

Vysoká škola ekonomická v Praze

Fakulta podnikohospodářská

Studijní obor: Arts Management



Název bakalářské práce:

**Vzdělávací metody využitelné
v animaci kulturního dědictví na
příkladu videohry Kingdome Come:
Deliverence**

Autor bakalářské práce:

Ladislav Rudčenko

Vedoucí bakalářské práce:

PhDr. Irena Tyslová

..

P r o h l á š e n í

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma
*„Vzdělávací metody využitelné v animaci kulturního dědictví na
příkladu videohry Kingdome Come: Deliverence“*
vypracoval/a samostatně s využitím literatury a informací,
na něž odkazuji.

V Praze dne 13. května 2019

Podpis

Název bakalářské práce:

Vzdělávací metody využitelné v animaci kulturního dědictví na příkladu
videohry Kingdome Come: Deliverence

Abstrakt:

Cílem práce je přinést poznatky o využitelnosti videoher ve vzdělávání a animaci kulturního dědictví. V teoretické části práce se popisují animační metody použitelné v rámci animace kulturního dědictví a definuje se, co je to videohra a její metody vzdělávání. Praktická část práce je případová studie, která zkoumá případ videohry Kingdome Come: Deliverence a to z ohledu použitelnosti této hry v rámci vzdělávání a animaci kulturního dědictví. Případová studie rozebírá jednotlivé aspekty této videohry a konfrontuje je s poznatky z teoretické části práce. Výsledkem je posouzení, zdali je tato hra vhodná pro dané účely.

Klíčová slova:

Videohry, vzdělávání, animace

Title of the Bachelor's Thesis:

Educational methods usable in animation of cultural heritage on the example of the Kingdome Come: Deliverence video game

Abstract:

The aim of this work is to bring knowledge about the usability of video games in education and animation of cultural heritage. The theoretical part describes the education methods applicable in animation of cultural heritage and defines what the video game is and what are its educational methods. The practical part is a case study that examines the single case of the video game called Kingdome Come: Deliverence in terms of the usability of this game in education and animation of cultural heritage. This case study analyzes the various aspects of this video game and confronts them with the informations from the theoretical part of this thesis. The result is an assessment of whether this game is suitable for the purpose.

Key words:

Videogames, education, animation

Obsah

1	Úvod.....	6
2	Deskripce vzdělávacích metod využitelných v animaci kulturního dědictví	8
2.1	Definice animace	8
2.1.1	Animace ve frankofonních zemích	8
2.1.2	Italská animace	9
2.1.3	Německá a švýcarská animace	10
2.1.4	Animace v anglosaském prostředí.....	10
2.1.5	Česká a slovenská animace	11
2.2	Definice kulturního dědictví	12
2.3	Popis použitelných metod vzdělávání využitelných v animaci kulturního dědictví	12
3	Analýza vzdělávání ve videoherním průmyslu.....	14
3.1	Definice videohry	14
3.1.1	Druhové rozdělení videoher	16
3.2	Druhy videoher použitelných ve vzdělávání	17
3.3	Metody využívané ve vzdělávání ve videohrách	18
3.3.1	Behaviorální přístup	18
3.3.2	Instruktivní přístup	19
3.3.3	Konstruktivistický přístup	20
3.3.4	Problémy spojené s užitím videoher ve výuce.....	21
4	Případová studie – vzdělávání v rámci animace kulturního dědictví ve hře Kingdome Come: Deliverence	22
4.1	Úvod	22
4.2	Definice případové studie	22
4.3	Vymezení případové studie.....	23
4.4	Popis hry Kingdome Come: Deliverence	23
4.5	Popis a analýza vybraných prvků hry Kingdome Come: Deliverence	24
4.5.1	Estetická stránka hry	24
4.5.2	Dynamická stránka hry.....	30
4.6	Analýza metod vzdělávání použitých ve hře Kingdome Come: Deliverence	40
4.6.1	Animační metody obsažené ve videohře Kingdome Come: Deliverence....	40
4.6.2	Vzdělávací metody obsažené ve videohře Kingdome Come: Deliverence ...	41

5	Závěr	43
6	Použitá literatura.....	44

1 Úvod

Moderní technologie mění svět, jak jej známe. Je to zhruba padesát let, kdy počítače zabíraly celé místnosti a užívání jejich výhod bylo velmi náročné na znalosti, energii i finance. Počítače se využívaly jako výpočetní technika, jejich zaměření bylo úzce specializované. Touto pokročilou technikou disponovaly převážně firmy, armády. Osobní počítače se do domácnosti dostaly začátkem 90. let, ovšem jejich využití bylo stále velmi omezené, využívány byly převážně jako užitečná kancelářská pomůcka. V té době se však na počítačích objevily první hry, málo kdo však tušil, že z tohoto fenoménu se stane jedno z nejrychleji rostoucích odvětví kreativního průmyslu.

Posuneme-li čas o několik let vpřed, přibližně na přelom tisíciletí, počítač se vyskytuje skoro v každé domácnosti, je připojen k internetu a stává se touhou mladých lidí, kteří by rádi rodinný počítač využívali ke komunikaci se svými vrstevníky prostřednictvím prvního internetového komunikačního rozhraní, či hráli některou z nových her, ve kterých se mohli stát instalatérem, co chce zachránit svou milou, závodit v autech nebo zachránit svět před zkázou démonických stvoření.

Od té doby se herní průmysl vyvinul různými směry, zdokonalil se ve zprostředkování reality a tím zajímá stále více a více lidí. Dnes můžete ve hře prožít skoro vše, na co si vzpomenete. Od bojů druhé světové války, ovládání letadla linkového spoje nebo boj s draky, přes stavění měst, starání se o rodinu až po management nemocnice, vězení nebo fotbalového týmu. Vývojáři se snaží zpodobnit doslova vše, co kolem sebe vidí a s lepšími možnostmi počítačů jsou jejich možnosti již skoro neomezené. Hry již dokáží simulovat realitu velmi komplexně a věrně. A s nástupem virtuální reality je otázkou, kam až tento průmysl zajde.

Právě simulace reality se již ve vzdělávání využívá. Není výjimkou, že se počítače užívají k edukaci pilotů, či jako pomůcka taktického výcviku vojáků. Ovšem do tradičního vzdělávání se hry dostávají velmi pomalu. Stále převládá skepse vůči tomuto způsobu vzdělávání. Možnosti, které to však nabízí, je dobré prozkoumat. Žák by si mohl projít městem o kterém se učí, v době, do které je výklad zasazen.

Pro animaci kulturních památek jsou hry také příležitostí. Bylo by možné prožívat dobové události v lokaci, která by byla jinak nepřístupná kvůli obavám o její poškození. V tomto ohledu by mohla být přínosem hra z roku 2018 od českého studia Warhorse s názvem Kingdome Come: Deliverance. Tato hra je zasazena do počátku 15. století a snaží se o co nejvěrnější podobu tehdejšího způsobu života, stylu oblékání a podobu architektury. Právě tato hra mě přivedla k nápadu zkoumat, zdali je možné kulturu animovat prostřednictvím videohry a zdali je možné se jejím prostřednictvím vzdělat.

Všechny výše uvedené informace mě vedly k výběru tématu této práce. Rád bych se zaměřil na výzkum využitelnosti her ve vzdělávání se specifikací na animaci kulturního dědictví i animaci kultury. Prací bych rád zjistil, jestli a jak se hry využívají ve vzdělávání, jaké metody jsou v této oblasti využívány. V teoretické části rozepíšu metody, které videohry ke vzdělávání využívají, jejich přínos a úskalí. V praktické části

rozeberu mnou vybranou hru a porovnáám, jestli se aspekty hry dají považovat za vzdělávací metody, které jsem zjistil v teoretické části. Cílem práce je přinést informace o tom, zdali hra, která byla vytvořena za účelem pobavení, může člověka obohatit o informace a může být využita ve vzdělání.

2 Deskripce vzdělávacích metod využitelných v animaci kulturního dědictví

V této kapitole nejprve definuji, co je to animace jako pojem a do jakých oblastí ji lze zařadit, poté popíši, jak je chápáno kulturní dědictví a na základně těchto informací popíši použitelné vzdělávací metody, které jsou využitelné v animaci kulturního dědictví.

2.1 Definice animace

Slovo animace má původ v latinském výrazu „anima“, který znamená duše. Animovat lze tedy přeložit jako oduševňovat, neboli dávat duši a animace jako oživení nebo naplnění duchem, či životem. (Dudová, Kaplánek, & Macků, 2011). Tento pojem je převážně spojován se vzděláváním a je jedním ze tří pohledů na vzdělávání, které jsou edukace, formace a animace. Animace kultury nebo animace kulturního dědictví je jednou z metod vzdělávání a osvěty, která se od těchto vzdělávacích metod do značné míry odlišuje. (Kaplánek, 2013)

Animaci lze chápat jako činnost, která prohlubuje komunikaci a participaci na kulturním a společenském dění. Původní a nejrozšířenější pojetí animace je sociálně-kulturní animace. Tento pojem vychází z francouzského výrazu sociální kultura (la socio-culture), který označuje společenské a kulturní struktury podporované státem. Dalším pojetím animace je pedagogická aplikace animace, která lze sledovat v dílech Horsta W. Opaschovského a Maria Polla. Tito autoři píší o animaci volnočasové kultury a kulturní animaci. (Dudová, Kaplánek, & Macků, 2011)

Pro správné pochopení jednotlivých animačních přístupů je zohlednit jejich historický vývoj v daných oblastech.

2.1.1 Animace ve frankofonních zemích

Francie byla země, kde se animace objevuje poprvé, a to na přelomu 19. a 20. století v rámci necírkevních dobročinných organizací. Jednalo se o levicově zaměřené aktivity kulturního a osvětového, které měli později, zejména po druhé světové válce, vytvářet jednotící ideologie Francie a v Belgii v 1. polovině 20. století také různá reformní hnutí v rámci katolické církve. (Dudová, Kaplánek, & Macků, 2011)

Vývoj animace v této oblasti můžeme rozlišit na čtyři etapy – počátek, vytvoření systému, profesionalizaci a ekonomizaci.

První etapa nastala po druhé světové válce a trvala do začátku 70. let. V této době byla chápána animace ideologicky. Cílem bylo zvýšit počet osvěčených občanů, odblokování sociální komunikace a rozšíření politického povědomí široké veřejnosti. V druhé etapě se z animace stal systém. Pozornost se přesunula z ideologických cílů na reálné funkce animace. Jednalo se o funkce adaptační, integrační, sociálně regulační a také o pomoc rozvoji kultury a kritického myšlení. Třetí etapa počala vývojem animátorů jako jiných

profesí. Pozornost se zaměřila na měřitelný výsledek. Původní záměr sjednocování lidí a mezilidských vztahů jako by ustoupil do pozadí. Současnost můžeme považovat za čtvrtou fázi pro kterou je charakteristické ekonomické myšlení. Regulačním prvkem sociální politiky přestala být státní ideologie a na její místo nastoupila ekonomická rozvaha. (Dudová, Kaplánek, & Macků, 2011)

Základním konceptem francouzské animace je sociálně-kulturní animace. Ve Francii je také znám pojem kulturní animace, který označuje aktivity zaměřené na rozšíření uměleckých děl pro širokou veřejnost a na podporu zájmových činností. Dále se lze setkat s pojmem sociálně-výchovná animace, která je přímým následovníkem osvětového hnutí. (Dudová, Kaplánek, & Macků, 2011)

2.1.2 Italská animace

Na rozdíl od francouzské animace je ta italská od počátku propojena se školstvím a s výchovou. Od roku 1968 se její těžiště přesunuje ze škol do sociální oblasti, animace tak začala sledovat spíše politické a sociální cíle. V tomto období se začaly rozvíjet různé směry animace. Nejstarším druhem italské animace je animace divadelní, jejíž cílem byl rozvoj expresivního projevu a fantazie prostřednictvím akce a hry. Tento cíl se časem změnil na ovlivňování každodenního společenského života. Druhým směrem byla sociálně-kulturní animace, jejímž cílem bylo rozšíření participace občanů na životě společnosti a ovlivňování společenské reality v místech, kde se animace realizuje. Třetím směrem je kulturní animace, která se rozšířila zejména v církevním prostředí. Ta vychází ze sociálně-kulturní animace, zároveň se však vůči ní vymezuje. Jejím propagátorem je Mario Pollo, který tvrdí, že kulturní animace je způsob života a postoj vedený láskou k životu. Pojem láska k životu představuje víru v možnost rozvoje každého jedince i společnosti jako celku. Principem je, aby člověk věděl odkud vychází a kam směřuje. Takto chápaná animace je postavena na antropologických principech, které jsou následující. Podstata lidství je zahalena tajemstvím, člověk je bytost historická, toužící objevit smysl života, člověk se vyjadřuje pomocí symbolů, člověk je bytost svobodná a současně omezená a každý jedinec může konat dobro a k tomu potřebuje osvobození. (Dudová, Kaplánek, & Macků, 2011)

V knize *Mnohotvarý fenomén animace se lze dočíst následující: „V současnosti vznikají v Itálii profesní animace animátorů, v některých regionech byla animace zasazena do seznamu sociálních služeb. Lze konstatovat, že animace je široce rozšířený styl práce ve školském prostředí, sportovních klubech, farnostech a sociálních službách i komerční sféře.“* (Dudová, Kaplánek, & Macků, 2011)

Kulturní animace se v praxi realizuje rozvíjením čtyř výchovných principů. Prvním principem je zralé přijetí světa mládeže, který klade osobnostní nároky na vychovatele, mezi které patří nejen odborná způsobilost, ale také citová vyrovnanost, schopnost hledat odpověď na hraniční otázky života a zejména pochopení vlastní role v procesu enkulturace. Dalším principem je utváření výchovného vztahu mezi vychovatelem a skupinou. Jedná se o vztahovou a komunikační kompetenci, včetně víry v dobré jádro každého jedince. Třetím principem je rozvoj skupiny jako výchovného prostředí. Ten předpokládá, že animátor poskytne účastníkům prostor k tomu, aby mohly probíhat

interakce ve skupině a on sám bude aktivně zasahovat do procesu vývoje. Posledním principem je empiricko-kritický model plánování. Jedná se o aplikaci principů strategického plánování na výchovný proces. Plánování musí vycházet ze skutečné, empiricky popsané situace cílové skupiny. (Dudová, Kaplánek, & Macků, 2011)

