

**VYSOKÁ ŠKOLA EVROPSKÝCH A REGIONÁLNÍCH  
STUDIÍ, O. P. S., ČESKÉ BUDĚJOVICE**

**BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

**VLIV FENOMÉNU NÁSILÍ PC HER NA KRIMINALITU  
MLÁDEŽE**

**Autor práce:** Martin Vodňanský  
**Studijní obor:** Bezpečnostně právní činnost ve veřejné správě  
**Forma studia:** Prezenční studium  
**Vedoucí práce:** JUDr. Jan Bouchal  
**Katedra:** Katedra právních oborů a bezpečnostních studií

**2011**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracoval samostatně, na základě vlastních zjištění a s použitím odborné literatury a materiálů uvedených v této práci.

Souhlasím, aby práce byla uložena v knihovně Vysoké školy evropských a regionálních studií v Českých Budějovicích a zpřístupněna v souladu s § 74b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění.

.....

Děkuji vedoucímu bakalářské práce JUDr. Janu Bouchalovi za cenné rady, připomínky a metodické vedení práce.

Velké poděkování také patří Ing. Liboru Blahetovi za ochotu, rady a poskytnutou odbornou spolupráci.

V neposlední řadě bych rád poděkoval své rodině, která mne po celou dobu studia výrazně podporovala.

## **Abstrakt**

VODŇANSKÝ, M. *Vliv fenoménu násilí PC her na kriminalitu mládeže: bakalářská práce*. České Budějovice: Vysoká škola evropských a regionálních studií, o.p.s., 2011. 58 s. Vedoucí bakalářské práce JUDr. Jan Bouchal

**Klíčová slova:** kriminalita mládeže, násilí ve hrách

Předkládaná bakalářská práce se zabývá problematikou vlivu násilí ve hrách na kriminalitu mládeže. Nejdříve je představen vývoj a historie her, včetně nejnásilnějších her s výhledem do budoucnosti, kam se celý tento fenomén může ubírat. Poté práce popisuje negativní faktory ovlivňující psychiku a jednání mládeže vlivem násilí ve hrách, přes agresivitu a biologické předpoklady a frustraci, díky kterým může dojít k páchání trestné činnosti. Následně se zaměřuje na současnou ochranu a prevenci v České republice a předkládá nové možnosti a vylepšení v obraně proti těmto negativním vlivům.

## **Abstract**

VODŇANSKÝ, M. *The Influence of Phenomenon of Violence in PC Games upon the Youth Crime: Bachelor thesis*. České Budějovice: The College of European and Regional Studies, o. p. s., 2011. 58 p. Supervisor: JUDr. Jan Bouchal

**Key words:** youth crime, violence in computer games

This work deals with the issue of the influence of violence in computer games upon the youth crime. Firstly, it presents history and development of computer games including the most violent ones, with an outlook for the future. Secondly, the work describes negative factors that affect minds and behaviour of the young under the influence of violence in computer games. It mentions aggression, biological conditions and frustration as the symptoms that can lead to committing crime. The work is focused on the current protection and prevention in the Czech Republic and suggests a number of new possibilities and improvements in protection against the negative influences.

# OBSAH

|  |           |
|--|-----------|
| <b>ÚVOD.....</b>   | <b>7</b>  |
| <b>1 CÍL A METODIKA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE.....</b>  | <b>8</b>  |
| <b>2 VYMEZENÍ ZÁKLADNÍCH POJMŮ.....</b>  | <b>9</b>  |
| <b>3 PRŮŘEZ HISTORIÍ POČÍTAČOVÝCH HER A NÁSILÍ V NICH.....</b>   | <b>11</b> |
| 3.1 Hra.....   | 11        |
| 3.2 Rozdělení her.....   | 11        |
| 3.3 Historie her.....  | 14        |
| 3.4 Násilí ve hrách.....   | 21        |
| 3.5 Budoucnost násilí ve hrách.....  | 29        |
| <b>4 STANOVENÍ FAKTORŮ NEGATIVNĚ OVLIVŇUJÍCÍ PSYCHIKU A JEDNÁNÍ MLÁDEŽE VLIVEM NÁSILÍ V POČÍTAČOVÝCH HRÁCH A JEJICH ANALÝZA.....</b>   | <b>31</b> |
| 4.1 Agresivita.....  | 31        |
| 4.2 Biologické předpoklady k násilí.....   | 35        |
| 4.3 Negativní faktory ovlivňující psychiku mládeže.....  | 37        |
| 4.4 Jednání mládeže vlivem násilí v počítačových hrách a jejich analýza.....   | 39        |
| <b>5 ZOBECNĚNÍ POZNATKŮ ANALÝZY VE VZTAHU K SOUČASNÉMU STAVU OPATŘENÍ PŮSOBÍCÍCH VE SPOLEČNOSTI K ZESLABENÍ NEGATIVNÍHO VLIVU NÁSILÍ V POČÍTAČOVÝCH HRÁCH NA PSYCHIKU MLÁDEŽE.....</b> | <b>47</b> |
| 5.1 Zobecnění agrese a závislosti na počítačových hrách.....   | 47        |
| 5.2 Ochranné faktory proti negativnímu vlivu v počítačových hrách.....   | 48        |
| <b>6 SYNTÉZA RELEVANTNÍCH ZÁVĚRŮ A STANOVENÍ DALŠÍCH MOŽNOSTÍ PREVENCE K ODVRÁCENÍ NEGATIVNÍHO PŮSOBENÍ NÁSILÍ V POČÍTAČOVÝCH HRÁCH NA ZDRAVÝ VÝVOJ MLÁDEŽE.....</b>                   | <b>51</b> |
| 6.1 Shrnutí ochranných faktorů v ČR.....   | 51        |
| 6.2 Prevence v jiných státech.....   | 51        |
| 6.3 Alternativní možnosti k odvrácení negativního vlivu v počítačových hrách na vývoj mládeže.....   | 54        |
| <b>ZÁVĚR.....</b>  | <b>56</b> |
| <b>SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....</b>  | <b>57</b> |

## Úvod

Vliv násilí v hrách na kriminalitu mládeže je v současnosti aktuálním tématem. V zahraničí se na toto téma vedou četné diskuse. Okolní státy měly několik negativních zkušeností s kriminalitou, která byla připisována právě hrám. Tyto trestné činy byly velmi závažné. V České republice se zatím stalo jen několik takových trestných činů, které spáchali lidé, jejichž chování ovlivnila závislost na hraní her násilného charakteru. Domnívám se, že je pouze otázkou času, než se objeví další, závažnější prohřešky proti zákonům. Proto považuji za důležité, aby byl tento fenomén zaregistrován a mohla se vést na toto téma širší diskuze.

Hraní her je v Čechách značně rozšířené. Snad i více než v západních zemích, kde je problém negativního vlivu her na jednání a chování jedince medializován, diskutuje se o něm i v odborných kruzích a vznikají různé studie. To v naší zemi chybí, stejně tak jako povědomost o všech škodlivých dopadech hraní počítačových her. Tento problém není brán v naší zemi příliš vážně, natož aby byl řešen. Považuji proto toto téma za aktuální a věřím, že zpracovaný obsah mé práce pomůže rozšířit povědomí o tomto problému nejen v očích odborníků, ale i laiků.

Česká odborná veřejnost se tímto problémem zabývá pouze okrajově a můžeme najít jenom několik málo zdrojů zabývajících se tímto tématem. I naproti tomu existuje několik odborných textů, ze kterých jsem se snažil použít ty nejaktuálnější témata a rozvinout je nebo podpořit nové pohledy na probíranou problematiku. Ivo Čermák ve své knize *Lidská agrese a její souvislosti* popisuje agresi a možné biologické předpoklady jedince k náchylnosti k agresivnímu chování, dále pak spojitost mezi emocemi a agresí. Pokorný et al. v knize uvažují nad možnostmi závislosti na počítačových hrách.

Bakalářská práce popisuje postupný vývoj násilí ve hrách a s tím i spojené negativní vlivy na mládež, stejně tak jako příčiny agresivity mladistvých. Dále obsahuje shrnutí všech negativních faktorů ovlivňujících psychiku mládeže a taktéž případnou prevenci vůči těmto nepříjemným činitelům.

# 1 Cíl a metodika bakalářské práce

Cílem této bakalářské práce je popsat vývoj počítačových her od prvních počítačů až do současnosti se zaměřením na psychologické aspekty, které mohou ovlivnit chování hráčů těchto her. Dále dává do vztahu násilí ve hrách s kriminalitou mladistvých a pokouší se vyvodit patřičné závěry. V neposlední řadě i navrhuje možná opatření, která mají za úkol omezit negativní účinky na zdravý vývoj mládeže či jejich vlivu zcela zabránit.

Metody, které využiji při psaní práce, budou zaměřené na prostudování odborné literatury a internetových odkazů, z nichž vyvodím patřičné závěry nebo se jimi pokusím podpořit nové názory a postoje.

Vzhledem k aktuálnosti, ale menšímu rozšíření daného tématu mezi odbornou společností, jsem velmi využíval zdroje z internetu. K tomuto tématu je totiž v českém jazyce nedostatek zdrojů, převážně pak knih.

První kapitola obsahuje přehled použitých základních pojmů a jejich vysvětlení.

V druhé části se zabírám průřezem historií počítačových her a postupným vývojem až do dnešní podoby s přihlédnutím k násilí ve hrách a možným budoucím vývojem her.

Následující kapitola si bere za téma agresivitu a násilí, včetně biologických předpokladů k páchání kriminality a negativních faktorů ovlivňujících jednání a psychiku mládeže hraním počítačových her.

Čtvrtá kapitola má za úkol zobecnit poznatky z předešlé kapitoly a uvést výčet ochranných faktorů zabraňujících nežádoucím účinkům v České republice.

Poslední kapitola shrnuje ochranné faktory v Čechách a přináší srovnání se sousedními státy. Využívá všech získaných poznatků a sestavuje vlastní možnosti prevence vůči negativním vlivům hraní her na psychiku mládeže.



## **2 Vymezení základních pojmů**

### **Počítač**

První počítače se vůbec nepodobaly těm, které známe z dnešní doby. Jejich prvotní účely byly založeny na usnadnění práce s daty a výpočty například v jaderných elektrárnách.

Avšak v průběhu let se z nich stal fenomén, který se nenachází pouze na pracovištích bohatých firem, nýbrž i ve většině domácností. Počítač se začal využívat na hry a většina vývoje hardwaru a softwaru byla směřována právě do odvětví PC her, aby se daly hrát graficky lepší hry.

### **Software a Hardware**

Mezi těmito položkami vznikají problémy a mnoho lidí si je plete, avšak rozdíl je velice patrný. Hardware jsou všechny hmotné součástky počítače, tj. grafické karty, procesory, harddisky a jiné. Software je oproti tomu nehmotný. Skládá se z programů, jež umožňují chod počítače, například Windows nebo balíček Office s programy Word a Excel.

### **Internet**

Internet vznikl jako komunikační síť, která měla spojovat americké bunkry. Později se z něj stala masová záležitost a objem dat, který se zde pohyboval, čím dál tím víc rostl, až přetransformoval do podoby, kterou známe dnes. Díky tomu můžeme po internetu hrát ty nejnovější hry s kýmkoliv po celém světě. Není problém hrát v jednu chvíli s hráčem z Polska, Ruska, Ameriky, nebo ze Spojených arabských emirátů.

### **Herní společnosti**

Tyto společnosti byly vytvořeny jenom za jedním účelem a to tvoření her. Zatímco v minulých letech šlo pouze o zábavu několika málo jedinců, dnes se z tohoto odvětví stal velký byznys. Rozpočet špičkových herních titulů mnohdy přesahuje hranici několika desítek milionů dolarů. Ojedinele i stovek milionů.

Mezi největší herní společnosti patří například Electronic Arts (EA), Ubisoft, nebo Atari.

## **Konzole**

Konzole je elektronické zařízení, jenž slouží k hraní her prostřednictvím televize, do které se toto herní zařízení připojí. Konzole těží z lehkého uživatelského rozhraní, ke kterému hráč nepotřebuje mnoho zkušeností jako s počítačem. Hry na konzole a počítače bývají stejné, ale občas se liší některými drobnostmi.

Mezi nejznámější herní konzole patří Sony Playstation, Nintendo nebo Xbox.

## **Warez**

Warez je označení pro stránky se stahovatelným nelegálním obsahem. Nejrozšířenější jsou různá internetová fóra, kde uživatelé dávají internetové odkazy na stránky, odkud si mohou ostatní uživatelé nelegálně stáhnout hry, filmy nebo jiné programy, za které se obvykle platí. Tyto hry a filmy na zmíněné stránky nahrávají takzvaní „uploadeři“. Tuto práci dělají, protože z ní mají určité finanční zisky, avšak ne vždy.

Další formou jsou torrenty, které fungují na principu sdílení souborů s ostatními uživateli internetu. Jakmile někdo na torrent umístí například hru, může si tuto hru od něj stáhnout kdokoli. Tuto stáhnutou hru hráč dále nabízí dalším hráčům. Čím více lidí hru sdílí, stahují ji ostatní hráči rychleji a je pro ně více dostupná. Vzniká tak kruh, při kterém si danou hru může postupem času stáhnout čím dál více hráčů. Toto sdílení souborů se však stává nelegální, takže ti co hru dále šíří páchají trestnou činností.

## 3 Průřez historií počítačových her a násilí v nich

„Každý umí hrát – ale pravé umění spočívá v tom, abychom věděli, kdy máme přestat.“

(Polské přísloví)

### 3.1 Hra

Co je to hra? Hra se snaží jednoho, nebo více hráčů zabavit, zkrátit čas. Dá se tedy říct, že smysl hry je daný tím, aby se hráč bavil jejím hraním. Hry jsou zde už od nepaměti a postupně se vyvíjí stejně jako lidstvo.

Stejně tak jako vývoj her šel i jejich účel. Dříve stačilo, aby hra zabavila, a toto pravidlo dnes již tolik neplatí. Hry se stávají něčím víc, než je pouhé pobavení. Ať už kvůli nezdravé soutěživosti, pocitu seberealizace, penězům, jež se dají vydělat hraním her, a nástupu nových závislostí, které mají velké negativní dopady.

Moderní technologie spolu s počítači nám umožňují hrát více her než kdy jindy. Nacházíme se ve zlatém věku počítačových her, které přinášejí celou škálu různorodých her, jež dokážou zabavit podle náročnosti hráče.

### 3.2 Rozdělení her

Nejstarší hry byly založeny na velmi jednoduchých principech. Byla jich pouhá hrstka, která kopírovala dokola ustálený model, který spočíval v prostých „hopsačkách“, vyhýbání se nástrahám a sbírání předmětů. Tyto takzvané plošinové hry<sup>1</sup> byly vystřídané až s nástupem lepších grafických karet a výkonnějších procesorů.

Tato nová generace her přinesla 3D prostředí a s ním i řadu dalších možností, které do té doby nebyly možné. Díky těmto možnostem začali herní vývojáři vymýšlet nové druhy her, aby oslovili co nejširší okruh hráčů.

Rád bych zde představil a popsal ty nejrozšířenější:

---

<sup>1</sup> Hra, jejíž pohled byl z boku a mohli jste pohybovat panáčkem ve 2D prostředí, které bylo většinou statické.

## Akční hry

Jde o jeden z nejhranějších typů her na celém světě a také jich vychází každý rok nepřeborné množství.

Jedná se rovněž o nejbrutálnější hry, jejich smysl je zcela prostý – zabít protivníka. K tomu hra většinou nabízí různorodé zbraně. Vše je doprovázeno animací umírajících nepřátel a červenou barvou znázorňující krev, jež se objeví po zabití protivníků.

Akčních her je několik typů. Může se jednat o klasické bojové hry, kdy proti sobě stojí dva protivníci, kteří proti sobě bojují, dokud jednomu nedojdou životy a nepadne na zem mrtvý. Tyto hry reprezentuje například Mortal Kombat, nebo Street Fighter.

Nejrozšířenější je poté FPS<sup>2</sup>, kde vidíte pohled z první osoby. Na monitoru jsou vidět maximálně ruce postavy, která třímá zbraň a hráč se postupně probíjí přes všechny nástrahy a protivníky, které mu hra nachystala.

Revoluce v žánru nastala, když studio ID Software<sup>3</sup> vydala hru s názvem Doom. Tomu předcházela hra Wolfenstein od téže společnosti. Zde se hráč ocitl v pevnosti plné nacistů, kde smyslem hry bylo probojovat se na konec mapy plné nacistů. Tato hra ovšem pouze připravila cestu pro výše zmíněný Doom, kde se hráč ocitl jako voják na základně na Marsu. Zde musel čelit stovkám monster přicházejících z pekla a zachránit tak planetu Zemi.

