

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

Celoroční reakce na pandemii pomocí videoher

Martin Hromádka

Plzeň 2021

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění
Studijní program Výtvarná umění
Studijní obor Multimediální design
Specializace Multimédia

Bakalářská práce

Celoroční reakce na pandemii pomocí videoher

Martin Hromádka

Vedoucí práce: MgA. Jan Morávek
Katedra výtvarného umění
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2021

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Akademický rok: 2020/2021

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE (projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Martin HROMÁDKA**
Osobní číslo: **D18B0070P**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimediální design, specializace Multimedia**
Téma práce: **Pandemie**
Téma práce anglicky: **Pandemic**
Zadávací katedra: **Katedra výtvarného umění**

Zásady pro vypracování

Tvůrčím záměrem je reagovat na situaci způsobenou pandemií a na to, jak ji naše společnost a vláda řeší. Téma, které ovlivňuje nás všechny a nabízí až bizarní momenty a řešení, která mě nepřestávají udivovat. Bude se jednat o jednu nebo více videoher na mobilní zařízení nebo na PC. Cílem je reagovat na pandemickou situaci v závislosti na aktuálním stavu a doplňovat o případné pokračování celé situace.

Minimální počet normostran průvodní zprávy – 3

Rozsah teoretické části: **min. 3 normostrany textu**
Rozsah praktické části: **vyplyne ze zpracování BP**
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná**

Seznam doporučené literatury:

BENDOVÁ, Helena. *Umění počítačových her*. Praha: NAMU, 2016. ISBN 978-80-7331-421-7.
SCHELL, Jesse. *The art of game design: a book of lenses*. Second edition. Boca Raton, [2015]. ISBN 978-1-4665-9864-5.
TREFRY, Gregory. *Casual Game Design: Designing Play for the Gamer in All of Us*. Burlington (Massachusetts): Kaufmann, 2010. ISBN 978-0-12-374953-6.

Vedoucí bakalářské práce: **MgA. Jan Morávek**
Katedra výtvarného umění

Oponent bakalářské práce: **MgA. Jan Kokolia**
Katedra výtvarného umění

Datum zadání bakalářské práce: **31. října 2020**

Termín odevzdání bakalářské práce: **30. dubna 2021**



Doc. akademický malíř Josef Mištera v.r.
děkan

Mgr. Jindřich Lukavský, Ph.D. v.r.
vedoucí katedry

Prohlašuji, že jsem umělecké dílo vypracoval samostatně a nejedná se o plagiát.

Plzeň, duben 2021

.....
podpis autora

Obsah

Úvod a téma práce.....	5
Průběh tvorby.....	5
Začátky s Tamagotchi.....	6
Pandemie a hry.....	7
Politické hry a satira	8
Konfrontace s publikem.....	9
Pokračování mimo politiku.....	10
Technická specifika tvorby	12
Seznam použitých zdrojů	13
Resumé.....	15
Seznam příloh.....	16

Úvod a téma práce

Tato práce vzniká v době a podmínkách doposud neznámých naší společnosti. Rok 2020 a nyní i 2021 se píše v duchu online konferencí, distančního vyučování, nakupování na e-shopech, home office, rozvozu jídla nebo třeba video her. Je tu celá řada dalších věcí, které se za tento rok proměnily ať už k lepšímu nebo horšímu, nicméně část z nich jsou důsledkem probíhající pandemie.

Jedním z důležitých aspektů této pandemie jsou média. Dnes už prakticky nenajdete zpravodajskou relaci, která by neinformovala o aktuálním stavu nakažených a vývoji epidemiologické situace. Sociální sítě také fungují jako zdroj informací o pandemii, ovšem ne vždy zcela pravdivých. Tento každodenní informační tlak, senzacechtivé novinové titulky nebo dezinformace na sociálních sítích často povzbuzují stres nebo strach, což negativně ovlivňuje naše mentální zdraví.¹

Vzhledem k tomu, jak celá pandemie probíhá, bylo nezbytné nastolit určitá pravidla chování a reagovat pomocí vládních opatření, která mají za úkol omezit šíření nákazy. To, jakým způsobem vznikají nařízení vlády a jak jsou komunikována s veřejností je minimálně na pováženou, nehledě na neustálé personální změny v resortu zdravotnictví.

Samotné téma pandemie a přístup vlády nyní rezonují společností v takové míře, že ve mě vytvořili nutkání reagovat. Negativitu spojenou s počty mrtvých nebo nakažených jsem chtěl přetvořit na něco pozitivního. Rozhodl jsem se proto vytvořit celoroční reakci na pandemií zasaženou společnost. Formát počítačových/mobilních her představuje nyní ideální médium, které má možnost dostat se k lidem i přes vládní restriktce. Specifikum této práce je její omezená aktuálnost. Od začátku jsem tedy počítal se změnami, které v průběhu nastanou.

Průběh tvorby

Začátek akademického roku po poměrně rozvolněných prázdninách znamenal návrat do školy. Většina z nás však očekávala, že po krátké době opět nastoupí opatření omezující kontakt mezi studenty a vyučujícími, a tak se i stalo. Rouška se stala opět samozřejmostí a my jsme mohli sledovat staronové tiskové konference vlády, plné přitvrzujících opatření, padajících roušek z obličejů politiků nebo jejich hygienických doporučení. Právě to, jakým způsobem fungovala komunikace vlády ohledně roušek, které si neustále rovnali na obličej, mytí rukou, které znělo poněkud komicky v podání premiéra olizujícího svoje prsty

¹ KHAN, Kiran Shafiq, Mohammed A. MAMUN, Irfan ULLAH a Mark D. GRIFFITHS. The Mental Health Impact of the COVID-19 Pandemic Across Different Cohorts [online]. 9.7.2020 [cit. 2021-03-26]. Dostupné z: doi:<https://doi.org/10.1007/s11469-020-00367-0>

při každém otočení papíru, mě celkově nakoplo k inspiraci. V této době bylo stěžejní zvládnutí přicházející nové vlny a my jsme jen doufali, že to vláda příliš nepokazí.

Přišel jsem s řešením, které zahrnovalo můj celkový pocit z pandemie ovlivňované vládou České republiky a její komunikací s veřejností. Věděl jsem, že chci dělat mobilní hru, kterou bude mít každý neustále při sobě zejména v karanténě. Zvolil jsem provedení v podobě virtuálních politiků, o které se hráč v reálném čase stará. Vychází to z žánru virtuálních mazlíčků, o kterých píšu v následující kapitole.

Začátky s Tamagotchi

Zpočátku jsem bral inspiraci z virtuálních mazlíčků. Ti se začali objevovat v druhé polovině devadesátých let. Prvním průkopníkem v této oblasti bylo japonské *Tamagotchi* z roku 1996. Malá přenosná krabička ve tvaru vajíčka, která obsahovala virtuálního mazlíčka. Úkolem hráče bylo vychovat mazlíčka do dospělosti, kdy se vrátil na svoji rodnou planetu. V roce 1997 tato herní krabička zajistila tvůrcům příjem 160 milionů dolarů. Mazlíček byl roztomilý, zařízení přenosné, takže zábava mohla pokračovat na cestách nebo s přáteli kdekoliv.² V průběhu zhruba 15 let vzniklo hned několik virtuálních mazlíčků, každý měl jiné vlastnosti a cílovou skupinu. Můžeme mluvit například o *Digimonu* z roku 1997, který převážně cílil na chlapce, protože umožňoval zápasy mezi mazlíčky. Další virtuální bytosti byly např. *Chao (2001)*, uvěřitelní a realističtí *Nintendogs (2005)* nebo *Kinectimals (2010)*, které šlo hladit a ovládat pomocí prostorového snímače kinect.³

Evoluci v digitálních bytostech přinesl prudký vývoj mobilních technologií. Vznikl tedy prostor pro mobilní aplikace virtuálních mazlíčků. Inspiraci jsem zde čerpal u aplikací *Pou (2012)*⁴, kterou jsem kdysi hrával nebo série *Talking Tom (2013)*⁵. Tyto dvě aplikace také krom klasického pečování o mazlíčka poskytují hráčům možnost zahrát si celou řadu miniher. Mají tak šanci jezdit autem, skákat na platformách nebo třeba sestřelovat barevné kuličky.