2.1.3 Německá a švýcarská animace

Hlavním představitelem animace v Německu je Horst W. Opaschowský. Ten se na počátku 70. let pokusil převést principy sociálně-kulturní animace do pedagogiky volného času a zařadil tak komunikativní animaci mezi její základní metody a současně vytvořil nový pojem animace volnočasové kultury. Diskuze o animaci v Německu probíhala především v 80. letech. Opaschowský definoval animaci jako nedirektivní motivaci, podněcování a podporu, která umožňuje aktivitu, uvolňuje kreativitu a podporuje vytvoření skupiny a usnadňuje účast na kulturním životě. Mezi její základní principy patří dobrovolnost, dostupnost, možnost výběru a otevřenost. Tyto principy považoval Opaschowský za principy animace, později jsou chápány jako principy pedagogiky volného času. (Dudová, Kaplánek, & Macků, 2011)

Švýcarská animace byla formována na konferenci organizace KOSSA (jednota švýcarských vzdělavatelů v sociálně-kulturní animaci) a vytvořila následující základní charakteristiky animace. (Dudová, Kaplánek, & Macků, 2011)

Animace je sociální aktivita ovlivňující vývoj společnosti; obsahuje činnosti které působí na postoje a komunikaci jedinců. Animace se zaměřuje na různé skupiny lidí, kterým pomáhá, aby realizovaly společné projekty a participovaly na rozhodnutích, který se jich týkají. Animace povzbuzuje účastníky, aby sami jednali a rozhodovali. Vlastní animace se rozvíjí teprve v rámci činnosti skupin, které se pomocí animace strukturují a aktivizují za účelem dosažení společenských změn. Animace odpovídá na sociální deficity a vychází z aktivizačních koncepcí sociální pedagogiky podněcující k participaci. Účast na programech animace je dobrovolná a realizuje se na bázi demokratických struktur. (Dudová, Kaplánek, & Macků, 2011)

2.1.4 Animace v anglosaském prostředí

V anglické jazykové oblasti je animace převážně pojímána jako stimul mentálního, psychického, emocionálního a duchovního života, který umožňuje rozšíření zkušeností, má umožňovat seberealizaci a sebevyjádření a má napomáhat k uvědomování si vlastní sociální příslušnosti. Někteří animátoři se snaží o vytvoření vhodného prostředí pro vznik interpersonálních vztahů, a tím pomoci k osobnímu rozvoji členů skupiny. Toto pojetí animace má blízko k anglickému pojetí neformální edukace, která označuje práci s mládeží, komunitní práce, a také oblast sebevzdělávání. Vyznačuje se především mobilní prací s mládeží, prací s mládeží v klubech a projektovou prací. V současnosti je především zaměřené na uvědomění si a rozvoj potlačovaných skrytých potenciálů osob, malých skupin a komunit. Dalším pojetí anglosaské animace je popsáno v knize s názvem „Working with experience“. Funkce animátorů je v tomto pojetí chápána jako hraní si s učícím v situacích, kde učení napomáhá pracovat s vlastní zkušeností. (Dudová, Kaplánek, & Macků, 2011)

Kulturní animace v anglosaském prostředí se opírá o užší výklad pojmu kultura. Označuje způsob práce založený na dialogických formách uměleckého vyjadřování. Umělecké dílo vzniklé společným úsilím komunity se považuje za potenciální katalyzátor společenských změn. Animátor je tedy komunitní umělec, který se snaží o pozitivní ovlivnění dynamiky skupiny, přitom se snaží spolu s členy o vytvoření vlastní kultury. (Dudová, Kaplánek, & Macků, 2011)

2.1.5 Česká a slovenská animace

Pojem animace se v sociálním a pedagogickém kontextu na území České a Slovenské republiky rozšířil až po roce 1989. Většina českých pedagogů chápe animace spíše ve smyslu sociálně-kulturním, ovšem pod vlivem Opaschowského jen jako jednu z metod pedagogiky volného času. Poprvé se pojem objevuje v knize „Základy pedagogiky volného času“ od Mojmíra Vážanského, který popisuje animaci jako postup aktivizace zaměřený na volnočasové nabídky. Definuje ji jako metodu povzbuzování, stimulace a podpory, která se opírá o konzultaci. Dalším autorem, který pojímá animaci jako pedagogiku volného času je M. Žumarová a to v knize „Pedagogická encyklopedie“. Uvádí zde, že se animace v posledních letech používá pro aktivizaci dětí, mládeže i dospělých. Za principy animace považuje možnost volby, dobrovolnost, hledání vlastní cesty k uspokojování potřeb ve volném čase. (Dudová, Kaplánek, & Macků, 2011)

Břetislav Hofbauer zpřístupňuje českým a slovenským čtenářům základní myšlenky významných francouzských autorů. Nepřejímá však pouze sociálně-kulturní koncepci animace, ale rozvíjí ji tím, že jí zasazuje do svého systémového chápání pedagogiky volného času. Promítá animační přístup do vývoje člověka od dětství až do dospělosti a zohledňuje přitom všechny články systému, který se na rozvoji jedince podílí. Jako první český autor pochopil, že animace není jen výchovný prostředek, ale postoj k člověku, k životu a ke společnosti. Chápe animaci jako přístup umožňující participaci. (Kaplánek, 2013)

Od linie sociálně-kulturní animace a animace volnočasové kultury se odlišuje trojice autorů Průcha, Walterová, Mareš, kteří ve svém „Pedagogickém slovníku“ definují animaci následovně: *„Animace (...) je založena hlavně na nedirektivních metodách povzbuzování mladých lidí k hledání vlastní cesty a schopnosti realizovat svoji svobodu a autonomii, přičemž se jim zároveň předkládá velké množství přiměřených, zajímavě strukturovaných pozitivních možností seberealizace.“* (Průcha, Walterová, & Mareš, 1995)

Jedná se o pojetí ovlivněné italskou kulturní animací. (Dudová, Kaplánek, & Macků, 2011)

Dalším pramenem českých pedagogů je „Anglicko-český pedagogický slovník“, kde je animace předložena jako metoda oživení mladých lidí. Tato metoda předkládá možnost seberealizačních aktivit s prvky dobrodružství, aktivní účasti na kulturní a společensky prospěšné činnosti a klade důraz na možnost volby a postupného přebírání zodpovědnosti. (Dudová, Kaplánek, & Macků, 2011)

Další autor věnující se animaci je Michal Kaplánek. Ten si všiml různosti modelů animace a navrhl použití kritéria cílového zaměření. To říká, že pokud chceme rozvíjet participaci, použijeme sociálně-kulturní model, pokud nám jde o předání hodnot, využijeme model kulturní animace. (Dudová, Kaplánek, & Macků, 2011)

Muzejní a galerijní animace je další oblastní animace, která se rozvíjí v české a slovenské republice. Ta představuje inovativní formu pedagogické práce muzeí, galerií a obecně míst, kde se prolíná neformální, formální a informální výchova. Je chápána jako soubor technik, které zainteresují účastníka na obsahu prostřednictvím vlastní aktivity a zážitku. (Dudová, Kaplánek, & Macků, 2011)

Pojem animátor a animace se objevuje i v oblasti cestovního ruchu a rekreace. V České a Slovenské republice můžeme sledovat dva druhy zaměření této animace, a to sociálně pedagogické a komerční. Sociálně-pedagogické se promítá především do přípravy na výkon profese animátora volného času nebo profese obdobné. Profese spočívá v podněcování a oživování osobního rozvoje účastníku volnočasových aktivit. Animace je chápána jako nedirektivní pedagogická činnost a rozlišují se dva druhy, a to přímá a nepřímá. V přímé animaci je podstatným činitelem animátor, který jedná osobně. V nepřímé animaci jsou využívány plakáty, ukázky z představení a dalších médií. Komerční animaci lze v tomto případě chápat jako bonus pro zákazníka neboli systém aktivit, které zvyšují kvalitu a atraktivitu programu. (Dudová, Kaplánek, & Macků, 2011)

2.2 Definice kulturního dědictví

V knize Lokální a regionální kultura v České republice se lze dočíst následující definici kulturního dědictví: „Kulturní dědictví je souhrn hmotných a nehmotných hodnot, děl a kulturních vztahů, které vznikly v minulosti, ale svým vznikem a významem přispívají k vytváření soudobých kulturních a společenských hodnot.“ (Patočka & Heřmanová, 2008)

2.3 Popis použitelných metod vzdělávání využitelných v animaci kulturního dědictví

V předešlých kapitolách je definován pojem animace a pojem kulturního dědictví. V této kapitole definuji vzdělávací metody, které jsou založeny na výše uvedených principech, a které předpokládám budou využitelné v prostředí videoherního průmyslu.

Podle Opaschowského je animační metoda vzdělávání založená na několika principech a to dostupnosti, přitažlivosti, nenucenosti, možnosti výběru, otevřenosti, možnosti svobodného rozhodnutí a možnosti být iniciativní. Tyto principy se dají použít jako metody tvorby animačních projektů.

- Dostupnost je brána jak místně, tak sociálně. Je potřeba, aby jedinec, který má být vzdělán byl místně dosažen a osobně zasažen. S tím se také pojí potřeba nízkých organizačních bariér.
- Přitažlivost je chápána jako potřeba atraktivity daného prostředku.
- Nenucenost označuje atmosféru bez nátlaku na konkurenceschopnost, nutnost úspěchu a absence napomínání.
- Možností výběru je naplněna tehdy, kdy si vzdělávaný může vybrat mezi minimálně dvěma obdobně atraktivními nabídkami.
- Otevřenost nabízí možnost se v průběhu edukace rozhodnout, že změní svůj program.
- Možnost svobodného rozhodnutí lze chápat jako možnost účastníka sledovat vlastní zájmy a rozhodovat se na základě svého vlastního úsudku.
- Možnost být iniciativní vede k rozvoji zkušeností vzdělávaného s vlastní aktivitou, což rozvíjí jeho kreativitu a zároveň posiluje jeho schopnost participace. (Kaplánek, 2013)

3 Analýza vzdělávání ve videoherním průmyslu

3.1 Definice videohry

Videohry jsou nazývány různými způsoby, a to počítačové hry, elektronické hry i digitální zábava. Tyto termíny však nelze považovat za úplná synonyma. Za počítačové hry jsou někdy považovány hry, které se dají hrát čistě na osobních počítačích. Mezi elektronické hry se někdy řadí i hračky. Oproti tomu někdy jsou za videohry označovány pouze hry, které se dají hrát přes konzole XBOX nebo Playstation, kde jsou tyto nástroje připojeny k televizi. V této práci jsou videohry brány z toho nejobecnějšího hlediska a označují tedy všechny hry, které se užívají přes elektronické rozhraní počítačů, konzolí a dalších podobných technologií. (Tavinor, 2008)

Definici videohry popisuje ve svém textu „Definition of Videogames“ novozélandský autor Grant Tavinor. Uvádí tři přístupy, se kterými je možné na videohry nahlížet. Jedná se o přístup naratologický, ludologický a popisem hry jako interaktivní fikce.

Naratologický přístup označuje videohry jako interaktivní vyprávění a příběhy. Takto se dají videohry zařadit mezi široké spektrum, které se snaží o vyprávění různými způsoby, tedy mezi film a literaturu. Narativ však není hlavní podmínkou videohry, dokonce se ve hře nemusí vůbec vyskytovat. (Tavinor, 2008)

Hra může být taky postavená na samotném hraní hry. Tomuto přístupu se říká ludologický. Takto postavené hry nemusí obsahovat narativ ani nějaký konkrétní cíl, ke kterému hráč musí během hraní dospět. Hráč si tak čistě užívá fiktivní činnost. (Tavinor, 2008)

Pojetím her jako interaktivní fikce se označují hry, které obvykle obsahují zlomové body v příběhu ovlivňující další vývoj děje. V tomto pojetí může nastat změna pojmu interaktivní fikce s žánrem beletrie. Tato definice nebere v potaz, že ve své podstatě každá videohra je specifickou modifikací žánru interaktivní beletrie. Dále je potřeba si uvědomit, že videohra může být fikcí, ovšem nemusí být spojena s naratologickým přístupem. Zároveň videohra může obsahovat vyprávění, které nemusí být fikcí. Jsou známé příklady her, které jsou postaveny na historických událostech, jejich narativ tedy není fikcí. Není jasné, zdali je možné mít hru postavenou na reálných událostech, aby byla zároveň interaktivní, protože interakce vyžaduje možnost hráče do jisté míry ovlivňovat děj ve hře. (Tavinor, 2008)

Výše uvedené přístupy se stěží aplikují na všechny videohry, které existují, a zároveň nedokáží definovat jen videohru. Tavinor ve svém textu „Definition of Videogames“ uvádí podle sebe nejobecnější definici videohry:

„Objekt je videohrou, pokud je artefaktem, který se využívá prostřednictvím digitálně vizuálního média, primárně za účelem pobavení, a to prostřednictvím zapojení jednoho nebo obou způsobů zaujetí: hraní svázaného pravidly, nebo interaktivní fikcí.“ (Tavinor, 2008)

Tato definice má zároveň dvě podmínky. Do používání videoher musí být zapojen počítač a vizuální prostředí displeje. Tato podmínka musí být přítomná, i když je těžké si představit videohru, která by počítač nevyužívala, hlavně proto, že jsou videohry, které kopírují hry, které se dají hrát v reálném prostředí, a to například sudoku, šachy a jiné. (Tavinor, 2008)

Druhá podmínka je podmínka, že se artefakt používá za účelem pobavení. Ta je zde, aby odlišila hry od podobných artefaktů jako vojenské a komerční letecké simulátory, virtuální muzea a aplikace, které využívají fiktivních postav. Tyto artefakty vytváří fiktivní prostředí a dají se považovat z určitého směru za hru, ale jejich prvotní účel je čistě edukativní a na trhu se jako hra nevyskytují. (Tavinor, 2008)

Dalšími autory, kteří se zabývají definicí videoher jsou Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith a Susana Pajares Tosca v publikaci *Understanding Video Games: Essential Introduction*. Tito autoři nejen, že definují videohru jako pojem, zároveň rozdělili videohry do žánru na základě charakteristik, které se ve videohrách dají najít. (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2016)

Tito autoři uvádějí několik formálních definic, přičemž tvrdí, že žádná z těchto definic není dostatečně specifická. Jedna z nich je od Crawforda, který říká, že každá videohra obsahuje čtyři aspekty a to reprezentaci, interakci, konflikt a bezpečnost. (Crawford, 1984)

Pod pojmem reprezentace si představuje to, že videohra pojednává o něčem jiném neboli subjektivně reprezentuje část reality. Interakce je podle něj klíčová pro videohry. Hráč musí mít možnost ovlivnit svět ve hře a získat smysluplnou reakci na jeho akce, tak aby činnost zaujmula. Konfliktem je myšleno, že každá videohra má nějaký cíl, ke kterému je potřeba se dostat přes překážky ať už elektronické, či lidské. Konflikt může být přímý či nepřímý, násilný nebo nenásilný, ale v každé hře je vždy přítomný. Bezpečnost referuje fakt, že konflikt ve hře nemá stejné následky jako obdobný konflikt v realitě. (Crawford, 1984)

