namáhání očí může u hráče dojít k tzv. syndromu počítačového vidění. Jedná se o dočasný stav a jeho

⁶⁹ BASLER, Jaromír a Michal MRÁZEK. *Počítačové hry a jejich místo v životě člověka*. 1. vydání. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2018, s. 83. ISBN 978-80-244-5405-4.

⁷⁰ NEŠPOR, Karel a Ladislav CSÉMY. Zdravotní rizika počítačových her a videoher. *Česká a slovenská psychiatrie*. Česká lékařská společnosti J. E. Purkyně, 2007, **103**(5), 246-250.

příznaky mohou být dvojité či rozmazané vidění, začervenání, podráždění či napětí očí. Často jsou problémy očí spojeny s bolestí hlavy.

- **epilepsie**

Autoři poukazují na vyšší výskyt epileptických záchvatů vyvolaných vizuálním podnětem s nástupem nových technologií, zejména televize a videoher. Tyto záchvaty mohou vyvolávat například blikající světla nebo rychlé střídání různých barev.⁷¹

- **vztahy, sociální dovednosti, školní prospěch**

Jak již bylo zmíněno výše, podle některých vědců dochází u dospívajících hráčů ke zhoršení kvality interpersonálních vztahů. Také může docházet k úzkosti v sociálních vztazích. Dále počítačové hry mohou odvádět děti od učení a tím vést ke zhoršení prospěchu.

- **Násilí**

Autoři pokládají za největší riziko takové násilí, které je snadno napodobitelné v reálném životě. Dále připomínají tendenci dětí napodobovat to, s čím se setkávají. Poukazují například na desenzitizaci (snížení citlivosti) vůči krvi u dospívajících, protože se mohou snižovat zábrany při používání násilí na sobě či druhých.

- **návyková rizika**

Toto riziko vzniká při nadměrnému věnování se počítači. U takovýchto lidí byly zjištěny duševní poruchy, konflikty ve vztazích či syndrom vyhoření. Autoři tyto příznaky přirovnávají k patologickému hazardnímu hráčství. Zmiňují také internetovou závislost, jejíž projevy mohou být selhávání ve škole a problémy v rodinných i dalších vztazích. Jiný výzkum přinesl termín „excesivní hraní počítačových her a videoher“. Týkal se dětí od 11 do 14 let a výsledky dětí, u kterých se tato porucha vyskytovala ukazovaly na zhoršenou schopnost soustředění se na školní povinnosti, jiné komunikační vzorce a odlišné způsoby zvládnání negativních emocí.⁷²

⁷¹ SHOJA, Mohammadali M., R. Shane TUBBS, Armin MALEKIAN, Amir Hossein Jafari ROUHI, Mohammad BARZGAR a W. Jerry OAKES. Video game epilepsy in the twentieth century. *Child's Nervous System*. 2007, **23**(3), 256-257, s. 267. DOI: 10.1007/s00381-006-0285-2. ISSN 02567040.

⁷² GRÜSSER, Sabine M., Ralf THALEMANN, Ulrike ALBRECHT a Carolin N. THALEMANN. Excessive computer usage in adolescents - A psychometric evaluation. *Wiener klinische Wochenschrift*. Wien: Springer

- **Zneužívání alkoholu, drog a patologické hráčství**

Podle autorů se nadměrné hraní počítačových her řadí k patologickému hazardnímu hráčství a tvrdí, že jedna návyková nemoc může přejít v druhou. Varují také před tolerantnějším postojem k alkoholu a marihuaně, který se u dospívajících může objevit po skončení hraní násilné hry.

- **Další zdravotní a psychologická rizika**

Zde autoři řadí například problémy spojené se stresem, který může hraní počítačových her vyvolat. Může to být vysoký krevní tlak, snížená pohyblivost nebo tendence více riskovat.⁷³

publishing house Vienna, 2005, **117**(5-6), 188-195. DOI: 10.1007/s00508-005-0339-6. ISSN 00435325.

⁷³ NEŠPOR, Karel a Ladislav CSÉMY. Zdravotní rizika počítačových her a videoher. *Česká a slovenská psychiatrie*. Česká lékařská společnosti J. E. Purkyně, 2007, **103**(5), 246-250.

4 Žánry počítačových her a hry s tématem skutečných událostí

Pojem počítačová hra jsem již vysvětlila v první kapitole. Nyní se zaměřím na počítačové hry, které byly vytvořeny podle skutečných událostí. Uvedu nejznámější příklady těchto her a rozdělím je do základních kategorií. V empirické části této práce se zaměřím na tyto kategorie, tedy herní žánry, a pokusím se stanovit, jaké herní žánry jsou pro hráče nejatraktivnější.

Když se řekne počítačová hra, většina lidí si vybaví virtuální fantaskní svět, ve kterém je možné být prakticky kýmkoli a dělat věci, v reálném světě nemyslitelné. U mnohých her se ale můžeme setkat i se záměrem hráči přiblížit realističtější svět z dob minulých. Vznikají tedy hry, které jsou zasazeny do skutečných historických období. Nedá se samozřejmě mluvit o zcela dokonalé rekonstrukci historických událostí či přesném napodobení prostředí (pomineme-li interaktivní počítačové simulace, které si na věrnosti prostředí zakládají). Počítačové hry vznikají za účelem hráče pobavit a tím také mají tendence příběh do jisté (často značné) míry přibarvit a dodat mu na akčnosti.

S historickými tématy se můžeme setkat v mnoha počítačových hrách. Tyto hry mají různé mechaniky, různé způsoby vyprávění příběhu a odkrývání vytvořeného světa. Jsou také zaměřené na jiné publikum. Pro účely této práce se rozdělím počítačové hry podle žánrů.

Rehbein a kol. v rámci svého výzkumu z roku 2016⁷⁴, který se zabýval otázkou, zda mohou mít preference v herních žánrech vliv na čas strávený hraním, vymezil osm hlavních herních žánrů:

1. Kognitivně-dovednostní
2. Sportovní
3. Závodní
4. Simulace
5. RPG (hry na hrdiny)
6. Střílečky
7. Strategie

⁷⁴ REHBEIN, Florian, Andreas STAUDT, Michael HANSLMAIER a Sören KLIEM. Video game playing in the general adult population of Germany. *Computers in Human Behavior*. 2016, (55), 729-735. DOI: 10.1016. ISSN 0747-5632.

8. Adventury

Každý z těchto žánrů obsahuje ještě několik subžánrů. V publikaci též uvádí nejznámější příklady počítačových her pro každý z nich. Také dodává, že hra nemusí spadat pouze pod jeden žánr, ale může mít znaky i více žánrů.⁷⁵

Následující podkapitoly budou věnovány seznámení s herními žánry, ve kterých najdeme nejznámější počítačové hry s historickou tematikou.

4.1 Simulace

Hry, které se označují jako simulace „*napodobují reálné scénáře ze života, sportu, ekonomiky apod.*“⁷⁶ Cílem simulací je tedy co nejpřesnější zobrazení určité činnosti nebo jevu.⁷⁷ Podle Rehbeina a kol. můžeme simulace rozdělit na konstrukce - např. *Rollercoaster Tycoon*, kde hlavním cílem hry je budování a spravování zábavního parku. Dále zde najdeme simulace života. Nejznámějším příkladem takovýchto her je série *The Sims*, kde si hráč vytváří vlastní postavu a prožívá její život. Se simulacemi života úzce souvisí i subžánr business simulace, který se zaměřuje na management a řízení podniků. Velice populární hru autoři zařadili do tzv. sandboxové simulace, tedy programu bez příběhu, který by vytvořil autor hry. To znamená, že hráč má volnou ruku ve tvoření svého vlastního světa a příběhu.⁷⁸ Posledním zmíněným subžánrem je letecký simulátor. Mezi tyto simulátory patří například multiplayerová online hra *World of Warplanes*.⁷⁹ Tato hra by se však také dala zařadit do subžánru, který tato kategorizace opomíjí, a to bojové simulátory. Kromě simulace létání nabízí hra *World of Warplanes* také možnost střílet po nepřátelských letadlech, což ji řadí mezi další bojové tituly, jako jsou *World of Tanks* (simulace řízení tanku a boje) nebo *War Thunder* (další letecký simulátor). Tyto tři poslední hry dávají hráčům možnost „řídít“

⁷⁵ REHBEIN, Florian, Andreas STAUDT, Michael HANSLMAIER a Sören KLIEM. Video game playing in the general adult population of Germany. *Computers in Human Behavior*. 2016, (55), 729-735. DOI: 10.1016. ISSN 0747-5632.

⁷⁶ BASLER, Jaromír a Michal MRÁZEK. *Počítačové hry a jejich místo v životě člověka*. 1. vydání. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2018, s. 23. ISBN 978-80-244-5405-4.

⁷⁷ PHAN, H. M. Video Gaming Trends: Violent, Action/Adventure Games are Most Popular. *Software Usability Research Laboratory* [online]. 2011 [cit. 2020-05-18]. Dostupné z: <http://usabilitynews.org/video-gaming-trends-violent-actionadventure-games-are-most-popular/>

⁷⁸ BRESLIN, Steve. The History and Theory of Sandbox Gameplay. *Gamasutra: The Art & Business of Making Games* [online]. London: Informa PLC Informa UK Limited, 2009 [cit. 2020-05-18]. Dostupné z: https://www.gamasutra.com/view/feature/132470/the_history_and_theory_of_sandbox_.php

⁷⁹ REHBEIN, Florian, Andreas STAUDT, Michael HANSLMAIER a Sören KLIEM. Video game playing in the general adult population of Germany. *Computers in Human Behavior*. 2016, (55), 729-735. DOI: 10.1016. ISSN 0747-5632.

modely skutečných historických válečných vozidel a letadel, proto je můžeme pokládat za hry, inspirované historií.

4.2 RPG

Zkratka RPG vznikla z anglického výrazu *role-playing game*, což můžeme přeložit jako hra na hrdiny. Jak název napovídá, hlavním prvkem tohoto žánru je hrdina neboli postava, za kterou hráč hraje. Plněním dílčích cílů a postupováním herním virtuálním světem získává hrdina body, které mu pomáhají vylepšit či získat nové schopnosti a dovednosti. Patří sem jak hry pro jednoho hráče (*singleplayer*), tak i hry pro víc hráčů (*multiplayer*). Specifickým *multiplayerovým* subžánrem je MMORPG (z angl.: *Massively multiplayer on-line role playing game*). Jedná se o on-line RPG hry, které hrají hráči z celého světa prostřednictvím internetové sítě.⁸⁰ Typickým představitelem je hra World of Warcraft, která má miliony fanoušků po celém světě.⁸¹ Další subžánr, který je také on-line je nazván MOBA (z angl. *Multiplayer on-line battle arena*). Zde proti sobě hrají dva týmy, obvykle po pěti hráčích, kde každý hráč ovládá jednu virtuální postavu. Vše se odehrává v reálném čase. Nejznámější hry subžánrů MOBA jsou hry League of Legends nebo DOTA 2. Tyto hry obsahují také prvky strategických her, je možné je tedy zařadit i do tohoto žánru, ale více uznávané je jejich řazení do mezi RPG, jelikož RPG prvky převažují.⁸²

Příkladem *singleplayer* RPG hry může být hra Kingdom Come: Deliverance od českého herního studia Warhorse. Jedná se o realistické historické RPG s propracovaným zpracováním středověkých reálií.⁸³ Děj hry se odehrává v českých zemích na začátku 15. století za vlády Václava IV. Cílem tvůrců bylo vytvořit co nejrealističtější vyobrazení středověku. Příběh, jehož hlavním hrdinou je Jindřich, syn kováře ze Stříbrné Skalice, je smyšlený a balancuje mezi historickou věrností a hratelností (atraktivitou pro hráče). Hlavní hrdina se však během své cesty setkává se skutečnými historickými osobnostmi, jako je

⁸⁰ BASLER, Jaromír a Michal MRÁZEK. *Počítačové hry a jejich místo v životě člověka*. 1. vydání. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2018, s. 21. ISBN 978-80-244-5405-4.

⁸¹ WoW Down to 7.1 Million Subscribers. *MMO Champion* [online]. MagicFind, Inc. [cit. 2020-07-14]. Dostupné z: <https://www.mmo-champion.com/content/4878-WoW-Down-to-7-1-Million-Subscribers>

⁸² BASLER, Jaromír a Michal MRÁZEK. *Počítačové hry a jejich místo v životě člověka*. 1. vydání. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2018, s. 21. ISBN 978-80-244-5405-4.

⁸³ SLAVÍK, Jan. Kingdom Come: Deliverance - recenze. *GAMES.CZ* [online]. Praha: TISCALI MEDIA, a.s. [cit. 2020-07-14]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/recenze/kingdom-come-deliverance-recenze-309248>

například markrabě Jošt Moravský z dynastie Lucemburků.⁸⁴ Hra také obsahuje kodex, který obsahuje další historické informace o tehdejších reáliích, územích, postavách a dalším.⁸⁵

4.3 Střílečky

Střílečky (z angl. *shooter*) neboli akční hry je žánr, kde hlavním úkolem hráče je zneškodnění protivníka. Tito protivníci mohou být řízeni počítačem, tzv. *singleplayer* hra nebo mohou být řízeni jinými hráči, tzv. *multiplayer* hra. Střílečky mohou být rozděleny do dvou subžánrů podle pohledu na dění ve hře.

Prvním subžánrem je TPS (*Third person shooter*), kde „je obraz tvořen pohledem za zády virtuálního hráče“⁸⁶ Příkladem TPS hry může být česká hra Mafie, která je také často uváděna jako akční adventura.⁸⁷ Tato hra je zasazena do Spojených států amerických v období třicátých let dvacátého století. Příběh je zcela fiktivní, ale jeho důležitou součástí je jízda v autech. Tyto jízdni modely jsou autentické době, kdy se příběh odehrává, a jsou téměř přesnými replikami tehdejších vozidel.

Druhý subžánr se nazývá FPS (*First person Shooter*), v překladu střílečka z první osoby. Hráč tedy vidí prostředí z pohledu postavy, kterou ovládá, a zpravidla vidí pouze ruce této postavy, které drží zbraň nebo jiný herní prvek.⁸⁸ Jednou z nejhranějších FPS her je hra s názvem Call of Duty: Modern Warfare.⁸⁹ Tato akční hra vydaná je součástí série Call of Duty, která se v prvních třech dílech zaměřuje na období druhé světové války.⁹⁰ Klade důraz především na týmovou spolupráci v boji. Hráče doprovází větší či menší jednotka, se kterou

⁸⁴ SCHMIDT, Ondřej. Středověk v Kingdom Come. Co je skutečnost a co fikce?. *Zprávy z MUNI* [online]. Brno: Masarykova univerzita, 2005 [cit. 2020-07-15]. ISSN 2571-4198. Dostupné z: <https://www.em.muni.cz/vite/10352-stredovek-v-kingdom-come-co-je-skutecnost-a-co-fikce>

⁸⁵ NEUMANN, Miroslav. Representation of Medieval Realia in PC game. *Czech-Polish Historical & Pedagogical Journal*. Brno: Masaryk University, Faculty of Education, 2019, 11(2), 69-76, s. 69. DOI: 10.5817/cphj-2019-020. ISSN 1803-6546.

⁸⁶ BASLER, Jaromír a Michal MRÁZEK. *Počítačové hry a jejich místo v životě člověka*. 1. vydání. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2018, s. 26. ISBN 978-80-244-5405-4.

