# Digital Games and Their Categorization

**Rác, J.**[1]

**1 |** Pedagogical and Psychological Counselling Centre of the Ústí nad Labem Region

**Citation |** Rác, J. (2025). Digitální hry a jejich kategorizace. *Adiktologie v preventivní a léčebné praxi, 8*(1), 46–58. https://doi.org/10.35198/APLP/01-2025-001-0005

**Summary |** The article focuses on the definition and categorization of digital games. It first analyzes existing definitions and highlights their shortcomings in terms of accuracy and applicability for defining the concept of a digital game. Following this analysis, the paper aims to provide a more precise and comprehensive definition of digital games, based on a synthesis of previous theoretical approaches. The article further examines the challenges of categorizing digital games, emphasizing the ambiguity in labeling game genres, which can lead to misleading classifications and disagreements within both the gaming community and experts. Digital games frequently combine elements from multiple genres, making their traditional classification difficult. In response to this issue, the article proposes an alternative categorization approach centred on the primary gameplay loop, reflecting current trends in the gaming industry and enabling a more flexible classification of games based on their dominant mechanics. This core categorization is complemented by genre combinations, specific sub-genres, game world openness, social aspects, monetization models, and perspectives of gameplay. The article responds to the current social and professional need to clarify terminology in the field of digital games, which is essential not only for scientific research but also for preventive interventions and effective pedagogical practice. The systematic definition of terms and genre categories contributes to better orientation for experts across different fields, enables more accurate diagnosis of the phenomenon of excessive gaming, and increases the clarity of communication between researchers, therapists, practitioners, and their clients. The article thus offers an important tool for interdisciplinary understanding and the effective application of knowledge in practice. Finally, the article emphasizes the necessity of continuously revising the definitions and classification methods of digital games in light of their ongoing evolution. As digital games constantly change and incorporate new elements, it is crucial that theoretical frameworks adapt to these transformations, ensuring a more accurate understanding of this dynamic phenomenon.

**Keywords | digital game – definition – categorization – genres – gaming – primary gameplay loop**

**Submitted |** 5 April 2025 **Accepted |** 9 May 2025

**Grant affiliation |** none

**Corresponding author |** Mgr. Jaroslav Rác, Pedagogical and Psychological Counselling Centre of the Ústí nad Labem Region, Čelakovského 703/2, 400 07 Ústí nad Labem, Czech Republic **jaroslav.rac@pppuk.cz**

# Digitální hry a jejich kategorizace

**Rác, J.**[1]

**1 |** Pedagogicko-psychologická poradna Ústeckého kraje

**Citace |** Rác, J. (2025). Digitální hry a jejich kategorizace. *Adiktologie v preventivní a léčebné praxi, 8*(1), 46–58. https://doi.org/10.35198/APLP/01-2025-001-0005

**Souhrn |** Článek se zabývá definicí a kategorizací digitálních her. Nejprve analyzuje dosavadní dostupné definice a upozorňuje na jejich úskalí v přesnosti a následné použitelnosti pro vymezení pojmu digitální hra. V návaznosti na tuto analýzu si klade za cíl poskytnout přesnější a komplexnější definici digitálních her založenou na kompilaci předešlých teoretických tezí. Dále se článek věnuje problematice kategorizace digitálních her, upozorňuje na nejednoznačnost označování herních žánrů, která může vést k zavádějícím označením a neshodám v herní komunitě i mezi odborníky. Digitální hry často kombinují prvky několika žánrů, což činí jejich tradiční zařazení obtížným. V reakci na tuto situaci přináší článek návrh alternativní kategorizace se zaměřením na primární herní smyčku, díky čemuž reflektuje současné trendy v herním průmyslu a umožňuje flexibilnější rozdělení her podle jejich dominantních mechanismů. Základní kategorizaci pak doplňuje žánrovými kombinacemi, specifickými doplňkovými žánry, otevřeností herního světa, sociálními aspekty, platebními modely a perspektivami pohledu. Článek reaguje na aktuální společenskou a odbornou potřebu zpřehlednění terminologie v oblasti digitálních her, což je nezbytné nejen pro vědecké bádání, ale i pro preventivní intervence a efektivní pedagogickou praxi. Systematické vymezení pojmů a žánrových kategorií přispívá k lepší orientaci odborníků napříč různými oblastmi, umožňuje přesnější diagnostiku fenoménu nadměrného hraní a zvyšuje srozumitelnost komunikace mezi výzkumníky, terapeuty, odborníky v praxi a jejich klienty. Článek tak nabízí důležitý nástroj pro mezioborové porozumění a efektivní aplikaci poznatků v praxi. Závěrem studie zdůrazňuje nutnost průběžné revize definic i způsobů kategorizace digitálních her s ohledem na jejich nepřetržitý vývoj. Digitální hry se neustále proměňují a rozšiřují o nové prvky, a proto je důležité, aby i teoretické rámce reflektovaly tyto změny a umožňovaly přesnější uchopení tohoto dynamického fenoménu.

**Klíčová slova | digitální hra – definice – kategorizace – žánry – gaming – primární herní smyčka**

**Došlo do redakce |** 5. dubna 2025 **Přijato k tisku |** 9. května 2025

**Grantová podpora |** není

**Korespondující autor |** Mgr. Jaroslav Rác, Pedagogicko-psychologická poradna Ústeckého kraje, Čelakovského 703/2, 400 07 Ústí nad Labem **jaroslav.rac@pppuk.cz**

## 1 ÚVOD

Nejbohatším a nejrychleji rostoucím multimediálním zábavním průmyslem je právě sektor digitálních her – dle Statista Market Forecast (2023) se do roku 2029 předpokládá nárůst na 3 miliardy hráčů a překročení 690 miliard amerických dolarů zisku. Jako více než vhodné se proto jeví sledování vývoje celého průmyslu digitálních her a průběžné aktualizování definic i způsobů kategorizace pro zachování jasnosti dynamického fenoménu, jakým digitální hry jsou.

Ve vztahu k hernímu průmyslu se mezi laickou veřejností obvykle setkáváme s termínem *videohra*, zatímco v akademickém prostředí se více používá *digitální hra*, případně *počítačová hra* nebo *konzolová hra* a další podobné pojmy. Všechny tyto termíny jsou však v širším kontextu gamingu zaměnitelné, jak bude níže v článku vysvětleno, a proto zde budeme pracovat převážně s termínem *digitální hra*.

Od samotného vzniku digitálních her bylo již publikováno mnoho pokusů o jejich definování. Například definice digitálních her dle slovníku pojmů Merriam-Webstera (n.d.) zní: „Elektronická hra, ve které hráči ovládají obrazy na obrazovce." Toto vymezení je nedostačující, jelikož takovými obrazy mohou být například i fotografie při prohlížení galerie domácího fotoalba nebo ovládání přehrávání filmového snímku.

O přesnější definici se pokusil Esposito (2005, s. 2), který tvrdí, že digitální hra je „hra, kterou hrajeme pomocí audiovizuálního aparátu a která může být postavena na příběhu". Problém v Espositově definici spočívá v nejasnosti vymezení použitých pojmů a jejich kontextu. Podle Espositovy definice si lze představit například pohybovou hru na hřišti, při které děti dle stanovených pravidel reagují na zvuky a světla z rozmístěných interaktivních kuželů. V takové hře si mohou pomocí fantazie domyslet krátký příběh, jako tomu je například u hry *chodí pešek okolo*.

Další definice vymezuje digitální hru jako „artefakt zábavy, jehož cílem je poskytnout zábavu prostřednictvím jednoho nebo obou následujících módů angažovanosti: hraní dle stanovených pravidel nebo interaktivní fikce" (Tavinor, 2008, s. 8). Tavinorova definice už lépe zdůrazňuje některé důležité aspekty digitálních her – jejich existenci v digitálním (audio)vizuálním médiu (jako jsou počítače, herní konzole, ale i mobilní telefony), přítomnost pravidel (případně hranic) hry, ale především je v ní zajímavé sousloví *interaktivní fikce*. Právě interaktivita je velmi důležitým aspektem, který odlišuje digitální hry od filmů, seriálů, knih a dalších způsobů konzumování příběhů. Digitální hry jsou totiž jedinečné v tom, že hráč není pouhým pasivním pozorovatelem děje, nýbrž je do děje přímo zapojen a mnohdy má i kontrolu nad tím, kterým směrem se bude herní příběh posouvat a jaká bude podoba příběhového konce.

Modernější pohled přináší Ozturk (2014, s. 594): „Digitální hra je založena na pokročilé počítačové a internetové technologii. Hry dovolují jedincům interagovat mezi sebou individuálně nebo kolektivně a přetvářejí hráče na více aktivní jedince." Tato definice digitálních her klade primární důraz na sociální aspekt interakce mezi hráči. Taková definice není použitelná sama o sobě vzhledem k tomu, že většina digitálních her je vytvářena pro jednoho samostatného hráče (tzv. singleplayer model). Pokud však posuneme význam sociálního aspektu v této definici z ostatních hráčů na nehráčské postavy (tzv. non-player characters neboli NPCs, což jsou naprogramované herní postavy ovládané hrou samotnou), pak je definice smysluplnější.

