

Univerzita Karlova v Praze

Pedagogická fakulta

Katedra psychologie

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Jak děti mladšího školního věku hrají digitální hru Minecraft

How children of younger school-age play the video game Minecraft

Martin Zemaník

Vedoucí práce: Mgr. Ondřej Hrabec, Ph.D.

Studijní program: Psychologie

Studijní obor: Psychologie s rozšířením o speciální pedagogiku

Odevzdáním této bakalářské práce na téma Jak děti mladšího školního věku hrají digitální hru Minecraft potvrzuji, že jsem ji vypracoval pod vedením školitele samostatně za použití v práci uvedených zdrojů. Dále potvrzuji, že tato práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 12.7.2020

Zde bych rád poděkoval panu Mgr. Ondřeji Hrabcovi, Ph.D. za jeho svědomité a odborné vedení při výběru tématu, a i při samotném psaní práce. Dále bych chtěl poděkovat paní učitelce, která mi dovolila vyzpovídat děti v její třídě a samozřejmě také dětem, bez kterých by výzkum nemohl vzniknout.

ABSTRAKT

Bakalářská práce si za cíl klade prozkoumat, jak děti mladšího školního věku hrají Minecraft. Skrze metodu nestrukturovaných rozhovorů vysvětluje obrovskou popularitu digitální hry u jejích mladších hráčů; popisuje co jim hra umožňuje a jak toho využívají ve svůj prospěch. Práce nabízí ucelený pohled na Minecraft jako na kombinaci více her, mezi kterými je možné dynamicky a nerušeně přecházet. Dále pak popisuje, jak hra dokáže napodobovat strukturu psychologického vývoje v období mladšího školního věku.

KLÍČOVÁ SLOVA

hra, videohra, tradiční dětské hry, mladší školní věk, Minecraft

ABSTRACT

This bachelor's thesis aims to explore how children of younger school-age play Minecraft. Through the method of unstructured interview, it explains the immense popularity of the game amongst its younger players and describes how they make use of what the game allows them to do. The thesis presents Minecraft as a combination of multiple games through which it is possible to dynamically switch. Further it describes how the game is able to imitate the structure of psychological development which takes place in the younger school-age.

KEYWORDS

game, videogame, traditional children games, younger school-age, Minecraft

Obsah

Úvod.....	7
1 Teoretická část.....	7
1.1 Teorie hry.....	7
1.1.1 Roger Caillois	8
1.1.2 Jean Piaget.....	9
1.1.3 Dětské hry.....	9
1.2 Mladší školní věk podle Vágnerové	10
1.3 <i>Minecraft</i>	12
1.3.1 Pojmy	12
1.3.2 <i>Minecraft</i> jako učební pomůcka.....	21
2 Empirická část.....	22
2.1 Cíl práce a výzkumné otázky	22
2.2 Metody sběru dat	23
2.3 Sběr dat.....	24
3 Intepretace dat	25
3.1 <i>Minecraft</i> jako hračka	26
3.1.1 Pravidla a chápání hry	42
3.2 <i>Minecraft</i> jako trend.....	46
4 Diskuze a závěr	47
4.1 Limity výzkumu	48
4.2 Návrhy dalších výzkumů	49
4.3 Závěr	49
Seznam použitých zdrojů.....	50
Seznam příloh	50

Úvod

Minecraft je v době psaní práce nejprodávanější digitální hrou na světě. Mezi ostatní triple-A herní tituly se i přes jeho jednoduchou kostičkovanou grafiku za několik málo let probojoval v podstatě ze sklepa švédského herního vývojáře Markuse „Notche“ Perssona. Se svou firmou Mojang Studios svět Minecraftu několik let průběžně rozšiřoval, a i potom co Minecraft v roce 2014 prodal Microsoftu za 2,5 miliardy amerických dolarů, se hra nadále těší pravidelným aktualizacím, nejenom oficiálním ale i od hráčské komunity. Jako hráče mě Minecraft fascinoval už od vydání jeho první verze v roce 2009 a od té doby průběžně fascinuje víc a víc lidí. Stal se kulturním artefaktem, který se rozšířil z pouhé digitální hry do v podstatě všech ostatních medií; o Minecraftu vznikají knížky, LEGO stavebnice atd.

Minecraft je oblíbený mezi všemi věkovými skupinami, i když pro jeho dětské vzezření bývá spíše spojován s mladšími hráči. Už od jeho vzniku je využíván jako vzdělávací pomůcka pro učení programování nebo sociálních dovedností u dětí s poruchami autistického spektra. V odborné literatuře je tedy většinou popisován jako nástroj, kterým se učitelé snaží děti vzdělávat a vychovávat, ale o tom, jak ho děti používají bez dozoru, se překvapivě mnoho autorů nezmiňuje. Myslím si, že je tedy nasnadě se pokusit o popsání *Minecraftu*; jeho případné vysvětlení v kontextu současné teorie hry, jak jinak než s pomocí dětí mladšího školního věku, které *Minecraft* tak milují.

1 Teoretická část

V této části nejprve hru definuji a popíšu její vývoj. Pak charakterizuji mladší školní věk celkově a v poslední části představím *Minecraft*.

1.1 Teorie hry

Používám definici od Rogera Cailloise, protože o tom, co doopravdy hra je a není, se spory budou vést možná do nekonečna a cílem práce není o tom nijak hlouběji uvažovat.

1.1.1 Roger Caillois

Caillois (2001) definuje hru jako činnost:

1. Svobodnou: hraní není povinností.
2. Oddělenou: vymezenou v čase a prostoru a předem definovanou.
3. Nejistou: její průběh nemůže být předem určen, ani její výsledek nemůže být předem rozhodnut a ponechává volnost pro inovace ze strany hráčů.
4. Neproduktivní: nevytváří zboží, bohatství ani žádné jiné nové hodnoty, krom těch, které si mezi sebou hráči předávají; hra končí víceméně stejnou situací, jako kterou začala.
5. Řízenou pravidly: pravidly, které pozastavují funkčnost běžných zákonů a pro okamžik hry zřizují novou legislativu.
6. Předstíranou: hra je doprovázena vědomím o druhé realitě nebo volné realitě, která se liší od skutečného života

Cailloisovy kategorie

Caillois rozděluje hry na čtyři kategorie: *agón*, *alea*, *mimikry* a *ilinx*. Tyto kategorie se u mnoho her spojují.

Agón označuje hry, ve kterých je stěžejním prvkem soutěž nebo zápas. Hráči se utkávají proti sobě a vítězí ten, který je ve hře lepší.

Alea je v podstatě opakem *agónu* a o průběhu hry rozhoduje převážně náhoda, namísto umu hráčů.

Mimikry je hra „na něco“. Hráči při ní předstírají fiktivní role a odehrávají scénáře.

Ilinx je hra, při které se hráč dočasně dostává do stavu, kdy ztrácí kontrolu nad svým tělem. Kromě závratí vyvolaných různými pohybovými hrami *ilinx* zahrnuje i hry, při kterých se hráč dostává do závratě z narušení morálního řádu.

Paidia a ludus

Dále Caillois kategorizuje hry na kontinuu *paidia a ludus*. *Paidické* hry jsou spontánní a bez pravidel, zatímco *ludické* hry mají předem určená, jasně daná pravidla.

1.1.2 Jean Piaget

Piaget ve své knize *Play, Dreams and Imitations in Childhood* (1951) popisuje proměnu hry ze *symbolických her* na *hry s pravidly*, která se objevuje kolem sedmého roku života. Pravidla se podle něj nikdy u dítěte neobjevují spontánně, ale jsou mu předávány skrze sociální tlak starších generací, nebo jako výsledek socializace *symbolických her*.

Pravidla jsou ve hrách vytvářena skupinou a za jejich porušování je jednotlivec trestán. I když i hry dospělých jsou přesně ohraničené pravidly, existuje řada specificky dětských her s pravidly, které děti hrají bez jakéhokoli přičinění ze strany rodičů, učitelů nebo jiných dospělých. Tyto *hry s pravidly* jsou podle Piageta možná pozůstatkem magicko-náboženských her dospělých, které svůj smysl časem ztratily, nebo vznikají tím, že se *symbolické hry* začínají hrát ve skupině, a je jim tedy třeba dát pravidla, která rozhodnou o tom, kdo je ve hře lepší. *Konstrukční hry*, které podle Piageta už někdy hraničí s prací (uvádí příklad, kdy si dítě jen nesejde do krabice a nepředstírá, že krabice je loď, ale loď opravdu z různých dřevěných součástí postaví) nebo jsou jen imitací, zaujímají u *her symbolických* a obzvláště *her s pravidly* zvláštní pozici někde na pomezí *her* a opravdové, „skutečné“ práce.

Symbolické hry pak z repertoáru dítěte postupně (nejen kvůli dříve zmíněné hře ve skupině) ustupují, protože dítě se potřebuje přizpůsobovat skutečnému životu, jak na rovině kognitivní (*akomodovat* – vytvářet nová schémata vnímání), tak na rovině „životní“ (už z činnosti potřebuje něco získávat – hra jako činnost podle Cailloise (2001) z definice neproduktivní už nestačí).

1.1.3 Dětské hry

Ve své knize *Dětské hry – games* Klusák a Kučera (2010) v návaznosti na manžele Opievovy na základě etnografického výzkumu kategorizují dětské hry. Jimi vysledované hry „*pocházejí převážně ze třídy a její školní místnosti, a to hlavně (ne vždy) ze školních*

přestávek“ (s. 54), odehrávají se tedy ve skupině a ve „skutečném“ světě. I přes to se jejich sbírka ukázala jako hodnotná pro můj výzkum. Jejich dělení dětských her je následující:

Autoři v Expozici dělí dětské hry na:

- *Dotknout se* – hry v této kategorii jsou charakterizovány dotykem spíše symbolickým; zahanbujícím nebo provokujícím. Nemusí zde jít vždy jen o dotyk v tělesném smyslu. Může jít i třeba jen o oční kontakt.
- *V dotyku tělo na tělo* – většinou hra obratnosti, soutěže, zápasu. Krom tělesného vítězství se zde objevuje i vítězství při narušení, případně zachování, integrity území, nebo výsostného předmětu svého nebo protihráče.
- *Vrh objektu – s dotykem na tělo* – většinou hra obratnosti, soutěže, zápasu.
- *Vrh objektem – na dráze* – obratnost hráčů je prověřována nějakou předem určenou dráhou, po které musí umně vrhat objektem.
- *Běh – s dotykem na tělo* – hra obratnosti, závod.
- *Běh – na dráze* – hra obratnosti, závod na dráze.
- *Kompozice pohybu – žonglování a rytmika* – závod nebo společné cvičení, při kterém si děti procvičují nějakou konkrétní činnost.
- *Kompozice objektu* – objekt je komponován v symbolické rovině.
- *Hádání* – hádankář zadává hadači hádanku. Může jít o „*hádanku skladby slova, němé promluvy, identity druhého v kruhu hráčů, trasy druhého v terénu, v terénu skrytého druhého či objektu, případně totéž v modelu*“ (s. 248).
- *Fiktivní identity a příběhy* – činoherní ztvárnění identit a příběhů.

1.2 Mladší školní věk podle Vágnerové

Mladší školní věk je pro dítě obdobím mnoha změn; biologických, sociálních i kognitivních. Nástupem do školy získává dítě mnoho úkolů, které musí plnit.

Rozvoj poznávacích procesů

Vágnerová (1999) charakterizuje změnu myšlení dětí v mladším školním věku nástupem Piagetovy (1966) fáze konkrétních logických operací. Dítě získává schopnost respektovat základní zákony logiky a myšlení se stává pevně vázaným na realitu. Začíná uvažovat o reálných předmětech i v rovině představ, symbolů a znaků. Dítě je schopno decentrace – posoudit realitu z dalších hledisek než jen toho jeho. Dále je také nově schopno realitu třídit do kategorií; kategorie pak dokáže dál klasifikovat a třídit. Důležitou schopností, kterou dítě v tomto věku získává, je reverzibilita logického myšlení, tedy vědomí toho, že logické operace jsou vratné. Strategie používání správných logických operací si dítě postupně osvojuje k řešení problémů. Učení různými strategiemi probíhá buď *pokusem a omylem*, *dedukcí* nebo *nápodobou*. Dochází zde převážně k rozvoji *konvergentního* myšlení – hledání jen jednoho správného řešení. *Divergentní* myšlení, hledání nových a kreativních řešení, se kvůli tomu, že děti za tento způsob řešení nejsou oceňovány, ve škole podle Vágnerové příliš nerozvíjí. V neposlední řadě Vágnerová zmiňuje rozvoj *metakognice*, schopnost myslet o svém myšlení.

Socializace

Velmi důležitým procesem v mladším školním věku je socializace. Podle Vágnerové probíhá v několika různých skupinách. V tomto věku přibývá jako jedna z hlavních skupin školní kolektiv jak vrstevníků, tak učitelů. Role žáka je pro dítě povinná, má jasně vymezená pravidla a povinnosti. Pro dítě je důležité se s rolí žáka vhodně identifikovat. Role by měla být správně vystavěna tak, aby identifikaci napomáhala: neklást na dítě nepochopitelné nebo příliš náročné nároky. Ve škole se dítě také připravuje na budoucí profesní role učí se o dynamikách v sociálních skupinách, převážně o rozdílu podřízeného vztahu k učiteli a souměrného vztahu s vrstevníky. V souvislosti se rozeznáváním funkcí různých rolí se rozvíjí i komunikační dovednosti dítěte. Začíná chápat, že s autoritou musí komunikovat jiným způsobem než se svými vrstevníky. S tím souvisí i normy a společenská pravidla, která se musí naučit. Ta jsou jednak všeobecně společenská ale i specifická pro jednu určitou dětskou skupinu. Škola převážně rolí spolužáka dítě učí, jak se ve skupině orientovat; dětská skupina je pro dítě referenční skupina, se kterou se poměruje. Nástupem dalších sociálních skupin se snižuje míra, kterou rodina působí na utváření identity dítěte.

