

BUĎ Safe!

**Online hry
nepřinášejí jen
zábavu, ale i
rizika.**





Obsah:

Jak to vše začalo?	3
Hry do kapsy i na stůl	4
Devadesátá léta = velký byznys	4
Nebezpečí, závislost a hry v dnešní době	5
Vliv hraní na psychiku člověka	6
Akční počítačové hry vzbuzují agresivitu	6
Závislost	7
League of Legends	9
Minecraft	10
Ptáme se na otázky	11

Jak to vše začalo?

Co bylo první elektronickou hrou je předmětem mnoha sporů, ale většina lidí se shodne na „TennisforTwo“, kterou připravil pro pobavení návštěvníků výroční přehlídky jistý William Higinbotham. Jednalo se o jednoduchý analogovaný obvod připojený k osciloskopu, který byl inspirovaný počítačovým demem „Bouncingball“ a znázorňovalo schématickou hru tenisu. Zajímavostí je, že přístroj samotný sestavil inženýr Robert V. Dvořák.

Roku 1966 přišel americký inženýr Ralph Baer, přezdívaný „otec videoher“ s myšlenkou, že statisíce televizí v domácnosti by šlo využít i interaktivně. Snažil se tehdy pro koncept her na televizi získat podporu svého zaměstnavatele, firmy Sanders, která vyráběla vojenskou elektrotechniku. Po mnoha peripetiích, které jsou skvěle popsány v Baerově autobiografii „Videogames: In the beggining“, spatřila roku 1972 světlo světa první komerčně dostupná videohra, Magnavox Odyssey, předbíhající tak o několik týdnů legendární arkádový automat Pong.



První opravdová počítačová hra však vznikla o pár let později, konkrétně v roce 1962, kdy studenti Massachusettského technologického institutu po asi 200 hodinách dokončili svoji hru Spacewar. Hra byla určena pro dva hráče ovládající každý svoji ozbrojenou vesmírnou loď. Uprostřed mapy byla hvězda, jež svojí gravitací ovlivňovala pohyb lodí, nicméně nikoli jejich střel – na to už výpočetní výkon nestačil.

Příchod legend

Vedle Spacewar vznikla řada napodobenin či úplně jiných her, nicméně opravdový začátek pro videohry znamenala až sedmdesátá léta. Roku 1972 Nolan Bushnell a Ted Dabney založil společnost Atari a stejný rok vydali svoji první masově rozšířenou hru: Pong. Tato arkádová hra připomínající stolní tenis je pro úsvit videoher natolik typická, že jí mnozí považují za tu první.

Obliba arkádových her stále rostla a projevila se například fenomenálním úspěchem legendárních SpaceInvaders, kteří spatřili světlo světa roku 1978 díky japonské společnosti Taito. Jejich vydání dokonce v Japonsku způsobilo dočasný nedostatek mincí, které automaty s hrou vyžadovaly. Na SpaceInvaders pamatuje i Guinnessova kniha rekordů, kde jsou uvedeni jako nejúspěšnější arkádová hra.

Hry do kapsy i na stůl

Kromě jiného přinesla osmdesátá léta také rozvoj handheldů, od jednoduchých cestovních krabiček po šikovné herní stroje a symboly jedné velké éry. Rozšíření celé jedné velké skupiny handheldů bylo zapříčiněno jednou jedinou hrou: v roce 1985 vychází **Tetris**. Byly to různobarevné placaté krabičky z tržnic, jaké často obsahovaly kromě Tetrisu i desítky nebo stovky jiných, podobných jednoduchých her.



Konečně roku 1989 se objevuje na dlouhou dobu nejtýpější zástupce handheldů: Nintendo Game Boy, ale verze s barevným displejem, Game Boy Color se objevila až roku 1998. Všechny verze Game Boy se po celém světě prodalo téměř 120 milionů kusů, což je vpravdě fascinující číslo. Druhá polovina osmdesátých let se také vyznačovala příchodem čistě herního zařízení od Nintendo: NES s hrami jako **Super Mario Bros.**, **The Legend of Zelda**, **DragonQuest**, **Final Fantasy** či **Metal Gear**.