Virtuální mazlíčci mohou kromě zábavy mít i dopad na realitu kolem nás. Za zmínku stojí aplikace *Lightdogs (2019)*, která umožňuje hráčům sbírat virtuální zvířata, pokud nepoužívají svůj mobilní telefon. Snaží se tak omezit nadměrné užívání mobilních zařízení v posledních letech.⁶ Propojení virtuálních zvířat s těmi reálnými nabízí aplikace *Furiends (2019)*. Ta kromě standardní péče o virtuální zvíře v rozšířené realitě nabízí nákup doplňků pro vašeho mazlíčka za reálné peníze. Část výtědku pak putuje do psího útulku pro nákup jídla, hraček a vybavení.⁷

² LAWTON, Laura. Taken by the Tamagotchi: How A Toy Changed The Perspective On Mobile Technology

³ The Evolution of Virtual Pets. In: Youtube

⁴ Pou Wiki. Fandom

⁵ My Talking Tom. In: Wikipedia: the free encyclopedia

⁶ INTIAR, Inda. Virtual Pet App That Helps You Stay Off Your Phone Officially Launches. Huddle

⁷ New app will let you play with virtual pet, help real life animals. In: Youtube

Základní principy těchto virtuálních mazlíčků jsem právě využil i ve své hře *Kamarádi z karantény*. Jedná se o mobilní aplikaci, ve které má hráč za úkol starat se o svého vybraného politika. Je zde několik představitelů pandemické vlády, z toho aktuálně 3 ministři zdravotnictví. Na rozdíl od klasických virtuálních mazlíčků zde hráč nepodává jídlo ani nechodí s mazlíčkem na záchod, ale udržuje stav nemocnic, aby se nepřetížili a zároveň udržuje důvěru obyvatel v normálu. Tyto ukazatele lze ovlivňovat vyměňováním roušky, která se po určité době zašpiní, srážením tělesné teploty mokrou houbou, nakupováním nemocničních lůžek nebo nákupem seniorů. Kromě samotných politiků si hráč může zahrát i několik tematických miniher, za které získává peníze a za ty má potom možnost nakoupit nové roušky nebo doplňky.

Celkově jsem hru chtěl směřovat, aby se hráč příliš nenadřel, odpočal si a zabavil se v karanténě. Fakt, že hra neposkytuje tolik možností možná odradí hráče vyhledávající nepřetržitou zábavu, mým záměrem však nebylo udržet si komunitu závislých hráčů, ale spíše dočasně zabavit strádající společnost.

Pandemie a hry

Únik od reality a karanténního stereotypu v dobách pandemie vyhledává spousta lidí. Proto i děti mají více času a prostoru trávit čas v digitálním světě. „*Aplikace Roblox, obzvláště populární mezi dětmi ve věku 9-12 let v USA, dosahovala v průměru 31.1 milionu uživatelů každý den v průběhu prvních devíti měsíců roku 2020, to je nárůst o 82 procent oproti roku předchozímu.*“⁸

Pokud se vrátím k tématu virtuálních mazlíčků, mohu s klidem konstatovat, že právě péče o bytost zavřenou v digitální krabici je v domácích podmínkách karantény zcela ideální pomocník udržení hladiny mentálního zdraví v normálu. To dokazuje například i hra *Animal Crossing: New Horizons (2020)* dostupná pro herní konzoli Nintendo Switch, které se prodalo již přes 31.8 milionů kopií. To znamená, že téměř 50 procent všech uživatelů Nintendo Switch má tuto hru koupenou.⁹ Hra je možná trochu více simulátorem než virtuálním mazlíčkem, hráč totiž ovládá opuštěnou lidskou postavičku na ostrově obklopeném umělými zvířaty. Rozšiřuje tak možnosti o celou řadu dalších aktivit. Neklade vám denní úkoly, nenastavuje „deadliny“ a hlavně neobsahuje žádnou nemoc nebo pandemii. Hráč si každý den sám určí, co na svém ostrově bude dělat. I přes to, že na

⁸ RICHTEL, Matt. Children's Screen Time Has Soared in the Pandemic, Alarming Parents and Researchers. New York Times [online]. 16.01.2021 [cit. 2021-03-28]. Dostupné z:

<https://www.nytimes.com/2021/01/16/health/covid-kids-tech-use.html> (překlad vlastní)

⁹ BOOTH, Callum. Animal Crossing: New Horizons sold 31.8 MILLION copies — here's some silly math on it [online]. 01.02.2021 [cit. 2021-03-28]. Dostupné z: <https://thenextweb.com/plugged/2021/02/01/nintendo-financials-animal-crossing-new-horizons-copies-sold-maths-switch/>

ostrově je hráč sám, může si tam pozvat své kamarády, vyměňovat s nimi předměty nebo se jen bavit. Ve hře dokonce proběhly i svatební obřady po tom, co jejich reálné byly zrušeny.¹⁰

Videoherní reakce na pandemii se objevují už i u nás. Webový simulátor nákazy Covid-19 v Čechách s názvem *Korona Hra (2021)*¹¹ představuje možnost vyzkoušet si zvládnout pandemii pomocí ovládání úrovně restrikcí, které jsou v Česku uplatňovány. Pracuje s reálnými epidemiologickými modely, nicméně vzhledem k přibývajícím mutacím koronaviru je těžké posoudit, jak úspěšně dokáže situaci simulovat v budoucnu.

Téma pandemie není ve hrách nová věc. Můžeme proto najít celou řadu příkladů z let předchozích. Velice oblíbené téma apokalypsy způsobené virem, který přetváří lidi na zombie, jsme viděli ve hrách již mnohokrát. Jako několik příkladů můžeme uvést například legendární sérii *Resident Evil*, která se dočkala i filmového zpracování, kooperativní střílečku *Left 4 Dead 2 (2009)* nebo dvoudílnou sérii *The Last Of Us* s působivým příběhem. Často se jedná o střílečky, ale najdou se i výjimky, například původně mobilní hra *Plague Inc. (2012)* staví hráče do role viru, jehož úkolem je rozšířit se a přivést zkázu celému světu. Využívá přitom reálné epidemiologické modely šíření. Dokáže také informovat hráče o možnostech přenosu nemoci, za což získala pozitivní ohlasy od odborníků.¹²

Politické hry a satira

Kromě virtuálních kamarádů se moje práce dotýká i tématu politických her a satiry. Ačkoliv tento podžánr videoher není příliš rozšířený a má největší zastoupením v západní kultuře, existují důkazy, že politické videohry zvyšují u hráčů zájem a povědomí o politické situaci. První politické videohry se začali objevovat počátkem nového tisíciletí. Zajímavým příkladem z té doby může být hra *September 12th* reagující na události kolem 11. září 2001 v New Yorku. Hra se odehrává v prostředí trhů, kde se objevují teroristé a civilisté. Hráč má možnost vyslat rakety a teroristy zničit, nicméně vždy dojde i ke ztrátám na životech civilistů. To pak vede truchlící přeživší ke transformaci v teroristy a problém se opakuje. Hra tedy sděluje stanovisko, že násilí produkuje další násilí.¹³