Vágnerová dále zdůrazňuje vliv médií, který je v mladším školním věku velmi silný. Děti preferují vizuální příběhy a volba příběhů se odvíjí podle toho co dítě vnímá jako atraktivní. Dítě se identifikuje s postavami, které jsou mu nějakým způsobem podobné; zažívají podobné situace jako on. Dále si vybírá ideály, které ve skutečném světě nejsou realizovatelné. Také se může identifikovat s postavou, která boří společenské normy.

V průběhu mladšího školního věku se dříve zmíněné vývojové úkoly ještě prohlubují. Začíná se objevovat problematika identity dítěte. Identita je kromě zkušeností dítětem běžně zakoušených formována i sociálními interakcemi.

1.3 *Minecraft*

Minecraft je *sandboxová* videohra, vytvořená *Mojang Studios* (2011), která

„se zaměřuje na to, aby hráč mohl prozkoumat, interagovat a upravovat dynamicky generovanou mapu vytvořenou z bloků o velikosti jeden metr krychlový. Kromě bloků, prostředí zahrnuje rostliny, stvoření, a předměty. Některé aktivity ve hře zahrnují těžbu rudy, boj proti nepřátelským stvořením, a výrobu nových bloků a nástrojů shromažďováním různých zdrojů nalezených ve hře.“ (Minecraft Wiki, n. d.).

Jak je vidět i z této jednoduché definice, *Minecraft* má mnoho pojmů, které je potřeba znát pro pochopení hry. Definici cituji z české verze *Minecraft* Wiki, ale protože *Minecraft* vyšel původně v angličtině, mnoho názvů pro jeho herní komponenty si i mezi českými hráči zachovalo svou původní anglickou podobu. Ostatní si hráči počestili a některé si dokonce napůl počestili, případně používají anglickou i českou verzi pojmu synonymně. Budu s nimi pracovat v té formě, kterou hráči používají. Nyní je s pomocí *Minecraft* Wiki popíšu. V další části pak *Minecraft* popíšu s pomocí dostupné literatury.

1.3.1 Pojmy

Sandbox – „pískoviště“, *sandboxová* hra umožňuje hráči přímo zasahovat do herní plochy. Dovoluje mu nespočet způsobů, jak hru hrát a příliš hráče neomezuje v tom, jak do herní plochy zasahuje.

Svět/world/save – uložená instance hry, herní plocha, ke které se může hráč vracet.

Svět je při jeho stvoření procedurálně, pseudonáhodně vygenerován a je složen z *bloků*, které společně vytváří různé jeho subseky jako jsou *biomy* a *struktury*. Každý svět je také rozdělen na tři *dimenze*: *Normální svět/Overworld*, *Nether* a *End*.

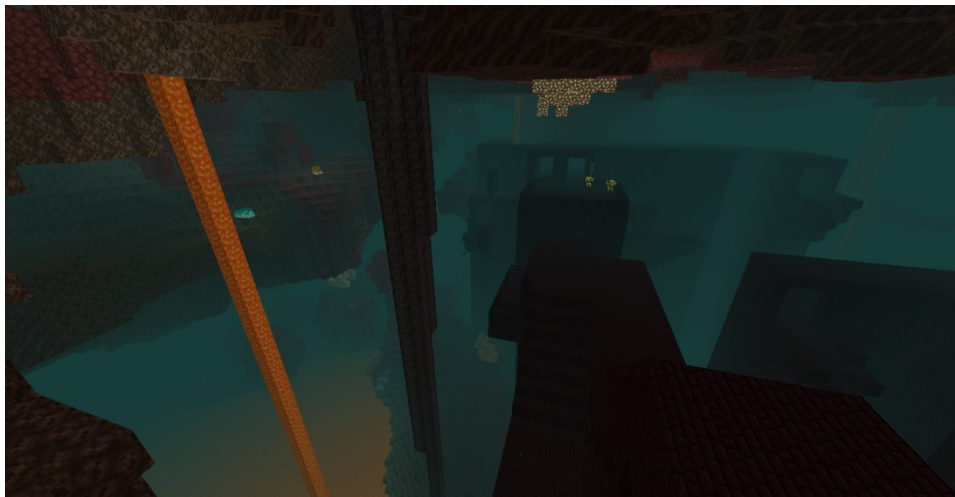
Normální svět/Overworld – část světa, *dimenze*, ve které se hráč poprvé objeví a tráví v ní většinu času ve hře.



Obrázek 1 – vesnice v Normálním světě

Nether – *dimenze*, do které se hráč z *Normálního světa* dostane skrze *Nether portál*.

Nether portál je možno postavit z *bloků*. *Nether* je peklu podobná *dimenze*, plná *lávy* a *nepřátelských mobů*.



Obrázek 2 – Nether Fortress

End – *dimenze*, do které se hráč z *normálního světa* dostane skrze *End portál*. *End portál* se oproti *Nether portálu* nedá postavit a hráč ho musí najít ve *Strongholdu*. Také musí hráč najít celkem dvanáct *Eyes of Ender*, aby mohl *End portál* otevřít. *End* je vesmíru podobná *dimenze*, kde sídlí *Ender drak*. Oproti *Normálnímu světu* a *Netheru*, které jsou podloženy *Bedrockem* (nezničitelný *blok*, který ohraničuje spodní a v *Netheru* i vrchní hranici *světa*), je *End* rozdělen na menší ostrovy, mezi kterými je *void* – prázdnota, do které když hráč spadne, tak zemře.



Obrázek 3 – Ender drak v Endu

Blok/block – základní stavební kámen, ze kterého je složen *svět*. *Bloků* je ve hře přes sto padesát druhů. Skoro všechny *bloky* lze vytěžit a s některými může hráč interagovat. Patří mezi ně například různé druhy *dřev*, *písek* nebo *Cobblestone*.

Biom – subsekcce *světa* s určitými vlastnostmi a *strukturami*. Jsou to například *lesy*, *pouště* nebo *louky*.

Survival – „přežití“, jeden z dvou hlavních *herních módů* *Minecraftu*. Hráč se po založení *světa* objeví na náhodném místě ve *světě*. Musí do *světa* zasahovat takovým způsobem, aby se udržel na živu. Hráč má *hlad*, hodnotu, kterou musí průběžně doplňovat *jídlem*, které získává ze *světa*. Také má *životy*, o které když přijde, tak zemře. *Životy* se mu doplňují, pokud má plný *hlad* nebo speciálními druhy *jídla*. Hráč musí bojovat s *moby*, sbírat rozličné *předměty* a *bloky*. Z nich pak může *craftit* různé

další *předměty* a *bloky*, které mu pomáhají přežít. Hráč má inventář, do kterého si může ukládat posbírané *předměty* a *bloky*.

Caveky/trhliny – jeskyně a trhliny, díry vygenerované ve *světě*.

Struktury – ve *světě* generované budovy a přírodní struktury. Mezi budovy patří *vesnice*, *Stronghold* nebo *iglú*. Mezi struktury patří *ledovce* a *fosílie*.

Stronghold – Struktura, ve které je *End Portál* nutný pro dohrání hry.

Fortress – Struktura, ve které je možno najít *Blaze*, kteří jsou nutní pro dohrání hry.

Creative – tvoření, druhý hlavní *herní mód* *Minecraftu*. Hráč se po založení světa objeví na náhodném místě ve *světě*. Nemá *hlad* ani *životy* a má k dispozici všechny *bloky*, které jsou ve hře dostupné a i ty, které v *Survivalu* nelze získat.

Předměty/itemy – *předměty* jsou věci, které hráč získává. Jsou to *zbraně*, *nástroje*, *jídlo* a podobné věci, které hráč využívá k interakci se *světem* anebo to jsou *bloky*, které může hráč po jejich *vytěžení* ve *světě* pokládat.

Těžit – zničit *blok*. Různé *bloky* se dají *vytěžit* různými *nástroji*.

Mob – umělou inteligencí ovládaná bytost ve *světě*. Dělí se na *nepřátelské*, *neutrální* a *pasivní*. *Nepřátelští mobové* na hráče útočí, pokud je v jejich blízkosti, *neutrální* pokud je hráč nějak vyprovokuje (například *Enderman* na hráče začne útočit, pokud se na něj hráč delší dobu dívá) a *pasivní* se nebrání, ani když na ně hráč zaútočí. Z různých *mobů* lze po jejich zabití získat různé *předměty*.

- **Nepřátelští mobové**

- **Skeleton** – kostlivec, který po hráči střílí *lukem*.
- **Zombík** – nemrtvý *mob*, který na hráče útočí z blízka.
- **Creepér** – jeden z neznámějších *mobů* ze hry. Přiblíží se k hráči a vybuchne, čímž hráče většinou zabije.
- **Ghast** – poletující *mob*, který se objevuje pouze v *Netheru*. Je středem jednoho z nejtěžších *achievementů*.

- **Blaze** – poletující mob, který se objevuje pouze v *Netheru*. *Blaze Rods*, *předměty*, které z něj lze získat jsou nutné pro dohrání hry.
- **Boss mobové** – zvláštním druhem *nepřátelských mobů* jsou *Boss mobové*. Hlavním *Boss mobem* je *Ender drak*, který představuje dokončení hry.
- **Neutrální mobové**
 - **Enderman** – černý a vysoký *mob*, který krade a přenáší *bloky*. Na hráče zaútočí, pokud se na něj hráč delší dobu dívá. Po zabití z něj lze získat *Ender perly*, ze kterých je pak možné *vycraftit Eyes of Ender*.
 - **Vlk** – *vlka* je možné ochočit a chovat jako mazlíčka.
 - **Iron Golem** – železný golem, který chrání *vesničany*.
- **Pasivní mobové**
 - **Ovce** – po zabití z ní lze získat *vlnu* a *jídlo*. *Ovce* se dají *obilím* nalákat na určité místo, třeba do ohrady, kde je pak hráč může rozmnožovat.
 - **Kráva** – jako ovce, akorát z ní lze získat *kůži*.
 - **Vesničan/Villager** – *mob*, se kterým lze obchodovat skrze měnu: *Emeraldy*. *Vesničani* mají různé profese, podle kterých se odvíjí to, s jakými *předměty* budou chtít obchodovat. Objevují se jen ve *vesnicích*.

Obtížnost – *Survival mód* má pět obtížností: *peaceful* – kde se *nespawnují nepřátelští mobové*, *lehkou/easy*, *střední/medium*, *těžkou/hard* a *hardcore*, ve které má hráč pouze jeden život, *nerespawnuje se*

Craftit – vytvořit pomocí *Craftící mřížky* v inventáři nové *předměty* z kombinace jiných *předmětů*. V původním inventáři je mřížka o velikosti 2x2 a po vytvoření *craftáku* lze *craftit* na mřížce 3x3.

Vypéct – přetvořit pomocí *pece* *předmět* na jiný *předmět*, který je hráči většinou užitečnější než ten původní. K *vypékání* je potřeba palivo, například *uhlí*. Jde například o změnu z *rudy* na její opracovanou alternativu.

Hlad/hunger – herní hodnota, kterou si hráč v *Survivalu* musí neustále doplňovat pomocí *jídla*. Množství *hladu* ovlivňuje hráčovu schopnost si doplňovat *životy* a schopnost běhat rychleji.

Jídlo – speciální *předměty*, které hráči po použití doplňují *hunger*. Je to například *chleba* nebo *steak*. Některé se musí nejdřív *vycraftit* nebo *vypéct*.

Životy/srdíčka/háпка/hápěčka – herní hodnota. Když hráči v *Survivalu* klesne na nulu, tak hráč zemře. Poté se *respawne* buď na *Spawnu* nebo u jeho *postele*.

Spawnout (se)/respawnout (se) – objevit se ve *světě*. Hráč se *spawne* pouze na začátku a poté se po smrti *respawne*. *Mobové* se *spawnují* v celém průběhu hry podle svých pravidel, která jsou pro různé skupiny *mobů* odlišná. *Nepřátelští mobové* se *spawnují* jen ve tmě, někteří *mobové* se *spawnují* jen v určitých *biomech* atd.

Spawn – místo, na kterém se hráč objeví po stvoření *světa*. Pokud hráč v průběhu hry zemře, ztratí všechny *předměty*, které má v inventáři a objeví se na *Spawnu*.

Hitnout – udeřit *moba* nebo jiného hráče, ubrat mu tím *životy*.

Den/noc – čas se v *Minecraftu* periodicky mění na *den* a *noc*. V *noc* je ve *světě* tma a *spawnují* se jen *nepřátelští mobové*, zatímco ve *dne* se *spawnují* převážně *pasivní mobové*.

Nástroje – speciální *předměty*, které hráč může najít ve *světě* anebo je *vycraftit*. *Nástroje* jsou různé kvality (od *dřevěných* po *netheritové*) a některé *bloky* se dají vytěžit jen *nástroji* určité kvality. Všechny *nástroje* mají určitou *výdrž*. Po vyčerpání této *výdrže* používáním *nástrojů* se *nástroje* zničí.