Suchá et al. (2024, s. 64) poskytují další definici digitálních her: „Hry, které lze hrát prostřednictvím různých zobrazovacích zařízení, mezi něž patří počítač, mobilní telefon, tablet, herní konzole a další." Taková definice je výbornou startovací pozicí pro přesnější vymezení pojmu *digitální hra*, jelikož jasně vymezuje platformy, na kterých se digitální hry vyskytují.

Kromě samotné definice digitálních her představuje významný problém také jejich kategorizace. Žánrové označování je v současné praxi často nejednotné, vágní či příliš široké, což vede k terminologickým nejasnostem nejen mezi hráči, ale i v odborné a výzkumné sféře. Mnohé hry kombinují různé herní mechanismy a estetické prvky, což činí tradiční žánrové členění nedostatečným. Nesystematické zařazování titulů navíc komplikuje srovnávací analýzy, výzkum herních dopadů i screening v oblasti prevence a intervence. Tato problematika vyžaduje hlubší systematizaci a nové přístupy ke kategorizaci, které odpovídají současné herní realitě.

## 2 CÍLE

Dosud bylo publikováno pouze malé množství odborných zdrojů ohledně problematiky definice a kategorizace digitálních her. Cílem tohoto článku je proto toto poznání naplnit, analyzovat dostupné zdroje, představit užívanou terminologii a zejména nabídnout moderní definici digitálních her a komplexní přehled jednotlivých herních žánrů a kategorií, včetně příkladů typických herních titulů. Zároveň článek cílí na objasnění toho, v čem spočívají problémy v dosud užívané terminologii a způsobu kategorizace. Text nastíní hlavní úskalí vágně definovaných žánrů, nefunkčnost rozdělování her dle herní platformy a další problematické aspekty kategorizace digitálních her.

Odborníci v praxi se mohou s tímto tématem vzhledem k rostoucí popularitě digitálních her potkat čím dál častěji. Kupříkladu adiktolog pracující s jedincem, u něhož se vyskytuje problémové hraní digitálních her, potřebuje znát taktéž obecnou terminologii související s gamingem, jejíž představení je sekundárním cílem tohoto článku.

## 3 NOVÁ DEFINICE DIGITÁLNÍCH HER A KONCEPTUÁLNÍ RÁMEC

Na základě výše předložených teoretických hledisek a odborných zdrojů je uvedeno nové pojetí definice digitálních her, které je komplexní a vypořádává se s nedostatky

dříve formulovaných vymezení digitální hry (Esposito, 2005; Ozturk, 2014; Tavinor, 2008). Předešlé definice jsou sice stručné a přehledné, avšak postrádají výstižnost a nejsou dostatečně funkční pro přesné uchopení fenoménu digitálních her z odborného i praktického hlediska. Předkládaná nová definice je proto méně stručná, avšak usiluje o vyšší míru výstižnosti a tím se snaží lépe naplnit požadavky na funkčnost v kontextu odborné, výzkumné i aplikační praxe:

Digitální hra je počítačový program (software) primárně určený jako objekt zábavy, který je hráči zprostředkován skrze digitální audiovizuální médium (jako například počítač, herní konzole, mobilní telefon, tablet a další), se kterým je hráč napřímo angažován pomocí ovládacího zařízení (například herní ovladač, tzv. joystick, případně počítačová klávesnice s myší nebo dotyková obrazovka). Digitální hra poskytuje interaktivní herní zážitek a hráč má možnost ovládat herní dění či příběh.

Tato definice je charakterizována pěti následujícími důležitými body, které odlišují digitální hry od ostatních zábavních médií, jež budou popsány níže:

a) Jedná se o *software*, tedy počítačový program vytvořený pro zábavní účely. Šíře hratelnosti a hranice interaktivity pak záleží na tom, co vývojáři do hry naprogramují (např. zda je hráčem ovládaná postava schopna šplhat na budovy, nebo je nucena zůstat při zemi).
b) Existence tohoto softwaru závisí na zprostředkování skrze *audiovizuální médium*, neboť se primárně přenáší digitálním obrazem a zvukem. Je tedy naprosto zásadní přítomnost nějaké obrazovky (televizor, monitor, display apod.) a u drtivé většiny her také přenašeče zvuku (reproduktory, sluchátka atd.). V některých případech je herní zážitek doplněn i dalšími smyslovými vjemy, například hapticky vibracemi herního ovladače.
c) Hráč je *napřímo angažován ve hře pomocí ovládacího zařízení*. Ve většině případů se jedná o herní ovladač (tzv. joystick), klávesnici s myší nebo dotykovou obrazovku. Ve vzácných případech mohou být způsoby ovládání i kreativnější, jako například ve hře *Before Your Eyes*, která je ovládána očima – hráč mrknutím oka do webkamery posune příběh kupředu.
d) Hra poskytuje hráči *interaktivní zážitek*. To znamená, že hra přímo a v reálném čase reaguje na hráčovu interakci s ovládacím zařízením (například hráč stiskne tlačítko pro výskok a hráčem ovládaná postava ve hře okamžitě vyskočí nahoru).
e) Hráč má *možnost ovládat herní dění či příběh*. Pouze tím, že hráč přímo interaguje s herním softwarem prostřednictvím ovládacího zařízení, se ve hře odehrává děj. V některých případech jde pouze o ovládání herní postavy v rámci kompetice (například závod, souboj atp.) nebo lineární příběhové linky. Hráč tak má kontrolu nad tím, jak rychle děj probíhá, na co zaměří svou pozornost, z jakého úhlu pohledu události sleduje a podobně. V jiných hrách jsou hráčova rozhodnutí přímo klíčová pro to, jaký příběh hráč ve hře zažije a jaké bude rozuzlení příběhu.

## 4 PROBLEMATICKÁ KATEGORIZACE DIGITÁLNÍCH HER

I přes pokusy o definování fenoménu digitálních her jsou digitální hry stále poměrně širokým pojmem. V průběhu času se aspekty digitálních her neustále mění, vyvíjejí, kombinují a komplikují. Už samotné herní žánry procházejí signifikantním vývojem v čase. Kupříkladu pojem střílečka (*shooter* – hra, ve které hráč používá střelné zbraně) dříve evokoval v mysli hráčů jednoznačné herní tituly – *Doom, Quake, Counter Strike* a mnoho dalších typických střílečeк. Takové hry byly jasně identifikovatelné a bylo na první pohled jasné, k jakému žánru hra patří.

Novodobé hry jsou již často mnohem komplikovanější. Kdybychom se pokusili kategorizovat hru *The Last of Us Part II* (*TLOU2*), mohli bychom ji označit za střílečku, ale také za adventuru, akční hru, hororovou hru, hru o přežití a bezesporu za mnoho dalších žánrů. Často se tak stává, že je tatáž hra označována kombinací několika různých herních žánrů. Pro jasnější označení hratelnosti titulu TLOU2 by bylo nutné označení žánru jako např. akční hororová adventura ve třetí osobě s plížením, sběratelstvím a vyráběním (*third-person stealth action horror adventure with collectibles and crafting*). A ani takovýto popis by nebyl zcela přesný. Nejasně definované herní kategorie komplikují práci herním kritikům a novinářům, kteří jsou pak někdy, ve snaze vytvořit pro konzumenty srozumitelný obsah, tlačeni k vytváření zjednodušených (někdy až nonsensových) názvů pro žánrové kombinace. Například videoherní kritik ‚Yahtzee' Croshaw označil TLOU2 svým smyšleným žánrem jízda vlakem duchů (*ghost train ride*) (Croshaw, 2021), případně nonsensovým žánrem džiminy kohoutí krk (*jiminy cockthroat*) (Croshaw, 2020).

Problém kategorizace se netýká pouze herních žánrů. Dalším vodítkem pro rozřazení jednotlivých herních titulů je úhel pohledu. Některé digitální hry se hrají z pohledu první osoby (*first-person*), kdy hráč zažívá děj přímo z pohledu očí hráčské postavy, jiné se hrají z pohledu třetí osoby (*third-person*), ve kterých hráč sleduje a ovládá hráčskou postavu více či méně vzdáleně. Ovšem populární tituly jako *The Elder Scrolls: Skyrim* (a dříve i *Oblivion*) nebo *Vampire: The Masquerade – Bloodlines* dovolují hráči libovolně v jakýkoli okamžik přepínat mezi pohledem první a třetí osoby.

Rozlišování digitálních her podle platformy jejich zprostředkování taktéž selhává. Rozdělování digitálních her na hry počítačové, konzolové a mobilní je bezpředmětné, jelikož nepřeberné množství dnešních herních titulů lze hrát na všech zmíněných platformách. Pouze platforma mobilních telefonů se do značné míry vymyká svými specifickými žánry a způsobem ovládání (např. tituly jako *Brawlstars, Angry Birds* nebo *Candy Crush Saga* lze sice hrát i na počítačích, ale primárně jsou optimalizovány pro hru na mobilních telefonech). Bylo tomu tak donedávna i z důvodu hardwarové náročnosti pro stabilní spuštění náročnějšího herního softwaru, což postupně přestává být překážkou (hardwarově náročný remake[1] hry *Resident Evil 4* je dnes možné

1 | Remake je předělání staré hry na novou při zachování herního příběhu a principů herních mechanik, ale s využitím nových technologií a s modernizovanou hratelností.

hrát i na některých vyspělejších mobilních platformách). Z nejpopulárnějších titulů hratelných na všech dostupných platformách lze zmínit *Fortnite*, *Minecraft* a *Roblox*. Překryv se však týká především počítačů a herních konzolí, kde tituly jako *God of War, Ghost of Tsushima, Horizon Zero Dawn* a mnohé další byly původně vyvinuty pro jednu specifickou platformu (u těchto příkladů pro konzoli PlayStation), ale dříve nebo později byly vydány i v počítačové verzi. Ve světě online her pro více hráčů (*multiplayer*) se dnes také operuje s pojmem *cross-platform*, který odkazuje na možnost společného utkání hráčů v jedné hře i přes to, že každý z nich hraje na jiné platformě.

