

Univerzita Pardubice

Fakulta filozofická

Působení počítačových her na vývoj jedince

Jan Ulbrych

Bakalářská práce

2008

Univerzita Pardubice
Fakulta filozofická
Katedra věd o výchově
Akademický rok: 2006/2007

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Jan ULBRYCH**

Studijní program: **B6107 Humanitní studia**

Studijní obor: **Humanitní studia**

Název tématu: **Působení počítačových her na vývoj jedince**

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

Osnova:

- 1) Průřez historií počítačových her
- 2) Věkové hranice v jednotlivých regionech (kontinentech)
- 3) Pozitivní a negativní účinky počítačových her na vývoj osobnosti
- 4) Problematika z pohledu herních vývojářů

Rozsah grafických prací:

Rozsah pracovní zprávy:

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam odborné literatury:

VÁGNEROVÁ, M. Vývojová psychologie . Praha : Portál, 2000. ISBN 80-7178-308-0

LANGMEIER, J. ; KREJČÍŘOVÁ, D. Vývojová psychologie . Praha : Grada, 1998. ISBN 80-7169-195-X

SMĚKAL, V. Utváření a vývoj osobnosti. Brno : Barrister & Principal, 2002. ISBN 80-85947-83-8

ŠMAHEL, D. Psychologie a internet. Praha : Triton, 2003. ISBN 80-7254-360-1

Vedoucí bakalářské práce:

PhDr. Mgr. Ilona Moravcová, Ph.D.
Katedra věd o výchově

Datum zadání bakalářské práce:

30. dubna 2007

Termín odevzdání bakalářské práce:

31. března 2008



prof. PhDr. Petr Vorel, CSc.

děkan

L.S.



prof. PhDr. Karel Rýdl, CSc.

vedoucí katedry

V Pardubicích dne 30. listopadu 2007

Děkuji:

PhDr. Mgr. Iloně Moravcové, Ph.D. za vstřícnost, připomínky a vedení práce,
Tereze Dědkové za spolupráci při překládání anglických textů
Jaroslavu Ulbrychovi a Marii Ulbrychové za korektury a faktické poznámky,
Marku Valovi za všeobecnou pomoc v celkovém průběhu tvoření této práce.

Souhrn

Práce se zabývá počítačovými hrami se zaměřením na jejich historii a hodnotící systémy dělí je do věkových kategorií. Přibližuje také typizaci hráče a herních vývojářů. Shrnuje hlavní informace o vhodnosti a nevhodnosti videoher a jako celek pak přibližuje oblast herních komunit.

Klíčová slova

počítačové hry, ratingy, vývojáři, konzole, virtuální

Title

The Impact of Computer Games on Development of Individuals

Abstract

This work of research deals with the issue of computer games, particularly it aims at their history and the evaluative systems that separate them into the age categories. It also brings out the typology of a player as well as of the game developers. The work gets to summarize the principal information of correctness and incorrectness of the videogames and it globally illustrates a domain of the game communities.

Keywords

computer games, rating, developers, consoles, virtual

Obsah

1 ÚVOD	6
2 PRŮŘEZ HISTORIÍ POČÍTAČOVÝCH HER	7
2.1 POČÁTKY VIDEOHER.....	7
2.2 ROZVOJ DOMÁCÍCH KONZOLÍ A POČÍTAČŮ.....	9
2.3 PŘÍCHOD 3D HER.....	10
2.4 SOUČASNÉ HERNÍ TECHNOLOGIE	13
3 VĚKOVÉ HRANICE V JEDNOTLIVÝCH REGIONECH (KONTINENTECH)	14
3.1 HISTORIE VZNIKU RATINGOVÝCH SYSTÉMŮ.....	14
3.2 ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD (ESRB)	17
3.3 PAN EUROPEAN GAME INFORMATION (PEGI).....	20
3.4 COMPUTER ENTERTAINMENT RATING ORGANIZATION (CERO)	23
4 POZITIVNÍ A NEGATIVNÍ ÚČINKY POČÍTAČOVÝCH HER NA VÝVOJ OSOBNOSTI	24
4.1 JEDNOTLIVÉ TYPY POČÍTAČOVÝCH HER.....	24
4.2 VŠEOBECNÉ MÝTY O HRANÍ POČÍTAČOVÝCH HER.....	25
4.3 DŮVODY HRANÍ POČÍTAČOVÝCH HER	27
4.4 SPECIFIKA ON-LINE HER	29
4.5 PROFESIONÁLNÍ HRANÍ POČÍTAČOVÝCH HER	30
5 PROBLEMATIKA Z POHLEDU HERNÍCH VÝVOJÁŘŮ	32
5.1 PROCES VZNIKU POČÍTAČOVÝCH HER.....	32
5.2 OBECNÝ POHLED VÝVOJÁŘŮ	33
6 ZÁVĚR	35
7 POUŽITÁ LITERATURA	37
8 SEZNAM PŘÍLOH	41

1 Úvod

Hraní počítačových her lze bezpochyby považovat za fenomén současnosti, který přes svoji vysokou oblíbenost budí mnoho rozporuplných názorů. Ty většinou vyplývají ze stereotypních představ her jako zábavy dětí a adolescentů, což s ohledem na současné trendy na videoherním trhu nelze považovat za správné mínění. Nejčastěji diskutovanou otázkou je míra zobrazování násilí a dalšího nevhodného obsahu, který by mohl negativně působit na vývoj jedince.

Důvodem zvolení tohoto tématu bylo mé dlouholeté působení v herních komunitách, díky čemuž mám s oblastí počítačových her mnoho zkušeností, které se v mnoha ohledech velice liší od všeobecných předsudků. Hlavním podnětem pak bylo zjištění, že přestože se o videohrách stále více diskutuje na několika úrovních, tak jsou častokrát opomíjeny podstatné aspekty související s touto formou zábavy.

Cílem této práce je shrnutí všeobecných informací o počítačových hrách ze dvou různých pohledů, konzumního a společenskovedního, s důrazem na jejich působení. Samotný text by tak měl přibližovat danou problematiku bez použití přemíry technických údajů. Pro lepší chápání prostředí herních komunit obsahuje práce většinu základní terminologie, která je blíže popsána ve slovníku obsaženém v příloze.

K vypracování této práce jsem byl nucen čerpat mimo jiné z internetových zdrojů, protože lze dohledat jen málo tištěných pramenů souvisejících s daným tématem. Ve většině případů jsem používal servery, s nimiž dlouhodobě pracuji a považuji je za důvěryhodné a vzhledem k jejich mnohaletému působení i informačně dostačující.

2 Průřez historií počítačových her

2.1 Počátky videoher

První období vývoje počítačových her je úzce spjato se společností Atari. Před zaregistrováním této značky se v roce 1971 objevil pouze televizní systém Odyssey, který lze považovat za prapředka dnešních herních konzolí¹, prodejně byl však neúspěšný. Pro vývoj her byla důležitá jediná hra spjatá s tímto systémem a vytvořená Ralphem Bearem. Jednalo se o zjednodušenou elektronickou podobu tenisu. Každý hráč měl na své straně obrazovky pátku a snažil se odpalovat letící míč tak, aby protihráč minul. Kvůli své těžkopádnosti však tato verze hry nevedla prozatím k úspěchu². Stejného herního konceptu se ujal Nolan Bushnell, jeden ze zakladatelů již zmíněné společnosti Atari. Po neúspěchu svého prvního pokusu o na svoji dobu složitější hru Computer Space se rozhodl vytvořit jednodušší, ale chytlavou formu elektronické zábavy. V tehdejší době ovšem jen málokdo vlastnil jakoukoli formu domácího počítače, proto byla první “opravdová” hra vydána ve formě automatu. Počet vhozených mincí určoval délku trvání hry, což byla pro vývojáře velice výdělečná metoda³. Zvláště když se tato upravená verze zvaná Pong stala téměř přes noc velice populární a v současnosti je považována za základní stavební prvek herní historie. Dodnes se však vedou spory, komu vlastně přiřknout tvůrčí zásluhy⁴.

Společnost Atari viděla budoucnost v trhu s dosud téměř neexistujícími herními systémy pro domácí využití. Přes prvotní obavu prodejců z přístroje s názvem Home Pong se nakonec jednalo o nejprodávanější výrobek vánoc roku 1975⁵. Atari se tak stávalo stále vlivnější a bohatší firmou na poli vývoje videoher. Samotná společnost se

¹ Zařízení sloužící primárně k hraní her, propojuje se s televizí podobně jako například video (odtud slovní spojení videohry).

² KALIVODA, Martin. Chronologická historie videoher – Část první. In *Level 6*, 1997, č. 6, s. 93. ISSN 1211-068X.

³ Automatové hry stojí za vznikem mylné představy, jejíž obsahem je spojování videoher s výherními automaty

⁴ RYBKA, Michal. Herní historie na pět? ATARI!. In *Level 7*, 2002, č. 7, s. 106. ISSN 1211-6777.

⁵ KALIVODA, Martin. Chronologická historie videoher – Část první. In *Level 6*, 1997, č. 6, s. 93. ISSN 1211-068X.

ale potýkala s problémy ve vnitřní struktuře zaměstnanců. Kvůli strmému vzestupu byla potřeba co nejrychleji zaplnit nově utvořená pracovní místa. Ta byla ale povětšinou obsazena lidmi bez dostatečné kvalifikace, a proto byla často naprosto neefektivní. Hlavním problémem však bylo především to, že herní průmysl neměl ještě zcela zavedený systém výroby a prodeje. Změna vedení a propuštění některých zaměstnanců však dopomohlo k překonání první menší krize.

Svoji dominanci na trhu videoher stvrdilo Atari jednou z nejúspěšnějších automatových her Space Invaders⁶ a vydáním velmi úspěšné konzole Video Computer System 2600 (VCS 2600) v roce 1977. Herní základnu pro tento výrobek zajišťovaly portované⁷ verze her z automatů a tím byla zajištěna slušná herní základna pro potencionální zájemce. Díky postupně vzrůstajícímu zájmu veřejnosti o VCS 2600 se začínají objevovat první prognostické názory, že videohry čeká velká budoucnost. Jenže kromě této konzole se pozornost firmy upínala také k výrobě neherních počítačů. V této oblasti se ovšem nacházela silná konkurence (IBM, Commodore, Intel) a z pohledu budoucnosti se jednalo o jedno z prvních špatných rozhodnutí, které vedení společnosti udělalo⁸.

Na přelomu 70. a 80. let lze tedy mluvit o první zlaté éře počítačových her. Ovšem se stále vzrůstajícím ročním obratem v herním průmyslu přišel v roce 1984 neočekávaný úpadek. Hlavní příčinou byla nespíše co nejrychlejší výroba her se zcela totožnou náplní a velice podobnou grafikou. Takové tituly byly většinou mnohem hůře naprogramované, uživatelsky špatně přístupné a především nezábavné. Většina společností utrpěla mnohamilionové ztráty, kvůli čemuž byla produkce her buď omezena, nebo zcela ukončena. Atari se definitivně zaměřilo na výrobu domácích počítačů a čistě herní elektroniku téměř opustilo⁹.

⁶ Hra založená na systému uhýbání před střelami nepřátel (ve dvou směrech – doleva a doprava) a jejich následná eliminace

⁷ Výraz užívaný ve smyslu převádění hry z jednoho typu konzolí na druhý, popřípadě z konzole na PC a obráceně

⁸ KALIVODA, Martin. Chronologická historie videoher – Část první. In *Level* 6, 1997, č. 6, s. 93. ISSN 1211-068X.