- **Krumpáč** – *nástroj*, kterým se nejlépe *těží kameny* a jim podobné *bloky*.
- **Sekera** – *nástroj*, kterým se nejlépe *těží různé druhy dřev*.
- **Motyka** – *nástroj*, kterým se dá opracovat *hlína*, aby na ní šlo *pěstovat obilí*.
- **Ostatní nástroje** – mezi ostatní *nástroje* patří například *nůžky* na *stříhání ovcí*, *Flint and Steel* na *zapalování bloků*, nebo *prut* na *chytání ryb*.

Zbraně – speciální předměty, které hráč může najít ve světě anebo je *vycraftit*. Slouží hráči k boji s *moby* a ostatními hráči. Stejně jako *nástroje* jsou *zbraně* různé kvality.

- **Meč** – *zbraň* na blízko.
- **Luk** – *zbraň* na dálku. Spotřebovává *šípy*, které je také třeba najít nebo *vycraftit*.
- **Kuše** – obdoba luku. Navíc může střílet i *rachejtle*.
- **Ostatní zbraně** – mezi ostatní *zbraně* patří *Trident* nebo *Potiony*.

Oenchantovat – „očarovat“, vylepšit *nástroj* nebo *zbraň* pomocí *Enchanting Tablu*. Jednotlivá vylepšení například zrychlují *těžení* nebo zvyšují množství ubraných *životů*.

Některé předměty

- **Diamanty** – druhý nejcennější *předmět*, který je ve hře možno získat.
- **Netherite** – nejcennější *předmět*, který je ve hře možno získat.
- **Ender perly** – lze je získat po zabití *Endermana*, po *vycraftění* společně s *Blaze Rods*, se mění na *Ender Oči*

Druhy bloků

Obyčejné bloky

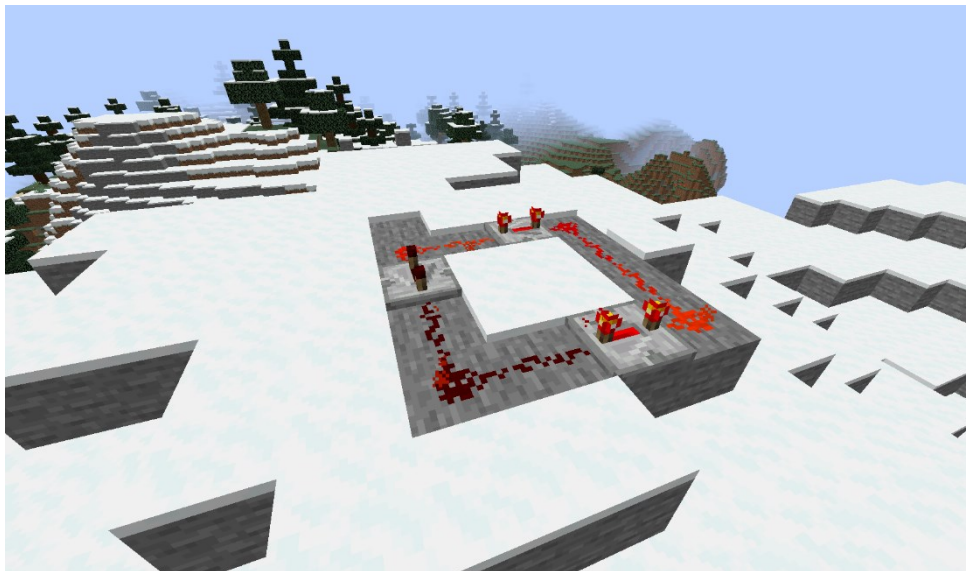
- **Hlína/dirt** – nejběžnější *blok*. Může se *motykou* upravit tak, aby na něm šlo pěstovat *obilí*.
- **Cobblestone** – běžný *blok*, který hráč získá po *vytěžení kamene*.
- **Dřevo** – ve hře je několik druhů *dřeva*. Každý z nich má několik variant, jako třeba *plaňky*. *Dřevo* slouží převážně ke *craftění* ale i jako *blok* ke stavění.
- **Obsidián** – *blok*, ze kterého se staví *Nether portál*.

Speciální bloky

- **Crafták/Crafting Table** – *blok*, který hráči umožňuje *craftit* na mřížce 3x3.

- **Postel** – speciální *blok*, ve kterém se může hráč během *noci* vyspat a přenastavit tak místo, na kterém se po smrti *respawne* na místo, kde leží *postel*.
- **Voda a láva** – jediné tekutiny ve hře, dají se nabrat do *kbelíku* a pak v inventáři přesunovat po *světě* jako *předmět*.
- **Chestka** – truhla, do které si hráč může schovávat *předměty*.

Redstone – zvláštní mechanikou je v *Minecraftu* *Redstone*. Ten funguje jako elektronický obvod. *Redstone dust* je nejprve položen na nějaký *blok*, a pak funguje jako vodivý drát. Po vyslání signálu se přes *dust* signál pohybuje a spouští funkce speciálních *bloků*, kterých se dotkne. Správnou kombinací *Redstonových bloků* lze sestavit například i funkční kalkulačku nebo jednoduchý počítač.



Obrázek 4 - jednoduchý Redstonový obvod; opakovací systém, který si nekonečně dokola posílá signál, perpetuum mobile

Typický průběh hry

Hra začíná tím, že se hráčův *avatar* objeví na náhodném místě ve *světě*. Nejprve hráč *natěží dřevo*, ze kterého *vycraftí crafták*. Na *craftáku* si pak *vycraftí dřevěný krumpáč*. *Dřevěným krumpáčem* pak *vytěží Cobblestone*. Z *Cobblestonu* si pak *vycraftí další nástroje*,

keré pak používá k dalšímu postupu ve hře. Nejprve najde *železo*, které musí *vypéct*, pak *diamanty*. *Diamantovým krumpáčem* vytěží *obsidián* a postaví *Nether portál*. V *Netheru* najde *Fortress*, ve kterém musí zabít několik *Blazů*, ze kterých získá *Blaze Rods*. Hráč pak musí buď v *normálním světě* nebo v *Netheru* zabíjením *Endermanům* nasbírat *Ender perly*, ze kterých pak musí *vycraftit Ender oči*. Potom musí hráč pomocí opakovaného házení *Ender očí*, které k němu postupně směřují, najít *Stronghold*. Ve *Strongholdu* musí najít *End portál*, kam umístí nasbírané *Ender oči*, aby ho otevřel. V *Endu* pak hráč musí zabít *Ender draka*. Pak hlavní příběh hry končí, ale hru je možné hrát dál.

Světy jsou v *Minecraftu* náhodně generované a prakticky nekonečné. Při pohybování po *světě* se neustále generují nové části *světa*. *Mobové*, *bloky* i hráč spolu můžou všemožnými způsoby interagovat a vytváří tak v podstatě ekosystém. I když se *světy* skládají v podstatě jen z krychlí, výpočty se tedy provádějí jen na trojrozměrné mřížce bez nutnosti počítání úhlů a ostatních složitějších matematických úkonů, technicky je *Minecraft* hlavně kvůli pravidlům pro generaci jeho *světů* náročný a komplikovaný.

Minecraft v literatuře

Jak děti mladšího školního věku hrají *Minecraft* zkoumal dos Santos Petry (2018). Sledoval, jak děti vnímají kontrast zábavy a práce. Pro udržení se ve světě děti, které zpovídá někdy strávily i hodiny získáváním surovin pro jejich výtvoř, což označovaly jako zábavu. Podle něj je to ale spíše práce, kterou jen děti vnímají jako zábavu. Děti se zmiňovaly o tom, že je to spousta práce (*work*) něco postavit, což je podle něj možným důkazem pro to, že stejná činnost může být podle vlastního subjektivního náhledu na ní vnímána jako zábava, i když je to práce, v krajním případě vykořisťovaná námaha (*exploited labor*). Podle něj je tedy možné, že děti v *Minecraftu* pracují, vytvářejí podle marxistické teorie nadhodnotu, kterou získává společnost vlastníci *Minecraft*, bez toho, aniž by jim za to zaplatila. Zda se opravdu jedná o zábavu nebo práci je tedy čistě na subjektivním názoru účastníka.

Kromě této studie jsem už žádnou další relevantní k mému výzkumu nenašel, jen ty o používání *Minecraftu* ve vzdělávání. Některé z nich uvádím níže.

1.3.2 *Minecraft* jako učební pomůcka

Minecraft se v literatuře vyskytuje především jako pomůcka, kterou se autoři prací snaží využívat ke vzdělávání. Nebel, Schneider a Rey (2016) vyjmenovávají mnoho různých témat, při kterých se *Minecraft* dá využít jako učební pomůcka. Patří mezi ně například učení prostorové geometrie, jazyků a gramotnosti nebo sociálních dovedností. K možnosti takto *Minecraft* využívat přispívají podle nich jeho základní herní mechaniky, převážně to, že *bloky* je možné seskládat takovými způsoby, že z nich lze vytvořit téměř jakýkoli statický objekt, a tím je možné vytvářet prostor pro vyučování mnohých i od sebe velmi odlišných témat.

Převážně v *Redstonu* vidí autoři potenciál pro vyučování programování. Giannakos (2020) zkoumá předem vytvořenou mapu *Minecraftu*, která mladším dětem pomocí robota, kterého musí naprogramovat tak, aby hasil lesní požáry, přibližuje základy umělé inteligence a *machine learning*¹.

Dále se někteří autoři snaží využít *Minecraft* pro zlepšení sociálních dovedností u dětí s poruchami autistického spektra. Ringland et al. (2016) studovali hráčskou komunitu *Autcraft*, online server, na kterém hrají děti a adolescenti s poruchami autistického spektra. Zjistili, že komunikace skrze internetová fóra, chatovací systém ve hře a další komunikační kanály jim ulehčuje dorozumívání s ostatními členy serveru. Zároveň jim online server nabízí možnost najít a identifikovat se s komunitou serveru, lidí se stejnými zájmy a potřebami.

Hobbs et al. (2020) zkoumají *Minecraftový* klub pro děti se speciálními vzdělávacími potřebami. Kolem 88 procent dětí z klubu se cítí, jakože se v něm něco naučilo. Do klubu také rády chodily, protože se tak stýkávaly s dětmi s podobnými zájmy.

Mavoa et al. (2017) ve své kvantitativní studii uvedli, že zatímco *Minecraft* ve věkových skupinách 3-5 a 6-8 let hrají převážně chlapci, ve věkové skupině 9-12 let ho hrají

¹ Metoda datové analýzy pro vývoj umělé inteligence

dívky ve stejné míře jako chlapci. Dále uvádějí, že *Minecraft* většinou děti hrají s ostatními dětmi buď doma nebo po internetu.

Minecraft: Education Edition

Pro vzdělávací účely *Mojang* (2016) vyvinul i vzdělávací verzi hry. V té přidává například možnosti pro učitele vytvářet různé kurzy pro žáky. Také nabízí jednoduché používání ve třídě.

2 Empirická část

2.1 Cíl práce a výzkumné otázky

Cílem práce bylo zjistit, které aspekty *Minecraftu* vyhovují jeho mladším hráčům. *Minecraft* je velice rozsáhlá hra, která je v době psaní práce nejprodávanější digitální hrou na světě, a proto mě zajímalo, čím se liší od ostatních digitálních her.

Dalším cílem bylo pozorování přesunu ze *symbolické hry* na *hru s pravidly*, která odpovídá věku účastníků výzkumu. Protože *Minecraft* je *sandboxová* hra, ve které je možná jak dětská hra s kostičkami, tak propočítané stavění obvodů a počítačů, zajímalo mě, zda se snad *Minecraftu* nedaří narušovat běžnou volbu her dětí v mladším školním věku; respektive jestli se mu u nich daří podporovat *paidické* hraní si (*symbolickou hru*), nebo je na druhou stranu vybízí k *ludické „nehře“* až práci. Stanovil jsem tedy tyto otázky:

Jaké aspekty unikátní *Minecraftu* jsou při jeho hraní důležité pro hráče mladšího školního věku?

Dá se *Minecraft* kategorizovat pomocí Cailloisovy typologie? Jak?

V jakém vztahu je *Minecraft* ke tradičním dětským hrám?

2.2 Metody sběru dat

Jako hlavní zdroj dat jsem zvolil nestrukturované rozhovory s dětmi. Nejprve jsem navrhnul předběžnou kostru rozhovoru. *Minecraft* jsem sám před lety aktivně hrál (pro účely výzkumu jsem si ho před navrhováním otázek osvěžil), a tak jsem vytvořil několik kategorií, které jsem jako hráč očekával, že budou mít význam. Hlavním tématem pro mě již od začátku bylo Cailloisovo dělení hry na *paidiu* a *ludus* (v *Minecraftu* vyjádřené jako *Survival* a *Creative*) a jeho typologie.

Dalšími, spíše doplňujícími, daty byly obrázky, které mi děti nakreslily. Během rozhovorů jsem každé z nich poprosil, aby mi nakreslilo něco, co v *Minecraftu* v poslední době postavilo; něco na co bylo pyšné. Obrázky jsem původně plánoval jako substituci pozorování jejich výtvorů (samotné pozorování dětí při hraní nebylo možné z organizačních důvodů; na případné zaslání jejich screenshotů se nevztahuje jejich plošně podepsaný souhlas; zároveň jsem je nechtěl příliš obtěžkavat dalšími úkoly, jak jsem zmínil dříve), případně jen vedlejší aktivitu, kterou bych děti odreagoval. Nakonec, ale obrázky fungovaly spíše jako rušení. Měl jsem o tom, co mi nakreslí původně trochu jinou představu, a tak v práci obrázky příliš nepoužívám.

