



Bakalářská práce

Design Help – Edukativní hra o závislostech

Design Help – Educational game about addictions

Autor: **Tereza Novotná**

Studijní program: (B) bakalářský
Studijní obor: (B212) design

Vedoucí: prof. ak. soch. Marian Karel
doc. MgA. Josef Šafařík, Ph.D.

Praha, červen 2025

© Tereza Novotná

České vysoké učení technické v Praze, 2025

Klíčová slova: edukativní hra, závislost, edukace o závislostech, prevence, vizuální komunikace, videohra, trailer

Key words: educational game, addiction, education about addictions, prevention, visual communication, video game, trailer

PROHLÁŠENÍ

Já, níže podepsaná

Příjmení, jméno studenta: Novotná Tereza
Osobní číslo: 517745
Název programu: Design

prohlašuji, že jsem bakalářskou práci s názvem

Design help

vypracovala samostatně a uvedla veškeré použité informační zdroje v souladu s Metodickým pokynem o dodržování etických principů při přípravě vysokoškolských závěrečných prací a Rámcovými pravidly používání umělé inteligence na ČVUT pro studijní a pedagogické účely v Bc a NM studiu.

Prohlašuji, že jsem v průběhu příprav a psaní závěrečné práce použila nástroje umělé inteligence. Vygenerovaný obsah jsem ověřila. Stvrzuji, že jsem si vědoma, že za obsah závěrečné práce plně zodpovídám.

V Praze dne 26.05.2025

Tereza Novotná

.....
podpis studenta



České vysoké učení technické v Praze, Fakulta architektury
Zadání bakalářské práce

jméno a příjmení: *Tereza Novotná*

datum narození: *17.1.2002*

akademický rok / semestr: *2024/2025 LS*

studijní program: *(B) bakalářský*

ústav: *Ústav designu*

vedoucí bakalářské práce: *prof. at. soch. Marian Karel*

téma bakalářské práce: *Design Help*

viz přihláška na BP

zadání bakalářské práce:

1/ popis zadání projektu a očekávaného cíle řešení

- *analýza zadání*
- *sestavení podkladů*
- *rešerše odborných řešení*
- *varianty řešení*
- *realizace*

2/ popis závěrečného výsledku, výstupy a měřítko zpracování

- *portfolio*
- *plakát*
- *prototyp*

3/ seznam případných dalších dohodnutých částí BP

Datum a podpis studenta *6.2.2025 Novotná*

Datum a podpis vedoucího BP

registrováno studijním oddělením dne

Poděkování

Poděkování patří především vedoucím ateliéru, prof. ak. soch. Marianu Karlovi a doc. MgA. Josefu Šafaříkovi, Ph.D., za jejich vedení mé bakalářské práce a jejich podporu a cenné rady.

A děkuji rodině, přátelům a svému příteli za podporu.

ANOTACE

Bakalářská práce s názvem Design help se zabývá problematikou závislostí u mladistvých. Analyzuje rizika různých závislostí, preventivní opatření a historii edukativních videoher. Na základě této analýzy navrhuje formu preventivního opatření v podobě traileru ilustrované point-and-click hry s hlavní postavou Alex, který čelí tlaku okolí, osobní nejistotě a postupnému sklouznutí k závislosti. Cílem je podnítit zájem o téma, otevřít diskusi a samozřejmě prevence.

ANNOTATION

The bachelor thesis titled Design help deals with the issue of addiction in adolescents. It analyses the risks of different addictions, preventive measures and the history of educational video games. Based on this analysis, it proposes a form of preventive measure in a form of a trailer of an illustrated point-and-click game with the main character Alex, who faces environmental pressure, personal insecurity and a gradually slides towards addiction. The aim is to stimulate interest in the topic, open discussion and, of course, prevention.