Na problém s kategorizací digitálních her upozorňují také Clark et al. (2015a). Mezi hlavními důvody, proč kategorizace herních žánrů selhává, uvádějí následující:

a) Některé žánry jsou příliš široce vymezené (například *akční hry*) a lze je přiřazovat k příliš velkému počtu digitálních her.
b) Některým komplexním digitálním hrám (jako je třeba extrémně populární titul *Minecraft*) jsou přiřazovány příliš vysoké počty žánrů.
c) Žánry typu *souls-like* a *metroidvania* se z velké části slučují s původními herními žánry, na kterých byly postaveny.
d) Odlišné herní tituly, jako například *Grand Theft Auto V* (realistická hra plná střílení, erotiky a kriminality, zacílená na dospělou populaci) a *Super Mario Brothers* (stylizovaná hra zacílená na děti školního věku), bývají klasifikovány ve stejných žánrových kategoriích, ačkoli se na první pohled jedná o extrémně odlišné digitální hry.

Vyvstává otázka, jakými způsoby by bylo vhodné digitální hry kategorizovat, aby nedocházelo k nedorozuměním a aby kategorie odpovídaly realitě obsahu jednotlivých digitálních her. Vzhledem ke zmiňované proměnlivosti je pravděpodobně nemožné vytvořit plně funkční kategorizaci, která obsáhne i budoucí vývoj, má však smysl se snažit alespoň o co nejjednotnější popis aktuální situace.

## 5 ŽÁNROVÁ KATEGORIZACE DIGITÁLNÍCH HER

### 5.1 Žánry digitálních her dle primární herní smyčky

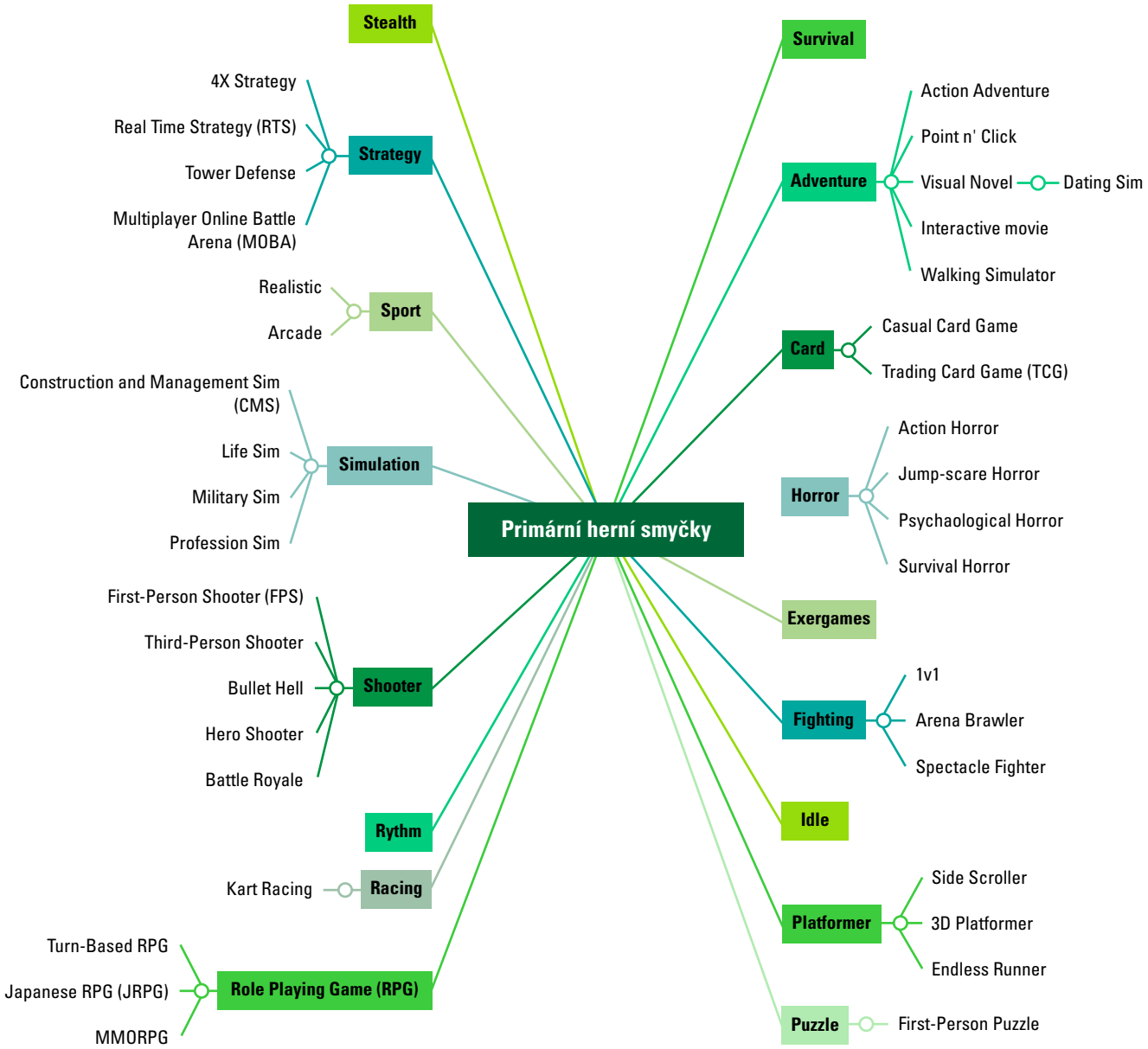
Jako nejvhodnější hledisko kategorizace žánrů digitálních her se jeví *primární herní smyčka* (*primary gameplay loop*, někdy označovaná jako *core gameplay loop* nebo *main game-*

| Balasubramanian (2023) | Clarke et al. (2015b) | Shahbazi & Aminian (2024) |
|---|---|---|
| Action | 3D RTS[2] | Adventure |
| Adventure | Action RPG | Action |
| Fighting | Adult Text-based Adventure | Sport |
| MMO[3] | Anime/Manga | Simulation |
| Platformer | Console-style RPG | Platformer |
| Puzzle | Education | RPG |
| RPG[4] | Futuristic Racing | FPS[5] |
| Shooter | Ground Vehicle Combat Sim | Action-Adventure |
| Simulation | Horror | Fighting |
| Strategy | MMORTS | RTS |
| | MMORPG | Racing |
| | Sandbox | Shooter |
| | Third-person Action | Puzzle |
| | Third-person Adventure | Casual |
| | Third-person Shooter | Strategy |
| | | MMORPG |
| | | Stealth |
| | | Party |
| | | Action RPG |
| | | Tactical RPG |
| | | Survival |
| | | Battle Royal |

Pozn.: Z důvodu vystižení podstaty žánrů jsou v některých případech zachovány anglické originální názvy, jejichž charakteristika je upřesněna v následujícím textu.

**Tabulka 1 |** Vymezení herních žánrů dle různých autorů.

2 | Real time strategy (viz kapitola 5.1.16).
3 | Massively multiplayer online (viz kapitola 5.2.4).
4 | Role playing game (viz kapitola 5.1.10).
5 | First-person shooter (viz kapitola 5.1.12).




**Obrázek 1 |** Primární herní smyčky

*play loop*). Jedná se o činnost hráče ve hře, jež je prováděna opakovaně v průběhu několika vteřin – v klasickém titulu *Pac-man* jde o vyhýbání se duchům a konzumaci teček, zatímco ve hře *Doom* o pobíhání a střílení démonů puškami (Brown, 2020). V některých případech může být obtížné označit primární herní smyčku za činnost hráče, jelikož hra může spočívat i v zažívání děje (někdy i jen atmosféry) s limitovanou interaktivitou, jako je tomu u již zmíněného titulu *Before Your Eyes*, ale také *Detroit: Become Human, Until Dawn* či *Beginner's Guide*. V takových hrách je v popředí herní příběh a činnost hráče není vždy vyžadována z vteřiny na vteřinu, nýbrž z minuty na minutu či na desítky minut.