Jako poslední doplňující zdroj dat jsem použil youtubová videa od youtuberů, na které děti koukají. Většina dětí tráví sledováním youtuberu přibližně stejné nebo i větší množství času, než samotným hraním *Minecraftu*. Video jsem používal jako doplňující informace k některým komponentám hry.

Vzhledem k tomu, že o *Minecraftu* moc odborné literatury (kromě jeho využití ve vzdělávání) není, musel jsem se netradičně spoléhat na svou znalost hry. Krom toho, že jsem při rozhovorech musel být schopen rozumět zvláštnímu anglicko-českému hráčskému slangu, jsem musel i vyvádět (někdy až spekulativní, více v kapitole *Limity výzkumu*) závěry o informacích, které mi děti při rozhovorech poskytovaly. Například chápání interních herních mechanik je pro děti omezené, bylo tedy třeba poznat, co čím děti myslí. *Minecraft* jsem hrál, už když v roce 2009 vyšel, a i několik let potom. Odhadem jsem u něj strávil kolem 500 hodin.

2.3 Sběr dat

Rozhovory probíhaly během dvou dní v květnu roku 2021. Když jsem navštívil základní školu, docházelo zrovna k rozvolňování pandemických opatření a výuka bylo po několika měsících distanční formy prováděna rotační formou – jeden týden měla půlka školy distanční výuku a druhá půlka prezenční, druhý týden naopak. Kvůli tomu, že po znovuzavedení prezenční výuky byly děti podle slov paní učitelky jednak pozadu s učivem a jednak rozjívěné, jsem nechtěl příliš narušovat jejich výuku a zároveň jsem vzhledem k pandemické situaci nechtěl svou přítomností příliš trápit paní učitelku, a tak jsem provedl pouze rozhovory bez nějakého hlubšího pozorování ve třídě. Paní učitelka mě nejprve před celou třídou představila a pak se dětí zeptala, kdo si chce povídat o Minecraftu. Děti se dobrovolně hlásily a po jednom pak chodily za mnou do vedlejší třídy. Rozhovory probíhaly během vyučování ve vedlejší místnosti, která byla z důvodu rotační výuky prázdná. Každému dítěti jsem se nejprve představil a stručně jim vysvětlil smysl výzkumu. Pak jsem se jich zeptal, zda je v pořádku, že budu rozhovor nahrávat. Všechny děti ze školy mají plošně rodiči podepsané souhlasy s účastí na psychologických výzkumech.

U některých rozhovorů byla přítomna asistentka, která seděla v zadní lavici, zatímco já a dítě jsme seděli v přední lavici. Říkala, že má děti ve stejném věku a že jim zakazuje hrát podobné hry, protože věří, že jsou pro ně škodlivé, a tak chce vědět, jestli je o něco neokrádá. Několikrát se do rozhovoru vložila, ale většinou jenom poslouchala. Děti po jejím dotazu, jestli může být u rozhovoru přítomna odpovídaly kladně a na její přítomnost nijak významně nereagovaly. Dětem jsem před rozhovorem říkal, že si mohou sundat roušku, protože jsme byli v místnosti jen dva (případně tři). Některé si ji sundaly, některé ne, takže jsem jim občas (nebo ony mně) nerozuměl, což se někdy ukázalo jako paradoxně užitečné, protože po mé otázce: „Cože?“ mi jejich odpovědi ještě dovysvětlily.

Výzkumu se účastnily děti mezi devíti a jedenácti lety z jedné čtvrté třídy základní školy. Byly vybrány na základě navštěvování třídy, kterou vyučuje má známá. Šlo tedy o *convenience sample*. Výzkumu se účastnily na základě jejich dobrovolnosti. Ze třídy, kde bylo sedmnáct dětí se jich třináct už od začátku hlásilo a paní učitelka je postupně vybírala.

3 Interpretace dat

Data jsem podle metody zakotvené průběžně a zpětně analyzoval, zatímco jsem otevřeně kódoval kategorie a koncepty, které se opakovaly a zdály se být důležité. Poté jsem selektivním kódováním vybral ty, které se prokázaly jako nejvýznamnější a nejprokazatelnější vzhledem k dostupným datům.

Vzhledem k otevřenosti a rozsáhlosti Minecraftu se nepřekvapivě i v takto malém vzorku, který je navíc jen z jedné třídy, objevilo více způsobů hraní. Už z podstaty věci, kdy *Creative* a *Survival* jsou víceméně dvě různé hry, které se pouze hrají se stejnými hracími pomůckami (na stejné hrací desce, se stejnými žetony – v jedné digitální hře), se tedy v první řadě nabízejí dva nejobecnější způsoby, jak hru hrát. Dále hra nabízí i možnost hrát *mapy*, které svým způsobem s *Minecraftem* nijak nesouvisí; *Minecraft* jim jen umožňuje fungovat v jeho rámci, stejně jako jim to umožňuje hra *Roblox* (Roblox Corporation, 2006), kterou deset ze třinácti dětí zmínilo jako další hru, kterou rády hrají (více v podkapitole *Minihry*). Základní informace shrnuji v tabulce 1.

Jméno	Medium	Dohrál/a hru?	Jak často?	Sám/sama?	Počet světů	<i>Survival/Creative/Mapy</i>
Jára	Počítač	Na <i>hardcore</i>	Tři až čtyři hodiny denně	S kamarády přes online (i mimo ČR)	Přes sto dvacet	<i>Spíš Survival, Creative i mapy</i> taky
Lucka	Mobil	Ne	Hodinu třikrát týdně	Sama	Dvacet	Jenom <i>Creative</i>
Štěpán	Mobil, konzole	Sám v <i>Survivalu</i>	Hodinu denně	S kamarády u někoho doma	Zatím osm	<i>Survival</i> a spíš <i>Creative, mapy</i> ne
Terka	Konzole, počítač, mobil	Sama v <i>Survivalu</i>	Dohromady třeba šest hodin denně	S jednou kamarádkou ze třídy, s deseti kamarády přes online	Měla dvě stě jedenáct, musela odinstalovat, teď už jen čtyři	Víc <i>Creative</i> , jeden svět na <i>Survival, mapy</i> ano
Vašek	Konzole	Sám v <i>Survivalu</i>	Hodinu denně	S bratrem a kamarádem	Osmdesát čtyři	Víc <i>Survival</i> i <i>Creative, mapy</i> taky

Adriana	Počítač, konzole	Hodně na <i>Creative</i> , jednou na <i>Survival</i>	Jednu až pět hodin, 4krát do týdne, o víkendu víc	S kamarády přes online, někdy doma, když přijde návštěva	Dohromady kolem čtyř set	Většinou <i>Creative</i> , <i>Survival</i> online, <i>mapy</i> ano
Jirka	Tablet	Ne	Jednu až dvě hodiny, jednou dvakrát za týden	Sám a někdy se sestrou	Osmnáct	Oboje stejně, <i>mapy</i> taky
Kuba	Mobil, tablet, počítač	Sám v <i>Survivalu</i>	Dvacet hodin denně	S kamarády přes online (i mimo ČR)	Kolem čtyřiceti	Jen <i>Survival</i> , <i>mapy</i> moc ne
Ondra	Konzole	Sám v <i>Survivalu</i>	Jednou týdně pět hodin	Sám	Patnáct	Jen <i>Survival</i>
Ema	Počítač, telefon	Jen v <i>Creativu</i>	Obden, půl hodiny	Sama, někdy s bratrancem, selhala jí technika, jinak by hrála	Vytváří nový pokaždé, když začne hrát	Víc <i>Survival</i> ale i <i>Creative</i> , <i>mapy</i> moc ne
Radim	Počítač, konzole	V <i>Survivalu</i> na serveru	Obden, dvě hodiny	S kamarády ze školy, na kterou dřív chodil	Sto padesát	<i>Survival</i> online, <i>mapy</i> taky
Jonáš	Telefon	Ne	Hodinu denně	Sám, někdy s kamarády ze třídy i ze sousedství	Dvacet dva	<i>Creative</i> , <i>mapy</i> taky
Bára	Konzole, telefon	V <i>Survivalu</i> s bratrem a bratrancem	Dvě hodiny, dvakrát týdně	Doma s bratrem	Asi devatenáct	Radši <i>Creative</i>

Tabulka 1 – základní informace

3.1 *Minecraft* jako hračka

Některé děti vidí *Minecraft* spíše jako hračku (ne jako hru), kterou mohou vytáhnout na hodinu či dvě ze skříně, trochu si s ní pohrát a pak ji zase vrátit zpátky. Množství uložených *světů*, které mají se u poloviny dětí pohybuje kolem stovky, Adriana jich má dokonce kolem čtyř set a Ema si pokaždé, když *Minecraft* začne hrát, zakládá nový *svět*. Radim a Ondra se ke

starším světům nevrací, když v nich nemají dobré věci. Jirka je opouští „protože buď třeba mi to vybouchlo, nebo prostě se mi s tím něco stalo a tak.“

Minecraft tento ležerní způsob hraní oproti ostatním digitálním hrám umožňuje. Celý proces dohrání hry není příliš dlouhý. Jára hru dohrál na *hardcore* obtížnost za dvě hodiny a světový rekord v dohrání *Minecraftu* na *lehkou* obtížnost je v době psaní práce 11 minut a 9 sekund². Tento způsob hraní je samozřejmě v dimenzi *paidia/ludus* na naprosto opačné (*ludické*) straně než ležerní hraní. Rekord uvádím převážně jako důkaz toho, jak rychle je možné při troše štěstí hru dohrát.

Příběh

Minecraft také nijak po jeho hráčích nevyžaduje, aby ho dohráli. I když děti chápou, že dohrát *Minecraft* znamená zabít *Ender draka* (Radim: I: „*Takže užs to dohrál, zabil jsi draka?*“ R: „*Jako třeba čtyřikrát jsem jako dohrál Minecraft, na tom jednom serveru.*“, Ondra: „*Na konci, když zabiješ draka, tak je příběh.*“), samotný příběh ve hře není příliš explicitně popsán. Po dohrání se hráči vypisuje *End Poem*, „*dialog dvou blíže neurčených postav, které spolu diskutují o tom, čeho hráč dosáhnul*“ (*Minecraft Wiki*, n. d.), ale tu nikdo z dětí nečte, a tak hra dovoluje vzniknout dalším příběhům, které si hráči vymýšlejí sami.

R: „*Jo, myslim si, že tenhle příběh jsme si s kamarádem, domníváme se, že to asi bylo, že se vytvořila skupina a von tam byl jako Herobrine, Entity a prostě ty ty, a von jim velel jako Notch, a voni právě spolu vymysleli tu hru Minecraft a proč tam byli ty zombíci, tak protože já si myslim to, s kamarádem, že ty zombíci, jako ten Ender drak a ty různý ty ty, tak protože oni Herobrine a Notch vyhodili Entityho jako z toho klubu, on se hrozně naštvál a prostě tam poslal do toho Minecraftu nějaký moby, viry a prostě ty, ty..*“

I: „*Aby ubližovali těm hráčům?*“

R: „*Mhm.*“ (Adriana)

² <https://www.speedrun.com/mc>

Příběh s *Herobrinem* je v hráčské komunitě známý. *Minecraft Wiki* (n. d.) *Herobrina* popisuje jako *hráčskou bytost*, která má stejný *skin* jako *Steve*³, akorát má jasně bílé oči. V komunitě existuje několik příběhů o tom, jak se *Herobrine* do hry dostal a proč tam je. Například že je to duch *Notchova* mrtvého bratra, vyšší bytost, démon, nebo počítačový virus. Mezi ně patří i Adrianin a Vaškův příběh: „Že *Herobrine* je vlastně hráč, jeden *Minecraftovej*, no a, nevím co se stalo, něco mu asi udělali a potom kazil ostatním ty hry.“ Vašek *Herobrina* dokonce jednou viděl, když mu začal hořet dům. Existence *Herobrina* byla *Notchem* několikrát vyvrácena, ale i přesto se tento příběh u hráčů nadále vyskytuje. *Steve/Alex*, *Herobrine* a *Entity* jsou jediné pojmenované postavy *Minecraftu*, a tak umožňují i vytváření dalších dílčích příběhů o těchto postavách, které podrobněji popisují v podkapitole *Minihry*.

Další zmíněné příběhy opisují kroky, které je třeba podstoupit pro dohrání hry: „*Asi ten, kde se nejdřív postaví domeček, natěžíš věci a potom teprve zabiješ Ender draka*“ (Jonáš). Protože každý nový svět *Minecraftu* se náhodně generuje, a vypadá tedy jinak, je tu potřeba improvizace – scénář zůstává, ale jednotlivé kroky se liší. Zároveň třeba Adriana a Bára draka hodně zabíjejí v *Creativu*, kde nelze prohrát, nějaké *agonální* formy hry se tam tedy nevyskytují a jde čistě o odehrání scénáře – *mimikry*. Bára na *Survival* zabila draka jen jednou s bratrem a bratrancem, ale podle ní je *Minecraft* hra na „*vyhrátí*“.

„*No, jako chci vždycky zabít Ender draka a my vždycky si postavíme portál, tak ho zabijem a tam je vajíčko a my jsme si jakoby chtěli vyklubat to vajíčko a nevíme jak to udělat a takže my umíme jako toho Ender draka respawnout. Takže Ender krystalama, jakože tam dáme na ty kraje, jak to postavený to, vono to je třikrát třináct a my vždycky doprostřed dáme jakoby Ender krystal a von potom se tam něco objeví a pak to začne dělat ty, různý ty, takový ty Ender krystaly, jak se drak může jakoby healovat, tak, a pak se objeví Ender drak a nejmíc mě baví to tam, když se zabije Ender drak, tak mě nejmíc baví, jak vždycky z něho jdou takový ty fialový, takový ty světla.*“ (Bára)

³ Postava, za kterou hraje hráč

Bára také jako jediná zmínila svůj příběh, že někde slyšela, že: „*Ender drak šel rozbít jakoby normální svět a když už neměl sílu, tak šel zase do Endu a nabít se z věží a už tam zůstal a hlídá tam svůj hrad v Endu. A říká se, že to je drak z temnot.*“ Nejspíš si tedy odehrává ještě nějaký hlubší pohádkový příběh vítězství dobra nad zlem, ale vzhledem k tomu, že byla jediná, kdo něco takového zmínil, se tím dál nebudu příliš zabývat.