Dle autorů Egenfeldt-Nielsena, Heide Smitha a Pajares Tosca má tato definice největší trhliny v aspektu reprezentace. Tvrdí, že hra nemusí reprezentovat žádný aspekt reality. (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2016)

Další definici uvádí z textu *Rules of Play* od Salen a Zimmermana: „*Videohra je systémem, kde se hráč zabývá umělým konfliktem, definovaným pravidly, který ústí do měřitelného výsledku.*“ (Salen & Zimmerman, 2004) Tato definice je stručná a elegantní, ale nedá se vztáhnout pouze na videohry. Za umělý konflikt můžou být označené kupříkladu zkoušky ve škole. I zde je aktér, v tomto případě student, zavlčen do umělého konfliktu, kterým může být předechnání ostatních studentů, přesvědčení skeptického učitele, či překonání výzvy dané situace a výsledek je měřitelný, a to v podobě známky. Konflikt je umělým, protože zkouška probíhá na základě pravidel, které se ve skutečnosti nevztahují na okolní svět. (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2016)

Jako poslední formální definici uvádí od Jesper Juula: „*Videohra je pravidly řízený formální systém s variabilním a měřitelným výsledkem, kde k rozdílným výsledkům jsou přiřazeny rozdílné hodnoty. Hráč vynakládá snahu o ovlivnění výsledku, cítí se s výsledkem svázán a konsekvence této aktivity jsou volitelné a smluvní.*“ (Juul, 2003) Tato definice je zajímavá zahrnutím hráče do rovnice. Podle Juula je videohra vázána na postoji hráče k ní. (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2016)

Sami autoři poznamenávají, že jednotlivé formální definice mají jisté překryvy. Všechny definice tvrdí, že videohry jsou systémem pravidel. Dalším prvkem potřebným k rozlišení videoher od ostatních aktivit, je, že činy, které jsou ve videohře prováděny musí být ohodnoceny tím, že hráč za ně dostává body. Tyto prvky však nestačí pro odlišení videoher od ostatních artefaktů a činností, a proto uvádí dvě definice pragmatické. (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2016)

První uvádí definici od herního vývojáře Sid Meiera „*Hra je sérií zajímavých rozhodnutí*“. Tato definice se hodí pro celou řadou videoher, které mají strategické prvky, ovšem pro ostatní je zcela nepoužitelná. Existují hry, například Super Mario, kde samotné rozhodnutí, tedy kdy vyskočit a kam, je nezajímavé. Výsledek této hry závisí na dovednostech, ne na schopnosti předvídat, co se bude ve hře dít dál. (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2016)

Jako druhou pragmatickou definici uvádí od Robina Hunicke, Marc LeBlanca a Roberta Zubecka. Ti rozdělili videohry na tři oddělené dimenze: mechaniku, dynamiku a estetiku. Mechanika jsou pravidla a základní kód hry. Není to to, co je ve hře vidět, či slyšet. Jedná se množství informací, které tvoří svět hry. Například série algoritmů, které určují vzorec chování počítačem ovládaných charakterů. Dynamika je způsob, jakým je hra hrána, na základě mechaniky. Jsou to události, které se stanou, nebo se mohou stát, během hraní videohry. Estetika pokrývá emotivní reakce, které jsou ve hráči vyvolány. Autoři definice určili osm elementů, které nás na videohrách lákají. Je to vcítění, fantazie, příběh, výzva, společenství, objevování, vyjádření se, podvolení se. Videohry zpravidla nabízejí několik z těchto elementů, zřídka však všechny. (Hunicke, Leblanc, & Zubek, 2004)

3.1.1 Druhové rozdělení videoher

Druhů videoher je velké množství a videohry se můžou lišit v mnoha směrech, jak je patrné ze snahy o jejich definování. Proto je důležité rozdělit hry do jednotlivých žánrů. Některé žánry pak můžou být pro vzdělávání vhodnější nežli jiné. Mnohé snahy o rozdělení videoher na jednotlivé druhy se zaměřují na jejich reprezentativní stránku, tedy na to, co hráč vidí na obrazovce. Podle autora knihy „Medium of the Video Game“ Marka J. P. Wolfa je však důležitější zaměřit se na cíle, které hra stanovuje. Ten vymezil 43 žánrů videoher, způsob tohoto rozdělení je však nejistý. Také rozdělení videoher na žánry v různých populárních magazínech a stránkách není nijak standardizováno. Egenfeldt-Nielsen, Heide Smith a Pajares Tosca poukazují, že tento problém vzniká proto, že není žádný systém na to, jak hry dělit. Zároveň nabízejí svůj systém, který je postavený na otázce „Co musí hráč udělat, aby ve hře uspěl?“ a na základě této otázky

rozdělují hry na 4 základní žánry. Akční hry, dobrodružné hry, strategické hry a procesně orientované hry. (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2016)

Akční hry jsou považovány za archetyp videoher. Často obsahují zápasení nebo nějaký druh fyzického dramatu. Tento žánr spojuje nutnost hráče ovládnout motoriku pohybu a správnou koordinaci ruky a oka. Typickým představitelem těchto her je Prince of Persia nebo Pac-Man. (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2016)

Pro úspěch v dobrodružných hrách je potřeba přemýšlení o problému a vytrvalost. Hráč musí ovládat logické myšlení a dedukci. Tyto dovednosti jsou potřeba k luštění hádanek, které posouvají příběh dál. Tyto hry často postrádají jakékoliv akční scény nebo souboje. Autoři tohoto rozdělení do žánru dobrodružných her řadí i hry na hrdiny pro jednoho hráče, ačkoliv uznávají, že mají mnoho společného se strategickými hrami. (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2016)

Ve strategických hrách hráč obvykle zaujímá roli generála, který je nad bitevním polem. Strategické hry se dělí na dva základní druhy. Hry v reálném čase a hry na kola. Hry v reálném čase nelze pozastavit a jsou tak podobné hrám akčním. Hráčův úspěch v nich závisí na rychlých reakcích a zkušené manipulaci s myší a klávesnicí. K výhře je potřeba vybalancovat řadu vzájemně propojených proměnných a zároveň dávat pozor na rozhodnutí učiněné ostatními hráči. I přes faktor akce a rychlosti záleží na pochopení priorit, které se promítnout časem, spíše než na rychlosti. Druhým druhem jsou hry na kola. V těch má hráč velké množství času na rozmyšlení dalšího tahu, protože se hra po každé jeho akci zastaví. Tyto hry jsou více podobné hrám deskovým. (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2016)

Procesně orientované hry se od ostatních velmi liší, a to absencí jasného cíle. Místo aby byl cíl jasně definován, dávají hráči systém, se kterým si může hrát. Tyto hry postrádají jasně definovaná kritéria úspěchu, spíše hráče pobízejí k jistému stylu hraní. Jsou dva přístupy, které se používají v procesně orientovaných hrách. Prvním přístupem je, že se dá hráči možnost prozkoumávat rozlehlý a neustále se měnící svět. Druhý přístup staví hráče do pozice, kde ovládá množství základních proměnných jako výše zdanění nebo prvky, které mění ekosystém. Do této kategorie se řadí i simulační hry, které se snaží, o co nejvěrnější napodobení reálného zážitku, například ovládání letadla. Konflikt v těchto hrách často chybí, překážka, kterou je potřeba překonat, je samotné ovládání hry. (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2016)

3.2 Druhy videoher použitelných ve vzdělávání

Videohry, které mají cíl jiný než jen pobavení, se nazývají vážnými, nebo také seriózními hrami (z anglického Serious games). Tyto videohry se snaží ukázat, že nemusí být jen prostými střilečkami pro určenými pro zábavu. Mezi seriózní hry se řadí videohry politické, zdravotní, reklamní, vzdělávací a další. Právě vzdělávací hry v této práci popíši na následujících stránkách. (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2016)

První způsob využití videoher ve vzdělávání se nazývá anglickým výrazem edutainment, který tvoří spojení slov education (vzdělání) a entertainment (zábava). Tyto videohry se zaměřují na naučení hráče určitých specifických dovedností jako je algebra, hláskování, řešení problémů a další základní dovednosti. Mnoho takovýchto her napodobuje komerční hry s cílem učinit je více lákavými. Často je ale jejich grafika a hratelnost zastaralá, mají silnou edukativní stránku, hráče však nedokáží dostatečně zaujmout. Tyto videohry často slouží pouze jako odměna za učení se. (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2016)

Druhá možnost je využívat běžné komerční hry, které byly stvořeny pro zábavu, ve výuce. Ty se výjimečně zaměřují čistě na učení konkrétní látky nebo dovednosti. Příkladem takové hry je SimCity, kde hráč řídí malé město, které rozvine od základu po pulsující metropoli. Aby tak hráč učinil, musí pochopit mnoho základních principů městského plánování, jako územní plán, kanalizaci, cenu pozemků, míru znečištění, kriminalitu a nezaměstnanost. Vzdělávací účel komerčních videoher je často nepřímý, což může vést k narušení učícího procesu. Jejich síla je však motivační efekt, který je dobře dokumentován jejich úspěchem na trhu se zábavou. Když jsou takovéto hry správně použity, mohou být nepřekonatelnou zkušeností. (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2016)

Třetí kategorie jsou videohry, které vznikly na základě výzkumu. Tyto hry, na rozdíl od těch z kategorie edutainment, často přináší nové postupy a přináší silné důkazy pro výsledky vzdělávání. Často však nemají dostatek prostředků, aby mohli na trhu soupeřit s hrami komerčními. Těchto her je velmi málo, ale ukazují, jak dobře jde spojit síla komerčních her se vzděláním bez limitu, které mají hry kategorie edutainment.

Přestože je více druhů videoher, které se dají pro vzdělání použít, edutainment hry dominují v tomto odvětví. (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2016)

3.3 Metody využívané ve vzdělávání ve videohrách

V knize Understanding Video Games, the Essential Introduction (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2016) se velmi rozsáhle rozebírá, jakým způsobem lze nahlížet na vzdělání videohrami. V následujících kapitolách jsou tyto přístupy stručně popsány.

3.3.1 Behaviorální přístup

Prvním přístupem, který je možný ve vzdělání videohrami použít je přístup behaviorální, který je reprezentován hrami kategorie edutainment. Tyto hry používají následující metody vzdělávání:

- Videohry jsou založeny na vnější motivaci, tedy příslibu odměny. Vnější motivace není spojená se hrou, ale skládá se z libovolné odměny, například získání bodů za dokončení úrovně.
- Videohry jsou opakující se cvičení a praxe, podbízí hráče k zapamatování si odpovědi více než k pochopení, proč je tato odpověď správná.

- Videohry mají velmi jednoduchý způsob hraní, řadí se do zpravidla to akčního nebo do jednoduchého dobrodružného žánru. Takto jednoduchý styl může být funkční u mladých hráčů, u zkušenějších hráčů však postrádají efekt.
- Videohry nevyžadují přítomnost učitele. Předpokládají, že se hráč skrz hru sám naučí danou dovednost nebo znalost. (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2016)

Problém těchto her je, že zábavná a vzdělávací část je od sebe kompletně oddělena. To může stěží nabídnout nějakou užitečnou vzdělávací zkušenost. Tyto hry nejsou příliš dobře přijímány učiteli ani žáky. Skoro žádná z edutainment her není založena na výzkumu, který by ověřil, že se hráč něčemu naučí. (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2016)

3.3.2 Instruktivní přístup

Druhým přístupem je přístup instruktivní. Tento přístup je ovlivněným nástupem kognitivismu. Popisuje způsob, jakým může hráč těžit z hraní videoher. Hlavní vzdělávací prostředek instruktivního způsobu pochází ze zákona o cvičení a efektu, vyvinutého v rámci behaviorálního rámce. Zákon o cvičení říká, že opakování je klíčové pro naučení se něčeho, což je určitě pravda u učení se základních dovedností jako čtení, psaní. Zákon efektu tvrdí, že se může posílit odezva poskytnutím nějaké odměny. Tento princip zároveň poukazuje, že se může vyskytnout několik potenciálních překážek jako udržení pozornosti, rychlost, s jakou se daná věc učí, uživatelské rozhraní a motivace. Tento přístup tvrdí že, aby byla videohra efektivní, musí být edukativní a hrací složka videohry propojená. Definuje se v něm několik faktorů, které jsou klíčové pro dosažení vnitřní motivace při hraní videoher kategorie edutainment. Tyto faktory jsou:

- Fantazie – videohra může zvýšit vnitřní motivaci tím, že použije fantazii. Všechny videohry určené pro zábavu vystavují fantazii, kterou hráč může objevovat. Výukové hry by měli činit to samé. Fantazie může být vnitřní nebo vnější. Vnější fantazii se dosáhne jednodušeji, kupříkladu tím, že ve videohře, kde se musí doplnit chybějící písmena, se tak musí činit, aby hráč zachránil princeznu. Vnitřní fantazie je více motivující, musí být však úzce spojená s hraním samotným, což je skoro nemožné učinit u abstraktní videohry.
- Kontrola – Hráč má pocit, že má kontrolu nad dějem ve videohře. Všechny komerční hry mají do jisté míry tento aspekt.
- Výzva – aktivita, která je ve hře činěna, by měla být přiměřeně náročná tak, aby hráče donutila jít na hranici svých možností. Toto činí většina komerčních her velmi dobře. Výukové hry jsou často příliš jednoduché nebo naopak moc složité.
- Zvědavost – informace ve videohře by měli být komplexní a neznáme, aby vzbudili v hráči touhu objevovat a organizovat si vědomosti. Videohra by měla nabízet více věcí, ať už v rámci samotného zkoumání světa, událostí nebo vztahu mezi proměnnými. Komerční hry jsou v tomto aspektu daleko před hrami vzdělávacími. Vzdělávací hry často dělají tu chybu, že předkládají informace již předzpracované. (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2016)

Všechny tyto zásady pomáhají při samotném vytváření vzdělávacích her, ale nesoustředí se na sociální dynamiku kolem her a na samotné učení se. (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2016)

