

Tento text byl zpracován podle publikace **Počítačové hry a jejich místo v životě člověka** autorů Jaromíra Baslera a Michala Mrázka z Palackého University Olomouc, 1. vydání, 2018 Univerzita Palackého v Olomouci, ISBN: 978-80-244-5405-4.

Hlavním přínosem této publikace je poskytnutí podrobného a uceleného vhledu do oblasti počítačových her a zájemcům doporučuji ke stažení. Komplexní publikace na dané téma doposud v rámci České republiky i zahraničí chyběla, z tohoto důvodu je velmi cenná a přínosná pro teorii, praxi a vědeckou činnost v pedagogických disciplínách, ale i v dalších vědních oborech. Publikace je určena pro odbornou veřejnost, ale také pro učitele i rodiče.

Je ke stažení na odkazu:

https://www.researchgate.net/publication/330317760_Pocitacove_hry_a_jejich_misto_v_zivote_cloveka

KATALOGIZACE V KNIZE - NÁRODNÍ KNIHOVNA ČR

Basler, Jaromír

Počítačové hry a jejich místo v životě člověka / Jaromír Basler, Michal Mrázek.

-- 1. vydání. -- Olomouc : Univerzita Palackého v Olomouci, 2018. -- 1 online zdroj.

-- (Monografie)

Anglické a německé resumé

Nad názvem: Univerzita Palackého v Olomouci, Pedagogická fakulta

ISBN 978-80-244-5405-4 (online ; pdf)

004.9:793.7/794 * 793.7/794:004.9 * 159.9 * 616 * 614 * 37 * 373.5.011.3-052 *
(048.8:082)

- počítačové hry -- psychologické aspekty
- počítačové hry -- zdravotní aspekty
- počítačové hry -- pedagogické aspekty
- středoškolští studenti
- kolektivní monografie

POČÍTAČOVÉ HRY

V rámci následujících podkapitol bude podrobně popsána tematická oblast počítačových her. Konkrétně se zaměříme na **vymezení pojmu** počítačové hry, jejich **historii** a různá **dělení** her. Dále budou podrobně popsány **současné tendence** v této oblasti a **dosavadní** tuzemská i zahraniční **výzkumná zjištění**.

Počítačové hry – vymezení pojmu

S příchodem moderních technologií, osobních počítačů, herních konzolí, mobilních telefonů a jiných platform, jsou nám k dispozici **počítačové hry v digitální podobě**. **Počítačové hry** jsou určitý typ počítačového programu (softwaru), který je postaven na vzájemné interakci s uživatelem. Uživatelem rozumíme hráče počítačových her, kterému počítačové hry slouží především jako forma zábavy, odreagování, ale často mohou mít také formu vzdělávacího softwaru (Mrázek, Basler, 2018). Vzájemná interakce hráče s **počítačovou hrou** **probíhá v uměle vytvářeném prostředí, které je ve hře naprogramováno**.

Máme čtyři základní elementy virtuálního prostředí počítačových her, jež jsme schopni pozorovat (Šmahel, 2003).

- Prvním elementem je **reprezentace**, kdy je počítačová hra subjektivní zjednodušenou reprezentací reality. Reprezentace je základním prvkem pro vytvoření virtuálního prostředí, které si následně každý hráč modifikuje na základě jeho osobnosti a vlastní představivosti.
- Dalším elementem je **interakce**. Jedná se o oboustranné působení. Hráč svým jednáním ovlivňuje průběh počítačové hry a hra svým obsahem definuje virtuální realitu hráče.
- **Konflikt (výzva)** je základním pilířem všech počítačových her, kdy každá hra stanovuje určitou hranici, kterou hráč musí překonávat. Po zdolání se obvykle vytvoří hranice další, a pro její překonání je zpravidla nutno vynaložit větší úsilí. Hranice může představovat sesbírání určitého počtu bodů či poražení

protivníka.

- Posledním elementem je **bezpečí**, kdy negativní jednání ve hře nevede ke katastrofálním a nevratným důsledkům ve virtuální realitě (např. načtení dřívější uložené pozice, nová hra), tak jako by tomu bylo ve skutečném životě.