Ve scénáři o zabití draka jsou určité dílčí kroky, které je možné vyřešit několika způsoby. Například *Ender oči*, které jsou potřeba pro otevření *Ender portálu* se dají buď *vycraftit z Ender perel* (které padají z *Endermanů* nebo se dají koupit od *vesničana*), nebo se dají najít v *Chestkách* ve *Strongholdu*, atd. Tak se tedy z každého dohrání stává unikátní příběh, kterého je jeho hráč pod taktovkou interních pravidel *Minecraftu* tvůrcem. Jeden takový mi převyprávěla Adriana.

R: Jo, na Survival, no hodně v Creativu a jednou na Survival jsem ho porazila, když jsem měla hrozně velký štěstí, že my sme s kamarádami dali takovou soutěž, kdo nejdřív porazí Ender draka, jako nejrychlejš, tak vyhrál. A koupí mu peta v, prostě mazlíčka na nějakym serveru. Pak jsme teda šli, já jsem těžila, můj kamarád Patrik už řval: „Mám goldy, mám goldy.“ Tak já jsem řekla: „Tak fajn.“ Těžim dál, najednou sem se podkopala pod sebe, najednou jsem spadla do takovýho malýho koutečku a říkám si: „Co to je?“ Prokopu se jako, prostě dopředu a tam našla jsem End portál a já říkám: „Tak nebudu rušit.“ A hned jak sem to, tak tam byla chestka a v ní bylo devět Ender očí, tak já jsem je na ten portál dala a pak jsem teda řekla: „Hele, kluci, víte co, já jsem rovnou našla End portál s devíti očima.“ Tak Patrik říkal: „Cože? Ale to je vzácnější než goldy.“ A já říkám: „Já vim.“ Tak jsem teda šla, pak jsem viděla vesnici, běžela jsem do ní, v hradě byly... Co tam bylo? Jo, byla tam postel, což není hodně častý a pak, když jsem si jako seno jsem prostě vytěžila, prostě jsem vytěžila mrkvičky, brambůrky a pak jsem našla fialovýho vesničana a ten chtěl za dva emeraldy jedno Eyes of Ender, tak já jsem řekla: „Tak fajn.“ Tak jsem šla k nějakýmu fletcherovi, farmářovi, a ten mi prodal za dvacet jedna Wheatu, mi prodal jeden Emerald. Tak já říkám: „Jdem farmařit.“ Tak jsem natěžila čtyřicet, ne kolik jich bylo, jo, třicet osum, koupila jsem si jeden Emerald, pak jsem natěžila další a koupila jsem si teda dva Emeraldy a šla jsem k tam tomu fialovému, a když jsem mu dala ty dva Emeraldy, tak se rozsvítil zeleně, že z něj šly ty bublinky takový, zelený, a pak když jsem ho, na něj znova klikla, tak tam bylo za šestnáct Wheatů, kolik těch Emeraldů bylo... jo, čtyry Emeraldy za

šestnáct Wheatů, tak já říkám: „Tak mám dneska nějaký dobrý den.“ Tak jdu teda vytěžit zase ty Wheaty, jdu to dát tomu vesničanovi a on teda mi prodal ty Ender perly, až jsem jich měla, myslím, že pět jsem jich měla, tak jsem šla a pak jsem uviděla, že prostě zničený portál do Nether, protože v těch vyšších verzích už tam ty zničený portály jsou, tak jsem se podívala do Chestky, měla jsem tam dva obsidiány, goldy, krumpáč, tak jsem vytěžila Crying obsidiány a já jsem se pak přepla do nějaký nižší verze, kde se z Crying obsidiánu dokáže vytvořit obsidián normální, já jsem měla jedna sedmnáctku a pak jsem teda přešla na tu jedna šestnáctku, tak jsem vytvořila ten obsidián, měla jsem čtyři obsidiány, udělala jsem portál do Netheru, portla jsem se do Netheru a hned jsem byla vedle Forestu. Tak jsem řikala: „Dneska mám šťastný den.“ Tak pak jsem, protože to bylo asi před týdnem, jsem ten sejn udělala a jak jsme dělali tu soutěž s těma kamarádama, to bylo asi před týdnem, tak jsem pak šla teda do toho Forestu, zabila jsem nějaký Blaze, udělala jsem nějaký Eyes of Ender a teďka mi chyběl poslední Eyes of Ender, abych se dostala do Endu a pak můj kamarád říká: „Mám dvanáct Eyes of Ender a našel jsem End portál, takže jdu k němu.“ A já říkám: „No, safra.“ Tak běhám po celým tom, jak se tomu říká, kde je ten End portál?

I: Stronghold?

R: Jo, Stronghold. Tak jsem běhala po celým tím Strongholdu a najednou jsem našla jedno Eyes of Ender. Pak jsem ho teda šla dát do toho End portálu, kamarád už v tom Endu byl, ale problém byl, že já jsem neměla žádný věci. Tak já jsem řekla: „Tak to bude problém.“ A pak já jsem udělala to, já jsem měla hrozně velký štěstí, že drak přistál, byl tam docela dlouho a pak se všichni Endermani na něj naštváli. Pak mu zbylo hrozně málo hápé, to trvalo hodně dlouho a můj kamarád říká: „Ještě jeden hit a je po něm.“ Tak já jsem okamžitě k tomu Ender drakovi přiběhla, když přistával, hitla jsem ho a vyhrála jsem. A dál co jsem dělala, tak to už nevim. (Adriana)

S kamarády si udělali soutěž, že kdo jako první z nich zabije *draka*, dostane *peta*, *mazlíčka* na nějakém serveru. *End portál* našla náhodou; *Ender perly* získala díky výhodnému nákupu u *vesničana*; do *Netheru* se dostala díky vynalézavému podvodu (změnila si verzi hry na nižší, kde ještě bylo možné z *Crying obsidiánu* vytvořit normální *obsidián*, potřebný pro stavbu *Nether portálu*); v *Netheru* se objevila hned vedle *Fortressu*, kde získala potřebné suroviny pro výrobu *Ender očí*; poslední *Ender oko* ve spěchu (protože její kamarád už měl všech dvanáct *Ender očí*, mohl tedy vstoupit do *Endu* a zabít *draka*) našla v *Chestce* ve *Strongholdu*; neměla žádné věci na porážení *draka*, ale *Endermani* se na *draka* „naštvali“ a *drakovi* zbylo málo životů, a tak k němu přiběhla, jednou ho *hitla*, a tak vyhrála.

Tento příběh se odehrává podle dříve zmíněného scénáře, který je třeba odehrát, i když v této variantě není nutné stavět domeček nebo těžit, je zde ale nutné získat *Ender oči* a najít *End portál*. Vytvoření *Nether portálu* pro získání surovin na výrobu *Ender očí* Adriana šikovně vyřešila menším podvodem (pro ni to podvod nejspíš není – je to součástí hry, více později v kapitole *Chápání pravidel hry*) a samotné zabití *draka* za ní, stejně jako hledání *End portálu*, vyřešila náhoda. Oproti Bářině příběhu o zabití *draka* v *Creativu* se zde oproti čistým *mimikrám* už jednoznačně vyskytují *agonální prvky*, stejně jako *alea*. Adriana při vyprávění příběhu dvakrát zmiňuje, že měla „*hrozně velký štěstí*“ a celý její příběh se odehrává jako soutěž s jejími kamarády.

Celkový příběh hry pro děti není příliš důležitý, protože hra umožňuje nejen vytvoření jednoho velkého příběhu, ale také umožňuje vytvářet jednoduché dílčí příběhy. Emě třeba několikrát shořel dům, protože si hraje s *lávou* (používá ji jako dekoraci), k Terce se zezadu připlížil *Creeper*, který ji zabil a kvůli tomu ztratila *diamantový meč* a Ondra měl „*Water Bucket a skočil jsem z hory a já sem spadl, spadl jsem do té vody, ale když jsem vylezl té vody, tak jsem umřel. Takže se mi stal takovej bug.*“ (při pádu z větší výšky si pod sebe může hráč rychle vylít *vodu z kbelíku*, aby nedostal *zranění z pádu*). Samotný velký příběh o zabití *draka* se tedy rozkouskovává na menší „*pod-příběhy*“, které se ve své podstatě stávají samostatnými *minihrami*.

Minihry

Takto by se tedy na *Minecraft* dalo pohlížet jako spíše na *bednu s hračkami* než jako na jednu samotnou hračku. I když ve své podstatě jde jak v *Survivalu*, tak v *Creativu* o pohybování herním avatarem po herní ploše a o zasahování do ní – aktivita se v průběhu hry nijak nemění – mění se naopak způsoby, jak hráči svými *avatary* do herní plochy zasahují, případně jak herní plocha zasahuje do nich. Všechny čtyři Cailloisovy kategorie jsou zde hned na první pohled jednoduše dohledatelné.

Ve dříve zmíněném *scénáři* o zabití *draka* se, kromě odehrání celého příběhu (*mimikry*), objevuje i například virtuálně zprostředkovaný *ilinx* ve formě nutné výpravy do *Netheru*, ve

kterém se Radim cítí „*docela nebezpečně, protože nikdy nevíš, kdy na tebe naběhne obrovský prase a shodí tě do lávy*“. Ondrovi se líbí „*to peklo, protože to je jako vzrušující*.“ V *Netheru* je někdy třeba se přemostit přes jezero plné *lávy*, a tedy balancovat se svým *avatarem* na jakémsi laně podobném mostu, nebo se orientovat ve tmavém *Fortressu*, ve kterém hráče navíc nahánějí různí *mobové*, kteří se ho snaží zabít. Celý *Nether* je oproti *Normálnímu světu* hůře osvětlen a ke ztrátě kontroly nad *avatarem* tak může dojít mnohem snáz. Stejně tak se může hledání surovin rychle zvrhnout v chaotický boj o přežití. Stejně aspekty *ilinxu* lze vysledovat i v *Endu*, tedy v samotném vyvrcholení *scénáře*.

Agon je v *Survivalu* vyjádřen převážně bojem s *moby*, nutností shánět si jídlo, nespadnout z velké výšky, prostě přežít. V *Creativu* a *peaceful obtížnosti* mizí úplně.

Alea je ve hře paradoxně, vzhledem k jejímu náhodně generovanému světu, dost nepodstatná. Svět je generován náhodně jen do jisté míry. Například *Stronghold*, který je nutný pro dohrání hry, se generuje třikrát v prvním a třikrát v každém druhém kruhu vzdáleném asi 1500 *bloků* od počátečního bodu v mapě (Minecraft Wiki, n. d.). Není tedy možné, aby hru kvůli náhodě v generování mapy nešlo dohrát. Náhoda může spíše pomoci, jako pomohla Adrianě v předchozím příběhu. Také je možné *aleu* zapřít nebo si ji příliš neuvědomovat. Jen Adriana a Jára se zmínili o tom, že by někdy měli štěstí. Na druhou stranu to, že vygenerovaný svět je pokaždé jiný, umožňuje unikátnost každého dohraného příběhu.

Protkání dvou nebo více Cailloisových kategorií je u *videoher* naprosto běžné, ale *Minecraftu* se daří poskládat celkový *scénář* hry tak, že hráč se může některými z nich příliš nezabývat, dávkovat si je podle potřeby, proto jsem také „*pod-příběhy*“ nazval *minihry*; jde vlastně o hru ve hře. Kuba se v *Netheru* cítí dobře, protože má rád „*čistý hry*“, kde „*o něco jde*“. Adrianě máma nastavila *obtížnost* na *peaceful*, potom co ji zabil *zombík*. Štěpán „*postavil i loď na moři*.“ Hra pomocí svého otevřeného světa, který je pokaždý jiný, vytváří unikátní sekvence, ze kterých si hráč vybírá právě ty, které mu nejvíce vyhovují.

Dalším aspektem *Minecraftu*, který mě v tomto chápání hry jako *bedny s hračkami* utvrzuje jsou *mapy/mody/servery/minihry*, což jsou předem vytvořené, většinou

multiplayerové scénáře. Všechny čtyři názvy jsou dětmi používány víceméně synonymně, já o nich budu mluvit jako o *mapách*. V *Minecraftu* jich existuje mnoho a některé z nich, které děti hrají, s pomocí *Minecraft Wiki*, výpovědí dětí, vlastní zkušenosti a videí youtuberů, popíšu.

Parkour – soutěž, ve které je třeba obratně skákat s *avatarem* po jednotlivých *blocích* od začátku do cíle. *Bloky* jsou většinou postaveny ve vzduchu a po jednom, aby skákání mezi nimi bylo co nejtěžší. Navíc se v průběhu *mapy* vyskytují zvláštní překážky v podobě zvláštních *bloků*, jako třeba *slime bloků*, na které je potřeba přesně dopadnout, aby hráče odrazily do dostatečně velké výšky a on mohl pokračovat ve hře. Většinou jde o to, se dostat někam nahoru, například na pyramidu. *Mapa* se většinou dělí na menší *úrovně*, mezi kterými jsou *záchytné body*. Existují *parkoury multiplayerové* i *parkoury* pro jednoho hráče.