Devadesátá léta = velký byznys

Devadesátá léta přinesla postupnou proměnu videoher v mainstreamovou zábavu a rozpočty herního trhu se posunuly do úplně jiných hodnot než kdy dřív. Zčásti za tímto úspěchem stojí nezadržitelný technologický rozvoj, který napomohl tomu, aby hry mohly vypadat lépe, věrohodněji a „dospěleji“

Roku 1992 vychází **Dune II** – jen lehce inspirována romány Franka Herberta – a byť zdaleka není prvním zástupcem žánru real-time strategií, je základem na žánru, jako je **Warcraft**, **OrcsHuman** a **CommandConquer** a dalším vojensky zaměřeným strategiím.



Jiná linie strategických her se zaměřovala na hospodářský aspekt: základem se v tomto případě stalo **SimCity** (1989), následované celou řadou „Sim“ her vedoucích až k fenomenálnímu simulátoru života **The Sims** (2000), jejich druhému dílu a spoustě dalších. Opomenout v tomto ohledu nelze ani simulátor starověkého města **Caesar** nebo hospodářské simulace v tzv. „tycoonech“ počínajících systémem železnic v **Railroad Tycoon** (1990).

Ovládnutí třetím rozměrem

V roce 1996 se objevil čipset Voodoo od 3dfx interactive. Jeho výkonu začaly nejprve využívat **střílečky z prvního pohledu**, které tak nastoupily svojí cestu na vrchol hráčské obliby, kde trůní posledních několik let. Po legendě jménem **Doom** (1993) přišly v roce 1996 **DukeNukem3D** a především **Quake**. Jeho engine byl v mnoha ohledech revoluční: způsob vykreslování výrazně snižoval nároky na výkon, a hlavně umožňoval tvorbu skutečných 3D prostor – do této doby herní enginy neuměly pracovat například se dvěma chodbami umístěnými nad sebou.



S rostoucím výkonem počítačů se 3D zpracováním prosazuje v podstatě ve všech herních žánrech, přičemž některé, jako například **adventury** či **plošinovky**, tím citelně mění jako např. **Tom Raider**.

Objevují se nové fenomenální hry přenášející svěží novinky. **Thief: The Dark Project** převedl koncept stealth her do pohledu první osoby, **Grand Theft Auto III** (2001) představilo svět populárního **GTA** v **3rd person** perspektivě. Později vývojáři oprášili staré hry, aby je představili v novém grafickém hávu, například **Prince of Persia: The Sands of Time** (2003) či **Broken Sword: The Sleeping Dragon** (2003).

Nebezpečí, závislost a hry v dnešní době?

„Nebezpečné“ on-line hry

Předmětem závislosti jsou v dnešní době především hromadné on-line hry, které hrajete s tisíci hráči celého světa. Protože tyto hry fungují nepřetržitě, chvíle „nehraní“ v hráči vzbuzuje pocit, že o něco přichází. Navíc, pokud je hra založena na bodech, hráč se snaží dostat mezi ty nejlepší, což vyžaduje častou účast.

Patologické hráčství v číslech

Výzkum prokázal, že na počítačových hrách je závislých až 10 procent pravidelně hrajících lidí. Notoričtí hráči stráví počítačovými hrami až 40 hodin týdně, což je stejné jako počet odpracovaných hodin ve většině druhů zaměstnání.



Vliv hraní na psychiku člověka

Na děti mají bojovné hry negativní důsledek – nedokáží totiž rozeznat fikci od reality a mylně se pak mohou domnívat, že pokud bodnou spolužáka do břicha, ten se může zase postavit na nohy a žít dál (jako to vidí ve sci-fi filmech), dospělí jedinci vědí, že to možné není. Špatný vliv pro ně mají počítačové hry spíše, co se sociálních vztahů týče.