Další podžánr akčních her je TPS<sup>4</sup>, kde je tentokrát vidět celá postavička. Většina principu byla však stejná: zabít všechny nepřátele a postoupit do dalšího kola.

## Strategie

Jak už název vypovídá, bude tento žánr obsahovat strategické prvky a s tím i větší náročnost na hráče a jeho taktické myšlení. Tyto hry jsou specifické pohledem „shora“, aby měl hráč přehled nad celým bojištěm. Tyto hry jsou založeny na jednoduchém principu sbíráním surovin, které slouží ke stavění budov. V těchto budovách lze poté vyrábět jednotky, které bojují s protihráčem a ničí jeho jednotky a budovy. Z toho vyplývá, že cílem strategií je eliminace soupeře.

---

<sup>2</sup> First-Person Shooter. Pohled z první osoby (To znamená vlastníma očima.).

<sup>3</sup> Americká společnost, která vyvíjí hry.

<sup>4</sup> Third-Person Shooter. Pohled třetí osoby.

## **Dungeony a RPG**

RPG neboli hra na hrdiny. Tento žánr má kořeny ve starých deskových hrách, které se přenesly na monitory počítačů. Hráč ovládá svou postavičku, kterou postupem hrou vylepšuje. Plní různé úkoly, za které dostává zkušenosti. Jakmile dosáhne určitého počtu zkušenostních bodů, postoupí na další level a může si vylepšit postavu, aby byla silnější, hbitější, chytřejší. Hráč se s postavičkou ztotožňuje a jedná tak, jak by jednal v reálném životě. Může páchat zlé skutky, nebo konat dobro. Tento žánr bývá náročnější na hrací dobu a hráč může strávit u těchto her desítky, až stovky hodin, než se dostane ke konci.

Další kapitolou jsou MMORPG, které se hrají po internetu. Princip zůstává stejný, až na to, že se v tomto virtuálním světě hráč setkává s dalšími hráči z celého světa a mohou plnit úkoly společně. Dále mohou za skutečné peníze kupovat lepší vybavení pro svoji postavičku, aby byla lepší než ostatních.

## **Adventury**

Výraz Adventura pochází z anglického adventure čili dobrodružství. V tomto herním žánru hráč ovládá postavičku, s kterou řeší rozmanité úkoly a rébusy, kterých jsou v celé hře desítky až stovky. Sbírá různé předměty, které musí kombinovat, aby dosáhl potřebného výsledku a postoupil tak dál v příběhu. Právě příběh je jedna z hlavních akvizic tohoto žánru a nutí tak hráče, aby pokračoval v hraní.

Herní prostředí je zde tvořeno statickými obrázky, kde pohybuje pouze postavička hráče. Adventury jsou také specifické svým pohledem, když ve vstupu do každé nové lokace je pohled snímán z jiné strany a úhlu pohledu. Některé předměty v těchto lokacích, bývají interaktivní a dají se sebrat, nebo se s nimi dá zacházet, aby hráč splnil úkol.

## **Simulátory**

Simulátory mohou být všeho druhu, avšak v herním průmyslu se nejvíce vyskytují simulátory letecké. Vyznačují se detailním zpracováním letadel a dobrou fyzikou. Další charakteristická vlastnost je složitě ovládání, které je uděláno přesně takové jako je v daných letadlech. Hráč si musí hlídat výšku, rychlost, zásobu paliva a ostatní.

Úkolem těchto her je doletět do určeného cíle ve správný čas. Při zvyšování obtížnosti se mohou vyskytnout další úkoly na dodržování požadované rychlosti, výšky či jiných předpisů.

## **Sportovní**

Sportovní hry jako fotbal, hokej nebo golf si lze nyní zahrát na počítačích. Právě kolektivní sporty jako fotbal a hokej jsou jedny z nejprodávanějších.

Hráč si vybere klub, ve kterém chce působit, a hraje za něj zápasy. Jsou zde různá nastavení, aby u jednoho zápasu nestrávil plných devadesát minut, může jedno utkání trvat minut pět. Pro hraní těchto her se používá takzvaný joystick, neboli ovladač, jenž usnadňuje ovládání hráčů.

Zpracování se snaží co nejvíce přibližovat reálným podmínkám, a tak se zde setkáváme s dobrým fyzickým modelem.

Hráč nemá na starost už jenom hrát zápasy, ale také se starat o chod klubu, kdy může kupovat a prodávat hráče, aby tak posílil svůj tým.

Úkolem je vyhrávat, ať už proti počítači nebo proti ostatním hráčům hrajících na internetu.

## **3.3 Historie her**

### **Počátek**

Rok 1947 je považován za rok vzniku první hry vytvořené pro hraní na katodových trubicích. Hra vyvinutá Thomasem Goldsmithem a Estlem Mannem a patentovaná 14. prosince 1948 pracovala velmi jednoduše. Celkem osmi katodových trubic používala k simulaci střely odpálené na cíl - autoři se pravděpodobně inspirovali radarovými displeji používanými za druhé světové války. Několik tlačítek umožňovalo měnit dráhu a rychlost střely reprezentované malým bodem.<sup>5</sup>

Počátek her můžeme považovat za velmi úsměvný, ale už v této rané době je vidět, že člověk k zábavě používá nejmodernější technologie. Také můžeme vidět, že se vývojáři nechali inspirovat radarovými displeji z druhé světové války. Toto období bylo ve hrách ztvárněno nesčetněkrát.

Počítače byly prvotně stvořeny pro usnadnění práce a vědecké účely, avšak již v raných počátcích byla tato technologie využívána i k hraní her.

---

<sup>5</sup> *Dějiny počítačových her a videoher* [online] 2006 [cit. 17. srpna 2010] Dostupný z WWW: <[http://cs.wikipedia.org/wiki/D%C4%9Bjiny\\_po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%BDch\\_her\\_a\\_videoher](http://cs.wikipedia.org/wiki/D%C4%9Bjiny_po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%BDch_her_a_videoher)>.

Touha hrát si je stará jako lidstvo samo. Malé děti dovedou ke svým hrám využít naprosto cokoli a podobně se občas chovají i dospělí. Je tedy úplně jedno, k čemu první počítače vznikaly: člověk si s nimi začal hrát ještě dřív, než vůbec dostaly pořádný obrazový výstup.

Lidská hravost se začala projevovat už na počátku padesátých let, když se začaly objevovat první jednoduché zábavné programy. Jako jeden z prvních předchůdců současných her bývá uváděna hříčka Tennis for Two, kterou v roce 1958 vytvořil William Higinbotham s použitím osciloskopu a analogového počítače. Hra zobrazovala tenisový kurt z profilu, obsahovala „sít“ i „míček“ ovlivňovaný gravitací a ovládala se krabičkami s knoflíkem pro nastavení trajektorie míčku a tlačítkem pro odpal.<sup>6</sup>

### **Šedesátá léta**

V roce 1966 vyvinul Ralph Baer jednoduchou videohru nazvanou Chase (Honička), která mohla být zobrazena na běžném televizním přijímači. Baer pokračoval ve tvorbě a v roce 1968 zkompletoval prototyp, na kterém se dalo hrát několik různých her včetně stolního tenisu a střelby na cíl. Bill Harrison poté vyvinul světelnou pistoli a spolu s Billem Ruschem začali vytvářet počítačové hry.<sup>7</sup>

Hry se pomalu začínají rozvíjet a pronikají do domácností, kde se dají po připojení k televizi, která slouží jako monitor, hrát. Hráčů pomalu přibývá a hry začínají zaujímat určitý směr, kterým se budou v dalších letech ubírat.

První opravdová počítačová hra však vznikla o pár let později, konkrétně v roce 1962, kdy studenti Massachusettského technologického institutu (MIT) po asi 200 hodinách dokončili svoji hru Spacewar! na stroji DEC PDP-1. 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.<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup> SLÁMA, D. *Chléb a hry: Historie počítačových her* [online] 2009 [cit. 17. srpna 2010] Dostupný z WWW: <<http://www.zive.cz/clanky/chleb-a-hry-historie-pocitacovych-her/sc-3-a-147762/default.aspx>>.

<sup>7</sup> *Dějiny počítačových her a videoher* [online] 2006 [cit. 17. srpna 2010] Dostupný z WWW: <[http://cs.wikipedia.org/wiki/D%C4%9Bjiny\\_po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%BDch\\_her\\_a\\_videoher](http://cs.wikipedia.org/wiki/D%C4%9Bjiny_po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%BDch_her_a_videoher)>.

<sup>8</sup> SLÁMA, D. *Chléb a hry: Historie počítačových her* [online] 2009 [cit. 17. srpna 2010] Dostupný z WWW: <<http://www.zive.cz/clanky/chleb-a-hry-historie-pocitacovych-her/sc-3-a-147762/default.aspx>>.

## **Sedmdesátá léta**

Herní automaty: úsvit zlatého věku

Ralph Baer vytvořil v roce 1969 prototyp herní konzole, na kterém se po připojení k televizi dalo hrát několik jednoduchých míčových her. Tento prototyp později prodal společnosti Magnavox, která ho v květnu 1972 vydala pod jménem Odyssey. Tato konzole se tak stává prvním herním přístrojem tohoto typu na světě.

Bushnell založil v roce 1972 vlastní společnost Atari. První úspěšnou arkádovou hrou od této firmy se stal Pong, vydanou hned v roce vstupu Atari na trh. Princip hry je založen na stolním tenisu: každý ze dvou hráčů ovládá svislou „plošinku“, která se může na své straně obrazovky pohybovat nahoru a dolů. Hráč musí plošinkou odrážet míček; ten se poté dostane na stranu druhého hráče, který míček opět musí odrazit. Hra pokračuje, dokud jeden z hráčů nemine plošinkou míček. Atari prodala celkem 19000 herních automatů Pong a brzy tutéž hru imitovali i mnozí jiní výrobci. Tak začala v USA automatová mánie.

První diskuse a kontroverze týkající se násilí v počítačových hrách vypukla v roce 1976, kdy byla vydána hra Death Race (smrtný závod) - cílem hry bylo autem přejíždět „gobliny“. Tato hra zvýšila vědomí veřejnosti o videohrách a diskuse o násilí v těchto hrách pokračují dodnes.

## **Hraní na domácích počítačích**

Zatímco se vývoj původních videoher nejvíce odrážel v arkádách a domácích konzolích, rychle se vyvíjející domácí počítače v sedmdesátých a osmdesátých letech dovolovaly jejich vlastníkům naprogramovat jednoduché hry. Brzy se utvořily skupiny nadšenců nových počítačů a brzy poté vznikl i nový herní software.<sup>9</sup>

Nové technologie umožňují nové možnosti ve vývoji her. Hry se dostávají mezi širší veřejnost a ve hrách se začínají objevovat scény násilí, které vyvolávají první debaty o škodlivosti her.

Herní automaty připomínaly slavné výherní automaty z Las Vegas s tou výjimkou, že jste zde žádné peníze vyhrát nemohli. Odměnou vám byl ale požitok ze hry. Hráči se začali předhánět v lepších výsledcích a mohli vznikat závislosti. Automaty byly též na místech, kde se k nim mohly dostat děti, které se stávají snadněji závislé.

---

<sup>9</sup> *Dějiny počítačových her a videoher* [online] 2006 [cit. 17. srpna 2010] Dostupný z WWW: <[http://cs.wikipedia.org/wiki/D%C4%9Bjiny\\_po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%BDch\\_her\\_a\\_videoher](http://cs.wikipedia.org/wiki/D%C4%9Bjiny_po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%BDch_her_a_videoher)>.



Herní automat může pro neznalého vypadat jako masivní obdélníková krabice. Je tvořena velkým monitorem, zdírkou pro mince a několika tlačítky a páčkami, které byly umístěny pod obrazovkou. Většina her byla pro dva hráče, aby mohli hrát spolu, nebo proti sobě. Záleželo na typu hry. Po dohrání hry se objevila tabulka s rekordy, které hráči na daném automatu nahráli. Jestliže někdo překonal rekord, začalo se jeho jméno objevovat v tabulce vytvořených rekordů. To vedlo k soutěživosti a neustálému zlepšování výsledků.

### **Příchod legend**

Vedle Spacewar! vznikala řada napodobenin či úplně jiných her, nicméně opravdový začátek pro videohry znamenala až sedmdesátá léta. Roku 1972 Nolan Bushnell a Ted Dabney založili společnost Atari a stejný rok vydali svoji první masově rozšířenou hru: Pong. Tato arkádová hříčka připomínající stolní tenis je pro úsvit videoher natolik typická, že jí mnozí považují za tu první. Připomeňme ještě, že Atari prodala celých 19 000 herních zařízení s Pongem.

Obliba arkádových her dále rostla a projevila se například fenomenálním úspěchem legendárních Space Invaders, 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 Space Invaders pamatuje i Guinnessova kniha rekordů, kde jsou uvedeni jako nejúspěšnější arkádová hra.<sup>10</sup>

### **Osmdesátá léta**

Na počátku osmdesátých let průmysl počítačových her zaznamenal první významnější vzrůst. Firmy vydávající hry rozhýbaly úctyhodné podnikání a ve vzácných případech, jako je Electronic Arts, přežily dodnes. Některé hry 80. let byly jen jednoduše klony existujících arkád. Relativně nízké náklady vydavatelů pro osobní počítače dovolily mnoha výrazným a jedinečným hrám zasít semena, jejichž odkaz pokračuje dodnes. Prvořadými herními počítači 80. let byly Commodore 64 a ZX Spectrum, které se vynořily někdy v roce 1982.

Zlatý věk arkád dosáhl vrcholu v 80. letech, s mnoha technicky inovativními, a z dnešního pohledu žánr definujícími hrami v prvních několika mála letech desetiletí. Defender založil podžánr arkád – skrolovací střílečky a byl první hrou s dějstvím mimo aktivní obrazovku, účelně zobrazeným na radaru i mapě zobrazující celé hrací pole.

---

<sup>10</sup> SLÁMA, D. *Chléb a hry: Historie počítačových her* [online] 2009 [cit. 17. srpna 2010] Dostupný z WWW: <<http://www.zive.cz/clanky/chleb-a-hry-historie-pocitacovych-her/sc-3-a-147762/default.aspx>>.

Battlezone (1980) se vykazoval vektorovou grafikou, se kterou byl vytvořen první 3D svět. Pole Position (1982) používalo spritovou pseudo 3D grafiku, kde byl hráčův pohled za a zároveň nad vozidlem, mohl tedy vidět vpředu cestu, vozidlo i horizont. Toto zpracování se stalo standardem pro závodní hry i potom, co přišla “pravá” 3D grafika. Pac-Man (1980) se stal první hrou, která dosáhla mainstreamové popularity.

Moderní adventury mají své kořeny ve hře z roku 1984 King's Quest od Sierry. Hra obsahovala barevnou grafiku a nabízela pohled třetí osoby. Na obrazovce mohl hráč pohybovat charakterem za a před předměty ve 2D perspektivě pozadí. To dohromady vytvářelo nápaditou třídimenzionální iluzi. Příkazy byly stále udávány pomocí textu.

V roce 1987 LucasArts přišli se hrou Maniac Mansion vytvořenou v SCUMM systému, která nabízela point-and-click interface. Sierra a další rychle následovali tento myší ovládaný, průkopnický interface ve svých hrách. V roce 1984 vyšel Elite vytvořený Davidem Brabenem a Ianem Bellem. Hra zavedla moderní 3D grafiku a svobodný (6 stupňů) pohyb v přesvědčivém vektorovém světě. Nejprve byla hra dostupná pro BBC Micro a Acorn Electron, ale její následný úspěch způsobil předělávky pro všechny populární formáty včetně Commodoru, ZX Spectra, Commodore Amiga, Atari ST, a dokonce i pro Nintendo systém, ačkoliv tato verze byla vydaná jen v Evropě.<sup>11</sup>

Dostupnost počítačů vedla k tomu, že se dostávaly do domácností, které si je dříve nemohly dovolit. To rozšiřovalo hráčskou základnu. S dalším pokrokem ve vývoji technologií přinesly nové žánry počítačových her lepší grafiku, díky které mohly být vyvíjeny lepší hry.

Nastal obrovský rozmach, ze kterého měly firmy velké zisky. Vývoj začal být velmi výnosný a to vedlo k dalšímu vývoji nových herních žánrů.