GetDown – obdoba *Parkouru*. Na herním poli je ve vzduchu rozmístěno množství *osamocených bloků*, po kterých je třeba doskákat, nebo spíš dopadat, z vrchu dolů. Větší pády ubírají hráči *životy*, je tedy třeba si dávat pozor, aby pády nebyly z příliš velkých výšek. *GetDown* je většinou na čas, přibližně pět minut, v *multiplayeru*. Při padání dolů je také možné sbírat nějakou herní měnu pádem na správný druh *bloku*.

BedWars – *multiplayerová* týmová soutěž, kde se každý tým *spawn*e nějakém ostrově, který bývá stylizován podle designu *mapy*, například pirátská loď. Pod celou herní plochou je *void*, do kterého když hráč spadne, tak zemře. Zároveň je možné protihráče umlátit *mečem*. Na ostrově každého týmu je *postel*, která slouží jako *respawn point*. Cílem hry je se přemostit na ostrovy nepřátelských týmů a tam jejich *postel* zničit – pokud je hráčova *postel* zničena, hráč se nemůže *respawnovat*. Hráči si mohou na svém ostrově za měnu, která se jim periodicky generuje, kupovat předměty (*zbraně*, *brnění*, *jídlo*, a *bloky*).

EggWars – obdoba *BedWars*. Místo postele jako *respawn point* slouží *dračí vejce*. Na ostrově každého týmu se generuje méně cenná měna, zatímco na prostředním ostrově, o který bojují všechny týmy, se generuje více cenná měna.

SkyWars – obdoba *BedWars*, kde se hráči nerespawnují. Ostrovy jsou menší a po herním poli se objevují *chestky*, ze kterých lze získat užitečné předměty.

Lucky Bloky – obdoba *SkyWars*. Po herním poli se objevují zvláštní *bloky*, ze kterých po zničení padají náhodné předměty, *mobové* a jiné věci. V *mapě* se také objevují náhodné *události*, které ovlivňují všechny hráče, jako například zrychlené *těžení*.

Podkopávačky/Spleef – obdoba *BedWars*, ale herní plocha je menší a uzavřená. Když z herní plochy hráč spadne, tak prohraje. Každý hráč má k dispozici *krumpáč*, kterým může ničit plochu pod ostatními hráči, a tak je shodit z herní plochy. V různých variantách *mapy* se na herní ploše objevují zvláštní *bloky*, které po zničení hráčům poskytují výhody.

UHC Run – *multiplayerová* týmová soutěž. Na začátku mají hráči několik minut na *těžení* surovin, které se na hrací ploše generují častěji než v *Survivalu*. Také není třeba nějaké suroviny *vypékat* a z *bloků* padají už hotové *předměty*. Sbíráni surovin je tedy celkově rychlejší než v klasické hře. Po tomto úseku se všichni hráči přemístí na jinou herní plochu, kde si musí rychle *oenchantovat* věci a poté bojovat proti ostatním týmům. Herní plocha se postupně zmenšuje ve stylu *battle royale* her jako je *Fortnite* (Epic Games, 2017).

Build Battle – *multiplayerová* soutěž, kde hráči buď samostatně nebo ve dvojicích mají několik minut na to postavit stavbu na určité téma. Potom se jim postupně ukazují stavby všech ostatních a hráči je hodnotí.

Hide-and-Seek – hra na schovávanou. Hráči si na začátku vyberou *blok*, do kterého se promění. Pak se schovávají na herní ploše, zatímco jeden z hráčů je hledá. Potom co *hledáč* najde *schovávajícího se* a zabije ho, se schovávající stane hledáčem. Schovávající se se mohou slabší zbraní, než kterou má hledáč bránit, pokud je najde. Pokud po uplynulém čase zůstanou ve hře nějací schovávající se, vyhrává tým schovávajících se. Pokud ne, vyhrávají hledači.

Palermo Town/Murder – *multiplayerová* soutěž. Hráči se na začátku rozdělí na *vrahy*, *detektivy* a *nevinné*. Úkolem vrahů je zabít všechny detektivy a nevinné a úkolem detektivů a nevinných je odhalit, kdo z hráčů je vrah. Vrah má k dispozici *meč*, kterým může na jednu ránu zabít nevinné a detektivy. Detektivové mají k dispozici *lektvar*, kterým když někoho trefí, tak jim hra odhalí, zda je vrah nebo nevinný. Nevinní si mohou za *zlaté nugety*, které najdou v *Chestkách* po celé herní ploše dokoupit *luk* a *šípky*, kterými mohou, také na jednu ránu, zabít vrahy. Pokud vrazi zabijí všechny nevinné a detektivy, vyhrávají. Pokud to nestihnou před tím, než vyprší čas nebo se detektivům a nevinným podaří je zabít, prohrávají.

SkyBlock – pro jednoho hráče, ale lze hrát i kooperativně v *multiplayeru*. Hráč se objeví na malém ostrůvku obklopeném *voidem*, na kterém jsou suroviny a *bloky*, které je potřeba pro vytváření dalších *bloků*, ze kterých je možno ostrůvek zvětšovat.

OneBlock – obdoba *SkyBlock*, kde je ostrůvek původně složen z jen jednoho *bloku*, který se po zničení *respawnuje* na další náhodné *bloky*.

McDonald Tycoon – hra, ve které dva hráči hrají proti sobě. Oba se starají o svůj vlastní *McDonald*, kam si zákazníci chodí pro hamburgery. Hráči přemísťováním *hamburgerů* z *ploten*

na *pult* získávají *peníze* a za ty si pak kupují vylepšení pro svůj *McDonald*. Cílem hry je získat 60000 herních *peněz*.

Hned na první pohled se tyto *mapy* nápadně podobají tradičním dětským hrám z Expozice Klusáka a Kučery (2010). Přestože by, vzhledem k tomu, že se odehrávají s *avatarem* ve *virtuálním prostoru*, byly autory (a nejspíš i právoplatně) zařazeny společně s *Game boy* do *klučičích školek* nebo do *kompozice objektu*, případně *bojů z fiktivních identit a příběhů*, tyto *mapy* mají silné motivy i ostatních druhů dětských her. Jsou samozřejmě redukovány o víceméně veškerý pohyb tělem (krom obratnosti rukou, prstů a postřehu) a také případné tělesné dotyky s ostatními hráči, ale ostatní aspekty hry zůstávají více méně nezměněné. Na druhou stranu se hry mohou obohacovat o další aspekty, které ve hrách na hřišti nebo ve třídě nejsou možné, například přesné počítání *životů*, smrt *avatara* atd. Ve směs se tedy o *boje* jednat může, ale na druhou stranu se hráč vlastně v průběhu hry stává svým *avatarem*, obzvlášť dítě mladšího školního věku, jak tvrdí Vágnerová (1999, s.209) „*vizuálně prezentovaný příběh se více podobá realitě a dítě jej také spíše jako skutečný vnímá.*“ Nejde tedy jen o „*činoherní, dramatické zobrazení vztahů bojovníků – těch, kteří se bijí a zabíjejí*“ (Klusák & Kučera, 2010, s. 486), ale hráč se v rámci hry bojovníkem (zástupným objektem), i když zprostředkovaně, stává.

Parkour je virtuální obdobou *závodu* (s. 389) nebo *dráhy* (s. 354), kdy je třeba dostat svůj zástupný objekt (*avatara*) co nejrychleji do cíle, stejně jako ve hře *Žáby* (s. 391). Závodit je možné jednak klasicky na čas – uběhnout dráhu co nejrychleji – ale také je možné se jen s ostatními hráči poměřovat v tom, kdo už *parkour* dokázal proběhnout někdy jindy a někde jinde. Většinou je cílem se dostat někam nahoru, na vytouženou a zdánlivě nedosažitelnou horu. *GetDown* oproti tomu postupně ulevuje pocitu závratí z toho, že *avatar* je vysoko nad zemí, ale princip obratného ovládní zástupného objektu je stejný. Adriana zmínila, že se v *GetDownech* někdy mohou *hitovat*, tedy symbolicky se dotýkat; shazovat se a záměrně ostatním hráčům hru kazit.

BedWars a jeho obdoby kombinují *obranu státu* (s. 304) (narušení integrity území protihráče, vniknout na jeho *ostrov* a tam zničit jeho *postel*, zároveň je třeba hlídat svůj vlastní *ostrov*, držet integritu vlastního území) a *zápas* (s. 288) (hráči mezi sebou bojují, snaží se vystrčit ostatní hráče z herní plochy, případně je *umlátit mečem*). Stejně tak v *UHC runech* jde o to trefit protihráče co nejvíce krát; obratně (sice jen) pohybovat myší a docílit tak přemožení soupeře. Na začátku *UHC Runu* se navíc ještě odehrává *hra v náhodu*, v podstatě *kolotoč štěstí* (s. 465), kdy se hráči na náhodně generované herní ploše snaží získat co nejlepší *předměty*.

Build battle je stejný jako *modely a stavebnice* (s. 424), s tím rozdílem, že na konci ještě hráči své stavby navzájem hodnotí. Tento soutěžní aspekt, jak zmínila Adriana, bývá hráči mnohokrát podkopáván.

„třeba tam bude cedulka a říká: „Hlasujte pro mě, Ender draka jsem nepostavil.“ A třeba ta cedulka hned vyhraje, protože i když stavba, úplně legendární, úplně roztomilej malej dráček a vona stejně vyhraje ta cedulka. Protože hráči jsou úplně (plácá si na čelo). Někteří aspoň.“ (Adriana)

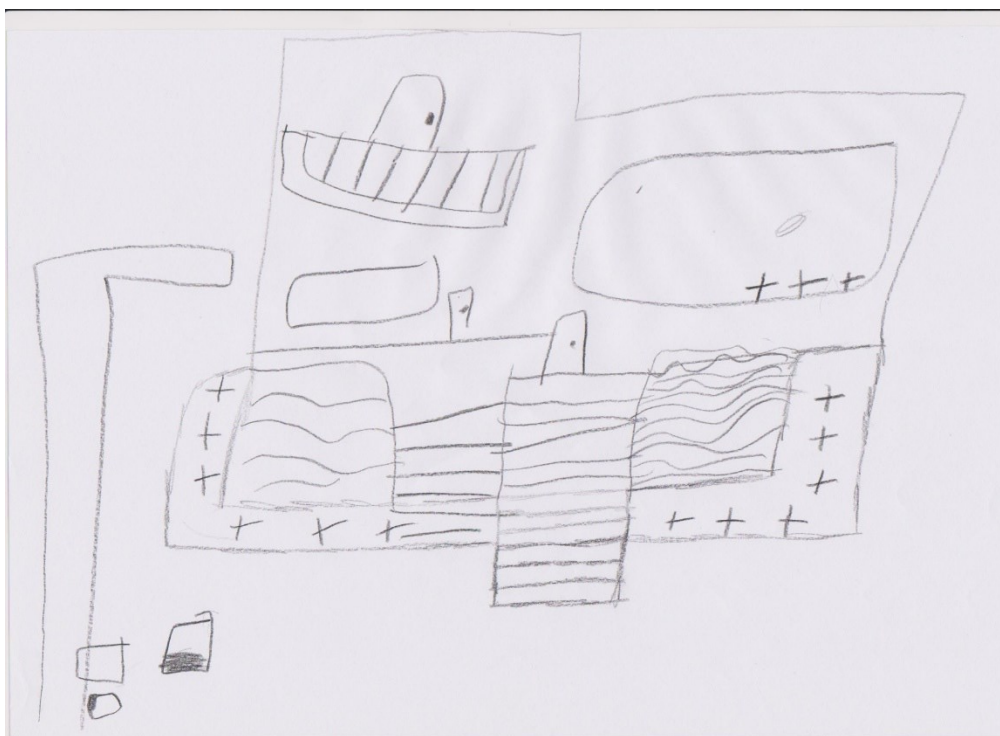
Hide-and-seek je upravená hra *na schovávanou* (s. 447) a *Palermo Town/Murder* je upravená *mafie* (s. 445).

SkyBlock a jeho obdoba *OneBlock* kombinují *modely a stavebnice* a *domeček* (s. 493). *McDonald Tycoon* je asi jediná *mapa*, která se na první pohled nepodobá žádné z dětských her, ale spíše klasické mediální tvorbě.

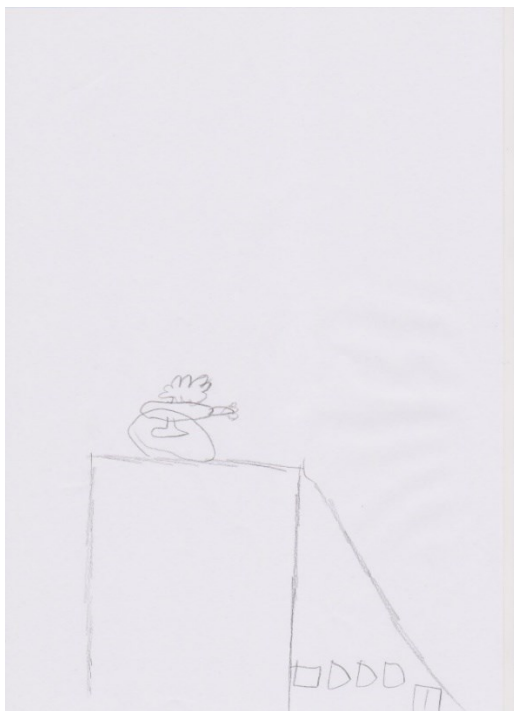
Všechny tyto *mapy* jsou hrané převážně ve skupině, dvěma nebo více hráči, zatímco si mezi sebou volají přes mobil nebo přes internet, případně jsou spolu v jedné místnosti. Dalším poddruhem *map*, které děti ale nezmínily, jsou *příběhové/dobrodružné mapy* (*adventure*). Ty jsou většinou pro jednoho hráče a umožňují mu si odehrát nějaký příběh. Také je možné hrát *hádanky: mapy*, ve kterých je třeba řešit různé rébusy, které většinou prověřují znalost hry, ale o těch se děti taky nezmínily.

