V DIGITÁLNÍM SVĚTĚ: ONLINE HRY

OTÁZKY A ODPOVĚDI

1. Jaké existují základní druhy počítačových her?

Videohry se dají rozdělit podle různých kritérií – nejčastěji se ale rozdělují **podle žánrů**. Těch uvádí jen taková Wikipedie více než dvacet. Patří sem kategorie jako **akční hry, logické, strategické, závodní, simulace, adventury, role playing (hry na hrdiny), sportovní hry nebo „střílečky“**. Velkou samostatnou skupinu v rámci jednotlivých žánrů tvoří i **hry pro více hráčů,** které spadají do různých žánrů.
Klasifikovat videohry můžeme ale také **dle použití** – nejčastěji rozeznáváme hry **komerční, s cílem zabavit**; a **videohry edukační, s cílem něco naučit**.
Třetím dělením je dělení her na hry tzv. **casual**, což jsou hry snadno přístupné pro hráče (jednoduché hry), a tzv. **hardcore** (náročnější hry, které vyžadují předešlé zkušenosti s hraním her). V dnešní době je obrovské množství právě zmíněných casual her, které má téměř každý z nás ve svém telefonu. A najdou se hry prakticky pro každého – od tříletých dětí až po hry pro seniory, pro muže i ženy, pro ty, kteří chtějí při nich pouze „vypnout“, až po supernáročné simulace, které by někomu mohly připadat spíš jako práce.

2. Jaká je historie hraní her? Jak se hraní proměnilo v čase?

Videohry byly na úplném začátku pouze intelektuální kratochvílí vědců, kteří pracovali s prvními počítači. Do povědomí široké veřejnosti se ale dostaly až v **70. a 80. letech minulého století**, kdy se objevily **první osobní počítače, herní konzole a arkádové automaty**. Základními milníky v herní historii byly hlavně technologické novinky **– osobní počítače, konzoly, handheldy, 3D zobrazování a 3D hry, internet a online hraní následované revolucí v mobilních telefonech, smartphonech až po virtuální a rozšířenou realitu.** Hry se postupně vyvíjely a zvyšovaly svou komplexnost, začaly je vyvíjet profesionální týmy a dnes jsou integrální součástí našeho světa. S rozvojem komplexity vznikaly i nové žánry, výrazně se rozšířilo i publikum, na které se jejich tvůrci zaměřovali.
Postupně se **měnily i modely prodeje** – z **fyzických nosičů** se přesunuly k **digitální distribuci**, přímý prodej her nahradily **„free to play“** hry, které se snaží vydělat na dokupování dodatečného obsahu, reklamě a předplatném.
V neposlední řadě je třeba zmínit **e-sporty**, které v dnešní době vyprodávají obrovské haly. V tomto byznysu se dnes točí obrovské peníze.

3. Proč je gaming pro děti (ale i dospělé) atraktivní?

Gaming má proti jiným volnočasovým aktivitám řadu atraktivních rysů. Především je to **dostupnost**. Pro pěstování většiny koníčků potřebujete jednak vstupní vybavení (např. kolo a helmu pro cyklistiku, boty, oblečení apod. pro fotbal), jednak určité další podmínky pro provozování (počasí, místo, společnost jiných lidí v případě kolektivních sportů, peníze v případě organizovaných kroužků apod.). V případě gamingu si často vystačíte se vstupní investicí do vybavení (počítač/konzole, periferie, hry) a pak už se můžete činnosti věnovat kdykoliv z pohodlí domova. Dalo by se říct, že je v tomhle gaming podobný třeba sledování televize nebo čtení. Gaming ale na rozdíl od nich nabízí **větší interaktivitu a imerzivitu** (míru ponoření hráče do virtuálního světa hry). Navíc s rychlým rozvojem e-sportů (progamingu) nabízí hraní her i **soutěžní** (profesionální) **kariéru s možností vysokého výdělku**, čímž se přibližuje prestižním sportům typu hokej, fotbal nebo tenis, ale s nižším vstupním prahem (je snazší začít trénovat League of Legends než hokej).