Základním požadavkem pro realizaci počítačové hry je digitální zařízení (počítač, herní konzole, mobilní telefon aj.) se zobrazovací jednotkou. Počítačové hry můžeme hrát např. **na osobních počítačích, laptotech, herních konzolích, mobilních telefonech či tabletech**. Počítačové hry fungují na principu překonávání stanovených, ke každé hře individuálních, hranic a často také na porovnávání výsledků mezi spoluhráči. Mnoho počítačových her lze hrát ve stereoskopickém (3D) virtuálním prostředí. 3D prostředí je považováno za realističtější a živější než 2D prostředí. **Ve vzdělávání počítačové hry lépe zaujmou a motivují žáky ke studiu.** Zároveň pomáhají vytvořit příznivé prostředí ve výuce, které podporuje sebevědomí žáků a přispívá k rozvoji problémově orientovaného strategického myšlení.

Typická počítačová hra by tak měla obsahovat tři navzájem propojené úrovně: **audiovizuální obsah, narativní strukturu a systém pravidel**, jimiž se řídí komunikace hráčů s počítačovou hrou (Šisler, 2012).

Dělení počítačových her

Počítačové hry mohou být děleny podle různých kritérií - je nutné si uvědomit, že klasifikace her je ovšem uměle vytvořena víceméně orientačně podle podstatných charakteristik. Hry dělíme:

- **Podle počtu hráčů** zapojených do hry současně můžeme počítačové hry rozdělit na hry pro jednoho hráče neboli *singleplayer*, nebo hry pro více hráčů *multiplayer*, kde jsou spolu hráči propojeni přes počítačovou síť, mohou spolu kooperovat, hrát proti sobě a navzájem soutěžit (Basler, 2016a).
- **Podle nutnosti přístupu k počítačové síti** rozlišujeme **on-line** počítačové hry, kdy pro jejich chod je nezbytný přístup k internetu a **off-line**, kde internet není nutný.

Dělení počítačových her podle herního žánru

Při diskusích o počítačových hrách je člověk konfrontován s obrovským množstvím různých herních žánrů. Nejvíce se dělí počítačové hry pouze na čtyři herní žánry: **akční hry, RPG hry, simulace a strategie.**

- **Simulace** napodobují reálné scénáře ze života, sportu, ekonomiky apod.
- **Strategické hry** vyžadují od hráče strategické myšlení.
- **Akční hry** vyžadují bleskurychlé reakce hráče, kdy hráč ovládá každý pohyb své postavy a snaží se vyvarovat tomu, aby byl zneškodněn protivníkem.
- **RPG hry** neboli počítačové hry na hraní rolí jsou zakořeněny v deskových hrách na podobném herním principu, a proto mají mnoho tvůrčích a společenských aspektů. Hráč zde vytváří a rozvíjí postavu při interakci se skutečnými (člověkem řízenými), nebo počítačem řízenými postavami. **Akční hry (z angl. *action games*)**

Žánr akčních počítačových her je podle výzkumu Phana (2011) nejpopulárnější. Jedná se především o 3D počítačové hry, kde je základním principem zneškodnit protivníka. Do herního žánru se zařazují počítačové hry typu *singleplayer*, kde jsou protivníci řízeni počítačem i *multiplayer*, kde jsou protivníci řízeni člověkem. Tento typ počítačových her se často zkráceně označuje jako tzv. „střílečky“ (z angl. *shooter*). Akční hry můžeme dělit na dva subžánry. První subžánr se nazývá **FPS** (*First-person shooter*, přeloženo: „střílečka z první osoby“), kde se obraz skládá z pohledu vlastního hráče ve hře a viditelné jsou obvykle pouze ruce, které drží zbraň nebo jiný herní prvek. Mezi typické zástupce FPS můžeme zařadit např. *Call of Duty*, *Counter Strike*, *Crysis*, *Far Cry*, *Battlefield*. Druhý subžánr se nazývá **TPS** (*Third person shooter*, přeloženo:

„střílečka z třetí osoby“), kde je obraz tvořen pohledem za zády virtuálního hráče (Sabbagh, 2015). Jako typické zástupce TPS můžeme zmínit počítačové hry *Mafia*, *Gears of War*, *Max Payne* aj.