¹⁰ ZHU, Lin. The psychology behind video games during COVID-19 pandemic: A case study of Animal Crossing: New Horizons. *Hum Behav & Emerg Tech.* [online]. 03.2021, , s. 158 [cit. 2021-03-28]. Dostupné z: doi:<https://doi.org/10.1002/hbe2.221>

¹¹ *Korona Hra* [online]. 2021 [cit. 2021-03-29]. Dostupné z: <https://koronahra.cz/game>

¹² SNEDDON, Christopher Michael Ovens. The 10 Best Games About Viruses, Outbreaks, & Diseases. *The Gamer* [online]. 03.04.2020 [cit. 2021-03-29]. Dostupné z: <https://www.thegamer.com/games-best-about-viruses-outbreaks-diseases/>

¹³ NEYS, Joyce a Jeroen JANSZ. Engagement in play, engagement in politics: Playing political video games [online]. In: . Amsterdam University Press, 2019 [cit. 2021-4-25]. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/j.ctvcmxpds.5>

Pokud do podobné tematiky zasadíme trochu humoru, můžeme mluvit o hře *Bomb the Right Place*¹⁴, ve které hráč jako velitel ozbrojených sil USA vysíláme bombové útoky na určená města na zjednodušené mapě bez popisků. Hráč se tak snaží co nejpřesněji trefit podle svých znalostí zeměpisu. Pokud pošle útok příliš daleko, vůbec nic se neděje a hra nás vtípně informuje, že daná země i tak určitě sdělení pochopila. Je také možnost vybrat diplomatickou cestu pro řešení konfliktu, po tom ale automaticky následuje zpráva o tom, že Amerika tak vypadá slabě a nabízí možnost opakovat hru.

V Americe již vznikla celá řada politicky orientovaných her, které často souvisí s volbami, např. hra z roku 2016 *Mr. President*, ve které je hráčovým úkolem bránit prezidenta při jeho projevu na pódiu tím, že vlastním tělem chytá vystřelené náboje. Nicméně i u nás se politická satira ve hrách již objevila. Hra *Pussy Walk (2014)*¹⁵ nabízí procházku prezidenta Miloše Zemana ke korunovačním klenotům, hráč balancuje při jeho chůzi a snaží se, aby nespádl. Sbírá přitom pilulky proti viróze, které fungují jako další životy.

Konfrontace s publikem

Hru Kamarádi z karantény¹⁶ jsem zveřejnil ke konci prvního semestru. Bylo to v době, kdy platila nej přísnější opatření a většina lidí tak byla stále zavřená doma, načasování tedy poměrně vyšlo. Měl jsem následně možnost pozorovat ohlasy přátel a veřejnosti. Ty byly jak pozitivní, tak negativní. Někteří dokázali ocenit zpracování, nadhled a humornou stránku věci, na druhou stranu byli tací, kteří kritizovali např. omezené možnosti hry. Mým plánem bylo publikovat aplikaci na obě aktuálně největší mobilní platformy Android a iOS. Hru se mi podařilo vydat na Android bez problému, bohužel na iOS dočasně platí podmínky neumožňující publikovat hry s tématem pandemie, kvůli možnému omezení přístupu ke zdravotnickým aplikacím poskytujícím aktuální informace kolem Covidu-19.

Aktuálně si aplikaci do svého zařízení nainstalovalo téměř 700 lidí, což beru jako úspěch, beru-li v potaz, že většina mých kamarádů má zařízení s iOS. Z velké části tomu určitě pomohlo zveřejnění na internetovém zpravodajském portálu Plzeňská drbna a v několika jejich dalších redakcích po České republice a také reportáž v plzeňské ZAK TV.

¹⁴ Bomb the Right Place [online]. [cit. 2021-4-25]. Dostupné z: <https://everydayarcade.com/games/bomb-the-right-place>

¹⁵ Zahrajte si Pussywalk, Zemanovu cestu do propadliště dějin [online]. [cit. 2021-5-6]. Dostupné z: <https://magazin.aktualne.cz/kuriozity/zemanuv-pussywalk-aneb-jak-tezka-byla-cesta-ke-klenotum/r~7d3895748a8411e4b6d20025900fea04/>

¹⁶ Kamarádi z karantény. Google Play [online]. [cit. 2021-04-25]. Dostupné z: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.martinhromadka.kamaradizkaranteny>

Pokračování mimo politiku

Ačkoliv politické dění kolem pandemie bylo zajímavé sledovat, po určité době mě celé pandemické zpravodajství ze sněmovny a vlády naprosto vyčerpalo jako možná celou řadu z nás. Celý repetitivní proces zavádění opatření a rozvolňování ve mně udusával jakoukoliv chuť se situací v politice dál zabývat. Cítil jsem, že se lidé jenom chtějí vrátit do normálu a politiku už neřešit. V knížce *Umění počítačových her*¹⁷ Helena Bendová zajímavě porovnává a analyzuje několik pohledů na narativní prvky počítačových her, tedy jak hry dokážou vyprávět či nikoliv. Dochází tam k závěru, že hry navzdory některým názorům, mohou být interaktivní a zároveň narativní svým vlastním způsobem. Ten se liší od vyprávění filmového, se kterým jsou hry často srovnávány. Právě hledání odlišného způsobu vyprávění mě inspirovalo, jak se posunout dál.

Začal jsem přemýšlet o mých pocitech, o přítomnosti a budoucnosti našich životů, o tom, jaké to bylo a jaké to bude až tato situace skončí. Vlastně už od začátku jsem moc nechtěl vyprávět příběh, ale spíše určitou emoci nebo řadu pocitů. Hledal jsem experimenty zapojení emocí nebo myšlenek do her trochu jiným způsobem. Objevil jsem jednoduchou hru s názvem *The Marriage (2007)*¹⁸, která pracuje s emocemi a vztahem v manželství. Hra je vizuálně založená na jednoduchých geometrických tvarech a několika barvách. Ovládání je jednoduché, hráč pouze přemístí kurzor na objekty, které chce. Celkově hra nenabízí velkou kontrolu nad průběhem, což ve výsledku hru dělá obtížnější a zároveň zajímavější. Podle mé interpretace ve hře hrajeme za pomyslné síly muže a ženy v manželství a udržujeme je v rovnováze. Pokud se nám to nepodaří, jedna část ovládne tu druhou a dojde ke konci vztahu. Velmi abstraktní pojetí hry s tématem manželství podle mě funguje, zároveň omezené možnosti ovládání zanechávají určitý odstup. Právě tato decentnost mě inspirovala zamyslet se nad řešením, ve kterém by měl hráč možnost prožívat hru pasivnějším způsobem. Určité experimenty s omezením interaktivity u her již existují, např. hra *Progress Quest (2002)*¹⁹ je tedy spíše parodií než vážným experimentem. V okně s několika tabulkami a řádky textu hráč nejprve vybere rasu a třídu svého hrdiny, náhodně jí přiřadí body k síle, inteligenci a dalším vlastnostem, potom jen spustí hru jediným tlačítkem. Jeho hrdina se mu pak před očima vylepšuje, plní úkoly a prochází tak samotnou hrou bez nutnosti jediného zásahu od hráče. Poměrně zdařilá hra *Mountain (2014)*²⁰, jež má v obchodě Steam velmi kladné recenze od hráčů, poskytuje jakousi simulaci ekosystému hory. Postupem času se mění její podoba, rostou na ní stromy, padá na ni sníh nebo do ní občas narazí letadlo. Jako pocitový zážitek toto může fungovat velmi dobře, dalo by se to přirovnat k pěstování rostlin nebo sledování mazlíčka, který hráči roste před očima. Není ale nutné se o horu starat, stačí si jen vychutnat to, jak zrovna vypadá, otočit si ji a třeba se zblízka podívat na její detaily. Nejpokročilejším příkladem samostatně fungující hry je hra

¹⁷ BENDOVÁ, Helena. *Umění počítačových her*. Praha: NAMU, 2016. ISBN 978-80-7331-421-7.