⁹ RYBKA, Michal. Dějiny počítačů a počítačových her. In *Level* 12, 1999, č. 12, s. 11. ISSN *neznámé*.

2.2 Rozvoj domácích konzolí a počítačů

Náhlé změny struktury trhu okamžitě chtěla využít japonská společnost Nintendo, a proto se na americký trh pokusila proniknout se svojí konzolí Nintendo Entertainment Systém (NES). Jenže z obavy o nízký zájem z důvodu pro americký trh neznámé značky byla nabídnuta spolupráce již zavedenému pojmu Atari. Tento dřívější gigant možnost návratu k videohernímu trhu odmítl s velkým nezájmem. Nintendo tedy zariskovalo a v roce 1985 se rozhodlo pro distribuci pod vlastní značkou. Prodejci her ovšem stále měli v hlavách nedávnou krizi a tak donutili japonskou společnost k mnoha ústupkům. Tím hlavním byla úprava vzhledu a celkového působení konzole na herní publikum¹⁰. Možná i díky tomu slavila konzole nečekaný úspěch. Dalším faktorem byla také specifická kontrola připravovaných titulů. Jedno vývojářské studio mohlo zpracovat maximálně pět her ročně, aby tak nedocházelo k velké produkci nekvalitních výrobků, které by následně odrazovaly zákazníky od koupě samotné konzole¹¹.

Nintendo se velice rychle stalo vůdčí společností ve videoherním prostředí, kdy svoje konkurenty poráželo především díky zaměření na podporu softwarové základny a následného přísného dodržování vysoké kvality. Největším rivalem byla společnost Sega, jejíž konzole byly většinou technologicky vyspělejší, ale trpěly fatálním nedostatkem kvalitních her. Přesto ale ani Sega neměla špatné prodeje a videoherní trh se tedy opět pozvedával z útlumu.

Tou dobou se již začaly objevovat počítače s atraktivní možností hraní her. Původní hardwarové vybavení totiž nebylo pro hry vhodné, až samotná krize herního průmyslu vytvořila představu o propojení pracovního i herního nástroje v jeden systém. Nejslavnějším počítačem umožňujícím hraní kvalitních her byla Amiga od společnosti Commodore. Ze současného pohledu lze toto zařízení považovat za spojení počítače s herní konzolí. Přestože Amiga mohla sloužit k výhradně neherní činnosti, svým návrhem byla hrám velice otevřená a k samotnému hraní velice často využívaná. Hlavní nevýhodou byla zřejmě uživatelská nepřístupnost: Obsluha stroje po hráči vyžadovala bližší znalosti práce s počítačem a samotné obsluhování hardwaru bylo

¹⁰ KALIVODA, Martin. Chronologická historie videoher – Část první. In *Level* 6, 1997, č. 6, s. 93. ISSN 1211-068X.

¹¹ RYBKA, Michal. Dějiny počítačů a počítačových her. In *Level* 12, 1999, č. 12, s. 11. ISSN *neznámé*.

mnohokrát velice složité (rozšiřující součástky mohl umístit vzhledem k nebezpečí poškození jen kvalifikovaný odborník). Amiga byla sice nástupem 90. let překvapivě vystřídána PC (tedy počítačem v téměř již současné podobě), ale komunita používající tento systém ještě dlouho po oficiálním ukončení výroby vytvářela řadu dalších aplikací a her. Přestože se tedy jedná vcelku o neúspěšný pokus, zařadila se Amiga mezi často vzpomínané herní přístroje minulosti¹².

Konec osmdesátých let se nesl ve znamení vývoje přenosné konzole sloužící k hraní především při cestování¹³. O to se kromě Nintendo pokoušelo překvapivě také Atari. Tato společnost doplatila kromě pozdního termínu vydání svého systému Atari Lynx také na velice krátkou výdrž přístroje s plně nabitými bateriemi. Hlavním důvodem vítězství konkurence, tedy Nintendo, byla licence na veliký hit tehdejší doby, jímž byla hra Tetris. Handheld Gameboy se díky tomuto titulu dostal do všeobecného podvědomí a dlouhodobě vedl na trhu s přenosnými konzolemi. O licenční práva však Atari s Nintendem ještě nějaký čas bojovalo soudní cestou, ale vcelku neúspěšně¹⁴.

2.3 Příchod 3D her

Na počátku 90. let tak hernímu průmyslu vládli dva velcí rivalové, Sega a Nintendo. Obě společnosti po vydání nových konzolí (Sega Genesis a Super Nintendo Entertainment System) ovládaly 80% z celkového trhu a ve většině konkurenčních pokusech o herní systémy neviděly nebezpečnou konkurenci. Jenže s rozvojem grafických a zvukových karet se objevila zcela nečekaná možnost pro hraní her prostřednictvím PC. Vývojáři především odhalili specifické technické možnosti, které jim dovolovaly vytvořit dosud netušené grafické ztvárnění herního světa. Na PC se tak najednou začaly objevovat fotorealistické tituly (samozřejmě z pohledu tehdejších hráčů) s velice kvalitním ozvučením, což spolu s intuitivním ovládáním pomocí myši lákalo stále více hráčů¹⁵.

¹² RYBKA, Michal. Technologie a hry. In *Level* 6, 2002, č. 6, s. 112. ISSN 1211-6777.

¹³ Tzv. Handheld

¹⁴ RYBKA, Michal. Herní historie na pět? ATARI!. In *Level* 7, 2002, č. 7, s. 110. ISSN 1211-6777.

¹⁵ RYBKA, Michal. Dějiny počítačů a počítačových her. In *Level* 12, 1999, č. 14, s. 11. ISSN *neznámé*.

K prosazení PC jako herní platformy dopomohlo také několik dalších faktorů. Jedním z nich bylo brzké využití CD-ROMu jako média. Zatímco média používaná v tomto období konzolemi¹⁶ jsou sice rychlá a odolná, oproti klasickému CD jsou paměťově nedostačující a výrobně nákladnější. Právě datový objem tohoto média, umožňující kvalitní ztvárnění grafiky, zapříčinil následný odpor veřejnosti ke kontroverzním hrám zobrazujícím realisticky násilí. Mezi hlavní hybatele patřila hra Doom od společnosti ID Software, která kromě hráčova pocitu volného pohybu v 3D prostředí, přinesla také naturalisticky zobrazované zabíjení nepřátel. Již předchozí hra¹⁷ od stejného vývojářského týmu vyvolala vlnu nevole, avšak po různých úpravách svého obsahu na nějaký čas protesty veřejnosti ustaly. Titul Doom diskuze o nevhodnosti her pro mladší publikum ovšem znovu vyvolal a následně vydaná hra Mortal Kombat dokonce vedla k celkovému ohrožení herní produkce, jíž zachránil vznik organizací hodnotících hry do různých věkových kategorií¹⁸.

Kromě příchodu 3D prostoru se také začal objevovat specifická skupina her označovaných jako interaktivní filmy. Hráč sledoval hrané sekvence a v danou chvíli se musel rozhodnout, jak má příběh hry pokračovat. Přestože byla této představě her prorokována velká budoucnost (především kvůli spojení dvou zábavných prvků – filmu a hry), kvůli své nezábavnosti tento přístup brzy upadl v zapomnění. Vývoj těchto titulů však přinesl veliký rozvoj herních animací, které jsou i v současnosti nedílnou součástí drtivé většiny titulů.

V roce 1995 vycházejí dvě nové konzole. Kromě dalšího výrobku Sega Saturn přichází na trh nová společnost Sony, která se do té doby zabývala pouze vývojem neherní elektroniky. Objevuje se první verze později veleúspěšné konzole Playstation. Jedná se o technologicky velmi pokrokové zařízení, které se okamžitě řadí mezi nejprodávanější elektronické výrobky. Sony se podařilo získat několik vývojářských studií, která doposud pracovala na titulech pro konkurenční konzole. Tím si zajistilo dostatečnou herní základnu, která dopomohla k opanování videoherního trhu a následně vedla k finančním problémům obou dosavadních vládců konzolového průmyslu. Nintendo převážně doplatilo na pozdní vydání svoji konzole N64, která stále ještě používala zastaralý systém cartridge. Sega pak doplatila na podcenění marketingu.

¹⁶ Zvaná cartridge.

¹⁷ Wolfenstein 3D, hlavní náplní byla likvidace nacistických vojáků v prostředí jejich bunkrů a základen

¹⁸ O tomto tématu blíže v části zabývající se hodnocením her

Největší konkurencí Playstationu tak mohly být jen PC hry, které od roku 1996 začaly využívat možnosti 3D karet. Tou nejznámější byla svého času 3dfx Voodoo, která naprosto změnila pohled na herní mechanismus. Zatímco u starších her byla vyžadována především kvalitní hratelnost, s příchodem 3D akceleratorů¹⁹ se všeobecné soustředění přeneslo na co nejdokonalejší grafiku. V roce 1998 se dokonce situace dostala do takového stavu, že grafické karty byly považované za zastaralé již po půl roce existence na trhu. Tento rychlý rozvoj umožňuje veliký náskok před konzolemi, které vycházejí v mnohem delším časovém horizontu. Přesto si PC nevytvořilo vedoucí postavení na videoherním trhu, a to především kvůli rozdílnému fungování her na různých hardwarových sestavách a občasné složitosti při nastavení technických parametrů pro správný běh hry. Technicky neznalí hráči tak zůstali u konzolí. PC hraní pak také přitahovalo hráče díky novým možnostem souvisejícím s rozvojem rychlého připojení k internetu²⁰.

Výrobci konzolí museli rychle zareagovat na nastávající trend co nejvýkonnějších strojů, podporujících graficky atraktivní herní tituly. Jako první vydala svoji další konzoli²¹ společnost Sega. Přestože se jednalo o technicky kvalitně provedený přístroj, kvůli špatně zvolené propagační kampani a brzkému nástupu konkurence nakonec znamenala tato konzole konec hardwarového vývoje společnosti Sega.

V druhé polovině roku 2000 přišla na herní trh jedna z nejúspěšnějších konzolí historie. Playstation 2 (Ps2) nabízel na svoji dobu neuvěřitelné hardwarové vybavení, jehož součástí byla i DVD mechanika (spolu s funkcí přehrávání filmů) a jako u úplně první konzole, také internetové připojení. Protože se jednalo o již zavedenou značku, stal se tento herní systém prodejním hitem a v následujících letech společnost Sony udávala směr vývoje videoher. Ani později uvedené konzole Gamecube od Nintendo a X-Box softwarového giganta Microsoft nijak nově získanou dominanci Ps2 neohrožily.²²

¹⁹ Pojem všeobecně shrnující skupinu grafických karet umožňujících detailní zobrazení 3D grafiky

²⁰ RYBKA, Michal. Dějiny počítačů a počítačových her. In *Level* 12, 1999, č. 12, s. 12. ISSN *neznámé*

²¹ Zvanou Dreamcast

²² FRANTA, D. *Neopouštěj staré věci pro nové – díl I.* [Cit. 2008-2-3]. URL:

<<http://ps.hrej.cz/clanky/tema/neopoustej-stare-veci-pro-nove--dil-1/>>.