Primární herní smyčka přesto může vhodně posloužit jako vodítko pro kategorizaci hlavních herních žánrů, neboť umožňuje snadno eliminovat příliš široké a vágně definované žánry, jako je *akční hra* (takový přívlastek by bylo vhodnější použít jen pro jednotlivé výstižnější žánry) nebo *arkádová hra* (dnes již zastaralý a málo používaný termín označující archaické hry vydávané na videoherních automatech ve 2. polovině 20. století). Zároveň lze tímto způsobem vytvářet žánrové subkategorie v případě, kdy šíře žánru nestačí na jasnou definici dle primární herní smyčky, ale zároveň nedovoluje ani její úplnou eliminaci. Podle tohoto postupu je navrženo následující rozřazení žánrů digitálních her vycházející z vlastní zkušenosti autora tohoto textu i z výčtů a popisů herních žánrů Balasubramaniana (2023), Clarkeho et al. (2015b) a Shahbaziho a Aminiana (2024) uvedených v tabulce 1. Zmíněné tři zdroje byly analyzovány, porovnány a kriticky zhodnoceny. Následně byla navržena nová struktura, kterou vystihuje schéma na obrázku 1 a která je blíže popsána v následujících podkapitolách kapitoly 5.

Následně budou blíže popsány jednotlivé herní žánry a jejich subkategorie dle primárních herních smyček společně s příklady typických herních titulů.

#### 5.1.1 Adventure

*Adventury* (hovorově označovány jako *příběhovky*) jsou digitální hry, jejichž primárním zaměřením je samotný herní příběh. Hráči v tomto žánru hrají hry prioritně pro poutavý příběhový zážitek, zatímco ostatní herní mechanismy jsou pro herní zážitek sekundární. Od způsobu, jakým hry v tomto žánru požadují od hráče činnost, se odvíjejí následující subkategorie:

a) *Action Adventure* (např. *Legend of Zelda, Legacy of Kain, Medievil*)
Kombinace soubojů a akčních sekvencí s explorací a řešením environmentálních hádanek společně se silným zaměřením na herní příběh.

b) *Point n' Click Adventure* (např. *Siberia, Grim Fandango, Polda*)
Hry v tomto žánru, mnohdy ovládané pouze počítačovou myší (od toho je i odvozen název žánru), mají zpravidla velmi pomalé tempo, přičemž hráč luští různorodé rébusy a postupně odkrývá poutavý příběh.

c) *Visual Novel* (např. *Shadows of New York, Slay the Princess, Danganronpa*)
V překladu *vizuální román*. Jedná se o herní příběhy vyprávěné prostřednictvím textu se statickým ilustrovaným podkresem, kde může, ale nemusí být přítomen dabing. Hráč je více či méně často konfrontován s rozhodnutími o dalším postupu příběhu, jež ústí v několik možných příběhových konců. Podkategorií vizuálních románů jsou hry žánru *Dating Sim* (*Simulátor randění*, např. *Doki Doki Literature Club*), ve kterých hráč rozvíjí vztahy s herními postavami výběrem konverzačních odpovědí.

d) *Interactive Movie* (např. *Until Dawn, Detroit: Become Human, Wolf Among Us*)
Jak už sám název *interaktivní film* napovídá, jádro tohoto žánru spočívá ve sledování filmového snímku, přičemž hráč rozhoduje o činnostech a promluvách některých postav, což ovlivňuje následný děj příběhu. Takové hry mají zpravidla mnoho různých příběhových konců a hráč je tak vybízen k opakovanému hraní hry pro odhalení různých možností osudů herních postav.

e) *Walking Simulator* (např. *Beginner's Guide, Gone Home, The Stanley Parable*)
Navzdory slovu *simulátor* v názvu se nejedná o skutečný simulátor (jako tomu bude v žánrech popsaných níže). Podstata *simulátorů chození* je v interaktivitě hry – hráč má pouze omezenou možnost ovládat herní postavu (většinou z pohledu první osoby). Herní postava se tedy pouze prochází, občas otevře nějaké dveře nebo jedním tlačítkem interaguje s herním světem, ale většinu času se děj odehrává v okolí postavy. Herní postava je tak téměř pasivním pozorovatelem herního příběhu.

#### 5.1.2 Card

Název žánru *karetních her* dokonale vystihuje sám sebe. Hráč hraje virtuální karetní hru. *Karetní hry* lze však rozdělit do dvou kategorií.

a) *Casual Card Game* (např. *Solitaire, Balatro*)
Karetní hry především pro jednoho hráče. Jedná se zejména o hry s platebními modely freeware, premium nebo shareware.

b) *Trading Card Games* (TCG) / *Collection Card Games* (CCG) (např. *Hearthstone, Gwent, Magic The Gathering*)
V těchto hrách hráči sbírají mnoho různých karet a skládají z nich karetní soustavy, se kterými se pak utkávají s ostatními hráči. Hry většinou umožňují sestavení základních karetních setů zdarma, ale opakovaně vybízejí hráče ke koupi rozšiřujících balíčků, které mají mizivou šanci, že obsahují vzácné silné karty s lepší šancí na vítězství (založeno na podobném principu jako *loot boxy*). Z toho důvodu lze jejich platební model označit za freemium, případně za pay-to-win.

#### 5.1.3 Horror

Jde o žánr příbuzný s *adventurou*. Cílem *hororových her* je vyvolat v hráči pocit strachu, nebezpečí, úzkosti a pobízet jej k překonání takovýchto pocitů. *Hororové hry* bývají plné hádanek a rébusů, ať už v pravém slova smyslu, nebo environmentálních.

a) *Action Horror* (např. *Resident Evil 4, Dead Space, Callisto Protocol*)
V *akčních hororových hrách* je hráč odměňován za eliminaci nepřátel (často se jedná o různá monstra, příšery, zombie a jiné děsivě působící entity). Za zabití nepřítele dostává hráč munici, prostředky pro léčení postavy nebo jiné výhody, čímž je pobízen ke konfrontaci s veškerými nepřáteli. V průběhu herního děje hráčská postava sílí, dostává lepší prostředky pro sebeobranu, čímž hra cílí postupně snižovat hráčův strach.

b) *Jump-scare Horror* (např. *Five Nights at Freddy's, Poppy Playtime, Slender*)
Cílem těchto her je hráče co nejčastěji a co nejefektivněji vylekat. Hra vyvolává veliký pocit úzkosti, jelikož hráč ví, že každou chvíli se může ozvat hlasitý a nepříjemný zvuk doprovázený náhlým děsivým obrazem. Podobné hry bývají velmi populární u dětských hráčů (Kuchera, 2015; Ottone, 2023).

c) *Psychological Horror* (např. *Penumbra, Amnesia: The Dark Descent, Layers of Fear*)
V *psychologických hororech* nevycházejí pocity strachu a úzkosti z příšer a monster, nýbrž z emočního a mentálního rozpoložení hráčské postavy. Hráč je primárně přiváděn k úzkosti implicitně, skrze náznaky a implikace herního příběhu. Mnohdy se co do hratelnosti podobají tyto hry simulátorům chůze (*walking sim*).

d) *Survival Horror* (např. *Resident Evil 2, Alone in the Dark, Silent Hill 2*)
Naprosto zásadním znakem tohoto žánru je postupná a metodická explorace herního prostředí. Hra se často odehrává v uzavřeném prostoru (např. opuštěná

vila, zchátralý hotel apod.) plném zamčených dveří a kryptických rébusů, což z prostoru dělá jakési bludiště. Pomocí metodického prozkoumávání přístupných míst získává hráč klíčové předměty, postupně odemyká uzamčené sekce a luští hádanky, čímž se pomalu zvětšuje herní oblast. Možnosti sebeobrany (zbraně, munice, léčivé předměty apod.) jsou značně omezené a hráč je tak nucen pečlivě zvažovat, kdy je vhodné nepřátele eliminovat a kdy je výhodnější se konfrontaci zcela vyhnout.

#### 5.1.4 Exergames (např. *Ring Fit Adventure, Kinect Training, Wii Fit U*)

Takzvané *aktivní hry* (někdy označované jako *fitness games*) od hráče vyžadují zvýšené fyzické úsilí nad rámec mačkání tlačítek klasického ovládacího zařízení. Od hráče je vyžadována fyzická síla, vytrvalost, rovnováha nebo flexibilita. Fyzickou aktivitu hráče hra hodnotí kupříkladu prostřednictvím kamery (*např. Xbox Kinect*) nebo speciálního ovládacího zařízení (např. *Nintendo Ring-con*). Úsilí vynaložené pro hraní takových her je mnohdy srovnatelné se sportovními aktivitami (Oh & Yang, 2010). Mnoho *aktivních her* spadá také pod žánr *rytmických her* a bylo by tedy vhodné je označit kombinovaným žánrem *rythm exergames* (kombinace žánrů jsou popsány v kapitole 5.2.1).

#### 5.1.5 Fighting

Jedná se o hry zaměřené na souboje mezi postavami. Herní postavy spolu soupeří pomocí bojových umění, ale i mečů nebo jiných zbraní nablízko. Herní příběh je často jen doplňkem herního zážitku. Hráč se snaží zapamatovat si mnoho různých kombinací tlačítek, které ústí v široký repertoár úderů a chvatů hráčské postavy.

a) *Arena Brawler* (např. *Super Smash Bros, Multiversus, Brawlhalla*)
   Hráčské postavy se utkávají v různých bojových arénách, především ve větším počtu (většinou čtyři soupeři). Hra jako taková bývá prostorově koncipována ve 2D rozměru, tedy v pohledu ze strany a postavy se tak pohybují nahoru, dolů, doleva a doprava.

b) *1v1 Fighter* (např. *Tekken, Street Fighter, Mortal Kombat*)
   *1v1 Fighter* představuje souboj jeden na jednoho, přičemž každá postava má – pro efektivní soupeření – svůj vlastní bojový repertoár a tím pádem i jiné kombinace tlačítek než soupeř. Profesionální souboje dvou hráčů bývají extrémně rychlé a vyžadují dokonalou znalost protivníkovy postavy i mimořádné reakční časy.

c) *Spectacle Fighter* (např. *Devil May Cry, Bayonetta, Hi-Fi Rush*)
   Jde o žánr příbuzný *akčním adventurám*, jelikož i tyto hry jsou často doprovázeny poutavou příběhovou linkou. Podstata hratelnosti však spočívá v pestrém soupeření s četnými nepřáteli, přičemž hráč je pobízen k využití co nejrůznorodějších bojových technik (kombinace zbraní, způsobů boje, úderů a chvatů). Hráč je za různorodost v rámci každého souboje hodnocen známkou připomínající školní hodnocení a následně je dle uvedeného hodnocení odměňován.