RPG hry (z angl. *role-playing games*, český ekvivalent: hry na hrdiny)

Základním prvkem tohoto herního žánru je hrdina (postava určité počítačové hry), který se pohybuje v herním virtuálním prostředí. Za procházení, plnění úkolů a postupování světem se virtuální postava postupně vylepšuje a získává nové schopnosti a bonusové body. Do tohoto herního žánru je možné zařadit např. *Diablo*, *Risen*, *The Banner Saga*, *Final Fantasy*. Do žánru RPG se taktéž zařazují **akční RPG** např. *The Elder Scrolls*, *Fable* a **MMORPG hry** (*Massively multiplayer on-line role playing game*), kdy se jedná o on-line RPG hry, ve kterých hrají hráči z celého světa prostřednictvím internetové sítě. Typickými zástupci jsou počítačové hry *World of Warcraft*, *Guild Wars 2*, *Age of Wushu*, *Lineage*. Do herního žánru RPG můžeme taktéž zařadit **MOBA hry** (*Multiplayer Online Battle Arena*), ve kterých dva týmy, z nichž se každý skládá obvykle z pěti hráčů, soutěží navzájem s každým hráčem z druhého týmu, vždy ovládající pouze jednu virtuální postavu (v tomto případě se počítačové hry účastní deset osob, z nichž každý řídí jedinou postavu ve hře on-line, v reálném čase). Nejoblíbenější MOBA hry jsou např. *League of Legends* nebo *DOTA 2*. MOBA hry obsahují z velké části klasické RPG prvky (rozvoj postavy apod.) a obsahují taktéž prvky strategických her, z tohoto důvodu by bylo možné MOBA hry zařadit taktéž do žánru strategických her (Mora-Cantallops, Sicilia, 2018). Dle našeho názoru je vhodné spíše zařazení do RPG žánru z důvodu převažujících RPG herních prvků samotné počítačové hry.

Strategické hry (z angl. *strategy games*)

Základním požadavkem těchto počítačových her je strategické myšlení. Hráč disponuje určitými virtuálními vstupy: městem, základnou či územím, o které se musí ekonomicky starat a rozvíjet je. Obvykle jsou na hrací mapě protivníci (počítačem – *singleplayer*, nebo člověkem řízení – *multiplayer*), a vyhraje hráč,

kteří má nejlepší strategii rozvoje daných virtuálních vstupů. Hrací plocha se nám obvykle zobrazuje z ptačí perspektivy. Strategické hry můžeme dělit na následující subžánry: **Budovatelské strategie** jsou počítačové hry simulující budování města (*SimCity*, *Civilization*), železniční sítě či dokonce zoo (*Zoo Tycoon*). **Tahové strategie** se blíží deskovým hrám, kde každý hráč má libovolný čas na promyšlení svého tahu (*X-Com*, *Spellcross*). Dnes pravděpodobně

nejrozšířenějším subžánrem jsou **real-time strategie**, kde taktizování probíhá v reálném čase souběžně u všech hráčů, je tedy méně času na rozmýšlení svých postupů (*StarCraft*, *Dune*, *Warcraft*, *Command & Conquer*) (Jiříková, 2017; Hackenburg, 2014; Hořík, 2002; Williams, 2018).

Adventure (z angl. *adventure games*)

Základním prvkem adventur je příběh, kde musí hráč řešit různé hádanky, rébusy a plnit úkoly, aby se mohl v příběhu posunout dál. Klasické adventure mají 2D zobrazení. Příkladem může být počítačová hra *Polda*, kde svět tvoří jednotlivé statické obrázky, ve kterých se hrdina pohybuje. Rozvinulo se také 3D zobrazení tohoto žánru. Do těchto počítačových her se prolínají také prvky akčního žánru, jedná se poté o tzv. **akční adventure** jako např. *Tomb Raider*, *Resident Evil*, *Assassin's Creed* (Basler 2016a; Rollings, Morris, 2003).