Úsvit legend završil svým příchodem roku 1980 Pac-Man společnosti Namco. V době, kdy většina videoher více či méně kopírovala koncepci Space Invaders nebo Pongu, se stal charakteristický tvar Pac-Mana ikonou a symbolem nového žánru po celém světě, zejména v USA. Podle Davie-Brown Indexu zná Pac-Mana 94 % procent amerických spotřebitelů, což z něj dělá nejznámější herní značku vůbec.

---

<sup>11</sup> *Dějiny počítačových her a videoher* [online] 2006 [cit. 17. srpna 2010] Dostupný z WWW: <[http://cs.wikipedia.org/wiki/D%C4%9Bjiny\\_po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%BDch\\_her\\_a\\_videoher](http://cs.wikipedia.org/wiki/D%C4%9Bjiny_po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%BDch_her_a_videoher)>.

## **Hrát se dá na všem**

Osmdesátá léta se nesla ve znamení řady úspěšných (herních) systému, z nichž některé se možná ještě dnes schovávají v zapadlých koutech vašeho obydlí. Apple II, Atari, IBM PC, Sinclair ZX Spectrum, Commodore 64 či Amiga nabízely postupně ve svých různých verzích rostoucí možnosti, především co do výkonu. Současně tato doba přinesla velký rozvoj herních žánrů, což rozšířilo a obohatilo nabídku her a přispělo k jejich rostoucí popularitě.

Defender (1980) přišel s žánrem horizontálně scrollovacích stříleček, Battlezone (1980) využívala vektorové grafiky k prvnímu skutečnému 3D zobrazení herního světa, dungeon 3D Monster Maze (1982) byl první 3D hrou pro domácí počítače, závodní Pole Position (1982) disponovalo pseudo-3D grafikou založenou na spritech a Dragon's Lair (1983) byla první hra na laserdisku (LD) a využívající filmové animace – podobně jako později slavná Phantasmagoria na PC. Velký význam pro další rozvoj her měl vzestup žánru adventur, které na dlouhá léta ovládly žebříček oblíbenosti u hráčů. Přestože se o jejich point-and-click podobě už řadu let hovoří jako o mrtvém žánru, ojedinele se stále objevuje.

King's Quest: Quest for the Crown (1984) od Sierry nebyl první adventurou, byl však velkou revolucí. Dřívější adventury (i mnoho pozdějších) sestávaly ze statického pozadí ovládaného „kompasovými příkazy“, které instantně přenesly hráče do další lokace, a psanými příkazy pro činnosti. První King's Quest však nabízel pseudo-3D prostředí s plně animovaným pohybem postav a stejně jako dalších objektů ovládaných kurzorovými šipkami. V nastalém trendu pokračoval slavný Maniac Mansion (1987) od LucasArts, jehož ovládání myši vybranými příkazy se kopírovalo ještě hodně dlouho.

## **Velký byznys**

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

Roku 1992 vychází Dune II – jen lehce inspirovaná romány Franka Herberta – a byť zdaleka není prvním zástupcem žánru real-time strategií, je základem, na němž všechny další hry tohoto žánru staví. Otevřela tak cestu dalším legendám žánru jako je Warcraft: Orcs & Humans a Command & Conquer 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 datadisků a drobnějších přídavek. 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 jako první dostupný 3D akcelerátor pro domácí počítače. Jeho výkonu začaly nejprve využívat „střílečky“ z prvního pohledu (FPS), které tak nastoupily svoji cestu na vrchol hráčské obliby, kde „trůní“ posledních několik let. Po legendě jménem Doom (1993) přišly v roce 1996 Duke Nukem 3D 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 zpracování prosazuje v podstatě ve všech herních žánrech, přičemž některé, jako například adventury či plošinovky, se tím citelně mění – jen vzpomeňme na Tomb Raider (1996). Objevují se nové fenomenální hry přinášející svěží novinky. Thief: The Dark Project (1998) 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 představily v novém grafickém hávu, například Prince of Persia: The Sands of Time (2003) či Broken Sword: The Sleeping Dragon (2003).

S rozšířením internetu dostal také prostor multiplayer, a to jakoby běžná součást některých herních žánrů (FPS, strategií...), tak jako to hlavní, co hra nabízí. Svůj prostor dostaly čistě multiplayerově zaměřené FPS – třeba přeslavný a dosud živý Counter-Strike z roku 1999 (modifikace vynikajícího Half-Life) nebo Quake III Arena (2003) – ale také hry pro desítky, stovky, či dokonce tisíce hráčů hrajících současně: MMOG, tedy massive multiplayer online games. Typická jsou v tomto ohledu MMORPG, od Ultima Online (1997) přes EverQuest (1999) až po World of Warcraft (2004).<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> SLÁMA, D. *Chléb a hry: Historie počítačových her* [online] 2009 [cit. 17. srpna 2010] Dostupný z WWW: <<http://www.zive.cz/clanky/chleb-a-hry-historie-pocitacovych-her/sc-3-a-147762/default.aspx>>.

Do herního odvětví začínají proudit nemalé peníze. Vznikají nové firmy, které tuší možný zisk a vzniká mnoho nových herních studií. V takovéto konkurenci je těžké se prosadit a většina podniků nabírá ty nejlepší programátory v oboru. Ti vytvářejí nové herní značky a vznikají tak herní legendy a ikony, které přetrvávají až do dnes a vydělávají miliony dolarů. S nárůstem konkurence a lepších technologií vznikají lepší hry, které se snaží přiblížovat požitku z filmu a nutno dodat, že se to již několika hrám povedlo.

Grafické zpracování her má velmi blízko skutečné realitě, kdy například ve hře zobrazená tekoucí voda nebo bouřící moře vypadá velice reálně a skutečně, což umocňuje zážitek ze hry.

Dalším fenoménem jsou hry podle knižních nebo filmových předloh, aby oslovily co nejvíce potencionálních hráčů. Tyto hry neoplývají většinou velkou kvalitou, ale hráči si je stejně kupují, aby mohli filmový příběh hlavního hrdiny prožít před svými monitory.

V těchto letech se také stávají populárnější turnaje ve hrách. Nejlepší hráči získávají své sponzory, kteří je platí za to, aby mohli celý den hrát a vyhrávat v turnajích, kde reprezentují svého sponzora.

Herním producentům a vývojářům docházejí nápady a je novým trendem oprašovat hry staré i dvacet let a předělávat je do nového grafického kabátu. Budoucí směr her se bude nejspíše ubírat směrem k dokonalejší grafice, aby nabyla naprosto realistického dojmu s reálnou fyzikou našeho světa. Již dnes existují hry, kde můžete vzít kamen a hodit jej do okna. Okno se rozbije stejně tak jako ve skutečnosti a na zem dopadnou střepy různých velikostí.

Již teď máme technologie, díky kterým můžeme počítač ovládat pouhým pohybem těla, nebo dokonce mluveným slovem. Hráče snímá kamera a přenáší jeho pohyby do hry, kterými ji ovládá. Dříve bylo toto možné pouze ve speciálním obleku, ale dnes technologie pokročila na tolik, že stačí pouhá kamera. S pohybem to však nekončí a je zde možnost ovládní hlasem.

V budoucnu jistě můžeme očekávat vylepšenou umělou inteligenci počítače a virtuální realitu nerozeznatelnou od skutečnosti.

### **3.4 Násilí ve hrách**

Násilí jako takové můžeme chápat jako ublížení druhému člověku fyzickou, nebo psychickou formou. S tímto jevem se lidská společnost potýká už od svého

samotného začátku a zdá se být jeho nedílnou součástí. Není proto divu, že se promítá do všeho, co člověk vytvoří. Nejdříve se tento fenomén začal objevovat v televizi a největší rozmach zažil v osmdesátých letech dvacátého století, avšak s nástupem nového století tento žánr dosti upadal a lidé již byli nasyceni tímto trendem. Postupně se tento žánr dostal i do počítačových her, ale zatím nedosáhl svého vrcholu a nelze očekávat, že se tak stane v nejbližších letech.

Nevinné začátky, kdy technické zpracování nedovolovalo znázorňovat velké kontroverzní okamžiky, pomalu braly za své a na monitorech hráčů se začaly objevovat první momenty, které připomínaly násilné scény, ač s velkou dávkou představivosti.

Může za to i technologie, která je každým rokem lepší a lepší a dovoluje tak programátorům a grafikům vytvářet reálnější prostředí, ve kterém se odehrává příběh hry. To sebou nese lepší realističnost a lepší vykreslení kontroverzních scén odehrávajících se na monitorech.

Například modely postav, které se začínají podobat lidem a díky vyspělejšímu technologiím jsou postavy ve hrách k nerozeznání od reálných lidí.

V poslední době je velmi oblíbený model fyziky, který má dávat větší pocit realističnosti. Jde o to, že věci kolem hráčovy postavy reagují na všechny podněty. Když vezmete kámen a hodíte jej, dopadne stejně jako v reálu. Tato nová technologie se využívá i u násilných scén, kdy těla protivníků padají bezvládně na zem.

Dnešní hry jdou však mnohem dál. V minulosti stačilo porazit určitý počet protivníků, avšak dnes se hráč dostává i před několik morálních dilemat, při kterých se musí rozhodnout. Ve hře Fallout 3 má hráč na výběr, zda aktivuje atomovou bombu uprostřed města a zničí tak celou osadu s obyvateli, nebo ji naopak deaktivuje a obyvatele zachrání. Ve hře Zaklínač má na výběr mezi chycením vrahů, nebo zachráněním nevinných obětí. Některé hry jdou, ale ještě dál a většinu hry hráči nabízí poutavé rozhovory s NPC<sup>13</sup> a nechává ho hru s nimi procházet, aby se pak na konci musel rozhodnout, která postava zemře. Hra cílevědomě nutí si k postavám vytvářet určitý vztah, aby pak měl hráč ze hry větší prožitek.

Postupem času se objevila myšlenka, když filmy nabíraly na velké oblíbenosti, zda-li nemohou být hry stejné jako filmy. Jak po grafické stránce, tak i po zážitkové.

Bylo zde pár pokusů o interaktivní film, kdy divák zasahoval do dění filmu a vybíral si, co se stane. Hry byly však velmi omezené, co se týče grafického zpracování, avšak tato zábrana s postupem technologického postupu padá. Již teď existuje několik

---

<sup>13</sup> Počítačem řízená postava

her, které se svým vzezřením dají přirovnávat k filmu, avšak stále zde je určitá hranice, která nebyla překročena.

Namísto toho filmy se dávají opačnou stranou a zkoušejí, zda je možné natáčet filmy bez herců a pouze za použití počítače. Toto se již de facto podařilo například u filmů Beowulf nebo Final Fantasy: Esence života, který je založen na úspěšné počítačové sérii.

Postupné objevování násilí se podepsalo i na velké nevoli, která byla i na politické úrovni.

Několik zahraničních politiků založilo na těchto aférách svoji kariéru. Nejvíce je toto téma řešeno na politické úrovni v Americe, Austrálii a Německu.

Kauzy se řešily na veliké rovině a byly mediálně známé. Tím se dosáhlo takové reklamy, kterou snad nikdo nečekal a hry s negativním násilným obsahem začalo hrát více hráčů.

### **Kdo si hraje, ten zabíjí**

„Život je jako videohra. Každý jednou umře,“ pronesl údajně 18letý Devin Moore, když ho zatýkala policie. V americkém státě Alabama totiž loni (před čtyřmi lety) bezdůvodně zastřelil tři policisty. Jeho právníci se pak snažili přesvědčit soud, že Devin trpí psychickou poruchou, protože byl v mládí sexuálně zneužit a protože dlouhé hodiny hrál násilnou hru Grand Theft Auto III. Obhajoba neuspěla a mladík byl uznán vinným. Věčná otázka ale zůstává – má na nás hraní her zobrazujících násilí opravdu nějaký vliv, nebo ne? Pojdme se v další nepravidelné části seriálu na toto téma podívat do historie násilí ve hrách.

Počítačové hry a videohry obsahují kontroverzní násilné pasáže už od svých prapočátků. Za pramatku všech kontroverzních her bývá pokládána videohra Death Race, která spatřila světlo světa už v roce 1976. Tento předchůdce Carmageddonu se od dnešních závodních her podstatně lišil, zapomeňte na 3D. Na černé obrazovce hráč řídil cosi, co se dalo s velkou dávkou fantazie pokládat za auto. Přes silnici přecházely různé postavy a za jejich úspěšné „rozmáznutí“ po asfaltu hráč získával body. Na místě přejetého nešťastníka zůstával malý kříž, kterému se hráč musel v dalším kole vyhnout. Hra se logicky stávala postupem času stále složitější, a to nemluvím o tom, že hrát mohli najednou i dva hráči. Death Race byla inspirována stejnojmenným filmem z roku 1975.

Videohra vzbudila negativní obrovský ohlas zejména v USA. Případu se chytily novináři, kteří se poprvé v takovém měřítku začali ptát psychologů, jaký vliv může mít

násilí ve hrách na lidskou psychiku. Taková reklama samozřejmě navýšila zájem o hru, ale vlna odporu nakonec byla příliš silná. Prapor odporu proti Death Race zvedla aktivistka Ronnie Lammová, které se povedlo pohřbít nejen tuto hru, ale vytvořit mýtus, že škodlivé hry jsou v podstatě všechny podobné hry.

V osmdesátých letech nebyly videohry ještě zdaleka na dnešní grafické úrovni. Jejich kontroverzní a násilný obsah nebyl zobrazen tak explicitně, jak jsme na to dnes zvyklí. Protesty proto většinou nevyvolávalo samo zobrazení násilí, ale násilný koncept hry. A zdá se, že šokujících nápadů měli výrobci nekonečně mnoho. V osmdesátých letech tak vzbudila odpor hra Custer's Revenge (Custerova pomsta). Hráč v ní ovládal postavu generála Custer, který – jak praví známá píseň – neposlouchal stopaře Bridgera a zavedl svou armádu do indiánské léčky u Little Big Hornu, ze které nikdo nevyvázl živý. Ve hře dostal Cluster šanci indiánům se pomstít. Princip byl opravdu jednoduchý – v dešti indiánských šípů musel proběhnout obrazovku k indiánské ženě přivázané ke kůlu, kterou... no, prostě ztrestal. V osmdesátých letech se ještě proti násilným hrám veřejně demonstrovalo, takže se prodejci konzolí museli několikrát utkat s davem rozzlobených Američanů a Američanek, kterým se příliš nelíbilo, že by se jejich děti měly bavit znásilňováním indiánské ženy. Hra se nakonec snad ani nedostala do prodeje a její výrobce brzy zkrachoval.

Dostáváme se pomalu do historie, která není už tak vzdálená. Vyslovme jméno, které ve své době bylo synonymem kontroverze – Duke Nukem. Hrdina, který byl – řečeno dnešními slovy – naprosto politicky nekorektní. Tahle akční hra byla pro svůj násilný obsah zakázána v Německu, Austrálii, Brazílii a dalších zemích. Podle internetového magazínu Gamespot hru zkoumala i skupina britských psychologů, kteří ji oznámkovali jako „příliš násilnou“. Začátkem 90. let se ale společně s Duke Nukem objevil na herní scéně titul, ze kterého krev stříkala na všechny strany v nezastavitelných gejzírech. Mortal Kombat začal svou násilnou kariéru ve videoherních automatech, ze kterých jeho krvavá stopa vede přes konzole na PC. Dnes už klasická mlátička poprvé ukázala násilí v tak obnažené podobě, jako by se v něm přímo vyžívala. Dokud Mortal Kombat zůstával v šeru videoheren, dostávalo se mu pozornosti jen od nadšených fanoušků. Pak ale firma Acclaim přišla s nápadem vytvořit kontroverzi pro konzole. V USA se schylovalo k senátnímu vyšetřování výrobců her, a tak rodící se herní průmysl zareagoval protikrokem. Vznikla samoregulační organizace ESRB (Entertainment Software Ratings Board) a první všeobecný systém hodnocení her. Tím se herní firmy vyhnuly přímému zásahu ze strany státu. Výrobci od té doby dávají hry dobrovolně k „ocejchování“. Značky jsou celkem čtyři: E znamená, že hra je



přijatelná pro všechny (Everyone), T pro Teenagery (od 13 let), EC pro malé děti (Early Childhood), M pro dospělé (Mature) a AO je speciální značka pro hry s víceméně sexuálním obsahem (Adult Only).

Zatímco zákonodárci vymýšleli, jak děti uchránit násilí ve hrách, na svět se pomalu klubala hra, která se pro odpůrce násilí ve hrách stala samotným Satanem. Pekelník přišel v prosinci roku 1994 a jmenoval se Doom. Příběh vojáka, který se ocitne sám na základně na Marsu, která je přeplněná hladovými monstry, posunul herní násilí opět o něco blíže k realitě.