3.3.3 Konstruktivistický přístup

Třetím a nejmodernějším přístupem je přístup konstruktivistický. Ten je kritický ke dvou předešlým přístupům, především akcentují jiné elementy jako hráčovu svobodnou možnost objevovat herní svět a proces vytváření si vědomostí smysluplnou a osobní cestou. Zaměřují se hlavně na samotný proces získávání vědomostí prostřednictvím interakcí s videohrou. Tento princip se především soustředí na videohry, které nejsou pevně vymezené, na hry, které si studenti vytvářejí sami a na takzvané mikrosvět hry. Mikrosvět hra je simulační systém, cokoliv od malého vesmíru se zákony fyziky po město, kde se dá ovládat základní městské plánování. Aspekty v těchto hrách jsou zjednodušené a postavené tak, aby hráč mohl pracovat s konkrétními objekty. Interakcí s danou videohrou se hráč učí o vlastnostech těchto objektů, jejich propojení a funkčnost. Z konstruktivistického hlediska je toto optimální cesta, jak se učit. V behaviorálním přístupu jde pouze o předání informací z videohry hráčovi, konstruktivistický přístup tvrdí, že to k samotnému učení nestačí a hráč se musí aktivně zapojit do videohry a vytvořit si vlastní vědomosti používáním artefaktů, které jsou ve hře. Moderní využití videoher v edukaci nahlíží na videohry jako na nástroj, kterým se dá vytvořit užitečná zkušenost. Videohry tak mohou složit k rozvíjení diskuze, k reflexi skutečností, či k analýze. Zážitek z videohry je tvořen kulturou ve třídě a studentovou identitou. Z tohoto pohledu není tak důležitý samotný obsah hry, ale spíše to, že videohra může iniciovat novou touhu po objevování vědomostí. Konstruktivistická teorie vyjmenovala pět základních oblastí, ve kterých může být videohra použita pro vzdělávání. (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2016)

- Sémiotická doména – Jako ostatní aktivity v životě, videohry jsou sémiotickou doménou, tedy říší znaků a symbolů, kterou se jedinec pomalu učí. Hráč se učí procházet videohry a tím se může dotknout ostatních zajímavých oblastí jako vědecké postupy či historická fakta.
- Učení se a identita – Když se hráč seznamuje s materiálem, videohry mu dávají nové příležitosti pro učení se. Videohry jsou především dobré ve vytvoření agendy a identifikace. Rozvíjejí hráčův smysl pro kontrolu a podporují hráče v identifikaci se s ostatními lidmi. Obě tyto skutečnosti jsou použitelné v kritickém myšlení a prohloubení učení.
- Situovaný význam a učení – Videohry jsou vhodné pro nové formy vzdělání, ve kterých se hráč ocitne v dané oblasti a může jí pochopit zevnitř. Hráč může interagovat s herním světem zkoušením a tím si může vybrat rozdílné cesty k učení se a může vidět téma v širším kontextu.
- Mluvení a činnost – Videohry můžou akcentovat důležité prvky ve zkoumané disciplíně a tím zjednodušit pochopení, prostřednictvím reprezentace dílčích částí oblasti, umožňující hráči cvičit v bezpečném prostředí s neustálou zpětnou vazbou. Znalosti z videoher se také dobře přenáší do jiných

oblastí, a tak můžou vést fakta z videohry o astronomii k reálnému pozorování hvězd. To je zapříčiněno faktem, že videohry jsou virtuální světy se smysluplnou, konkrétní a bohatou audiovizuální zkušeností.

- Kulturní modely – Obsah videoher reprezentuje možnosti, jak vnímat svět a můžou obsahovat mnoho informací, které jsou ve hře používány. Tento obsah se pak přenáší do ostatních oblastí života, což může být dobré i špatné v závislosti na hráčově hodnotách a normách. (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2016)

3.3.4 Problémy spojené s užitím videoher ve výuce

Každá z výše uvedených teorií má své problémy, přesto je patrné, že užití her ve výuce je oblast, která se zabývá řada vědců, učitelů i žáků. Je zde však několik základních problémů, kterým tato oblast dnes čelí. (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2016)

Problémem je rozdílnost hraní si a učení se. Někteří vědci se domnívají, že student by měl jasně vědět, že hraná hra je k učení se specifického tématu. Obávají se, že cíle hry by mohly být pro hráče důležitější než cíle vzdělávací. Dalším aspektem tohoto problému se vztahuje ke studentovu zájmu. Studenti vidí vzdělávací zážitky ve videohrách jako hravou, dobrovolnou činnost, kterou kontrolují. To je v rozkladu s tradičním způsobem vyučování. Studenti mají pocit, že kontrola ve hře by neměla být poznamenána vnější intervencí, zároveň jim však může chybět přímý vzdělávací podnět. Na jednu stranu je hráčova kontrola klíčovým znakem videohry, na druhou stranu je zde možný benefit z provázení, podpory, vytvoření kontextu a rozebrání zkušenosti ze hry po jejím dohrání. To se však ukazuje jako problém na spoustě škol. Absence pevných pravidel žáky uvádí do nejistoty a nemají jasnou představu o to, co si mají z videohry odnést. Nakonec neví, jestli se mají hru vnímat jako zábavu, či výuku. Spoléhání se ve výuce čistě na videohru může zkazit celý přínos videohry. Někteří studenti pak daným vědomostem nevěří, někteří jim věří až příliš. Proto je pro správné užití videohry pro vzdělání klíčová role učitele. (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2016)

Učitel může nasměrovat užití videohry správným směrem, poskytnout zpětnou vazbu a vyvrátit špatně pochopené informace. Mnoho vědců považuje videohry jako nástroj, který může daný učitel využít pro vzdělávání. Proto je učitelova role velmi důležitá, a to hlavně ve využívání komerčních her pro vzdělávací účely. (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2016)

4 Případová studie – vzdělávání v rámci animace kulturního dědictví ve hře Kingdom Come: Deliverance

4.1 Úvod

V následující kapitole je zpracována případová studie, která pojednává o vzdělávacích metodách v rámci animace kulturního dědictví ve hře Kingdom Come: Deliverance. Nejprve je zde definice případové studie, tak jak jí chápe Jiří Mareš (Mareš, 2015), poté jsou zde stanovené cíle studie, samotná studie a její závěr.

4.2 Definice případové studie

Případová studie je detailní studium jednoho nebo několika málo případů, jimiž se snažíme zachytit složitost případu a popsat vztahy v jejich celistvosti. Předpokládá se, že důkladným prozkoumáním jednoho případu porozumíme jiným podobným případům.

Případových studií je několik typů. Jedním rozdělením je počet zkoumaných případů. Může se tedy jednat o jednopřípadovou nebo vícepřípadovou studii.

Dalším kritériem je funkce, kterou má případová studie plnit. Podle tohoto kritéria můžeme případové studie dělit na deskriptivní, exploratorní, explanační, a další. Charakter těchto studií vysvětluje Tabulka 1.

Deskriptivní případová studie	Používá se k podrobnému, komplexnímu popisu nějakého jevu reálného života v tom kontextu, v němž se běžně vyskytuje a probíhá
Exploratorní případová studie	Používá se pro hledání odpovědí na předpokládané příčinné vztahy, které se odehrávají v reálném životě a jsou příliš složité na to, aby se dali zkoumat pomocí dotazníků.
Explanační případová studie	Používá se k hledání vysvětlení vztahů mezi konkurujícími si vysvětleními zjištěných vztahů.

Tabulka 1 – Charakter případových studií. Zdroj: vlastní zpracování podle (Mareš, 2015)

Na základě uvedených charakteristik jsem se rozhodl pro jedno případovou deskriptivní studii. V další části této práce popíši postup, kterým se tato studie vytváří.

Postup je následující. Stanovení výzkumné otázky, výběr případu, sběr dat, analýza dat a vyhodnocení. (Mareš, 2015)

U stanovení výzkumné otázky je důležité, aby otázka nebyla příliš široká. Poté je nutné vybrat si vhodný případ, na kterém se dají zjistit cíle vyplývající z výzkumné otázky. Následně je nutné sesbírat data, které se zkoumaným problémem souvisí. Poté je nutné tyto data analyzovat. Z analýzy dat nakonec vyplyne vyhodnocení, ve kterém je snaha o zobecnění výsledku zkoumání. (Mareš, 2015)

Celou dobu je nutné mít na paměti čtyři metodologicky důležité aspekty výzkumu, a to konstruktovou validitu, vnitřní validitu, vnější validitu a reliabilitu. (Mareš, 2015)

Konstruktovou validitu zaručíme využitím mnoha zdrojů dat, pečlivě zformulovaným a přesvědčivým řetězcem důkazů vedoucí k závěru. Pro vnitřní validitu je nutné vysvětlit a zdůvodnit podobu vytvořené struktury, zformulovat a vytvořit logické modely. Vnější validity docílíme využitím dosavadních známých vysvětlujících teorií. Reliabilita znamená, že se pečlivě vede protokol výzkumu. (Mareš, 2015)

4.3 Vymezení případové studie

Moje výzkumné otázky jsou „Je možné využít komerční hru ke vzdělávání v rámci animace kulturního dědictví?“, „Jak je možné využít komerční hru ke vzdělání?“ a „Proč by se měla využít komerční hra ke vzdělání?“ Z těchto výzkumných otázek vycházejí cíle této studie, které jsou zjistit, zdali je možné využít komerční hru pro vzdělávací účely, jakým způsobem by taková hra byla využitelná a jaké jsou výhody využití takové hry oproti tradičnímu vzdělání v rámci animace kulturního dědictví.

Pro zkoumání jsem vybral jeden konkrétní případ, studie bude tedy jedno případová a popíši jaké aspekty této hry by byly pro vzdělání využitelné, studie bude tedy deskriptivní.

Nejprve jsem shromáždil informace o tom, co je to animace, co je to kulturní dědictví a jaké jsou metody animace kulturního dědictví. Následně jsem popsal videohry jako celek i videohry jako vzdělávací prostředek a jejich metody využitelné ve vzdělávání. Poté popíši důvody mého výběru dané videohry, o čem hra pojednává a její jednotlivé aspekty, které si myslím, že jsou použitelné ve vzdělávání v rámci animace kulturního dědictví. Následně analyzuji všechny sebraná data a pokusím se nalézt vzájemné vztahy mezi aspekty ve hře a metodami animace a vzdělávání. Výsledek mé práce by měl přinést odpověď na otázky, které jsem si položil na začátku této studie.

4.4 Popis hry Kingdome Come: Deliverence

Videohru Kingdome Come: Deliverence jsem si jako případ pro mou studii vybral z několika důvodů. Prvním důvodem je, že jsem s touto videohrou osobně seznámen, a tudíž mám dostatek informací o samotné videohře. Videohra se odehrává v patnáctém století v českých zemích a věrně popisuje dané prostředí a daný způsob života. Tato videohra je jedinečná také tím, že klade na hráče vysoké nároky na její dokončení, což je z mého pohledu velmi ojedinělé v rámci současné produkce komerčních videoher.

Videohra Kingdome Come: Deliverence je dobrodružnou hrou se strategickými prvky, která se silně opírá o narativ. Zároveň poskytuje hráči rozsáhlý, velmi bohatý svět, ve kterém hráč může okusit způsob středověkého života v českých zemích. Nejedná se přímo o hru simulační, ovšem jsou zde prvky, které se tomu přibližují. Tyto prvky rozeberu později.

Domnívám se, že tato videohra je silně autentická. Tento předpoklad budu dokazovat v kapitole, která se zabývá estetickou stránkou videohry. Jednotlivé aspekty, které jsou ve hře obsažené, budu konfrontovat s historickými prameny.

4.5 Popis a analýza vybraných prvků hry Kingdome Come: Deliverence

Tuto kapitolu jsem rozdělil na dvě části dle definice od Hunicke, LeBlanca a Zubeka. První část se zabývá estetickou stránkou hry tedy jak hra vypadá. Druhá část se zabývá dynamikou neboli tím, co hráč ve hře dělá.

4.5.1 Estetická stránka hry

V této kapitole popíši narativ videohry. Nejen samotný příběh, ale i ostatní estetické prvky, které se ve hře vyskytují. Tyto prvky poté konfrontuji s historickými prameny, abych zjistil, zdali jsou opravdu autentické tak, jak se domnívám. Prvky, které považuji za klíčové jsou historický kontext, příběh, prostředí, ve kterém se hra odehrává, postavy, se kterými se může hráč setkat a postava hráče.

Historický kontext

Hra se odehrává v roce 1403. V této době kraluje českým zemím Václav IV. syn Karla IV. Václav IV. však není silným a úspěšným králem jako jeho otec, chod země je tak často v potížích, ani mezinárodní diplomacie mu není tak nakloněna, takže se dokonce nenechal ani korunovat císařem od papeže. Ve chvíli, kdy se rozhodne pro dlouhou a nebezpečnou cestu do Říma, kde se chce konečně nechat korunovat, se do děje vloží jeho bratr Zikmund Lucemburský, který ho po cestě unese. České země se dostávají do chaotické situace, které Zikmund využívá a vtrhne do českých zemí se svou armádou. Nejprve vyplení Kutnou Horu a poté plní další města, která jsou oddaná Václavovi. O většině těchto událostí se hráč dozvídá buď prostřednictvím úvodního videa, či z konverzací s postavami, které se nalézají v herním světě. Život postavy, za kterou hraje hráč se protne s historií v jediné chvíli, a to při útoku Zikmundova vojska na Stříbrnou Skalici.

Pravdivost informací, které jsou zde uvedené potvrzuje kupříkladu kniha Václav IV. 1361-1419, K předpokladům husitské revoluce. (Spěváček, 1986)

Příběh

Hráč se vžije do role skoro dospělého syna místního kováře jménem Jindra. Prvních několik hodin se v příběh posouvá velmi pomalu, hráč plní jednoduché úkoly, které mu zadal jeho otec, protože ten den chce dokončit meč, na kterým pracuje, a který si u něj

objednal místní purkrabí Racek Kobyla. První úkoly ve hře jsou vybrání peněz od místního opilce, který otci dluží za hřebíky a sekeru, co pro něj nedávno dělal, koupě uhlí pro pec, vyzvednutí záštity pro meč, a koupě studeného piva z místní hospody. Po splnění těchto úkolů se otec a syn pustí do výroby meče. Jakmile je meč hotov, otec si náhle všimne rychle přijíždějícího vojáka, který je následován celou armádou Zikmundových Kumánů, kteří přišli Skalici vyrabovat, pro její bohatství, které je obsaženo ve stříbře dolovaném v místních dolech. Jindra při útoku vidí smrt svých rodičů a stěží unikne smrti s čerstvě ukovaným mečem v ruce. Část vesničanů se stihne schovat na místním hradě, Jindra se však schovat nezvládne a z hradu na něj stráž volá, aby vzal koně a odjel varovat obyvatele nedalekého Talmberka. To se mu přes zranění nohy podaří a stačí město varovat včas, aby se jeho obyvatelé stihli na noc schovat do hradu. V noci přijde silný déšť a obyvatelům Skalice se pod vedením Racka Kobylly podaří pod rouškou tmy uprchnout z obléhaného hradu a vydají se na cestu do Ratají nad Sázavou. Ráno před hradbami Talmberka již čeká Zikmund se svou armádou. Obratným vyjednáváním se místnímu pánu Divišovi z Talmberka podaří Zikmunda přesvědčit, aby na Talmberk neútočil. Jindřich se po zotavení, i přes zákaz Divíše, vydává zpět do Skalice, aby zde pohřbil své rodiče. Tam se střetne s banditou Prckem, který mu sebere otcův meč a málem ho zabije, ale na poslední chvíli ho zachrání vojáci Talmberka vedené místním velitelem Bořkem. Polomrtvý Jindra je odvezen na povozu do nedalekých Ratají, kde žije strýc přeživší ze Skalice. Po zotavení se vydává na dlouhou pouť za získáním svého meče zpět a pomstou svých rodičů.