⁸⁷ WOLPAW, Erik. Mafia Review. *GameSpot* [online]. San Francisco: CBS Interactive Inc., 2007 [cit. 2020-05-28]. Dostupné z: <https://www.gamespot.com/reviews/mafia-review/1900-2879254/>

⁸⁸ BASLER, Jaromír a Michal MRÁZEK. *Počítačové hry a jejich místo v životě člověka*. 1. vydání. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2018, s. 25. ISBN 978-80-244-5405-4.

⁸⁹ BRANDT, Tyler. Call of Duty: Modern Warfare Is the Most Popular Game of 2019. Here's Why. *Foundation for Economic Education* [online]. Atlanta: Foundation for Economic Education [cit. 2020-06-29]. Dostupné z: <https://fee.org/articles/call-of-duty-modern-warfare-is-the-most-popular-game-of-2019-here-s-why/>

⁹⁰ HAJDA, Patrik. Znáte kompletní historii série Call of Duty? Pokud ne, film CODumentary vám vše objasní. *GAMES.CZ* [online]. Praha: TISCALI MEDIA, a.s. [cit. 2020-06-29]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/novinky/znate-kompletni-historii-serie-call-of-duty-pokud-ne-film-codumentary-vam-vse-objasni-301369>

plní rozkazy velitele. V této jednotce mohou být jak postavy ovládané počítačem (v *singleplayer* módu), tak postavy ovládané jinými hráči (*multiplayer* mód). Příběh je smyšlený, ale hra simuluje prostředí prvních linií Spojenců, kteří bojují proti nacistům. První díl nabízí hráči tři kampaně, kdy má možnost hrát za amerického, britského a sovětského vojáka.⁹¹

Další velmi známá FPS série z prostředí druhé světové války se jmenuje Medal of Honor. Tvůrci série se zaměřili především na autentický prožitek vojenských misí. Historik a mediální teoretik Adam Chapman ve své publikaci *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*⁹² napsal o čtvrtém díle Medal of Honor: Frontline:

„Dozvídám se, že je 6. června 1944, 6:35 ráno, hned u pobřeží Normandie. Nebe je šedivé, voda trochu neklidná. Ostatní vojáci choulící se ve vylod'ovacím člunu vypadají vyděšeně. Předě mnou si jeden z nich nervózně poklepává puškou o podlahu. Velící hlas křičí: „Uvolněte rampu, třicet vteřin!“ Najednou slyším hvízdání vzdálených dělostřeleckých granátů, kterému odpovídají blízké zvuky nárazů a proudy vody. Vojáci sebou trhají při každém výbuchu. Posádka blízkého člunu do jednoho padá, všichni jsou zranění nebo mrtví, zasaženi nepřátelským stíhacím letounem. Projíždíme kolem nich. Náš transport s nárazem zastaví. Rampa klesá za zvuku dělostřelby a odrážející se kulometné palby. Najednou jsme pod vodou. Všude kolem jsou vojáci. Někteří mrtví, někteří zápasící se zraněním a voda se plní krví a svišticími kulkami, které po sobě zanechávají spirálovité vzory. (...) Odložil jsem ovladač a seděl téměř bez dechu. Obrátil jsem se na svého přítele, který mi hru ukázal a teď dychtivě čekal, až uslyší moji reakci. Pár minut jsme spolu seděli, alespoň do jisté míry ovlivnění pocitem bezmoci, na který jsme nebyli u hraní her zvyklí, a vzrušeně diskutovali o tom, jak musel být Den D strašný a plný násilí a jaký obrovský projekt to byl. (...) Nabídlo nám to něco, co se nedalo jasně vyjádřit, ale to něco bylo jiné než naše obvyklá setkání s minulostí. Nečetli jsme o historii ani jsme ji neviděli. Místo toho jsme ji hráli.“⁹³(překlad

⁹¹ REDAKCE GAMES.CZ. Call of Duty - Recenze. GAMES.CZ [online]. Praha: TISCALI MEDIA, a.s. [cit. 2020-06-29]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/recenze/call-of-duty-recenze-49465>

⁹² CHAPMAN, Adam. *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. 1st Edition. New York: Routledge, 2016. ISBN 978-1-315-73206-0.

⁹³ Angl. orig.: „I am told it is June the 6th 1944, 6.35am, just off the coast of Normandy. The sky is gray, the water a little choppy. The other soldiers huddling in the landing craft all look scared. Ahead, one of them nervously taps his rifle against the floor. A commanding voice shouts 'Clear the ramp, thirty seconds!' Suddenly I hear the whistling of distant artillery shells answered nearby by crumps of impact and jets of water. Soldiers flinch with each explosion. The occupants of another close-by landing craft all fall injured or dead, strafed by a swooping enemy fighter-plane. We speed past. With a bang our transport stops. The ramp lowers

vlastní).

Dnem D, v tomto případě vylodění v Normandii, a následnou bitvu najdeme také ve hře z roku 2018 *Post Scriptum*. Tato hra je na pomezí žánrů FPS a strategie a zaměřuje se především na historickou přesnost, velké bitvy, potřebu soudržnosti a týmovou práci hráčů. Na rozdíl od předchozí hry je zde možnost hrát i za příslušníka jednotek německé armády jako je Wehrmacht nebo Waffen-SS.⁹⁴

4.4 Strategie

U strategických her se klade důraz především na strategické myšlení. Hráč má na začátku hry určité virtuální vstupy, kterými mohou být město, základna nebo území. O tyto vstupy se musí starat a ekonomicky je rozvíjet. Na hrací ploše, která je většinou zobrazena z ptačí perspektivy, se nacházejí protivníci, kteří mají stejný cíl jako hráč – většinou jde o ekonomickou a územní expanzi. Tito protivníci mohou být buď řízeni počítačem (*singleplayer*), nebo jinými hráči (*multiplayer*).⁹⁵

Strategie mohou být také rozděleny do subžánrů. Prvním z nich jsou budovatelské strategie⁹⁶, které mohou spadat také do kategorie konstrukčních simulací, které jsou zmiňovány výše. Jedná se o simulace budování měst, dopravních sítí a podobně.

Dále sem patří tahové strategie a real-time strategie. U obou subžánrů se většinou jedná jak o budování, tak o boj s protivníky. Rozdílem je, že u tahové strategie má hráč k promyšlení svého následujícího kroku neomezený čas, zatímco taktizování u real-time strategií probíhá u všech hráčů současně a v reálném čase.⁹⁷

Tahové strategie často čerpají inspiraci z deskových her. Tento typ hry se odehrává po tazích nebo kolech. Jednou z nejznámějších tahových strategií je série her s názvem *Civilizace*, jejíž

to the sound of artillery and ricocheting machine-gun fire. Suddenly we are underwater. There are soldiers, some dead, some struggling with wounds and the water is filled with blood and whizzing bullets that leaving spiraling patterns in their wake. (...) I put down the controller and sat back almost feeling breathless, turning to my friend who had shown me the game and was waiting eagerly to hear my reaction. We sat for a few minutes, inspired at least partly by the sense of disempowerment we were unused to games instilling in us and excitedly discussed how terrible and violent D-Day must have been and what a massive undertaking it was. (...) It had offered us something we couldn't express, but it was something different to the ways we normally engaged the past. We hadn't read history or seen history. Instead, we had played it.

⁹⁴ What is *Post Scriptum*?. *Post Scriptum* [online]. Thourie: Periscope Games, 2018 [cit. 2020-07-14]. Dostupné z: <http://postscriptumgame.com/the-game/>

⁹⁵ BASLER, Jaromír a Michal MRÁZEK. *Počítačové hry a jejich místo v životě člověka*. 1. vydání. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2018, s. 26-27. ISBN 978-80-244-5405-4.

⁹⁶ Tamtéž, s. 27.

⁹⁷ Tamtéž, s. 27.

první díl vydala společnost MicroProse již z roku 1991.⁹⁸ Tato hra má velice široký časový záběr. Odehrává se od roku 4000 př. n. l. a pokračuje až do blízké budoucnosti. Hlavním cílem je vybudování civilizace během tohoto dlouhého období, proto může být také řazena do subžánrů budovatelských strategií. Hráč se setkává s jinými civilizacemi, se kterými bojuje, obchoduje či spolupracuje. Ty mohou být řízeny jak počítačem, tak jinými hráči. Hrací plocha nabízí jak skutečné mapy světa, tak i mapy, nadefinované samotným hráčem.

Příkladem real-time strategie může být hra *Company of Heroes*, jejíž děj se odehrává v době druhé světové války. Hráč velí dvěma americkým jednotkám v bitvě o Normandii a následném osvobození Francie (operace Overlord a operace Cobra). Cílem hry je zabírání strategicky výhodných území, získávání zdrojů, stavění základen, vytváření nových jednotek a porážka nepřátel. Vedle *singleplayer* módu má hra stejně jako *Civilizace* i možnost *multiplayeru*. Tento mód rozšiřuje hráči možnosti. Může například bojovat na straně Němců, což v kampani pro jednoho hráče není možné.⁹⁹

Některé strategické hry však mohou kombinovat prvky obou subžánrů. Příkladem může být série *Total War*, která kombinuje tahovou strategii, kdy hráč přemísťuje bojové jednotky, získává zdroje či spravuje svá území, s bojovými taktikami v reálném čase. Hry z této série se odehrávají na pozadí skutečných historických událostí z různých časových období. Ku příkladu třetí díl série s názvem *Rome: Total War* se zaměřuje na helénistické období neboli období dynamické expanze Římské republiky v Itálii a okolí od roku 280 př. n. l. do roku 1 př. n. l. Hra klade velký důraz na historickou přesnost – chronologickou, etnickou i geografickou – a tím nabývá celosvětového významu. Tato snaha o uspokojení i těch nejzarytějších fanoušků historie občas naráží na záměr herního studia vytvořit hru, kterou by si podle developerů užilo co nejvíce lidí. Dochází tedy k jistému kompromisu mezi edukačním a zábavním účelem počítačových her.¹⁰⁰

⁹⁸ EDWARDS, Benj. *The History of Civilization. Gamasutra: The Art & Business of Making Games* [online]. London: Informa PLC Informa UK Limited, 2009 [cit. 2020-06-30]. Dostupné z: https://www.gamasutra.com/view/feature/1523/the_history_of_civilization.php

⁹⁹ REDAKCE GAMES.CZ. *Company of Heroes CZ - mega-recenze. GAMES.CZ* [online]. Praha: TISCALI MEDIA, a.s. [cit. 2020-07-14]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/recenze/company-of-heroes-cz-mega-recenze-49551>

¹⁰⁰ GHITA, Cristian a Georgios ANDRIKOPOULOS. *Total War and Total Realism: A Battle for Antiquity in Computer Game History*. LOWE, Dunstan a Kim SHAHABUDIN. *Classics for All: Reworking Antiquity in Mass Culture*. 1. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2009, s. 109-127. ISBN 978-1-4438-0120-1.

4.5 Adventury

Pojmenování adventura vzniklo z anglického výrazu *adventure games*, tedy dobrodružné hry. Tento žánr klade velký důraz na příběh, který se rozvíjí dále na základě toho, že hráč plní úkoly či řeší různé hádanky a rébusy.¹⁰¹ Můžeme se setkat s akčními, bojovými, hororovými adventurami, ale i arkádami, jako je například známá hra Pac-Man nebo tzv. plošinovkami, jejichž nejznámějším představitelem je hra *Super Mario*.¹⁰²

I v tomto žánru najdeme tituly, inspirované historickými událostmi či určitým historickým obdobím. Nejznámějším příkladem je série akčních adventur *Assassin's Creed*, jejíž jednotlivé díly se odehrávají v různých časových obdobích. Příběh je vždy čistě fiktivní, no hráč má díky konceptu otevřeného světa možnost poznávat vybraná prostředí. V těchto hrách lze najít přesné modely měst jako jsou Jeruzalém a Damašek¹⁰³ v prvním díle série či Řím, Konstantinopol (dnešní Istanbul), Havana, New York, Paříž, Londýn, Gíza a Athény v dílech dalších.¹⁰⁴ Tvůrci této série vydali také výukové módy (angl. název *Discovery Tour*) ke hrám *Assassin's Creed: Origins* a *Assassin's Creed: Odyssey*, které umožňují hráči volně se procházet starověkým Egyptem, respektive starověkým Řeckem a dozvídat se o historii těchto zemí skrze sérii komentovaných virtuálních prohlídek.¹⁰⁵ Tyto prohlídky jsou rozděleny do tematických okruhů. Hráč má tedy možnost prozkoumat oblasti filozofie, architektury, mytologie, válek či každodenního života.¹⁰⁶

Do kategorie adventur se řadí také hra *Attentat 1942*.

¹⁰¹ BASLER, Jaromír a Michal MRÁZEK. *Počítačové hry a jejich místo v životě člověka*. 1. vydání. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2018. ISBN 978-80-244-5405-4.

¹⁰² REHBEIN, Florian, Andreas STAUDT, Michael HANSLMAIER a Sören KLIEM. Video game playing in the general adult population of Germany. *Computers in Human Behavior*. 2016, (55), 729-735. DOI: 10.1016. ISSN 0747-5632.