4. Jaké hry mezi dětmi ve věku 8–11 let nejvíc „frčí"?

To je velmi individuální. Jedná se o období, kdy děti přestávají bavit „dětské" hry a stále více se dožadují titulů určených pro starší cílové skupiny. Jejich paleta je velmi pestrá a zahrnuje i příklady, které pro tuto věkovou kategorii nejsou vhodné.

Mezi nejpopulárnější se již léta stabilně řadí **Minecraft,** ale také „automobilový fotbal" **Rocket League**. Z novějších jsou to hry jako je adventura **The Legend of Zelda: Breath of the Wild** nebo „skákačka" **Super Mario Odyssey**. Kromě toho se velké popularitě těší i Minecraftem silně inspirovaný **Roblox**.
Nutno říci, že existuje spoustu her, které děti velice často hrají, přestože této věkové kategorii nejsou určeny.

5. Jaké hry jsou naopak pro děti tohoto věku nevhodné?

Existuje velká kategorie her, které jsou dětmi masivně hrané, **ale pro tuto věkovou kategorii nejsou vhodné**: **online střílečky jako Counter Strike: Global Offensive** nebo **Overwatch** jakož i několik střílček ze série **Call of Duty**. V posledních letech nabraly největší popularitu hry z nového žánru zvaného „**battle royale**", jsou to online hry, které kombinují střílečku a hru na přežití (něco jako Hunger Games). V tomto žánru se těší obrovské popularitě hry **Fortnite** nebo **Playerunknown: Battlegrounds (PUBG)**. Je třeba dodat, že jsou úplným mainstreamem mezi dětmi a dospívajícími, přestože této věkové kategorii nejsou určeny a jejich rodiče by měli zvážit, zda nezasáhnout.

Pro první orientaci z hlediska obsahu hry je dobrou pomůckou **PEGI (Pan European Game Information),** systém platný ve 30 evropských zemích, který **informuje uživatele o vhodnosti daného titulu pro různé věkové skupiny** (3, 7, 12, 16, 18). Poskytuje i další informace – zda se ve hře mluví sprostě, zda se tam objevují drogy, sex nebo násilí atd. Je dobré taky **zvážit časovou náročnost** dané hry, protože některé vyžadují pro plný požitek více času než jiné (typicky velmi komplexní hry, např. MMORPG). V případě, že dítě hraje hry, které vyžadují více času, než má k dispozici, mohou se projevit **negativní důsledky, jako je zanedbávání spánku, školních povinností, jiných aktivit** apod.

6. Jaké hry jsou vhodné pro děti ve věku 8–11 let?

To je velmi individuální a liší se to od dítěte k dítěti. Hra by měla být pro dítě **přiměřeně náročná – to znamená ani příliš snadná, ani příliš obtížná**. V prvním případě by se dítě nemuselo ani snažit a hra by jej nudila, pak by byla jen „ubíjením času". V druhém případě by dítě zažívalo spíše neúspěch a frustraci, případně stres. **Nejjistější metoda je, aby se rodič se hrou sám seznámil – může přečíst recenze, zhlédnout na YouTube ukázky z průběhu hry, může si hru zkusit sám zahrát.** Taky je vhodné **chvíli sledovat dítě při hře.** Podle toho pak rodič dokáže docela dobře posoudit, zda hra je, či není vhodná pro jeho dítě.

7. Jak se projevuje závislost na hraní her?

Závislost na hraní her je samostatným, jasně definovaným onemocněním teprve krátce. Dříve hráči, kteří kvůli svým problémům s hraním vyhledali odbornou pomoc psychologa, psychiatra či adiktologa, spadali nejčastěji pod škatulku patologického hráčství (gamblingu). Diagnostická kritéria pro poruchu z hraní (online) her – (Internet) Gaming Disorder – byla odvozena od jiných typů závislostí. **V současném diagnostickém a statistickém manuálu duševních poruch (DSM-5) je uvedeno devět příznaků:**