Dle knihy Hrad, zámky a tvrze království českého od Augusta Sedláčka, historický kontext je pravdivý. V roce 1402 Zikmund zajal krále Václava IV. a posléze začal útočit na různá města v českém království. Samotný hrad Skalice byl napaden v době, kdy byl na hradě purkrabím Racek Kobyla. Podle Sedláčka je i pravdivé to, že Racek Kobyla se svými poddanými opustil Skalici při jejím obléhání, uprchl do Ratají nad Sázavou, a hrad Skalice zanechal prázdný. (Sedláček, 1927)

Prostředí hry

Prostředí videohry jsem rozdělil na několik dílčích částí. První částí je samotné území, na kterém se videohra odehrává. Jedná se o dvanáct kilometrů čtverečních v okolí Sázavy. Na tomto území tvůrci zpodobnili samotnou Sázavu, stejně jako město Rataje nad Sázavou, hrad Talmberk a vesnice Úžice, Samopše, Mrchojedy, Neuhoř a

Stříbrnou Skalici. Na Chyba! Nenalezen zdroj odkazů. je k vidění mapa, která je použita ve hře a na Obrázek 2 je mapa, která je stažena z map na portálu Mapy.cz.



Obrázek 1 - Mapa území použitého ve videohře, z videohry *Kingdome Come: Deliverance*. Zdroj: (Czech-games.net, 2019)



Obrázek 2 – Mapa území použitého ve videohře z portálu *Mapy.cz*. Zdroj: (Seznam.cz, 2016)

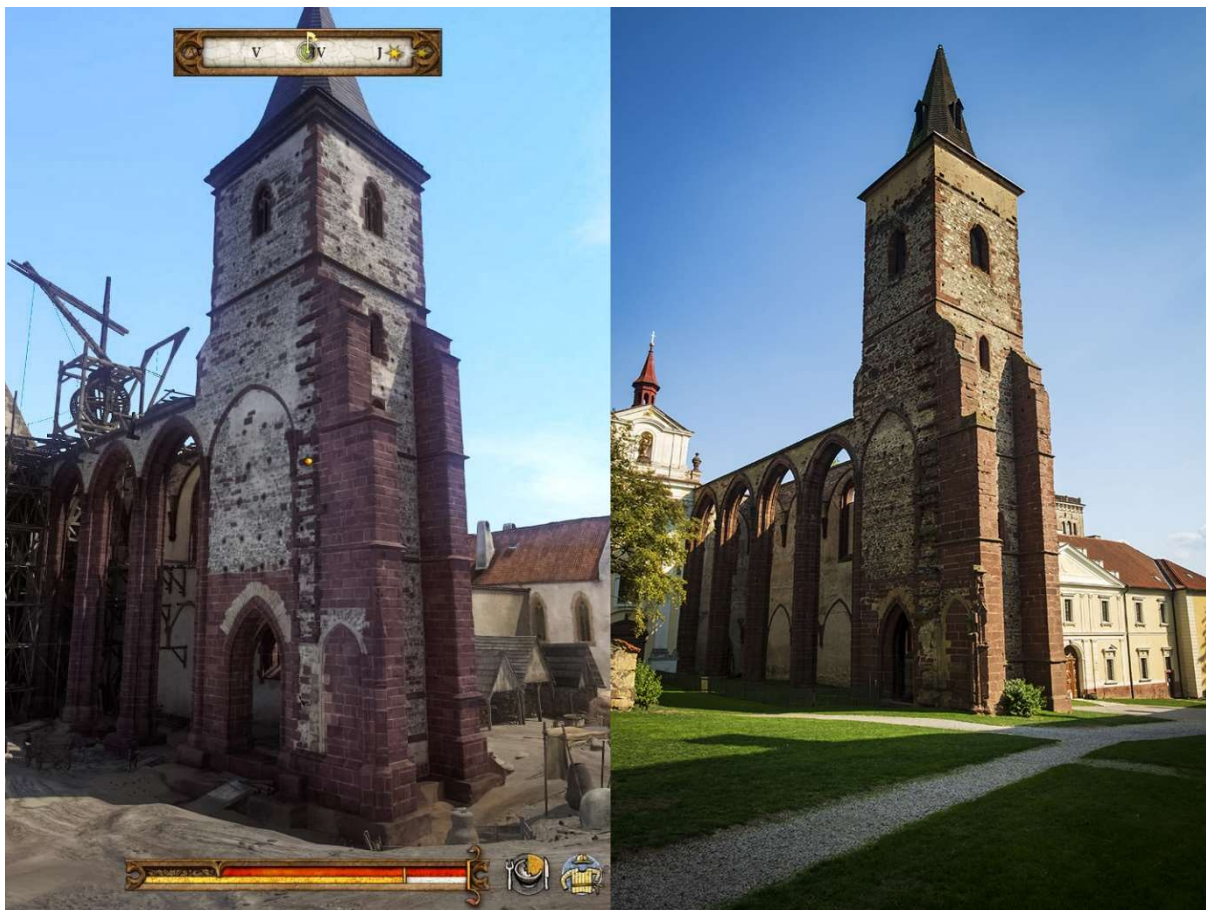
Místa, která jsou znázorněná na mapě ve hře, jsou mírně posunutá oproti realitě. Město Rataje je přibližně na stejném místě jako v realitě, obdobně jsou na tom Úžice, Mrchojedy, Leděčko, Samopše a Talmberk. Město Sázava je ve hře umístěno o několik kilometrů více na jih, stejně tak i město Stříbrná Skalice. Pravděpodobně tak tvůrci udělali z důvodu lepšího rozložení lokací na mapě a následné lepší hratelnosti.

Druhou částí je znázornění krajiny. Obrázek 3 je rozdělen na dvě části, levá část je znázornění ve videohře, pravá část je obdobná fotografie. Obrázek 3 zachycuje pohled přes řeku na Sázavský klášter. Je zde vidět snaha o věrné zpracování flóry. Dle mého názoru se zpracování ve hře od reality, která je k vidění v Českých zemích příliš neliší.



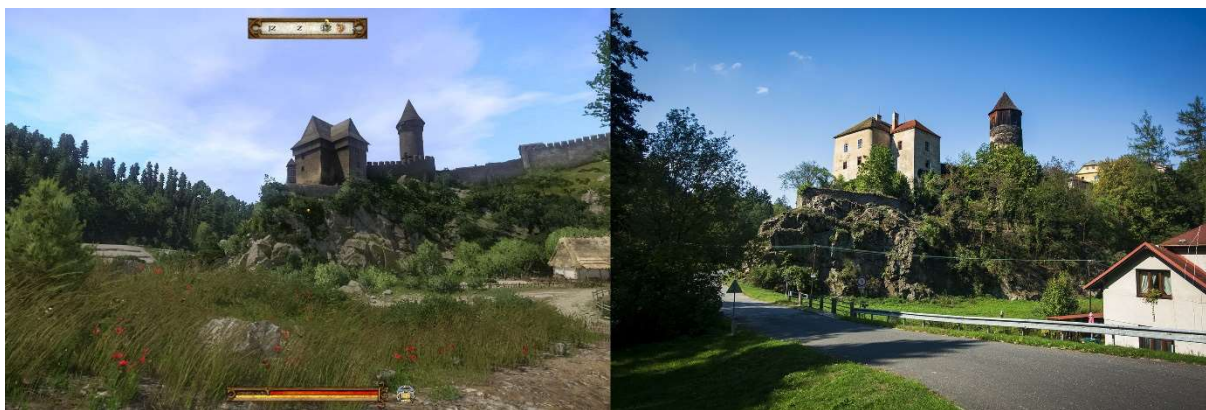
Obrázek 3 – Srovnání hry a reality. Pohled na Sázavský klášter přes řeku Sázava. Zdroj: (Hron, *Expedition KC:D - Klášter Sázava*, 2019)

Dále se ve hře vyskytují stavby, které se z části nebo zcela dochovaly do dnešního dne. V této části jsem si pro porovnání vybral Sázavský klášter a hrad Pirkštejn v Ratajích. Na Obrázek 4 je srovnání hry a reality. Vlevo je Sázavský Klášter ze hry. V době, kdy se hra odehrává je ve výstavbě, což odpovídá historickým záznamům, jak se lze dočíst na oficiálních internetových stránkách kláštera (Národní památkový ústav, 2019). Vpravo je fotografie, která je pořízená ze stejného místa. Jak lze posoudit ze srovnání na Obrázku 4 zpracování ve hře je velmi věrné.



Obrázek 4 – Srovnání hry a reality. Sázavský klášter. Zdroj: (Hron, Expedition KC:D - Klášter Sázava, 2019)

Za druhé srovnání architektury jsem vybral hrad Pirkštejn v Ratajích nad Sázavou. Na Obrázek 5 vlevo je snímek ze hry, vpravo poté srovnání s fotografií z reality. Jak se lze dočíst u Augusta Sedláčka, samotný hrad i jeho věž prošli v 18. stoletím přestavbou. Lze se tedy jen domnívat, jak hrad vypadal původně. (Sedláček, 1900)



Obrázek 5 – srovnání hry a reality. Hrad Pírkštejn. Zdroj: (Hron, Expedition KC:D - Rataje, 2019)

Postavy

Ve videohře může hráč narazit na celou řadu postav. zde bych rozebral jejich chování a jestli je věrné tehdejší době. Předně se zaměřím na mnichy, kněží a šlechtu.

V průběhu hry se hráč setká s několika šlechtici. Prvním je Racek Kobyla, který je purkrabím na hradu Stříbrná Skalice. Druhým je Diviš z Talmberka, který sídlí na hradu Talmberk. Další šlechtic, se kterým se hráč osobně setká je Jan Ptáček, který je pravoplatným pánem Ratají a s jeho poručníkem Hanušem z Lipé. Dále se ve hře mluví o markraběti Joštovi, králi Václavovi IV., Havlovi Medkovi z Valdeka a Zikmundu Lucemburském. Ve hře je zmíněno, že Diviš z Talmberka byl sedm let vězněn na svém hradě Havlem Medkem z Valdeka. Po sedmi letech byl však Havel Medek odsouzen a musel hrad Divišovi vrátit. Všechny výše uvedené postavy opravdu existovali a jejich role, která je ve hře znázorněna pramení z reality. (Sedláček, 1927); (Sedláček, 1900)

Ve hře je znázorněn feudální systém, kdy šlechtic má své poddané, zároveň je však vazalem vyššího šlechtice. Šlechta má jiný způsob vyjadřování než obyčejní lidé, je více vzdělaná, což se promítá tím, že umí všichni číst a mají zdvořilé chování. Jakmile se postava naučí číst, je ve hře zmíněno, že je nezvyklé, když se poddaní místní šlechty učí písmu, když některé jejich děti tomu neumí.

Ve hře lze narazit na několik kněží. Prvním je farář Bohuta, který káže v kostele v Úžicích. Tento farář je ve svých kázáních inspirovaný mladým knězem Janem Husem, který v té době káže v Praze a velmi kritizuje církev. Sám Bohuta jeho kázání neslyšel, čerpá však ze zápisků, které mu byli zprostředkovány. Fakta o Janu Husovi jsou správně, protože od roku 1402 Jan Hus káže v Betlémské kapli v Praze a jeho učení se pomalu dostává i mimo město. (Lützow, 1978) Další duchovní, na které hráč v průběhu příběhu narazí jsou mniši v Sázavském klášteře. Do samotného kláštera je nemožné se dostat, neb je toto privilegium určeno jen místním mnichům. Tento fakt je všeobecně známý a samotné slovo klášter vychází z německého Kloster, což znamená uzavřený.

Postava hráče

Samotný hráč hraje za syna kováře ze Stříbrné Skalice. Oproti hrám podobného žánru, se nejedná o žádného hrdinu. Postava na začátku příběhu neumí číst, plavat, bojovat,

v žádném řemesle ani činnosti nijak nevyniká. Je to obyčejný vesnický kluk, který se učí být kovářem od svého otce. Postupem času se učí novým činnostem, a to převážně tak, že je dělá. Jestliže se hráč rozhodne s postavou nebojovat, může projít celým příběhem, aniž by komukoliv ublížil. Dovednost, kterou se postava tímto způsobem naučí, je výřečnost. Oproti tomu, když hráč zvolí cestu násilného procházení dějem, jeho postava bude na konci hry schopná porazit téměř kohokoliv, nebude však schopná účinně přesvědčit ostatní pomocí slov.

4.5.2 Dynamická stránka hry

V této kapitole popíšu dynamiku hry. Kapitolu jsem rozdělil na popis herních prvků, celkovou hratelnost a hratelnost jednotlivých dílčích úkolů.

Herní prvky

Herní prvky jsou inspirované klasickým způsobem hraní na hrdiny, jakým je třeba Dračí doupě. Postava má hodnotu zdraví, která může mít velikost mezi 0 a 100. Když zdraví klesne na 0, postava umírá a hráč se musí vrátit na poslední uloženou pozici v postupu hrou. Postava má také hodnotu odpočatosti a nasycenosti, o které se musí starat. Důležitou hodnotou je stamina, která se oproti ostatním hodnotám automaticky dobíjí a ovlivňuje možnost postavy běhat a bojovat. S každým úderem a s každým uběhnutým metrem se stamina vyčerpává, při krátkém odpočinku se však dobije.