2.4 Současné herní technologie

Hernímu trhu v současnosti vévodí tři konzole od renomovaných společností. Herní komunity je spojují pojmem next-gen souvisejícím s velikým důrazem kladeným na multimediální a technickou výbavu jednotlivých výrobků. Kromě připojení k internetu a podpory přehrávání nejnovějších tipů médií se jedná především o podporu televizí s kvalitnějším přenosem obrazu a zvuku (HD-TV). Důraz je také kladen na možnost stahovatelného obsahu z internetových center jednotlivých konzolí, kromě jednodušších her může uživatel prostřednictvím této služby získat dodatečně vytvořené možnosti k již stávajícím titulům.

První next-gen konzolí byl X-Box 360, který díky svému prvenství získal dostatečnou podporu ze strany vývojářů a následně i hráčskou základnu. Výrobcem je společnost Microsoft, která díky svým dřívějším zkušenostem s programováním na PC velice přiblížila programovací jazyk této konzole programátorům, pracujícím na osobních počítačích. Právě proto lze sledovat jistou provázanost titulů vycházejících na tyto dva systémy²³.

Naprosto rozdílný přístup k hraní her zastává společnost Nintendo. Její současná konzole Wii je sice technicky zastaralá, ale díky pohybovým sensorům v ovladači připravuje hráčům nevšední zážitek. Hraní tak probíhá simulováním pohybů, jež jsou následně “přenášeny“ do hry. Tento způsob slaví úspěch především mezi občasnými hráči a popřípadě i lidmi, kteří jinak počítačové hry neuznávají²⁴.

Pro největší skupinu hráčů je nejpodstatnější konzolí Playstation 3, který svojí technickou vybaveností a připravovanými tituly pokračuje v již zavedeném systému. Přestože se Sony prozatím nepodařilo zcela prosadit vůči časovému náskoku konkurence, v krátkodobém horizontu nejspíše vzhledem ke snižující se ceně budou poměry na videoherním trhu vyrovnané²⁵.

Kromě těchto tří konzolí patří k hernímu průmyslu také vývoj her na PC a prodej přenosných konzolí, neboli handheldů.

²³ STARMAN, F. *Úvod do Xboxu 360*. [Cit. 2008-3-15]. URL: <<http://www.hrej.cz/clanky/tema/uvod-do-xboxu-360-dil-prvni-masina/>>.

²⁴ POLÁČEK, P. *Wii - cena, termín launche, hry v EU*. [Cit. 2008-3-15]. URL: <<http://www.hrej.cz/clanky/tema/wii-cena-termin-launche-hry/>>.

²⁵ POLÁČEK, P. *Launch PS3 v Evropě – kdy, za kolik a s jakým*. [Cit. 2008-3-15]. URL: <<http://www.hrej.cz/clanky/tema/launch-ps3-v-evrope-kdy-za-kolik-a-s-jakymi-hrami/>>.

3 Věkové hranice v jednotlivých regionech (kontinentech)

3.1 Historie vzniku Ratingových systémů

V průběhu krátké historie vývoje počítačových her se díky honbě za co nejoriginálnějším námětem a šokujícím obsahem brzy objevily poměrně kontroverzní tituly, které vedly k nekonečným diskuzím o vhodnosti her pro mladší okruhy hráčů. Se stále zlepšujícím se hardwarovým vybavením se zvyšovaly možnosti grafického zpracování a tedy i mnohem expresivnějšího ztvárnění násilí. Postupem let tak docházelo k vytváření několika různých systémů rozdělujících počítačové hry do kategorií podle věkové vhodnosti. Jedná se o tzv. ratingy, u nichž lze shledávat shodu se systémy, zajišťujícími vhodnost filmové a knižní produkce. V některých zemích se tyto systémy dokonce i přímo prolínají²⁶. Hlavní hodnotící systémy je možné dále dělit do regionů, což jsou oblastní dělení pro prodej elektroniky. Ty zamezují dovozu elektronických spotřebičů z jiných kontinentů, aby tak nedocházelo ke znevýhodňování některého z trhů.

Zatímco vývoj počítačových her lze sledovat již od 70. let, první podobu hodnotícího systému nalezneme až v roce 1986. Organizace The British Board of Film Classification (BBFC), hodnotící do té doby jen filmy, zaznamenala znepokojující nárůst násilí ve hrách a začala u nich prosazovat věkové rozlišení. Tato myšlenka se však v tehdejší době neujala, počítačové hry byly stále považovány za neškodnou zábavu pro děti²⁷.

Následujících několik let se proti kontroverznímu obsahu her nijak nezasahovalo, přestože se objevovalo stále více odpůrců virtuálního násilí. S příchodem roku 1993 však došlo k razantnímu vyústění tohoto dosud neřešeného problému. Jednou

²⁶ MALÝ, O. *Rating her – k čemu je a jak funguje*. [Cit. 2008-2-7]. URL: <<http://www.hrej.cz/clanky/tema/rating-her-k-cemu-je-a-jak-funguje-1-cast/>>.

²⁷ ŠULC, T. *Rating závadnosti počítačových her - jeho vývoj a dnešní praxe : První pokusy*. [Cit. 2008-2-7]. URL: <http://pctuning.tyden.cz/index.php?option=com_content&task=view&id=9102&Itemid=88&limit=1&limitstart=1>.

z nejprodávanějších her se stal titul *Mortal Kombat*, v němž bylo cílem připravit protihráče o všechnu energii a následně ho sprovodit ze světa co možná nejbrutálnějším způsobem (např. utrháváním končetin). Přestože byla hra primárně založená na již osvědčeném konceptu “bojových“ her (o šest let starší hra *Street Fighter* se objevovala v každé automatové herně, neobsahovala ovšem zobrazení krve), její pojetí brutality znechtivilo především americkou veřejnost natolik, až došlo k projednávání této kauzy u amerického kongresu. Hlavním iniciátorem boje proti násilí ve hrách byl senátor Joseph Lieberman, který se stal jednou z hlavních tváří odpůrců počítačových her i v následujících letech²⁸.

Díky reálnému nebezpečí omezení vývoje počítačových her legislativní cestou, byly hlavní distribuční firmy nuceny co nejdříve jednat o možných variantách. Především díky ekonomickým představám ale nenalezly společnou dohodu. Té měla dopomoci uměle vytvořená společnost *Interactive Digital Software Association (IDSA)*. Pod jejím vedením vznikla konkrétní představa o hodnotícím systému, který se stal základem ostatních ratingových organizací ve světě. Jedná se o *Entertainment Software Rating Board (ESRB)*, v současné době působící v oblasti celé Severní Ameriky. Co se týče organizace *IDSA*, její funkce (sdružování a následného interpretování požadavků velkých distribučních firem) i nadále přetrvává, ovšem pod pozměněným názvem *Entertainment Software Association (ESA)*. Nutno ještě dodat, že hlavním důvodem přetrvávání *ESA* je boj proti cenzuře především na území USA²⁹.

Na události odehrávající se v Americe okamžitě zareagovala i Evropa. Z obavy před podobným fiaskem, jakým skončil předchozí pokus hodnotící společnosti *BBFC*, byla vytvořením systému hodnocení pověřena osvědčená organizace *Entertainment and Leisure Software Publishers Association (ELSPA)*, následně přejmenovaná na *European Leisure Software Publishers Association*. Před správou ratingového systému se tato organizace zabývala kontrolou a správou videoherního trhu a potíráním pirátských skupin. Přestože se *ELSPA* zabývala primárně britským trhem, s převzetím ratingové odpovědnosti rozšířila oblast působení na celý evropský kontinent.

²⁸ MALÝ, O. *Rating her – k čemu je a jak funguje*. [Cit. 2008-2-7]. URL: <<http://www.hrej.cz/clanky/tema/rating-her-k-cemu-je-a-jak-funguje-1-cast/>>.

²⁹ ŠULC, T. *Rating závadnosti počítačových her - jeho vývoj a dnešní praxe : Americká krize a reakce Evropy*. [Cit. 7. 2. 2008-2-7]. URL: <http://pctuning.tyden.cz/index.php?option=com_content&task=view&id=9102&Itemid=88&limit=1&limitstart=2>.

Jestliže pro evropský trh měl být systém zavedený organizací ELSPA pouze dočasný, s přípravou novějšího a pružnějšího hodnocení se poměrně otálelo. Podobně tomu tak bylo i ve zbytku světa, protože většina zemí buď přejala americký systém ESRB, nebo rating zcela ignorovala. Impulsem k vytvoření nových systémů tak byl až příchod konzolí druhé generace na sklonu roku 2000. Hardwarový výkon těchto konzolí byl již na takové úrovni, že se zobrazení herního prostředí velice blížilo realitě a kontroverzní obsah her působil mnohem intenzivněji³⁰.

V roce 2002 proto vznikl v Japonsku další hodnotící systém Entertainment Rating Organization (CERO), který přímo vychází z amerického pojetí ratingů, částečně však některé upravuje s ohledem na kulturní rozdíly těchto dvou zemí a také díky rozdílnému přístupu k počítačovým hrám³¹.

Na počátku následujícího roku společnost Interactive Software Federation of Europe (ISFE) konečně nahradila zastaralý systém ELSPA certifikačním rozhraním Pan European Game Information (PEGI). Ačkoli se fungování a používání tohoto systému přímo neváže na Evropskou unii, k používání se od doby uskutečnění připojuje stále více evropských zemí (včetně ČR). V některých případech se používají dokonce dva typy ratingových systémů, kromě PEGI jsou hry označovány také specifickým národním hodnocením. K tomuto případu dochází například v Německu, kde v roce 2003 vznikl systém Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). Důvodem existence vlastního hodnotícího systému jsou především legislativní nuance a jiný stupeň tolerance vhodného obsahu. Příkladem budiž opatrný přístup německého národa k tématice druhé světové války, nebo mnohem kritičtější pohled na zobrazení násilí³².

I přes snahu omezení prodeje nevhodných her mladistvým stále sílí diskuze o dalších krocích proti násilí v počítačových hrách. Především se přemýšlí o zpřísnění ratingových systémů. Ty totiž prodejce nijak nepodmiňují k jejich dodržování, jedná se o záležitost čistě dobrovolnou (informační). ESRB například zvažuje uzákonění postihu prodejců, kteří prodají nevhodnou hru mladšímu jedinci. Objevují se i případy přímých

³⁰ MALÝ, O. *Rating her – k čemu je a jak funguje*. [Cit. 2008-2-7]. URL:

<<http://www.hrej.cz/clanky/tema/rating-her-k-cemu-je-a-jak-funguje-1-cast/>>.

³¹ ŠULC, T. *Rating závadnosti počítačových her - jeho vývoj a dnešní praxe : Další země, kontinenty... a Microsoft*. [Cit. 2008-2-7]. URL:

<http://pctuning.tyden.cz/index.php?option=com_content&task=view&id=9102&Itemid=88&limit=1&limitstart=3>.

³² MALÝ, O. *Rating her – k čemu je a jak funguje*. [Cit. 2008-2-7]. URL:

<<http://www.hrej.cz/clanky/tema/rating-her-k-cemu-je-a-jak-funguje-1-cast/>>.

zákazů distribuce vybraných her v určitých zemích. V drtivé většině případů se jedná o kontroverzní hry jak tématikou, tak obsahem. Příkladem budiž hra *Manhunt 2*, jejíž náplní je likvidace protivníků až morbidními způsoby (např. uřezávání hlavy břitvou). Za tuto činnost je hráč odměňován podle stupně krvavosti popravy. Tato hra byla již před svým vydáním zakázána hned v několika zemích (např. Velká Británie, Německo) a spustila další vlnu nevole, jejímž vyústěním bude podle současných jednání větší míra censorských zásahů³³.