Obsah

1.	Úvod	1
1.1	Motivace	1
1.2	Úvod do problematiky a cíle práce	1
1.3	Metodika	2
1.4	Hrubý harmonogram projektu	2
2.	Analytická část	3
2.1	Definice a rozdělení závislostí	3
2.1.1	Alkohol	4
2.1.2	Tabákové výrobky	5
2.1.3	Konopné drogy	6
2.1.4	Netolismus	7
2.2	Prevence závislosti u mladistvých	8
2.3	Edukace pomocí videoher	9
3.	Výstup analýzy a formulace vize	11
3.1	Výstup analýzy	11
3.2	Formulace vize	11
4.	Proces navrhování	13
4.1	Inspirace	14
4.2	Vizuální styl	15
4.2.1	Návrh hlavní postavy	15
4.2.2	Finální návrh postavy	16
4.2.3	Návrh první scény	17
4.2.4	Font	18
4.3	Scénář	18
4.3.1	Scénář hry	18
4.3.2	Scénář traileru	19
4.4	Proces tvorby videa	21
4.5	Výsledný návrh	23
5.	Závěr a reflexe	24
6.	Seznam použitých zdrojů	25
7.	Seznam obrazových příloh	28

1. Úvod

1.1 Motivace

Při výběru tématu pro svůj bakalářský projekt, jsem chtěla zohlednit několik faktorů. Prvním byla edukace, jelikož předávání informací pomocí nějakého designového řešení mě dlouhodobě zajímá a naplňuje a této činnosti se věnuji už delší dobu při studiu na fakultě. A druhým bylo prohloubení znalostí či osvojení nových znalostí, a také dovedností při samotné práci na projektu.

Téma závislostí tyto kritéria splňovalo a zároveň je to problematika, o kterou jsem se zajímala již na střední škole, v tu dobu tedy spíše z pohledu nelegálních drog. Ale chtěla jsem se věnovat právě i drogám legálním jako je alkohol a tabák a poměrně nové problematice závislosti na internetu, sociálních sítích a podobně. Také jsem sama už několik let otrokem závislosti a tou je závislost na nikotinu a byla bych ráda, kdyby můj projekt pomohl takovým situacím předejít, a to již v útlém věku, kdy se mladiství většinou dostanou do prvního kontaktu s drogou. Protože z vlastní zkušenosti nejen já, ale i jedinců v mém nejbližším okolí vím, jak je později složité se ze závislosti vymanit či čelit jejím následkům.

1.2 Úvod do problematiky a cíle práce

Ve své bakalářské práci se tedy budu zabývat problematikou závislostí, která je celosvětovým společenským problémem. Nejrizikovější skupinou jsou mladiství, kteří o této problematice povětšinou nejsou dosti informováni. S legálními a nelegálními drogami se mladiství setkávají běžně, ať už na internetu, sociálních sítích, u svých blízkých nebo kamarádů či je dokonce sami užívají a zneužívají. Adolescence je období formování identity a hledání svého místa ve společnosti. Mladiství čelí nátlaku okolí, mají tendence pokoušet hranice a experimentovat, ale už si neuvědomují či nejsou dostatečně informováni o tom, jak mohou drogy ovlivnit jejich život a nebezpečí související s drogami. Prevence je tedy nejdůležitějším prvkem této problematiky a je i předmětem analytické části.

Cílem bakalářské práce je tedy definovat závislost, rozdělit závislosti podle toho na čem je jedinec závislý, zmapovat podrobněji určité závislosti, které jsou předmětem pozdějšího navrhování, porozumět problematice a najít vhodné řešení prevence pro cílovou skupinu, které vychází z předešle získaných informací. Cílem projektu je také podnítit zájem o téma a otevřít diskusi.

1.3 Metodika

Bakalářská práce je strukturována do jednotlivých kapitol a pod kapitol, které jsou v souladu s postupem práce na projektu v průběhu semestru. První část se věnuje analýze problematiky, která byla základem k získání poznatků nezbytných k porozumění tématu. V analytické části se tedy věnuji definici a rozdělení závislostí a riziky s nimi spojenými. Dále prevenci a v neposlední řadě jsem jednu krátkou kapitolu věnovala historii edukace pomocí videoher. Další část se věnuje formulaci vize řešení na základě získaných informací z analytické části. Na tu navazují už samotné nápady a proces navrhování, který vede až k finálnímu výstupu.