¹⁸ HUMBLE, Rod. *The Marriage*. Rods Games [online]. [cit. 2021-04-11]. Dostupné z: <https://www.rodvik.com/rodgames/marriage.html>

¹⁹ *Progress Quest* [online]. [cit. 2021-04-15]. Dostupné z: <http://progressquest.com/>

²⁰ OREILLY, David. *Mountain* [online]. [cit. 2021-04-15]. Dostupné z: <http://mountain-game.com/>

*Dreeps (2015)*²¹. Když večer jde hráč spát, stačí ve hře na mobilu nastavit budík na ráno, a to je vše co hráč musí dělat. Postava se za noc zregeneruje a je připravena na den plný dobrodružství. Hra vypráví příběh postavy, která prochází krajinou, bojuje s nepřáteli a vylepšuje se. Akce běží sama na pozadí. Stačí tedy kdykoliv během dne aplikaci otevřít a můžete pozorovat v jaké situaci se hrdina zrovna nachází.

Kamarádi z karantény fungují podobným způsobem v reálném čase, tedy i když má hráč mobil vypnutý, tak po zapnutí se projeví změny, které za tu dobu ve hře vznikly. Na tuto skutečnost jsem chtěl navázat. Vtom mě napadlo, že hry s minimální interakcí jsou skoro jako spořiče obrazovky. Nechávací počítač odpočinout, a přitom jsou zajímavé a poutavé. Dnes je ale najdeme zřídka, potřeba spořiče obrazovky vymizela díky technologickému pokroku. V devadesátých letech totiž tehdejší zobrazovací technologie vypalovala do obrazovek statický obraz, který se dlouho neměnil.²² Tyto myšlenky mě posunuli k tomu vytvořit jakýsi spořič obrazovky pro rok 2020/21 pro naši aktuální situaci. Společnost po tak dlouhé izolaci možná postupně zapomíná, jaké to vůbec bylo před tím. Chtěl jsem tedy zkusit ochránit společnost před následky dlouhotrvajícího lockdownu, podobně jako spořič obrazovky kdysi chránil monitory před dlouho se neměnicím obrazem.

Jakým způsobem vytvořit zážitek obyčejného dne byla otázka, kterou jsem si začal pokládat. Již v prvním ročníku bakalářského studia jsem si vyzkoušel zpodobnění obyčejných denních prožitků spojených s digitálním světem, které se opakují a dochází k zacyklení bez nějaké neobvyklé události. Dnes už mohu říct, že to k dostatečně zajímavému zážitku nestačí. Ačkoliv mě napadlo udělat pasivní procházku běžným dnem třeba jen s možností otáčet kamerou, zkušenost z prvního ročníku mě od tohoto přístupu odradila. Chtěl jsem nechat hráči určitý prostor pro imaginaci, aby zavzpomínal nebo se snažil vymyslet podobu budoucího běžného dne. Toto mě přivedlo k žánru hádanek, kde se postupně odkrývá připravená hra.

A tak jsem začal s tvorbou hádankových vzpomínek na běžný pracovní den číšníka, jehož profese je jedna z nejvíce ovlivněných pandemií. Hráč tak prochází čistým prostředím, ve kterém se mu zjevují na první pohled možná nicneříkající objekty. To, jakým způsobem má hráč postupovat, mu naznačují barvy objektů a zvuky jednotlivých předmětů nebo zvuky okolí. Po rozluštění hádanky se na objektech objeví ručně vytvořené textury, které vzpomínku konkretizují. Právě ručně tvořené textury mají naznačovat posun pryč od digitálu. Pasivní složka se mi z toho trochu vytratila, nicméně to беру jako přínosný a nezbytný posun dál. Vizuální zpracování je tedy jednoduché, v prostředí hry kromě samotných hádanek tak nic jiného není. Celkově by procházení hrou mohlo evokovat nervové synapse v mozku, kdy se informace přenáší z jedné části do druhé.

²¹ LAFRANCE, Adrienne. A Video Game That Plays Itself. The Atlantic [online]. [cit. 2021-4-25]. Dostupné z: <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2015/02/a-video-game-that-plays-itself/385548/>

²² Screensaver. Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2021-5-5]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Screensaver>

Skutečnosti, že *Kamarádi z karantény* běží pouze na platformě Android jsem se nyní chtěl vyhnout, proto *Screensaver 2020+*²³ funguje v prohlížeči a je dostupný nezávisle na platformě. Samozřejmě ovládání bude fungovat pouze s klávesnicí.

Technická specifika tvorby

Pro tvorbu celé práce jsem používal rozličné nástroje. Celkové fungování hry zajišťuje herní engine Unity, ve kterém jsem využíval programovací jazyk C#, který jsem se během celé práce podle potřeby učil. Pro mobilní a prohlížečovou aplikaci to myslím byla ideální volba. Modely jsem vytvářel v Blenderu a občas jsem si pomohl Mayou. Textury pro *Kamarády z karantény* jsem vytvářel v Substance Painteru.

²³ Screensaver 2020+ [online]. [cit. 2021-5-5]. Dostupné z: <https://www.martinhromadka.cz/SS2020>

Seznam použitých zdrojů

1. KHAN, Kiran Shafiq, Mohammed A. MAMUN, Irfan ULLAH a Mark D. GRIFFITHS. The Mental Health Impact of the COVID-19 Pandemic Across Different Cohorts [online]. 9.7.2020 [cit. 2021-03-26]. Dostupné z: doi:<https://doi.org/10.1007/s11469-020-00367-0>
2. LAWTON, Laura. Taken by the Tamagotchi: How A Toy Changed The Perspective On Mobile Technology [online]. 2017-03-30 [cit. 2021-03-26]. Dostupné z: <https://thejournal.ca/index.php/ijournal/article/view/28127>
3. The Evolution of Virtual Pets. In: Youtube [online]. 10.03.2016 [cit. 2021-03-26]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=9x-oXMKOL6Y>. Kanál uživatele EDWON.
4. Pou Wiki. Fandom [online]. [cit. 2021-03-27]. Dostupné z: https://pou.fandom.com/wiki/Pou_Wiki
5. My Talking Tom. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2021-03-27]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/My_Talking_Tom
6. INTIAR, Inda. Virtual Pet App That Helps You Stay Off Your Phone Officially Launches. Huddle [online]. 2019 [cit. 2021-03-27]. Dostupné z: <https://huddle.today/virtual-pet-app-that-helps-you-stay-off-your-phone-officially-launches/>
7. New app will let you play with virtual pet, help real life animals. In: Youtube [online]. 08.08.2018 [cit. 2021-03-27]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=aEOIJ8ZyorO>. Kanál uživatele KVUE.
8. RICHTEL, Matt. Children's Screen Time Has Soared in the Pandemic, Alarming Parents and Researchers. New York Times [online]. 16.01.2021 [cit. 2021-03-28]. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2021/01/16/health/covid-kids-tech-use.html> (překlad vlastní)
9. BOOTH, Callum. Animal Crossing: New Horizons sold 31.8 MILLION copies — here's some silly math on it [online]. 01.02.2021 [cit. 2021-03-28]. Dostupné z: <https://thenextweb.com/plugged/2021/02/01/nintendo-financials-animal-crossing-new-horizons-copies-sold-maths-switch/>
10. ZHU, Lin. The psychology behind video games during COVID-19 pandemic: A case study of Animal Crossing: New Horizons. Hum Behav & Emerg Tech. [online]. 03.2021, , s. 158 [cit. 2021-03-28]. Dostupné z: doi:<https://doi.org/10.1002/hbe2.221>
11. Korona Hra [online]. 2021 [cit. 2021-03-29]. Dostupné z: <https://koronahra.cz/game>
12. SNEDDON, Christopher Michael Ovens. The 10 Best Games About Viruses, Outbreaks, & Diseases. The Gamer [online]. 03.04.2020 [cit. 2021-03-29]. Dostupné z: <https://www.thegamer.com/games-best-about-viruses-outbreaks-diseases/>
13. NEYS, Joyce a Jeroen JANSZ. Engagement in play, engagement in politics: Playing political video games [online]. In: . Amsterdam University Press, 2019 [cit. 2021-4-25]. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/j.ctvcmxpds.5>