Pro celosvětový trh s počítačovými hrami jsou v současnosti nejpodstatnější ratingové systémy ze Severní Ameriky, Evropy a Japonska. Udávají totiž hardwarové i softwarové trendy a především jsou odsud největší herní distribuční firmy, které zaštiťují vývojářská studia z ostatních zemí.

3.2 Entertainment Software Rating Board (ESRB)

Již bylo zmíněno, že se jedná o nejstarší stále fungující systém určený především pro rodiče, kteří touto formou dostávají informace o vhodnosti či nevhodnosti obsahu dané hry. Většina obyčejných uživatelů ale nemá bližší představu, jak samotné vyhodnocování herní náplně probíhá.

Aby mohla být hra vydána na americkém trhu, musí nejdříve projít udělením příslušné ratingové kategorie. Vydavatelé jsou smluvně povinni předložit materiály obsahující bližší informace o zaměření a obsahu dané počítačové hry. Jedná se především o stručnou, avšak výstižnou dokumentaci shrnující scénář. Další povinností je zaslání videonahrávky, shrnující kontroverzní okamžiky v průběhu celé hry. Důraz je kladen hlavně na zobrazení násilí, erotiky, hazardu a dalších negativních jevů, které budou blíže vysvětleny v části věnované slovnímu hodnocení. Autoři hry nesmějí zamlčet žádný z nebezpečných motivů, a to i pokud se v samotné hře nevyskytuje a je jen součástí programového kódu.

³³ ŠULC, T. *Rating závadnosti počítačových her - jeho vývoj a dnešní praxe : Žebříčky hodnocení - ESRB*. [Cit. 2008-2-7]. URL: <http://pctuning.tyden.cz/index.php?option=com_content&task=view&id=9102&Itemid=88&limit=1&limitstart=4>.

Tyto materiály jsou blíže prozkoumány nejméně třemi školenými hodnotiteli (hlavním požadavkem je předchozí zkušenost s dětmi), kteří si v případě nejednoznačných materiálů mohou vyžádat k přezkoumání beta verzi hry³⁴. Následuje předběžné navržení příslušné ratingové kategorie, které má působit především jako zpětná vazba pro vývojáře. Ti mohou následně některé kontroverzní okamžiky hry pozměnit, či naprosto odstranit, aby tak dosáhli nižší věkové kategorie a měli tak větší skupinu potenciálních zákazníků.

Dalším krokem je společná diskuze hodnotících odborníků, jejímž cílem je dosáhnout rozhodnutí ratingové kategorie a slovního hodnocení formou konsenzu. Vydavatel tak obdrží certifikát definitivně určující zařazení do věkové skupiny. I v tomto případě lze výsledný produkt pozměnit, avšak s podmínkou, že samotný certifikační proces je neplatný a je třeba nového přezkoumání³⁵.

V případě úspěšného průběhu schvalovacího řízení je poslední povinností vydavatele zaslat několik kopií definitivní podoby hry. Tyto kopie mohou být využity k namátkové kontrole, která slouží k ověření správnosti uděleného ratingu.

Samotné grafické ztvárnění udělených ratingových kategorií probíhá na dvou úrovních. Tou první je informace o věkové přístupnosti hry. Ta je ztvárněna symbolem³⁶ na přední části obalu v levém dolním rohu³⁷. Mezi tyto symboly patří (zkratky uvedené v závorce jsou stěžejní součástí symbolu)³⁸:

- Early childhood (EC) – hry vhodné od tří let, neobsahuje žádné závadné momenty
- Everyone (E) – hry od šesti let, mohou obsahovat nevhodný jazyk a občasné prvky násilí, většinou však pouze animovaných postav
- Everyone 10+ (E10+) – hry od deseti let, podobný obsah jako předchozí kategorie, ovšem s větší četností

³⁴ Testovací verze hry

³⁵ *Ratings Process Ratings Process*. [Cit. 2008-3-15]. URL: <http://www.esrb.org/ratings/ratings_process.jsp>.

³⁶ Viz. příloha, obrázek č. 1

³⁷ ŠULC, T. *Rating závadnosti počítačových her - jeho vývoj a dnešní praxe : Žebříčky hodnocení - ESRB*. [Cit. 2008-2-7]. URL: <http://pctuning.tyden.cz/index.php?option=com_content&task=view&id=9102&Itemid=88&limit=1&limitstart=4>.

³⁸ *Game Ratings & Descriptor Guide*. [Cit. 2008-2-15]. URL: <http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp>.

- Teen (T) – hry od třinácti let, může se vyskytovat znepokojující ztvárnění násilí, hazardu a vulgarit
- Mature (M) – hry od sedmnácti let, zobrazované násilí je velmi intenzivní, doprovázené krví a morbiditou, také se objevují sexuální scény
- Adults only (AO) – hry od osmnácti let, násilné a sexuální scény jsou zobrazovány na realistické úrovni
- Rating pending (RP) – označení dosud neohodnocené hry, objevuje se pouze v případě prezentačních videoher ve vývoji

Druhou úrovní zobrazení ratingového systému ESRB je slovní hodnocení kontroverzní náplně dané hry. Umístěno je vždy na dolní levé straně zadní části obalu a jeho funkcí je dodatečné upozornění na nevhodný obsah. Většinou se jedná o výstrahy upozorňující na stupeň intenzity násilí, možnost sexuálních výjevů, reálné zobrazení hazardu a užívání drog. V případě minimálního výskytu těchto jevů je slovní hodnocení doplněno o přívísisko mild (mírný)³⁹.

Doplňkovou prací ESRB je následně také Advertising Review Council (ARC), jejíž činností je monitorování reklamních kampaní ve většině médií. Kromě televizních spotů jsou kontrolována také videa zveřejňovaná prostřednictvím internetu a tištěné reklamy v magazínech. Cílem je zamezení nevhodnému propagování herních titulů za pomoci velkého spektra sankcí a právních postižení⁴⁰.

Lze však nalézt i další skupiny her, které ESRB nehodnotí. Jedná se především o hry využívající internet jako součást herního prostředí. Tzv. on-line hry nelze hodnotit převážně z důvodu vzájemné interakce uživatelů dané hry a také rozdílných obsahů herních serverů. U mnoha takových titulů lze nalézt servery zabezpečující mladší hráče proti vulgárním projevům, ovšem častějším jevem jsou servery ponechávající hráčům naprostou volnost v konání, jednání a komunikaci.

Hodnoceny nejsou ani nezávislé hry (tzv. indie), jejichž distribuce je pouze v rámci internetu, kdy je platba vykonána formou bankovního převodu. Tato technika prodeje her se v posledních letech stále více rozšiřuje a je jí prorokována velká

³⁹ *Game Ratings & Descriptor Guide*. [Cit. 2008-2-15]. URL: <http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp>.

⁴⁰ *Enforcement*. [Cit. 2008-2-24]. URL: <<http://www.esrb.org/ratings/enforcement.jsp>>.

budoucnost. Proto se začínají objevovat spekulace, zda by se neměl ratingový systém zavést i v této sféře. Většinou se však jedná o jednoduché logické hříčky v kreslené grafice a tak se o ně prozatím organizace ESRB blíže nezajímá.

3.3 Pan European Game Information (PEGI)

Systém, navazující na předchozí vývoj evropských hodnotících projektů, blíže spolupracuje s řídicími orgány Evropské unie, ty však nemají na běh organizace přímý vliv. Navržen byl za účelem vytvoření unifikovaného věkového rozhraní pro všechny členské státy Unie (ale i ostatní evropské země), aby tak došlo k jednotné formě vydávaných titulů na území evropského kontinentu⁴¹.

Tento hodnotící systém je unikátní svým přístupem k vývojářům a distributorům. Samotné hodnocení totiž provádí vývojářské studio za pomoci striktně daného formuláře. Ten je vyplněn programátory odpovědnými za jednotlivé oblasti herní náplně. Jednotlivé otázky jsou tématicky seřazené do skupin podle kontroverzních motivů (násilí, drogy, diskriminace, apod.) Vyplněný formulář je okamžitě vyhodnocen počítačovým programem a na základě aritmetického průměru je vyhodnocen výsledný věk z jednotlivých negativních kategorií.

Konečné hodnocení musí ještě přezkoumat Nizozemský institut pro hodnocení audiovizuálních médií (Netherlands Institute for the Classification of Audiovisual Media – NICAM). Hry, umístěné ve dvou nejvyšších věkových kategoriích, jsou před samotným schválením ještě odborně posouzeny. Po samotném ohodnocení jsou pak ještě přezkoumány všechny hry s ratingovou skupinou 12+ a náhodně vybrané hry s nejnižšími ohodnoceními. Zajišťuje se tak korektní přístup programátorů a vývojářských studií. Posledním krokem je licenční osvědčení potvrzující správnost hodnocení a povolující použití charakteristických log pro daný titul⁴².

Systém, jako takový, se skládá i v tomto případě ze dvou odlišných, ale informačně provázaných skupin. Jedná se o věkové rozdělení a žánrové odlišení

⁴¹ *Organisation : Co je PEGI?*. [Cit. 2008-2-18]. URL: <<http://www.pegi.info/cs/index/id/60/>>.

⁴² *O hodnocení : Informace o hodnocení*. [Cit. 18. 2. 2008]. URL: <<http://www.pegi.info/cs/index/id/57/>>.

počítačových her. Obě charakteristiky jsou zobrazeny na obalu hry prostřednictvím tématických ikon⁴³, věkové rozmezí se vyskytuje na přední části, žánrové zaměření je naopak destinováno u informací o samotné náplni hry na jeho zadní části.

Věkové rozlišení se dělí na pět skupin. Označují je symboly obsahující číslo, které určuje věk, od něhož je hra vhodná. Dětské tituly jsou nejčastěji ohodnoceny 3+ (v některých případech se může objevit 4+), tedy od tří let. Složitější a na myšlení náročnější dětské tituly jsou pak většinou vhodné od sedmi let (občas již od šesti let). Případné odchylky vycházejí z nejednoznačnosti herní náplně. U zbývajících tří kategorií se již vyskytuje ukotvené rozhraní. Hry jsou rozděleny do skupin 12+, 16+ a 18+. V těchto skupinách se častokrát objevují odlišnosti oproti americkému ESRB⁴⁴. Mnoho her, ohodnocených jako vhodné od dvanácti let v Evropě, je v Severní Americe označeno ratingem Mature (od sedmnácti let). Důvodem je odlišný pohled na ztvárnění videoherního násilí a také větší benevolentnost certifikačního systému PEGI.