Postava má také několik základních vlastností, které ovlivňují její účinnost v odpovídajících situacích. Tyto vlastnosti může rozvíjet děláním činností, které jsou vlastností ovlivněny. Například vlastnost síla ovlivňuje míru zranění, které je při souboji s mečem postava schopna udělit. Zároveň při soubojích s mečem se vlastnost síla postupně zvyšuje. Každá vlastnost je rozdělena do úrovní a za každou jednotlivou činnost (ve výše uvedeném příkladu by to bylo seknutí mečem) se k vlastnosti připočítají drobné zkušenosti. Při překonání určitého počtu zkušeností se úroveň vlastnosti zvýší. U některých vlastností si hráč může při přechodu na vyšší úroveň vybrat výhodu, kterou svou postavu vylepší. U příkladu síly to může být třeba možnost unést o několik věcí více. Vybráním některé výhody si však hráč uzamkne možnost vybrat jinou výhodu. Příkladem může být výhoda, která je dostupná z vlastnosti výřečnost, kde při vybrání výhody urozený (zvyšuje výřečnost se šlechtou) se uzamkne výhoda neurozený (zvyšuje výřečnost s poddanými).

Postava má také tři vlastnosti, které se ovlivňují oděním, a to je charisma, nápadnost a hlučnost. Charisma se odvíjí od kvality oblečení, ve kterém se postava pohybuje. V případě, že má na sobě hezké, drahé oblečení jeho charisma je vysoké. Jestli se postava vyskytuje v levném, zničeném, či špinavém oblečení, její charisma je nízké. Tato vlastnost je důležitá především při přesvědčování a konverzaci s ostatními postavami. Další vlastnost je nápadnost. Jestli má postava pestrobarevné, či zářivé oblečení, její nápadnost je vysoká a je pro ni velmi těžké se schovat, a to i ve tmě. Pro hráče je pak těžké provádět úkony jako vykrádání kapes, plížení, či vylamování zámků. Třetí vlastností je hlučnost. V případě, že je postava oděna do cinkající kovové zbroje

nebo má na nohách dřeváky, její hlučnost je vysoká a obdobně jako u nápadnosti pro i bude těžké účinně provádět úkony, které vyžadují, aby si jí nikdo nevšiml.

Vlastnost postavy	Vázaná činnost	Příklady výhod z vlastnosti
Hlavní úroveň	Získávání úrovně u ostatních vlastností	První pomoc, Nespavec, Asketa, Mužné pižmo, Kejklíř, Ken, Mrštný jazyk, Surovec, Tichá voda
Síla	Souboje, nošení těžkých věcí	Mezek, Pevný úchop, Děsivý
Obratnost	Rychlost pohybu, souboje, lukostřelba	Úskočný, Jako pířko, Dokonalý hod
Vitalita	Běh, přežívání zranění	Hustá krev, Maratonec, Sprinter, Druhá šance
Výřečnost	Mluvení, přesvědčování	Poslední nabídka, Švihák, Neurozený, Urozený
Bojová zdatnost	Souboj	Finty, Strhávač, Pouštění žilou,
Obrana	Krytí se zbraní, či štítem	Perfektní kryt, Pevná ruka, Děsivý postoj,
Boj beze zbraně	Boj beze zbraně	Žádné
Drtivé zbraně	Boj s palcáty, palicemi a obuchy	Omráčení, Fehler! Překvapivý útok,
Lukostřelba	Střílení z luku	Žádné
Sečné zbraně	Boj s mečem	Durchlaufen: proběhnutí, Jizvitel
Sekery	Boj se sekerami	Omráčení, Drei Wunder: předloktí
Alchymie	Vaření lektvarů	Udírna, Pokus-omyl, Rutina, Velkoalchymista
Bylinkářství	Sběr bylin	Dřepař, Květinové dítě, Botanicus
Čtení	Čtení knih	Magistr, Kartograf,
Jezdectví	Jízda na koni	Chladnokrevník, závodní kůň, Silná stehna
Kapsářství	Vybírání kapes	Ztracen v davu, podšívka
Lov	Lovení zvěře	Koželuh, Kly, Paroží, Tatarák

Pijáctví	Pití alkoholických nápojů	Sklepmistr, Pivař, Namazané panty
Plížení	Plížení v blízkosti nepřítele	Omráčení, Dešťomil, Et tu, Brute
Údržba	Opravování věcí	Sedmimílové boty, údržbář, Vycpávka
Vylamování zámků	Vylamování zámků	Odolné paklíče, Opilecké štěstí, Zlodějské štěstí

Tabulka 2 – Tabulka vlastností postav ve hře. Zdroj: Vlastní zpracování podle (Warhorse Studio, 2018)

Tabulka 2 popisuje vlastnosti, které má ve hře postava a na které jsou navázány činnosti. Je zde název dané vlastnosti, činnosti, se kterými je vázána a příklady výhod, které lze k vlastnosti přiřadit. Výhody, které jsou uvedené v tabulce rozeberu vždy u činnosti či úkolu, který jí odpovídá. Vybral jsem jen některé, protože jich je ve hře velké množství a pro představu stačí uvést jen část z nich. Některé vlastnosti jsou přímo spojeny s dílčími úkoly, které rozeberu později. Jsou zde čtyři vlastnosti, které se ve hře nazývají základními a které se váží s více činnostmi naráz. Jedná se o sílu, obratnost, vitalitu a výřečnost. Je zde i hlavní úroveň, která určuje základní povahu postavy.

Hlavní úroveň se zvyšuje postupem ve všech ostatních vlastnostech postavy. Ve hře je napsáno, že slouží jako porovnání s ostatními hráči. Zároveň se jejím prostřednictvím určuje, jaké má postava povahové vlastnosti, a to prostřednictvím výhod. Jako příklad výhod této vlastnosti jsem vybral První pomoc, která umožní hráči vyléčit svou postavu a zároveň odemyká možnost léčit ostatní postavy ve hře. Dále jsem za příklad vybral výhody s názvy Kejklíř, Ken, Mrštný jazyk, Surovec a Tichá voda. Vybráním jedné z těchto výhod se uzamknou výhody ostatní. Tedy když si hráč vybere výhodu Kejklíř, která zvyšuje obratnost postavy, ale zároveň jí snižuje výřečnost a charisma, uzamkne se mu výhoda Ken, která postavě zvýší charisma, ale sníží jí sílu. Dalším příkladem je výhoda Asketa, která umožní postavě vydržet déle bez jídla, nebo výhoda mužné pižmo, která znamená, že v případě špinavé postavy se její charisma zvyšuje v rozhovoru se ženami, ale zároveň se jí zhoršuje schopnost se schovat.

Síla je spojena především s bojem. Při každém úderu zbraní či pěstmi se síla nepatrně zvýší. Od síly se také odvíjí množství věcí, které postava může unést. Každý předmět ve hře má nějakou váhu, a to včetně zbrojí, zbraní a jídla. Proto je pro válečníka důležité, aby byla jeho síla vysoká, protože jestli není a postava je oblečena do těžké zbroje, nemůže si dovolit sebou nést další předměty jako třeba jídlo. O soubojích, které jsou se silou propojeny se lze dočíst dále v této kapitole. Za příklad výhod, které se váží s vlastností síla, jsem vybral výhody Mezek, Pevný úchop a Divočák. Mezek umožňuje postavě nést o značné množství věcí více. Pevný úchop zvyšuje doplňování staminy v soubojích a výhoda Divočák znamená, že když se v boji postava rozeběhne proti soupeři, může ho tím zranit.

Obratnost je měřítko rychlosti, mrštnosti a pohybu vůbec. Tuto vlastnost lze zvýšit především bojem a střelbou z luku. Obratnější postava se pak rychleji pohybuje a hrozí jí menší zranění při pádu z výšky. Vybrané výhody pro tuto vlastnost jsou Úskočný,

Jako pírkó a Dokonalý hod. Výhoda Úskočný umožňuje hráči v boji uskakovat do stran, výhoda Jako pírkó snižuje zranění způsobené postavě při pádu z výšky a výhoda Dokonalý hod zvyšuje šanci na lepší hod ve hře Kostky.

Vitalita znázorňuje výdrž postavy. S rostoucí vitalitou roste stamina postavy a zároveň i schopnost přežít vážnější zranění. Vitalitu lze zvýšit utržením zranění, během a skákáním přes překážky. Pro tuto vlastnost jsem vybral za příklad výhody Hustá krev, Maratonec, Sprinter a Druhá šance. Výhoda hustá krev snižuje šanci, že postava začne krváčet. Při vybrání výhody Maratonec, která snižuje rychlost pohybu a zároveň snižuje spotřebu stamina při běhání, se uzamkne možnost výběru výhody Sprinter, která dělá přesný opak. Výhoda Druhá šance, způsobuje, že v případě, že je postava smrtelně zasažena v boji, její zdraví se obnoví na 20 % a může v boji pokračovat.

Výřečnost měří schopnost postavy vymluvit se z problémů. Jejího zlepšení lze docílit mluvením a úspěšným přesvědčováním založeného na výřečnosti. Za příklad výhod pro tuto vlastnost jsem vybral Poslední nabídku, Švihák, Neurozený a Urozený. Výhodu Poslední nabídky vysvětlím dále v kapitole při popisu obchodování. Výhoda Švihák zvyšuje výřečnost při rozhovoru se ženami a hráč může využít služeb v lázních zdarma. Výběrem výhody Neurozený se uzamyká možnost vybrat výhodu Urozený. Neurozený zvyšuje výřečnost při rozhovorech s obyčejnými lidmi, Urozený ji zvyšuje při rozhovorech s lidmi bohatými a urozenými.

Celková hratelnost

Celková hratelnost videohry jde proti trendům, které se vyskytují v nynějších běžných komerčních hrách. Úroveň obtížnosti je vysoká a hráč musí překonat velkou spoustu výzev, které jsou před něj staveny. Předně, hra nelze uložit v libovolně, a tak ve chvíli, kdy hráč očekává nějakou těžkou část, musí dobře plánovat, aby se nemusel vracet mnohdy i o několik hodin hraní zpět. Uložit postup lze jen prostřednictvím spánku, vypitím speciálního pití zvaného „Sejvovice“, návštěvou lázní, nebo při ukončení hry. Poslední možnost byla do hry přidána až následně, protože si hráčská komunita stěžovala, že aby hraní mohla přerušit, musí najít vhodné místo, nebo utratit značnou sumu herních prostředků na uložení jejich postupu.

O svou postavu se musí hráč náležitě starat. Musí si opravovat zbroj a zbraně, pravidelně se mýt, pravidelně jíst a pravidelně spát. Jestliže tak hráč nečiní, jeho postava získává určité postihy. Při nedostatku spánku se začne obrazovka periodicky ztmavovat, což má znázorňovat zavírání očí a Jindřich si začne stěžovat, že by si nejradši někam lehl. V případě, že hráč požadavkům postavy nevyhoví, vyvrcholí situace omdlením postavy, které může být v nebezpečných situacích fatální. Jestli je postava hladová, postihne ji to ubráním síly, která je důležitá nejen v soubojích, ale i určuje kolik toho může postava unést. V případě vyhladovění postava umírá. Jídlo se dá ve hře koupit, lze také ulovit některé ze zvířat, které se ve světě hry vyskytují. To je však nezákonné a v případě, že je postava při lovu přistižena, musí nést následky. Kromě sušeného jídla, které je drahé a postava ho sama neumí vyrábět, se všechno ostatní jídlo pomalu kazí. Důležité je také hlídat, aby se postava nenajedla více než potřebuje, to jí pak činí neobratnou a opět se jí zhorší možnosti, co ve hře dělat. Čistota

je ve hře důležitá hlavně při komunikaci s ostatními postavami. Neumytý Jindra získává postih při komunikaci a ostatní na jeho vzezření upozorňují. Postava v takovém stavu není schopna účinně přesvědčovat. S čistotou se pojí i dobře upravené oblečení a zbroj. Každý kus oblečení se časem opotřebuje, a proto ho musí postava často opravovat. Největším ničitelem ošacení jsou však souboje. Při každém souboji se zbroj, oblečení i zbraň značně ničí a tím se zhoršují i jejich vlastnosti. V případě, že postava nosí zničenou zbroj, její účinnost je téměř nulová a hrozí jí vážná zranění v případě zásahu nepřítelem.

Na každou delší výpravu mimo město si tedy musí hráč připravit. Hráč musí přemýšlet, zdali se mu vyplatí jít do souboje, protože oprava poničených zbraní je značně nákladná, hrozí mu zranění, které může končit smrtí a hráč tak může přijít o jeho herní postup od doby, kdy se naposledy vyspal.

Hratelnost dílčích úkolů

Dílčích úkolů, kterých se ve hře vyskytují, je celá řada. Jsou to souboje, vykrádání kapes, jízda na koni, vylamování zámků, smlouvání o ceně při obchodování, hraní kostek, vaření lektvarů, přesvědčování a lukostřelba.

Soubojový systém je velmi odlišný od ostatních soubojových systému v jiných komerčních videohrách. Oproti prostému klikání myší, či stlačením jedné klávesy, musí hráč sledovat soupeře a vhodným způsobem na něj reagovat. Uprostřed obrazovky je pěticípá hvězdice, která má jednu stranu nahoře (lze vidět na Obrázek 6). Hráč posouvá myší po stranách hvězdice a tím určuje z jakého směru povede svůj úder. Musí však dávat pozor, aby neměl jeho soupeř na daném místě zbraň. Ideálně by měl tedy vést úder na místo, které má soupeř odkryté. Zároveň musí dávat pozor, kdy jeho soupeř provádí svůj úder a ve chvíli, kdy se tak děje na to stiskem klávesy včas zareagovat. Tento způsob boje je poměrně těžce naučitelný a hráči trvá značnou chvíli, než si na něj zvykne. Může to vést i k tomu, že se hráč bude soubojům vyhýbat a vyvine snahu o řešení problému jinou cestou. Zajímavá je taky skutečnost, že postava i hráč na začátku hry bojovat neumí a postupem času se tomu naučí oba dva. S každým dalším soubojem se postava hráče může naučit dalším výhodám pramenících z postupu odpovídající vlastnosti na další úroveň a tím si odemknout například takzvanou fintu. Finta se skládá z několika daných úderů, které když jsou správně provedeny, můžou hráči ulehčit souboj nebo rovnou vyřadit protivníka z boje. Vlastnosti, které se se soubojem přímo pojí jsou Drtivé zbraně, Sečné Zbraně a Sekery. V Tabulka 1 jsou uvedené některé z výhod, které lze v těchto vlastnostech odemknout, avšak všechny výhody pro tyto vlastnosti jsou finty použitelné v boji.