14. Bomb the Right Place [online]. [cit. 2021-4-25]. Dostupné z: <https://everydayarcade.com/games/bomb-the-right-place>
15. Zahrajte si Pussywalk, Zemanovu cestu do propadliště dějin [online]. [cit. 2021-5-6]. Dostupné z: <https://magazin.aktualne.cz/kuriozity/zemanuv-pussywalk-aneb-jak-tezka-byla-cesta-ke-klenotum/r~7d3895748a8411e4b6d20025900fea04/>
16. Kamarádi z karantény. Google Play [online]. [cit. 2021-04-25]. Dostupné z: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.martinhromadka.kamaradizkaranteny>
17. BENDOVIÁ, Helena. Umění počítačových her. Praha: NAMU, 2016. ISBN 978-80-7331-421-7.
18. HUMBLE, Rod. The Marriage. Rods Games [online]. [cit. 2021-04-11]. Dostupné z: <https://www.rodvik.com/rodgames/marriage.html>
19. Progress Quest [online]. [cit. 2021-04-15]. Dostupné z: <http://progressquest.com/>
20. OREILLY, David. Mountain [online]. [cit. 2021-04-15]. Dostupné z: <http://mountain-game.com/>
21. LAFRANCE, Adrienne. A Video Game That Plays Itself. The Atlantic [online]. [cit. 2021-4-25]. Dostupné z: <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2015/02/a-video-game-that-plays-itself/385548/>
22. Screensaver. Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2021-5-5]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Screensaver>
23. Screensaver 2020+ [online]. [cit. 2021-5-5]. Dostupné z: <https://www.martinhromadka.cz/SS2020>

Resumé

My bachelor project is a year-long reaction to the global pandemic and current situation in politics and society. Watching politicians taking bizarre actions during lockdown lead me to this idea. I used medium of videogames to convey my message. At first, I created mobile game called *Kamarádi z karentény* (“*Friends from quarantine*”) in which player interacts with politicians and takes care of them in context of pandemic. He changes his dirty facemask and maintains proper body temperature keeping hospitals unpopulated. There are also minigames that player can enjoy and obtain coins that can be used to buy new facemasks or accessories. After releasing this game to the public, I was absorbing reactions of the audience which were mostly positive, appreciating good execution and interesting concept, but also negative criticizing limited possibilities. The game was also published in the online newspaper *Plzeňská drbna* or in *Plzeň's ZAK TV*. However, after this the atmosphere in society changed. I got frustrated from the whole repetitive process of introducing new measures and then taking them back. Everybody just wanted this to be over. I followed up with creating browser game *Screensaver 2020+* in which player solves puzzles based on memories from ordinary life before Covid-19. That is making sure that people can imagine how it was few years ago or how it will be when the pandemic will end. I made this in hope to make people look forward to getting back to normal.