#### 5.1.6 Idle (např. *Idle Heroes, Cookie Clicker, Cell: Idle Factory Incremental*)

Jedná se o digitální hry, které po většinu času nevyžadují hráčovu interakci. Hra se tak hraje téměř sama. Hráč pouze upravuje parametry, podle kterých hra vypočítává následné herní dění. Ve většině případů jde o postupné navyšování hodnot (čísel) skrze automatické algoritmy, které jsou tematicky obrazově interpretovány (např. stavění budov středověkého města). Ačkoli tento žánr vznikl původně pro počítačovou platformu, dnes má široké zastoupení v rámci mobilních digitálních her (Alharthi et al., 2018).

#### 5.1.7 Platformer

Jedná se o tzv. *plošinovky*, ve kterých hráč překonává překážky v prostředí pomocí akrobatických prvků. Hráčské postavy jsou navigovány v prostoru pomocí skoků, přemetů, někdy i za pomoci zvláštních pomůcek (jako jsou třeba vystřelovací háky upevněné na laně). Prostor bývá plný propastí a nebezpečných zón. Hráč se tak snaží dostat z místa A do místa B, aniž by skonal pádem do propasti nebo v důsledku dopadu na smrtící místo (např. ostré kůly).

a) *Side Scroller* (např. *Super Mario Bros., Sonic the Hedgehog, Shovel Knight*)
   *Plošinovky* ve 2D prostoru prezentované pohledem z boku, kde hráčská postava putuje zpravidla z levé strany na pravou. Herní svět se tak posouvá ze strany na stranu podle směru pohybu postavy.
b) *3D Platformer* (např. *Crash Bandicoot, Astro Bot, Spyro the Dragon*)
   Postava se zde pohybuje v trojrozměrném prostoru a hra je koncipována z pohledu třetí osoby. V častých případech má hráčská postava k dispozici nějaký základní útočný manévr, kterým se může bránit nepřátelům překážejícím v překonání cesty do cíle.
c) *Endless Runner* (např. *Temple Run, Into the Dead, Super Mario Run*)
   Ve hrách typu *nekonečný běh* se hráčská postava neustále sama od sebe pohybuje stabilním tempem kupředu. Hráč může pouze ovládat směr běhu (jakousi pomyslnou kolej, po které postava běží), skok a někdy skrčení. Jeho cílem je včas se vyhýbat blížícím se překážkám a dostat se bez nárazu do překážky co nejdál.

#### 5.1.8 Puzzle (např. *Tetris, Candy Crush Saga*)

Primární herní smyčka tu spočívá v řešení problémových situací, rébusů, hlavolamů a hádanek. Hry v tomto žánru často nemají hráčskou postavu – hráč je postaven přímo před rébus a herní ovládání slouží přímo k jeho řešení. Opačným případem je subžánr *first-person puzzle* (např. *Portal, Qube*, *The Talos Principle*), ve kterém hráč ovládá herní postavu z pohledu první osoby a snaží se řešit zpravidla environmentální hlavolamy.

#### 5.1.9 Racing (např. *Need for Speed, Gran Turismo, Wipeout*)

V *závodních hrách* je hlavním úkolem dorazit v závodu na prvním místě nebo dojet do cíle v co nejkratším čase. Hráč tak neovládá přímo postavu, nýbrž závodní vozidlo (automobil, motorku nebo třeba závodní kosmickou loď). Specifickým subžánrem je *kart racing* (např. *Mario Kart, Crash Team Racing*), v jehož rámci si hráč vybírá z mnoha rozličných postav a následně závodí v motokárách na dráze, kde získává různé předměty, které zvyšují jeho šance na výhru (ať už jde o rychlejší pohyb, nebo o pasti a prostředky proti ostatním hráčům).

#### 5.1.10 Role Playing Game (RPG) (např. *Planescape: Torment, Pillars of Eternity*)

Hlavním znakem *her na hrdiny* jsou atributy hráčských postav (hovorově tzv. *staty*, z anglického *stats*), které hráč v průběhu hry vylepšuje společně se zvyšováním úrovně postavy. Mezi takové atributy patří kupříkladu síla, obratnost, inteligence, percepce nebo třeba vůle. Velmi často si v tomto žánru tvoří postavu hráč sám – určí si její jméno, vzhled, schopnosti a samozřejmě atributy. V průběhu hry se k hráčově postavě někdy přidávají další předprogramované příběhové postavy a hráč tak může ovládat i několik postav najednou. Samotná hratelnost je pak velmi různorodá – od izometrického point n'click ovládání až po first-person akci (blíže vysvětleno v kapitole 5.2.6 Perspektiva pohledu).

a) *Turn-based RPG* (např. *Darkest Dungeon, Baldur's Gate 3, Rogue Trader*)
Podstatou těchto tahových (turn-based) RPG jsou souboje postav v režimu tahového střídání akcí. Bitvy v těchto hrách mohou připomínat šachové utkání, jelikož během akce jedné postavy jsou ostatní postavy nehybné a čekají, až na ně přijde řada. Bitvy jsou pomalé a taktické.

b) *Japanese RPG* (*JRPG*) (např. *Final Fantasy, Persona 5, Dragon Quest*)
Jedná se o digitální hry žánru *RPG* vytvořené v Japonsku. *JRPG* lze snadno rozpoznat díky vizuálnímu zpracování inspirovanému stylem japonských komiksů a animované tvorby (anime a mangou). Často bývají zároveň turn-based. Mají svou typickou atmosféru a svá příběhová klišé – hlavní postavou bývá obyčejný člověk bez speciálních schopností (např. školák) a herní děj tak zpravidla začíná poměrně prostě až nedramaticky, avšak kulminace příběhu bývá extrémně dramatická a spočívá například v zabití zlého boha pomocí síly přátelství.

c) *Massively Multiplayer Online RPG* (*MMORPG*) (např. *World of Warcraft*, *Final Fantasy XIV, The Elder Scrolls Online*)
*Masivně multiplayerové online hry na hrdiny* jsou významnou podkategorií žánru *RPG*, kde se v jednom rozsáhlém virtuálním světě pohybují tisíce až miliony hráčů současně. V těchto hrách si každý hráč vytváří vlastní postavu, kterou postupně rozvíjí. Tato postava plní různé úkoly, navazuje spolupráci s ostatními hráči a účastní se společných výprav nebo soutěžních klání. Tyto hry kladou důraz na dlouhodobé hraní, týmovou spolupráci a společné zážitky. Často se v nich rozvíjí rozsáhlý příběh, který se proměňuje v čase. Herní události zde běží dál nehledě na to, zda je hráč ve hře zrovna přítomen. Tento aspekt hry může být rizikovým faktorem pro rozvoj závislostního chování, jelikož hráč může zažívat strach z toho, že mu ve hře něco důležitého unikne (tzv. FOMO). Tento žánr je oblíbený jak pro své možnosti individuálního rozvoje, tak pro výrazný sociální rozměr.

#### 5.1.11 Rythm (např. *Guitar Hero, Beat Saber, Dance Dance Revolution*)

*Rytmické hry* spočívají v časově precizním stisknutí tlačítek nebo, v případě virtuální reality, v pohybu hráče. Hráč rytmicky reaguje na instrukce na obrazovce spojené s hudební skladbou. Hraní tak připomíná taneční choreografii nebo hru na hudební nástroj. Mnoho *rytmických her* zároveň odpovídá žánru *aktivních her* a vhodnější je tedy jejich označení kombinovaným žánrem *rythm exergames* (kombinace žánrů jsou blíže popsány v kapitole 5.2.1).