Sportovní hry (z angl. *sports games*)

Jedná se o herní žánr simulující různé druhy sportů. Často jsou tyto počítačové hry konstruovány zjednodušeně, aby bylo umožněno pohodlné ovládání na úkor přesné simulace sportu (*FIFA*, *NHL*, *NBA* aj.).

Závodní hry (z angl. *driving games*)

Základním principem těchto počítačových her je dostat se do cíle první. Ovládáme vozidlo obvykle pomocí klávesnice, či nějakého speciálního periferního zařízení (volant, gamepad, joystick) a musíme jej ovládat natolik dobře, v porovnání s protivníky, abychom se dostali do cíle jako první (např. *Need for Speed*, *Forza*)

Simulace (z angl. *simulation*)

Cílem simulace je co nejpresnější napodobení určité činnosti nebo jevu. Phan (2011) do této kategorie zařazuje např. simulaci života *The Sims* či evoluce *Spore*. Známa je také simulace řízení traktoru *Traktor simulátor*.

Taneční/hudební hry (z angl. *music/dance games*)

Jedná se o počítačové hry, které ovládáme pohybem či používáním

speciálních ovladačů. Základní **hudební hrou** je *Guitar Hero*, jedná se o simulátor hry na kytaru. Součástí hry je speciální plastový ovladač ve tvaru kytary, kde jednotlivá tlačítka představují struny. **Taneční hry** se ovládají především pohybově, na základě snímání kamerou (*Just Dance* s pohybovým rozhraním *Kinect*), zastaralejším způsobem je podložka, která reaguje na dotyk chodidel (*Dance Dance Revolution*).

Bojové hry (z angl. *fighting games*)

Klasické bojové hry jsou doménou herních konzolí, jelikož k dobrému ovládnutí těchto počítačových her je zapotřebí gamepad. Základním principem je porazit protivníka v určitém bojovém umění. Obvykle se dva hráči pohybují v aréně a různými kombinacemi útoků se snaží zneškodnit protihráče, ať už člověkem nebo počítačem řízeného. Základními zástupci jsou např. *Mortal Kombat*, *Tekken*, *Street Fighter*.

Logické hry (z angl. *logic/logical games*)

Jak již název vypovídá, jsou to počítačové hry, které vyžadují logické myšlení hráče. Logické hry se obvykle skládají z různých hádanek, které jsou interpretovány jednoduchým grafickým zpracováním. Hra se často skládá z úrovní, kterými hráč postupně prochází, přičemž se obtížnost pro dokončení úrovně postupně zvyšuje. Jako typické zástupce můžeme uvést *Tetris*, *Lemmings*, *Angry Birds*, *Portal*. Phan (2011) do této kategorie řadí taktéž **karetní hry**, jako je např. *Poker*, *Free Cell*, *Solitaire*.

Ostatní hry

Do této kategorie se zařazují všechny počítačové hry, které není možné zařadit do žádného z již zmiňovaných herních žánrů. Zařazují se zde zejména počítačové hry, které jsou založeny na velmi jednoduchém herním mechanismu jako např. posouvání, spojování, klikání (tzv. *clicker games*). Jedná se např. o počítačové hry *Dyna Blaster*, *Subway Surfers*, *My Talking Angela*, *Dumb Ways to Die*, *Dog Evolution* aj. (Phan, 2011).

Vzdělávací hry (též edukační software, výukové hry, didaktické počítačové

hry; z angl. *educational games*)¹¹

Jedná se dle Phana (2011) o nejméně populární počítačové hry, kdy edukace hráče je základním prvkem těchto počítačových her. Dostál (2009, s. 24) vzdělávací hry definuje následovně: „*Edukační software je jakékoliv programové vybavení počítače, které je předurčeno pro využití v situacích, kdy dochází k rozvoji osobnosti jedince.*“ Rozvoj těchto počítačových her zaznamenáváme především s rozvojem chytrých mobilních telefonů a tabletů. Jsou často určeny pro děti. Úkolem hráče je např. spojit písmena takovým způsobem, aby vytvořily slovo, které vidí na obrázku. Dále můžeme zmínit digitální omalovánky, které rozvíjí jemnou motoriku¹². Typickým zástupcem je např. *Předškolní brašnička*. Více informací o vzdělávacím aspektu počítačových her je uvedeno v kapitole 3.1.