Obrázek 6 – Ukázka souboje ve hře Kingdome Come: Deliverance. Zdroj: (USG, 2018)

V boji je potřeba dávat pozor na zásahy, které postavu zasáhly. V případě, že je postava oděna jen do obyčejných šatů, stačí zpravidla jediný zásah, aby postava začala krváčet, či rovnou přišla o život. V případě, že je postava oblečena do brnění, musí se protihráč nejprve prosekát skrze vrstvy, které má postava oděna. Každý zásah trochu zničí danou část zbroje. V případě, že je zbroj zničená, další zásah prochází skrz a může tak postavu zranit, či vyřadit ze hry. Postava může být zraněna do ruky, což sníží její bojovou schopnost, do nohy, což sníží její mobilitu, do hrudi nebo do hlavy. Také může začít krváčet. V případě krvácení se musí postava z boje vzdálit a krvácení zastavit, jinak hrozí, že zemře. Je nutno dodat, že všech postav, které jsou ve hře, se týkají stejná pravidla, nikdo není zvýhodněn počítačem.

Tvůrci se tímto soubojovým systémem snažili napodobit reálný způsob šermu. Je velmi těžké převést skutečný pohyb do pohybu myši a kláves, ovšem jejich snaha přiblížila alespoň trochu představu, co musel tehdejší bojovník dělat, aby nad svým soupeřem zvítězil.

Další činností je **vykrádání kapes**. Pro provedení této činnosti je potřeba se v tichosti přiblížit za záda oběti, kterou chceme okrást. Poté se stiskne odpovídající tlačítko a začne ubíhat čas, který je přibližně třicet sekund dlouhý a zároveň se na obrazovce objeví kruhový prostor, rozdělený na dvanáct částí, jak lze vidět na Obrázek 7. V některé z těchto částí jsou otazníky a v jedné je symbol dveří. V daném časovém úseku musí hráč stisknutím odpovídajících kláves odhalit předmět, který chce ukrást pod jedním z otazníků a poté se zase dostat na část kruhu s dveřmi. Když se celá akce nepovede, hráč je odhalen a musí nést následky. Následkem může být rvačka, upozornění stráží a následné uvrhnutí do žaláře. V případě úspěchu je oběť oloupena a hráč se může nepozorovaně vzdálit. S touto činností je přímo spojená vlastnost Kapsářství. Zvyšování této vlastnosti snižuje šanci, že je postava při této činnosti

zpozorována. Také lze odemykat výhody, které při vybírání kapes hráči pomohou. Jako příklad výhod jsem vybral Ztracen v davu a Podšívka. Výhoda Ztracen v davu snižuje šanci, že bude postava odhalena, pokud se v okolí nachází více lidí. Výhoda Podšívka dává schopnost postavě uchovat si některé předměty při zatčení.

Tato činnost je více podobná ostatním obdobným činnostem v jiných komerčních hrách a neodpovídá realitě.



Obrázek 7 – Ukázka úkolu vykrádání kapes ve hře. Zdroj: (Price Origin, 2019)

Jízda na koni je dalším dílčím úkolem, který hráč ve hře dělá. Pro tento úkol je nutné nejprve sehnat koně. Jako poddaný zprvu postava koně nevlastní, ovšem v průběhu děje se k němu dostane. Jízda na koni probíhá jako jakýkoliv jiný pohyb hráče, nutné je dávat si pozor na dvě věci, a to výdrž koně a strach koně. Každý kůň má výdrž v určité hodnotě, která se spotřebovává jeho rychlou jízdou a doplňuje se, když kůň jede pomalu. V případě, že je spotřebována, rychlá jízda se zastaví a není možné jí do obnovy výdrže znovu využít. Hráč se s koněm může ocitnout v nebezpečné situaci, zpravidla při souboji a v tomto případě je možné, že kůň hráče shodí ze sedla. Tomu lze předejít pořízením klapků na oči pro koně, či využitím některé z výhod odpovídající vlastnosti. Při jízdě na koni je nutné dávat si pozor i na překážky, které jsou v úrovni postavy na něm jedoucí. Může se stát, že hráč projede pod nízkou větví a z koně spadne. Vlastnost, která je spojena touto činností, je jezdeckví. Čím vyšší je úroveň Jezdeckví, tím menší je šance, že kůň shodí hráče ze sedla a zároveň tato vlastnost zvyšuje výdrž koně. I zde je možné odemknout výhody, které v jízdě na koni napomáhají. Příkladem je Chladnokrevník, který zvýší nosnost koně, ale zpomalí ho a Závodní kůň, který dělá opak. Hráč si nemůže vybrat obě výhody. Jako další příklad jsem vybral výhodu Silná stehna, která zvyšuje šanci postavy na udržení v sedle v soubojích.

Výstižně vytvořeným úkolem je **vylamování zámků**. Hráč nejprve přistoupí k danému zámku tak, aby ho nikdo neviděl a stiskne odpovídající klávesu. Na

obrazovce se objeví kruh, který znázorňuje zámek a ukazatel, který odpovídá šperháku. Hráč pak musí najet ukazatelem na místo, kde se rozsvítí zlatě, tak jak je to vidět na Obrázek 8. Ve chvíli, kdy je ukazatel na daném místě, hráč stiskne odpovídající klávesu a začne tak zámkem otáčet, zároveň však musí otáčet i ukazatelem tak, aby zůstal stále rozsvícený. Hráč tedy musí zvládnout koordinaci pohybů. Při neúspěchu, tedy zhasnutí ukazatele se hráči zlomí paklíč a zároveň se ozve hlasitý zvuk, který může přivolat strážce. Technicky tato činnost kopíruje odemykání starých zámků. Vlastnost, která se s činností vylamování zámků pojí má stejné jméno. Vyšší úroveň této vlastnosti snižuje třas ruky, a tak je jednodušší kopírovat pohyb ukazatele s pohybem zámku. I zde je možné využít výhod. Pro příklad jsem uvedl výhody Odolné paklíče, Opilecké štěstí a Zlodějské štěstí. Odolné paklíče zvyšují šanci, že se paklíč při neúspěchu nezlomí. Opilecké štěstí zvyšuje rychlost odemknutí, zároveň však zvyšují hlučnost hráče. Výhoda Zlodějské štěstí dává postavě šanci, že při neúspěchu se zámek přesto otevře.



Obrázek 8 – Ukázka úkolu vylamování zámku. Zdroj: (Prima Games, 2019)

Smlouvání o ceně při obchodování se odvíjí od hráčova charismatu a výřečnosti. Při obchodu je možné nabídnout obchodníkovi jinou cenu, než kterou mu nabídl prvně. Je nutné tuto cenu příliš nesnížit, či nezvýšit (záleží, jestli jde o prodej či koupi), aby se obchodník nenaštval a obchod nepřerušil. Postava s vyšší výřečností a vyšším charismatem má větší šanci, že obchodníka nenaštve. Dále je možné získat výhodu z vlastnosti výřečnost, která se jmenuje Poslední nabídka. Ta umožní hráči navrhnout ještě jednu cenu v případě, že obchodník již chtěl obchod přerušit.

Ve hře lze hrát hru **kostky**. Hráč musí najít někoho ochotného, kdo by jí hrál, obvykle se tyto postavy pohybují v okolí hostinců. Poté oba vsadí stejný obnos peněz. Následně se střídají v hodu kostek. Pravidla této hry kopírují reálnou hru kostky s názvem Jedničky a pětky.

Ve hře se vyskytuje množství **lektvarů**. Nejsou to přímo kouzelné lektvary, jak jsou známy z jiných her na hrdiny. Jedná se spíše o odvary různých bylin. Hráč může tyto odvary vařit. Pro tuto činnost musí nalézt alchymistovu dílnu a postava musí umět číst. Dílna se skládá z ohniště, nad kterým je kotlík, hmoždírem, destilační baňkou, přesýpacími hodinami a knihou receptů. Hráč si nejprve v knize receptů najde odpovídající postup, podle kterého pak musí striktně postupovat. Příkladem může být vaření lektvaru „Sejvovice“, který slouží pro uložení postupu v ději. Pro uvaření tohoto lektvaru hráč do kotlíku naleje víno, poté v něm povaří dvě hrsti kopřiv po dobu dvou otočení přesýpacích hodin, poté ve hmoždíři rozdrtí rulík, který poté vhodí do kotlíku a dále vaří jedno otočení hodinami a je hotovo. Tato činnost se snaží kopírovat reálný způsob vaření. Vlastnost spojená s touto činností se jmenuje alchymie. V této vlastnosti je možné vybrat řadu výhod, které hráčovi usnadní výrobu lektvarů. Mnou vybrané příklady těchto výhod jsou Udírna, Velkoalchymista, Pokus-omyl a Rutina. Udírna snižuje rychlost kažení potravin, která má postava u sebe. Velkoalchymista zaručí při úspěšném dovaření o jeden lektvar navíc. Pokus-omyl umožní hráči při vaření jednu odchylku od daného postupu. Rutina umožňuje automaticky vařit lektvary, které už jednou hráč úspěšně uvařil.

Ve hře jsou tři způsoby **přesvědčování**. V případě, že se hráč dostane v konverzaci do situace, že může někoho přesvědčit, objeví se na obrazovce tři sloupce s dvěma řádky, jak lze vidět na Obrázek 9. První řádek je pro sílu hráčovi postavy v daném sloupci, druhý řádek je síla přesvědčovaného. První sloupec odpovídá výřečnosti, druhý charismatu, třetí pak zastrašování. Při prvním pokusu hráč nevidí sílu přesvědčovaného, a proto musí odhadnout ve kterém způsobu ho může překonat.



Obrázek 9 – Ukázka přesvědčování ve hře. Zdroj: (Gamers Heroes, 2019)

Posledním dílčím úkolem je **střílení z luku**. V začátcích musí hráč nosit nátepník, kterým si chrání ruku, ve které je držený luk, aby se při výstřelu nezranil. Tento fakt se

mi zdá velmi věrohodný, protože zranění způsobené tětivou se u nezkušených lukostřelců vyskytuje běžně. Dalším faktem, který mi přijde pro tuto činnost vhodný je ten, že hráč nemá na obrazovce žádný ukazatel, kam šíp poletí a musí se tedy orientovat podle ruky, ve které je luk držen. Dalším věrohodným faktorem je to, že hráč nemůže mít napnutou tětivu příliš dlouho, jinak se mu začne klepat ruka a strefit požadovaný cíl je pak téměř nemožné. Proto se musí hráč snažit o plynulý pohyb, který je pro reálnou lukostřelbu typický. Vlastnost spojená se střelením z luku je lukostřelba. V této vlastnosti si nelze vybrat žádné výhody, ovšem její zvyšování snižuje třes ruky a od určité úrovně se hráč přestává zraňovat při výstřelu o tětivu.

Další činnosti, které hráč může ve hře dělat a pojí se s vlastnostmi jsou sběr bylin, čtení knih, lovení zvěře, pití alkoholu a udržování oděvů, zbrojí a zbraní. Tyto činnosti nemají svůj zvláštní úkol k zhotovení, jsou však ve hře významné.

Sběr bylin je velmi důležitý v případě, že hráč chce vařit lektvary. Sesbírané byliny se také dají prodat obchodníkovi a vydělávat si tak peníze ve hře. Ve hře se nachází desítky různých bylin, které hráč musí nalézt v odpovídajícím prostředí. Například třezalka a šalvěj se nachází na prosluněných loukách, zatímco vraní oko lze nalézt uprostřed lesů. Bylinkářství je vlastnost, která se se sběrem bylin pojí. Tato vlastnost se každým sebráním byliny nepatrně zvýší. Se zvýšením vlastnosti se zvyšuje oblast kolem postavy, kde se byliny seberou. Lze také vybrat několik výhod, mezi kterými jsem vybral za příklad Dřepař, Květinové dítě a Botanicus. Dřepař nepatrně zvyšuje sílu při každém sběru bylin. Květinové dítě zvyšuje charisma, když má u sebe postava nějaké čerstvě natrhané byliny a Botanicus zvyšuje obnos peněz, které se dají prodejem bylin vydělat.

Ve hře se nachází množství textů a knih, které jsou ze začátku hry pro hráče k nepřečtení, protože jeho postava neumí číst. Při otevření knihy hráč místo srozumitelného textu vidí jen písmena, která jsou ve tvaru slov, ale písmena v nich jsou přeházená tak, že nedávají žádný smysl. Po naučení se čtení, čehož lze dosáhnout během dvou dnů u písaře v Úžicích je již text srozumitelný, ale obsahuje řadu hrubek a překlepů. S postupováním úrovně vlastnosti čtení z textu mizí chyby. Vlastnost čtení umožňuje odemknutí výhod. Příklad těchto výhod je Magistr a Kartograf. Magistr dává postavě bonus k výřečnosti při komunikaci se strážemi a vybráním výhody Kartograf se hráči odkryje celá mapa.

Ve hře se pohybuje spousta zvěře. Nejčastěji lze narazit na zajíce, k vidění jsou však i kanci, srny a jeleni. Lovení zvěře je zakázáno a když je hráč přistižen může být uvrhnut do vězení. Zároveň je však možnost ulovené maso tepelně zpracovat a poté prodat za velmi vysokou cenu. Zvyšování vlastnosti lov probíhá sebráním předmětů, které se nacházejí na ulovené zvěři. Zpočátku to je jen maso, odemknutím řady výhod jako Koželuh, Kly a Paroží je možné na zvířatech nacházet i další předměty. Dalším příkladem výhody spojené s lovem je Tatarák, která umožňuje hráči jíst syrové maso.

Při každém vypití jakéhokoliv alkoholického nápoje se hráči zvýší vlastnost pijáctví. Při vysoké úrovni této vlastnosti může hráč vypít až dvakrát více alkoholu a další den nemá kocovinu. Samotná opilost má tři fáze. První fáze je začátek opilosti, která zvyšuje charisma a výřečnost. Další fáze je těžká opilost, která nadále zvyšuje charisma, ale již

snižuje výřečnost a třetí fáze je omdlení, kdy hráči ztmavne obrazovka a může se probudit na neznámém místě. Následuje kocovina, která značně snižuje všechny vlastnosti postavy. Výhody, které lze vybrat v této vlastnosti jsou například Sklepmistr, Pivař nebo Namazané panty. Při výběru Sklepmistra se uzamkne možnost výběru Pivaře. Sklepmistr zvyšuje odolnost na víno a snižuje na pivo, u Pivaře je tomu obráceně. Namazané panty zvyšují o polovinu více charisma a výřečnost v opilosti, v kocovině je naopak o polovinu více snižují. Pravidelným pitím alkoholu se může z postavy stát alkoholik. Tato negativní vlastnost snižuje postavě ostatní vlastnosti, pokud není opilý.