Seznam příloh

Příloha 1

Kamarádi z karantény

Příloha 2

Kamarádi z karantény

Příloha 3

Kamarádi z karantény

Příloha 4

Kamarádi z karantény

Příloha 5

Kamarádi z karantény

Příloha 6

Kamarádi z karantény – minihra

Příloha 7

Kamarádi z karantény – minihra

Příloha 8

Screensaver 2020+ – prostředí hry

Příloha 9

Screensaver 2020+ – prostředí hry

Příloha 10

Screensaver 2020+ – prostředí hry

Příloha 11

Screensaver 2020+ – prostředí hry

Příloha 12

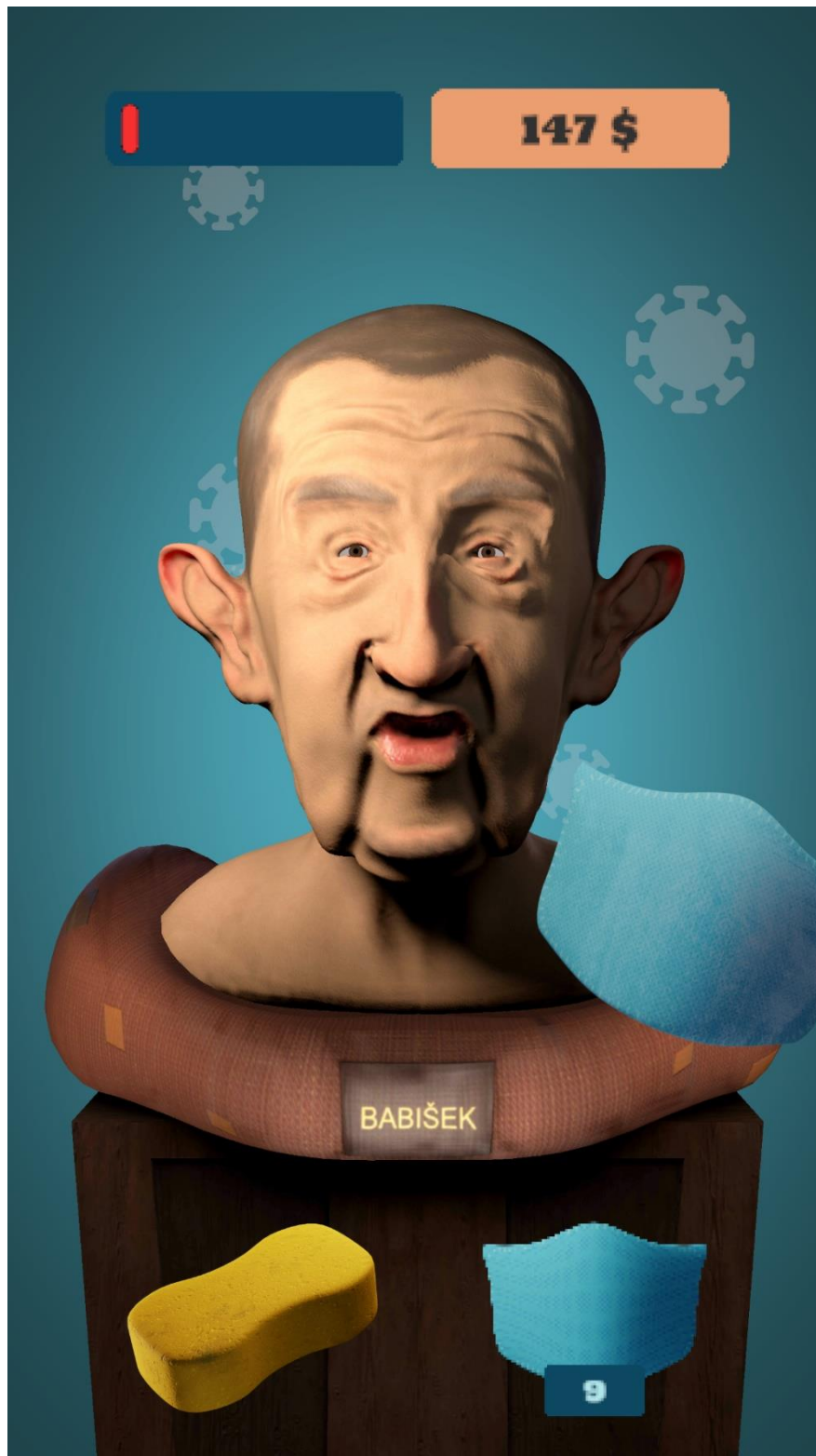
Screensaver 2020+ – hlavní nabídka

Příloha 13

Screensaver 2020+ – prostředí hry

Příloha 1

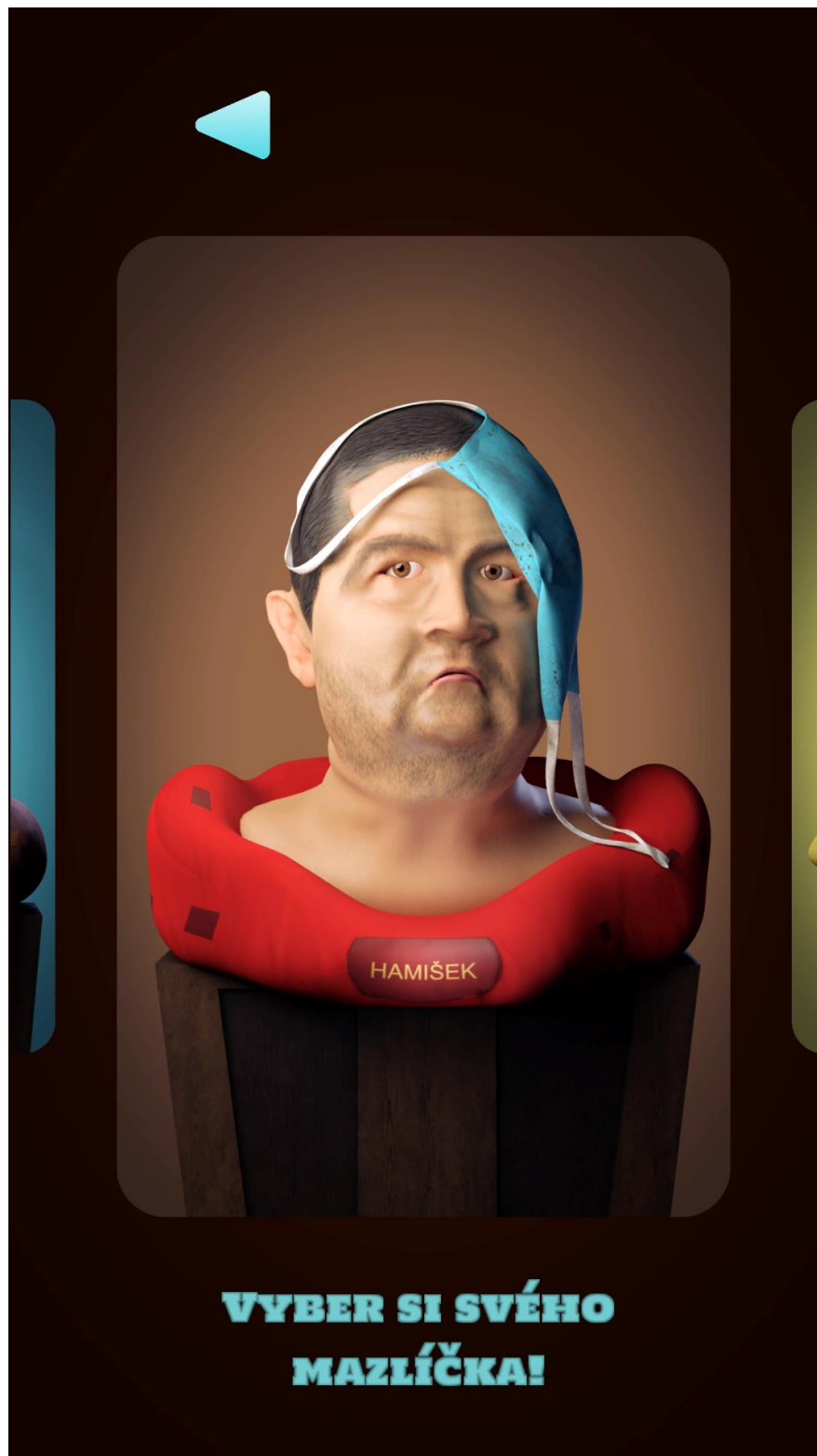
Kamarádi z karantény – Babišek



Obrázek vlastní

Příloha 2

Kamarádi z karantény – Hamišek



Obrázek vlastní

Příloha 3

Kamarádi z karantény – Prymánek



Obrázek vlastní

Příloha 4

Kamarádi z karantény – Blaťas



Obrázek vlastní

Příloha 5

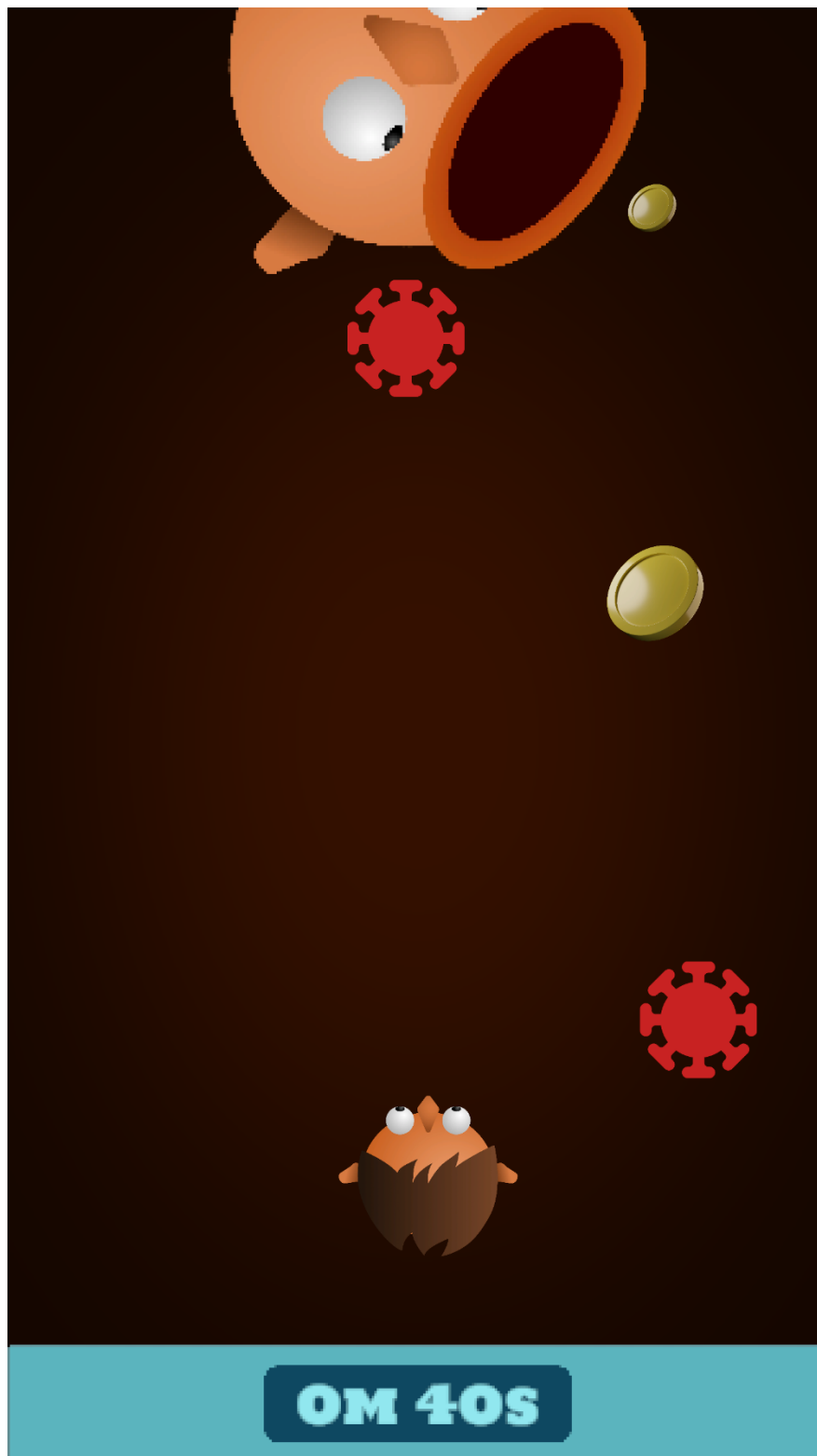
Kamarádi z karantény – Hamišek s teplotou