¹⁰³ MOSS, Richard. *Assassin's Creed*. *Polygon* [online]. Voxmedia [cit. 2020-05-25]. Dostupné z: <https://www.polygon.com/features/2018/10/3/17924770/assassins-creed-an-oral-history-patrice-desilets>

¹⁰⁴ *Assassin's Creed (Series)*. *Fandom* [online]. San Francisco: Fandom, Inc., 2016 [cit. 2020-05-26]. Dostupné z: [https://wiki.assassinscreed.fandom.com/wiki/Assassin%27s_Creed_\(series\)](https://wiki.assassinscreed.fandom.com/wiki/Assassin%27s_Creed_(series))

¹⁰⁵ *Discovery Tour: Ancient Egypt*. *Fandom* [online]. San Francisco: Fandom, Inc., 2016 [cit. 2020-05-27]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Discovery_Tour:_Ancient_Egypt

¹⁰⁶ *Discovery Tour: Ancient Greece*. *Fandom* [online]. San Francisco: Fandom, Inc., 2016 [cit. 2020-05-27]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Discovery_Tour:_Ancient_Greece

5 Attentat 1942

Jak již bylo zmíněno výše, hra Attentat 1942 patří mezi adventury. Jedná se o komerční verzi výukové hry Československo 30-89: Atentát. Tato hra je tedy na pomezí mezi výukovou a komerční hrou. Postupné odkrývání příběhu je založeno na interaktivních komiksech, autentických záběrech, hraných filmových rozhovorech a logických minihrách. Postavy i příběh jsou fiktivní, byly však založeny na historickém výzkumu a svědectvích.¹⁰⁷

Původně byla hra vyvinuta na Filosofické a Matematicko-fyzikální fakultě Univerzity Karlovy ve spolupráci s Ústavem pro soudobé dějiny Akademie věd České republiky. Od roku 2020 je vývoj přesunut do videoherního studia Charles Games, které je složeno z původních tvůrců hry.¹⁰⁸

Jako hlavní rysy hry autoři uvádějí autentické historické záběry, adventury založenou na dialozích, filmové zpracování rozhovorů s 8 různými pamětníky, interaktivní komiksy, atmosférické a náročné minihry a fakt, že je hra založena na historickém výzkumu a svědectvích.¹⁰⁹

Ve hře Attentat 1942 hráč zaujímá roli vnuka/vnučky Jindřicha Jelínka, který byl těsně po atentátu na zastupujícího říšského protektora Reinharda Heydricha odveden gestapem. Propuštěn byl až po válce. Úkolem hráče je zjistit, proč se tak stalo. Hra se tedy nezaměřuje na období heydrichiády jako na celek nebo z pohledu politických autorit, ale zabývá se pohledem „obyčejných lidí“. Jeden z jejích autorů, hlavní herní designér a vedoucí projektu Vít Šisler z Filosofické fakulty Univerzity Karlovy o hře uvedl: „*V počítačových hrách s válečnou tematikou většinou chybí perspektiva civilistů. Attentat 1942 ukazuje válku a nacistickou okupaci z pohledu obyčejných lidí.*“¹¹⁰

O autentičnost dobového prožitku se staral mimo jiné i Ústav pro soudobé dějiny Akademie věd České republiky. Marie Černá z tohoto Ústavu, která se na vzniku hry podílela, řekla: „*Za každou postavou, epizodou, osobním dokumentem nebo předmětem v příběhu stojí podrobné studium zdrojů a dobových materiálů.*“¹¹¹

¹⁰⁷ CHARLES GAMES. *Attentat 1942* [software]. 2017 [cit. 2020-07-15]. Dostupné z: https://store.steampowered.com/app/676630/Attentat_1942/

¹⁰⁸ Tamtéž

¹⁰⁹ CHARLES GAMES. *Attentat 1942*. *Attentat 1942* [online]. Praha: Charles Games, 2017 [cit. 2020-07-15]. Dostupné z: <http://attentat1942.com/press/>

¹¹⁰ Attentat 1942 vyšel na Steamu. *Matfyz* [online]. Praha: Matematicko-fyzikální fakulta Univerzity Karlovy [cit. 2020-07-17]. Dostupné z: <https://www.matfyz.cz/clanky/1031-attentat-1942-vysel-na-steamu>

¹¹¹ Tamtéž

5.1 Klasifikace hry Attentat 1942

V první kapitole je zmíněno několik kritérií, podle kterých lze klasifikovat hry. S ohledem na vnější aspekty můžeme hru Attentat 1942 zařadit podle psychické funkce mezi hry kognitivní – hráč si o hře a jejím příběhu vytváří názor, ale i hry emotivní – hra vyvolává u hráče určité pocity, emocionální reakce. Dále hru můžeme podle schopností a dovedností, které jsou k jejímu hraní potřeba, zařadit mezi intelektové hry – rozvíjí paměť, logické myšlení. Je to také hra individuální, není navržena, aby ji hrálo více hráčů najednou.

5.1.1 Zařazení podle R. Cailloise

Vezmeme-li v potaz Cailloisovo rozdělení her, které je popsáno v první kapitole (Tabulka 1), můžeme hru Attentat 1942 zařadit mezi hry mimetické. Hráč na sebe bere roli, předstírá, že je někdo jiný a nehraje sám za sebe.

Pokud se zaměřím na Frascovu interpretaci Cailloisova řazení, kterou aplikuje na počítačové hry, hra Attentat 1942 se řídí principem ludus. Má jasně daný cíl hry – zjistit co se dědečkovi stalo v době heydrichiády. Má také danou lineární strukturu, kterou se hráč řídí, jednotlivé mise se před ním objevují v závislosti na vývoji příběhu hry. I když hru jako celek nelze prohrát, pouze zdárně ukončit, samotné mise končí buď úspěchem a možností posunout se dál, nebo neúspěchem, kdy je nutné misi opakovat.

5.2 Aspekty hry Attentat 1942

5.2.1 Technologický aspekt

Attentat 1942 je příběhová lineární hra. Hráči jsou postupně odkrývány další části příběhu. To závisí na tom, jak dobře hráč splní jednotlivé mise. Tyto mise může v případě nezdaru nebo pro získání více informací opakovat. V každé misi hráč získá určité informace, které se zapisují do virtuálního notesu a pomáhají hráči dávat příběh dohromady.

Mise většinou sestávají z hraného filmového rozhovoru, který určuje jejich další průběh. Hráč má na obrazovce k dispozici několik vět, ze kterých si může vybrat. Podle toho, na jakou větu klikne mu pamětníci odpovídají. Prostřednictvím těchto rozhovorů se hráč snaží získat co nejvíce informací. Může se také stát, že hráč vybere větu, která rozhovor ukončí a on se nedozví nic. Další částí mise je interaktivní černobílý komiks. Jím jsou vyobrazeny vzpomínky pamětníků. Hráč děj komiksu posouvá pomocí kliknutí na bubliny s textem. Tyto

komiksy obsahují také logické minihry, které zasahují do děje. Příkladem může být schovávání protiněmeckých letáků před gestapem hned za začátku hry. Hráč musí určit, kam má jeho babička letáky nejlépe schovat, aby je gestapo při prohledávání bytu nenašlo. Pokud určí správné místo a gestapo letáky nenajde, získá hráč mince. Ty potom dávají hráči možnost opakovat jednotlivé mise, pokud se nedozvěděl vše, co potřeboval. Minihry jsou hrány metodou *point and click* (v překladu ukaž a klikni), to znamená, že hrací plocha nabízí určité předměty, na které hráč může kliknout a spustí tím nějakou akci.

Filmové záběry a komiksy s minihrami jsou doplňovány autentickými záběry z období Protektorátu. Během vzpomínání pamětníků se na obrazovce objevují například záběry na německé vojáky či tehdejší noviny.

5.2.2 Narativní aspekt

„Zjistíte, že vašeho dědečka zatklo gestapo krátce po atentátu na Reinharda Heydricha, zastupující říšský protektor a jeden z hlavních strůjců holokaustu. Nedaří se vám však zjistit důvod jeho zatčení. Jakou roli v atentátu hrál? Proč se o tom nezmínil své rodině? Byl statečný nebo naopak nesmyslně riskoval životy svých blízkých tím, že se přidal k odboji?“¹¹²(překlad vlastní)

Děj hry *Attentat 1942* se odehrává jak v přítomnosti, tak i v období Protektorátu Čechy a Morava, které je zprostředkováno pomocí vzpomínek postav ve hře. Cílem hráče je zjistit proč dědečka Jindřicha Jelínka gestapo zatklo a co měl společného s atentátem na Reinharda Heydricha 27. května 1942.

Hráč během hry zjišťuje okolnosti zatčení a postupně odkrývá celou pravdu pomocí rozhovorů s pamětníky, jako jsou babička Ludmila, která se se svým manželem znova sešla až po válce, nebo tehdejší Jindřichovi přátelé.¹¹³

5.2.3 Osobní aspekt

Během hry se v levém horním rohu objevují hesla, která se posléze ukládají do encyklopedie, která se nachází v hlavním menu hry. Tato hesla jsou postupně doplňována podle témat, které se ve hře v danou chvíli objevují. Jsou rozříděna podle abecedy a po rozkliknutí se

¹¹² CHARLES GAMES. *Attentat 1942*. *Attentat 1942* [online]. Praha: Charles Games, 2017 [cit. 2020-07-15]. Dostupné z: <http://attentat1942.com/press/>

¹¹³ CHARLES GAMES. *Attentat 1942* [software]. 2017 [cit. 2020-07-15]. Dostupné z: https://store.steampowered.com/app/676630/Attentat_1942/

vybraného hesla se zobrazí stručný popis. Hráč má k této encyklopedii přístup kdykoli během hry.

Minihry testují hráčovo logické myšlení, ale i povědomí o dějinách. Hráč musí například určovat, které věci by postavu při prohlídce bytu gestapem nedostaly do problémů. Hráč kliká na jednotlivé věci, u kterých se zobrazí popisek a rozhoduje, zda má předmět zničit nebo si ho ponechá. Po výběru hra tuto věc zařadí mezi věci neutrální, problémové, závadové a život ohrožující a nabídne vysvětlení, proč tomu tak bylo.

6 Empirická část

Původním záměrem této práce bylo zmapování povědomí žáků středních škol o hře Attentat 1942, jejich názorů na vliv na zájem o současné dějiny. Ve světle koronavirové krize a z ní plynoucích omezení (zejména uzavření škol) mi nebylo umožněno získat odpovídající počet subjektů pro relevantní výzkum. Závěry vycházející ze znalosti hry Attentat 1942 budou tedy tvořit pouze část hlavního výzkumu.

Hlavní výzkum se bude týkat her s historickou tematikou obecně a jejich vlivem na zájem mladých lidí o dějiny. Nezaměřuje se tedy konkrétně na hru Attentat 1942 ani pouze na současné dějiny, ale i na historii všeobecně.

6.1 Metodologie výzkumu

V empirické části práce se budu věnovat kvantitativnímu šetření provedenému pomocí dotazníků vyplněných respondenty.¹¹⁴ Hlavním cílem tohoto šetření je zjistit, jestli a případně jak mají hry s historickou tematikou vliv na zájem mladých lidí o dějiny. Práce se zaměří na odpovědi reprezentativního vzorku 150 mladých lidí ve věku od 15 do 30 let.

Dále se budu zabývat otázkami, jaké herní žánry jsou pro hráče nejatraktivnější a jakých aspektů počítačových her si hráči nejvíce všímají.

6.1.1 Hypotézy

Předpokládám, že hry s historickou tematikou mají vliv na zájem mladých lidí o dějiny, proto se ve svém výzkumu budu věnovat následujícím hypotézám.

H1: Mladí lidé, kteří hrají hry s historickou tematikou, se více zajímají o obecné dějiny než mladí lidé, kteří takové hry nehrají.

H2: Mladí lidé, kteří hrají hry s historickou tematikou, se více zajímají o současné dějiny než mladí lidé, kteří takové hry nehrají.

H3: Hraní her s historickou tematikou má kladný vliv na zájem o obecné či současné dějiny u hráčů.

¹¹⁴ PUNCH, Keith F. *Základy kvantitativního šetření*. Vyd. 1. Praha: Portál s. r. o., 2008. ISBN 978-80-7367-381-9.

6.1.2 Výzkumné otázky

Hlavní otázka výzkumu zní: *má hraní počítačových her s historickou tematikou vliv na zájem mladých lidí o současné a obecné dějiny?*

Jelikož na některé oblasti výzkumu nelze aplikovat hypotézy, pokládám si dále následující otázky, které by mohly pomoci určit na jaké žánry a aspekty počítačových her by se tvůrci her mohli zaměřit. Dále se pokusím zjistit, jak počítačové hry mohou pomoci studentům s osvojením si látky v hodinách dějepisu.

Podotázky:

1. Pokud ano, jaký vliv – kladný nebo záporný?
2. Jaké jsou oblíbené herní žánry hráčů her s historickou tematikou?
 - a. Jaké jsou oblíbené žánry u mužů?
 - b. Jaké jsou oblíbené žánry u žen?
3. Jaké aspekty her a jejich prvky jsou pro hráče nejatraktivnější?
 - a. Jaké aspekty her a jejich prvky jsou nejatraktivnější pro muže?
 - b. Jaké aspekty her a jejich prvky jsou nejatraktivnější pro ženy?
4. Jakým způsobem by hraní těchto her mohlo pomoci s osvojením si probírané látky v hodinách dějepisu?
 - a. Jakým způsobem by hraní těchto her mohlo pomoci s osvojením si probírané látky v hodinách dějepisu podle hráčů?
 - b. Jakým způsobem by hraní těchto her mohlo pomoci s osvojením si probírané látky v hodinách dějepisu podle hráčů ve věku 15-19 let?
 - c. Jakým způsobem by hraní těchto her mohlo pomoci s osvojením si probírané látky v hodinách dějepisu podle nehráčů?
 - d. Jakým způsobem by hraní těchto her mohlo pomoci s osvojením si probírané látky v hodinách dějepisu podle nehráčů ve věku 15-19 let?

6.2 Metoda tvorby dat

Průzkum probíhal v období od února do května 2020 dotazníkovou formou. Jednalo se o online dotazník s uzavřenými otázkami, vytvořený pomocí služby Survio.com (přepis dotazníku viz Příloha č. 1). V dotazníku bylo jedenáct otázek, z toho osm relevantních k tématu výzkumu a tři demografické. Otázky byly pokládány tak, aby odpovídaly na stanovené podotázky v žádoucím pořadí. Nejprve byly otázky mířeny na vztah respondenta

k historii, poté následovala otázka, zda respondent hraje počítačové hry s historickou tematikou. Pokud odpověděl kladně, u dalších otázek vybral herní žánry, ke kterým hrané hry náleží a vybral aspekty těchto počítačových her, které jej nejvíce zaujmou. Dále otázky zjišťují, zda a jak by podle respondenta mohlo hraní her pomoci ve výuce dějepisu. Poslední tři otázky byly určeny ke zjištění věku, pohlaví a místa studia či práce respondenta.

Respondenty jsem hledala pomocí zveřejnění odkazu na online dotazník ve facebookových skupinách určených pro hráče počítačových her, facebookových skupinách gymnázií a středních škol, dále pomocí komunikačního kanálu Discord herního webu Games.cz a mezi sledujícími českých herních streamerů na streamovací platformě Twitch. Po odečtení respondentů, kteří neodpovídali požadovanému věku zůstalo 150 relevantních respondentů.

6.3 Výběr zkoumaného vzorku

Pomocí online dotazníků s uzavřenými otázkami jsem sbírala odpovědi od mladých lidí ve věku od 15 do 30 let. Po eliminaci respondentů, kteří nevyhovovali kritériím výběru výzkumného vzorku jsem vytvořila vzorek, který obsahoval 150 respondentů. Skladba respondentů, kteří vyhovovali kritériím je patrná v následující tabulce (Tabulka 4).

Tabulka 4: skladba respondentů

respondenti	hráči	nehráči	celkem
ženy	19	25	44
muži	98	8	106
celkem	117	33	150

Jak je vidět z tabulky, zkoumaný vzorek obsahuje 150 respondentů. Podle odpovědi na otázku, zda hrají hry s historickou tematikou byli tito respondenti rozdělení na hráče a nehráče. 117 respondentů uvedlo, že hry hrají, což tvoří 78 % všech respondentů.

Z tabulky je dále patrné, že poměr žen u nehráčů je daleko vyšší než u hráčů. Ženy tvoří 75,8 % z celkového počtu nehráčů (25 z 33), zatímco u hráčů mají zastoupení pouze 16,2 % (19

ze 117).

Podíváme-li se na muže a ženy zvlášť, je jasné, že mezi muži je velká většina hráčů, konkrétně 92,5 %. U žen je poměr opačný. Žen, které tyto hry nehrají je 56,8 %.

Věkové zastoupení můžeme pozorovat v následující tabulce (Tabulka 5). Průměrný věk všech respondentů je 22,5 let. Rozdíl mezi průměrným věkem hráčů (22,4 let) a nehračů (22,5 let) je zanedbatelný.

Tabulka 5: rozdělení respondentů podle věku

věk	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Počet resp.	11	2	10	6	16	11	13	8	9	9	7	20	7	5	6	10

6.4 Metody zpracování dat

Získaná data byla vyhodnocena pomocí Microsoft Excel.

6.5 Výsledky výzkumu

6.5.1 Testování hypotézy H1

H1: Mladí lidé, kteří hrají hry s historickou tematikou, se více zajímají o obecné dějiny než mladí lidé, kteří takové hry nehrají.

Cílem hypotézy je zjistit, zda se hráči počítačových her s historickou tematikou zajímají o obecné dějiny více než nehráči.