1.4 Hrubý harmonogram projektu

1. Literární rešerše a analýza problematiky závislostí a rešerše edukativních her. Shromažďování a vyhodnocování relevantních informací a dat.
2. Vývoj návrhu projektu a konzultace s vedoucími ateliéru. Naučení se s potřebnými programy pro animaci.
3. Zpracování návrhu s důrazem na problematiku závislostí.
4. Prototypování. Hodnocení výsledků a úprava návrhu na základě získaných poznatků.
5. Finalizace návrhu, sepsání bakalářské práce, tisk a příprava portfolia a plakátu, příprava na obhajobu projektu.

2. Analytická část

2.1 Definice a rozdělení závislostí

Závislostí se označuje stav, kdy jedinec ztrácí kontrolu nad užíváním určité látky nebo vykonávání určité činnosti a pociťuje touhu dané chování opakovat, a to bez ohledu na jeho negativní důsledky.¹

Podle Státního zdravotního ústavu se dá rozlišit mnoho různých typů závislostí, dle různých kritérií. Níže je uvedeno rozdělení podle toho, na čem je jedinec závislý:

1. Látkové závislosti

Mezi legální látkové závislosti se řadí:

- alkohol,
- tabák,
- některé tlumivé látky (konkrétní skupiny léků na předpis).

Mezi nelegální návykové látky se řadí:

- halucinogenní látky (LSD, lysohlávky),
- konopné drogy (marihuana, hašiš),
- stimulační látky (kokain, amfetaminy, extáze),
- těkavé látky (lepidla, aerosoly, rozpouštědla,
- některé tlumivé látky (morfin, heroin, kodein).

2. Nelátkové závislosti – behaviorální, jedinec je závislý na určité činnosti

Mezi nelátkové závislosti se řadí:

- gamblerství,
- hypersexualita,
- netolismus,
- kleptománie,
- stalking,
- workoholismus.²

Výše jsou vyjmenované nejčastější behaviorální závislosti, ale jedinec může být závislý na téměř jakékoli činnosti, například: cvičení, přejídání, budování vztahů a dalších.

¹ STÁTNÍ ZDRAVOTNÍ ÚSTAV. *Závislost: co to je?* Online. Národní zdravotnický informační portál. 30. 4. 2021. Dostupné z: <https://www.nzip.cz/clanek/320-zavislost-zakladni-informace>. [cit. 2025-05-20].

² STÁTNÍ ZDRAVOTNÍ ÚSTAV. *Závislost: co to je?* Online. Národní zdravotnický informační portál. 30. 4. 2021. Dostupné z: <https://www.nzip.cz/clanek/320-zavislost-zakladni-informace>. [cit. 2025-05-20].

2.1.1 Alkohol

Alkohol je tlumivá látka a patří mezi legální drogy. Společností je konzumace alkoholu považována jako běžná součást života a samotný alkohol je vnímám jako méně riziková látka než nelegální drogy, ale právě kvůli této skutečnosti mají mladiství o něm samotném a riziky s ním spojenými méně informací a tím pádem je vyšší riziko vzniku závislosti, těžkých otrav alkoholem a vážných úrazů či úmrtí po jeho užití.³

Světová zdravotnická organizace stanovila 6 kritérií pro stanovení diagnózy závislosti a u jedince musí být přítomny 3 nebo více kritérií po dobu jednoho měsíce anebo opakovaně v kratších intervalech po dobu dvanácti měsíců:

1. Silná touha nebo pocit bažení užívat látku.
2. potíže v kontrole užívání látky, zejména jedná-li se o začátek, ukončení nebo míru užívání látky.
3. Fyziologický odvykací stav, když je užívání látky omezeno nebo ukončeno.
4. Nárůst tolerance, jedinec vyžaduje vyšší dávku látky, k dosažení intoxikace nebo žádoucího účinku.
5. Zaujatost užíváním látky, činnostmi nezbytnými k získání látky nebo zotavování se z jejích účinků. Upozadění jiných potěšení nebo zájmů.
6. Pokračování v užívání látky i přes zřetelně škodlivé následky.⁴