#### 5.1.12 Shooter

*Střílečky* požadují po hráči to, co mají v názvu – střílet ze střelné zbraně. Hráč postupuje vpřed a snaží se správně zamířit zbraň a zasáhnout nepřítele, stavět se do taktických pozic pro krytí před nepřátelskou palbou a hledat munici a léčivé předměty.

a) *First-Person Shooter* (*FPS*) (např. *Call of Duty, Battlefield, Doom*)
Jedná se o střílečky hrané z pohledu první osoby. Část obrazu tak zabírá střelná zbraň, kterou hráč míří před sebe. Uprostřed obrazu bývá znázorněn křížek, tečka či jiné označení směru výstřelu a v některém z rohů obrazovky vidí hráč číselné zobrazení zbývající munice společně s dalšími důležitými údaji (jako je třeba zbývající životaschopnost postavy).

b) *Third-Person Shooter* (např. *Max Payne, Helldivers 2*)
Zde hráč ovládá postavu z perspektivy třetí osoby. Jediným skutečným rozdílem od *FPS* je úhel pohledu. Hráč zde před sebou nevidí pouze zbraň, nýbrž celou herní postavu, která zbraň ovládá. Typickým subžánrem střílečky z perspektivy třetí osoby je *cover shooter* (např. *Gears of War, Spec Ops: The Line*), kde má hráč k dispozici tlačítko, jehož pomocí se hráčská postava automaticky schová před palbou do nejbližšího zákrytu.

c) *Bullet Hell* (např. *Vampire Survivors, Enter the Gungeon*)
Na hráčskou postavu je ze všech stran vystřelováno nepřeberné množství projektilů. Hráč se snaží projektilům vyhýbat a opětovat palbu. Hry tohoto žánru bývají zpravidla hrány z izometrické perspektivy.

d) *Hero Shooter* (např. *Overwatch, Team Fortress 2, Marvel Rivals*)
Kompetitivní střílečky pro více hráčů, kteří mají každý na výběr z několika různých postav. Každá postava má své vlastní zbraně a speciální schopnosti. Hráči se

zpravidla rozdělují do dvou týmů a je tak velice důležitá optimální kombinace herních postav týmu pro synergii jednotlivých speciálních schopností.

e) *Battle Royale* (např. *Fortnite, Player Unknown's Battle Grounds*)
Velké množství hráčů (počet se mnohdy blíží i stu) se utkává ve velmi rozlehlé aréně, která se postupně zmenšuje. Každá postava je na začátku utkání bez zbraně a výstroje. Ihned po startu se všichni co nejrychleji snaží najít co nejlepší zbraně a další předměty rozmístěné po aréně. Poslední přeživší vyhrává. Vzácnou podkategorií je *party battle royal* (např. *Fall Guys, Sonic Rumble*), kde se utkávají desítky hráčů v různorodých soutěžích (tzv. *mini-games*) a postupně, soutěž po soutěži, jsou dle úspěšnosti ze hry eliminováni.

### 5.1.13 Simulation

*Simulační hry* (aneb *simulátory*) napodobují různé aspekty života (činnosti, povolání), nebo přímo život samotný.

a) *Construction and Management Sim* (*CMS*) (např. *Zoo Tycoon, Sim City, The Movies*)
Hráč se vžívá do role manažera zodpovědného za výstavbu, údržbu a ekonomiku nějakého podniku, zařízení, nebo přímo celého města.

b) *Life Sim* (např. *The Sims, Animal Crossing*)
Úkolem hráče je vytvořit jednu nebo více herních postav, určit jejich vzhled, věk, osobnostní vlastnosti a vztahy mezi nimi. Hráč pak sice vytvořené postavy ovládá, ale do určité míry si postavy udržují svou vlastní autonomii. Hráč je místo přímého ovládání spíše pobízí k činnostem a sám se tak staví do role jakéhosi pečovatele, doprovázejícího postavy jejich každodenním životem od vytvoření až po smrt.

c) *Military Sim* (např. *Arma, Project Reality*)
Simulace působení v armádě, od vojenského tréninku až po uskutečnění virtuálních misí. Vojenské simulátory mají na první pohled mnoho společného s *FPS*, avšak u vojenských simulátorů většinou dochází k samotnému střílení pouze v nutných případech, zatímco většinu času jde o plnění jiných vojenských záležitostí (průzkum, převoz, zajištění lokace apod.).

d) *Profession Sim* (např. *Truck Simulator, Farming Simulator*)
Co nejvíce realistické simulace různých zaměstnání, jakými mohou být například řidič kamionu, farmář, pilot letadla a další.

### 5.1.14 Sport

Jedná se o imitace různých sportovních aktivit a her (fotbal, hokej, basketbal, atletika apod.).

a) *Realistic Sport* (např. *FIFA, Madden, NHL, NBA*)
V těchto hrách se hráči mohou vžít do svých oblíbených týmů a sportovců. *Realistické sportovní hry* jsou obvykle vydávány v dané sérii ročně (např. FIFA vydává již od roku 1993 až dodnes každý rok nový titul). Jejich hráči si tak pro vylepšenou grafiku, nové herní mechanismy a především aktualizované sportovní týmy musejí zakoupit každý rok nové vydání, pokud se nespokojí se starším titulem.

b) *Arcade Sport* (*např. Rocket League, Golf With Friends, Wii Sports)*
*Arkádové sportovní hry* se od realistických simulací odlišují zjednodušenými pravidly, stylizovanou grafikou a důrazem na zábavnost a přístupnost. Často jsou navrženy spíše pro oddechovou zábavu a pro neformální multiplayerové hraní s přáteli, ať už lokálně, či online. Přesto některé z těchto titulů (např. právě *Rocket League*) získaly i pevné místo v oblasti e-sportu, kde se z odlehčené arkádové mechaniky stává extrémně kompetitivní disciplína s propracovanou strategií a vysokými nároky na dovednosti hráčů. *Arkádové sportovní hry* tak představují široké spektrum přístupů – od nenáročné rodinné zábavy až po seriózní soutěžní prostředí.

### 5.1.15 Stealth (např. *Metal Gear Solid, Hitman, Thief, Splinter Cell*)

Úkolem hráče zde není přímá konfrontace s nepřáteli, nýbrž pokus o nepozorované plížení. Být odhalen nepřáteli někdy znamená okamžité selhání, v jiných případech velmi náročný až nepřekonatelný boj – hráč tak má lepší šance, když se okamžitě schová a nepřátelům zmizí z dohledu. *Stealth hry* tak bývají spíše pomalejší, jelikož hráč je nucen trpělivě pozorovat okolí, plánovat postup a čekat na vhodný moment k dalšímu kroku. V závislosti na daném titulu se objevují specifické herní mechanismy, se kterými musí hráč kalkulovat, jako jsou zvuky kroků, osvětlení a stíny, kamufláž, převleky nebo prostředky pro odvedení pozornosti nepřátel. Mnoho dnešních her obsahuje prvky (případně krátké plížící sekce) tohoto žánru, avšak v případě např. *akčních adventur s plížením* (*stealth action adventure*) se většinou jedná pouze o možnost schovat se v houští, což neodpovídá komplexnosti čistého *stealth* žánru, a proto tento typ her nenaplňuje kritéria pro samostatnou žánrovou subkategorii.

### 5.1.16 Strategy

Pro většinu her v tomto žánru platí, že hráč je jakýmsi všudypřítomným velitelem, který má na starosti armádu, vojenské bataliony, jednotky či hrdinské postavy a dává jim rozkazy. K tomu je v roli manažera zodpovídajícího za výstavbu budov, ve kterých se například trénují nové jednotky. Výjimkou jsou specifické subžánry, ve kterých hráč zastává jen část z uvedeného výčtu zodpovědností, například pouze výstavbu budov nebo jen ovládání hrdinské postavy. *Strategie* jsou povětšinou pomalé, taktické, metodické hry, avšak najdou se i tituly vyžadující rychlé reakce a rozhodování.

a) *Real Time Strategy* (*RTS*) (např. *Warcraft III, Starcraft 2, Age of Empires*)
Utkání armád probíhá v reálném čase. Hráč tak musí postupovat metodicky, ale zároveň musí o postupu bitvy rozhodovat rychle.

b) *4X Strategy* (např. *Civilization, Total War, Heroes of Might and Magic*)
Název tohoto žánru vychází ze čtyř základních pilířů, po kterých hra postupuje: *explore* (průzkum prostředí), *expand* (expanze působnosti rozestavěním budov a umístěním armád), *exploit* (plné využití získaných zdrojů) a *exterminate* (eliminace protihráčských armád). Tyto hry většinou postupují v režimu turn-based, takže hráči (případně počítačem ovládané nepřátelské armády) se střídají a mají omezený počet akcí, které mohou provést, než přijde na řadu další aktér.

c) *Multiplayer Online Battle Arena* (*MOBA*) (např. *League of Legends, DOTA 2, Heroes of the Storm*)
Alternativním názvem tohoto žánru je *action real-time strategy* (*ARTS*). Jde o hry výhradně pro více hráčů v online prostředí. Každý člen dvou soupeřících týmů ovládá jednu hrdinskou postavu se speciálními schopnostmi a takticky spolupracuje s ostatními členy týmu na poražení nepřátelské základny.

d) *Tower Defense* (např. *Orks must Die, Bloons*)
Hráč zde buduje pasti a překážky na cestě mezi vstupem nepřátel a cílem, který se snaží ochránit. Nepřátelé se pak hrnou k cíli ve vlnách a hráč v omezeném čase mezi vlnami buduje další pasti a překážky. Úspěchem je ochránit cíl až do poslední vlny nepřátel.

#### 5.1.17 Survival (např. *Ark, Don't Starve, Minecraft*)

Sběr surovin, stavění obydlí, obrana před divokou zvěří – tak se dá shrnout primární herní smyčka *her o přežití*. Místo zvěře se zde mohou objevovat různé příšery a nad rámec jmenovaných úkolů je možné přidat ještě obstarávání vody a potravy, zajištění tepla a postupnou výrobu (tzv. *crafting*) lepších nástrojů.