Ze skupiny 117 hráčů 94 respondentů uvedlo, že se o obecné dějiny zajímá. Ze skupiny 33 nehračů uvedlo zájem o obecné dějiny 24 respondentů. Můžeme tedy říci, že o obecné dějiny se zajímá 80,3 % hráčů, zatímco u nehračů je to 72,7 %. Tedy hráčů, kteří se o obecné dějiny zajímají je o 7,6 % více. Tyto výsledky můžeme vidět v následující tabulce (Tabulka 6). Čísla tedy naznačují, že hypotéza pro daný zkoumaný vzorek je potvrzena.

Vzhledem k malému počtu zkoumaných nehračů se však domnívám, že je potřeba provést další šetření, aby bylo možné hypotézu potvrdit v obecné rovině.

Tabulka 6: počty a poměrné zastoupení hráčů a nehráčů vzhledem k zájmu o obecné dějiny

	zájem o dějiny	nezájem o dějiny	celkem
hráči	94 (80,3 %)	23 (19,7 %)	117 (100 % hráčů)
nehráči	24 (72,7 %)	9 (27,3 %)	33 (100 % nehr.)
celkem	118 (78,6 %)	32 (21,4 %)	150 (100 %) resp.

6.5.2 Testování hypotézy H2

H2: Mladí lidé, kteří hrají hry s historickou tematikou, se více zajímají o současné dějiny než mladí lidé, kteří takové hry nehrají.

Cílem hypotézy je zjistit, zda se hráči počítačových her s historickou tematikou zajímají o současné dějiny více než nehráči.

Ze skupiny 117 hráčů 76 respondentů uvedlo, že se o současné dějiny zajímá. Ze skupiny 33 nehráčů uvedlo zájem o současné dějiny 24 respondentů. Můžeme tedy říci, že o současné dějiny se zajímá 65 % hráčů, zatímco u nehráčů je to 72,7 %. Tedy hráčů, kteří se o současné dějiny zajímají je o 7,7 % méně než nehráčů. Neplatí tedy tvrzení, že se hráči zajímají o současné dějiny více než nehráči. Tyto výsledky můžeme vidět v následující tabulce (Tabulka 7). Čísla tedy naznačují, že hypotéza pro daný zkoumaný vzorek se nepotvrdila.

Vzhledem k malému počtu zkoumaných nehráčů se však domnívám, že je potřeba provést další šetření, aby bylo možné hypotézu potvrdit v obecné rovině.

Tabulka 7: počty a poměrné zastoupení hráčů a nehráčů vzhledem k zájmu o současné dějiny

	zájem o s. dějiny	nezájem o s. dějiny	celkem
hráči	76 (65 %)	41 (35 %)	117 (100 % hráčů)
nehráči	24 (72,7 %)	9 (35 %)	33 (100 % nehr.)
celkem	118 (66,7 %)	32 (33,3 %)	150 (100 % resp.)

6.5.3 Testování hypotézy H3

H3: Hraní her s historickou tematikou má kladný vliv na zájem o obecné či současné dějiny u hráčů.

Tato hypotéza se týká pouze části respondentů a to hráčů, kteří se zajímají o dějiny. Součástí dotazníku byla otázka, zda se u respondenta zvýšil zájem o dějiny díky hraní počítačových her s historickou tematikou. Cílem je tedy zjistit, zda je zájem o dějiny spojen s hraním počítačových her.

Z celkového počtu 98 hráčů, kteří uvedli, že se zajímají o obecné či současné dějiny (případně obojí) 74 uvedlo, že se jejich zájem zvýšil právě díky hraní počítačových her. To znamená, že ke zvýšení zájmu o dějiny u 75,6 % těchto hráčů došlo v důsledku hraní počítačových her s historickou tematikou. Můžeme tedy říci, že hraní počítačových her s historickou tematikou má kladný vliv na zájem o obecné či současné dějiny.

Výsledky v rámci zkoumaného vzorku podpořily H3.

6.5.4 Nejoblíbenější herní žánry

Podotázka 2. Jaké jsou oblíbené herní žánry hráčů her s historickou tematikou?

Cílem této otázky je zjistit, jaké herní žánry jsou pro respondenty nejatraktivnější. Výsledky by mohly navrhnout, na jaké žánry by se tvůrci v budoucnu mohli zaměřit.

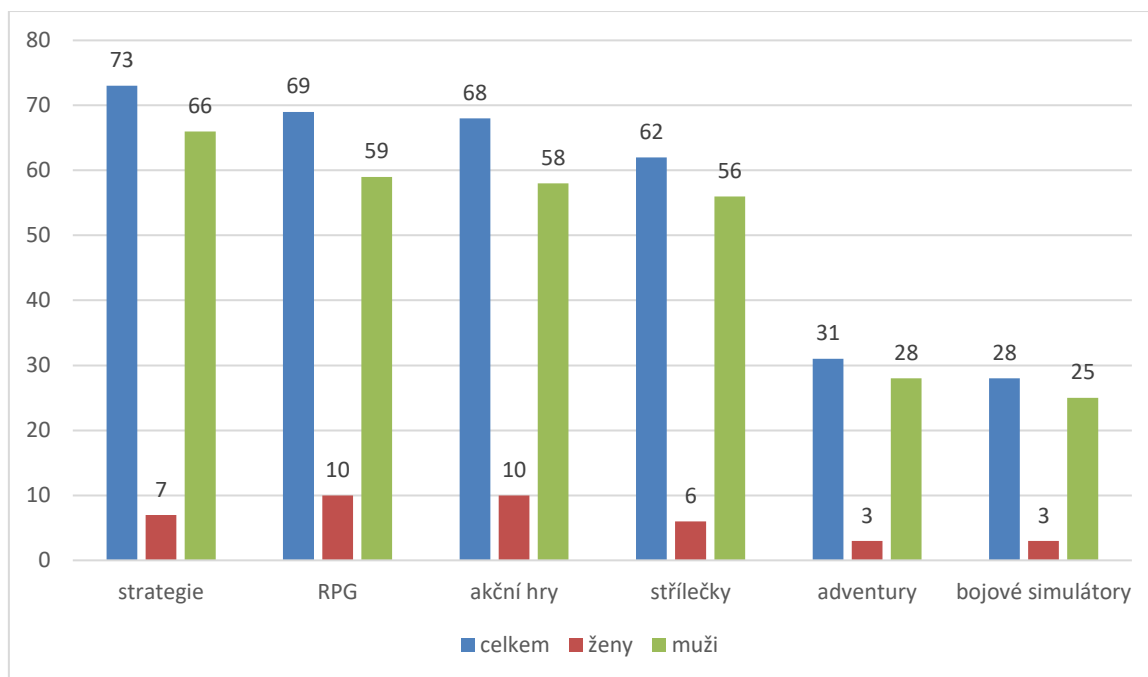
Respondenti, kteří odpověděli, že hrají hry s historickými tématy byli vyzváni k uvedení herních žánru nebo žánrů, do kterých tyto hry spadají. V otázce bylo na výběr šest žánrů, ve kterých můžeme najít hry s historickým tématem. Respondenti měli na výběr z těchto žánrů:

bojové simulace, RPG (hry na hrdiny), střílečky, strategie, adventury a akční hry. Podle Rehbeinova dělení počítačových her spadají akční hry pod adventury¹¹⁵, nicméně zde je kvůli odlišné hratelnosti budu rozlišovat. U adventur v tomto pojetí se příběh rozvíjí na základě splnění určitých logických úkolů a hádanek, zatímco u akčních her tento prvek chybí.

V dotazníku jsou u každého herního žánru uvedeny příklady konkrétních her, aby si respondent mohl o žánrech udělat představu a správně je určit.

Respondenti mohli uvést jeden nebo více herních žánrů. Následující graf (Graf 1) znázorňuje, kolik z celkového počtu 117 hráčů (ženského i mužského pohlaví) hraje hry spadající do určitého herního žánru (modrý sloupec), kolik z celkového počtu 19 hráček hraje hry určitého herního žánru (červený sloupec) a kolik z celkového počtu 98 hráčů mužského pohlaví hraje hry určitého herního žánru.

Graf 1: počty hráčů, kteří hrají hry spadající do jednotlivých herních žánrů (celkem, ženy, muži)



Z grafu (Graf 1) můžeme vyčíst následující: celkově nejhranějším žánrem jsou strategie.

¹¹⁵ REHBEIN, Florian, Andreas STAUDT, Michael HANSLMAIER a Sören KLIEM. Video game playing in the general adult population of Germany. *Computers in Human Behavior*. 2016, (55), 729-735. DOI: 10.1016. ISSN 0747-5632.

Strategické hry hraje 73 hráčů z celkového počtu 117. Druhým nejhranějším žánrem je RPG neboli hry na hrdiny, které hraje 69 hráčů. Následují akční hry s 68 respondenty, střílečky s 62 respondenty a adventury, které hraje 31 hráčů. Nejméně hraným žánrem jsou bojové simulátory, které uvedlo pouze 28 hráčů.

Oblíbené herní žánry u hráčů mužského pohlaví kopírují celkové výsledky. Tedy nejvíce mužů hraje strategické hry (66), následuje RPG neboli hry na hrdiny (59), akční hry (58), střílečky (56), adventury (28) a bojové simulátory (25).

U hráček se však pořadí herních žánrů liší. Nejvíce hrají hráčky RPG neboli hry na hrdiny a akční hry. Tyto žánry uvedlo 10 hráček z celkového počtu 19. Na třetím místě jsou strategické hry, které vedou u mužů. Tyto hry hraje 7 hráček. Dále následují střílečky se 6 respondentkami a nejméně hranými žánry u žen jsou adventury a bojové simulátory, které uvedly pouze 3 hráčky.

V následujících tabulkách (Tabulka 8, 9 a 10) můžeme vidět, kolik procent z celkového počtu hráčů, mužů a žen hraje hry z jednotlivých žánrů.

Tabulka 8: poměr hráčů, kteří hrají hry určitého žánru k celkovému počtu hráčů, 100 % = 117

strategie	62,4 %
RPG	59 %
akční hry	58,1 %
střílečky	53 %
adventury	26,5 %
bojové simulátory	23,9 %

Tabulka 9: poměr hráčů mužského pohlaví, kteří hrají hry určitého žánru k celkovému počtu hráčů mužského pohlaví, 100 % = 98

strategie	67,3 %
RPG	60,2 %
akční hry	59,2 %
střílečky	57,1 %
adventury	28,6 %
bojové simulátory	25,5 %

Tabulka 10: poměr hráček, které hrají hry určitého žánru k celkovému počtu hráček, 100 % = 19

strategie	36,8 %
RPG	52,6 %
akční hry	52,6 %
střílečky	31,6 %
adventury	15,8 %
bojové simulátory	15,8 %

6.5.5 Aspekty her s historickou tematikou

Podotázka 3: Jaké aspekty her a jejich prvky jsou pro hráče nejatraktivnější?

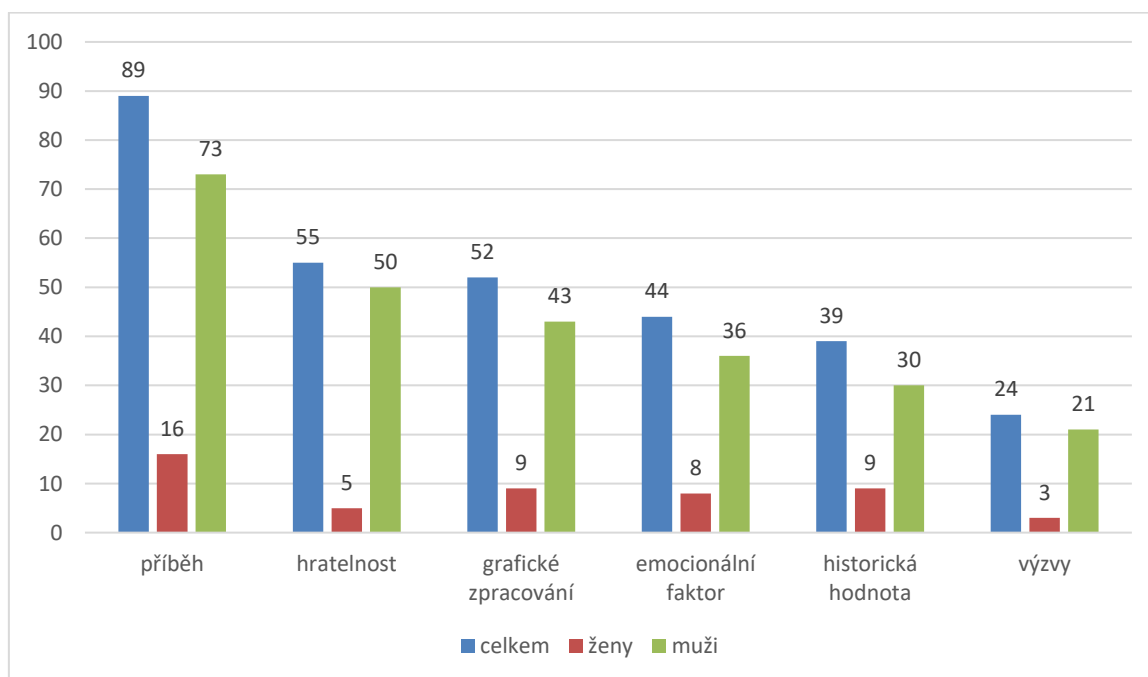
Následující část dotazníku zjišťovala, čeho si mladí lidé u počítačových her nejvíce všimají, co je nejvíce zaujme. Tato část byla určena pouze pro hráče počítačových her. Jak již bylo zmíněno v první kapitole této práce, aspekty počítačových her můžeme rozdělit do tří

kategorií¹¹⁶: technologické, narativní a osobní aspekty. V dotazníku byly na výběr dva aspekty z každé kategorie. Konkrétně grafické zpracování hry a hratelnost z technických aspektů, příběh a emocionální faktor hry z aspektů narativních a výzvy a historická hodnota z kategorie osobních aspektů. Poslední možnost bylo uvedení vlastního aspektu, který hráči v nabídce chyběl. Hráči mohli vybrat jednu nebo více odpovědí na otázku, co je na hrách s historickou tematikou nejvíce zaujme.

Nejprve se podívám na hráče celkem a zjistím, kterých aspektů si hráči nejvíce všimají. Poté porovnam odpovědi mužů a žen a budu si všimát, zda se atraktivita aspektů liší, či nikoli.

Následující graf (Graf 2) ukazuje, jaké aspekty si hráči všimají na hrách s historickou tematikou od nejoblíbenějších po nejméně oblíbené.

Graf 2: aspekty počítačových her a jejich oblíbenost (celkem, u mužů a u žen)



Jak je patrné z grafu, nejvíce hráče na počítačových hrách zaujme příběh. Toto uvedlo 89 hráčů z celkového počtu 117, tedy 76,1 % všech hráčů. Dále si hráči všimají hratelnosti a grafického zpracování, tedy technických aspektů hry. Následuje emocionální faktor, další z příběhových aspektů. Nejméně odpovědí získaly aspekty osobní, historická hodnota a

¹¹⁶ BECTA. What aspects of games may contribute to education. *Computer Games in Education Project* [online]. 2001 [cit. 2020-05-05]. Dostupné z: <https://cibermemo.files.wordpress.com/2015/12/edujoc2004.pdf>

výzvy. U hráčů mužského pohlaví je toto pořadí stejné.