Žánrové odlišení blíže specifikuje herní motivy, které by mohly na hráče působit negativním dojmem. Lze u nich nalézt analogii se slovním hodnocením u systému ESRB. Jedná se o těchto sedm kategorií⁴⁵:

- Diskriminace – hra obsahuje motiv diskriminace, či k ní přímo podněcuje (ve smyslu rasovém, genderovém i sociálním)
- Drogy – objevuje se zobrazení užívání drog (může být i pouze zmiňováno), patří sem i tabákové výrobky a alkohol
- Hazard – herní systém je založen na hazardních hrách, popřípadě hazard nepřímo propaguje
- Násilí – nejčastější varianta, upozorňuje na motiv přímého násilného chování
- Sex – titul zobrazuje nahotu, popřípadě scény se sexuální tematikou (včetně slovních narážek na sex)
- Sprostá slova – upozorňuje na vulgární výrazy, které se objevují v podobě textu nebo i mluveného slova

⁴³ Viz. příloha, obrázky č. 2 a 3

⁴⁴ ŠULC, T. *Rating závadnosti počítačových her - jeho vývoj a dnešní praxe : Žebříčky hodnocení - PEGI - ESRB*. [Cit. 2008-2-7]. URL: <http://pctuning.tyden.cz/index.php?option=com_content&task=view&id=9102&Itemid=88&limit=1&limitstart=6>.

⁴⁵ *O hodnocení : Informace o hodnocení*. [Cit. 18. 2. 2008]. URL: <<http://www.pegi.info/cs/index/id/57/>>.

- Strach – hráč může být obsahem vyděšen (lze také chápat jako hru pro silné povahy)

Kromě hodnotící funkce klasických her pro jednoho hráče (tzv. Singleplayer), zaštiťuje certifikační organizace PEGI také hodnocení her hraných prostřednictvím internetu. Za tímto účelem byla vytvořena pobočka PEGI Online Safety Code (POSC). Snaží se bránit především mladistvé před nevhodným obsahem herních serverů, on-line diskuzí a dalšími riziky, spjatými s užíváním programů v rozmezí internetové sítě⁴⁶. Všechna ochranná opatření jsou popsána v Kodexu bezpečnosti, jehož hlavními body jsou tyto:

- Daná webová stránka musí obsahovat jen hry řádně ohodnocené věkovou vhodností
- Specifické mechanismy pro hlášení nevhodného obsahu serveru
- Spolupráce majitele serveru s organizací PEGI při odstraňování nevhodného materiálu
- Řádná ochrana osobních informací spolupracujících uživatelů i správců serveru (držičů licence PEGI online)
- Dodržování reklamní politiky prosazované organizací POSC

Výše uvedené body se zabývají správným fungováním serverů, sdružujících větší počet menších a nenáročných herních hříček (většinou vytvořených v rozhraní Flash), samotná politika organizace POSC by se měla týkat i tzv. MMORPG (massively multiplayer online role-playing game). Jedná se o hry, založené na vzájemné interakci většího počtu hráčů ve fiktivním světě, který má striktně daná pravidla, avšak hráč má při svém rozhodování široké spektrum možností⁴⁷. Kontrola takového typu her je velice náročná a finančně nákladná.

⁴⁶ *Co je POSC?*. [Cit. 2008-2-18]. URL: <<http://www.pegonline.eu/cs/index/id/64/>>.

⁴⁷ *Kategorie online her*. [Cit. 2008-2-18]. URL: <<http://www.pegonline.eu/cs/index/id/65/>>.

3.4 Computer Entertainment Rating Organization (CERO)

Pro japonský herní trh je specifický velký finanční obrat, zapříčiněný zálibou místních obyvatel v technologickém pokroku. Videohry se zde staly součástí života a mladou generací jsou považovány za plnohodnotné trávení volného času a téměř až společenskou nutností. Zdejší herní produkce je úzce svázána s televizní tvorbou a knihami (lépe řečeno komiksy).

Ratingový systém zde proto vznikl se zpožděním oproti ostatním zemím. Hodnocení her zde připadá pod pravomoci neziskové organizace CERO a přímo vychází z amerického pojetí ESRB. 1. Března 2006 došlo k pozměnění systému do současné podoby⁴⁸. Ta se skládá z pěti rozdílných věkových kategorií⁴⁹:

- A – hra je přístupná pro kohokoli
- B – hra je přístupná od dvanácti let
- C – hra je přístupná od patnácti let
- D – hra je přístupná od sedmnácti let
- Z – hra je přístupná od osmnácti let

Hry, spadající pod kategorii Z, musejí být v obchodech vystaveny stranou v odlišných prostorách než ostatní tituly a nesmějí být prodány bez předložení dokladu pro ověření věkové způsobilosti. Toto omezení je součástí japonské legislativy, což je oproti ostatním ratingovým systémům výjimečné (podobný zákon lze hledat ještě v australském OLFC). Her spadajících do této kategorie ovšem není mnoho a ve většině případů se jedná o tituly ze západních vývojářských studií⁵⁰. I tento systém využívá dodatečná slovní hodnocení, jejichž obsah je s předchozími ratingovými skupinami totožný.

⁴⁸ JENKINS, D. *Japan To Introduce Revised CERO Ratings System*. [Cit. 2008-3-12]. URL: <http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=8213>.

⁴⁹ Viz. příloha, obrázek č. 4

⁵⁰ DOBSON, J. *New CERO Rating System Picks 'Z' Titles*. [Cit. 2008-3-12]. URL: <http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=9538>.

4 Pozitivní a negativní účinky počítačových her na vývoj osobnosti

4.1 Jednotlivé typy počítačových her

Herní komunity se již mnoho let dělí podle obsahu počítačových her do několika skupin, vyznávajících jistou typologii titulů. Kromě odlišných požadavků na uživatelskou schopnost, lze hry také rozdělovat do odlišných žánrů a kategorií. Mezi takové základní typy patří:

- 3D akce – hra založená na plnění úkolu v třírozměrném prostoru, jedná se většinou o jednoduchý systém bludiště (jdi odsud sem). Jednotlivé lokace jsou obsazené nepřáteli, které musí hráč zneškodnit. Kvůli svému akčnímu pojetí jsou tyto hry často považovány za násilnické.
- Adventury – zaměřují se především na “prožívání dobrodružství“, obsahem je sbírání rozličných předmětů v jednotlivých herních lokacích a jejich následné využití, založené ve většině případů na logické úvaze. Největší popularitu lze nalézt v první polovině devadesátých let, v současnosti je tento žánr spíše na ústupu kvůli své složitosti a časté časové náročnosti. Samotný postup získávání předmětů však prostupuje i dalšími herními typy.
- Arkády – zde lze najít hned několik podžánrů, které spojuje akční náplň. Hry od hráče vyžadují především postřeh a rychlý úsudek. Tento žánr doprovází počítačové hry celou jejich historií, protože svým způsobem definoval spoustu dnes již běžně používaných postupů
- Logické – systémem většinou jednoduché hry požadující po hráči řešení herního problému za použití logiky a důvtipu
- RPG (role-playing game) – vychází z deskových her ze série Advanced Dungeons & Dragons, obsahem je “hraní role“. Hráč si vybere postavu a plní s ní v herním světě zadávané úkoly, za jejichž zdárné ukončení dostává zkušenostní body, jimiž si zlepšuje číselné statistiky, čímž dochází k vývoji

samotné postavy. Herní svět se pak mění podle hráčova jednání a konání. Tento systém se stal určujícím především pro většinu současných on-line her

- Simulátory – hlavním cílem je co nejrealističtější nápodoba nějakého lidského konání. Kromě simulace řízení dopravních prostředků (původní zaměření žánru) lze nalézt také manažerské simulace (zde se však často objevuje propojení se strategiemi) a především simulace sportu
- Strategie – hráč se stává velitelem armády, kterou vede k zlikvidování protivníka za pomoci širokého spektra taktických povelů. Lze dělit na tzv. realtime (hra se odehrává v reálném čase) a turn-based (hráči se střídají na kola v tazích, možná podobnost ve hře šachy)

4.2 Všeobecné mýty o hraní počítačových her

Oblíbenost počítačových her především u dospívající mládeže lze považovat za fenomén současnosti. Hraní na konzolích a osobních počítačích se stává masovou záležitostí a součástí všeobecné kultury. Proto je s podivem, že o tomto tématu zůstává ve veřejném podvědomí mnoho představ, které přes svůj částečně reálný základ opomíjejí mnoho dalších faktorů.

Nejčastěji se objevuje názor shrnující všechny počítačové hry jako násilné. Ve videoherním trhu se skutečně mnoho takových titulů objevuje a k neduhu vnímání hráčských komunit patří většinou mezi nejprodávanější. Nutno však podotknout, že existuje spousta dalších her, které násilí neobsahují nebo se v nich vyskytuje zcela mimo herní náplň (např. jako vedlejší část příběhové sekvence). Samotná dlouhodobá dominance série The Sims⁵¹ prodejním žebříčkům ukazuje, že kupující nevyžaduje násilí jako stěžejní součást zábavného softwaru. V kontrastu pak působí herní série GTA (Grand Theft Auto), jejíž prodejnost je taktéž vysoká, přestože podle většiny ratingů spadá do kategorie her pro odrostlejší hráče. Samotná náplň (vykonávání nelegálních služeb pro odlišné mafiánské skupiny) utvrzuje většinu odpůrců počítačových her v jejich negativistickém postoji.

⁵¹ Obsahem jde o zidealizovanou simulaci skutečného života.

Lze se také setkat s argumentem, že se hráči “uzavírají“ do virtuálního světa a odmítají návrat do reality. Tato představa pochází nejspíše z období rozvoje osobních počítačů, kdy hraní hry vyžadovalo komplexnější znalost programovacího rozhraní. Samozřejmě se problém uzavřenosti může vyskytnout, častěji je ale vše naopak. Podle výzkumu M. Vaculíka⁵² se u mládeže, hrající počítačové hry, vyskytuje větší stupeň extroverze, než u ostatních. To je vysvětlováno větší impulsivností a hledáním vzrušující změny, kterou dynamické a stále se obměňující rozhraní virtuálních světů jistě je. Za potvrzení této teorie lze považovat časté shromažďování uživatelů v herních komunitách, které slouží ke společnému sdělování vzájemných možností a zkušeností. Ve většině případů se jedná o různá internetová fóra a diskusní servery, hráči ale pravidelně pořádají setkání za účelem osobnějšího způsobu komunikace. Samotné uzavírání před okolním světem pak může vycházet spíše ze samotného postoje hráče a jeho přístupu k realitě. Počítačová hra mu v mnoha případech nabízí přijatelný únik před řešením krizových situací. Náhradní (virtuální) svět mu oproti skutečnosti umožňuje se neomezeně realizovat.

Dalším obecným tvrzením je odvádění pozornosti dětí a mládeže od čtení literatury. Tento jev úzce souvisí i s dalším fenoménem současnosti a to je televize. V případě počítačových her lze připustit nemalý vliv na úbytek čtenářů, avšak je třeba upozornit, že i přes poměrně rozvinutou audio složku herního prostředí se stále klade největší důraz na sdělování informací prostřednictvím textu. Ten doprovází kromě příběhových sekvencí také veškeré dialogy (zatímco dabing se vyskytuje jen u těch nejdůležitějších) a zprávy o vykonaných aktivitách, popř. předmětech. Zatímco jednoduché akční hry většinou mnoho textu neobsahují, protože není pro herní náplň potřebný, složitější a obsahově náročnější hry kladou na text veliký důraz. Jeho prostřednictvím totiž nabízejí hráčovi široké spektrum možností, jimiž se mění prostředí daného virtuálního světa. Samotný styl textu sice nelze srovnávat se současnou beletrií, přesto jde v některých případech o jazykově kvalitní a co do slovní zásoby slušně rozvinuté herní scénáře. V případě České republiky lze pak sledovat také zvláštní případ vedlejšího účinku, kdy se kvůli titulům v původním (většinou anglickém) jazyce hráči zdokonalují v ovládnutí dané řeči. Distributoři působící na našem trhu ale stále častěji

⁵² VACULÍK, Martin. Hraní počítačových her jako specifický fenomén období adolescence. In SMĚKAL, Vladimír, MACEK, Petr (Eds.). *Utváření a vývoj osobnosti*. Brno, 2002, s. 215. ISBN 80-85947-83-8.

vydávají “počeštěné“ verze her, popřípadě hry “fanouškovsky“ překládají samotní hráči, čímž se tento úkaz postupně omezuje.