A byl to právě Doom, který je spojen s největší debatou o tom, jestli násilí ve hrách může teenagery inspirovat k násilí v reálném světě. Případ střelby na střední škole v Columbie v americkém Littletonu otřásl snad celým světem. Dva mladíci – Eric Hartus a Dylan Klebold – jednoho dubnového dne roku 1999 přišli do školy, zastřelili dvanáct spolužáků a jednoho učitele a pak spáchali sebevraždu. Už dva dny po masakru se v médiích objevila zpráva, že oba mladí vrazi s oblibou hráli Doom. Noviny upozorňovaly na možnou souvislost se střelbou na Colmubine – Doom je přece založený na tom, že se hráč snaží postřílet všechno živé kolem sebe. Souvislost se přece nabízí – V Doomu se střílí, Eric a Dylan hráli Doom a pak zastřelili spoustu nevinných lidí. V roce 2001 několik rodin pozůstalých z Colmbine podalo žalobu na 25 velkých herních firem, které vinily z toho, že přispěly ke smrti jejich příbuzných. Odškodnění, o které v žalobě šlo, bylo obrovské – celkem 5 miliard dolarů. Mezi žalovanými firmami byly Nintendo, Sony, id Software, Eidos, Interplay a mnohé další. Soud tuto žalobu za několik měsíců zamítl. Stejně dopadlo několik dalších pokusů o soudní potvrzení toho, že za násilí na Columbie mohly počítačové hry.

Odpůrci násilí ve hrách ale mají přesto jasno – násilné hry jsou zlo. A to ještě nevěděli, co přijde po Doomu. V roce 1997 povýšila herní násilí na další úroveň „krvavá střílečka“ Postal. Hra vyvolala silné reakce – v deseti zemích se nesmí prodávat, kvůli údajnému poškození dobrého jména se s vývojářskou firmou soudila i americká pošta (adjektivum postal totiž v překladu z angličtiny znamená poštovní). Vývojáři z firmy Running With Scissors se nakonec s pošťáky dohodli na mimosoudním vyrovnání, jehož podmínky nebyly nikdy zveřejněny. Fráze „gong postal“ vstoupila do americké angličtiny jako ustálené pojmenování stavu, kdy si „ozbrojenec vybíjí vztek střelením nevinných kolemjdoucích“.

Rok 1997 byl na násilné hry vůbec úrodný. Po 21 letech, co svět šokoval videoherní automat Death Race, se vydal na pouť jeho ideový následovník – Carmageddon. Aby se hra, ve které šlo v podstatě o stejnou věc jako v Death Race, tedy

přejet autem co nejvíc lidí, mohla vůbec prodávat v Německu a ve Velké Británii, museli vývojáři změnit barvu krve z červené na zelenou a změnit lidské postavy přejížděných chodců na méně lidské. Na internetu se samozřejmě velmi brzy objevil postup, jak barvu krve vrátit do normálu. Jen rok po Carmageddonu vyšla další zlá hra, která vyvolala debatu o násilí a o hrách jako „přenašečích“ špatných vzorů na mládež. Grand Theft Auto umožnilo hráčům vyzkoušet si být takoví, jací v realitě být nemohou. V GTA se stáváte zločincem a pácháte více či méně násilné přestupky proti zákonu a dobrým mravům. Na rozdíl od většiny her, kde zachraňujete svět v těle kladného hrdiny, se v GTA staráte jen o sebe a snažíte se přežít na úkor ostatních.

Kruh našeho krátkého přehledu ve hrách se uzavřel. Od arkádového automatu jsme za dvacet let došli k 3D grafice, detailnímu a věrnému zobrazení násilných scén a stoupající oblíbenosti záporných hrdinů. Po GTA přišly další tituly – vzpomeňme třeba jen drsný Manhunt. A otázka, jestli z nás hry vytvářejí zabijáky, se periodicky vrací s každým novým šokujícím titulem.<sup>14</sup>

Násilí provází hry již od jejich vzniku a vyvíjí se stejně tak jako hry samotné. V počátku stačilo ničit nepřátele v malé vesmírné lodi, avšak nyní jde násilí mnohem dál. Grafické zpracování nedovolovalo v prvních hrách vyobrazovat násilné scény s takovou přesností a brutalitou jako jsou toho schopny hry v současnosti.

Díky vyspělé technologii a realističnosti her jsou některé hry jako pravý simulátor zabíjení. Například americká armáda používá některé hry jako součást svého vojenského výcviku, který má simulovat prostředí války. Tyto hry jsou volně přístupné i široké veřejnosti.

### **Nejnásilnější a nejkontroverznější hry**

Hry se předhánějí ve své brutálnosti, ale to není vše. Některé hry jsou založené právě na kontroverzi.

Tyto hry vyvolaly ve světě negativní pozdvižení, ale i to je reklama. Od té doby se objevuje stále více násilných her, které se snaží pobuřovat a vyvolat tak nevoli u nehrajícího publika, které proti hře právnicky zbrojí a vše bude medializované. Tím hra

---

<sup>14</sup> SLÍŽEK, D. SCORE. Praha: Omega Publishing Group, s. r. o., 2006. *Téma: Kdo si hraje, ten zabíjí*. č. 152, s.128-129.

dostane tu nejlepší reklamu jakou může mít a zadarmo. Dozví se o ní hráči a všichni si ji budou chtít zahrát.

David Sillmen sestavil několik nejkontroverznějších her, které byly v několika zemích zakázány, nebo se o nich vedly na mediální úrovni debaty o jejich špatném vlivu na mladistvé hráče.

### **Nejkontroverznější hry, které rozhodně nehrajte**

Ve většině her bojujete proti zlu. Jsou ale i takové, ve kterých jste sami tím zlem. Většina her je dnes morálně bezproblémová. Stále se v nich sice střílí, válčí a bojuje, ale v situacích, kdy hráč hájí dobro. Existují i tituly, které balancují na hraně. S oblibou se na ně odvolávají zločinci tvrdící, že jimi spáchané trestné činy byly těmito hrami inspirovány. Ty nejkontroverznější vám dnes představíme.

#### **RapeLay**

Obsah téhle hry je vpravdě „nemocný“. Znásilňují se dívky (nejlépe panny) a jejich matky. Pustit se do toho můžete v celé řadě lokací, oblíbené jsou například prázdné vagóny metra. Nechybí možnost si ženy před aktem podrobně prohlédnout a "předpřipravit", pokud tak lze akci vůbec nazvat. Oběť můžete dokonce oplodnit a sledovat, jak podstupuje potrat. Hra pochází z Japonska, kde má také největší úspěch. Například v Austrálii ji „šmahem“ zakázali.

#### **Carmageddon**

Carmageddon do jisté míry symbolizuje proměnu herního průmyslu. Je to hra, ve které hráči sbírají body za to, že co nejefektivněji přejíždí co možná nejvíce lidí. Tedy velmi brutální a nehezká záležitost. V druhé polovině devadesátých let přitom byla hráčským kultem. Dnes už její pokračování nevycházejí. Lze pochybovat o tom, zda by vzhledem ke svému duchaprázdnému obsahu vůbec měla šanci na úspěch.

#### **Postal**

Sérií brutálních her Postal skuteční hráči vždy opovrhovali. Chopíte se v ní role „chlápka“, který se naštvě. A jediné, co dělá, je, že „pobíjí“ všechny v okolí. Děje se tak obvykle značně obskurními způsoby. Všude stříkají nejrůznější tělní tekutiny, létají

končetiny a tak podobně. Německému režiséru Uwe Bollovi se obsah hry líbil natolik, že podle ní natočil celkem mizerný snímek.

## **Manhunt**

Dvojice her značky Manhunt zaujala svou úchylností ve stylu "snuff" filmů, tedy snímků, ve kterých dochází ke skutečným vraždám. V prvním díle se zhostíte člověka, který se ocitne v prapodivné show. Neustále je sledován kamerami a nucen k tomu, aby co nejbrutálnějším způsobem vraždil „fetáky“ a další kriminální živly, kteří se mu postaví do cesty. První i druhý díl byl v několika zemích zakázán.

## **Phantasmagoria**

Tento titul se v roce 1995 svezl na vlně takzvaných interaktivních filmů. Oficiálně je to sice hra, ovšem vystupují v ní skuteční herci v předtočených pasážích, do kterých hráč zasahuje jen omezeně. Phantasmagoria se vyznačovala maximální „úchylností“, kdy kombinovala prvky psychologického hororu a porna. Stala se jednou z nejprodávanějších her toho roku. A to navzdory tomu, že vyšla na sedmi CD, s nimiž bylo třeba neustále žonglovat.

## **Mortal Kombat**

Většina hráčů na tuto „bojovku“ vzpomíná s pořádnou dávkou nostalgie. Faktem totiž je, že patřila k nejlepším. A také k nejbrutálnějším. Vyznačovala se především takzvanými "fatalitami". Poté, co jste soupeře de facto porazili, dostali jste možnost ho obzvlášť efektně dorazit, například ze stále živého těla vytrhnout jeho páteř. Také Mortal Kombat se dočkal filmového zpracování, byť ne tak brutálního.<sup>15</sup>

Podobnými „fatalitami“ jako v Mortal Kombat se může pyšnit více her. V poslední době je hodně využívá hra Aliens vs Predator, kde má hráč za predátora několik možností jak zabíjet. Mimo jiné i vytrhnutí páteře, které je díky mnohonásobně lepší grafice než v Mortal Kombatu více realistické.

---

<sup>15</sup> SILLMEN, D. *Nejkontroverznější hry, které rozhodně nehrajte* [online] 2010 [cit. 20. srpna 2010] Dostupný z WWW:<[http://bonusweb.idnes.cz/magazin/nejkontroverznejsi-hry-ktere-rozhodne-nehrajte-f6n-clanek.A100429\\_121538\\_bw-magazin\\_das.idn](http://bonusweb.idnes.cz/magazin/nejkontroverznejsi-hry-ktere-rozhodne-nehrajte-f6n-clanek.A100429_121538_bw-magazin_das.idn)>.

Další hra, jenž v posledních letech vzbudila řadu negativního ohlasu, je Call of Duty: Modern Warfare 2. V této hře se vžijete do kůže teroristy a hráčovým úkolem je zabíjet nevinné lidi. Celé toto drama se odehrává na letišti, které se hemží stovkami neozbrojených lidí. Malá skupinka teroristů vtrhne na ono letiště a začne zabíjet všechny kolem sebe. Je zde i několik scén, kdy umírající zvedají ruce a prosí o pomoc, nebo se snaží odtáhnout postřeleného do bezpečí a hráč se může dívat, jak je ostatní teroristi zabíjejí, nebo se k nim sám přidat.

### **3.5 Budoucnost násilí ve hrách**

Hry za posledních dvacet let udělaly velký krok kupředu. Za to všechno mohou být vděčny novým technologiím, které se stále vyvíjejí a pracuje se na výkonnějších, než jsou teď. Stejně tak herní vývojáři se snaží přijít s co nejvíce realistickou grafikou, která by byla k nerozeznání od reality.

Dá se tedy očekávat, že se v nejbližších letech dočkáme ještě realističtější grafiky, než jakou máme dnes. To s sebou ponese i lepší vykreslení herních momentů a scén. Budeme i svědky toho, o co se herní vývojáři snaží již několik let a to, aby hry vypadaly stejně jako filmy.

Hra bude hráči dávat realistický požitek z hraní a on nebude moci rozlišovat mezi hrou a realitou, což může vést k páchání trestných činů.

Dále zde máme i online hry, které se dají hrát s lidmi z celého světa. V jedné takové hře se můžete s ostatními domluvit na tom, abyste vykradli banku. Co potom hráče zadrží, aby si to nezkusili i ve skutečném světě?

Můžeme se pouze domnívat, jak budou počítačové hry vypadat za několik desetiletí. Avšak v nejbližší době by se hry měly ubírat po stránce lepší interaktivity. Již dnes existují technologie, díky kterým hráče snímá kamera a hra reaguje na jeho pohyby. V budoucnu by měla technologie dosáhnout takového pokroku, že tyto kamery a snímače budou schopné přenést věrnou kopii hráče včetně jeho tváře, stavby těla a oblečení do hry.

Již nyní některé hry kopírují prostředí z reálného světa. Například Max Pein 2 má věrné kopie ulic z New Yorku, kde se hra odehrává. Fallout: New Vegas jde ještě dál, kdy tvůrci zmapovali území části Kalifornie a přenesli jej v menším měřítku do hry. Zde se pohybuje po stejných kopcích nebo cestách jako ve skutečnosti. Města mají stejné uvítací tabule a rozvržení budov.

Když si vezmeme tyto dvě věci, vznikne možnost, že se hráč bude moci pohybovat po vzdálených městech nebo státech z pohodlí domova s postavou, která je jeho věrnou kopií. Nutno dodat, že tyto nejlepší grafické možnosti mají vždy akční, tedy násilné hry. V minulosti to mohla být hrát FarCry nebo v současnosti Crysis. Obě tyto hry jsou velmi násilné a jsou postaveny na zabíjení protivníků.

To vede k myšlence, kdy bude moci mladý hráč ovládat postavu, která vypadá jak on sám v herním světě, který je věrnou kopií reálného, kde bude moci zabíjet s ještě větší věrohodností, než je doposud. Z výše uvedeného vyplývá, že hra bude mít na hráče ještě výraznější vliv a bude se snažit zasáhnout většinu jeho smyslů. A právě u mladých hráčů, kteří ještě nemají plně vyvinutý smysl pro vnímání reálného a nereálného světa může dojít k větší agresivitě a páčání trestných činů.

## 4 Stanovení faktorů negativně ovlivňující psychiku a jednání mládeže vlivem násilí v počítačových hrách a jejich analýza

### 4.1 Agresivita

Agrese zahrnuje velkou škálu projevů. To je důvod, proč může nabývat tolika významů. Záleží přirozeně na tom, co hodlá badatel nebo diagnostik zdůraznit. Agrese pak může být chápána jako násilné narušení práv jiného člověka, jako ofenzivní jednání nebo procedura, ale také jako asertivní jednání. Někdy je agrese vysvětlována pomocí agresivního pudu odpovědného za široké spektrum chování, které nemusí být ve své podstatě nutně agresivní. Antony Torr (1968) tvrdí, že je těžké rozlišit formy agrese, jichž bychom se všichni rádi zřekli, od těch, jež musíme mít k dispozici, abychom přežili. Proto může být agrese také chápána jako komponenta normálního chování, která je v určitých podmětových souvislostech a ve formách zaměřených na cíl uvolněna, aby uspokojila vitální potřeby nebo aby překonala ohrožení fyzické nebo psychické integrity. Tato pozitivní funkce agrese slouží k ochraně člověka jako jedince a jako druhu a nikdy, s výjimkou predátorské aktivity, není primárně zaměřena na destrukci oponenta (Valzelli, 1981). Agrese je někdy chápána jako nutný základ intelektuálního vývoje člověka, nezbytný předpoklad k získání nezávislosti a jeho hrdosti (Berkowitz, 1994). Jindy je agrese pojímána jako chování bez motivace, tj. jako udílení škodlivých stimulů druhému člověku (Buss, 1961). Albert Bandura (1971) zase tvrdí, že mnoho lidí označuje za agresivní chování, které není v souladu se schvalovanými sociálními pravidly. James T. Tedeschi a Richard B. Nelson (1994) mluví spíše než o agresi o donucovacích způsobech jednání. Primárním cílem takového jednání je získání moci nad druhým člověkem, ovlivnit ho nebo si například potvrdit vlastní hodnotu.<sup>16</sup>

V této věci mohou dobře posloužit hry, jak ve své knize píše Pokorný a spol. (2002) To, co činí počítačové hry přitažlivým pro různé lidi, lze podle různých pramenů patrně spatřovat i v následujícím:

- umožnění, resp. vyžadování vnoření, které vede k odpoutání se od reality a zprostředkovávají pocit ve smyslu přesunutí se jedince do ‚jiného‘

---

<sup>16</sup> ČERMÁK, I. *Lidská agrese a její souvislosti*. Žďár nad Sázavou: Fakta, 1999. s. 9

světa. Pro některé jedince mohou být jedním z klíčových prostředků ‚poznávání‘, modelem možné komunikace apod.,

- poskytnutí možnosti hrát různé role; umožňují do jisté míry, ale i zcela, se ztotožnit s postavou. V této souvislosti je hráči poskytnuta ochrana v podobě anonymity a z tohoto (a nejen toho) zážitek pocitu moci resp. omnipotence, tj. všemocnosti, všemohoucnosti,
- umožnění činnosti, které jsou v reálném životě neběžné, případně společensky sankcionované,
- poskytnutí uspokojení z výhry,
- prožitek pocitu moci z možnosti konstruovat sebe, svou identitu, jiný svět než ten, ve kterém se lidé za normálních okolností pohybují. Hry umožňují různé druhy aktivit, včetně jejich emocionálních doprovodů.<sup>17</sup>

Z výše uvedeného můžeme usuzovat, že hraní her má v sobě jisté „spouštěče“ agresivity nebo nepřímo vyvolávají pocity, které mohou vést k agresi. Hráč, který utíká před realitou do virtuálního světa, kde se může ztotožnit se svojí postavou, která je na rozdíl od něj silná, charismatická a všemi oblíbená, plní různé úkoly a zabíjí své nepřátele, a to dává hráči pocit užitečnosti a dobře vykonané práce. Hráč realizuje sebe sama prostřednictvím své postavy a jedná podle svých morálních hodnot, kdy může páchat dobro, nebo zlo a nemusí nést takové následky, které by v reálném světě byly nepřijatelné.