Můžeme však vidět, že u hráček nastávají změny. Nejvíce hráček uvedlo, že je na počítačových hrách zaujme příběh, stejně jako u hráčů mužského pohlaví. No druhý nejoblíbenější aspekt je historická hodnota a grafické zpracování. Následuje emocionální faktor a až poté hratelnost. Jako u hráčů mužského pohlaví i u hráček mají výzvy nejméně příznivkyň. Můžeme vidět, že hratelnost je u hráček upozaděna na úkor historické hodnoty a emocionálního faktoru, u žen je tedy patrná nižší orientace na technické aspekty a vyšší orientace na aspekty osobní a příběhové, než je tomu u hráčů mužského pohlaví.

V následující tabulce (Tabulka 11) je uvedeno procentní zastoupení oblíbenosti jednotlivých aspektů počítačových her u mužů, žen a celkově všech hráčů.

Tabulka 11: poměr mužů a žen, kteří hrají počítačové hry a hráčů celkem, kteří si všímají jednotlivých aspektů počítačových her k celkovému počtu mužů a žen, které hrají počítačové hry a celkovému počtu všech hráčů

	muži	ženy	celkem
příběh	74,5 %	84,2 %	76,1 %
hratelnost	51 %	26,3 %	47 %
grafické zpracování	43,9 %	47,4 %	44,4 %
emocionální faktor	36,7 %	42,1 %	37,6 %
historická hodnota	30,6 %	47,4 %	33,3 %
výzvy	21,4 %	16,7 %	20,5 %

6.5.6 Možná pomoc při výuce dějepisu

Podotázka 4: Jakým způsobem by hraní těchto her mohlo pomoci s osvojením si probírané látky v hodinách dějepisu?

Následující otázky v dotazníku se zaměřily na možnost pomoci s výukou dějepisu na středních školách. První otázka zjišťovala, zda si respondenti myslí, že hraní počítačových

her může nějakým způsobem pomoci s osvojením si probírané látky v hodinách dějepisu. Druhá otázka nabízela několik způsobů, kterými by hraní těchto her mohlo s výukou pomoci. Respondenti měli možnost vybrat jednu nebo více odpovědí, ale také mohli uvést i jiné způsoby, které v dotazníku podle nich chyběly. Nabízené možnosti doplnění výuky byly, že počítačové hry:

- pomůžou pochopit historické události
- pomůžou poznat tehdejší každodenní život
- pomůžou zlepšit všeobecný přehled
- ukážou historii zajímavější formou, než výklad ve škole
- pomůžou se zapamatováním konkrétních faktů (například letopočtů)
- můžou vyvolat spontánní diskuzi mezi studenty
- pomůžou rozvíjet kreativitu
- nabídnou kontext k současnému politickému životu

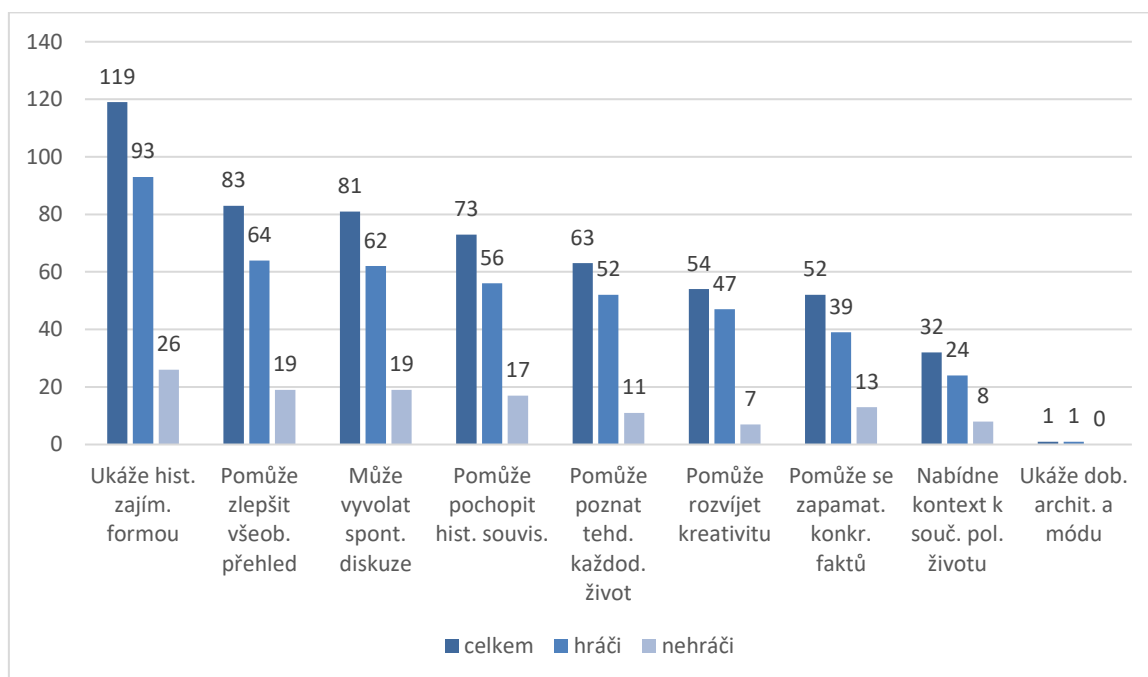
Pro respondenty, kteří odpověděli na předchozí otázku záporně zde byla připravena odpověď „nemůže pomoci“ také s možností napsat, proč si toto respondent myslí.

Z celkového počtu 150 respondentů na otázku, zda hraní počítačových her s historickou tematikou může pomoci s výukou dějepisu, odpověděli záporně pouze dva respondenti. Ve své odpovědi na následující otázku oba vyjádřili obavu, že vzhledem ke komerčním cílům tvůrců hry – co nejvyšší prodejnost, může dojít k „silnému zkreslení historických událostí“ při snaze o větší atraktivitu příběhu hry a proto tedy „nelze považovat příběh za objektivní a může být matoucí“. Z toho plyne, že 98,7 % všech respondentů souhlasí s tvrzením, že počítačové hry mohou pomoci ve výuce dějepisu. Můžeme tedy říci, že jak hráči, tak nehráči zaujímají k této otázce vesměs kladný postoj.

Pro zodpovězení podotázky není nutné rozdělovat respondenty na hráče a nehráče. Chceme-li ale zjistit, zda má hraní her s historickou tematikou vliv na názor, čím by tyto hry mohly ve výuce pomoci, je nutné se podívat na každou skupinu zvlášť.

V následujícím grafu (Graf 3) lze vidět možnosti, jak by hraní počítačových her mohlo pomoci doplnit výuku dějepisu na školách, seřazené podle počtu respondentů, kteří se s těmito možnostmi ztotožňují.

Graf 3: možnosti pomoci počítačových her s osvojením si probírané látky v hodinách dějepisu



Jak je patrné z grafu, nejvíce respondentů si myslí, že počítačové hry dokážou ukázat historii zajímavější formou, než výklad ve škole a tím pomáhají s osvojením si látky. Toto si myslí 79,3 % respondentů. Dále si 55,3 % respondentů myslí, že hraní počítačových her s historickou tematikou může zlepšit všeobecný přehled. Následuje možnost vyvolání spontánních diskuzí mezi studenty s 54 %, pomoc s pochopením historických souvislostí se 48,7 %, pomoc s pochopením tehdejšího každodenního života s 42 % respondentů, pomoc s rozvojem kreativity s 36 % a pomoc se zapamatováním konkrétních faktů (např. letopočtů) s 24,7 %. Nejméně respondentů, tedy 21,3 % uvedlo, že by počítačové hry mohly nabídnout kontext do současného politického života.

Podíváme-li se pouze na odpovědi hráčů, vidíme, že kopírují celkové výsledky. Nejvíce hráčů tedy uvedlo, že počítačové hry mohou historii ukázat zajímavější formou než výklad ve škole.

Nehráči se shodují v prvních čtyřech zmíněných možnostech, ale více se jich domnívá, že hraní počítačových her by mohlo pomoci se zapamatováním konkrétních faktů než s poznáním tehdejšího každodenního života a rozvojem kreativity.

Pouze jeden respondent ze skupiny hráčů využil volného pole a napsal vlastní možnost.

Uvedl, že zpracování dobové architektury a módy ve hrách by mohlo pomoci lépe si představit dobu, ve které se hra (historická událost) odehrává.

Následující tabulky ukazují, kolik procent hráčů (Tabulka 13), nehráčů (Tabulka 14) a celkového počtu respondentů (Tabulka 12) se domnívá o každé z možností, že by mohla pomoci studentům s osvojením si probírané látky v hodinách dějepisu.

Tabulka 12: poměr počtu příznivců každé z možností k celkovému počtu respondentů, 100 % = 150

Ukáže historii zajímavější formou, než výklad ve škole	79,3 %
Pomůže zlepšit všeobecný přehled	55,3 %
Může vyvolat spontánní diskuze mezi studenty	54 %
Pomůže pochopit historické souvislosti	48,7 %
Pomůže poznat tehdejší každodenní život	42 %
Pomůže rozvíjet kreativitu	36 %
Pomůže se zapamatováním konkrétních faktů (např. letopočtů)	24,7 %
Nabídne kontext k současnému politickému životu	21,3 %
Ukáže dobovou architekturu a módu	0,7 %

Tabulka 13: poměr počtu příznivců ze skupiny hráčů každé z možností k celkovému počtu hráčů, 100 % = 117

Ukáže historii zajímavější formou, než výklad ve škole	79,5 %
Pomůže zlepšit všeobecný přehled	54,7 %
Může vyvolat spontánní diskuze mezi studenty	53 %
Pomůže pochopit historické souvislosti	47,9 %
Pomůže poznat tehdejší každodenní život	44 %
Pomůže rozvíjet kreativitu	40,2 %
Pomůže se zapamatováním konkrétních faktů (např. letopočtů)	33,3 %
Nabídne kontext k současnému politickému životu	20,5 %
Ukáže dobovou architekturu a módu	0,9 %

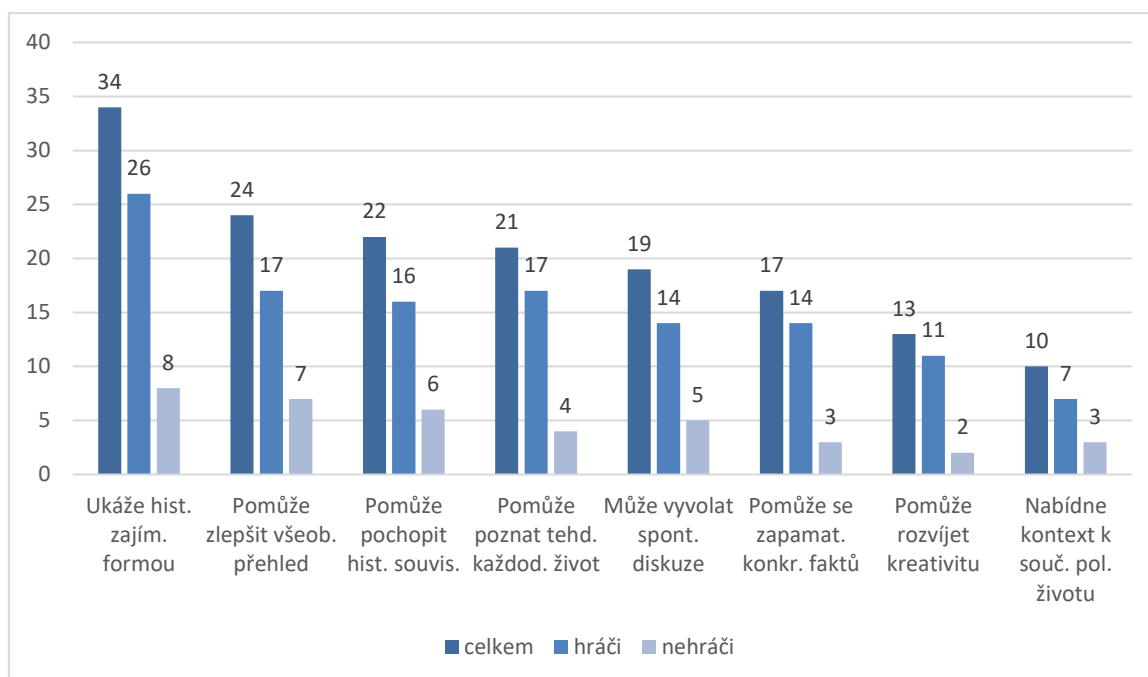
Tabulka 14: poměr počtu příznivců ze skupiny nehráčů každé z možností k celkovému počtu nehráčů, 100 % = 33

Ukáže historii zajímavější formou, než výklad ve škole	78,8 %
Pomůže zlepšit všeobecný přehled	57,6 %
Může vyvolat spontánní diskuze mezi studenty	57,6 %
Pomůže pochopit historické souvislosti	51,5 %
Pomůže poznat tehdejší každodenní život	33,3 %
Pomůže rozvíjet kreativitu	21,2 %
Pomůže se zapamatováním konkrétních faktů (např. letopočtů)	39,4 %
Nabídne kontext k současnému politickému životu	24,2 %

Pojďme se nyní podívat na odpovědi respondentů, kteří spadají do věkové kategorie studentů středních škol, tedy od 15 do 19 let. Celkem je takových ve zkoumaném vzorku 45, z toho 33 hráčů a 11 nehráčů.

V následujícím grafu lze vidět možnosti, jak by hraní počítačových her mohlo pomoci doplnit výuku dějepisu na školách, seřazené podle počtu respondentů ve věku od 15 do 19 let, kteří se s těmito možnostmi ztotožňují (Graf 4).

Graf 4: možnosti pomoci počítačových her s osvojením si probírané látky v hodinách dějepisu podle respondentů v rozmezí od 15 do 19 let



Z grafu vidíme, že i u respondentů ve věku studentů středních škol převládá názor, že hraní počítačových her Více respondentů z této skupiny si ale myslí, že by hraní těchto her mohlo pomoci pochopit historické souvislosti a poznat tehdejší každodenní život než že by vyvolávalo spontánní diskuze mezi studenty, což se liší od výsledků celého zkoumaného vzorku. Také se větší procento respondentů ve věku od 15 do 19 let domnívá, že hraní počítačových her s historickou tematikou jim pomůže se zapamatováním konkrétních faktů (např. letopočtů) než že by rozvíjelo kreativitu. Stejně jako u celkového zkoumaného vzorku, i v této skupině respondentů se jich nejméně domnívá, že by hraní těchto her mohlo nabídnout kontext k současnému politickému dění.

U hráčů v kategorii od 15 do 19 let se odpovědi mírně liší od odpovědi celkové skupiny respondentů. Nejvíce hráčů si myslí, že hraní počítačových her s historickou tematikou

ukáže historii zajímavější formou než výklad ve škole. Následuje pomoc se zlepšením všeobecného rozhledu a s poznáním tehdejšího každodenního života. S těmito tvrzeními souhlasí 50 % hráčů. Dále následuje pomoc s pochopením historických souvislostí, možnost vyvolání spontánní diskuze a pomoc se zapamatováním konkrétních faktů. Nejméně hráčů si myslí, že hraní těchto her může pomoci s rozvojem kreativity a nabídnout kontext k současnému politickému životu. Výsledky této skupiny respondentů můžeme vztáhnout na osobní zkušenosti hráčů, tedy můžeme říci, že odpovídali, jak jim opravdu hraní počítačových her pomáhá v osvojení si probírané látky v hodinách dějepisu. Z odpovědí vyplývá, že většinu mladých lidí ve věku 15-19 let, kteří hrají počítačové hry s historickou tematikou začne probíraná látka zajímat více právě díky hraní her. Také si dokážou lépe představit, jak to v daném období vypadalo a jak žili tehdejší lidé a mají větší všeobecný přehled, než kdyby tyto hry nehráli. Můžeme vidět, že hraní her má kladný vliv na zájem o dějiny a může pomoci s osvojením si látky v hodinách dějepisu.