## 5.2 Další způsoby kategorizace

#### 5.2.1 Kombinace žánrů

Výše vyjmenované žánry jsou pouze základem, jakýmsi mustrem, podle kterého lze primární herní smyčky digitálních her kategorizovat. Velkému množství dnešních herních titulů však nelze přiřadit jen jeden z výše jmenovaných žánrů, proto je zapotřebí využít žánrových kombinací. Častými typickými příklady jsou *RPG akční adventury* (*action adventure RPG,* např. *Witcher 3, TES: Skyrim, Dark Souls*), dále *akční adventury s plížením, elementy RPG, sběratelstvím a vyráběním* (*stealth action adventure with RPG elements, collectibles and crafting,* např. *Assassin's Creed Valhalla, Horizon Zero Dawn*) nebo *hrdinské střílečky battle royale* (*hero shooter battle royale,* např. *Apex Legends, V:tM – Bloodhunt*).

#### 5.2.2 Specifické doplňkové žánry

Některé doplňkové žánry jsou definované konkrétními digitálními hrami, jejichž originální hratelnost byla opakovaně imitována dalšími novými tituly. Mezi nejznámější patří *metroidvania* (odvozené od her *Castlevania* a *Metroid*), ve kterých hráč objevuje spletitě propojený svět a pomocí nových předmětů a schopností uzavřené oblasti světa včetně nových možností navigování mezi dílčími oblastmi. Dalším je *Soulslike* (nově označované i jako *soulsborne*, odvozené od her *Dark Souls* a *Bloodborne*), pro něž jsou charakteristické velmi obtížné souboje s nepřáteli, které se hráč učí pokus po pokusu překonávat. Dalším takovým žánrem je *roguelike* (odvozený od hry *Rogue*), označující náhodně generované volby překážek a výhod, které hráč potkává na krátké spletité cestě k cíli. Tuto krátkou cestu opakuje hráč od samého začátku mnohokrát, dokud se mu nepovede dostat do cíle bez selhání.

Z mnoha dalších specifických doplňkových žánrů stojí za zmínku také *sandbox* (tzv. *pískoviště*), což je pojmenování pro hry (případně volitelné herní režimy, jako je tomu u populární hry *Minecraft*), které hráči nabízejí větší míru kreativity a volnosti, přičemž hra samotná hráče nenutí ke splnění jasného cíle ani nepostupuje po jasně vymezené příběhové lince. Hráč si tak vytváří svůj vlastní cíl a volně využívá herní mechanismy k jeho splnění (např. se rozhodne postavit si obří palác z diamantů nebo pokácet všechny stromy herního světa). Příbuzným žánrem jsou také *comedy games* (*komediální hry*), které stavějí na absurdním humoru, záměrné nerealističnosti a často i parodii herních mechanismů samotných. Typickým příkladem je *Goat Simulator*, kde hráč ovládá kozla v bizarním světě plném fyzikálních nesmyslů a zábavných situací. Cílem těchto her není vítězství ani realistická simulace, ale čistě pobavení skrze chaotické nebo satirické herní zážitky.

#### 5.2.3 Otevřenost světa

Virtuální prostředí děje digitální hry dovoluje hráči do určité míry volně prozkoumávat herní svět. Podle míry volnosti je možné rozdělit digitální hry na *linear* (*lineární hry* s velmi omezenou možností volného prozkoumávání), tzv. *hub-world* aneb *semi-open world* (*hry s částečně otevřeným světem*, většinou rozděleným do menších oblastí, které může hráč volně prozkoumávat, jakmile je do dílčí oblasti vpuštěn) a *open world* (*hry s otevřeným světem*, často s enormně širokou rozlohou, kterou lze libovolně prozkoumávat).

#### 5.2.4 Sociální aspekt

Většina digitálních her je hratelná bez konstantního přístupu k internetu (tedy *offline*) a je vytvořená pouze pro jednoho samotného hráče (*singleplayer*). V offline režimu existují i hry pro více hráčů (*multiplayer*) – hráči jsou spolu v místnosti před jednou obrazovkou a obraz může být rozdělený na počet perspektiv odpovídající počtu aktivních hráčů (tzv. *split-screen*, někdy také nazývaný *couch co-op* v případě kooperativních her).

Avšak když se v dnešní době hovoří o hrách pro více hráčů, předpokládá se jejich propojení přes internet (*online*). Počet hráčů se v každé hře značně liší. V případě masivně multiplayerových online her (*massively multiplayer online*, zkráceně *MMO*, např. *World of Warcraft*) může počet aktivních hráčů dosahovat i celých milionů. Hráči mohou

hrát proti sobě (*PvP – player versus player*), každý sám za sebe proti hernímu světu (*PvE – player versus environment*), spolupracovat na společném cíli (*Co-op – cooperative*), případně se vžívat do herní postavy s cílem hrát s ostatními hráči hru tak, jako by v daném herním světě mohla herní postava žít svůj život (*RP – role-play*). Zvláštním modelem jsou asymetrické hry (*asymmetrical*), stavějící jednoho až dva hráče proti týmu několika hráčů – typickým příkladem je titul *Dead by Daylight*, ve kterém se jeden hráč staví do role zabijáka snažícího se polapit a eliminovat ostatní hráče spolupracující na úniku z herní arény.

#### 5.2.5 Platební model

Pokud lze hrát digitální hru legálně bez zaplacení, jedná se o monetizační model *freeware*. Existují však hry, které jsou sice hratelné zdarma, ale je extrémně náročné až nemožné v nich takto zvítězit nebo být úspěšný. Hra totiž od hráčů vyžaduje malé poplatky k získání všemožných výhod vedoucích k úspěchu či vítězství. Takové hry využívají tzv. *freemium* platební model, hanlivě nazývaný také *pay-to-win* (*P2W*). Oproti tomu stojí *premium hry*, hratelné v celé své šíři až po zaplacení jednorázové částky. Premium hry se i tak mohou vyskytovat s prvky freemium monetizace (mikrotransakce, např. *loot-boxy* nebo herní měna), přičemž se může jednat o pouhou změnu vizáže hráčské postavy (tzv. s*kins* nebo *cosmetics*), ale v některých případech i o přímé herní výhody, jako třeba zrychlení zisku výhodných herních mechanismů (nové útoky, zbraně atp.). Dále bývají vydávána tzv. rozšíření (*DLC – downloadable content*), která hráči poskytují různě širokou škálu nadstandardního obsahu hry, ať už jde o pouhé drobnosti typu nový vzhled herního avatara nebo o celé nové příběhové kapitoly (hodiny herního obsahu navíc). Stále, ačkoli dnes již vzácně, se objevují hry s dočasnou nebo částečnou hratelností zdarma (tzv. *demo*), jež se odemknou zcela až po zaplacení jednorázové částky. Takový platební model lze označit za *shareware*.

#### 5.2.6 Perspektiva pohledu

Dále je důležité zmínit různé perspektivy pohledu, z nichž jsou digitální hry hrány. Saltzman (2003) popisuje dílčí perspektivy, jimiž jsou *first-person* (pohled z první osoby, hráč se dívá očima hráčské postavy), *third-person* (pohled ze třetí osoby, hráčská postava je viditelná a kamera následuje postavu např. pohledem přes rameno, tzv. *over-the-shoulder*, případně jako statická *fixed camera* přepínající mezi nehybnými pohledy dle pohybu postavy v prostoru), dále *isometric* (pohled jakoby z diagonály prostoru, pohled je vysoko nad hráčskou postavou a trochu do strany směrem k ní), *top-down* (pohled přímo shůry dolů na hráčskou postavu), *flat* aneb *side-view* (pohled ze strany, kdy se postava pohybuje zpravidla zleva doprava, populární především u 2D her typu *side-scroller*) a *text-based* (zde nelze hovořit doslova o perspektivě pohledu, neboť herní děj je vyprávěn prostřednictvím textu na obrazovce).

Saltzmanův výčet je nutné doplnit ještě o *extended reality* (XR – *rozšířená realita*). Tento nadřazený pojem v sobě skrývá tři další perspektivy. První z nich je *virtual reality* (VR – *virtuální realita*), jež má blízko k *first-person* perspektivě. Pomocí headsetu (tj. brýlí pro virtuální realitu, někdy připomínajících spíše helmu) s obrazovkou pro každé oko je hráč hrou doslova obklopen a ovládá ji pohledem, gesty, dvěma ovladači pro každou ruku nebo speciálními rukavicemi se senzory. Další perspektivou je *augmented reality* (AR – *augmentovaná realita*), kdy se herní grafika promítá do prostoru kolem hráče. Herní prostor tedy kombinuje svět fyzický i virtuální, avšak herní grafika je jen projekcí do prostoru, neinteraguje tedy s fyzickými prvky přítomnými v herním prostoru. Poslední perspektiva, *mixed reality* (MR – *kombinovaná realita*), již oproti tomu dovede interakčně kombinovat fyzické prvky s virtuálními – kupříkladu herní postavička, kterou hráč vidí, se dovede schovat pod stůl, který má hráč skutečně fyzicky před sebou (hra tedy dovede rozpoznat fyzické objekty v herním prostoru a přizpůsobit grafické znázornění tak, aby na fyzické prostředí přímo reagovalo) (Tremosa, 2024). Typickými příklady digitálních her pro VR jsou například *Beat Saber, Boneworks* nebo *Half Life: Alyx*. Pro jejich hraní je zapotřebí využití VR headsetu. V případě AR a MR je zapotřebí zařízení nejen s obrazovkou, ale i s kamerou, která snímá fyzický svět kolem hráče – takovým zařízením může být mobilní telefon (např. *Pokemon GO*, *The Witcher: Monster Slayer*), ale taktéž VR headset, přičemž některé hry i dovolují přepínat mezi VR, AR nebo MR způsoby perspektivy (např. *Augmented Empire, Spatial Ops, Demeo*).