Rizika užívání alkoholu

Mezi akutní rizika užívání alkoholu řadíme úrazy, dopravní nehody, utonutí, rizikový pohlavní styk, otravu alkoholem, která může skončit smrtí. Alkohol také ovlivňuje termoregulaci a způsobuje rozšíření kožních cév, což může vést k podchlazení.⁵

Při dlouhodobém nadměrném užívání alkoholu vzniká celá řada tělesných a duševních obtíží. Poškozuje srdce (zvyšuje se riziko infarktu a mozkové příhody) játra (cirhóza jater), nervový systém (demence), trávicí systém, škodí slinivce břišní a dalším orgánům, také se objevují změny na pokožce a předčasné stárnutí. Duševními obtížemi jsou úzkosti, podrážděnost, agresivita, alkoholická demence, ztráta paměti, paranoidní psychóza či deprese.⁶

³ PhDr. Alena Petříšková. *Závislostní chování*. Online. 2012, 20. 03. 2024. Dostupné z: <https://sancedetem.cz/zavislostni-chovani>. [cit. 2025-05-15].

⁴ © WORLD HEALTH ORGANIZATION 1992. *The ICD-10 Classification of Mental and Behavioural Disorders, Diagnostic criteria for research*. Online. 1992. Dostupné z: https://www.who.int/docs/default-source/classification/other-classifications/grnbook.pdf?sfvrsn=8e11345b_2&utm_source=chatgpt.com. [cit. 2025-05-20].

⁵ © KLINIKA ADIKTOLOGIE. *Účinky a rizika užívání alkoholu*. Online. 2022. Dostupné z: <https://poradna.adiktologie.cz/clanek/alkohol/ucinky-alkoholu-1-1-1-1-1-1>. [cit. 2025-05-20].

⁶ © KLINIKA ADIKTOLOGIE. *Účinky a rizika užívání alkoholu*. Online. 2022. Dostupné z: <https://poradna.adiktologie.cz/clanek/alkohol/ucinky-alkoholu-1-1-1-1-1-1>. [cit. 2025-05-20].

2.1.2 Tabákové výrobky

„Kdo začne v mládí kouřit, má 70 % naději, že bude kuřákem nadosmrti. Jedna cigareta stojí kuřáka průměrně 5–15 minut života.“ (E. P. Eckhol)⁷

Tabákové výrobky patří mezi nejčastěji užívané drogy, a právě s nimi mladiství často experimentují. Mezi jeden z hlavních důvodů patří tzv. peer pressure, což znamená tlak vrstevníků, dalším důvodem pak může být sociální genetika, kterou se rozumí vliv kouření v rodině či nejbližším okolí jedince nebo psychologické důvody, kdy se jedinec například domnívá, že mu tyto výrobky pomohou se zvládnutím stresu.⁸ Také roste obliba elektronických cigaret, z nich většina je ochucená a mladistvým tedy více chutná, zahřívaných tabákových výrobků a nikotinových sáčků.⁹

Nikotin je silně návyková látka, která se do krevního oběhu vstřebává v případě cigaret, elektronických cigaret a zahřívaných tabákových výrobků z plic nebo v případě nikotinových sáčků sliznicí dutiny ústní. Po jeho užití se vyplavuje v mozku dopamin (tzv. hormon štěstí).¹⁰

Rizika kouření

Rizika dlouhodobého užívání vedou k onemocnění dýchacích cest, jako jsou bronchitidy, rozedma plic či rakovina. V ohrožení je i cévní soustava, může se vyskytnout angina pectoris, srdeční infarkt či mozková mrtvice. Dalším onemocněním je cukrovka či neplodnost.¹¹ Dalším rizikem jsou psychické projevy spojené se závislostí, v podobě abstinenčních příznaků, které se mohou projevit už po několika hodinách od posledního užití a těmi jsou podrážděnost, změny nálad, smutek, nesoustředěnost, vztek, frustrace, nespavost či poruchy spánku.¹²