Údržba je poslední činností, která je vázána s vlastností. Jedná se o opravu předmětů, které hráč vlastní. Předměty se dělí na čtyři kategorie, a to na zbrojářské, kovářské, ševcovské a krejčovské a těmto kategoriím odpovídají i nástroje na jejich opravu. Ve hře se také vyskytují odpovídající postavy, které jsou ochotny za předměty z dané kategorie zaplatit více peněz než jiní obchodníci a jsou schopni opravit předměty z jejich kategorie i když už je předmět vážně poškozen. Hráči se hlavně finančně vyplatí opravovat si věci sám, protože oprava u obchodníků je značně nákladná. S každou opravou se zvyšuje vlastnost údržba, a tím se i zvyšuje efektivita vlastního opravování i možnost opravovat vážně poškozené předměty. Výhody, které se dají odemknout v rámci údržby jsou například Sedmimílové boty, které zvyšují rychlost ve vlastnoručně opravených botách, Údržbář, který snižuje opotřebení nošených věcí a Vycpávka, která snižuje hluchost vlastnoručně opravené zbroje.

4.6 Analýza metod vzdělávání použitých ve hře Kingdome Come: Deliverance

Tato kapitola obsahuje analýzu dat, které jsou ve všech předešlých částech této práce. Pokusím se nalézt vztahy mezi jednotlivými aspekty hry a metodami vzdělávání videohrou a metodami animace. Mým předpokladem je, že naleznu způsob, jakým se dá tato hra ve vzdělávání v rámci animace kulturního dědictví využít.

4.6.1 Animační metody obsažené ve videohře Kingdome Come: Deliverance

V této kapitole porovnáím metody animace, které jsem popsal v kapitole 2.3 a porovnáím je se zjištěnými daty o dané videohře.

První metodou je metoda dostupnosti. Animační proces musí být pro jedince, který má být vzděláván dostupný a proces musí mít nízké organizační bariery. Obecná charakteristika videoher je, že jejich organizační bariéra je velmi nízká. Jedinec k jejich využívání potřebuje počítač a kopii dané videohry. V případě her, které by využívaly behaviorálního přístupu by tedy byla podmínka splněna. U her komerčních využívané konstruktivistickým přístupem vzdělávání by však bylo zapotřebí zkušeného lektora, či učitele a organizační bariéra by se zvýšila. Dle mého by však byla stále na dostatečně nízké úrovni. Pro jedince je proces vzdělávání dostupný v obou případech.

Druhou metodou je přitažlivost. Na uvedených datech o videohře jsem se snažil ukázat, že videohra je nejen autentická, ale i originální a přitažlivá. Samotná přitažlivost může být dokázána kupříkladu faktem, že se jí za rok prodalo přes dva miliony kopií. (Cnews.cz, 2019)

Třetí metodou je nenucenost. V případě, že danou hru jedinec užívá sám od sebe, je metoda nenucenosti splněna dokonale. V případě, že by hra byla využívána konstruktivisticky, je nenucenost sporná, neboť je možné, že by byl jedinec do hraní natlačen lektorem, či učitelem. Obecně je však charakterem videoher právě nenucenost.

Čtvrtá metoda otevřenosti je spíše chápána jako možnost výběru činností, kterými se bude jedinec zabývat. U her dobrodružného typu, kterými je Kingdome Come: Deliverence, je otevřenost světa a možnost výběru činností typická, proto považuji tuto metodu ve hře obsaženou, ačkoliv pod dozorem lektora je možné, že bude jedinec směřován k určitému typu zkušeností, které ve hře má získat. V případě samovzdělávání je metoda otevřenosti ve hře použita.

Pátá metoda je možnost svobodného rozhodnutí. Jedinec by měl mít možnost sledovat vlastní zájmy a moci se rozhodnout na základě vlastního úsudku. Obdobně jako u metody otevřenosti je toto typické pro videohry dobrodružného typu, a tedy i pro zkoumanou hru. O dostatečné využitelnosti této metody však rozhoduje přístup lektora, který by hru v animačním procesu využíval. Při využívání videohry samotným jedincem bez dozoru je tato metoda použita.

Šestá metoda je možnost být iniciativní. Tato metoda je ve videohře značně obsažena. Možností postupovat videohrou je několik a hráč má řadu cest, jakými dosáhnout svého cíle. Videohra samozřejmě není v těchto možnostech neomezená, hráči však poskytuje dostatek prostoru pro svou iniciativu.

Obecně lze říct, že tato videohra obsahuje všechny animační metody. Důležitý je však přístup, jakým lze videohrou vzdělávat. O tomto se lze dočíst v následující kapitole.

4.6.2 Vzdělávací metody obsažené ve videohře Kingdome Come: Deliverence

Protože je videohra Kingdome Come: Deliverence videohrou komerční, zvolil jsem její posouzení z pohledu konstruktivistického přístupu. V této kapitole popíši, zdali je možné využít zkoumanou videohru v některé z oblastí popsané v kapitole 3.3.3.

Sémiotická doména – Procházením zkoumané videohry se hráč výrazně dotkne oblastí dějin. Na vlastní kůži tak může zažít, jakým způsobem se žilo ve středověku v Čechách, a to ho může vzdělat či mu zvýšit motivaci k dalšímu studiu dějin.

Učení se a identita – Využití v této oblasti je v této hře těžké. Samozřejmě se hráč zčásti může naučit kritickému myšlení, určitě však existují videohry, které by byly pro tuto oblast použitelnější. Je také určitá možnost, že se hráč identifikuje s národní identitou.

Situovaný význam a učení – Pro tuto oblast by byla hra využitelná. Hráč se ocitne uprostřed středověkého světa a interakcí s okolním světem se může dozvědět řadu nových věcí a pochopit vztahy mezi jednotlivými aktéry dané doby a dané oblasti. To mu může značně pomoci vnímat tuto dobu v širším kontextu.

Mluvení a činnost – Pro tuto oblast je hra využitelná jen mírně. Samozřejmě je možné vyzkoušet si život ve středověku, ovšem těžko si lze představit že tyto nově nabitě znalosti o daném životě přeneseme do života reálného. Navíc většina činností, které jsou ve hře, jsou značně zjednodušené, a proto se do reálného života přenést nedají.

Kulturní modely – V případě dobrého doprovodu lektorem, či učitelem je tato hra v této oblasti využitelná. Hráč se tak může lépe identifikovat s českou kulturou. V této oblasti jsou však využitelnější videohry, které se přímo dotýkají současného společenského dění, a tudíž můžou více ovlivňovat hráčův pohled na svět.

Z této analýzy jsem zjistil, že zkoumaná videohra je nejvíce využitelná v oblasti Sémiotická doména a Situovaný význam a učení. V závěru celé práce shrnu tyto poznatky s poznatky, které jsem zjistil v předešlých kapitolách a pokusím se navrhnout účinnou metodu, jak by šla zkoumaná videohra využít ve vzdělání.

5 Závěr

V této kapitole zhodnotím všechny informace, které jsem v průběhu své práce získal. Předně bych chtěl upozornit na podobnost metod, které jsou použitelné ve vzdělávání v animaci kulturního dědictví, a charakteru videoher. Animace je založená na dobrovolnosti, otevřenosti a atraktivitě činnosti. Hraní videoher je ze své podstaty dobrovolná činnost, která je v určitých případech značně otevřená a dává hráči velký prostor pro vlastní rozhodování a vlastní úsudek. Znakem dobrých videoher je atraktivita. Komerční videohry dokážou vzbudit silnou motivaci u jedince, který jí hraje, což dokazuje rychlý nárůst tohoto odvětví průmyslu. Samotné vzdělávání videohrami se od dob vzniku prvních vzdělávacích her značně posunulo a nejnovější konstruktivistický přístup se snaží využívat komerčních videoher ve vzdělávacím procesu. V případě, že by daná hra animovala určité kulturní dědictví, je možné tuto hru využít ke vzdělání, ovšem za předpokladu, že jí bude ve svém učebním plánu využívat zkušený pedagog, který bude zkušenosti nabyté hraním usměrňovat, rozšiřovat a s hráči o nich diskutovat.

Informace uvedené v této práci dokládají, že hra *Kingdome Come: Deliverance* by mohla být vhodným adeptem na takovýto způsob vzdělání. Jak jsem se snažil dokázat v případové studii, informace, které jsou ve hře obsaženy, jsou ve větší části založeny na realitách, a tudíž je hra autentická. A právě autenticita je hlavní podmínkou využitelnosti jakékoliv hry ke vzdělání. Zkoumaná hra se snaží přiblížit hráči dobu vrcholného středověku v českých zemích. Tvůrci hry si dali velmi záležet, aby informace ve videohře byly podloženy a byly podle skutečných historických událostí. Některé věci si samozřejmě museli domyslet či upravit, ale jejich cílem bylo zároveň vytvořit videohru, která bude zábavná a atraktivní pro hráče. Fakt, že je tato hra nejúspěšnějším titulem, který na českém videoherním trhu vznikl, to dokládá.

Využití komerčních videoher ve vzdělání může být příležitostí, jak přiblížit vzdělávanému jedinci daný problém atraktivně, a tak aby ho lépe pochopil. Klíčová je zde role učitele nebo lektora. Ten musí být s problémem seznámen a zároveň musí umět využívat moderních technologií. Jedině správným vedením, konzultací, diskuzí a reflexí zkušeností čerpaných hráči z videoher, je možné jejich vzdělávací potenciál využít naplno.

Můj názor je však takový, že i bez odborného vedení je možné se z videohry *Kingdome Come: Deliverance* dozvědět celou řadu nových informací o dané době a daném stylu života a že tato videohra dokáže znitřnit dobu Václava IV. lépe, než prosté přečtení informací obsažených v učebnicích či v odborné literatuře. Právě v tom prameni využitelnost videoher ve vzdělání.

Považuji tedy zkoumanou hru za využitelnou ve vzdělání, a to vzdělání historickém o konkrétním kulturním dědictví, kterým jsou nejen budovy vyskytující se v okolí Sázavy, ale i způsob života a historické pozadí celého příběhu videohry. Videohra velmi dobře animuje daný problém a v případě, že by byla využita za odborného dozoru, její vzdělávací a animační potenciál je značný.

6 Použitá literatura

- Cnews.cz. (13. 2 2019). *Hráči již koupili dva miliony kopií Kingdom Come. Studio Warhorse mění majitele.* Získáno 8. 5 2019, z Cnews.cz: <https://www.cnews.cz/kingdom-come-deliverance-warhorse-studios-koch-media-thq-nordic>
- Crawford, C. (1984). *The Art of Computer Game Design*. Berkeley: McGraw-Hill/Osborne Media.
- Czech-games.net. (8. 5 2019). *Mapa.* Načteno z Fanouškovské stránky o české hře Kingdom Come: <http://kingdomcome.czech-games.net/mapa/>
- Dudová, A., Kaplánek, M., & Macků, R. (2011). Mnohotvarý fenomén animace. *Pedagogická orientace*(21), stránky 284-304.
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2016). *Understanding Video Games: the essential Introduction* (3. vyd.). New York: Routledge.
- Gamers Heroes. (8. 5 2019). *Kingdom Come Deliverance Persuasion & Conversation choice guide.* Načteno z Gamers Heroes: <http://www.gamersheroes.com/game-guides/kingdom-come-deliverance-persuasion-conversation-choice-guide/>
- Hron, A. (5. 8 2019). *Expedition KC:D - Klášter Sázava.* Načteno z Flickr.com: <https://www.flickr.com/photos/128933700@N04/sets/72157700225086861?fbclid=IwARoYeX6rKG09N5NA5mD-fKyTDfVbV-XinwEf625RWe9ya1z82dMWOpRib9w/with/31078310098>
- Hron, A. (5. 8 2019). *Expedition KC:D - Rataje.* Načteno z Flickr.com: https://www.flickr.com/photos/128933700@N04/sets/72157698546329442/with/44883472882/?fbclid=IwAR2b4GyuYYDIA_QCPOQf1vv6sxTQpA_JCLNtXXZRXuEUrA5wB57ecHjlFmc
- Hunicke, R., Leblanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. *Game Design and Tuning Workshop*. San Jose: Game Developers Conference.
- Juul, J. (2003). The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings* (stránky 30-45). Utrecht: Utrecht University.
- Kaplánek, M. (2013). *Animace: studijní text pro přípravu animátorů mládeže*. Praha: Portál.
- Lützow, T. C. (1978). *The Life & Times of Master John Hus*. New York: AMS Press.
- Mareš, J. (2015). Tvorba případových studií pro výzkumné účely. *Pedagogika*(roč. 65, č.2), stránky 133-142.

- Národní památkový ústav. (8. Květen 2019). *Dějiny kláštera*. Získáno 8. Květen 2019, z Sázava: <https://www.klaster-sazava.cz/cs/o-klasteru/dejiny-sazavskeho-klastera>
- Patočka, J., & Heřmanová, E. (2008). *Lokální a regionální kultura v České republice*. Praha: ASPI.
- Price Origin. (8. 5 2019). *Kingdome Come Deliverence: How to pickpocket while going unnoticed*. Načteno z Price Origin: <https://www.priceorigin.com/2018/02/14/kingdom-come-deliverance-how-to-pickpocket-while-going-unnoticed/>
- Prima Games. (8. 5 2019). *How to Lockpick in Kingdome Come: Deliverence*. Načteno z Prima Games: <https://www.primagames.com/games/kingdom-come-deliverance/tips/kingdom-come-deliverance-lockpicking-guide-where-get-lockpicks>
- Průcha, J., Walterová, E., & Mareš, J. (1995). *Pedagogický slovník* (1.. vyd.). Praha: Portál.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play*. Massachusetts London: The MIT Press Cambridge.
- Sedláček, A. (1900). *Hrady, zámky a tvrze království českého* (Sv. XII). Praha: Vlastní silou.
- Sedláček, A. (1927). *Hrady, zámky a tvrze království českého* (Sv. XV). Praha: Šolc a Šimáček.
- Seznam.cz. (22. 5 2016). *Mapa*. Získáno 8. 5 2019, z Mapy: <https://mapy.cz/letecka?x=14.9186611&y=49.8672449&z=13>
- Spěváček, J. (1986). *Václav IV. 1361-1419. K předpokladům husitské revoluce*. Praha: Nakladatelství Svoboda.
- Tavinor, G. (2008). *Definition of Videogames*. Canterbury: Lincoln University.
- USG. (15. 2 2018). *Kingdome Come: Deliverence Mod Fixes the Game's Troublesome Save System*. Získáno 10. 5 2019, z usgamer.net: <https://www.usgamer.net/articles/kingdom-come-deliverance-mod-fixes-the-games-troublesom-save-system>
- Warhorse Studio. (2018). *Kingdome Come: Deliverence. Videohra*. Praha: Deep Silver.