1. hra se stává **nejvýznamnější činností,** na kterou hráč nemůže často přestat myslet (preoccupation),
2. hráč je často **podrážděný, neklidný nebo smutný**, když nemůže hrát tolik, co obvykle (withdrawal),
3. hráč má potřebu **„větších herních dávek"** pro dosažení pocitu, „že si zahrál" (tolerance),
4. hráč **nedokáže redukovat herní čas** (loss of control),
5. hráč **omezuje své ostatní aktivity** (giving up other activities),

6. hráč hraje i **navzdory negativním dopadům,** např. zhoršeným školní výsledkům, konfliktům s blízkými (continuation),
7. hráč se často **snaží před blízkými zastírat**, kolik času hraním strávil (deception),
8. hráč často používá hraní ke **zbavení negativních pocitů** (escape),
9. hráč je ochoten **ohrozit své vztahy nebo školní/pracovní výsledky** kvůli hraní (negative consequences).

Pozitivní diagnóza vyžaduje, aby hráč splňoval alespoň **pět z těchto kritérií**. Zajímavé je, že **vysoký herní čas**, který často znepokojuje rodiče, sám o sobě **příznakem závislosti není**. Čekali bychom, že dítě/dospívající, který tráví hraním třeba víc než 20 hodin týdně, už určitě musí být závislý. Odborníci ale upozorňují, že nadměrné hraní se nerovná problematické hraní (závislost). Záleží vždy na tom, zda vysoké herní časy poškozují jiné aspekty života hráče a zda hráč je či není schopen hraní omezit ve chvíli, kdy se změní jeho životní podmínky (např. začne studovat, pracovat, stane se rodičem apod.).

8. Jak se snaží tvůrci her vydělávat? Jakými způsoby lákají z hráčů peníze?

Tradiční model vydělávání na videohrách byl jednoduchý – výrobce **hru uvedl na trh a nastavil cenu**. Pak se pokusil prodat co největší počet kopií. Toto se ale v posledních 15 letech výrazně změnilo, velmi mnoho her využívá tzv. **freemium model, tj. hra je volně dostupná** (tzv. free to play), **ale uživatel nakupuje dodatečný obsah** přímo v ní. Vývojářská studia musí v takovém případě přesvědčit hráče o tom, že předmět nebo balíček, který si koupí, má pro ně přidanou hodnotu. Bohužel v poslední době se to děje ne zrovna šťastným způsobem, protože mnoho vydavatelů přistoupilo k prodeji tzv. lootboxů – balíčků s různým náhodným obsahem. Tento prvek je převzat z kasin a gamblingu a vrhá špatné světlo na celý videoherní svět (protože u hráčů, kteří mají predispozici k závislostnímu chování, bývá takový obsah často jeho spouštěčem).
Mnozí vývojáři začali tyto **modely kombinovat – hru lze zakoupit, přesto si v ní můžete ještě kupovat obsah**. Podobně jsou na tom i tzv. **DLC – downloadable content – rozšíření,** která častokrát stojí ve finále více než hra samotná. Herní studia se takto snaží co nejvíce vydělat na každém vydaném titulu a obsahu, který do nich přidávají. Proto v dnešní době nemluvíme o hrách jako produktu, ale spíše jako službě, kterou studia poskytují a za kterou uživatelé pravidelně platí. V neposlední řadě stále více vývojářů přidává do her **reklamy**, pomocí kterých se snaží vydělat i na „neplatičích“ (hráči, kteří ve free to play nenakupují dodatečný obsah). Nejnovějším hitem je takzvaný **battle pass / subscription**, kde mají hráči za pravidelný menší (obvykle měsíční) **poplatek nějakou výhodu** ve hře oproti ostatním.