⁷ E. P. Eckhol. Dostupné z: KŘIVOHLAVÝ, Jaro. Psychologie zdraví. Praha: Portál, 2001, s. 189. ISBN 80-7178-551-2. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:c867cf60-14ff-11e4-8e0d-005056827e51>

⁸ KŘIVOHLAVÝ, Jaro. Psychologie zdraví. Praha: Portál, 2001, s. 190-193. ISBN 80-7178-551-2. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:c8760030-14ff-11e4-8e0d-005056827e51>

⁹ © KLINIKA ADIKTOLOGIE. *Co obsahují cigarety?* Online. 2022. Dostupné z: <https://poradna.adiktologie.cz/clanek/tabak/co-obsahuji-cigarety-1-1-1-1>. [cit. 2025-05-20].

¹⁰ © KLINIKA ADIKTOLOGIE. *Jak působí nikotin v těle?* Online. 2022.

Dostupné z: <https://poradna.adiktologie.cz/clanek/tabak/jak-pusobi-nikotin-v-tele-1-1-1>. [cit. 2025-05-22].

¹¹ © KLINIKA ADIKTOLOGIE. *Proč je kouření škodlivé?* Online. 2022.

Dostupné z: <https://poradna.adiktologie.cz/clanek/tabak/proc-je-koureni-skodlive-1-1-1>. [cit. 2025-05-22].

¹² © KLINIKA ADIKTOLOGIE. *Jak vypadá abstinenční syndrom?* Online. 2022.

Dostupné z: <https://poradna.adiktologie.cz/clanek/tabak/jak-vypada-abstinencni-syndrom-1-1-1>. [cit. 2025-05-22].

2.1.3 Konopné drogy

Mezi konopné drogy řadíme látky vyrobené z konopí, jedná se o marihuanu, hašiš a hašišový olej. Marihuanu řadíme mezi nelegální návykové látky a v současnosti patří ve smyslu užívání k nejrozšířenějšímu typu drog hned po alkoholu a nikotinu a mladými lidmi je oproti jiným nelegálním drogám považována za poměrně neškodnou.¹³

Světová zdravotnická organizace stanovila 6 kritérií pro stanovení diagnózy závislosti a u jedince musí být přítomny 3 nebo více kritérií po dobu jednoho měsíce anebo opakovaně v kratších intervalech po dobu dvanácti měsíců:

1. Silná touha nebo pocit bažení užívat látku.
2. potíže v kontrole užívání látky, zejména jedná-li se o začátek, ukončení nebo míru užívání látky.
3. Fyziologický odvykací stav, když je užívání látky omezeno nebo ukončeno.
4. Nárůst tolerance, jedinec vyžaduje vyšší dávku látky, k dosažení intoxikace nebo žádoucího účinku.
5. Zaujatost užíváním látky, činnostmi nezbytnými k získání látky nebo zotavování se z jejích účinků. Upozadění jiných potěšení nebo zájmů.
6. Pokračování v užívání látky i přes zřetelně škodlivé následky¹⁴

Rizika užívání marihuany

Po užití se mohou dostavit pocity uvolnění a euforie, díky nimž se stala ve společnosti oblíbenou. Má ale i mnoho negativních vlivů jako je zhoršené soustředění, vnímání času, prodloužení reakčního času, také porucha koordinace pohybů, úzkost, panika, zvýšení srdeční frekvence. Při dlouhodobém užívání se mohou dostavit poruchy paměti, paranoia, poruchy nálady, psychická závislost, neplodnost, záněty sliznic a spojivek, poruchy imunity, plicní onemocnění či rakovina plic.¹⁵

¹³ KŘIVOHLAVÝ, Jaro. Psychologie zdraví. Praha: Portál, 2001, s. 204. ISBN 80-7178-551-2. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:c9218270-14ff-11e4-8e0d-005056827e51>

¹⁴ © WORLD HEALTH ORGANIZATION 1992. *The ICD-10 Classification of Mental and Behavioural Disorders, Diagnostic criteria for research*. Online. 1992. Dostupné z: https://www.who.int/docs/default-source/classification/other-classifications/grnbook.pdf?sfvrsn=8e11345b_2&utm_source=chatgpt.com. [cit. 2025-05-22].