Obrázek vlastní

Příloha 6

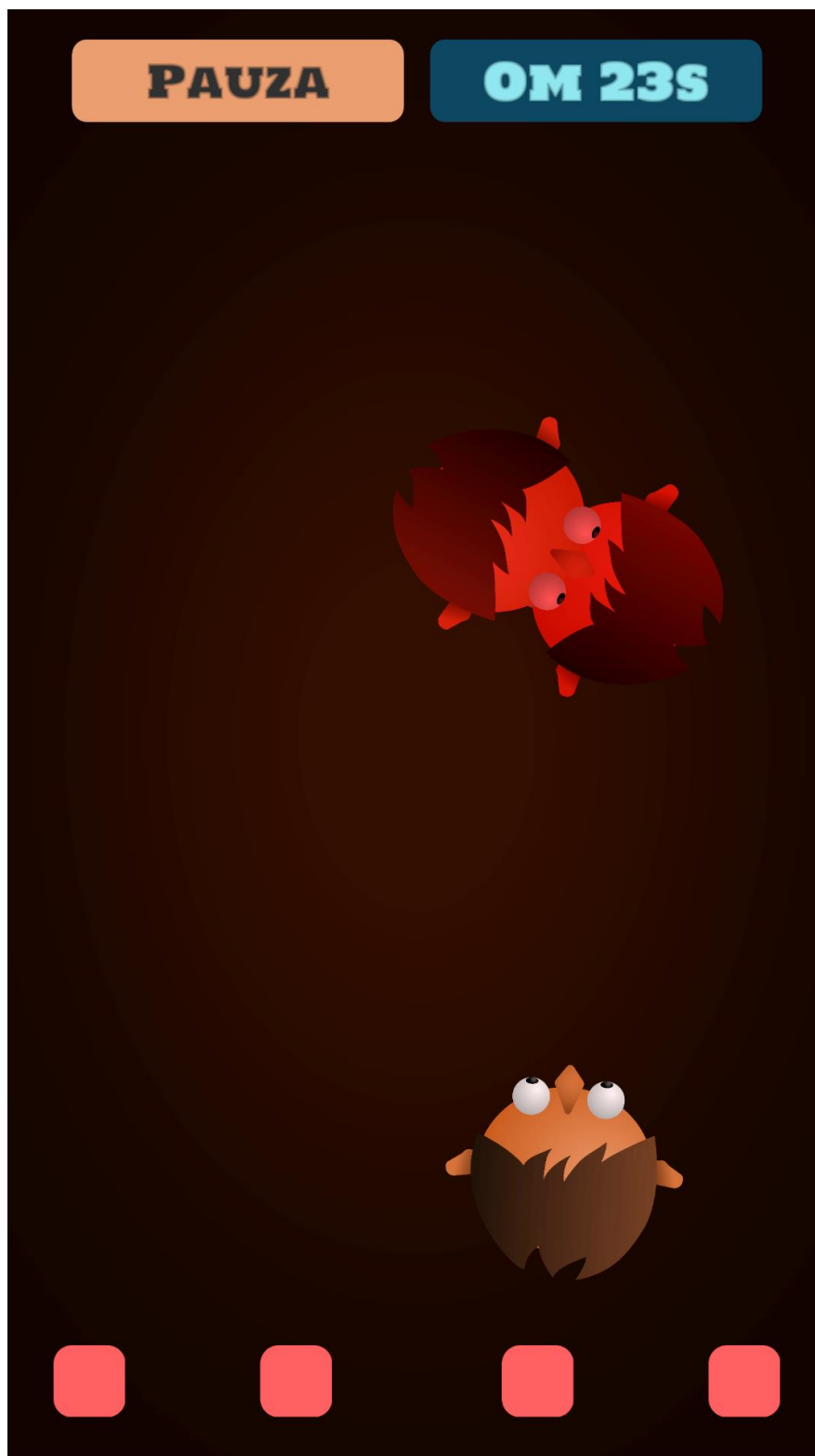
Kamarádi z karantény – minihra



Obrázek vlastní

Příloha 7

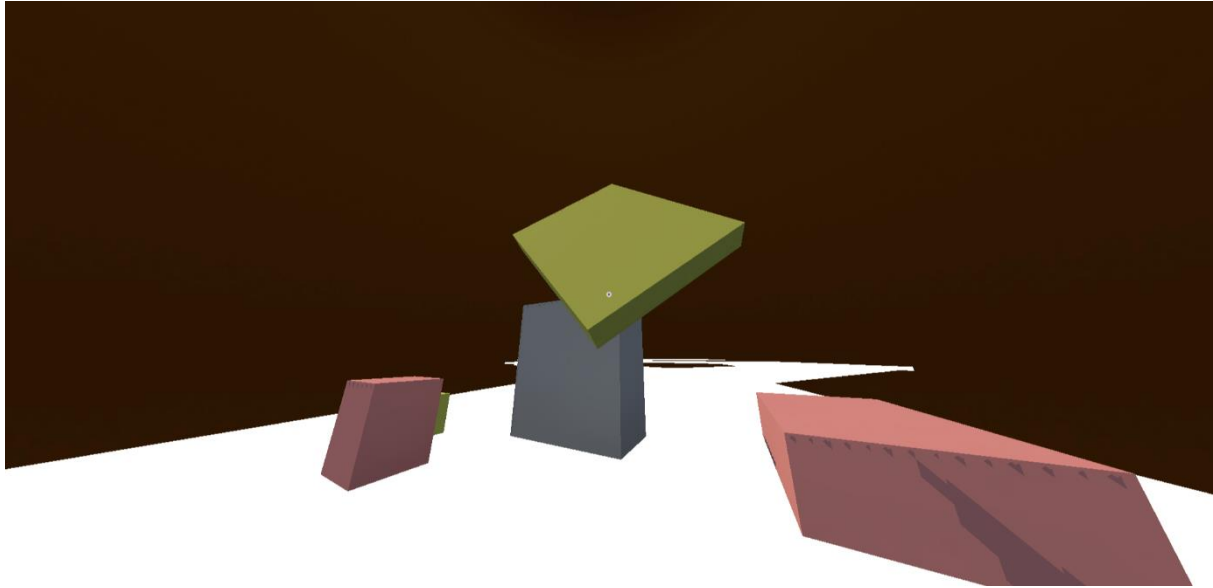
Kamarádi z karantény – minihra



Obrázek vlastní

Příloha 8

Screensaver 2020+ – prostředí hry



Obrázek vlastní

Příloha 9

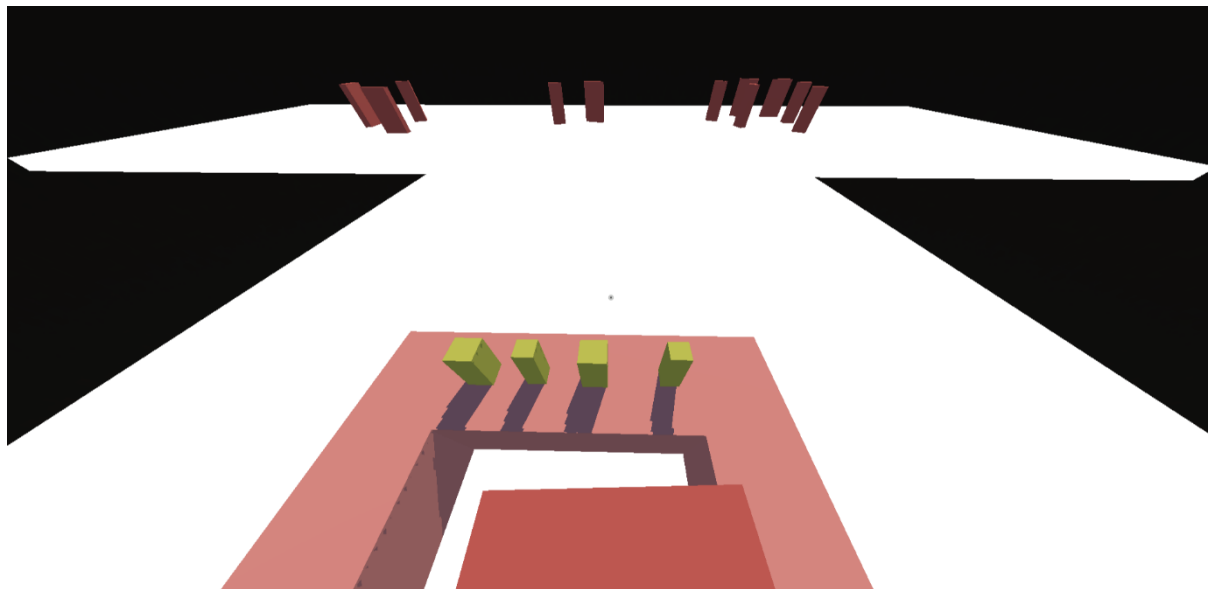
Screensaver 2020+ – prostředí hry