Právě díky těmto úkolům se stává pro hráče snadnější vžití do role své postavy. Tyto úkoly bývají mnohdy rozmanité a megalomanské. Od záchrany celého vesmíru nebo království, přes malou vesnici až po sundání kočky ze stromu.

Mnohdy hráče potkají velká dilema, kdy je v sázce život dítěte a je na hrdinovi, jestli ho zachrání, či nechá zemřít. Záchrana bývá vždy těžší a zabití je mnohdy snadnější a ještě za to hráč dostane speciální odměnu, se kterou bude moci páchat větší zlo. Například v *Dragon Age* si hráč musí vybrat, zda zabít jediného dědice trůnu, který je posedlý démonem, nebo jej zachránit delší a těžší cestou.

Ve hře *Bioshock* se hráč setkává s malými holčičkami, které mají důležitou surovinu. Za jejich zabití hráč dostane větší množství této suroviny než za jejich záchranu.

---

<sup>17</sup> POKORNÝ, V.; TELCOVÁ, J.; TOMKO, A.. *Patologické závislosti*. Brno: Ústav psychologického poradenství a diagnostiky, 2002. s. 102-103



Změny v chování a jednání hráčů, resp. růst verbální a fyzické agresivity nebo pohotovosti k agresivnímu jednání mohou mít svůj zdroj i v hraní počítačových her (ve smyslu příklonu k agresivnějším projevům). Jako příkladem uvádíme hru, na jejímž počátku si hráč zvolí auto a jeho cílem se stávají přejetí chodci, resp. úspěšnost hráče je měřena počtem přejetých chodců. V Anglii například museli výrobci změnit barvu krve z červené na zelenou. (Červená verze se však brzy objevila na internetu.) Jiným příkladem je simulace závodu na obrazovce a následně pak realita na dálnici, resp. silnici. Hráč v realitě může být nebezpečný – jede v reálném autě, v reálné situaci, přičemž může nastat jev podobný jevu, který známe například u uživatelů marihuany (flash back), tj. jedinec prožívá stav podobný jako po užití drogy bez toho, aby tuto drogu užil. Řidič se pak může začít chovat tak, jako by byl nikoliv v reálné situaci, ale v situaci simulované. “Game over” se pak rovná skutečné kolizi nebo smrti daného jedince či jiných řidičů. V reálné situaci smrt neznamená vypnutí počítače nebo konec hry.<sup>18</sup>

Podle reportéra The Washington Postu si na ubikacích americké armády v Iráku krátí čas hraním her skoro všichni vojáci, Swalesova nejoblíbenější hra je Halo 2, rád tráví čas také u akční hry Full Spectrum Warrior, která má mimochodem kořeny v armádním výukovém simulátoru. I střet s reálným nepřítelem mu přišel jako sekvence z oblíbené “střílečky”. “Nepřítel pálil z druhé strany mostu. Přivolali jsme na pomoc vrtulník. Připadal jsem si jako v Halo. Nevypadalo to jako realita, i když to realita byla,” popisuje Swales přestřelku.<sup>19</sup>

Zde můžeme vidět flash back u trénovaného amerického vojáka, jenž se mu stal při plnění vojenské mise. Jestliže se něco takového může stát trénovanému člověku, proč by se to nemohlo stát i mladistvému hráči, který hraje stejné hry.

Další ukázka by mohla být taky z oblasti automobilových her Need for Speed, ve kterých vyhrává ten nejrychlejší. Nejde zde o žádné přejíždění lidí, avšak při těchto závodech hráče často honí policie s charakteristickými zvuky sirén a světel. Hráč při

---

<sup>18</sup> POKORNÝ, V.; TELCOVÁ, J.; TOMKO, A.. *Patologické závislosti*. Brno: Ústav psychologického poradenství a diagnostiky, 2002. s. 104

<sup>19</sup> SLÍŽEK, D. SCORE. Praha: Omega Publishing Group, s. r. o., 2006. *Téma: Hry na vojáky*. č. 146, s.128.

jakékoliv zmínce policie ihned zrychluje a snaží se nabourávat okolní auta, která mohou policii zastavit nebo zpomalit. Jestliže hráč poté usedne do opravdového auta a stane se, že ho bude chtít policie zastavit i při běžné kontrole, může dojít k zkratu, automaticky přidá plyn, začne ujíždět a tím ohrožovat nejen sebe, ale i ostatní.

Takovýchto příkladů bychom mohli uvést i více s tím, že u mladších hráčů, kteří nemají ještě dostatečně rozumovou a mravní vyspělost, může k těmto “stavům” docházet mnohem častěji právě kvůli zhoršenému rozeznávání reality a imaginárního světa počítačových her. Stejně tak z důvodů horší morálky a vcítění se do rolí obětí, nebo-li empatie.

Agrese může být vymezena také jako vyhledávání záliby v ubližování jiným lidem. V tomto případě je agrese zdrojem potěšení, uspokojení ze sebe sama, je to legrace, agresivní veselí a bujarost.<sup>20</sup>

Díky rozsáhlému připojení k internetu a novým technologiím je dnes možné hrát různé hry po internetu s dalšími živými hráči z celého světa. Nejvíce se hrají takzvané MMORPG nebo akční hry, kde je úkolem zabít další hráče, které ale nejsou řízeny počítačem, nýbrž dalšími živými hráči. To může vytvářet iluzi zabíjení živých myslících bytostí, které nejsou předem naprogramovány. Vzniká hlubší pocit z přežití a vítězství. Může však také docházet k tomu, že je hráč pořád zabíjen a to vede k znechucení hry nebo protihráče. Tyto pocity mohou vést k nevraživosti k druhému hráči, který je lepší, a to v budoucnu dokáže přejít k nesnášenlivosti až po přemýšlení, jak druhému hráči ublížit.

Ve spojení s internetem a hraní her se rozmohlo několik programů, díky kterým spolu mohou hráči komunikovat mluveným slovem, ať už jde o TeamSpeak nebo Skype. Tím se hráči spolu domlouvají nebo i nadávají a vymýšlejí nejrůznější způsoby, jak ztrpčit život protivníkům.

Lidskou agresi je možné definovat jako záměrné jednání, jehož cílem je ublížit jinému člověku.<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> ČERMÁK, I. *Lidská agrese a její souvislosti*. Žďár nad Sázavou: Fakta, 1999. s. 9

<sup>21</sup> ČERMÁK, I. *Lidská agrese a její souvislosti*. Žďár nad Sázavou: Fakta, 1999. s. 14

## 4.2 Biologické předpoklady k násilí

Někteří lidé mají větší předpoklady stát se pachatelem trestných činů. Tyto dispozice závisejí do jisté míry na několika bodech a jedním z těchto nejvíce ovlivňujících bodů jsou biologické předpoklady.

Z přehledu striktně biologicky orientovaných výzkumů je patrné, že lidskou agresi nelze vtěsnat do tohoto příliš úzkého rámce a že badatelé, kteří biologické antecedenty agrese sledují, své nálezy ochotně spojují s psychologickými, sociálními nebo kulturními interpretacemi.

Biologickou podmíněnost agresivního chování však nelze popřít. Nálezy týkající se hereditu, fyziologických, neurofyziologických a chemických substrátů a mechanismů agrese, pomohou porozumět především extrémním případům, v nichž dochází ke koincidenci patologické biologické dispozice s posilujícími psychickými a sociálními faktory.

Pokud má nějaká charakteristika biologickou bázi, pak u lidí, kteří jsou příbuzní, by měla být tato charakteristika výrazněji zastoupena než u lidí, kteří v tak těsném svazku nejsou. Vliv dědičnosti se nejsnadněji dokazuje studiem monozygotních dvojčat. Avšak i v takovém případě musí výzkumník brát v úvahu fakt, že dvojčata žijí ve stejném prostředí. A navíc jde-li o jednovaječná dvojčata, mají vychovatelé tendenci chovat se k nim, jako by byli totožnými nebo přinejmenším velmi podobnými jedinci.<sup>22</sup>

Existuje několik faktorů, které vytvářejí morální hodnoty dítěte, ať už od prostředí, kde žije, do jaké školy chodí a jaké má učitele, po kamarády, kteří jej určitým způsobem ovlivňují v chování, avšak největší díl na tomto utváření životních hodnot a principů mají rodiče.

Jedním z nejdůležitějších činitelů je fakt, zda-li je dítě vychováváno svými biologickými rodiči, nebo adoptivními. Dále velmi záleží na prostředí, ve kterém je dítě vychováváno. Můžeme čekat jinou morálku a empatie k agresi od dětí, jež byly vychovávány přísnými rodiči starajícími se o své dítě, než benevolentními, kterým na svých dětech tolik nezáleží.

---

<sup>22</sup> ČERMÁK, I. *Lidská agrese a její souvislosti*. Žďár nad Sázavou: Fakta, 1999. s. 15

Zavržení dítěte rodiči je jen základním stavebním kamenem, neboť rozvíjející se psychopatie předpokládá nejen citovou deprivaci v raném věku, ale také nepřiměřené výchovné působení na dítě v jeho pozdějším věku, zejména pokud jde o formy disciplinování a dohledu nad ním. Robinsová (1966) uvádí, že pouze 9 % mladistvých ve sledovaném vzorku, kteří byli oběma rodiči disciplinováni přiměřeně nebo přísně, bylo možno v dospělosti označit za psychopaty. A naopak, když jeden nebo oba rodiče nepožadovali na dítěti disciplínu, bylo možno diagnostikovat sociopatii v dospělosti ve 32 %, když byli oba vůči němu příliš mírní, pak sociopatie byla zjištěna u 29% z nich.

Tito autoři prováděli pohovory s 52 adolescenty, z nichž polovina měla v osobní anamnéze agresivní antisociální chování. Všichni chlapci pocházeli ze stabilních rodin, z oblasti minimálního výskytu delikvence. Největší rozdíly mezi oběma skupinami byly ve vztahu otec-syn. Otcové agresivních chlapců vykazovali vůči synům méně vřelosti a byli více zavrhujeví. Mimo to povzbuzovali své syny k agresivitě mimo domov, ačkoliv nepovolovali žádnou agresi vůči sobě. Matky těchto agresivních chlapců méně omezovaly chování svých synů než matky kontrolní skupiny, přičemž se vyznačovaly velkou nedůsledností. Otcové na druhé straně byli tvrdí a punitivní, čímž poskytovali synovi výrazný agresivní model pro nápodobu. Tito autoři předpokládají, že k narušení vztahů mezi otcem a synem došlo dlouho před tím, než se chlapec dostal do konfliktu se školou či společností. Delikvence těchto chlapců by pak zřejmě neměla kořeny v raném zavržení dítěte matkou, ale spíše v pozdějším zavržení dítěte otcem a ve vytvoření domněle maskulinních ideálů.<sup>23</sup>

Z toho můžeme vyvodit závěr, že otcové mají největší podíl na vytváření agresivních sklonů u svých synů. Ti jej berou za svůj vzor a používají stejný vzorec chování, který u něj vidí. Jestliže otec nemá násilné sklony a nepoužívá k vynucení respektu sílu, tak syn nemá žádný agresivní vzor s kterým by se mohl ztotožnit. Naopak, jestliže hlava rodiny využívá svoji fyzickou sílu k dosažení poslušnosti, je velice pravděpodobné, že syn bude v podobných situacích jednat stejně agresivně.

Mednick a jeho spolupracovníci (1983, 1987) provedli rozsáhlý výzkum, ve kterém zjišťovali u všech dánských dětí adoptovaných v letech 1924 – 1947, kolikrát byly odsouzeny pro kriminální čin, a srovnávali tento stav s počtem odsouzení

---

<sup>23</sup> KOUDELKOVÁ, A. *Psychologické otázky delikvence*. Praha: Victoria Publishing, 1995. S. 97-98

adoptivních a biologických rodičů. Ženy byly ze vzorku vyloučeny, neboť byly souzeny v tak malém procentu, že se souvislosti jeví jako zanedbatelné. Ukázalo se, že procento odsouzených synů je nejvyšší, byl-li ve vězení jak biologický, tak adoptivní otec. Vliv biologického otce se však jeví jako nejvýznamnější.<sup>24</sup>

Zde vidíme, že subjekty z neúplných rodin nebo rodin, kde bylo dítě fyzicky bito, či dokonce odebráno od vlastních biologických rodičů, má větší předpoklady k tomu stát se pachatelem trestného činu. Může se jednat o agresivní jedince, kteří útočí na všechny kolem sebe bez rozdílu, nebo naopak na ty, kteří jenom čekají na nějaký vnější impulz, který uvolní jejich skrytou agresi. Tento katalyzátor hněvu může být spuštěn například i hraním násilných her.

### **4.3 Negativní faktory ovlivňující psychiku mládeže**

Násilné hry překypují faktory, které mohou negativně ovlivnit psychiku hráče. Čím mladší hráč, tím větší vliv na něj násilné výjevy budou mít. Právě od věku a rozumové a mravní vyspělosti hráče se odvíjí jeho chápání násilných scén. Jinak bude na krvavé scény reagovat dospělý hráč a jinak žák základní školy.

Mezi hlavní negativní faktory se dají s jistotou zařadit násilné scény, ve kterých se nešetří s krví. V mnohých hrách občas vidíte pár kapek znázorňující krev, avšak díky pokročilejším technologiím jsme se dostali do doby, kdy cákance zůstávají na zdech nebo se tvoří krvavé louže na zemi. Ve hře *Dragon Age* zůstávají hráčovy postavy po boji postříkané krví, aby tak umocnily krvavý zážitek, kdy mohou useknout protivníkům například hlavu a sledovat rudý gejzír.

Dalším negativním jevem může být i smrt vlastní postavičky, s kterou se hráč snaží ztotožnit. Ve většině her se vývojáři spokojili s tím, že postava spadla bezvládně na zem a hráč musel začít od poslední uložené pozice. V poslední době se setkáváme i s horšími konci, kdy je hráčova postava nemilosrdně roztrhána a monitor zalit její krví. Ve hře *Dead Space 2* je takovýchto smrtí hráče hned několik. Jedná se například o odtrhnutí všech končetin, na které se musí hráč koukat, jakoby za trest. Mělo by se jednat o motivaci, aby tak neskončil i příště a více se snažil, avšak zde už byla

---

<sup>24</sup> ČERMÁK, I. *Lidská agrese a její souvislosti*. Žďár nad Sázavou: Fakta, 1999. s. 15-16

překročena určitá hranice, kdy kamera zajede co nejbližší, aby si hráč mohl vychutnat, jak jím ovládaná postava v bolestech umírá.

Call of Duty: Modern Warfare 2 se zapsala do historie kontroverzní misí, kdy je hráč coby terorista nucen střílet na letišti do nevinných lidí, kteří se nemohou nijak bránit. Jde zde o morální hledisko zda zabít neozbrojeného, který hráčovi nemůže nikterak ublížit. Takovýchto momentů se v herním světě nachází více, avšak v této hře byl vytažen do extrému.

Většina producentů počítačových her se ve svých hrách snaží vyvarovat nemravných scén a vůbec je do svých základních her nedávají. Existují ale i skupinky lidí, kteří vytvářejí různé programy, po jejichž nainstalování jsou herní postavy nahé. Jedná se většinou o ženské postavy. Největší rozruch vyvolala hra GTA San Andrea, kdy po instalaci modu Hot Coffee byly zpřístupněny scény, který by se daly přirovnat k pornografickým.