U nehráčů ve věku od 15 do 29 let je pořadí následující: nejvíce se myslí, že hraní počítačových her s historickou tematikou pomůže historii ukázat zajímavější formou než výklad ve škole, následuje pomoc při zlepšení všeobecného přehledu, pochopení historických souvislostí, možnost vyvolání spontánní diskuze a pomoc s poznáním tehdejšího každodenního života. Shodně 27,3 % nehráčů má dojem, že hraní těchto her může pomoci se zapamatováním konkrétních faktů a nabídnout kontext k současnému politickému životu. Pouze 18,2 % nehráčů z této skupiny respondentů se domnívá, že hraní těchto her může pomoci rozvíjet kreativitu.

Následující tabulky ukazují, kolik procent hráčů (Tabulka 16), nehráčů (Tabulka 17) a celkového počtu respondentů od 15 do 19 let (Tabulka 15) se domnívá o každé z možností, že by mohla pomoci studentům s osvojením si probírané látky v hodinách dějepisu.

Tabulka 15: poměr počtu příznivců každé z možností k celkovému počtu respondentů od 15 do 19 let, 100 % = 45

Ukáže historii zajímavější formou, než výklad ve škole	75,6 %
Pomůže zlepšit všeobecný přehled	53,3 %
Pomůže pochopit historické souvislosti	48,9 %
Pomůže poznat tehdejší každodenní život	46,7 %
Může vyvolat spontánní diskuze mezi studenty	42,2 %
Pomůže se zapamatováním konkrétních faktů (např. letopočtů)	37,8 %
Pomůže rozvíjet kreativitu	28,9 %
Nabídne kontext k současnému politickému životu	22,2 %

Tabulka 16: poměr počtu příznivců ze skupiny hráčů každé z možností k celkovému počtu hráčů od 15 do 19 let, 100 % = 34

Ukáže historii zajímavější formou, než výklad ve škole	76,5 %
Pomůže zlepšit všeobecný přehled	50 %
Pomůže pochopit historické souvislosti	47,1 %
Pomůže poznat tehdejší každodenní život	50 %
Může vyvolat spontánní diskuze mezi studenty	41,2 %
Pomůže se zapamatováním konkrétních faktů (např. letopočtů)	41,2 %
Pomůže rozvíjet kreativitu	32,4 %
Nabídne kontext k současnému politickému životu	20,6 %

Tabulka 17: poměr počtu příznivců ze skupiny nehráčů každé z možností k celkovému počtu nehráčů od 15 do 19 let, 100 % = 11

Ukáže historii zajímavější formou, než výklad ve škole	72,7 %
Pomůže zlepšit všeobecný přehled	63,6 %
Pomůže pochopit historické souvislosti	54,5 %
Pomůže poznat tehdejší každodenní život	36,4 %
Může vyvolat spontánní diskuze mezi studenty	45,5 %
Pomůže se zapamatováním konkrétních faktů (např. letopočtů)	27,3 %
Pomůže rozvíjet kreativitu	18,2 %
Nabídne kontext k současnému politickému životu	27,3 %

6.6 Diskuze

Jsem si vědoma toho, že tento empirický výzkum má své limity. Jak již bylo zmíněno na začátku této kapitoly, původní empirický výzkum měl probíhat jinou formou. Vzhledem k současné situaci způsobené pandemií jsem byla nucena svůj výzkum zobecnit. Abych byla schopna získat odpovídající počet respondentů, rozšířila jsem zkoumané téma ze současných dějin na dějiny obecné a také jsem rozšířila věkové rozpětí zkoumaného vzorku z 15-19 let na 15-30 let.

Původně měl výzkum probíhat formou dotazníků s uzavřenými otázkami a byl určen studentům středních škol a vyšších ročníků gymnázií v Praze. Cílem bylo analyzovat vliv české počítačové hry *Attentat 1942*, která se zabývá skutečnými událostmi, na zájem těchto studentů o současné dějiny. Pro studenty byly připraveny dvě varianty dotazníku. První variantu studenti vyplnili, pokud hráli hru *Attentat 1942* a druhou, pokud hru nehráli. Druhá varianta měla sloužit ke zjištění, jaké procento studentů hru zná a případně nabídnout jakési obecnější doplnění k hlavnímu výzkumu. Původním plánem bylo dotazník postupně donést do několika středních škol a gymnázií v Praze.

Výzkum měl probíhat od února do dubna 2020. V únoru 2020, po provedení pilotního výzkumu ve dvou třídách šestého ročníku osmiletého gymnázia, jsem zjistila, že hru *Attentat 1942* hrál pouze jeden student. Začala jsem tedy komunikovat s vybranými učiteli o možnosti ukázkových hodin, kde by si studenti mohli hru zahrát a následně dotazník vyplnit. V březnu 2020 však byl vyhlášen na celém území České republiky nouzový stav a 11. března byla zakázána osobní přítomnost studentů ve školách s platností na neurčito. Ukázkové hodiny tedy nepřípadaly v úvahu. Bylo tedy nutné přistoupit k jiné metodě sběru dat. Dotazník jsem převedla do online formy. Také tento dotazník obsahoval dvě části. První vyplnili lidé, kteří hru hráli a druhou lidé, kteří ji nehráli. Nicméně výsledky ukázaly, že z 64 respondentů hru hrálo 22, z nichž pouze 5 odpovídalo zadaným kritériím výběru.

Z důvodu zobecnění výzkumu jsem také vypustila hloubkové rozhovory s tvůrci hry *Attentat 1942*, jelikož by k tomuto výzkumu nebyly relevantní. Vzhledem k nedostatečnému množství dat tedy nebylo možné výzkum provést ve stanoveném čase. Proto jsem přistoupila na zevšeobecnění dotazníku. V příloze (Příloha č. 2) lze vidět přepis původního dotazníku, který měl sloužit ke sběru odpovědí na středních školách a gymnáziích.

Závěr

Předmětem této diplomové práce bylo zjistit, zda a jakým způsobem ovlivňuje hraní počítačových her s historickou tematikou zájem mladých lidí o současné dějiny. Cílem bylo analyzovat názor mladých lidí na počítačové hry s historickou tematikou a jejich vliv na zájem o současné, ale i obecné dějiny, ale také zjistit, zda dokáže médium digitálních počítačových her efektivně plnit vzdělávací roli. V rámci přípravy na empirický výzkum jsem provedla rešerši zdrojů, zabývající se tématem počítačových her ve vzdělání, jejich kritikou a také žánrů počítačových her, do kterých lze zkoumané hry s historickou tematikou zařadit.

Ve druhé části této práce jsem provedla empirické šetření s využitím dotazníků s uzavřenými otázkami. Při výběru zkoumaného vzorku jsem se zaměřila na mladé lidi ve věku od 15 do 30 let.

Na základě mého empirického výzkumu lze tvrdit, že hráči počítačových her s historickou tematikou se zajímají více o historii obecně, než mladí lidé, kteří hry nehrají. Nemůžeme však tvrdit, že totéž platí i o zájmu o současné dějiny. Výzkum ukázal, že o současné dějiny se zajímá 65 % hráčů, zatímco u lidí, kteří hry nehrají se o současné dějiny zajímá až 72,7 %.

Z odpovědí hráčů, kteří se zajímají o dějiny obecně či o současné dějiny však jednoznačně vyplývá, že tento zájem byl u většiny hráčů vyvolán nebo podpořen hraním počítačových her s historickou tematikou. Toto se potvrdilo u 75,6 % hráčů.

V rámci empirického výzkumu jsem se zabývala také otázkou, jaké herní žánry jsou pro hráče počítačových her s historickou tematikou nejatraktivnější. Závěry by mohly být vodítkem pro herní vývojáře, kteří tvoří hry s historickou tematikou či hry výukové, jak pojmut hru, aby byla pro hráče atraktivní. Z odpovědí respondentů je patrné, že nejvíce jich hraje strategické hry. Následují RPG (hry na hrdiny), akční hry a střílečky. Nejméně oblíbené herní žánry jsou adventury a bojové simulátory. Toto pořadí platí i pro hráče mužského pohlaví. Pokud by se herní vývojáři chtěli zaměřit pouze na hráčky, mohli by se zaměřit především na RPG a akční hry, které hraje největší procento hráček, a to 52,6 %.

Následující zjištění může pomoci herním vývojářům určit na jaké aspekty se při tvorbě hry nejvíce zaměřit. Výsledky ukazují, že hráči si nejvíce všímají příběhu, toto uvedlo 76,1 %. Dále je pro hráče důležitá hratelnost, pak grafické zpracování a emocionální faktor. Nejméně

si hráči všímají historické hodnoty a výzev.

U hráček také převládá příběh, no hratelnost je výrazně upozaděná. Hráčky dávají přednost před tímto technickým aspektem aspektům osobním a příběhovým, tedy historické hodnotě a emocionálnímu faktoru. Grafické zpracování je pro ně však stejně důležité jako historická hodnota. Výzvy jsou stejně jako u hráčů mužského pohlaví nejméně důležité. Vidíme tedy, že pro hráčky jsou technické aspekty hry méně důležité než u hráčů mužského pohlaví.

Při zjišťování odpovědi na otázku, zda a jakým způsobem může hraní počítačových her s historickou tematikou pomoci s osvojením si probírané látky v hodinách dějepisu, jsem se zaměřila jak na odpovědi všech respondentů, tak na odpovědi lidí ve věku studentů středních škol a vyšších ročníků gymnázií, tedy od 15 do 19 let. Pouze dva respondenti se k otázce, zda může hraní počítačových her pomoci s výukou, vyjádřili záporně. Domnívají se, že vzhledem ke snaze o největšího zisku ze strany herních vývojářů může dojít ke zkreslení historických faktů. Zbývající respondenti, tedy 98,7 % se naopak domnívají, že hraní počítačových her může s výukou pomoci.

Z odpovědí všech 150 respondentů je patrné, že většina z nich se domnívá, že hraní počítačových her může ukázat historii zajímavou formou, ale také zlepšit všeobecný přehled a vyvolat spontánní diskuze mezi studenty. Pokud se však zaměříme na odpovědi hráčů ve věku 15-19 let, o kterých můžeme tvrdit, že otázku vyplnili podle vlastních zkušeností, zjistíme, že většině pomáhají počítačové hry získat lepší všeobecný rozhled a také si představit tehdejší každodenní život. Díky této vizualizaci si pak studenti mohou lépe zapamatovat probíranou látku. Hraní těchto her jim také ukazuje historii zajímavější formou než výklad ve škole.

Na základě výsledků mého empirického výzkumu lze tvrdit, že hraní počítačových her s historickou tematikou má vliv na zájem o současné či obecné dějiny a tento vliv je kladný.

Summary

The purpose of this master's thesis was to find out whether and how playing computer games with historical themes affects the interest of young people in contemporary history and history in general. The aim was to analyse the opinion of young people on computer games with historical themes and their influence on the interest in history, but also to determine whether the medium of digital computer games can effectively play an educational role. In preparation for empirical research, I researched the topics dealing with computer games in education, their critique, and the genres of computer games, which include the most played games with historical themes.

In the second part of this work, I conducted an empirical survey using questionnaires with closed questions. When selecting the sample, I focused on young people aged 15 to 30.

According to the results of empirical research, we can say that players of computer games with historical themes are more interested in history in general than young people who do not play these games. However, we cannot say that this conclusion also applies on the interest in contemporary history. Research has shown that 65% of players are interested in contemporary history, while people who do not play games are interested in contemporary history with up to 72.7%.

However, the answers of players who are interested in history in general or in contemporary history clearly show that this interest was mostly caused or supported by playing computer games with historical themes. 75.6% of players have stated so.

As a part of the empirical research, I also dealt with the question of which game genres are most attractive for players of computer games with historical themes. The conclusions could be a guide for game developers who create games with historical themes or educational games on how to design a game to make it attractive to players. Based on the respondents' answers, most of them play strategy games. This is followed by RPGs (role-playing games), action games and shooters. The least popular game genres are adventures and battle simulators. The results of only male players are the same. On the other hand, if game developers wanted to focus on female players only, they should focus primarily on RPGs and action games, which are played by the largest percentage of female players, 52.6%.

The following findings can help game developers determine which aspects to focus on most when creating a game. The results show that players pay the most attention to the story of

the game. It was stated by 76.1% of the players. Furthermore, we can say that gameplay, graphic design, and emotional factor are important as well. Players pay the least attention to historical values and challenges.

The story also predominates among female players, but the gameplay is significantly less important for them. Female players prefer personal and story aspects to this technical aspects, i.e. historical value and emotional factor. However, graphic design is as important to them as historical value. As for both male and female players, the challenges are the least important. We can see that the technical aspects of the game are less important for the female players than for the male players.

In answering the question of whether and how playing computer games with historical themes can help students with learning history in school, I focused on the answers of all respondents and the answers of people aged 15 to 19. Only two respondents expressed a negative opinion on the question of whether playing computer games can help with studying. They believe that because of the game developers' effort to make more profit, historical facts may be distorted or altered. The remaining respondents, i.e. 98.7%, on the other hand, believe that playing computer games can help with studying.

From the answers of all 150 respondents, we can say that most of them believe that playing computer games can show history in an interesting way, but also improve the general overview and provoke spontaneous discussions among students. However, if we focus on the answers of players aged 15 to 19, who most likely filled the question from their own experience, we can see that the majority of players aged 15-19 claim that computer games help them to gain a better overview and also to imagine everyday life at the time. Thanks to this visualization, students can remember the study topics better. Playing these games also shows them history in a more interesting way than is taught at school.

The results of my empirical research show that playing computer games with historical themes influences the interest in contemporary or general history, and this influence is positive.

Použitá literatura

ADAMS, Ernest. *Fundamentals of Game Design*. 3. USA: Pearson Education, Inc., 2014. ISBN 978-0-321-92967-9.

ARISTOTELES. *Poetika*. Praha: Gryf, 1993. ISBN 80-85829-01-0.

Assassin's Creed (Series). *Fandom* [online]. San Francisco: Fandom, Inc., 2016 [cit. 2020-05-26]. Dostupné z: [https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Assassin%27s_Creed_\(series\)](https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Assassin%27s_Creed_(series))

Attentat 1942 vyšel na Steamu. *Matfyz* [online]. Praha: Matematicko-fyzikální fakulta Univerzity Karlovy [cit. 2020-07-17]. Dostupné z: <https://www.matfyz.cz/clanky/1031-attentat-1942-vysel-na-steamu>

BASLER, Jaromír a Michal MRÁZEK. *Počítačové hry a jejich místo v životě člověka*. 1. vydání. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2018. ISBN 978-80-244-5405-4.

BECTA. What aspects of games may contribute to education. *Computer Games in Education Project* [online]. 2001 [cit. 2020-05-05]. Dostupné z: <https://cibermemo.files.wordpress.com/2015/12/edujoc2004.pdf>

BENKOVIČ, Josef, Zuzana HILOVSKÁ a Zuzana DUBOVCOVÁ. Počítačové hry, důsledky na život mladého jedinca. *Psychiatria pre prax*. 2011, **12**(2), 76-80.