¹⁵ STÁTNÍ ZDRAVOTNÍ ÚSTAV. *Konopné drogy, marihuana, hašiš*. Online. 31. 5. 2023. Dostupné z: <https://www.nzip.cz/clanek/304-konopne-drogy-marihuana-hasis>. [cit. 2025-05-22].

2.1.4 Netolismus

Netolismus neboli závislost na virtuálních drogách je poměrně novým a stále větším problémem a nejvíce rizikovou skupinou jsou právě mladiství. Netolismus patří mezi nelátkové závislosti, tedy je to závislost behaviorální. Pod netolismus spadá závislost na sociálních sítích, kdy jedinec tráví nadměrné množství času chatováním, prohlížením, komentováním a sdílením příspěvků. Kompulzivní internetové nakupování, kdy jedinec nakupuje zboží, které nepotřebuje čistě pro pocit uspokojení z nákupu. Nadměrné sledování pornografických webových stránek, kompulzivní sledování obsahu a surfování na internetu, nadměrné hraní počítačových her, a i sledování televize a neustálé kontrolování telefonu. Závislý jedinec si není schopen vymezit začátek a konec dané aktivity a postupně jí věnuje více a více času.¹⁶

Podle Griffithse má nelátková závislost šest kritérií a pro stanovení diagnózy jedince musí být přítomno všech šest příznaků, kterými jsou:

1. význačnost (pro jedince se stává daná aktivita prioritou a upozaďuje tak ostatní činnost a své potřeby)
2. změna nálady (daná aktivita navozuje jedinci pocit úlevy, potěšení či klidu),
3. tolerance (proces, kdy jedinec musí navyšovat čas strávený aktivitou, aby dosáhl míry uspokojení jako dříve),
4. abstinenci příznaky (v důsledku omezení či ukončení aktivity může jedinec pociťovat podrážděnost, náladovost),
5. konflikt (proces kdy si jedinec buď začne uvědomovat, že ztrácí kontrolu nad svým chováním a má výčitky svědomí nebo se začnou projevovat potíže v sociálních vztazích a jedinec začne před dotyčnými osobami danou aktivitu zatajovat),
6. relaps (opakování dřívějšího vzorce chování po určité době abstinence).¹⁷

Rizika netolismu

Z výše zmíněných příznaků tedy vyplývá, že závislý jedinec ztrácí kontrolu nad časem stráveným danou činností. Jedinec zanedbává své povinnosti jako je práce či učení. Nastupují i psychické projevy, když jedinec nemůže nějakou dobu činnost vykonávat jako je neklid, nervozita, neustálé přemýšlení o činnosti a další. Závislost také může narušit jedincovi vztahy s rodinou a přáteli.

¹⁶ STÁTNÍ ZDRAVOTNÍ ÚSTAV. *Netolismus: závislost na tzv. virtuálních drogách*. Online. 19. 3. 2021. Dostupné z: <https://www.nzip.cz/clanek/259-netolismus>. [cit. 2025-05-22].

¹⁷ GRIFFITHS, Mark. Behavioural addictions: An issue for everybody? *Journal of Workplace Learning*. 1996, 1.1.1996, 8, 19-25. Dostupné také z: https://www.researchgate.net/publication/233809226_Behavioural_addictions_An_issue_for_everybody

Dalším prozatím nezmíněným problémem jsou tělesné obtíže. Všechny činnosti netolismu totiž vyžadují pozorování LED obrazovky a ta produkuje modré světlo, které unavuje naše oči a narušuje tvorbu melatoninu – hormonu spánku. Většina těchto aktivit se vykonává v sedě a dlouhé sezení může jedinci způsobit syndrom karpálního tunelu, problémy pohybového aparátu a krční páteře.¹⁸