¹¹ Vzdělávací hry, edukační software, výukové hry a didaktické počítačové hry považujeme v následujícím textu publikace jako synonyma.

¹² Doležalová (2010, s. 37) uvádí následující definici: „*Jemná motorika představuje schopnost manipulace s drobnými předměty, jedná se o zručnosti prstů a ruky*“.

NEGATIVNÍ PŮSOBNÍ POČÍTAČOVÝCH HER NA ČLOVĚKA

Počítačové hraní můžeme označit za potenciálně rizikovou aktivitu, protože, dle vědců, jsou počítačové hry potenciální příčina

- závislosti na počítačových hrách,
- agresivního chování,
- deprese a úzkosti
- a poruch pozornosti s hyperaktivitou.

Vědci zdůrazňují, že děti a jejich psychosociální vývoj mohou být obzvláště náchylné k účinkům nadměrného hraní počítačových her, z důvodu, že na rozdíl od dospělých jsou děti stále v procesu vytváření vzorců chování, jak se vypořádávat se sociálními a emocionálními situacemi. Proto chování a vzory podporované (příp. také odměňované) v rámci hraní počítačových her, mohou mít na děti větší vliv než nadospělé.

Navíc pro děti začínají být sociální vztahy důležité, z důvodu jejich začínajícího utváření především v souvislosti s nástupem do školy, v rámci školní docházky, což také potvrzuje Davies (2010). Výsledkem může být skutečnost, že společenské interakce, které děti v rámci hraní počítačových her vyvíjejí, mohou mít větší význam (mohou působit jako vzor) pro to, jakým způsobem děti interagují se svými vrstevníky v reálném životě.

U dospívajících se zdá, že hráči nadměrně využívající počítačové hry vykazují zvýšené symptomy již zmíněné deprese a úzkosti ve srovnání se svými vrstevníky. U dospívajících se již rozvíjí schopnost kritického myšlení, z tohoto důvodu jsou dospívající méně ohroženou skupinou než děti.

Dále můžeme uvést taktéž **negativní vliv na pohybový systém** (Keser et al., 2010) zejm. **bolesti zad a další zdravotní komplikace způsobené přetěžováním páteře a riziko poškození zápěstí** apod.

Závislost na počítačových hrách

Odborníci se shodli na skutečnosti, že v podstatě každá závislost se skládá ze **šesti základních symptomů** (symptomy jsou definovány ve vztahu s počítačovými hrami).

Prvním symptomem je **význačnost**, kdy se počítačové hry stávají velmi významným bodem života jedince. Hry začínají postupně ovlivňovat jeho myšlení (přemýšlení o hraní, když zrovna nehrajeme), cítění (touha hrát) a chování (zanedbávání povinností).

Dalším symptomem jsou **změny nálady**. Při uspokojování touhy se jedinci změní nálada (většinou pozitivně). S postupem závislosti se zvyšuje stále více **tolerance** k počítačovým hrám, z toho důvodu jedinec potřebuje strávit stále více a více času uspokojováním touhy, tedy hraním počítačových her. **Odvykací příznaky** se vyskytují u každé závislosti, kdy se po ukončení uspokojující činnosti objeví neklid, stres, nervozita či vztek. Předposledním symptomem je **konflikt**, který může být dvojího druhu. *Mezilidský konflikt* vede k zanedbávání povinností a blízkých osob (hádky s rodiči, ztráta přátel aj.). *Vnitřní konflikt* vede k rozpolcenosti jedince, který se těžko rozhoduje mezi hraním počítačových her a jinými aktivitami (nemůže se rozhodnout, zda má hrát hru nebo se věnovat přípravě do školy či partnerovi). Posledním symptomem je **relaps**, kdy závislý má tendence opakovat své dřívější závislostní chování, se kterým nesouhlasí. Vrací se k hraní počítačových her po určité klidové fázi. **Jedinec je závislý, pokud se u něj vyskytují všechny zmiňované symptomy.** Z výčtu symptomů je zřejmé, že závislost má negativní dopad na život jedince.