Osm ze třinácti dětí tyto *mapy* hraje (Kuba je nehraje moc, protože pak ze vzteku rozbíjí monitor), ostatní si pak vybírají buď *Survival* nebo *Creative*. Celý dříve zmíněný příběh o zabití *draka* je pro skoro všechny děti činoherním zpracováním předem vymyšleného scénáře. Přesněji ho, jak jsem dříve zmínil, nejsem v této práci schopen zařadit.

Co je ale zřejmé, je že první a druhá část příběhu v *Survivalu*: „*kde se nejdřív postaví domeček, natěžíš věci*“ (Jonáš), víceméně opisují hru *domeček*. Deset z dětí mi také jejich *domeček* nakreslily, buď jako *domeček*, nebo ve variantách *hradu*, *hotelu* a *vesnice*.



Obrázek 5 - Adrianin hrad



Obrázek 6 - Štěpánův hotel



Obrázek 7 - Štěpánova vesnice, ve které bydlí

Krom toho se jak v *Survivalu*, tak v *Creativu*, odehrávají i další *minihry* podobné tradičním dětským hrám, s tím rozdílem, že ostatní děti v herní skupině jsou nahrazeny *moby*. Například Ondra si zahrál s *Creeperem na lekání* (s. 258): „*anebo se mi stalo, že jsem byl v jeskyni, nevěděl jsem, že za mnou je Creeper, ten mě odbouchl a přímo do lávy.*“

Ve finále si tedy každý může v *Minecraftu* najít *minihru* podobnou tradičním dětským hrám, která mu vyhovuje. Jára hraje všechno, ale nejvíc *Survival*, protože „*Creative, to je nudný, že si tam vlastně, můžeš si tam jako ty věci nagivovat⁴, ale pro mě je lepší Survival.*“ Lucka v *Creativu* na *koni* s ochočenou *kočičkou* a *pejskem* objevuje svět. Jinak je nejraději se svojí kamarádkou a spolu si hrají s *panenkami* a *koníky*. Kubu zas baví *týentýčka – demolice* (s. 426). Jirku zaujalo, „*že tam můžu prostě dělat, skoro to všechno, co můžu dělat v reálným životě a že tam můžu stavět cokoli*“, podobně jako Jonáše: „*Zaujalo mě tam to, že tam můžeš v podstatě dělat věci co v normálním životě nemůžeš, třeba postavit barák ve vzduchu nebo pod zemí*“ (stavět *domeček* akorát ve vzduchu). Radim ve volném čase kromě fotbalu i rád chodí s kamarády na hřiště provokovat mladší děti, což dělá i v *Minecraftu*: „*Občas, když hraju multiplayer s třeba menšíma kamarádama, si třeba stahuju hacky⁵ různě, abysem je mohl trollit⁶ a vždycky si dám třeba neviditelnost a když stavěj most v Netheru, tak je shodim.*“ Podobně svého kamaráda nachytala na past Adriana:

„Uděláme takovou past, co jako SirYakari.“ Tak jsem si našla dobrý místečko, kde bylo trošku i jako stromy, ale bylo tam zase takovej i plácek, tak jsem to vykopala dolů, pak jsem tam dala pistony, jsem to vykopala takhle dolů, pak jsem tam dala ty pistony a tady byla ta zem, takže jeden blok nad tou zemí, a pak jsem tam nad ty pistony dala bloky, aby jako je posouvaly k sobě. A když teda šel můj kamarád PruhovanáPonožka, a říkal: „Tak, Áďo, jsi mrtvá, jsi mrtvá, mám nejlepší věci.“ A já říkám: „Tak si pod' pro mě, jsem zakopaná v tamtý díře.“ Ale ta díra, co tam byla, ta past, tak ta vedla přímo do voidu. Tak von

⁴ Nagivovat – používat herní příkaz /give, který dá hráči jakékoli množství jakéhokoli *bloku*

⁵ Hacky – programy třetí strany, které umožňují hráči podvádět

⁶ Trollit – škádlit, pošťuchovat

tam šel a když se zastavil na tom a chtěl to podkopat, tak já jsem zmáčkla páčku, píсты se otevřely a on spadnul dolů.“ (Adriana)

To, jakou *minihru* si děti vybírají také menší mírou záleží na přístroji, na kterém *Minecraft* hrají. *Mapy* je jednodušší stahovat na počítači než na mobilu nebo konzoli. Případně některé děti zmiňují, že nemohou určité *minihry* hrát z technických důvodů.

Dalším aspektem je do menší míry i gender. Dvě dívky hrají jen *Creative*, zatímco chlapci si vybírají soutěžní *Survival*. Převážně dívky, ale i chlapci si pak nepřekvapivě ve hře užívají přítomnosti zvířat, které jako důležité pro děti mladšího školního věku zmiňuje i Vágnerová (1999, s. 227). Kromě těchto dvou rozdílů jsem však kupodivu větší rozdíly ve výběru *minihér* na základě genderu nevypozoroval.

Na podobném principu *minihér* funguje i hra *Roblox* (Roblox Corporation, 2006), kterou zmínilo deset dětí ze třinácti. *Roblox* nemá žádnou obdobu *Survivalu*, je v podstatě složen jen a pouze z *minihér*. Bára ho hraje víc než *Minecraft*, protože „*tam je víc her, takže je mi to úplně jedno, protože v Robloxu je stejně taky Minecraft.*“

Nejde tedy o jednu jedinou hru, i v jednom samotném *módu* hry se implicitně odehrává mnoho *minihér*. Zároveň má *Minecraft* *módů* víc, čímž *minihér* ještě přibývá.

„Minecraft pro mě znamená to, že kdyby vlastně nevyšel, tak by byla velká nuda. Protože vždycky se tím jako můžu zabavit, že si tam něco můžu postavit v Creativu, nebo hrát Survival, nebo nějaký servery, takže třeba Skydex tečka EU. A QPlay je vlastně, když to řeknu takhle, tak to je vlastně server na PVPčka, takže jedna vé jedničky a tydencty věci.“ (Jára)

Vyvrcholením propojení virtuálních *minihér* v *Minecraftu* a tradičních dětských her je hra na *Minecraft*, kterou děti hrají ve třídě a venku na hřišti. V nejjemnější variantě je to pouze *psí honička* pod jiným názvem: *Zombíci*, kterou hraje Jára. Štěpán má hračky z *Minecraftu*, se kterými si venku s kamarády hraje.

„R: No já sem si kupoval na internetu takový různý krumpáče, meče a tak. Mám dokonce i helmu.

I: Jako z Minecraftu?

R: Jo. A takhle zároveň třeba děláme, že kopeme, nebo proti sobě bojujem a tak.

I: A pak i něco stavíte?

R: Jo, většinou to ale dopadá, jakože to vypadá jako bunkr.“ (Štěpán)

Adriana si s kamarády odehrává celý scénář *Monster školy*, který se odehrává v youtubovém videu:

„Třeba když máme nějaký lavičky, tak ty co hrajou si sednou na lavičky a jeden je učitel a on jim musí vysvětlovat nějaký příklady a my musíme dělat, že to jako vůbec nevíme ty příklady a on a třeba, když on dá třeba jedna plus jedna, tak se třeba přihlásí můj kamarád a řekne: „Čtyry.“ A pak řekne Herobrine: „Nooo, jooo, ano.“ A pak se přihlásím já a řeknu: „Jedna!“ A Herobrine řekne: „No, tak, jo.“ A pak se přihlásí můj nejmenší kamarád a řekne: „Čtyrycet dva.“ A pak se přihlásí můj druhý kamarád a řekne: „Dvaaaaaaaaa??cet.“ A ten Herobrine (plácá si na čelo). A pak se všichni postavíme a řekneme: „It’s a praaaaaank. Je to dva, každej to ví.“ A pak, když skončíme z tý monster školy, jakože ne, jakože musíme jít domů, ale když je přestávka, tak vždycky jdeme z lavic a vždycky něco děláme, třeba se klouzáme po zábradlí, nebo lezeme na keře a pak nás ten kamarád, co hraje toho Herobrina přivolá a my všichni hned (dělá, jak si poslušně sedá do lavice). Takže prostě posloucháme na slovo. To je hrozně super.“

3.1.1 Pravidla a chápání hry

Jak jsem již zmínil v teoretické části práce, *Minecraft* je ve svém jádru velmi komplikovaná ale i jednoduchá hra. I když základní program pro první *Minecraft* byl *Notchem* údajně vytvořen za víkend⁷, procedurálně generovaný svět dnešního *Minecraftu* má spoustu

⁷ <https://en.wikipedia.org/wiki/Minecraft>

pravidel, podle kterých se vytváří, tak aby hra dávala smysl. Jde například o dříve zmíněné rozdělení *Strongholdů* tak, aby jich vždy v okolí *Spawnu* bylo dost. Důležitější *struktury* se generují až po těch méně důležitých, aby ty méně důležité nepřekryly ty důležitější. Ale i v těch jednodušších verzích *Minecraftu* se například *voda* nemůže generovat na úplně náhodných místech; ve vzduchu nebo v koruně stromu. Krom samotného generování *světa* je tu i spousta dalších pravidel pro generování *mobů*. Ti se mohou *spawnovat* jen na *blocích*, kde je určitá *úroveň světla*, případně podle *biomu*. V *Minecraftu* je i mnoho dalších technických aspektů, ale o ty se v mé práci příliš nezajímám. Ty, které se ukázaly jako důležité pro hru dětí, popíšu v následujících podkapitolách.

Diamanty

Diamanty byly dlouhou dobu (až do předposledního *Nether updatu*) nejcennější surovinou, kterou bylo v *Minecraftu* možné získat. Je tedy logické, že hráči se budou snažit přijít na to, jak je co nejefektivněji získat. Neobjevují se na herní ploše náhodně, ale podle určitých pravidel. Nejlépe se dají najít *na úrovni dvanáct*⁸, jak správně zmiňují Radim, Jára, Vašek a Kuba. Adriana mluví o tom, jak najít díky *debug screenu*⁹ *cakey* a *trhliny*, ve kterých se *diamanty* nejvíce objevují, ale o *úrovni* se nezmiňuje. Ostatní děti na otázku „kde se dají nejlíp najít *diamanty*?“ odpovídají buď, že neví nebo anekdotami, ve kterých našly hodně *diamantů*.

„Většinou já je nejvíc najdu, když jdu do nějaký, když normálně jdu, příklad, někde na, normálně na zemi, někde u stromu většinou u toho lesa a je tam nějaká velká díra dolů, jako jeskyně třeba, tak tam když jdu dolů, tak tam najdu hodně diamantů.“ (Štěpán)

Redstone

⁸ Kde se na trojrozměrné mapě výška (y) rovná dvanácti.

⁹ Po stisku klávesy F3 se na obrazovce objeví spousta interních herních informací

Jára z *Redstonu* staví třeba *kolotoč*, v podstatě herní automat, který hráči na základě náhody po vhození *diamantu* vrátí zpátky nějaký jiný *předmět*. Ostatní děti se také pokoušely sestavit nějaké *Redstonové* stavby v různých mírách složitosti. Radim si postavil saunu a Adriana třeba dříve zmíněnou past na kamaráda. Terka a Jirka z *Redstonu* zkoušeli stavět, ale příliš se jim to nepovedlo.

Bugy/glitche

Bugy a glitche jsou chyby, které se v *digitálních hrách* objevují. Mnohdy jsou hráči zneužívané pro získávání výhod ve hře.

„R: Toho jsem zabil taky, ale bylo to těžký, musel jsem mít taky několik dveří, bloků

I: Dveří?

R: Tam nemůžeš se nadechnout.

I: A dveře ti v tom jak pomůžou?

R: Že ti vlastně udělaj prostor na dýchání.

I: Jo aha. To je zvláštní, že takhle můžeš dejchat pod vodou.

R: No je to divný.

I: A že zrovna dveře ti na to pomůžou, vid'.

R: No. (Vašek)

Vašek například využívá *glitche*, při kterém se *dveře* položí do *vody* a tím, že *dveře* nezabírají celý *blok*, ale jenom část *bloku*, se kolem nich utvoří vzduchová kapsa, díky které může hráč pod vodou dýchat.

Některé *glitche* jsou spíše jen vývojáři nepředvídané využití komponent hry jako například Ondrův způsob zabíjení *draka*: *„Nejdřív zničím ty krystaly, aby se nemohl healovat, nebo ty krystaly neničím, beru postele a až přistane, když do něj střílím lukem, tak tam hodim postele.“* *Postele* totiž v *Endu* a *Netheru* vybuchují, když se v nich hráč pokusí vyspat, aby si v těchto *dimenzích* nemohl umístit *respawn point*. Ondra je pokládá ke *drakovi* a výbuchy postelí zraňuje *draka*. Oba tyto *glitche* se naučili u youtuberů.