9. Jak předejít jako rodič tomu, aby mé dítě utrácelo skutečné peníze?

Herní svět dneška není jen hrou samotnou, ale i sociálním prostorem dítěte. Mnoho her, zejména těch, které jsou free to play, nabízejí zkratky, jak si sociální potřeby naplnit. Rodič by se měl řídit několika základními pravidly. To první je absolutně nejdůležitější – **nedávejte dětem přístup k detailům vaší kreditní karty**. Nastavte si rodinný účet v Apple store, Google Play, na Steamu nebo ve vaší herní konzoli. S rodinným účtem budou moci děti požadovat nákupy, ale vy je budete muset vždy nejprve potvrdit.
Druhé dobré pravidlo je **oddálit nákup** – mnoho herních vývojářů umí přesně určit, kdy je hráč nejzranitelnější a nejnáchylnější realizovat nákup. Pokud pomocí rodinného účtu a autorizace oddálíme nákup, často se nerealizuje vůbec. Dítě ztratí zájem nebo mu rodič vysvětlí, že danou věc nepotřebuje.
V neposlední řadě je velmi důležité **nastavit si pravidla, jak přistupovat k tzv. lootboxům**. Je třeba vysvětlit dětem, že hazardem se hry nevyhrávají, že si mohou koupit 1 lootbox, ale koupit jich 100 najednou je těžký hazard. Stejně ve většině her mohou hráči získat lootboxy i postupným hraním, jen to trvá déle.
Pokud máte prostor, **posaďte se k dítěti a alespoň chvíli pozorujte, jak hraje, můžete s dítětem při hře komunikovat a pochopit, co se mu „odehrává v hlavě“.** Lépe ho takto pochopíte a je velká šance, že zájem o to, co dítě hraje, zlepší i váš vzájemný vztah.

10. Mohu jako rodič sledovat, co mé dítě na internetu dělá? Jak?

I když patříte mezi poučené rodiče, co se svými dětmi mluvili o časových limitech u obrazovek a zodpovědném chování online, je stále těžké zajistit bezpečí, když s nimi nejste online. Rodičovská kontrola vás může podpořit v úsilí udržet internet vašich dětí v bezpečných hranicích. Nejefektivnější je **rodičovská kontrola, když je používána v otevřené komunikaci s vašimi dětmi, ne jako metoda tajné špionáže.**
Některé rodiny potřebují jednoduché a bezplatné nastavení prohlížeče k filtrování nevhodného obsahu, jiné potřebují pomoc s omezením času na obrazovce. Někteří rodiče chtějí kompletně kontrolovat všechna zařízení svých dětí.
Pro správu všech zařízení v rodinné síti, **omezení času u obrazovek, filtrování obsahu či automatické vypínání Wi-Fi jsou dispozici hardwarová i softwarová řešení**. Např. OpenDNS, Circle Home Plus, Norton Family Premier, Kaspersky Safe Kids.
Pro blokování obsahu a kontrolu využijete in ESET Parental Control, McAfee LiveSafe, pro mobilní zařízení aplikaci Kidslox.

11. Nakolik bych měl jako rodič omezovat čas dětí, které tráví na internetu? Jak nastavit pravidla?

To záleží na několika proměnných, jednou z nich je samozřejmě věk dítěte – ty nejmenší a předškoláci si těžko poradí s kontrolováním času, který tráví na obrazovkách. Zde je vhodné **nastavit pevné hranic**e, vyžadovat jejich plnění, kontrolovat, ale zároveň i aktivně vybírat vhodný a vzdělávací obsah v médiích, který bude děti zajímat a rozvíjet. Přísné kontrolování se však příliš nevyplatí u starších dětí, tam může spíše narušovat vzájemnou důvěru. **Se staršími dětmi nastavujte hranice společně, diskutujte o nich a přizpůsobujte se potřebám celé rodiny. Také s nimi hrajte, zajímejte se o to, co sledují.** Tak se velice nenásilně dozvíte, zda jim něco nehrozí, zda se v online světě nepouštějí do nebezpečných zákoutí.
Další důležitou proměnnou jsou **seberegulační schopnosti dítěte.** Některé děti dobře zvládají po časovém limitu od hry v klidu odejít, pro jiné je zase ono přepnutí do reality spouštěčem silných emocí a stresu. Děti se musí seberegulaci učit a jejich mozek je stále ve vývoji, přičemž právě centra kontroly a seberegulace dozrávají až v pozdějším školním věku. Zde je vhodné nastavit pravidla a styl komunikace optimálně tak, aby docházelo k vyhroceným situacím co nejméně.
V každém případě je velice vhodné používat software rodičovské kontroly.