V souvislosti s nadměrným hraním počítačových her se tedy jedná o **závislostní chování**, které má negativní vliv na somatickou (tělesnou), psychickou (duševní), sociální a spirituální (duchovní) oblast člověka. Podle Americké psychiatrické asociace APA je klinicky prokázaná závislost, pokud jedinec splňuje pět nebo více následujících příznaků v průběhu jednoho roku:

- **Zaujetí počítačovými hrami** (přemýšlení o předchozím nebo o budoucím hraní; hraní počítačových her se stává dominantní aktivitou života).
- **Abstinenční příznaky**, když nemá jedinec přístup k hraní (typické příznaky jsou podrážděnost, úzkost, stres nebo smutek, ale nejsou zde žádné fyzické příznaky závislosti).
- **Tolerance**, kdy k uspokojení potřeby hraní počítačových her potřebuje jedinec stále více času.
- **Opakovaná neúspěšná snaha kontrolovat či přerušit** hraní počítačových her.
- **Ztráta dřívějších zájmů, koníčků** a vyplnění volného času hraním počítačových her.
- **Pokračování ve hraní počítačových her i přes znalost** psychosociálních problémů.
- **Lhaní svému okolí** (rodina, přátelé) o míře hraní počítačových her.
- Používání počítačového hraní jako **prostředku pro útěk od problémů** nebo zbavení se negativní nálady (pocity bezmoci, viny, úzkosti nebo deprese).
- **Ohrožení nebo ztráta blízkých vztahů, zaměstnání, vzdělání nebo kariérních příležitostí** v důsledku počítačového hraní.

Z jakého důvodu jsou tedy počítačové hry tolik přitažlivé? Vargová (2013) udává následující důvody. Prvním je skutečnost, že jsou počítačové hry velmi **dostupné**. V podstatě téměř každý člověk v dnešní vyspělé společnosti vlastní počítač nebo mobilní zařízení, kde může hrát počítačové hry bez určitých specifických znalostí či dovedností. Dále hry udávají jednoznačná **jednoduchá pravidla**, často s kontrastem dobra a zla a nabízí **nová poznání**. S tím také souvisí, že lze dokázat nebo dosáhnout věcí, které ve skutečném životě nejsou možné. Umožňují **realizovat činnosti všeho druhu** i ty, které jsou sociálně

nežádoucí či netradiční. Počítačové hry stanovují cíle a při dosáhnutí poskytují **uspokojení z výhry**. Počítačové hry umožňují hrát spoustu **různých rolí** (od válečníka po řidiče formule), s kterými je možné se ztotožnit. Většina her umožňuje **rozvoj virtuální postavy a její postupné zdokonalování**. Základní vlastností počítačové hry je **odpoutání od reality**, vlastních problémů, stresu nebo deprese. Posledním důvodem je **anonymita**, kdy hráči neudávají svoji skutečnou identitu, a tím je chráněno jejich soukromí. Do těchto přitažlivostí bychom také mohli zařadit kouzlo dobrodružství, tajemna, různých magických předmětů a bytostí. Tyto důvody potvrzuje taktéž výzkum Scharkow et al. (2015).

Podle Ahna a Randalla (2007) je mezi žánry počítačových her **nejvíce rizikový MMORPG žánr**, jelikož tyto počítačové hry nemají konce. Základním principem těchto her je procházet virtuální svět a získávat nové zkušenosti, dovednosti své virtuální postavy, kdy je možné virtuální svět procházet spolu s přáteli. Jiné počítačové hry, např. off-line počítačové hry mají daný jasný konec a časem hráče mohou omrzet a z toho důvodu nepředstavují takové riziko. Jedním z nejpopulárnějších MMORPG je *World of Warcraft*, který podle Slabaugh (2014) v lednu 2014 překonal 100 miliónů hráčů na světě. Hraní MMORPG her je nejčastěji hlášenou aktivitou lidí, kteří hledají pomoc týkající se problémů v souvislosti s nadužíváním internetu (Ahn, Randall, 2007). Některé on-line počítačové hry na sociálních sítích (např. *Facebook*) mohou obsahovat **prvky podporující gamblerství**. Dle výzkumu Jacquese et al. (2016) bylo 54 % hazardních počítačových her mezi 100 nejoblíbenějšími hrami na sociální síti *Facebook* (nejčastěji simulace výherních automatů – 22 %).