Zavržení dítěte rodiči je jen základním stavebním kamenem, neboť rozvíjející se psychopatie předpokládá nejen citovou deprivaci v raném věku, ale také nepřiměřené výchovné působení na dítě v jeho pozdějším věku, zejména pokud jde o formy disciplinování a dohledu nad ním.<sup>25</sup>

Jestliže rodiče ztratí zájem o své dítě a nevěnují se mu dostatečně, nemá toto dítě žádné ucelené představy o tom, kde je hranice mezi tím, co smí a nesmí dělat. Neutváří si žádný morální kodex a přijde mu normální chovat se agresivně k ostatním kolem sebe, jelikož ho rodiče neučili správnému slušnému vychování a hodnotám.

Morální usuzování může mít zdroj v hodnotách, které jedinec uznává. Někteří badatelé se proto zaměřili na zkoumání vztahu mezi hodnotami a agresí. Souvislost mezi souhlasem s násilím a frekvencí reálného násilí byla nepatrně naznačena, ale nepotvrdilo se, že by agrese byla přímo sycena hodnotami týkajícími se odvahy a vzrušujícím způsobem života. Liska, Nelson, Chamlin, Baccaglini (1984) zjistili, že chování a hodnoty se navzájem ovlivňují a to tak, že vliv hodnot je silnější. Matsueda (1989) naopak dokazuje, že vliv delikvence na postoje ke cti a podvodu je mnohem silnější než obrácený efekt. Tyto výsledky mohou naznačovat, že lidé jsou v použití

---

<sup>25</sup> KOUDELKOVÁ, A. *Psychologické otázky delikvence*. Praha: Victoria Publishing, 1995. S. 97

násilí více ambivalentní, než se všeobecně předpokládá. Hodnoty ovlivňující chování ale nejsou příliš spolehlivým predikátorem násilí.<sup>26</sup>

Pokud jedinec, například syn, jemuž není věnována ze strany rodiny žádná pozornost, si vytváří své vlastní hodnoty bez ohledu, zda-li jsou morálně v pořádku, může být více náchylnější k agresi či páchání trestné činnosti. V dnešní době, kdy má většina domácností počítače a děti se s nimi učí zacházet ve školách, není problém si pro hráče sehnat jakoukoliv hru. A právě když některý mladý hráč, který nemá žádné vedení a rodiče mu nevysvětlí rozdíly mezi dobrým a špatným, začne hrát násilné hry, kde může sám ubližovat druhým. To může vést k společensky nepřijatelným nastaveným hodnotám mladého člověka, kterých se bude těžko zbavovat a začne se chovat více agresivně podle nacvičeného modelu, jenž viděl ve hře, protože mu chybí vzor v podobě rodičů, podle kterých by se mohl chovat. Hledá proto své vzory jinde a může jim být i právě hra a postavička, kterou ovládá, s níž se snaží ztotožnit. Poté může nastat jev, že se hráč začne chovat v reálném světě tak, jak by se choval ve virtuálním.

#### **4.4 Jednání mládeže vlivem násilí v počítačových hrách a jejich analýza**

Mládež jako taková se stává lehce ovlivnitelná a není zcela emočně vyspělá. Díky tomu lehce podléhá různým nátlakům zvenčí a nezachovává si racionální uvažování.

Hraní her s násilným obsahem, kdy jde převážně o zabíjení druhých a jiné agresivní činnosti, může mladé hráče ovlivnit.

Na úvod můžeme říci, že jakékoli médium, tedy i počítačová hra, přináší dítěti nějaké informace. V tomto smyslu je také počítačová hra socializačním prostředkem. Dítěti totiž na svých postavách předvádí, jak řešit určité situace. Počítačové hry tedy prezentují modely chování a nezanedbatelná část z nich svým obsahem dítěti nabízí symbolické agresivní vzory, které vybízejí k napodobení.<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup> ČERMÁK, I. *Lidská agrese a její souvislosti*. Žďár nad Sázavou: Fakta, 1999. s. 58-59

<sup>27</sup> OTMAROVÁ, M. *Mají hry vliv na dětskou kriminalitu?* [online] 2001 [cit. 10. února 2011] Dostupný z WWW: <[http://bonusweb.idnes.cz/clanky/maji-hry-vliv-na-detskou-kriminalitu-dsg-/clanek.A010129\\_nasilivehrach010130\\_bw.idn](http://bonusweb.idnes.cz/clanky/maji-hry-vliv-na-detskou-kriminalitu-dsg-/clanek.A010129_nasilivehrach010130_bw.idn)>.

Jestliže hrají násilné hry, bude zde více převládat pocit agrese. Právě agresi a agresivní chování můžeme určit za hlavní negativní vliv, které mají násilné hry na mládež.

Původ agrese je nejčastěji spojován s frustrací. Frustrace je chápána jako překážka zabraňující člověku dosáhnout nějakého cíle, jako „zkřížení plánů“.<sup>28</sup>

Takovéto „překážky“ na hráče čekají hlavně ve dvou variantách. Tou první můžeme uvést, kdy se hráči nedaří v samotné hře. Protivníci a nástrahy hry jsou pro hráče nad jeho schopnosti a nedovolují mu hru dohrát nebo se dostat do dalšího kola. Tím vzniká frustrace z nemožného dohrání hry. Hráč nemůže hru pokořit, protože je nad jeho síly. Objevuje se agrese, jež je cílena na hru nebo počítačem řízené protivníky. Hráč může v nastalé situaci uhodit do klávesnice nebo praštit do stolu, aby si ulevil a agrese pramenící z frustrace vyprchala.

Zde můžeme dát i podvariantu, kdy protivníci ve hře jsou další lidé. Toto se stává hlavně u hraní přes internet. Zde bude agrese směřovat již na určitého člověka, avšak jeho dosažení není v hráčových silách, a tak svoji agresi bude usměřňovat v podobě nadávek na daného hráče.

Frustrace není vždy způsobena jinými osobami. Někdy člověka frustruje skutečnost, že nedokáže dosáhnout požadovaného cíle nebo opakovaná chyba, která takovou neschopnost produkuje.<sup>29</sup>

Další „překážka“ nastane v podobě, kdy je hráči znemožněn přístup ke hře. To může nastat několika způsoby, přes technické problémy s připojením k internetu nebo poruchou počítače či zabavením hry nebo počítače rodičem.

Jestliže nastane zabavením rodičem či jinou osobou, může vést agrese právě proti nim.

Šestnáctiletý Američan Kendall Anderson z jižní Filadelfie se přiznal, že ubil svoji 37letou matku Rashidu, protože mu vzala herní přístroj PlayStation. Nyní si mladý

---

<sup>28</sup> ČERMÁK, I. *Lidská agrese a její souvislosti*. Žďár nad Sázavou: Fakta, 1999. s. 33

<sup>29</sup> ČERMÁK, I. *Lidská agrese a její souvislosti*. Žďár nad Sázavou: Fakta, 1999. s. 34



vrah stěžuje, že mu matka chybí, protože to byla jediná osoba, která se o něj starala, uvedl v pátek deník Daily Mail.<sup>30</sup>

Na tomto příkladu je vidět, jak se takový jedinec může iracionálně zachovat, jestliže je mu zabráněno v hraní her. Stoupá u něj frustrace, která se projevuje vztekem a agresí. Nebo zde může nastat další jev a tím je závislost.

Výzkumy J. R. Averilla (1982)

Averill použil dotazníky, ve kterých byly formulovány otázky způsobem jako např: Kdo nebo co vyvolalo hněv? Do jaké míry bylo jednání způsobené hněvem ospravedlnitelné? Bylo to jednání dobrovolné a záměrné? Bylo zjištěno, že incident vedoucí k hněvu bude pravděpodobně popsán jako záměrně vyvolaný a nespravedlivý spíše než nezáměrný a spravedlivý? 82 procent respondentů pociťovalo hněv jako reakci na frustraci nebo přerušení nějakých již probíhajících nebo plánovaných aktivit. 63 procent osob zdůvodňovalo hněv porušením sociálně schvalovaných norem chování. 68 procent zkoumaných osob se vyjádřilo v tom smyslu, že jejich hněv byl reakcí na násilně narušovanou realizaci přání, která jsou pro jedince důležitá, ale nejsou sdílena většinou.<sup>31</sup>

Okolí hráče většinou nemá pochopení pro jeho aktivity, kdy stráví celý den hraním her. Myslí na hry během školy nebo práce, těší se, až přijde domů, kde si bude moct zahrát svoji hru a odreagovat se od okolního světa. Avšak jestliže mu někdo překazí jeho plány, jakmile přijde domů, dojde k frustraci a agresivitě vyvolané přerušením jeho plánované aktivity, jeho přání zahrát si je nerealizovatelné. Ihned poté začne hledat, kdo je odpovědný za to, že si nemůže zahrát a pokusí se tuto překážku odstranit.

Stále častěji se v poslední době mluví o závislosti na hraní (nebo také na internetu). Každou chvíli na nás z médií vyskakují případy matek, které kvůli „chatování“ zanedbávaly své děti, spolehlivých zaměstnanců, kteří kvůli hrám přestali

---

<sup>30</sup> *Matka vzala teenagerovi PlayStation, ubil ji kladivem* [online] 2011 [cit. 21. února 2011] Dostupný z WWW: <<http://www.novinky.cz/zahranicni/amerika/225653-matka-vzala-teenagerovi-playstation-ubil-ji-kladivem.html>>.

<sup>31</sup> ČERMÁK, I. *Lidská agrese a její souvislosti*. Žďár nad Sázavou: Fakta, 1999. s. 42

pracovat a dostali vyhazov, nebo dětí, které odmítají jíst, spát a chodit ven a jen sedí u své oblíbené hry. Situaci, kdy se od rozehrané hry prostě nemůžete zvednout, určitě znáte všichni. Můžeme se ale jen kvůli tomu považovat za závislé? Podle psychologů se závislost zjednodušeně řečeno projevuje tzv. bažením (anglicky craving), tedy nepřekonatelnou a nevladatelnou touhou po něčem. Podle této základní definice jsme v životě závislí na spoustě věcí – například na jídle a pití, na vzduchu, který dýcháme, nebo na základní lidské potřebě s někým komunikovat. Všechno je ale v pořádku, pokud nepřekračujeme určitou míru. I bažení po dobrém jídle může mít smrtelné následky, pokud se přehání. U tvrdých drog je nebezpečí daleko větší, protože přímé negativní následky může mít už i malé množství drogy.<sup>32</sup>

Závislost na počítačových hrách se zprvu nezdá tak závažná jako na drogách nebo alkoholu, které devastují tělo či mohou zapříčinit kriminalitu v důsledku sháněním peněz, aby závislí uspokojili svoje potřeby.

Závislých na počítačových hrách by mělo být též méně, avšak zdání může klamat a co je nejhorší i- závislost na počítačových hrách postihuje převážně mladší hráče.

Důrazněji se tomuto problému začínají věnovat například Švédové. Tamní deník *Agens Nyheter* na konci loňského roku přinesl informaci, podle které asi 40 tisíc švédských dětí ve věku 11 až 16 let tráví hraním více než 35 hodin týdně – to je přes 5 hodin denně. Tyto děti podle listu vykazují veškeré příznaky závislosti – nedokáží s hraním samy přestat, a když delší dobu nehrají, začínají být neklidné a agresivní. Věta „teď ne, mami, ještě dojedu tenhle level“ se stala noční můrou švédských rodičů. O závislosti na hrách se začalo více mluvit v souvislosti s nástupem MMOPRG.<sup>33</sup>

Jednoznačně nejvyšší pravděpodobnost vytvořit si závislost na hraní mají právě hráči těchto online her. Na rozdíl od singelplayerových her, ve kterých hráč hraje sám a kde příběh jednou skončí a hra se dohraje v těchto MMORPG hrách, je příběh nekonečný a nikdy neskončí. Svět je velmi rozsáhlý a pravidelně se vývojáři doplňuje o nové a nové oblasti, věci a úkoly, aby udrželi hráče u monitorů. Stejně tak zde hraje

---

<sup>32</sup> SLÍŽEK, D. SCORE. Praha: Omega Publishing Group, s. r. o., 2005. *Téma: Kdo si hraje, nezlobí a blbne.* č. 134, s.128.

<sup>33</sup> SLÍŽEK, D. SCORE. Praha: Omega Publishing Group, s. r. o., 2005. *Téma: Kdo si hraje, nezlobí a blbne.* č. 134, s.128-129.

více hráčů z celého světa, s kterými může komunikovat a domlouvat se, kdy opět půjdou hrát.

Masivní multiplayerové onlinovky většinou nabízejí něco, co mají klasické offline hry jen ve velmi omezeném množství – téměř nekonečně dlouhý požitek ze hry, vlastně paralelní realitu. Kvůli vysoké návykovosti se těmto hrám začalo přezdívat „heroinware“. Velké pozornosti se před dvěma lety dostalo například známému EverQuestu. V médiích se objevily případy lidí, kteří se na hraní této onlinovky stali závislí.<sup>34</sup>

Závislost na hrách se v posledních letech velmi rozmohla. Lze usuzovat, že zde byla již dříve, ale kvůli malé hráčské obci se jí nevěnovala taková pozornost jako teď, kdy hrají miliony hráčů po celém světě. Nejvíce hráčů je z Asie a odtud také pochází mnoho závislých a stejně tak zde vznikly první kliniky, které se specializují na léčbu závislých.

„Odhaduji, že až 40 procent hráčů World of Warcraft<sup>35</sup> je na této hře závislých,“ prohlásila nedávno americká psychiatrická Maressa Orzacková. „Ale i kdyby toto číslo bylo podobné jako u jiných činností vyvolávajících závislost – tedy 5 až 10 procent – uvědomte si, o jak vysokém počtu problematických hráčů tady mluvíme.“ Závislost na hraní her se pomalu dostává do pozornosti odborníků. Někteří tvrdí, že závislost je jen dalším pokusem odpůrců hraní, jak hry zdiskreditovat. Ve světě se zatím staví kliniky, které se na léčení závislosti na hrách a internetu specializují. A mají plno.

Závislost na hraní zdaleka není novým tématem, vědci se jí ale začali vážněji zabývat až poměrně nedávno, zejména s rozvojem fenoménu multiplayerových online her, které k vytvoření závislosti nabízejí zřejmě nejlepší podmínky. Závislost na hře definují někteří psychiatři a psychologové v podstatě podobným způsobem jako závislost na drogách, alkoholu nebo jídle. „Člověk se snaží změnit své pocity za pomoci nějakého vnějšího podnětu. Závislý na kokainu se naučí postup: ‘Když se cítím zle, pomůže mi dávka.’ Závislý na hře funguje podobně, jen místo drogy použije svou oblíbenou počítačovou hru,“ vysvětluje v rozhovoru pro server WebMD terapeut Keith Akker z kliniky Smith and Jones, první svého druhu v Evropě, která se na léčbu herních

---

<sup>34</sup> SLÍŽEK, D. SCORE. Praha: Omega Publishing Group, s. r. o., 2005. *Téma: Kdo si hraje, nezlobí a blbne*. č. 134, s. 129.

<sup>35</sup> Nejrozšířenější MMORPG současnosti. Hrají jej miliony hráčů po celém světě.

závislostí specializuje. Klinika má za sebou první rok práce a první desítky léčených pacientů.<sup>36</sup>

Tento novodobý fenomén online her však není pro všechny hráče. Za většinu MMORPG se platí každý měsíc poplatky v řádku několika stovek korun. Mladí hráči školou povinní nemají svůj vlastní zdroj příjmů, a tak jsou odkázáni na rodiče. Může dojít k situaci, kdy se hráč dozví o hře například ve škole. Tyto tituly MMORPG se dají ze začátku hrát zadarmo. Většinou se jedná o týden nebo dva, aby si hráči mohli vyzkoušet vše, co hra nabízí. Poté si musí koupit hru za určitý poplatek a následně každý měsíc platit další menší poplatky.

Avšak s tím, jak hráč častěji hraje a stává se pomalu závislý, zhoršují se mu i výsledky ve škole, kde nedává pozor, myslí pořád na hru a vůbec se neučí. Rodiče poté přestanou za hráče platit měsíční poplatky nebo mu přestanou dávat kapesné, ze kterého si hraní platil.

Dochází k abstinčním příznakům, kdy hráč potřebuje ukojit svojí potřebu v hraní hry a snaží se získat peníze na její zaplacení. Zde nastává shoda s hráčem závislým na výherních automatech, který začne prodávat svoje věci, nebo dokonce přepadávat nevinné lidi.