Dá se říct, že *Minecraft* v podstatě do jisté míry opisuje rozvoj v teoretické části zmíněných poznávacích procesů a zákonů logiky. Jak stavět z *Redstonu* se děti učí od youtuberů, kteří jim předávají kompletní seznamy kroků, jak různé herní mechaniky používat, podobně jako ve škole. Dále můžou tyto kroky svými pokusy upravovat a vylepšovat, i když většinou jde jen o minimální úpravy (Radim si vylepšil podle návodu postavenou past, tak že na ní přidal lucerny). *Minecraft* však nedostatek hlubšího vhledu do pravidel hry nijak netrestá a umožňuje hráčům používat předem dané sledy operací k dosažení vždy (více méně) stejného výsledku.

Shrnutí

Všechny tyto aspekty hry mě přesvědčují o tom, že děti *Minecraft* vnímají, spíše než jen jako jedinou hru nebo hračku, *bedna s hračkami*, ze které si každé dítě může vytáhnout tu *minihru*, kterou rádo hraje i venku nebo ve třídě. Nějak přesněji se tedy podle Cailloisovy typologie kategorizovat nedá, resp. by ani tato kategorizace nedávala smysl. Smysl by dávalo *minihry* kategorizovat jednotlivě, případně je připodobnit ke tradičním dětským hrám, jako jsem to udělal já. Jednotlivé dětmi hrané *minihry* opisují (někdy i jménem – *Palermo Town*) tradiční dětské hry z Expozice Klusáka a Kučery, a ještě k nim něco přidávají. *Minecraft* také umožňuje mezi *minihrami* bez problémů střídat.

Hra se zde vyskytuje spíše v *ludické* formě. Děti si krom předem daných scénářů v *mapách* odehrávají i celý *scénář o zabití draka* a pravidla, i když ne úplně přesně stanovená mechanikami hry, dodržují; hrají podle nich. Stavby, které vytvářejí jsou také často stavěny podle pravidel, která jim předávají youtubeři. Třeba Radim stráví někdy i čtyři hodiny sledováním toho, co postavili youtubeři a pak se to snaží postavit sám.

3.2 *Minecraft* jako trend

Minecraft ze sedmnácti dětí ze třídy hraje minimálně třináct. Minimálně ještě jedna dívka se také hlásila na rozhovor, ale nakonec si to rozmyslela. Terka se zmínila o tom, že „*ve třídě to byl tak nějak hit, v první třídě.*“ *Minecraft* všechny děti hrají už několik let. Většinou se o něm dozvěděly od kamarádů anebo z Youtube. Jenom dvě děti hrají výhradně samy, ostatní se sourozenci nebo kamarády, překvapivě ne s kamarády ze třídy (mezi dětmi ze třídy se ani nerozšířila informace o tom, kde se nejlépe dají najít *diamanty*). Jen Terka zmínila Adrianu. Jára, Radim, Terka a Kuba hrají i s kamarády, které poznaly přes *Minecraft*. Někteří z jejich kamarádů nejsou z Česka, ale třeba z Anglie, Ameriky nebo z Ruska. Většina dětí vlastní nějaké reklamní předměty (*merch*) jako třeba gumové napodobeniny *krumpáčů*, oblečení s logy jejich oblíbených youtuberů nebo knihu *Deník malého Minecrafttáka* (Cube Kid, 2015).

Kromě toho také všechny děti sledují youtubery, jak hrají *Minecraft*; některé děti dokonce tráví sledováním Youtube více času, než hraním *Minecraftu* (což je podle nich způsobeno i vlivem karantény). Popíšu videa spíše okrajově, protože jejich obsah by mohl klidně vydat na další bakalářskou práci. Video mají děti rády, protože je tam „*stavění, že můžu vidět něco, co sem nikdy jako neviděl, prostě společný server*“ (Kuba). Skoro všichni zmínili server *Majnr*, na kterém několik youtuberů společně hraje *Survival*. Dalším oblíbeným youtuberem je *SirYakari*.

V době psaní práce byl nejčastější druh videa na jeho kanále *Minecraft, ale...*, kde si vždy stáhne nějaké vylepšení *Minecraftu*, které pak divákům ukazuje („*Minecraft, ale všichni MOBOVÉ jsou EXTRÉMNI*“¹⁰, „*Minecraft, ale můžu NAKUPOVAT věci v Kauflandu...*“¹¹). Podobně jako u *miniher* se tedy u každého videa jedná o nový zážitek se stejnou hračkou.

Dalším obvyklým druhem videí jsou v podstatě návody, kde ukazuje například nové komponenty hry, nebo ukazuje, jak sesbírat nějaké obtížnější *achievements*¹². Děti samy

¹⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=swLycn0u7x0>

¹¹ <https://www.youtube.com/watch?v=6GldJipLvCk>

¹² Ocenění, která hráči získávají za obratnost a zručnost ve hře, například sníst všechny druhy *jídla*

achievements sbírají střídmě, protože vyžadují čas, který do hry nevkládají. Na otázku „*myslíš si, že jsi v Minecraftu dobrý?*“ většinou odpovídaly, že ano, ale že youtubeři jsou lepší.

Youtubeři jsou v podstatě jejich učitelé nebo starší děti, které je učí, jak hru hrát a ukazují jim, jak jde hru hrát líp. Také zmiňovaly svoje kamarády, kteří jsou podle nich ve hře lepší, lépe rozumí jejím pravidlům.

Youtubeři z *Majnru* (*Gejmr, Moon, MaTTeM atd.*) odehrávají většinou skupinové příběhy, které někdy s *Minecraftem* ani nesouvisí, jako například ve videu „*DOGEpolice vyšetřuje vandalizmus [MAJNR]*“¹³, kde ve skupině odehrávají v podstatě pohádku o řešení vandalismu na serveru.

Děti se tak krom třídní sociální skupiny díky *Minecraftu* účastní i dalších sociálních skupin. Pravidla o hrách se jim předávají od starších, kteří už nejsou pouze ze třídy nebo z hřiště ale z internetu. Socializace prostřednictvím online prostředí je historicky nové téma, které jsem z důvodu neadekvátních dat příliš nezkoumal. To, jak doopravdy probíhá a jaká jsou její přesná specifika v *Minecraftu*, včetně vlivu youtuberů, by bylo určitě užitečné téma do budoucna.

4 Diskuze a závěr

V práci jsem se pokusil popsat, jak děti mladšího školního věku hrají digitální hru *Minecraft*; jak ji samostatně používají a co je k tomu vede. Výzkum byl založen na datech z volných rozhovorů se třinácti dětmi mladšího školního věku. Zjistil jsem, že *Minecraft* je v podstatě *bedna s hračkami*, která se skládá z mnoha dalších *miniher* opisujících tradiční dětské hry popsané Klusákem a Kučerou (2010). Kromě toho se *Minecraftu* u dětí mladšího školního věku daří reprodukovat vývojové úkoly podle Vágnerové (1999). Skrze předem dané postupy operací, které mají pokaždé stejný výsledek, podporuje divergentní myšlení, a i jim dovoluje s těmito kroky experimentovat (což se zde ale nepřekvapivě tolik neděje). *Minecraft* přes internet rozšiřuje sociální skupiny, ke kterým jeho hráči mohou patřit a tím že je

¹³ <https://www.youtube.com/watch?v=iALg40SkEsl>

přístupný pro každé dítě (ale hlavně i každé dítě díky *minihrámk* baví), vytváří společnou identitu, vlastnictví skupiny. Stejně tak se mu daří i kopírovat úbytek Piagetových (1951) *symbolických her* bez toho, aniž by je úplně vyřadil. Dětem poskytuje plynulý přechod na *hry s pravidly* samozřejmě tím, že je to digitální hra s pevně danými pravidly, která ale dovolují jak jejich ohýbání, tak jejich kreativní využití pro zobrazování reprezentací skutečných objektů (*symbolů*). Vlivem zespolečenštění hry je pak vede i ke *konstrukčním hrám*, které vytváří spíše jen sociální prestiž. Děti zmiňovaly, že *Minecraft* je pro ně zábava a nevnímají ho jako příliš užitečný (kromě učení se angličtiny). V některých případech se pak i hra mění na pouhou imitaci činnosti dospělých. Proměnu hry na čistou práci jsem zde nepozoroval.

4.1 Limity výzkumu

Protože jsem měl k dispozici vesměs jen krátké rozhovory (10 až 40 minut) – neúčastnil jsem se, ani jsem nesledoval děti při hraní – možná jsem se v některých částech práce příliš spoléhal na svoji vlastní znalost *Minecraftu* a dopouštěl jsem se až přílišných spekulací. Důsledkem pandemických opatření jsem ve škole mohl strávit jen dva dny a děti byly kvůli nedávnému návratu k prezenční výuce rozhozené, rozhovory proto byly (i z mé strany) dost hektické. Blízký vztah a respekt k paní učitelce mi, stejně jako můj morální kompas, nedovolil se dál do školy vnucovat, i když například pozorování dětí ve třídě by jistě bylo velmi přínosné.

Dalším problémem bylo nepochybně to, že mé zkušenosti s dětmi mladšího školního věku víceméně nulové, jak profesně, tak osobně. Někdy jsme si s dětmi nerozuměli možná právě proto, že jsem s nimi mluvil spíše jako s dospělými. Moje doplňující otázky byly většinou přímé až nucené s jen dvěma možnými odpověďmi: ano a ne.

Pravidla *Minecraftu* není možné vysvětlit a blíže zkoumat bez bližšího zkoumání technických aspektů hry, což není cílem této práce.

Práce má silně pilotní charakter, protože literatury na toto téma moc neexistuje (existuje jí mnoho o tom, jak používat *Minecraft* jako vzdělávací pomůcku, ale ne o tom, jak je *Minecraft* dětmi mladšího školního věku vnímán a svobodně používán), od čehož se, stejně

jako z nemožnosti navštěvovat třídu, případně sledovat děti při hře, odvíjí i kratší rozsah práce.

Výzkum také probíhal pouze s dětmi z jedné z tříd.

4.2 Návrhy dalších výzkumů

Mnou nepochybně nedostatečně prozkoumané téma socializace ve virtuálním světě *Minecraftu*, prostřednictvím komunikačních kanálů, které nabízí hra sama, stejně jako ostatních kanálů, které při hraní hráči využívají, by jistě nebylo od věci v budoucnu zkoumat. To, jak *Minecraft* ovlivňuje sociální dynamiky v kolektivu třídy a ostatních sociálních skupin, jsem bohužel nebyl schopen hlouběji zkoumat. Určitě ale hraje velkou roli jak v globálním měřítku sledování youtuberů, tak v menších skupinách při *hře na Minecraft*.

Dalším zajímavým tématem by mohl být přesun ze hry, zábavy, na práci, případně jak se dál ontologicky v rámci *Minecraftu* stává ze svobodné a neproduktivní činnosti činnost výhradně tvůrčí a hodnotná.

Protože jsem vycházel ze vzorku z pouze jedné třídy, bylo by určitě vhodné sledovat i to, jak děti hrají *Minecraft* v jiných kulturních prostředích.

4.3 Závěr

Cíl práce považuji za splněný. Prozkoumal jsem *Minecraft* očima dětí mladšího školního věku a zjistil jsem, proč se u nich těší takové oblibě. I přes nepřízeň osudu způsobenou pandemií Covid-19 se mi podařilo objasnit některá jeho specifika, která umožňují mnoho způsobů hry a dovolují jejím hráčům si mezi nimi podle své libosti vybírat. Práce je bohužel nepoměrně tématu dost stručná, nemyslím si že však strohá nebo nedodělaná; vycházel jsem z dat, která jsem měl k dispozici a dále nabízím několik témat, která by se dala v budoucích výzkumech specifikovat.

Seznam použitých zdrojů

Publikace

Caillois, R., *Man, play and games* (2001), University of Illinois Press.

dos Santos Petry, A., (2018). Playing in Minecraft: an exploratory study. *Revista FAMECOS - Mídia, Cultura e Tecnologia*, 25(1), doi:10.15448/1980-3729.2018.1.27156

Giannakos, M. (Ed.). (2020). Non-Formal and Informal Science Learning in the ICT Era. *Lecture Notes. Educational Technology*. doi:10.1007/978-981-15-6747-6

Hobbs, L., Hartley, C., Bentley, S., Bibby, J., Bowden, L., Hartley, J., Stevens, C. (2020). Shared Special Interest Play in a Specific Extra-Curricular Group Setting: A Minecraft Club for Children with Special Educational Needs. *Educational and Child Psychology*, 37(4):82-96

Klusák, M. & Kučera, M., *Dětské hry – games* (2010), Karolinum.

Mavoa, J., Carter, M., & Gibbs, M. (2017). Children and Minecraft: A survey of children's digital play. *New Media & Society*, 146144481774532. doi:10.1177/1461444817745320

Nebel, S., Schneider, S., Rey, G. D. (2016). Mining Learning and Crafting Scientific Experiments: A Literature Review on the Use of Minecraft. *Education and Research. Educational Technology & Society*. 19. 355-366.

Piaget, J. (1951). *Play, dreams and imitation in childhood*, Routledge.

Ringland, K. E., Wolf, C. T., Faucett, H., Dombrowski, L., & Hayes, G. R. (2016). "Will I always be not social?" *Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems - CHI '16*. doi:10.1145/2858036.2858038

Vágnerová, M., *Vývojová psychologie* (1999), Karolinum.

Elektronické zdroje

[Minecraft wiki]. (n.d.), Minecraft Wiki, dostupné z <https://minecraft.fandom.com/wiki/>

SirYakari. (n.d.) *SirYakari* [Kanál Youtube] Youtube, dostupné z https://www.youtube.com/channel/UCggdHIILKfXpdB_OKIONmeg

Seznam příloh

Příloha 1 – přepsané rozhovory