#### 5.2.7 Narativní žánry

V neposlední řadě lze uvést rozřazení her podle narativních žánrů (tzv. *setting*). V tomto případě se jedná o žánrové označení podobné literárním či filmovým žánrům, jako například *fantasy, sci-fi* nebo *steampunk*. U některých her by bylo vhodné vzhledem k absenci jasné příběhové linky označovat takovouto kategorizaci spíše přízviskem estetický žánr, což odkazuje na využití motivů a vizuální prezentace herního prostoru dle daného *settingu*.

## 6 DISKUSE A ZÁVĚRY

Vzhledem k rychlému vývoji a proměnlivosti digitálních her je velice obtížné je definovat a kategorizovat jednoznačně. Dosud publikované definice nevystihují jejich komplexnost v plné šíři. Byly použity dostupné příklady definic autorů Esposito (2005), Tavinor (2008), Ozturk (2014) a Suchá et al. (2024), na kterých byly ilustrovány jejich nedostatky pro přesné vymezení digitálních her. Jedním z klíčových cílů článku bylo vypořádat se s těmito nedostatky v odborné sféře. Kromě obtížné definice digitálních her byl diskutován také problém s jejich kategorizací z hlediska herních žánrů, platforem a perspektiv pohledu, a to v souladu s autory Clark et al. (2015a) a Croshaw (2020, 2021).

Vzhledem k omezenému množství odborných zdrojů, které by systematicky pokrývaly problematiku kategorizace digitálních her v požadované hloubce a šíři, vychází autor v řadě případů z vlastní dlouholeté zkušenosti aktivního hráče digitálních her. Tam, kde to bylo možné, byly využity a citovány existující zdroje. V případech, kde adekvátní literatura chybí,

sloužila jako základ analytická zkušenost autora, opřená o přímý kontakt s herní praxí napříč žánry a platformami.

Byl představen pokus o co nejvýstižnější definici digitálních her, jež zní: „Digitální hra je počítačový program (software) primárně určený jako objekt zábavy, který je hráči zprostředkován skrze digitální audiovizuální médium (jako například počítač, herní konzole, mobilní telefon, tablet a další), s nímž je hráč přímo propojen pomocí ovládacího zařízení (například herní ovladač, tzv. joystick, případně počítačová klávesnice s myší nebo dotyková obrazovka). Digitální hra poskytuje interaktivní herní zážitek a hráč má možnost ovládat herní dění či příběh.“ Předložená definice se snaží vystihnout podstatu digitálních her a zároveň co nejlépe odlišit digitální hry od jiných zábavních médií. Přesto je nemalá pravděpodobnost, že v budoucích letech ani tato definice nebude zcela odpovídat podstatě budoucí podoby digitálních her. Limitem předložené definice je její rozsáhlost, avšak její zkrácení by bylo na úkor přesnosti vymezení pojmu digitální hry.

Vedle definice byl předložen pokus o vytvoření uceleného seznamu jednotlivých dnešních žánrů digitálních her společně s jejich typickými subžánry, stručnými popisy a příklady herních titulů, které daným žánrům nejvíce odpovídají. Seznam herních žánrů byl sestaven se zaměřením na primární herní smyčku (Brown, 2020) syntézou výčtů a popisů herních žánrů autorů Balasubramaniana (2023), Clarkeho et al. (2015b), Shahbaziho a Aminiana (2024) společně s vlastní zkušeností autora článku. S celkovým počtem šestnácti základních žánrů lze dle dostupných zdrojů pokrýt většinu dnešních herních titulů, zejména za využití žánrových kombinací a specifických doplňkových žánrů, které byly v článku taktéž představeny. Stále se však mohou objevit zvláštní (spíše experimentální) digitální hry, pro jejichž kategorizaci ani předložený výčet žánrů nebude dostačující a jejichž následná popularita může vyústit ve vznik zcela nového herního žánru. Další způsoby kategorizace (otevřenost světa, sociální aspekt, platební model a perspektiva pohledu) mohou pomoci uchopit podstatu takovýchto vymykajících se digitálních her i přes nejasnost samotného herního žánru.

Předložené návrhy definice a kategorizace mohou být cenným nástrojem pro odborníky z oblasti školství, psychologie, adiktologie i širší preventivní praxe. Ucelená a systematizovaná terminologie usnadňuje orientaci v herní problematice těm, kteří s digitálními hrami běžně nepracují, ale ve své profesi na ně narážejí – například při řešení problémového hraní u dětí a dospívajících, při vzdělávacím využití her nebo v rámci komunikace s rodiči a pedagogy. Přesnější porozumění herním žánrům, mechanismům a modelům umožňuje nejen přesnější analýzu herního chování jednotlivců, ale také hlubší porozumění potřebám, které si hráč hraním digitálních her sytí, a následně efektivnější volbu preventivních a intervenčních postupů.

**Role autorů |** Autor JR provedl rešerši, analýzu a zpracování tématu.

**Konflikt zájmů |** Bez konfliktu zájmů.

## LITERATURA / REFERENCES

Alharthi, S. A., Alsaedi, O., Toups Dugas, P. O., Tanenbaum, T. J., & Hammer, J. (2018). Playing to wait: A taxonomy of idle games. *Conference on Human Factors in Computing Systems – Proceedings, duben 2018*. https://doi.org/10.1145/3173574.3174195

Balasubramanian, K. (2023). *Unique Taxonomy in Gaming: Classifying Video Game Genres*. https://www.gameopedia.com/video-game-genres/

Brown, J. (2020). *The Importance of Gameplay Loops in Game Design*. https://blog.uat.edu/the-importance-of-gameplay-loops-in-game-design

Clarke, R. I., Ha Lee, J., Clark, N., & Ha, J. (2015). *Why Video Game Genres Fail: A Classificatory Analysis Why Video Game Genres Fail: A Classificatory Analysis*. Recommended Citation.

Clarke, R. I., Lee, J. H., & Perti, A. (2015). *Empirical evaluation of metadata for video games and interactive media* (Publication No. 172). School of Information Studies - Faculty Scholarship. Syracuse University. https://surface.syr.edu/istpub/172

Croshaw, B. Y. (2020). *Ghost of Tsushima (Zero Punctuation) – YouTube*. https://www.youtube.com/watch?v=ipisgkNA8hY

Croshaw, B. Y. (2021). *Congratulations, Guardians of the Galaxy: You're a Ghost Train Ride*. https://www.escapistmagazine.com/marvels-guardians-of-the-galaxy-ghost-train-ride-extra-punctuation/

Esposito, N. (2005). A short and simple definition of what a videogame is. *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*.

*Games – Worldwide | Statista Market Forecast*. (2023). https://www.statista.com/outlook/amo/media/games/worldwide

Kuchera, B. (2015, 29. července). *Why is Five Nights at Freddy's so popular? | Polygon*. https://www.polygon.com/2015/7/29/9068449/why-is-five-nights-at-freddys-so-popular?utm_source=chatgpt.com

Oh, Y., & Yang, S. (2010). *Defining exergames & exergaming*. https://www.researchgate.net/publication/230794344

Ottone, A. (2023, 1. listopadu). *'Five Nights at Freddy's': For the kids – The Observer*. https://www.ndsmcobserver.com/article/2023/11/five-nights-at-freddys?utm_source=chatgpt.com

Öztürk, R. G. (2014). *Handbook of Research on the Impact of Culture and Society on the Entertainment Industry*. IGI Global. https://doi.org/10.4018/978-1-4666-6190-5

Saltzman, M. (2003). *First-Person Perspective Third-Person Perspective Top-Down Perspective Text-Based Games*. 2003–2004.

Shahbazi, N., & Aminian, P. (2024). *Complete List of Video Game Genres + Subgenres & Examples*. https://pixune.com/blog/video-game-genres/

Suchá, J., Aigelová, E., Pipová, H., Charvát, M., Dolejš, M., Václavková, N., & Babilonová, T. (2024). *Užívání internetu, sociálních sítí a digitálních her u adolescentů*. Univerzita Palackého v Olomouci. https://doi.org/10.5507/ff.24.24464367

Tavinor, G. (2008). *Definition of Videogames 2. The Theory of Videogames. 6*, 1–14.

Tremosa, L. (2024, 30. dubna). *Beyond AR vs. VR: What is the Difference between AR vs. MR vs. VR vs. XR? | IxDF*. https://www.interaction-design.org/literature/article/beyond-ar-vs-vr-what-is-the-difference-between-ar-vs-mr-vs-vr-vs-xr

*Video game Definition & Meaning – Merriam-Webster*. (n.d.). Získáno 2. listopadu 2024 z https://www.merriam-webster.com/dictionary/video%20game