Agrese jako příčina hraní násilných počítačových her?

Za jedno z největších rizik plynoucího z hraní násilných počítačových her je považováno popuzování k agresivnímu či násilnému, sociálně nežádoucímu chování. Brady, Matthews (2006) uvádí, že **hraní násilných počítačových her je velmi rizikové také pro adolescenty**; zejména pro skupiny adolescentů, u kterých se v sociálním prostředí vyskytuje vysoká míra agrese (agresivní rodiče příp. agrese vyskytující se u jiných sociálních skupin, kde je adolescent

členem).

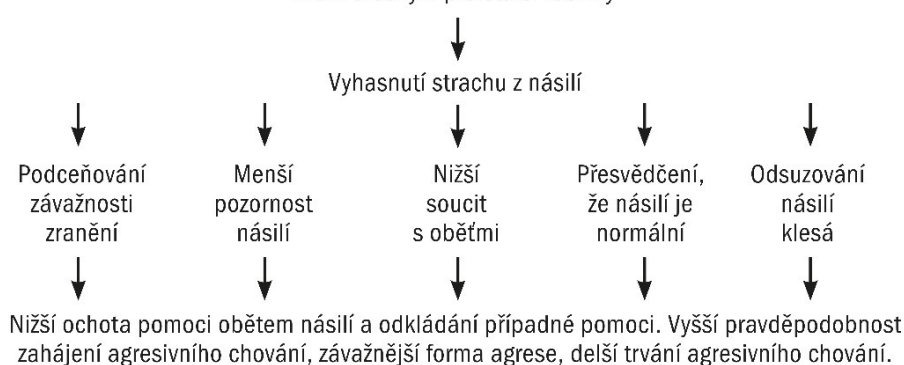
Agresivní chování v násilných počítačových hrách je zobrazováno jako něco standardního, kdy za pomoci násilí je dosaženo vytyčeného cíle. Např. vykradením banky získáme peníze (např. *Kane a Lynch*), zabitím či poškozením získáme respekt (např. herní série *Grand Theft Auto*) aj. Jak již bylo řečeno, tyto modely mohou být **napodobovány**, nebo může dojít dle Otmarové (2001) k **habitualizaci** neboli přivykání, kdy neustálým hraním násilných počítačových her se hráči postupně snižuje citlivost k agresí (desenzitizace vůči násilí) natolik, že ji vnímá jako zcela běžný vzorec chování. Princip snižování citlivosti vůči agresí potažmo násilí je uveden na obrázku 15.

¹⁸ *Pokémon* je také zpracovaný jako počítačová hra v několika verzích.

Podle Suchého (2007) může dojít k **stimulaci**, kdy násilný obsah zvyšuje u hráče odhodlanost po agresivitě. Agresivní chování, především na sociálních sítích a internetu, může zvyšovat **iluze anonymity**, kdy si jedinec myslí, že je za své činy nepostižitelný, je chráněný určitou bariérou a nikdo ho nemůže za čin potrestat (Hupková, 2017).

Desenzitizace vůči násilí během hraní násilných počítačových her

Opakující se hraní násilných her spojené s pozitivním emočním obsahem, hudbou, s humorem, odměna za násilné chování, rostoucí intenzita násilných podnětů, když dítě přechází k hrám určeným pro starší ročníky



Obrázek 15: Schéma desenzitizace vůči násilí v souvislosti s násilnými počítačovými hrami (Nešpor, Csémy, 2007b)

Je zřejmé, že čím graficky kvalitněji je obsah prezentován, tím větší riziko může počítačová hra představovat¹⁹. Největší riziko může způsobit počítačová hra, která je nejvíce podobná skutečnostem z reálného světa (např. *Call of Duty*, *GTA*). Pokud bude např. hráč představovat postavu ducha, který se bude v otevřeném světě násilně porovnávat s jinými mystickými bytostmi, zcela jistě nebude riziko tak vysoké, jelikož nejsou situace vystavěny na základech reálného světa (Basler, 2017).