BORECKÝ, Vladimír. *Imaginace, hra a komika*. 2. rozšířené a opravené vydání. Praha: TRITON, 2005. ISBN 80-7254-503-5.

BRANDT, Tyler. Call of Duty: Modern Warfare Is the Most Popular Game of 2019. Here's Why. *Foundation for Economic Education* [online]. Atlanta: Foundation for Economic Education [cit. 2020-06-29]. Dostupné z: <https://fee.org/articles/call-of-duty-modern-warfare-is-the-most-popular-game-of-2019-here-s-why/>

BRESLIN, Steve. The History and Theory of Sandbox Gameplay. *Gamasutra: The Art & Business of Making Games* [online]. London: Informa PLC Informa UK Limited, 2009 [cit. 2020-05-18]. Dostupné z: https://www.gamasutra.com/view/feature/132470/the_history_and_theory_of_sandbox_.php

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

CARR, Nicholas. *The Shallows: what the Internet is doing to our brains: what the Internet is doing to our brains*. New York: W. W. Norton & Company, 2010. ISBN 978-0-393-07936-4.

CHAPMAN, Adam. *Digital Games as HistoryHow Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. 1st Edition. New York: Routledge, 2016. ISBN 978-1-315-73206-0.

CHARLES GAMES. *Attentat 1942* [software]. 2017 [cit. 2020-07-15]. Dostupné z: https://store.steampowered.com/app/676630/Attentat_1942/

CHARLES GAMES. *Attentat 1942*. *Attentat 1942* [online]. Praha: Charles Games, 2017 [cit. 2020-07-15]. Dostupné z: <http://attentat1942.com/press/>

CUMMINGS, Hope M. a Elizabeth A. VANDEWATER. Relation of Adolescent Video Game Play to Time Spent in Other Activities. *Archives of Pediatric and Adolescent Medicine*. 2007, **161**(7), 684-689.

Discovery Tour: Ancient Egypt. *Fandom* [online]. San Francisco: Fandom, Inc., 2016 [cit. 2020-05-27]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Discovery_Tour:_Ancient_Egypt

Discovery Tour: Ancient Greece. *Fandom* [online]. San Francisco: Fandom, Inc., 2016 [cit. 2020-05-27]. Dostupné z: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Discovery_Tour:_Ancient_Greece

DJAOUTI, Damien, Julian ALVAREZ a Jean-Pierre JESSEL. *Classifying Serious Games: the G/P/S model: the G/P/S model*. Toulouse, 2011. Dostupné z: http://www.ludoscience.com/files/ressources/classifying_serious_games.pdf

DOSTÁL, Antonín a Eva OPRAVILOVÁ. *Úvod do předškolní pedagogiky*. 2. dopl. vyd. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1988.

DOSTÁL, Jiří. *Výukový software a počítačové hry - nástroje moderního vzdělávání*.

Časopis pro technickou a informační výchovu. 2009, 1(1), 23-28. ISSN 1803-537X.

EDWARDS, Benj. The History of Civilization. *Gamasutra: The Art & Business of Making Games* [online]. London: Informa PLC Informa UK Limited, 2009 [cit. 2020-06-30]. Dostupné z: https://www.gamasutra.com/view/feature/1523/the_history_of_civilization.php

FRASCA, Gonzalo. *Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative* [online]. 1999 [cit. 2020-07-13]. Dostupné z: <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm>

FUCHS, Thomas a Ludger WÖßMANN. *Computers and Student Learning: Bivariate and Multivariate Evidence on the Availability and Use of Computers at Home and at School*. Munich, 2004. CESifo Working Paper. CESifo.

GHITA, Cristian a Georgios ANDRIKOPOULOS. Total War and Total Realism: A Battle for Antiquity in Computer Game History. LOWE, Dunstan a Kim SHAHABUDIN. *Classics for All: Reworking Antiquity in Mass Culture*. 1. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2009, s. 109-127. ISBN 978-1-4438-0120-1.

GRIFFITHS, Mark D. a Nigel HUNT. Computer Game Playing in Adolescence: Prevalence and Demographic Indicators. *Journal of Community & Applied Social Psychology*. John Wiley & Sons Ltd, 1995, 5(3), 189-193. ISSN 1099-1298.

GRÜSSER, Sabine M., Ralf THALEMANN, Ulrike ALBRECHT a Carolin N. THALEMANN. Excessive computer usage in adolescents - A psychometric evaluation. *Wiener klinische Wochenschrift*. Wien: Springer publishing house Vienna, 2005, 117(5-6), 188-195. DOI: 10.1007/s00508-005-0339-6. ISSN 00435325.

HAJDA, Patrik. Znáte kompletní historii série Call of Duty? Pokud ne, film CODumentary vám vše objasní. *GAMES.CZ* [online]. Praha: TISCALI MEDIA , a.s. [cit. 2020-06-29]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/novinky/znate-kompletni-historii-serie-call-of-duty-pokud-ne-film-codumentary-vam-vse-objasni-301369>

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture: A Study of the Play-Element in Culture*. 2. Oxford: Routledge, 1998. ISBN 0-415-17594-1.

KIRYAKOVA, Gabriela, Nadezhda ANGELOVA a Lina YORDANOVA. Gamification in Education. *9th International Balkan Education and Science Conference* [online]. 2014 [cit. 2020-05-05]. Dostupné z: <https://www.sun.ac.za/english/learning-teaching/ctl/Documents/Gamification%20in%20education.pdf>

MACEK, Jakub. *Poznámky ke studiím nových médií*. 1. Brno: Masarykova univerzita, 2013. ISBN 978-80-210-6477-5.

MATHIAK, Klaus a René WEBER. Toward Brain Correlates of Natural Behavior: fMRI during Violent Video Games. *Human Brain Mapping*. Wiley Periodicals, Inc., 2006, **27**(12), 948-956. ISSN 1097-0193.

MICHAEL, David a Sande CHEN. *Serious Games: Games That Educate, Train and Inform: Games That Educate, Train and Inform*. 1. Boston: Thompson Course Technology PTR, 2006. ISBN 1-59200-622-1.

MOSS, Richard. Assassin's Creed: An oral history. *Polygon* [online]. Voxmedia [cit. 2020-05-25]. Dostupné z: <https://www.polygon.com/features/2018/10/3/17924770/assassins-creed-an-oral-history-patrice-desilets>

MUNTEAN, Cristina Ioana. Raising engagement in e-learning through gamification. *International Conference on Virtual Learning* [online]. Cybernetics and Statistics, Babes-Bolyai University, Romania, 2011 [cit. 2020-05-05]. Dostupné z: http://icvl.eu/2011/disc/icvl/documente/pdf/met/ICVL_ModelsAndMethodologies_paper42.pdf

NEŠPOR, Karel a Ladislav CSÉMY. Zdravotní rizika počítačových her a videoher. *Česká a slovenská psychiatrie*. Česká lékařská společnosti J. E. Purkyně, 2007, **103**(5), 246-250.

NEUMANN, Miroslav. Representation of Medieval Realia in PC game: Kingdom Come: Deliverance. *Czech-Polish Historical & Pedagogical Journal*. Brno: Masaryk University, Faculty of Education, 2019, **11**(2), 69-76. DOI: 10.5817/cphpj-2019-020. ISSN 1803-6546.

PALÁN, Zdeněk. Didaktické funkce. *Andromedia* [online]. Asociace institucí vzdělávání dospělých ČR, o.s [cit. 2020-05-05]. Dostupné z: <http://www.andromedia.cz/andragogicky-slovník/didakticke-funkce>

PHAN, H. M. Video Gaming Trends: Violent, Action/Adventure Games are Most Popular. *Software Usability Research Laboratory* [online]. 2011 [cit. 2020-05-18]. Dostupné z: <http://usabilitynews.org/video-gaming-trends-violent-actionadventure-games-are-most-popular/>

PUNCH, Keith F. *Základy kvantitativního šetření*. Vyd. 1. Praha: Portál s. r. o., 2008. ISBN 978-80-7367-381-9.

REDAKCE GAMES.CZ. Call of Duty - Recenze. *GAMES.CZ* [online]. Praha: TISCALI MEDIA , a.s. [cit. 2020-06-29]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/recenze/call-of-duty-recenze-49465>

REDAKCE GAMES.CZ. Company of Heroes CZ - mega-recenze. *GAMES.CZ* [online]. Praha: TISCALI MEDIA , a.s. [cit. 2020-07-14]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/recenze/company-of-heroes-cz-mega-recenze-49551>

REHBEIN, Florian, Andreas STAUDT, Michael HANSLMAIER a Sören KLIEM. Video game playing in the general adult population of Germany: Can higher gaming time of males be explained by gender specific genre preferences?. *Computers in Human Behavior*. 2016, (55), 729-735. DOI: 10.1016. ISSN 0747-5632.

ROUSSEAU, Jean-Jacques. *Emil, čili o výchování*. 3. opravené vydání. Olomouc: R. Promberger, 1926.

SCHMIDT, Ondřej. Středověk v Kingdom Come. Co je skutečnost a co fikce?. *Zprávy z MUNI* [online]. Brno: Masarykova univerzita, 2005 [cit. 2020-07-15]. ISSN 2571-4198. Dostupné z: <https://www.em.muni.cz/vite/10352-stredovek-v-kingdom-come-co-je-skutecnost-a-co-fikce>

SHOJA, Mohammadali M., R. Shane TUBBS, Armin MALEKIAN, Amir Hossein Jafari ROUHI, Mohammad BARZGAR a W. Jerry OAKES. Video game epilepsy in the twentieth century: a review. *Child's Nervous System*. 2007, **23**(3), 256-257. DOI: 10.1007/s00381-006-0285-2. ISSN 02567040.

SLAVÍK, Jan. Kingdom Come: Deliverance - recenze. *GAMES.CZ* [online]. Praha: TISCALI MEDIA , a.s. [cit. 2020-07-14]. Dostupné z:

<https://games.tiscali.cz/recenze/kingdom-come-deliverance-recenze-309248>

SPITZER, Manfred. *Digitální demence: Jak připravujeme sami sebe a naše děti o rozum*. První, elektronické vydání. Brno: Host, 2014. ISBN 978-80-7491-267-2.

STEINKUEHLER, Constance, ed. The Mismeasure of Boys: Reading and Online Videogames. KAMINSKI, Winfred a Martin LORBER. *Gamebased Learning: Clash of Realities 2012*. 1. München: Fachhochschule Köln, 2012, s. 33-50. ISBN 978-3-86736-283-2.

VOLEK, Jaromír, Barbara KÖPPLOVÁ a Jan JIRÁK. Mediální studia: východiska a výzvy: východiska a výzvy. *Mediální studia*. 2006, 1(1), 8-20.

What is Post Scriptum?. *Post Scriptum* [online]. Thourie: Periscope Games, 2018 [cit. 2020-07-14]. Dostupné z: <http://postscriptumgame.com/the-game/>

WOLPAW, Erik. Mafia Review. *GameSpot* [online]. San Francisco: CBS Interactive Inc., 2007 [cit. 2020-05-28]. Dostupné z: <https://www.gamespot.com/reviews/mafia-review/1900-2879254/>

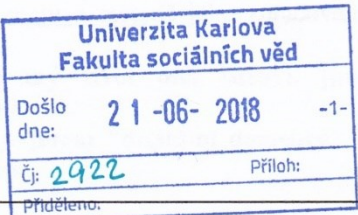
WoW Down to 7.1 Million Subscribers. *MMO Champion* [online]. MagicFind, Inc. [cit. 2020-07-14]. Dostupné z: <https://www.mmo-champion.com/content/4878-WoW-Down-to-7-1-Million-Subscribers>

Seznam tabulek a grafů

Tabulka 1: klasifikace her podle R. Cailloise, zdroj Roger Caillois (1998) a Vladimír Borecký (2005).....	9
Tabulka 2: aspekty počítačových her, zdroj BECTA (2001)	14
Tabulka 3: možnosti vzniku a využití motivace ke vzdělávacím účelům a její úskalí, zdroj BECTA (2001)	18
Tabulka 4: skladba respondentů	41
Tabulka 5: rozdělení respondentů podle věku	42
Tabulka 6: počty a poměrné zastoupení hráčů a nehráčů vzhledem k zájmu o obecné dějiny	43
Tabulka 7: počty a poměrné zastoupení hráčů a nehráčů vzhledem k zájmu o současné dějiny	44
Tabulka 8: poměr hráčů, kteří hrají hry určitého žánru k celkovému počtu hráčů, 100 % = 117	46
Tabulka 9: poměr hráčů mužského pohlaví, kteří hrají hry určitého žánru k celkovému počtu hráčů mužského pohlaví, 100 % = 98.....	47
Tabulka 10: poměr hráček, které hrají hry určitého žánru k celkovému počtu hráček, 100 % = 19.....	47
Tabulka 11: poměr mužů a žen, kteří hrají počítačové hry a hráčů celkem, kteří si všímají jednotlivých aspektů počítačových her k celkovému počtu mužů a žen, které hrají počítačové hry a celkovému počtu všech hráčů	49
Tabulka 12: poměr počtu příznivců každé z možností k celkovému počtu respondentů, 100 % = 150.....	52
Tabulka 13: poměr počtu příznivců ze skupiny hráčů každé z možností k celkovému počtu hráčů, 100 % = 117.....	53

Tabulka 14: poměr počtu příznivců ze skupiny nehráčů každé z možností k celkovému počtu nehráčů, 100 % = 33	53
Tabulka 15: poměr počtu příznivců každé z možností k celkovému počtu respondentů od 15 do 19 let, 100 % = 45.....	56
Tabulka 16: poměr počtu příznivců ze skupiny hráčů každé z možností k celkovému počtu hráčů od 15 do 19 let, 100 % = 34.....	56
Tabulka 17: poměr počtu příznivců ze skupiny nehráčů každé z možností k celkovému počtu nehráčů od 15 do 19 let, 100 % = 11	57
Graf 1: počty hráčů, kteří hrají hry spadající do jednotlivých herních žánrů (celkem, ženy, muži).....	45
Graf 2: aspekty počítačových her a jejich oblíbenost (celkem, u mužů a u žen)	48
Graf 3: možnosti pomoci počítačových her s osvojením si probírané látky v hodinách dějepisu.....	51
Graf 4: možnosti pomoci počítačových her s osvojením si probírané látky v hodinách dějepisu podle respondentů v rozmezí od 15 do 19 let.....	54