Obrázek vlastní

Příloha 10

Screensaver 2020+ – prostředí hry



Obrázek vlastní

Příloha 11

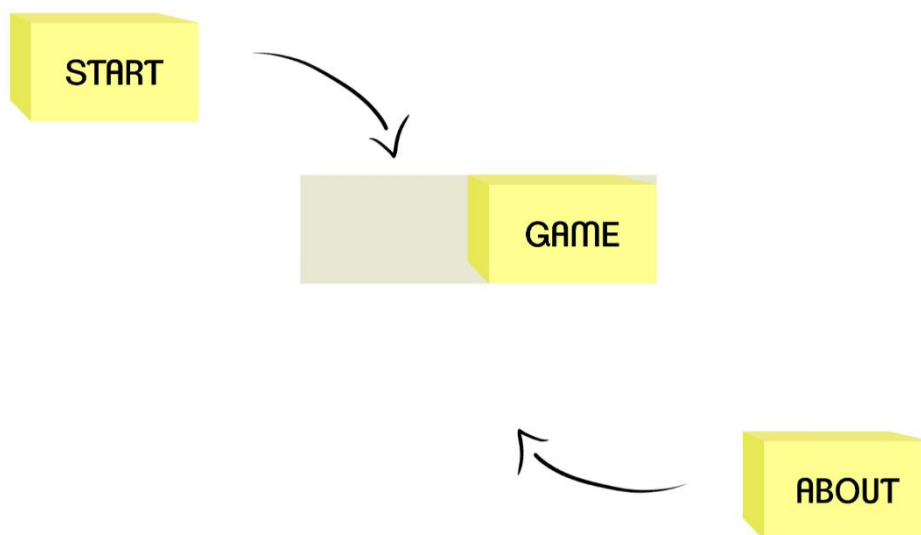
Screensaver 2020+ – prostředí hry



Obrázek vlastní

Příloha 12

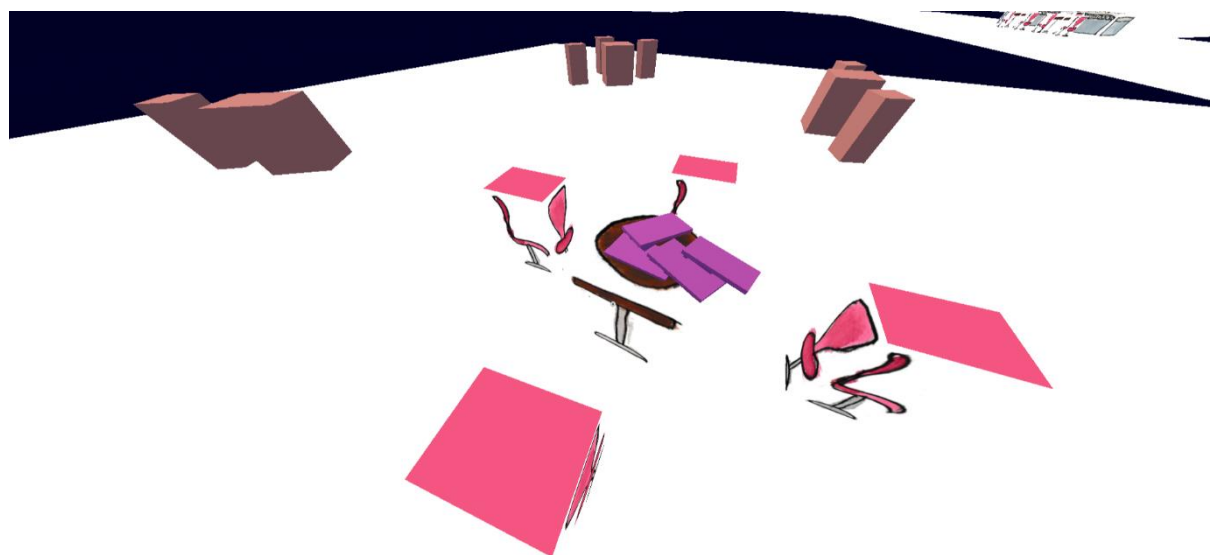
Screensaver 2020+ – hlavní nabídka



Obrázek vlastní

Příloha 13

Screensaver 2020+ – prostředí hry



Obrázek vlastní