Třináctiletý chlapec Dinh The Dan z provincie Nam Dinh (80 km jižně od Hanoje), který provazem uškrtil 81letou stařenku Mai Thi Mau, obral jí o 100 tisíc dongů (6,2 USD!!) a poté jí zahrabal do písku před vlastním domem. Mladík byl zadržen policií a u výsledku prohlásil, že vraždil pro peníze na onlinové hry.<sup>37</sup>

### **Návyková rizika**

Existuje tendence řadit patologický vztah k počítačům, internetu a videohrám mezi návykové a impulzivní poruchy (tj. do stejné skupiny jako např. patologické hráčství, pro které je ale charakteristické hraní o peníze či jinou hmotnou odměnu). Mezi lidmi nadměrně se věnujícím počítačům byl zjištěn vysoký výskyt jiných duševních problémů, manželských konfliktů a syndrom vyhoření. To by nemělo

---

<sup>36</sup> SLÍŽEK, D. SCORE. Praha: Omega Publishing Group, s. r. o., 2007. *Téma: Hry, které Vás dostanou do léčebny*. č. 156, s.128.

<sup>37</sup> PROŠEK, P. *Vietnec zabíjel kvůli onlinovce* [online] 2007 [cit. 22. února 2011] Dostupný z WWW: < <http://gamestar.cz/aktuality-a-novinky/vietnec-zabijel-kvuli-onlinovce-9350> >.

překvapit, protože uvedené faktory jsou rizikovými činiteli i ve vztahu k závislostem nebo patologickému hráčství.

Ng a Wiemer-Hastings (2005) hovoří přímo i internetové závislosti a k jejím projevům řadí selhávání ve škole nebo problémy v rodinných i dalších vztazích. Grusser a spol. (2005) vytvořili na základě definic závislosti a patologického hráčství Mezinárodní klasifikace nemocí a americké DSM-IV novou diagnostickou kategorii, kterou nazvali „excesivní hraní počítačových her a videoher“. V jejich souboru dětí ve věku 11 až 14 let se tato porucha vyskytovala v 9,3%. Citovaní autoři popisovali u postižených dětí jiné komunikační vzorce, zhoršenou schopnost soustředění na školní povinnosti a odlišné způsoby, jak zvládat negativní emoce. Autoři považují excesivní hraní videoher za neadekvátní způsob zvládnání stresu. Podobně Johansson a Gotestam (2004) přirovnávají excesivní provozování počítačových her k patologickému hráčství, i když počítačové hry nejsou finančně odměňovány. Výskyt této nové poruchy v norské populaci 12 – 18 letých odhadují na 2,7% (téměř 4x častěji u chlapců) S použitím adaptované definice patologického hráčství podle DSM-II-R zjistili Griffiths a Hunt (1998) výskyt závislosti na počítačových hrách mezi 12-16 letými Brity u jednoho z pěti dospívajících. Autoři tohoto sdělení považují za nejvýhodnější řadit „závislost“ na počítačových hrách do skupiny „jiné návykové a impulzivní poruchy“ (kód F63.8 podle 10. revize Mezinárodní klasifikace nemocí). Lejny (2004) upozorňuje, že na internetu a online hrách „závislí“ dospívající používají počítač především k navození libosti nebo útěku před nepříjemnými duševními stavy, kdežto normální dospívající ho používají k racionální práci s informacemi.

V obecné rovině je možné předpokládat, že děti, které v nadměrné míře hrají počítačové hry, mají současně také horší kontrolu regulace chování.<sup>38</sup>

K závislostem jsou nejvíce náchylní jedinci s psychickými problémy, kteří nejsou duševně zcela vyspělí nebo mají špatně nastavené hodnoty, které se liší od normy určené společností.

Tyto hodnoty se vytvářejí převážně v mládí, proto je nepřijatelné, aby mladiství hráči ve věku kolem 11 hráli hry s násilným obsahem, jenž je může ovlivnit při získávání a utváření těchto morálních hodnot.

---

<sup>38</sup> NEŠPOR, K.; CSÉMY, L. *Zdravotní rizika počítačových her a videoher* [cit. 22. února 2011] Dostupný z WWW: < [http://www.4szsdar.cz/projekt/storage/File/rizika\\_game.pdf](http://www.4szsdar.cz/projekt/storage/File/rizika_game.pdf)>.

Hraní her sice nepřináší žádné finanční odměny, avšak poskytuje duševní uspokojení. Dobrý pocit z překonání nastolených překážek. Nicméně existuje mnoho turnajů, kde ti nejlepší hráči mohou vyhrát nemalé peníze. Hraní je pro hráče zábava, a proto jim vidina zisku v podání turnajů připadá atraktivní. Hráč začne hrát ještě více a intenzivněji než doposud, aby daný turnaj vyhrál, ale šance, že se tak stane je velmi malá.

Tím nám vzniká situace, kdy hráč neustále hraje, aby se zlepšoval při vidině finančního zisku, který se ale nikdy nedostaví a může vyústit k závislosti a propadnutí hře.

Tato závislost může postihnout jedince, kteří jsou společností odvrhnutí, již nemají přátele nebo jiné zájmy, ve kterých by trávili svůj volný čas, a unikají tak do imaginárních světů, kde mají internetové přátele, kteří jsou na tom většinou stejně jako oni a dokáží ve hře zůstat celý den a odpojují se, pokud vůbec, jenom když musí jít spát.

## **5 Zobecnění poznatků analýzy ve vztahu k současnému stavu opatření působících ve společnosti k zeslabení negativního vlivu násilí v počítačových hrách na psychiku mládeže**

### **5.1 – Zobecnění agrese a závislosti na počítačových hrách**

Mnozí autoři definic se shodují ponejvíce na tom, že agrese je třeba vidět jako komplex destruktivního chování, které je cíleno na způsobení újmy jiné osobě, na její záměrné poškození, přičemž už nezáleží tolik na tom, zda se jedná o útok fyzický, verbální či symbolický.<sup>39</sup>

Hráč počítačové hry toto destruktivní chování nemá, respektive nemůže zacílit na určitou osobu, jelikož ten, kdo u něj vyvolal agresivní jednání, je sama hra, tudíž přenáší svoje jednání na objekty, které s hrou souvisí nebo jim dává vinu za neúspěch. To může vést ke zničení příslušenství počítače - myši nebo klávesnice.

Účinky zobrazovaného násilí (nejen) v počítačových hrách a jejich vliv na psychiku dítěte (ale i dospělého) jsou vysvětlovány různým způsobem. Násilí může působit, jak už jsme naznačili výše, jako podnět k napodobování. Dítě se prostě naučí chovat jako agresivní model, jehož chování sleduje.

Navíc může docházet k tzv. habitualizaci, tedy přivykání, kdy stálým a opakovaným hraním her s agresivním a násilným obsahem se snižuje citlivost na násilí a agrese až do té míry, že tyto budou posléze vnímány jako normální, všední a běžné způsoby chování.

Do úvahy se také nabízí vliv stavu silného emocionálního vzrušení. Ten může být u dítěte vyvolán násilným obsahem počítačových her. Dítě je pak schopno pod

---

<sup>39</sup> ŠMEJKALOVÁ, A. *Agrese a násilí* [online] 2010 [cit. 03. března 2011] Dostupný z WWW: < <http://ografologii.blogspot.com/2010/01/agrese-nasili.html> >.

vlivem tohoto emocionálního vzrušení, které vede ke krátkodobému zvýšení agresivity, jednat impulzivně, stejným způsobem jako „jeho“ agresivní postava ve hře.<sup>40</sup>

Hráč může po určité době přijít o schopnost emocionálního cítění k druhým lidem s tím, že si nebude uvědomovat, jakou bolest jim způsobuje. Může taky dojít k události, kdy pod vlivem stresové události začne jednat jako jeho oblíbená postava ze hry a začne být agresivní ke svému okolí.

Odborníci se však domnívají, že kritériem chorobného online hráčství není počet hodin strávených na internetu, ale spíše ztráta sociálních vztahů ve skutečném světě.<sup>41</sup>

Závislost hráče na hrách se stává postupně. Hráč tráví postupně více času u počítače a věnuje se stále méně ostatním koníčkům. Zůstává dlouho do noci vzhůru a chodí spát až v brzkých ranních hodinách. Zhoršuje se prospěch ve škole, hráč začíná slychat ze svého okolí, že ustavičně hraje, avšak nepřipouští si to. Jakmile přijde domů nebo se vzbudí, ihned zapíná počítač a spouští svoji oblíbenou hru. Hra mu poskytuje uspokojení, které se mu v reálném světě nedostává.

## **5.2 – Ochranné faktory proti negativnímu vlivu v počítačových hrách**

Před lety byl pojem počítačových her znám mezi několika jedinci a vůbec se zde nehovořilo o nějaké škodlivosti. Kdežto s nástupem nových technologií a postupem času, kdy se tyto technologie dostávaly postupně do domácností, vznikla velká hráčská komunita a o hrách slyšel nebo je hrál téměř každý. Stejně tak s dostupností nových počítačů přišla i nová grafika a ztvárnění počítačových her až do podoby, kterou známe dnes. Vyobrazování násilí se stalo velmi věrohodné.

Stejně tak jako filmy mají hodnocení, jestli jsou vhodné pro mladistvé, tak i hry se dočkaly podobného hodnocení. Tento rating pro Evropu zajišťuje PEGI.

Pan-European Game Information (PEGI) je věkový rating, který byl založen se snahou pomoci evropským rodičům činit informovaná rozhodnutí při nákupu videoher.

---

<sup>40</sup> OTMAROVÁ, M. *Mají hry vliv na dětskou kriminalitu?* [online] 2001 [cit. 03. března 2011] Dostupný z WWW: < [http://bonusweb.idnes.cz/clanky/maji-hry-vliv-na-detskou-kriminalitu-dsg-/clanek.A010129\\_nasilivehrach010130\\_bw.idn](http://bonusweb.idnes.cz/clanky/maji-hry-vliv-na-detskou-kriminalitu-dsg-/clanek.A010129_nasilivehrach010130_bw.idn) >.

<sup>41</sup> *Závislost na počítačových hromadných online hrách* [online] 2008 [cit. 03. března 2011] Dostupný z WWW:< <http://psychologie.doktorka.cz/zavislost-na-pocitacovych-hromadnych-online-hrach-/>>.



Byl spuštěn na jaře 2003 a nahradil řadu národních ratingových systémů jednotným evropským řešením, které nyní využívá takřka 30 zemí (Rakousko, Dánsko, Maďarsko, Lotyšsko, Norsko, Slovinsko, Belgie, Estonsko, Island, Litva, Polsko, Španělsko, Bulharsko, Finsko, Irsko, Lucembursko, Portugalsko, Švédsko, Kypr, Francie, Izrael, Malta, Rumunsko, Švýcarsko, Česká republika, Řecko, Itálie, Nizozemí a Spojené království)

System je podporován hlavními výrobci herních zařízení včetně Sony, Microsoftu a Nintenda, jakož i vydavateli a tvůrci videoher v Evropě. Věkový rating PEGI byl založen Evropskou federací interaktivního software (ISFE).<sup>42</sup>

Tento rating není však závazný. V České republice neexistuje žádné měřítko, které by určovalo, od kolika smí hráči dané hry hrát. Nemáme zde ani žádná opatření, která jsou v jiných zemích na denním pořádku a ve kterých je mnoho násilných scén cenzurováno nebo je zakázán jejich prodej.

PEGI dává pouze doporučení rodičům, a mnozí z rodičů ani o této instituci neví.

Můžeme tedy říct, že v České republice si mohou děti koupit jakoukoliv hru. Například Manhunt 2 je v několika zemích zakázán, avšak u nás se prodává v hypermarketech vedle časopisů, kde si jej může koupit kdokoliv.

Jediné co může mladistvým zabránit v koupi násilných her je cena, ale i ta se postupně snižuje.

Zbývají tedy pouze rodiče, již musí kontrolovat své děti, jaké hry hrají, potažmo jaké hry chtějí koupit. Avšak i z tohoto hlediska nemůže být ochrana dítěte stoprocentní. Hráč může jít ke svému spolužákovi, kterého rodiče nechají hrát násilné hry. Jestliže hráč nemá na hru, aby si ji koupil, může si ji také buď půjčit od kamaráda, nebo stáhnout zadarmo z internetu.

Když si vše shrneme, dojdeme k závěru, že Česká republika nemá žádná omezení, co se týče hraní násilných her. Neexistují zde žádná věková omezení, ale pouze doporučení pro rodiče. Násilné brutální scény nejsou nikterak cenzurovány jako v jiných zemích.

---

<sup>42</sup> [cit. 25. února 2011] Dostupný z WWW:< <http://www.pegi.info/cs/index/id/112/>>.

Z toho vyplývá, že záleží pouze na rodičích, aby kontrolovali svoje děti, jaké hry hrají a jaký je jejich obsah. Stát žádné opatření, které by regulovalo prodávání her s násilným obsahem mladším hráčům, nemá.

## **6 Syntéza relevantních závěrů a stanovení dalších možností prevence k odvrácení negativního působení násilí v počítačových hrách na zdravý vývoj mládeže**

### **6.1 Shrnutí ochranných faktorů v ČR**

Jak jsem již zmínil v minulé kapitole, Česká republika nemá žádná opatření, která by odvracela negativní účinky násilí ve hrách na mládež. V Evropě však existuje organizace PEGI, jenž dává doporučení na hry od kolika let jsou vhodné pro hraní. Jde však pouze o doporučení pro rodiče, které není nikterak závazné.

Záleží tedy právě pouze na rodičích, zda-li nechají své děti hrát hry, které pro ně nejsou určeny.

### **6.2 Prevence v jiných státech**

Jelikož Česká republika nemá žádnou ucelenou prevenci proti násilí ve hrách, můžeme se inspirovat v ostatních zemích, kde takové prostředky již dávno zavedly, a přiučit se od nich.

Německo, jakožto náš soused, ke kterému máme velmi blízko, má jedny z nejpřísnějších ochranných opatření proti násilným hrám na světě.

Němci, aby ještě více podtrhli svůj odpor k násilí, se stali vůdčí evropskou zemí v boji proti závadným mediálním obsahům. Hry pochopitelně nevyjímaje, naopak – brzy se staly hlavním objektem snah mravokárců i zákonodárců. Proč hledat původ omezení vůči všemu jen trochu brutálnímu právě v minulosti? Kdo zná Německo, jistě ví, jak moc je tato země v ostatních ohledech benevolentní. Občan tu má stále jedny z nejrozsáhlejších svobod v celé Evropě. Sex od 14, alkohol a cigarety od 16 let věku, neomezená maximální rychlost na dálnicích - a tak by se dalo pokračovat.

Pokud výšeč restrikcí omezíme pouze na hry, musíme totéž udělat s balíkem zákonů s názvem Jugendschutz, tedy ochrana mladistvých. S ním je pupeční šňůrou spojená instituce Blum (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien). Ta je absolutní autoritou určující, co se mladým a v jakém věku dostane na monitory. Její nejobávanější zbraní je takzvaný index, tedy seznam titulů, které se především z důvodů

až příliš násilného obsahu dočkaly těch nejtvrděších opatření. Za jakousi bernou minci se považuje šedá zóna, kdy skupina odborníků musí určit, zda hra pouze obsahuje násilí, nebo ho už glorifikuje. Pokud se jedná o druhý případ (a mnohdy to je v očích hráčů hodně sporné), je pro danou hru zle. Záhy je totiž nelegální ji vystavovat na pultech prodejen, inzerovat v médiích a herní časopisy ji dokonce nesmí ani recenzovat. Přesto se takové mohou prodávat. Obchody je smí mít pod pultem a na požádání a po důkladném prozkoumání občanského průkazu nakupujícího je vydají – samozřejmě jen starším osmnácti let. To však vyžaduje jednak osvícenost hráčů, kteří se o hře musí dozvědět prostřednictvím zahraničních, necenzurovaných médií, jednak i ochotu obchodníků dovést pár kousků takového titulu v podstatě bez nároku na zisk.<sup>43</sup>

Zde můžeme najít několik opatření, která by se dala lehce převzít a uplatnit i v České republice. Mladistvím by se tak odepřel způsob dostat se k hrám s násilným obsahem. Ať již zavedením určité hranice věku, od které by se měly hry prodávat, a kontrolováním občanského průkazu při koupi hry nebo propagováním násilných her.

Velké pozdvižení vzbudil zákon z roku 1985, který de facto pohřbil tehdy neuvěřitelně populární (nevýherní) automaty. Ne že by je zakázal zcela, ale už tehdy šlo o opatření, přes něž se špatně dostávalo. Automaty totiž byly povoleny pouze v hernách, do nichž měli hráči přístup až po dosažení plnoletosti. Jenže tehdy hry byly přeci jen zábavou mnohem mladšího publika než teď, čímž pádem cenzoři vytiskli této zábavě nevybíravé parte. Důsledky tohoto kroku se v Německu dají vysledovat i dnes. Stačí se podívat, jak moc převažuje hraní na PC oproti konzolám, jejichž hry se dají typologicky nejlépe přirovnat k těm automatovým. Snad nikde jinde v Evropě nemají Xboxy, Playstationy a Nintendo tak těžkou pozici jako právě u našich západních sousedů.<sup>44</sup>

V tomto příkladu můžeme vidět, jak se k této problematice staví náš stát a Německo. Zatímco u našich sousedů byly tyto automaty přístupné pouze v hernách, kde platil zákaz vstupu hráčům mladších osmnácti let, v České republice žádné takové omezení nebylo.