Pro rozlišování počítačových her nám mohou pomoci **ratingové systémy**. K dispozici máme dvě varianty ratingových systémů počítačových her, americkou **ESRB** a evropskou **PEGI**, která je v České republice je nejvíce rozšířená.



PEGI 3

Obsah her, označených tímto ratingem je považován za vhodný pro všechny věkové skupiny. Jistá úroveň násilí je (v humorném kontextu) akceptovatelná (Bugs Bunny nebo Tom & Jerry). Dítě by nemělo asociovat postavu na obrazovce s postavami reálného života, hra neustále naznačuje, že jde o čistou fantazii. Hra neobsahuje zvuky ani scény, které by mohly dítě vyděsit, nenarazíte v ní ani na vulgární výrazy.



PEGI 7

Hry, které by mohly být normálně ohodnoceny nálepkou PEGI 3, ale obsahují scény, které mohou nahánět hrůzu.



PEGI 12

Hry označené tímto ratingem mohou zobrazovat určitou míru násilí, stále však pouze vůči fiktivním postavám. Násilí vůči lidem nebo zvířatům nesmí být vyjádřeno graficky. Nahota může být do určité míry zobrazena, případné vulgární projevy musí být mírné a bez sexuálního významu.



PEGI 16

Tento rating upozorňuje na to, že násilí nebo sexuální aktivity jsou ve hře zobrazené stejně, jako v reálném životě. Jejich hráči se mohou setkat s extrémnější vulgární mluvou, používáním tabáku a drog a vykreslením kriminálních a sexuálních aktivit.



PEGI 18

Klasifikace pro dospělé je aplikována, pokud je ve hře přítomno zobrazení hrubého násilí nebo specifických druhů násilí. Hrubé násilí je velmi složité definovat, protože jeho úroveň je v mnoha případech velmi subjektivní, ale obecně může být definováno, jako podoba násilí, která může v hráči způsobit odpor.

Obrázek 16: Věková vhodnost počítačových her dle PEGI

(Převzato z: <https://www.unet.cz/blog/wp-content/uploads/2015/09/pegi1.png>, 2018-09-25)

Základním článkem **prevence agrese**, v souvislosti s hraním násilných počítačových her, by měli být rodiče, jelikož působení násilných počítačových her na děti může mít již zmiňované důsledky.

Každá počítačová hra je vždy označena „nálepkou“, která nám sděluje věkovou vhodnost dané počítačové hry (viz obrázek 16). Počítačová hra je také obvykle označena dílčími „nálepkami“, které nás o herním obsahu informují blíže, jako např. počítačová hra obsahuje prvky násilí, sexu, diskriminace apod. (viz obrázek 17). **Rodiče by tedy měli kontrolovat, na základě ratingu, zda je počítačová hra pro dítě vhodná či nikoliv, kontrolovat časovou míru počítačového hraní a případně míru hraní regulovat.**

	Vulgární mluva Hra obsahuje vulgární mluvu.		Gamblerství Hra podporuje nebo učí gamblerství.
	Diskriminace Hra obsahuje vylíčení nebo materiál, který může podpořit diskriminaci.		Sex Hra ukazuje nahotu nebo sexuální chování, nebo sexuální odkazy.
	Drogy Hra se vztahuje nebo popisuje užívání drog.		Násilí Hra obsahuje prvky násilí.
	Strach Hra může nahánět strach nebo děsit malé děti.		Online Hra může být hrána online.

Obrázek 17: Dílčí označení dle PEGI

(Převzato z: <https://www.unet.cz/blog/wp-content/uploads/2015/09/pegi2.png>, 2018-09-25)