Část společnosti vidí za hraním her pouze bezduchou zábavu bez sebemenšího obohacení. V tomto případě záleží na tom, jak ke hře přistupuje samotný hráč a co vlastně od vybraného titulu očekává. Přestože je primárním cílem her především zábava a odreagování, jejich odlišné žánrové zaměření si od hráče žádá přesnou představu v rozhodování při výběru. Zatímco nenáročné hry se orientují hlavně na hráčovy schopnosti rychlé reakce (akční a postřehová náplň), ty složitější vyžadují jak obrazově-názorné myšlení, tak i pojmově-logické myšlení⁵³. V současnosti převládají většinou jednodušší tituly. To souvisí se zaměřením vývojářů na co největší spektrum potencionálních kupců, mezi něž patří i ojedinelí hráči. Je však nutno rozlišovat hry jednoduché principem a hry přístupné svým rozhraním. Některé současné tituly se totiž přes svůj uživatelsky přístupný koncept zaměřují na hráčovo přemýšlení (Dr. Kawasima's Brain Training, Dr. Kageyama's Maths Training, Profesor Layton and the Curious Village, apod.). Většinou se jedná o tituly pro handheld Nintendo DS, který díky specifickému ovládání (skrze dotykový displej, tedy “kreslením“ do herního prostředí) slaví celosvětový úspěch a ukazuje tak ostatním vývojářům možnosti do budoucnosti.

4.3 Důvody hraní počítačových her

Kvůli kontroverznímu obsahu některých herních titulů se pozornost veřejnosti občas upíná více k nevhodnému obsahu, než na hráče samotného. Opomíjejí se proto mnohokrát další důležité faktory vlivu na psychiku jedince. Jedním z nich je právě samotný důvod hraní počítačových her.

Zřejmě není pouhou náhodou, že hry přitahují zejména adolescenty, což je podle Vágnerové⁵⁴ zapříčiněno dvěma důvody. Pro toto vývojové období je na hrách přitažlivé působení ve virtuálních světech s jasně danými pravidly. V realitě je nestálost okolí pro adolescenta nežádoucí a může na něho působit negativně. Tato pravidla však

⁵³ NAKONEČNÝ, Milan. *Základy psychologie*. Praha, 1998. s. 303. ISBN 80-200-0689-3.

⁵⁴ VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie I*. Praha, 2005. s. 419. ISBN 80-246-0956-8.

nesmějí hráče viditelně omezovat, ale spíše ho motivovat k rozdílnému experimentování s prostředím bez nebezpečí sankce. Samotné experimentování je pak druhým důvodem atraktivnosti her, protože je samo o sobě typické pro fázi moratoria. Herní řád tedy spíše slouží k jasnému definování možností hráčova alter ega. Tím má jedinec možnost k úspěšné seberealizaci, avšak pouze ve virtuální realitě, což si musí hráč uvědomit. Mohlo by totiž dojít k nesprávnému vývoji vlastní identity.

Mnoho hráčů vidí v počítačových hrách výzvu, jejímž překonáním mohou uspokojit představu vlastních možností a schopností. Nevyhledávají pouze hry v nichž je jim soupeřem počítač, ale také tituly podporující tzv. multiplayer, tedy hru více hráčů. Ta může probíhat buď v podobě boje proti sobě, nebo jako společná kooperace proti jiné skupině hráčů, popřípadě počítači. Výzvu může hráč nacházet také v podobě rekordu, bodovém nebo časovém⁵⁵.

Hraní her také podle Vaculíka⁵⁶ může adolescent vyhledávat z důvodu potřeby autonomie. Videohry může považovat za schůdnou možnost pro útěk od autority (v tomto případě většinou představovanou rodiči). Díky širokému spektru žánrů se pak odlišuje od požadavků vnějšího prostředí a uniká pocitu stereotypu. Většinou se však nejedná o únik definitivní, ale jen v rámci daných situací.

Často opomíjeným faktem je také vyhledávání sociálních kontaktů s vrstevníky, kdy se v prostředí chatů a především her jedná o mnohem jednodušší variantu, než je tomu v běžné komunikaci. Ve virtuálním světě tak dochází k rychlejšímu navázání přátelství, stejně tak ale i k jeho rozpadu. Podle Šmahela⁵⁷ je totiž prožívání virtuálních vztahů mnohem intenzivnější, než jak je tomu v realitě. Sociální vztahy prostřednictvím internetu jsou tak často mnohem emocionálnější a bouřlivější.

Následující dvě podkapitoly názorně předvádějí možnost působení her jak kladně, tak i negativně. Současně také vysvětlují tematiku, o níž lze mimo hráčské komunity dohledat minimum informací.

⁵⁵ VACULÍK, Martin. Hraní počítačových her jako specifický fenomén období adolescence. In SMÉKAL, Vladimír, MACEK, Petr (Eds.). *Utváření a vývoj osobnosti*. Brno, 2002, s. 213. ISBN 80-85947-83-8.

⁵⁶ VACULÍK, Martin. Hraní počítačových her jako specifický fenomén období adolescence. In SMÉKAL, Vladimír, MACEK, Petr (Eds.). *Utváření a vývoj osobnosti*. Brno, 2002, s. 210. ISBN 80-85947-83-8.

⁵⁷ ŠMAHEL, David. *Psychologie a internet : děti dospělými, dospělí dětmi*. Praha, 2003. s. 43. ISBN 80-725-360-1.

4.4 Specifika on-line her

Se vznikem a následným rozvojem internetu docházelo k postupnému vývoji tzv. on-line her, jejichž cílem bylo především sjednotit prostřednictvím různých serverů hráčskou komunitu daného titulu. V prvopočátcích se nejčastěji objevovaly jednoduché hříčky, hrané prostřednictvím e-mailu. Jednalo se většinou o virtuální podobu již existujících deskových her, jako jsou například šachy. Průběh spočíval v odesílání postupných tahů a v následném vyčkávání na odpověď z cílové adresy. Kvůli své nepraktičnosti a těžkopádnosti je tento mechanismus v současnosti víceméně nepoužívaný.

Současně s touto službou však začaly vznikat první verze herních světů založených na systému MUD (Multi User Dungeon). Tyto hry byly založené na textové bázi, kdy byl hráč seznamován s celkovým herním prostředím pouze za pomoci programově generovaného textu a pomocí psaných úkonů na dané situace reagoval. I v tomto případě byly tyto tituly založeny na deskových hrách (především *Advanced Dungeons & Dragons*) a samotné prostředí vznikalo na motivy knižních a filmových předloh (*Pán prstenů*, *Star Trek*, apod.). Postupem času se začala objevovat i prostředí blížící se realitě, kde byl hlavním účelem socializační prvek⁵⁸.

V současnosti nejrozšířenějším typem on-line her je již dříve zmíněné MMORPG. Jejich svět bývá často mnohem propracovanější a rozlehlejší než u her pro jednoho hráče, aby byl tak co nejpřitažlivější a hráči v něm následně trávili většinu volného času. Vývojářské společnosti totiž kromě prodeje daného titulu vydělávají také na měsíčních poplatcích za jednotlivé servery dané hry. Proto je většinou neustále doplňován nový obsah těchto virtuálních světů, aby si tím jejich správci udrželi většinu stávajících zákazníků a popřípadě i přilákali novou klientelu. S odchodem velkého počtu hráčů může dojít i k naprostému kolapsu daného titulu, protože s malým počtem hrajících účastníků virtuálního prostředí přestává být hra atraktivní, a to mnohokrát znamená konec správy používaných serverů a rozpadu vývojářského studia⁵⁹.

⁵⁸ *CO JE TO MUD?*. [Cit. 2008-3-16]. URL: <<http://www.fantasyplanet.cz/eporedax/art.asp?ID=174>>.

⁵⁹ DOBROVSKÝ, Pavel. Onlajnovky⁶. In *Level 7*, 2000, č. 7, s. 10. ISSN *neznámé*.

Herní náplň se od první podoby MMORPG hry⁶⁰ nijak výrazně nezměnila, hráč si vybere povolání (a v některých případech i rasu), které následně určuje jeho postavení v rámci herního světa. Jako kouzelník může například “uzdravovat“ a “oživovat“ ostatní hráče, ale nemůže se zúčastnit fyzického boje. Proto je toto povolání složitější, časově náročnější a především vyžaduje určitou znalost stávající hry. Právě různorodost v protikladných stránkách jednotlivých herních postav přitahuje velké množství herního publika. Přitom spousta hráčů nezůstává dlouhodobě u hry za jedno povolání, naopak nejdříve experimentuje s hlavními nabídnutými možnostmi, aby se tak mohli volně rozhodnout, které postavě věnovat nejvíce času.

Vzhledem ke své analogické podobě virtuálních světů s tím naším lze sledovat několik zajímavých jevů. Stejně jako ve skutečnosti se i v těchto hrách vyskytují zloději a krádeže. Oproti skutečnosti se však daří s většinou z nich dříve či později vyrovnat, a to hlavně díky společné spolupráci s okolními hráči. Ti totiž většinou zasáhnou do případných nepokojů, protože se ve virtuálním světě nemají čeho obávat. Herní smrt totiž znamená ztrátu určitého finančního obnosu, či popřípadě zkušenostních bodů. Celkově lze říci, že komunity obývající virtuální světy jsou většinou mnohem otevřenější a bezprostřednější, než je tomu tak v reálné společnosti.

4.5 Profesionální hraní počítačových her

Prudký vzestup internetu pomohl velice rychle sjednotit hráče různých žánrů a bylo jen otázkou času, kdy mezi sebou budou soupeřit v občasně pořádaných turnajových setkáních. Kromě MMORPG her se totiž také vyskytují tituly, které vedle kampaně pro jednoho hráče poskytují podobnou herní náplň i pro větší počet osob. Nejčastějšími žánry pro tento typ hraní jsou 3D akce a strategie, a to především z důvodu rychlé a nepřerušované hratelnosti. Jde sice o hry primárně zaměřené na postřeh, ale v mnoha případech také vyžadují umění kooperace s dalšími hráči a v případě strategií je potřeba schopnost rychlé reakce a rozhodování.

Hlavním kladem multiplayeru je však především možnost poměřovat se s druhými a přestože je internet nejjednodušší možnost vzájemného setkávání, hráči

⁶⁰ Meridian 59

brzy začali pořádat společné turnaje u příležitosti různých prezentací a výstav souvisejících s multimediální elektronikou. Kvůli překvapivému zájmu herní komunity se velice rychle staly tyto akce finančně kvalitně zajištěnými a pro sponzory dobře vyhledávanými způsoby prezentace. Hráči umístění na prvních pozicích podle jednotlivých titulů byli natolik dobře ohodnoceni, že se rozhodli tímto způsobem žít⁶¹.