12. Kde by měla být hranice mezi důvěrou a kontrolou? Do jakého věku děti v pohybu na internetu kontrolovat?

Bude to opět dost individuální. Představme si to jako cestu k řidičskému průkazu. Asi svému dospívajícímu dítěti hned nesvěříte klíčky a nenecháte ho bez přípravy řídit vaše auto. Nejdříve se toho bude muset spoustu naučit o značkách, pravidlech a možných nebezpečích. Teprve pak může začít řídit, ale se zkušeným řidičem, který má připravenou nohu na druhé brzdě. Až po dlouhé době dostane řidičský průkaz a po ještě delší době ho budete s klidem na silnici pouštět i vy sami. Stejným způsobem přistupujte i k online světu. **Cíleně s dětmi mluvte o nebezpečích, ale i o možnostech využít internet k učení či ke kvalitní zájmové činnosti. Používejte rodičovský software a kontrolujte do doby, než bude dítě opravdu schopné pohybovat se po internetu bezpečně.**

13. Jak mohou děti samy monitorovat svůj pohyb na internetu a kontrolovat, kolik času jsou online?

U uživatelů iOS se stačí obrátit na nativní aplikaci **Screen Time**, která monitoruje čas, jež na jednotlivých aplikacích trávíme, počet odemknutí telefonu za den apod. V novějších verzích lze velice dobře nastavit rodičovská omezení. Pro **Android** existuje velké množství podobných aplikací s takovými funkcemi, např. **YourHour** nebo **Moment**. S aplikacemi typu **Freedom** lze pak tvořit offline zóny např. na učení tak, že si skrze ně nastaví požadovaný časový limit na soustředěnou práci, během nějž jsou všechna vaše zařízení blokována.

Otázky vypracovali:

Michal Božík, psycholog a výzkumník v oblasti videoher, zakladatel portálu Víčatá.sk (otázky 1, 2, 4, 8–9)

Kateřina Lukavská, Katedra psychologie PaedF UK, Klinika adiktologie 1. LF UK (otázky 3, 5–7)

Michaela Slussareff, Studia nových médií – Univerzita Karlova, zakladatelka Slow Tech Institute (otázky 10-13)

Odkazy:

O2 Chytrá škola – online hry, rady pro rodiče
https://vyuka.o2chytraskola.cz/clanek/15/typy-medii/

Gaming – zdánlivě nezávadné hazardní prvky
https://www.internetembezpecne.cz/gaming-zdanlive-nezavadne-hazardni-prvky/

Víčatá.sk – slovenský web nejen pro rodiče a pedagogy, který se věnuje počítačovým hrám
https://vlcata.sk/

Bezpečně Online – Teenageři a hry
https://bezpecne-online.saferinternet.cz/pro-rodice-a-ucitele/teenageri-a-hry

Bezpečně Online – Desatero pro rodiče: Jak vyzrát na počítačové hry?
https://www.bezpecne-online.ncbi.cz/pro-rodice-a-ucitele/teenageri-a-hry/item/24-jak-vyzr%C3%A1t-na-po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%A9-hry

PEGI (Pan European Game Information) – informace o hodnocení her
https://www.xbox.com/cs-CZ/marketplace/gameratings

PEGI (Pan European Game Information) – informace o vhodnosti her pro různé věkové skupiny (ENG)
https://pegi.info

EU Kids Online – výzkumná zpráva pro ČR
https://irtis.muni.cz/media/3137006/eu_kids_online_report_2018_cz_main.pdf
eukidsonline.net

Digitální zdraví dětí – tipy na zajímavé hry pro mladší děti
http://hrajemesichytre.cz

E-bezpečí – projekt zaměřený na prevenci, vzdělávání, intervenci a osvětu spojenou s rizikovým chováním na internetu
www.e-bezpeci.cz

Rodiče vítáni – web o všem podstatném ve vzdělání
www.rodicevitani.cz

Poslední aktualizace: 03/2021