!!! Pokud začnete virtuální svět upřednostňovat před realitou, ani si nevšimnete, že se vám rozpadá vztah a že jste přišel o všechny přátele, protože si na ně nejste schopni (nebo spíše ochotni) udělat čas!!!



Proč muži milují počítačové hry?

Více kybermánie propadají muži než ženy – a to především v hrách, kde jde o zápas, boj a hrdinství. V dnešní době emancipace, kdy jsou ženy naprosto soběstačné a kdy není třeba, aby muž ulovil mamuta a skolil nepřítele, jsou počítačové hry jednou z mála možností, jak vybit své bojovné pudy. Lidé ale také utíkají do virtuálního světa před starostmi všedních dní.

Akční počítačové hry v dítěti vzbuzují agresivitu



Nejvíce diskutovaným aspektem v rámci problematiky počítačových her je množství herních titulů obsahujících násilí, někdy velice brutální násilí. Fakt, že toto násilí množství počítačových her obsahuje, je nevyvratitelné, avšak leckteré diskuse týkající se dopadů hraní těchto her na děti už tak pevné základy nemají. A dostupné studie se převážně opírají pouze o nicotný vzorek respondentů, který může být zavádějící.

Jak je to tedy v praxi? Praxe nám bohužel v tomto ohledu také není schopna poskytnout ucelený náhled, neboť nám do současné doby nezestárla generace hráčů, kterou by počítačové hry doprovázely od útlého dětství. Není tedy z praktického hlediska zřejmé, zda je vliv počítačových her z dlouhodobého hlediska skutečně tak negativní, jak některé studie uvádějí. Tyto studie jsou často prostředkem pro posílení předsudků starších generací. Tyto předsudky jsou také často důvodem k přehlížení studií, které uvádějí například skutečnost, že násilné počítačové hry stupeň agresivity u dítěte nezvyšují, ale naopak tuto agresivitu pomáhají „vybit“. A schopnost dětí rozlišit virtuální realitu a realitu skutečné již prokázána byla.

Na hraní počítačové hry lze z části pohlížet jako na určitý proces učení.

Dítě hrající, byť násilnou, počítačovou hru, je oproti televizi nuceno silně přemýšlet, aby dosáhlo svého cíle – postoupit do dalšího levelu (další úrovně), rozvíjí svůj postřeh a zdokonaluje koordinaci pohybu rukou. Navíc v případě online her s dalšími spoluhráči se učí týmovému hraní. Lze tedy na hraní počítačové hry (být s prvky násilí) z části pohlížet jako na určitý proces učení. Stejně jako je tomu v případě hraní pexesa, Člověče, nezlob se nebo šachové partie. Psychologové obecně uvádějí, že hraní jakékoliv hry, tedy včetně počítačové, je pro dítě přínosem – zábavou a radostí.

Onlinové hry – trend současnosti – lze dnes do jisté míry vnímat i jako sociální síť, resp. spíše sociokomunitní služby, neboť kromě herní linie samotné má dítě možnost komunikovat s reálnými osobami v reálném čase, se kterými sdílí potřebné informace k dosažení cílů v rámci týmové spolupráce, a má často i další kanály ke komunikaci i mimo herní tým.



Závislost

Konkrétně u počítačových her, je intenzita závislosti značně proměnná. S každou novou hrou přichází silné nadšení a tedy touha ji věnovat větší časovou dotaci, avšak po určité době toto nadšení odeznívá, a tím se snižuje i ochota dítěte hře čas věnovat.

Jiným případem mohou být onlinové hry, při kterých dítě může dobu, kdy nemůže hrát, vnímat jako „že o něco přichází“ – že děj probíhá bez něj a může cítit silnou touhu hru neustále hrát.

Oba případy lze mít ale ze strany rodičů pod kontrolou. Vždy bude záležet jen na domluvě mezi rodiči a dítětem, jak dlouho, ve který den může dítě počítač k hraní her využívat. Riziku závislosti je ale vždy lepší předcházet, než jej následně řešit.