Teze Diplomové práce

Institut komunikačních studií a žurnalistiky FSV UK Teze MAGISTERSKÉ diplomové práce	
TUTO ČÁST VYPLŇUJE STUDENT/KA:	
Příjmení a jméno diplomantky/diplomanta: Vataščinová Lenka	Razítko podateiny: 
Imatrikulační ročník diplomantky/diplomanta: 2017/2018	
E-mail diplomantky/diplomanta: 81136917@fsv.cuni.cz	
Studijní obor/forma studia: Mediální studia/prezenční	
Předpokládaný název práce v češtině: Vliv počítačové hry Atentát 1942 na zájem o současné dějiny	
Předpokládaný název práce v angličtině: Influence of Attentat 1942 computer game on interest in modern history	
Předpokládaný termín dokončení (semestr, akademický rok – vzor: ZS 2012/2013) (diplomovou práci je možné odevzdat <u>nejdříve</u> po dvou semestrech od schválení tezí) LS 2018/2019	
Charakteristika tématu a jeho dosavadní zpracování (max. 1800 znaků): Počítačové hry se dostávají do popředí společenského zájmu a vydělávají mnohdy víc peněz než filmy. Někteří experti tvrdí, že toto médium nemá pozitivní vliv na lidskou mysl. Jiné zdroje ovšem naznačují, že hry mohou být efektivně využity pro vzdělávací účely a pro všeobecné rozšiřování obzorů, jak se lze dočíst například v bakalářské práci Edity Schlingerové s názvem Neformální učení v digitálních hrách nebo v práci Renáty Šajnarové Game-based learning: Návrh edukativní počítačové hry.	
Předpokládaný cíl práce, případně formulace problému, výzkumné otázky nebo hypotézy (max. 1800 znaků): Cílem práce je zanalyzovat vliv české počítačové hry Atentát 1942, která se zabývá skutečnými událostmi, na zájem mladých lidí o současné české (ale i světové) dějiny. Na konkrétním příkladu budu zkoumat, zda dokáže médium digitálních počítačových her efektivně plnit vzdělávací roli a zvyšovat povědomí o dějinných událostech, to vše ve světle stanoviska některých předních kritiků digitálních médií, že digitální technologie mají spíše degenerační účinek na lidskou mysl.	
Předpokládaná struktura práce (rozdělení do jednotlivých kapitol a podkapitol se stručnou charakteristikou jejich obsahu): 0. Úvod 0.1. Základní pojmy 1. Kritika digitálních médií 1.3. Zapojení digitálních technologií do výuky 2. Výukové hry vs. gamifikace 2.1. Jak se tyto pojmy liší 3. Počítačové hry s tématem skutečných událostí 3.1. Příklady her podle skutečné události 3.2. Atentát 1942 - čím se liší od výukových her 4. Praktická část 4.1. Popis hry Atentát 1942 4.2. Kvalitativní výzkum 4.3. Interpretace získaných dat 5. Závěr - shrnutí uvedených poznatků	
Vymezení podkladového materiálu (např. titul periodika a analyzované období): Počítačová hra Atentát 1942 Hráči počítačové hry Atentát 1942	

Tvůrci počítačové hry Atentát 1942

Metody (techniky) zpracování materiálu:

Kvalitativní výzkum: dvoufázové šetření - hloubkové rozhovory s tvůrci počítačové hry a dotazníky hráčům hry (dosah přes sociální síť, spolek Games Studies Masarykovy univerzity, herní portál games.cz), učitelům dějepisu a studentům na vybraných středních školách

Základní literatura (nejméně 5 nejdůležitějších titulů k tématu a metodě jeho zpracování; u všech titulů je nutné uvést stručnou anotaci na 2-5 řádků):

Spitzer, Manfred. Kybernemoc!: Jak nám digitalizovaný život ničí zdraví. [překl.] Eva Kratochvílová. Brno : Host, 2016. ISBN 978-80-7491-792-9.

Kniha psychologa Manfreda Spitzera, která se zabývá pojmem "digitální demence" - digitální média zbavují člověka nutnosti myslet a jeho mysl ochabuje.

Zimbardo, Philip a Coulombová, Nikita D. Odpojený muž: Jak technologie připravuje muže o mužství a co s tím. [editor] Helena Varšavská. [překl.] Libuše Čížková a Kateřina Klabanová. Praha : Grada Publishing a.s., 2017. ISBN 978-80-247-5797-1.

Kniha, zabývající se otázkou současných mladých mužů a jejich neschopnosti dospět a odolat nástrahám virtuálního světa.

Spitzer, Manfred. Digitální demence: Jak připravujeme sami sebe a naše děti o rozum. [překl.] František Ryčl. Brno : Host, 2014. ISBN 978-80-7491-267-2.

Autor v knize varuje před zdravotními riziky, která může zkoubovat hraní online her a pobyt na sociálních sítích.

HENDL, Jan. Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace. Čtvrté, přepracované a rozšířené vydání. Praha: Portál, 2016., ISBN 978-80-262-0982-9

Kniha obsahuje přehled a poskytuje popis charakteristik základních metod kvalitativního výzkumu a jejich aplikací.

Michael, David R. a Chen, Sande. Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform. Thomson Course Technology, 2006. ISBN 1592006221.

Kniha se zabývá tématem tzv. "serious games" (vážných her), tedy her určených ke vzdělávání. Obsahuje konkrétní rady, jak takové hry vytvářet.

Gee, James Paul. What Video Games Have To Teach Us About Learning And Literacy. New York : St. Martin's Press, 2003. ISBN 1-4039-6538-2.

V této knize autor popisuje, jak videohry dokáží zaujmout studenty mnohem víc, než klasická výuka ve škole a jak by se to dalo využívat k dalšímu vzdělávání.

Diplomové a disertační práce k tématu (seznam bakalářských, magisterských a doktorských prací, které byly k tématu obhájeny na UK, případně dalších oborově blízkých fakultách či vysokých školách za posledních pět let)

SCHLINGEROVÁ, Edita. Neformální učení v digitálních hrách. Brno: Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, Ústav pedagogických věd, 2016. 65s. Vedoucí diplomové práce:Mgr. Martin Šťastný.

ŠAJNAROVÁ, Renáta. Game-based learning: Návrh edukativní počítačové hry. Brno, 2015, 54 s. Bakalářská diplomová práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, Ústav české literatury a knihovnictví. Vedoucí práce Mgr. et Mgr. Zdeněk Záhora.

BUŠEK, Kamil. Možnosti využití multimediálních prvků výuky v předškolním vzdělávání. Praha, 2015. 124 s. Diplomová práce (Mgr.). Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky. Katedra mediálních studií. Vedoucí diplomové práce Mgr.

<p>Radim Wolák.</p> <p>MANAS, Adele. Gamifikace a její praktické využití v rámci školní výuky prostřednictvím tabletů. Praha, 2015. 92 s. Diplomová práce (Mgr.) Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky. Katedra mediálních studií. Vedoucí diplomové práce Mgr. Radim Wolák.</p>
<p>Datum / Podpis studenta/ky</p> <p>.....</p>

TUTO ČÁST VYPLŇUJE PEDAGOG/PEDAGOŽKA:	
Doporučení k tématu, struktuře a technice zpracování materiálu:	
Případné doporučení dalších titulů literatury předepsané ke zpracování tématu:	
Potvrzuji, že výše uvedené teze jsem s jejich autorem/kou konzultoval(a) a že téma odpovídá mému oborovému zaměření a oblasti odborné práce, kterou na FSV UK vykonávám.	
Souhlasím s tím, že budu vedoucí(m) této práce.	
<p>Příjmení a jméno pedagožky/pedagoga</p>	<p>Datum / Podpis pedagožky/pedagoga</p> <p>21.6.2018</p>

TEZE JE NUTNO ODEVZDAT VYTIŠTĚNÉ, PODEPSANÉ A VE DVOU VYHOTOVENÍCH DO TERMÍNU UVEDENÉHO V HARMONOGRAMU PŘÍSLUŠNÉHO AKADEMICKÉHO ROKU, A TO PROSTŘEDNICTVÍM PODATELNÝ FSV UK. PŘIJATÉ TEZE JE NUTNÉ SI VYZVEDNOUT V SEKRETARIÁTU PŘÍSLUŠNÉ KATEDRY A NECHAT VEVÁZAT DO OBOU VÝTISKŮ DIPLOMOVÉ PRÁCE.

TEZE SCHVALUJE GARANT PŘÍSLUŠNÉHO STUDIJNÍHO PROGRAMU/OBORU.

Seznam příloh

Příloha č. 1: Přepis obecného dotazníku ke hraní počítačových her s historickou tematikou.

Příloha č. 2: Přepis původního dotazníku, týkajícího se počítačové hry Attentat 1942.

Přílohy

Příloha č. 1: Přepis obecného dotazníku ke hraní počítačových her s historickou tematikou

Počítačové hry a zájem o dějiny

Dobrý den,

věnujte prosím několik minut svého času vyplnění následujícího dotazníku.

1. Zajímáte se o historii obecně?
 - Ano
 - Ne
2. Zajímáte se o současné dějiny (20. století)?
 - Ano
 - Ne
3. Hrajete nějaké počítačové hry inspirované historickými událostmi?
 - Ano
 - Ne
4. Pokud ano, jaké?
 - Strategie (např. Total War, Age of Empires, Company of Heroes)
 - Střílečky (např. Call of Duty, Medal of Honor)
 - Adventury (např. Attentat 1942, Valiant Hearts: The Great War)
 - Bojové simulátory (např. World of Tanks, War Thunder)
 - Akční hry (např. Assassin's Creed, For Honor)
 - RPG (např. Kingdom Come: Deliverance)

5. Zvýšil se díky hraní nějaké počítačové hry váš zájem o dějiny?
- Ano
 - Ne
6. Co vás na hře nejvíce zaujme?
- Grafické zpracování
 - Hratelnost (Gameplay)
 - Emocionální faktor hry
 - Příběh
 - Historická hodnota
 - Výzvy
 - Jiné (prosím doplňte)
7. Myslíte si, že by mohlo hraní počítačových her v rámci hodin dějepisu nebo domácí přípravy pomoci se zvládnutím probírané látky?
- Ano
 - Ne
8. Pokud ano, jak?
- Pomůže pochopit historické souvislosti
 - Pomůže poznat tehdejší každodenní život
 - Pomůže zlepšit všeobecný přehled
 - Ukáže historii zajímavější formou, než výklad ve škole
 - Pomůže se zapamatováním konkrétních faktů (např. letopočtů)
 - Může vyvolat spontánní diskuze mezi studenty
 - Pomůže rozvíjet kreativitu
 - Nabídne kontext k současnému politickému životu
 - Jiné (prosím doplňte)
 - Nemůže pomoci (prosím doplňte)
9. Jste?
- Žena
 - Muž
10. Kolik vám je let?

Prosím napište číslo.

11. Kde studujete/pracujete?

- Hlavní město Praha
- Středočeský kraj
- Jihočeský kraj
- Plzeňský kraj
- Ústecký kraj
- Jihomoravský kraj
- Zlínský kraj
- Moravskoslezský kraj
- Mimo ČR

Příloha č. 2: Přepis původního dotazníku, týkajícího se počítačové hry Attentat 1942

Vliv počítačové hry Attentat 1942 na zájem o současné dějiny

Dobrý den,

jsem studentkou posledního ročníku magisterského studia oboru Mediální studia na Karlově univerzitě. V rámci své diplomové práce dělám průzkum na téma počítačové hry ve vzdělávání. Prosím, vyplňte tento dotazník, zabývající se českou hrou Attentat 1942 pravdivě. Děkuji za vaši spolupráci.

Něco málo o hře Attentat 1942:

Popis:

Attentat 1942 je unikátní počítačová hra, která vypráví příběh nacistické okupace z perspektivy lidí, kteří ji zažili na vlastní kůži. Hra je založena na rozhovorech s přeživšími, interaktivních komiksech a autentických historických záběrech. Promluvíte si s očitými svědky, prožijete jejich vzpomínky a odkryjete utajený příběh vaší rodiny.

Příběh:

Zjistíte, že vašeho dědečka zatklo gestapo krátce po atentátu na Reinharda Heydricha, zastupujícího říšského protektora a jednoho z hlavních strůjců holokaustu. Nedaří se vám však zjistit důvod jeho zatčení. Jakou roli v atentátu hrál? Proč se o tom nezmínil své rodině? Byl statečný nebo naopak nesmyslně riskoval životy svých blízkých tím, že se přidal k odboji?

(zdroj: <http://attentat1942.com/press>)

Herní prvky:

- adventura založená na dialozích
- vytvořeno na základě historického výzkumu a svědectví
- rozhovory s osmi různými přeživšími
- interaktivní komiks
- atmosférické a podnětné mini hry (point and click)
- autentické historické záběry

1. Znáte hru Attentat 1942?

- Ano
- Ne

2. Hráli jste hru Attentat 1942?

- Ano
- Ne (pokračujte prosím otázkou číslo 9)

3. Co vás na hře nejvíce zaujalo?

- Historická přesnost
- Grafické zpracování
- Emocionální faktor hry
- Autenticita záběrů
- Hratelnost (gameplay)
- Příběh
- Herecké výkony
- Zpracování hádanek
- Jiné (prosím doplňte)

4. Dozvěděli jste se díky této hře informace, které jste ve škole neprobírali?

- Ano
- Ne

5. Zajímáte se o současné dějiny i mimo hodiny dějepisu?

- Ano
- Ne

6. Zvýšil se díky hraní této hry váš zájem o současné dějiny?
- Ano
 - Ne
7. Jak si myslíte, že by mohlo hraní této hry v rámci hodin dějepisu (přípravy na hodiny dějepisu) pomoci se zvládnutím probírané látky?
- Pomůže pochopit historické souvislosti
 - Pomůže poznat tehdejší každodenní život
 - Pomůže zlepšit všeobecný přehled
 - Ukáže historii zajímavější formou, než výklad ve škole
 - Pomůže se zapamatováním konkrétních faktů (např. letopočtů)
 - Může vyvolat spontánní diskuze mezi studenty
 - Pomůže rozvíjet kreativitu
 - Nabídne kontext k současnému politickému životu
 - Jiné (prosím doplňte)
 - Nemůže pomoci (prosím doplňte)
8. Hrajete nějaké další počítačové hry inspirované historickými událostmi? (Pokračujte prosím otázkou číslo 14)
- Strategie (např. Total War, Age of Empires, Company of Heroes)
 - Střílečky (např. Call of Duty, Medal of Honor)
 - Adventury (např. Attentat 1942, Valiant Hearts: The Great War)
 - Bojové simulátory (např. World of Tanks, War Thunder)
 - Akční hry (např. Assassin's Creed, For Honor)
 - RPG (např. Kingdom Come: Deliverance)
 - Takové hry nehraji
9. Zahráli byste si tuto hru?
- Ano
 - Ne
10. Zajímáte se o současné dějiny i mimo hodiny dějepisu?
- Ano
 - Ne

11. Hrajete nějaké počítačové hry inspirované historickými událostmi?
- Strategie (např. Total War, Age of Empires, Company of Heroes)
 - Střílečky (např. Call of Duty, Medal of Honor)
 - Adventury (např. Attentat 1942, Valiant Hearts: The Great War)
 - Bojové simulátory (např. World of Tanks, War Thunder)
 - Akční hry (např. Assassin's Creed, For Honor)
 - RPG (např. Kingdom Come: Deliverance)
 - Takové hry nehraji
12. Zvýšil se díky hraní nějaké počítačové hry váš zájem o dějiny?
- Ano
 - Ne
13. Jak si myslíte, že by mohlo hraní počítačových her v rámci hodin dějepisu nebo přípravy na hodiny dějepisu pomoci se zvládnutím probírané látky?
- Pomůže pochopit historické souvislosti
 - Pomůže poznat tehdejší každodenní život
 - Pomůže zlepšit všeobecný přehled
 - Ukáže historii zajímavější formou, než výklad ve škole
 - Pomůže se zapamatováním konkrétních faktů (např. letopočtů)
 - Může vyvolat spontánní diskuze mezi studenty
 - Pomůže rozvíjet kreativitu
 - Nabídne kontext k současnému politickému životu
 - Jiné (prosím doplňte)
 - Nemůže pomoci (prosím doplňte)
14. Jste?
- Žena
 - Muž
15. Kolik je vám let?

Prosím napište číslo.