---

<sup>43</sup> SILLMEN, D. SCORE. Praha: Omega Publishing Group, s. r. o., 2007. *Téma: Cenzura her v Německu.* č. 159 s. 128.

<sup>44</sup> SILLMEN, D. SCORE. Praha: Omega Publishing Group, s. r. o., 2007. *Téma: Cenzura her v Německu.* č. 159 s. 128.

Zde se tyto nevýherní automaty nacházely na místech volně přístupným mladistvím. Jakákoliv ochranná opatření zde chyběla.

Tento trend zpřísnění hraní her pokračoval i nadále až do dnešní podoby, kdy má Německo jedny z nejtvrdějších opatření.

Naprostá většina významnějších her, které mají co do činění s násilím, tak dnes má vlastní německou verzi. Například český El Matador by měl velké potíže, kdyby nevyšel zcela bez krve, pouze s omračujícími zbraněmi a upravenými vyzněním, které jasně stanovovalo zlo a dobro. Aktuální příklad: Command and Conquer: Tiberium Wars. EA v něm muselo přejmenovat „atomovku“ na „Aurora“ bombu a ještě mnohem více to odnesli sebevražední atentátníci. Ti v německé verzi pouze hodí bombu (místo aby se sami odpálili), běží pryč a zmizí (to je nelogické, ale nutné – vyvážení hry by jinak šlo do kytek).

Ani to však zmíněným dvěma hráčům nepomohlo ke zcela neomezené distribuci. El Matador si nekoupí nikdo mladší osmnácti, C&C pak šestnácti let.

Zpřístupňování her určitým věkovým skupinám (všichni, od 6, od 12, od 16, od 18) se totiž ujala nezávislá instituce USK (Unterhaltungsselbstkontrolle). Ta do roku 2003 fungovala jen jako doporučení a zákonem daná omezení určovala jen Blum. Nyní už je však prozkoumání každé hry inspektory USK povinností – a pokud tito neudělí své „doporučení“, putuje nešťastný titul na index.

Publisheři tak bojují aspoň o označení od osmnácti, jelikož to neznemožňuje vystavování hry v regálech, ani inzerci či referování o hře, ale bez občanky si ji pochopitelně nekoupíte. Je třeba dodat, že USK bere svou úlohu vážně, a pokud vám není aspoň těch šestnáct, těžko si nějakou, byť upravenou střilečku koupíte.<sup>45</sup>

I z tohoto malého výčtu můžeme vycházet při sestavování vlastní prevence v České republice.

Hlavní prioritou by mělo být přijetí zpřístupnění her podle věkových skupin. Zde by se nemusela zakládat žádná nová organizace nebo skupina na území ČR, ale pouze přijmout věkové ratingy, které vydává organizace PEGI. Její doporučení již teď má většina her. Jedná se však pouze o doporučení, která nejsou nikterak právně závazná. Přijetí zákona, který by bral tyto návrhy za vlastní a dbal by na jejich dodržování, kdy by nebylo možné, aby si hru s označením 18+ mohl koupit mladiství. Tyto hry by se

---

<sup>45</sup> SILLMEN, D. SCORE. Praha: Omega Publishing Group, s. r. o., 2007. *Téma: Cenzura her v Německu.* č. 159 s. 129.

v kamenných obchodech mohly prodávat pouze na občanský průkaz, který ověří zletilost a tím i mravní vyspělost kupujícího. V osmnácti letech by hráč už měl umět rozeznat mezi realitou a herní fikcí.

Dále můžeme uvažovat o zakázání vystavování propagačních materiálů s násilnými prvky. Například vystavování plakátů, ve kterých je zobrazen hlavní hrdina hry kráčeující po cestě z krve.

Zákaz vystavování her, nebo psaní recenzí se v tomto ohledu zdá až velmi přísné, když uvážíme, že tyto hry jsou přístupné pouze starším osmnácti let. Po přijetí všech potřebných opatření by nemělo tedy dojít k tomu, že by si tyto hry mohl koupit mladiství, jenž by mohl být negativně ovlivněn.

Jakýkoliv zákrok, který by cenzuroval určité pasáže ve hře, je zbytečný. Díky rozšíření internetu není nejmenší problém do několika dní a mnohdy jenom hodin sehnat původní soubory, které do hry brutální scény opět přidávají. Například v Německu byla nahrazena červená krev za zelenou a v zápětí bylo na internetu možno sehnat opravný soubor, který do hry opět dával červenou krev.

### **6.3 Alternativní možnosti k odvrácení negativního vlivu v počítačových hrách na vývoj mládeže**

Mezi další možnosti ochrany se lze zařadit určitým časové omezení. Například v MMORPG Aion funguje upozornění, kolik hodin v kuse hráč hraje, a doporučí mu, aby si dal na chvíli pauzu. Avšak toto varování zůstává pouze varováním a hráč může hrát i deset hodin a nic se nestane, ale když už hráč vidí, že danou hru hraje například pět hodin bez přestávky, raději hru vypne, aby si odpočinul.

Takovéto varování by bylo vhodné dát do všech her a ne pouze do těch, které se hrají online, i když platí nepsané pravidlo, že u těchto her ubíhá čas rychleji než u offline her.

Tento časovač by se dal využít i v tom, že by se hra sama vypnula a měla předem nastaveno, kolik hodin jí smí hráč hrát, avšak to by vedlo k velkým nevolím ze stran hráčů a stejně by se do několika dní na internetu objevil program, jenž by tuto ochranu dokázal obejít.

Jestliže bude toto hlášení pouze zobrazovat, kolik hodin nepřetržitě hráč hraje a nebude ho nikterak omezovat v dalším hraní, tak nebude žádná snaha, aby někdo

vypínal toto varování. Upozornění bude sloužit jak po psychologické stránce, když bude hráči ukazovat, jak nepřetržitě hraje, a začne působit svědomí, poté se hráč bude cítit provinile, že strávil tolik času u hry a dá si pauzu. Může to taktéž sloužit pro rodiče jako informace, jak jejich potomek často hraje hry. Poté by sami dávali pozor, kolik jejich dítě stráví času u her a snažili by se jej vést zdravější cestou, než je neustálé vysedávání před počítačem.

Avšak mohlo by se také zavést v tomto zobrazování, kolik času hráč strávil u hry, že by si hráč mohl zvolit, zda chce, aby se hra sama automaticky po určitý čas hraní vypnula. Bylo by to pouze dobrovolné s tím, že by tuto možnost někteří hráči využili.

Další prioritou by mělo být zpřísnění dohledu nad nelegální distribucí her. Ta se děje převážně díky warezu, což je stahování her z internetu. Zde se dají nelegální cestou sehnat hry, které v kamenných obchodech ještě ani neprodávají. Česká republika je v tomto ohledu opět pozadu za ostatními zeměmi a v právním systému je množství „děr“, které „uploadeři“, neboli ti, co na internet tyto hry nahrávají, využívají ke své beztrestnosti.

Novela zákona by měla obsahovat možnost okamžité zakázání a zrušení stránky, která na odkazy, odkud se dají stáhnout hry, odkazuje.

Následující problém je velmi těžké vyřešit. Jedná se o prodej her přes internet, kde se nedá ověřit, kolik je kupujícímu let. Zde můžeme uvažovat o tom, že by distributoři uváděli požadavek na ověření plnoletosti od kupujícího při převzetí balíčku. Většinou se tyto hry platí na dobírku při předání pošťákem. Někdo může namítat, že se dá platit i platební kartou, avšak tímto většina mladistvích nedisponuje.

Toto kontrolování poštou se však musí ukotvit v zákoně, kdy zákazník, jenž si zboží určené pouze pro starší osmnácti let objedná, musí být zkontrolován kvůli plnoletosti.

Dále můžeme přemýšlet o snížení spotřební daně na hry, která činí 20%. Její snížení by vedlo i ke snížení ceny. Většina hráčů si hry z internetu stahuje, protože jsou cenově nedostupné. Jakmile by byly cenově přijatelnější, snížila by se poptávka po nelegálních kopiích. Avšak toto je výrazně podmíněno přijmutím ostatních ochranných opatření, která by zamezovala, aby si hry určené pouze pro starší osmnácti let nemohli koupit mladiství.

## Závěr

Hlavním cílem bakalářské práce bylo zjištění, zda-li má násilí ve hrách negativní vliv na psychiku mládež. Tento hlavní bod byl splněn, když ve své práci popisují, jak za určitých okolností může dojít k násilnému chování vyvolaného hraním her.

Jestliže je hráč mladý a není dostatečně psychicky vyzrálý, tak nemůže rozeznat rozdíl mezi dobrými a špatnými věcmi. Díky tomu mu mohou připadat násilné věci, jež se odehrávají na monitoru, zcela normální. Násilné chování z her poté může hráč přenášet i do reálného světa. Pokud nemá mladý hráč žádný vzor, od kterého by mohl pochytit společensky přijatelné vzorce chování, začne si hledat vlastní vzory. Tím může být i postava, kterou ovládá ve hře. Následně může násilné činy, které se odehrávají na monitoru, přenášet do normálního světa s tím, že jemu to přijde normální.

Dalším negativním faktorem je frustrace, která se u hráčů vyskytuje ve větší míře. Je spojená s neúspěchy ve hře nebo zabránění se ke hře dostat. Nahromaděná frustrace poté vede k agresivnímu chování, které může být zacíleno i proti osobě, která hráči zabránila v hraní.

Práce nejdříve popisuje rozdělení her podle žánrů, historii vzniku počítačů a her až do dnešní podoby a zabývá se i myšlenkou dalšího možného vývoje s výhledem do budoucnosti. Poté se zaměřuje na zkoumání vlivu násilí v počítačových hrách na psychiku mládeže přes agresivitu a s ní spojené prvky až po možné biologické předpoklady, přes frustraci a následné chování hráčů pod těmito vlivy.

Dále se zaměřuje na potřebnou ochranu vůči těmto negativním vlivům. Zde si bere za příklad prevenci v okolních státech s tím, že předkládá i vlastní návrhy prevence a ochrany.

Práci by bylo možné rozšířit v několika ohledech. Jednak by bylo zapotřebí více zdrojů převážně ze zahraničí, které jsou pro mě nedostupné. Stejně tak by mohla být obohacena o informace získané z návštěvy zařízení, ve kterém se léčí závislí hráči. Avšak takovýto ústav se nachází v Evropě pouze v Holandsku, a proto byl pro mne nedosažitelný.

Na závěr je třeba poukázat na situaci v České republice, kde chybí jakákoliv ochranná opatření vůči negativním vlivům spojených s hraním násilných her. Proto by bylo vhodné zavést alespoň některá z navrhovaných opatření ke zlepšení situace a preventivnímu zákroku vůči těmto nežádoucím jevům.



## SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

### Literární zdroje

1. ČERMÁK, I. *Lidská agrese a její souvislosti*. Žďár nad Sázavou: Fakta, 1999. 204 s. ISBN 80-902614-1-8.
2. KOUDELKOVÁ, A. *Psychologické otázky delikvence*. Praha: Victoria Publishing, 1995. 114 s. ISBN 80-7187-022-6.
3. POKORNÝ, V.; TELCOVÁ, J.; TOMKO, A.. *Patologické závislosti*. Brno: Ústav psychologického poradenství a diagnostiky, 2002. 194 s. ISBN 80-86568-02-04.
4. SILLMEN, D. SCORE. Praha: Omega Publishing Group, s. r. o., 2007. *Téma: Cenzura her v Německu*. č. 159 s. 128-129.
5. SLÍŽEK, D. SCORE. Praha: Omega Publishing Group, s. r. o., 2005. *Téma: Kdo si hraje, nezlobí a blbne*. č. 134, s.128-129.
6. SLÍŽEK, D. SCORE. Praha: Omega Publishing Group, s. r. o., 2006. *Téma: Hry na vojáky*. č. 146, s.128.
7. SLÍŽEK, D. SCORE. Praha: Omega Publishing Group, s. r. o., 2006. *Téma: Kdo si hraje, ten zabíjí*. č. 152, s.128-129.
8. SLÍŽEK, D. SCORE. Praha: Omega Publishing Group, s. r. o., 2007. *Téma: Hry, které Vás dostanou do léčebny*. č. 156, s.128.

### Elektronické zdroje

1. NEŠPOR, K.; CSÉMY, L. *Zdravotní rizika počítačových her a videoher* [cit. 22. února 2011] Dostupný z WWW: <[http://www.4zsodar.cz/projekt/storage/File/rizika\\_game.pdf](http://www.4zsodar.cz/projekt/storage/File/rizika_game.pdf)>.
2. OTMAROVÁ, M. *Mají hry vliv na dětskou kriminalitu?* [online] 2001 [cit. 10. února 2011] Dostupný z WWW: <[http://bonusweb.idnes.cz/clanky/maji-hry-vliv-na-detskou-kriminalitu-dsg-/clanek.A010129\\_nasilivehrach010130\\_bw.idn](http://bonusweb.idnes.cz/clanky/maji-hry-vliv-na-detskou-kriminalitu-dsg-/clanek.A010129_nasilivehrach010130_bw.idn)>.
3. PROŠEK, P. *Vietnavec zabíjel kvůli onlinovce* [online] 2007 [cit. 22. února 2011] Dostupný z WWW: <<http://gamestar.cz/aktuality-a-novinky/vietnavec-zabijel-kvuli-onlinovce-9350>>.
4. SILLMEN, D. *Nejkontroverznější hry, které rozhodně nehrajte* [online] 2010 [cit. 20. srpna 2010] Dostupný z

- WWW:<[http://bonusweb.idnes.cz/magazin/nejkontroverznejši-hry-kttere-rozhodne-nehrajte-f6n-/clanek.A100429\\_121538\\_bw-magazin\\_das.idn](http://bonusweb.idnes.cz/magazin/nejkontroverznejši-hry-kttere-rozhodne-nehrajte-f6n-/clanek.A100429_121538_bw-magazin_das.idn)>.
5. SLÁMA, D. *Chléb a hry: Historie počítačových her* [online] 2009 [cit. 17. srpna 2010] Dostupný z WWW: <<http://www.zive.cz/clanky/chleb-a-hry-historie-pocitacovych-her/sc-3-a-147762/default.aspx>>.
  6. ŠMEJKALOVÁ, A. *Agrese a násilí* [online] 2010 [cit. 03. března 2011] Dostupný z WWW: <<http://ografologii.blogspot.com/2010/01/agrese-nasili.html>>.
  7. *Dějiny počítačových her a videoher* [online] 2006 [cit. 17. srpna 2010] Dostupný z WWW: <[http://cs.wikipedia.org/wiki/D%C4%9Bjiny\\_po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%BDch\\_her\\_a\\_videoher](http://cs.wikipedia.org/wiki/D%C4%9Bjiny_po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%BDch_her_a_videoher)>.
  8. *Matka vzala teenagerovi PlayStation, ubil ji kladivem* [online] 2011 [cit. 21. února 2011] Dostupný z WWW: <<http://www.novinky.cz/zahranicni/amerika/225653-matka-vzala-teenagerovi-playstation-ubil-ji-kladivem.html>>.
  9. *Závislost na počítačových hromadných online hrách* [online] 2008 [cit. 03. března 2011] Dostupný z WWW:< <http://psychologie.doktorka.cz/zavislost-na-pocitacovych-hromadnych-online-hrach/>>.
10. [cit. 25. února 2011] Dostupný z WWW:< <http://www.pegi.info/cs/index/id/112/>>.

## Ostatní zdroje

Kromě výše uvedených zdrojů byly při zpracování bakalářské práce využity následující materiály:

- *10 Deaths Caused by Video Games* [online] 2010 Dostupný z WWW: < <http://www.criminaljusticedegreesguide.com/features/10-deaths-caused-by-video-games.html>>.
- SHERIDAN, M. *Kendall Anderson, 16, killed mom with claw hammer for taking away his PlayStation: court* [online] 2011 Dostupný z WWW: <[http://articles.nydailynews.com/2011-02-17/news/28628735\\_1\\_claw-hammer-rashida-anderson-confession](http://articles.nydailynews.com/2011-02-17/news/28628735_1_claw-hammer-rashida-anderson-confession)>.