Věk

Dnes je již zcela běžné, že dvouleté dítě je schopno na mobilním telefonu vyhledat videosoubor s pohádkou a tento si pustit. Není tedy žádný důvod tuto dovednost dále nerozvíjet. Vzhledem k mentálním schopnostem dítěte musí být tato činnost vždy pod kontrolou rodičů. Mnoho herních distributorů produkuje počítačové hry od věku 2 let. Vhodnost zpřístupnění takové hry dítěti je na úsudku rodiče, který se může řídit doporučeními v popisu k dané hře, nebo může využít systému PEGI, který je v publikaci také uveden.

Čas trávený s počítačovými hrami



Čas strávený s počítačem nebo mobilním zařízením není vždy třeba chápat jako „ztracený“. Děti umí být za pomoci moderních technologií velice kreativní a počítačové hry mohou kreativitu dítěte rozvíjet. Spíše než striktně dodržovat domluvený čas, který dítě s moderními technologiemi stráví, je na místě kontrola, jak tento čas tráví. A čím je dítě starší, mělo by dostávat více volného prostoru na rozhodování o svém času stráveném ve virtuálním světě. Dítě by se s touto „volností“ mělo naučit pracovat a postupně se učit tento čas dělit mezi hraní počítačových her, komunikaci s přáteli ale i vypracování úkolů do školy.

Některé prameny odborné literatury doporučují tyto doby:

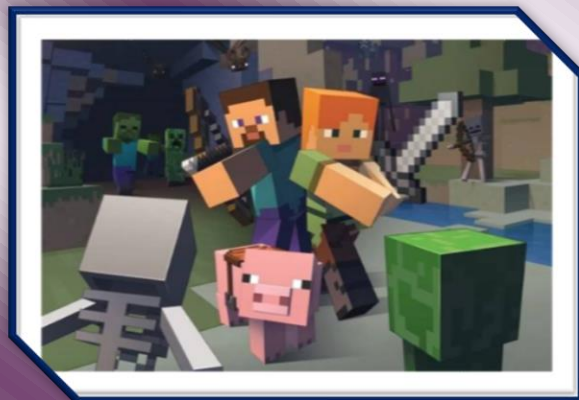
do 6 let – max. 20 – 30 minut

do 10 let – cca 1 hodinu

od 10 let – 1 až 2 hodiny denně

Dalšími příznaky patologického hráčství jsou:

Upřednostňování her před ostatními koníčky i povinnostmi; pocit úzkosti; nejste-li u počítače často, tak přemýšlíte o hře ve chvílích, kdy nehrajete; ztráta kontroly nad časem stráveným u počítače; ponocování u počítače.



A co vy, jste závislí?

Hrozí závislost na počítačových hrách i vám? Nehrajte déle než dvě hodiny denně. Pokud nejste schopni tento limit dodržet, máte problém.

League of legends



Počítačová hra **League of legends** zkráceně **LoL**, žánru **multiplayer online battle arena**, byla spuštěna 27. října 2009. Vývojářem i vydavatelem hry je společnost **Riot Games**, má ale i další vydavatele kterými jsou Garena, Tencent a THQ.

Jedná se o hru typu **Free to play** (hra hrána zdarma) – za reálné peníze lze koupit například skiny k postavám nebo samotné postavy, **nelze s nimi ale žádným způsobem ovlivnit průběh hry a šanci na výhru.**



Ve hře League of Legends vystupuje **hráč jako champ**, který ovládá v jednom zápase jednoho šampiona s unikátními schopnostmi a bojuje spolu se svým týmem proti nepřátelskému týmu na jedné rozlehlé mapě. Cílem hry je **zničit nepřátelský Nexus**, což je velká stavba u základny protihráčů. Hra též může skončit kapitulací jednoho z týmů. Hráči hrají jednotlivé zápasy – podle režimu trvají většinou **20–60 minut**. Během hry mohou hráči **získat ocenění** několika typů, za každé ocenění navíc dostanou odměnu v podobě zlatáků.