Ovšem samotné profesionální hraní počítačových her⁶² by nejspíše nebylo na tak rychlém vzestupu, pokud by nevznikla “olympiáda“ počítačových her – World Cyber Games (WCG). Její první ročník pořádaný v korejském Soulu byl veleúspěšný, a proto se z této akce následně stala největší hráčská soutěž na světě. Zatímco se na počátku v roce 2000 utkali hráči ze 17 zemí ve 4 rozlišných hrách, o šest let později se účastnili reprezentanti 70 zemí v osmi kategoriích⁶³. V některých zemích je progaming natolik oblíbenou záležitostí, že existují televizní stanice, zabývající se pouze otázkou profesionálního hraní a všech souvisejících aspektů. Největší zájem o tuto tematiku lze jednoznačně hledat v Korei.

Profesionální hraní je přes svoji nespornou atraktivitu velice náročné a finančně nákladné. K hraní totiž profesionál potřebuje co možná nejnovější hardware spolu s několika speciálními doplňky. Progamer například potřebuje nákladnější myš, která je oproti základním typům mnohem přesnější a ovladatelnější. Samotný trénink se pohybuje mezi 6-8 hodinami denně, v extrémním případě se však lze setkat i s hráči, kteří se tréninku věnují až 12 hodin. Profesionálové si jsou ve většině případů vědomi malého množství fyzické aktivity a proto mnohokrát hraní doplňují nějakým tradičním sportem⁶⁴.

Zvláštní otázkou je pak motivace profesionálních hráčů. Většina tvrdí, že hry stále považují především za svého koníčka, kterým si mohou přivydělávat. Přes poměrně vysokou sledovanost se prozatím neobjevují hráči toužící primárně po slávě. Hlavním důvodem mohou být přezdívky, pod kterými jednotliví soutěžící vystupují. Diváci tak vlastně nepotřebují znát hráčův obličej ani skutečné jméno.

⁶¹ ČERNÝ, J. *Když se řekne progaming*. [Cit. 2008-3-17]. URL: <<http://www.zive.cz/default.aspx?article=122668>>.

⁶² Tzv. Progaming

⁶³ *Historie WCG*. [Cit. 2008-3-17]. URL: <<http://www.wcg.cz/default.asp?s=6&t=1&i=16235>>.

⁶⁴ ČERNÝ, J. *Když se řekne progaming*. [Cit. 2008-3-17]. URL: <<http://www.zive.cz/default.aspx?article=122668>>.

5 Problematika z pohledu herních vývojářů

5.1 Proces vzniku počítačových her

V počátcích výroby videoher postačoval k vytvoření programu mnohokrát pouze jediný vývojář. S rozvojem technologie ovšem docházelo k nárůstu potřebných povolání a v současnosti čítají vývojářská studia častokrát i více jak sto zaměstnanců. Na vzájemnou koordinaci pracovních úkolů dohlíží producent, který je odpovědný za celkové úspěchy a neúspěchy daného titulu. Tato funkce bývá často spojována s ředitelem vývojářské společnosti a v drtivé většině případů se skutečně jedná o tutéž osobu⁶⁵.

Před započatím samotného vývoje dochází k několikaměsíční fázi příprav herního konceptu a příběhu. Tyto složky jsou následně prezentovány vedoucím zástupcům distribuční společnosti, aby tak došlo ke schválení plánovaného projektu. Pokud je tato část procesu úspěšná, pokračuje tým grafiků a umělců s podrobnější prací na výtvarném pojetí herního prostředí a vzhledu hlavních postav. Vznikají také tzv. storyboardy, tedy převedení klíčových částí scénáře do kreslené podoby. Důvodem je shrnutí základních představ o herní grafice, čímž dochází k usnadnění práce programátorů⁶⁶.

Jednou ze stěžejních částí vývoje je vytváření 3D modelů herního prostředí. Předchozí koncepty jsou převedeny do elektronické podoby a následně animovány. V případě "živých" objektů se používá metoda motion capture, kdy se za pomoci speciálního obleku obsahujícího pohybové senzory snímá skutečná aktivita, jež má být součástí zpracovávaného titulu⁶⁷.

Většinu času vývoje pak pokryje převážně tvoření programu, kdy záleží na tom, zda je hra tvořena na již dříve použitém enginu⁶⁸, či je použit zcela nový. V průběhu

⁶⁵ ZVELEBIL, Tomáš. Jak se dostat do hry?. In *Score 7*, 2001, č. 89, s. 50. ISSN 1210-7522.

⁶⁶ *How a Game is Made: In the Beginning: Preproduction*. [Cit. 2008-3-2]. URL: <<http://www.pbs.org/kcts/videogamerevolution/inside/how/01.html>>.

⁶⁷ *How a Game is Made: Putting It All in Motion*. Cit. 2. 3. 2008. Dostupné z url: <http://www.pbs.org/kcts/videogamerevolution/inside/how/03.html>

⁶⁸ Programová složka obstarávající samotné fungování titulu

této etapy je současně vytvářeno i ozvučení a doprovodné animace, které slouží jako odměna hráče v postupu hrou. Již hotové úseky jsou průběžně zkoušeny betatestery⁶⁹, kteří úzce spolupracují s programátory a upozorňují je na nesrovnalosti a především chyby narušující požitek z hraní. V tomto případě se jedná o tzv. alpha verzi dané hry. Samotné vyladování programu pak uzavírá beta test, kdy jsou ke zkušebnímu hraní vybráni i jedinci z řad obyčejných hráčů. Tato verze slouží také k jasnější představě o působení titulu na potenciální kupce a může občas vést ke změně některých herních prvků⁷⁰.

V závěrečné fázi prochází titul hodnotícím procesem podle lokalit, v nichž má být vydán. Ve stejnou dobu se také připravuje reklamní kampaň, bez níž se současné hry neobejdou. Kromě propagace prostřednictvím médií (nejčastěji internetové i tištěné magazíny) dochází také k vydávání ukázkových verzí hry, tzv. dem. Ty obsahují buď počátek daného titulu, kdy je hráč seznámen se základním mechanismem, anebo se zaměřují na intenzivně působící část hry, aby byl navozen pocit potřeby zakoupení prezentovaného výrobku⁷¹.

5.2 Obecný pohled vývojářů

Pokud se jedná o vnímání negativního působení her ze strany vývojářů, je třeba zdůraznit, že pokud k řešení této otázky nejsou vedeni okolnostmi, je pro ně zcela nepodstatná. Vážněji se k vlivu her přistupuje jen z důvodu vyhovění určité kategorii hodnotících systémů, kdy se daná společnost snaží o co nejmenší věkové omezení z důvodu co největší cílové skupiny. Ratingové systémy tedy lze považovat za jediný nástroj omezení nevhodného obsahu her a tím i jako jediné podstatné kritérium pro vývojáře.

Hlavním hybatelem herního trhu jsou samozřejmě peníze, což má za následek mnoho vedlejších negativních jevů. Kontroverzní tituly si mnohokrát snadněji hledají publikum, jelikož jsou lákavé svým pobuřujícím obsahem. Mladší hráče pak přitahuje

⁶⁹ Zaměstnanci vývojářského studia testující správný běh programu

⁷⁰ *How a Game is Made: Putting It All in Motion*. [Cit. 2008-3-2]. URL: <<http://www.pbs.org/kcts/videogamerevolution/inside/how/03.html>>.

⁷¹ ZVELEBIL, Tomáš. Jak se dostat do hry?. In *Score 7*, 2001, č. 89, s. 50. ISSN 1210-7522.

pocit “zakázaného ovoce“, mohou se tak cítit dospělejší. Některá vývojová studia⁷² na tomto principu stavějí svoji politiku a jimi vyvíjené hry jsou založené na samoučelném násilí a vulgaritách. Přestože takové tituly jsou většinou ohodnocené nejvyššími stupni ratingu, pro dospívající nebývá problém takovou hru získat a to především nelegálními cestami⁷³.

Herní vývojáři se zabývají především pozitivními vlivy her, lépe řečeno působením titulu na hráče. Od samotné tvorby příběhu po vizuální ztvárnění celého obsahu až k co nejpůsobivějšímu ozvučení. Hlavní postavy příběhu musejí vizuálně ztvárňovat svoji “osobnost“, pro hráče by tak mělo být co nejjasnější, jak je lze podle vzhledu charakterizovat. Samotné hraní pak musí být co nejplynulejší a jednotlivé prvky musejí hráče stimulovat k potřebě dále postupovat hrou především formou různých odměn v podobě vylepšování herních elementů a popřípadě i pokračováním v příběhu.

Výroba her se v současnosti velice přibližuje filmovému průmyslu jak z pozice podobných tvůrčích postupů, tak i přímým zaměřením na zábavnost výrobků. Vývojářská studia mnohokrát úzce spolupracují s filmovými tvůrci, kdy je většina velkorozpočtových filmů doprovázena i virtuální podobou daného tématu. Počítačové technologie zase naopak dopomohly k rozvoji vizuálních efektů. V budoucnosti lze očekávat stále větší propojování těchto dvou průmyslů.

⁷² Např. Rockstar Games

⁷³ MALÝ, O. *Rating her – jak to s ním vypadá v ČR*. [Cit. 2008-2-7]. URL: <<http://www.hrej.cz/clanky/tema/rating-her-k-cemu-je-a-jak-funguje-2-cast/>>.

6 Závěr

Působení počítačových her na jedince se může lišit především s ohledem na samotný přístup k hraní. Jestliže hráč vyhledává tento způsob zábavy jako formu krátkodobého odreagování a činitel relaxace, je vše v pořádku. Problém může nastat, pokud je hra vnímána jako možnost úniku z krizových situací.

Mnoho prostoru jsem v textu vymezil hodnotícím systémům, jelikož se jedná o málo diskutovanou záležitost, což je s ohledem na jejich funkci překvapující. S touto částí jsem také nejvíce spokojen, protože je dle mého názoru hlavním přínosem práce. Omezení dostupnosti násilných her pomocí ratingů je z mého pohledu dostačující, otázkou však zůstává, jakým způsobem zamezit přístupu k nelegálním kopiím, jejichž prostřednictvím není pro dospívající problém si nevhodný titul opatřit.

Pokud bych se měl vyjádřit k samotné otázce přínosu počítačových her, musím ji hodnotit neutrálně. Z vlastních zkušeností považuji hry za zábavu, k níž je třeba přistupovat aktivně a již může být hráč v rámci vlastního výběru obohacen. Bohužel časová náročnost a nebezpečí lákavého pohlčení jasně ukazuje i velká rizika. Pokud však zmiňuji tuto problematiku s ohledem na vývoj jedince, měli by být rozhodujícím činitelem, omezujícím potencionální nebezpečí, především rodiče, pro něž je v současné době dostatek informačních zdrojů, jimiž se mohou řídit.

Po práci s dostupnými materiály jsem se rozhodl vynechat otázku podpory agrese prostřednictvím počítačových her. Tato problematika prostupuje celým zábavním průmyslem a v případě videoher nelze definovat jasnou spojitost. Osobně jsem toho názoru, že samotný obsah hry agresi nevyvolává. Akcelerátorem jsou spíše emoce spjaté s hraním a především s následným prohráváním. V jednotlivých případech násilí motivovaného počítačovými hrami se povětšinou dospívající devianti titulem inspirovali, ale nebyli jím ke svému chování přímo vedeni. Blíže se tématem projevu agrese a agresivity u mládeže zabývá E. Antier⁷⁴.