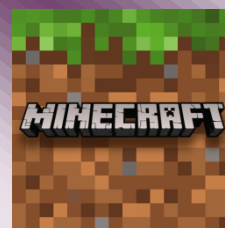
Pokud se hráč rozhodne hrát hru, může si zvolit z několika herních režimů, respektive z několika map. Ty jsou v League of Legends pojmenovány **Fields of Justice - Summoners rift, Howling abys, Twisted Treeline** (odstraněna), **Crystal Scar** (zrušena). **Stálé módy** - Tutorial, Custom game, Normal game, Ranked game, Co-op vs. AI, ARAM, Practice tool. **Rotující módy** - tyto módy **nejsou ve hře stále**. Obvykle je zpřístupněn jeden z módů, a to po kratší dobu.

Když hráč zrovna nehraje, nachází se v **lobby**. Zde si hráč může nakupovat další hrdiny, balíčky, svazky a prohlížet si statistiky jiných hráčů, nebo pozorovat hry jiných hráčů.

Šampionů je ve hře 159 a každý z nich má svůj příběh, ke kterému se vážou schopnosti postavy. Šampioni se rozdělují do šesti typů a to jsou **zabijáci, mágové, bojovníci, podpory, střelci a tanky.**



Minecraft



Je to počítačová hra, která se odehrává **v otevřeném světě**, kde má hráč **neomezenou svobodu pohybu a činnosti**. Alfa verze hry byla vydána pro PC 18. listopadu 2011. Vývojářem se stalo **Mojang Studios**, ale také 4J Studios, dále vydavatelem bylo též Mojang Studios, Microsoft Studios a Sony.

Minecraft lze hrát **na mobilu**, jak na androidu tak i na iPhone, **PC, PS3, PS4, PS5 a Xbox 360**. Hru lze hrát v režimu singleplayer (hra pro jednoho hráče) nebo multiplayer (hra pro více hráčů).



Celý herní svět se **skládá z kostek**, které představují nejrůznější materiály s různorodými vlastnostmi. Ve hře **se střídá den a noc**, každý **hráč má 10 srdíček**, které představují jeho život, objevují se tu **monstra**, ze kterých lze získat suroviny a **zvířata**, o která se lze starat a získávat z nich jídlo, jsou zde i vesničané, se kterými lze **obchodovat**.

V Minecraftu si lze vybrat z pěti herních módů, a to jsou: **survival** (základní herní mód - přežití), **creative** (nesmrtelný hráč, může létat, přístup k surovinám), **hardcore** (stejný jako survival, jeden život) **adventure** (bloky nelze pokládat) a **spectator** (divák). A ze čtyř stupňů obtížnosti: **mírumilovná, lehká, normální a těžká**.



V základní hře jsou tři dimenze: **Overworld** – okolní svět ve kterém se objevíte na začátku hry; **Nether** – dimenze podobná peklu do které se dostanete pomocí portálu z obsidiánu; **The End** – závěrečná dimenze, do které se dostanete portálem ve strongholdu, v Endu se nachází **boss Ender Dragon**.

Mobové jsou živá stvoření, se kterými se hráč ve hře setká. Jsou rozdělena na pasivní (vesničan, prase, ovce, slepice), neutrální (Pigman, Enderman, včela), agresivní (Creeper, Skeleton, Zombie, Ghast, Witch), ochočitelní (kočka, vlk, kůň, papoušek), užiteční (golem) a bossové (Ender Dragon, Wither).



Ptáme se na otázky

Jak často jsi na internetu?

Kolik času z toho hraješ online hry?

Jakou online hru hraješ nejčastěji?

Jak dlouho hraješ tuto hru?

Jaký vztah k Vám vyvolávají online hry?

Myslíte, že je hraní on-line her bezpečné?

Můžete se při hraní seznámit s novými lidmi?



1. respondent

- 1) Dvě hodiny denně.
- 2) 20 minut měsíčně.
- 3) Oheň a voda.
- 4) 10 minut.
- 5) Jsou zábavné a člověk se u nich pobaví, zvláště když ji s někým hraje na jedné klávesnici.
- 6) Podle toho jaká stránka to je. Ještě jsem se nesetkala s tím, že by to po mně chtělo nějaké údaje.
- 7) Můžete, ale takové hry nehraji.



- 1) 1 hodina denně.
- 2) 2 hodiny a půl.
- 3) DLS22.
- 4) Hodinu a půl.
- 5) Dobrý, můžu hrát s přáteli.
- 6) Ne, můžou tam být pedofilové.
- 7) Jo, můžu si tam dělat týmy s jinými lidmi.



2. respondent



3. respondent

- 1) Skoro pořád.
- 2) Nehraju.
- 3) Nehraju.
- 4) Nehraju.
- 5) Nevím.
- 6) Pokud u toho dokáže člověk zdravě přemýšlet a ví, kdy už to je na hranici se zdravím nebo se závislostí a dokáže to stopnout tak vůbec proti online hrám nejsem.
- 7) Určitě, ale nikdy člověk neví kdo je na druhé straně, jestli to není nějaký nebezpečný člověk jako třeba úchyl.



4. respondent

- 1) Skoro pořád.
- 2) O víkendu celý den, o školních dnech jen čtvrt/půl dne.
- 3) Genshin, Star stable online.
- 4) Star Stable online – 4 hodiny, Genshin – asi 2 hodiny.
- 5) Ehm... vztah asi žádný.
- 6) Samozřejmě že je.
- 7) Ano... i já sama mám několik přátel, které jsem poznala přes hru.



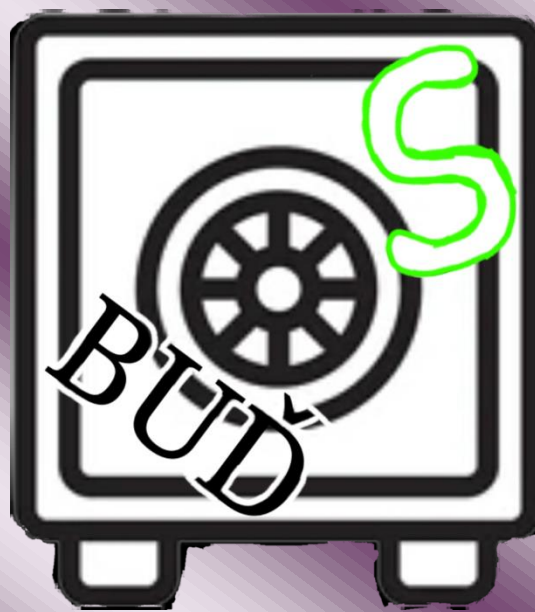
5. respondent

- 1) Tak na internetu jsem hodně dlouho, možná tak 6 hodin.
- 2) Hraní online her jsem dost omezila, takže asi tak 4 až 5 hodin měsíčně.
- 3) Nejčastěji hraju League of Legends.
- 4) Hraju ho asi tak 5 let.
- 5) Občas mě baví, ale většinou mě štve a cítím se po každé hře prázdná.
- 6) Není to moc bezpečné. Může se na hře vyvinout závislost a člověk pak může totálně přestat vnímat okolí a jeho potřeby. Někdy se může stát, že toho člověka ovlivní tak, že se změní a pak nebude moct rozeznat realitu od hry.
- 7) Záleží na jaké hře, díky lolku jsem potkala strašně úžasné lidi, s kterými se bavím do teď. Ale taky se najdou toxic lidi, kteří se chovají jak děti.



Závěr:

Tak to je od nás vše. Doufáme, že informace pro vás byly užitečné, a že jste si náš časopis užili.



Náš tým:

Martina Olišarová
Lenka Simonicsová
Kateřina Špačková

- Studentky druhého ročníku gymnázia v Ledči nad Sázavou, na tvorbě se podílely rovným dílem.



V rámci projektu na téma
Online hry nepřináší jen zábavu, ale i rizika
Gymnázium, SOŠ a VOŠ Ledec nad Sázavou