Celkově jsem text koncipoval jako celistvý průřez oblastí počítačových her bez přímé odpovědi na otázku jejich nevhodnosti. Práce totiž dokazuje, že je toto téma natolik široké, než aby se dalo jednoznačně postihnout. V případě všeobecné diskuze o

⁷⁴ ANTIER, Edwige. *Agresivita dětí*. Praha, 2004. ISBN 80-7178-808-2.

nevhodnosti počítačových her se ztotožňují s názorem M. Vaculíka⁷⁵, že zkoumání negativních a pozitivních stránek počítačových her je potřeba uskutečňovat pomocí kritérií, jimiž jsou hry děleny v odborných periodikách a hráčských komunitách.

⁷⁵ VACULÍK, Martin. Hraní počítačových her jako specifický fenomén období adolescence. In SMÉKAL, Vladimír, MACEK, Petr (Eds.). *Utváření a vývoj osobnosti*. Brno, 2002, s. 223. ISBN 80-85947-83-8.

7 Použitá literatura

Seznam zkratk

3D	MUD
ARC	NES
BBFC	NICAM
CD-ROM	OLFC
CERO	PC
ELSPA	PEGI
ESA	POSC
ESRB	Ps2
GTA	RPG
HD-TV	USA
IBM	USK
IDSA	VCS 2600
ISFE	WCG
MMORPG	

Monografie

NAKONEČNÝ, Milan. *Základy psychologie*. Praha, 1998. ISBN 80-200-0689-3.

ŠMAHEL, David. *Psychologie a internet : děti dospělými, dospělí dětmi*. Praha, 2003.

ISBN 80-725-360-1.

VACULÍK, Martin. Hraní počítačových her jako specifický fenomén období adolescence. In SMÉKAL, Vladimír, MACEK, Petr (Eds.). *Utváření a vývoj osobnosti*. Brno, 2002, ISBN 80-85947-83-8.

VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie I*. Praha, 2005. ISBN 80-246-0956-8.

Periodika

- DOBROVSKÝ, Pavel. Onlajnovky⁶. In *Level* 7, 2000, č. 7, s. 10-17. ISSN *neznámé*.
- KALIVODA, Martin. Chronologická historie videoher – Část první. In *Level* 6, 1997, č. 6, s. 93. ISSN 1211-068X.
- RYBKA, Michal. Dějiny počítačů a počítačových her. In *Level* 12, 1999, č. 12, s. 8-15. ISSN *neznámé*.
- RYBKA, Michal. Herní historie na pět? ATARI!. In *Level* 7, 2002, č. 7, s. 104-113. ISSN 1211-6777.
- RYBKA, Michal. Technologie a hry. In *Level* 6, 2002, č. 6, s. 104-115. ISSN 1211-6777.
- ZVELEBIL, Tomáš. Jak se dostat do hry?. In *Score* 7, 2001, č. 89, s. 50-52. ISSN 1210-7522.

Elektronické zdroje

- Co je POSC?*. [Cit. 2008-2-18]. URL: <<http://www.pegionline.eu/cs/index/id/64/>>.
- CO JE TO MUD?*. [Cit. 2008-3-16]. URL: <<http://www.fantasyplanet.cz/eporedax/art.asp?ID=174>>.
- ČERNÝ, J. *Když se řekne progaming*. [Cit. 2008-3-17]. URL: <<http://www.zive.cz/default.aspx?article=122668>>.
- DOBSON, J. *New CERO Rating System Picks 'Z' Titles*. [Cit. 2008-3-12]. URL: <http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=9538>.
- DOBSON, J. *New CERO Rating System Picks 'Z' Titles*. [Cit. 2008-3-12]. URL: <http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=9538>.
- Enforcement*. [Cit. 2008-2-24]. URL: <<http://www.esrb.org/ratings/enforcement.jsp>>.
- FRANTA, D. *Neopouštěj staré věci pro nové – díl I*. [Cit. 2008-2-3]. URL: <<http://ps.hrej.cz/clanky/tema/neopoustej-stare-veci-pro-nove--dil-1/>>.
- Game Ratings & Descriptor Guide*. [Cit. 2008-2-15]. URL: <http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp>.
- Historie WCG*. [Cit. 2008-3-17]. URL: <<http://www.wcg.cz/default.asp?s=6&t=1&i=16235>>.

How a Game is Made: In the Beginning: Preproduction. [Cit. 2008-3-2]. URL:
<<http://www.pbs.org/kcts/videogamerevolution/inside/how/01.html>>.

How a Game is Made: Postproduction. [Cit. 2008-3-2]. URL:
<<http://www.pbs.org/kcts/videogamerevolution/inside/how/06.html>>.

How a Game is Made: Putting It All in Motion. [Cit. 2008-3-2]. URL:
<<http://www.pbs.org/kcts/videogamerevolution/inside/how/03.html>>.

JENKINS, D. *Japan To Introduce Revised CERO Ratings System.* [Cit. 2008-3-12].
URL: <http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=8213>.

Kategorie online her. [Cit. 2008-2-18]. URL:
<<http://www.pegionline.eu/cs/index/id/65/>>.

MALÝ, O. *Rating her – jak to s ním vypadá v ČR.* [Cit. 2008-2-7]. URL:
<<http://www.hrej.cz/clanky/tema/rating-her-k-cemu-je-a-jak-funguje-2-cast/>>.

MALÝ, O. *Rating her – k čemu je a jak funguje.* [Cit. 2008-2-7]. URL:
<<http://www.hrej.cz/clanky/tema/rating-her-k-cemu-je-a-jak-funguje-1-cast/>>.

O hodnocení : Informace o hodnocení. [Cit. 18. 2. 2008]. URL:
<<http://www.pegi.info/cs/index/id/57/>>.

Organisation : Co je PEGI?. [Cit. 2008-2-18]. URL:
<<http://www.pegi.info/cs/index/id/60/>>.

POLÁČEK, P. *Launch PS3 v Evropě – kdy, za kolik a s jakým.* [Cit. 2008-3-15]. URL:
<<http://www.hrej.cz/clanky/tema/launch-ps3-v-evrope-kdy-za-kolik-a-s-jakymi-hrami/>>.

POLÁČEK, P. *Wii - cena, termín launch, hry v EU.* [Cit. 2008-3-15]. URL:
<<http://www.hrej.cz/clanky/tema/wii-cena-termin-launch-hry/>>.

Ratings Process. [Cit. 2008-3-15]. URL:
<http://www.esrb.org/ratings/ratings_process.jsp>.

STARMAN, F. *Úvod do Xboxu 360.* [Cit. 2008-3-15]. URL:
<<http://www.hrej.cz/clanky/tema/uvod-do-xboxu-360-dil-prvni-masina/>>.

ŠULC, T. *Rating závadnosti počítačových her - jeho vývoj a dnešní praxe : První pokusy.* [Cit. 2008-2-7]. URL:
<http://pctuning.tyden.cz/index.php?option=com_content&task=view&id=9102&Itemid=88&limit=1&limitstart=1>.

ŠULC, T. *Rating závadnosti počítačových her - jeho vývoj a dnešní praxe : Americká krize a reakce Evropy*. [Cit. 7. 2. 2008-2-7]. URL:

<http://pctuning.tyden.cz/index.php?option=com_content&task=view&id=9102&Itemid=88&limit=1&limitstart=2>.

ŠULC, T. *Rating závadnosti počítačových her - jeho vývoj a dnešní praxe : Další země, kontinenty... a Microsoft*. [Cit. 2008-2-7]. URL:

<http://pctuning.tyden.cz/index.php?option=com_content&task=view&id=9102&Itemid=88&limit=1&limitstart=3>.

ŠULC, T. *Rating závadnosti počítačových her - jeho vývoj a dnešní praxe : Žebříčky hodnocení - ESRB*. [Cit. 2008-2-7]. URL:

<http://pctuning.tyden.cz/index.php?option=com_content&task=view&id=9102&Itemid=88&limit=1&limitstart=4>.

ŠULC, T. *Rating závadnosti počítačových her - jeho vývoj a dnešní praxe : Žebříčky hodnocení - PEGI - ESRB*. [Cit. 2008-2-7]. URL:

<http://pctuning.tyden.cz/index.php?option=com_content&task=view&id=9102&Itemid=88&limit=1&limitstart=6>.

8 Seznam příloh

Příloha A – Terminologický slovník počítačových vývojářů

Příloha B – Obrázky

Příloha A – Terminologický slovník počítačových vývojářů

3D akcelerátor	skupina grafických karet umožňujících zobrazení 3D grafiky, v současné době tuto možnost podporují všechny grafické karty
alpha verze	testovací verze hry, která je určena pouze pro interní účely dané společnosti
beta verze	testovací verze hry v téměř hotové podobě sloužící k prezentacím a prověření správného fungování
Cartridge	médium sloužící k distribuci her před příchodem CD-ROMu
Demo	zkušební verze hry snažící se o zaujetí potencionálních kupců
Engine	hlavní programová část titulu zajišťující funkci grafického obsahu her
hardware	elektronická součást vybavy počítače
handheld	přenosné konzole sloužící k hraní především při cestování
indie hry	tituly vyvíjené bez kapitálu distribuční společnosti, většinou dochází k jejich prodeji prostřednictvím internetu
konzole	zařízení sloužící primárně k hraní her, propojuje se s televizí podobně jako například video
MMORPG	jedná se o hry založené na vzájemné interakci většího počtu hráčů ve fiktivním světě prostřednictvím internetu
motion capture	metoda animace herních postav za pomoci speciálního obleku obsahujícího pohybové senzory, které danou aktivitu snímají
MUD	online hry fungující na bázi textu, veškeré prostředí a následné úkony jsou hráčovi popisovány a záleží na jeho představivosti
multiplayer	hra více hráčů na jednom přístroji, nebo prostřednictvím interní sítě
next-gen	označení pro současné konzole, vychází z anglického slovního spojení “next generation“ (další generace)

port	převedení herního titulu z jednoho herního systému na druhý
progaming	pojem označující profesionální hraní počítačových her
rating	hodnocení, v tomto smyslu rozdělení her do věkových kategorií
singleplayer	hraní jednoho hráče
software	programové vybavení počítače
storyboard	převedení klíčových částí scénáře do kreslené podoby
videohra	v současnosti stejný význam jako počítačová hra, dříve spojován pouze s hrami pro konzole a automaty

Příloha B – Obrázky

Obrázek č. 1: Symboly rozdělující věkové kategorie v hodnotícím systému ESRB (od nejnižších po nejvyšší)



Zdroj : www.esrb.com

Obrázek č. 2: Symboly rozdělující věkové kategorie v hodnotícím systému PEGI (od nejnižších po nejvyšší)



Zdroj: www.pegi.info

Obrázek č. 3: Dodatečné symboly přibližující motivy v hodnotícím systému PEGI (diskriminace, drogy, hazard, násilí, sex, sprostá slova, strach)



Zdroj: www.pegi.info

Obrázek č. 4: Symboly rozdělující věkové kategorie v hodnotícím systému CERO (od nejnižších po nejvyšší)



Zdroj: DOBSON, J. *New CERO Rating System Picks 'Z' Titles*. [Cit. 2008-3-12]. URL: <http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=9538>