2.2 Prevence závislosti u mladistvých

Adolescence je období formování identity a hledání svého místa ve společnosti. Mladiství čelí nátlaku okolí, mají tendence pokoušet hranice a experimentovat. Právě tyto faktory zvyšují riziko vybudování závislosti v pozdějším věku. Je důležité klást důraz na sociální prostředí mladistvých a vést mládež k volnočasovým aktivitám. Velmi důležitý, ale z pozice rodičů těžko ovlivnitelný, je výběr kamarádů. Každý rodič by si měl o drogách s dítětem promluvit i když si myslí, že jejich dítě s drogami nemůže přijít do kontaktu a vysvětlit jim, co je na drogách špatného, a proč by je neměli užívat. Drogová prevence bývá také součástí učiva určitých předmětů, jak na základní škole, tak na střední škole. Dále pořádají školy besedy a přednášky, zajišťované odborníky nebo často také bývalými uživateli. Prevence v rodině i ve škole je pro mládež velmi důležitá, bohužel ne vždy účinná.

Prevence látkové závislosti

- **Primární prevence** zahrnuje široké spektrum postupů a opatření, směřujících k předcházení užití drogy a vzniku drogové závislosti u populace, která s drogou dosud není v kontaktu, nebo aspoň odložení prvního kontaktu s drogou do vyšších věkových kategorií, protože u dětí a mladistvých mají drogy velice destruktivní vliv na rozvoj osobnosti a sociální integraci. Do oblasti primární prevence patří všechny aktivity směřující k tomu, aby drogový problém vůbec nevznikl. Základem je snížení nabídky a dostupnosti drog ve společnosti, snížení poptávky po drogách a snižováním zájmu o drogy. Mezi prostředky primární prevence lze řadit například reklamní kampaně proti drogám, odborné publikace, protidrogové přednášky a besedy, výukové pořady a takzvané peer programy (vrstevnické).¹⁹
- **Sekundární prevence** je důležitá u jedinců, kteří již mají zkušenost s drogou, případně se na ní stali závislými. Spočívá v předcházení vzniku,

¹⁸ © KLINIKA ADIKTOLOGIE. *Sociální síť*. Online. 2022.

Dostupné z: <https://poradna.adiktologie.cz/clanek/digizavislost/socialni-site-1-1-1-1>. [cit. 2025-05-22].

¹⁹ KALINA, Kamil a kolektiv. In: *DROGY A DROGOVÉ ZÁVISLOSTI*. © Úřad vlády České republiky, Národní monitorovací středisko pro drogy a drogové závislosti, 2003, s. 274–287. ISBN 80–86734–05–6.

rozvoji a přetrvávání závislosti. Hlavním cílem je včasná motivace jedince k omezení či ukončení konzumace drogy, poradenství a léčení.²⁰

- **Terciární prevence** se týká jedinců, kteří už mají rozvinutou závislost na drogách. Cílem je zamezit vážnému či trvalému zdravotnímu a sociálnímu poškození z užívání drog. Řadíme sem sociální rehabilitaci, doléčování, podporu v abstinenci, ale i prevenci zdravotních rizik u neabstinujících klientů jako je substituce (nahrazení ilegální nečisté drogy chemicky čistou a legálně podanou drogou) a distribuce sterilních stříkaček a jehel.²¹

2.3 Edukace pomocí videoher

Vliv hry (obecně) ve formě vzdělávání má na vývoj jedince nepopiratelný vliv. Hra je smysluplná činnost, která může být zdrojem zábavy a poučení, prostředkem k prožívání, může pomoci jedinci s osvojováním rolí, může simulovat různé situace, či dopomoci k sebepoznání.²²

Historie edukativní videoher

Historie edukativních videoher začíná už v roce 1967, kdy byla vyvinuta první počítačová programovací hra, která byla v roce 1970 použita pro edukativní účely a tou byla hra **Logo**, vyvinutá Seymourem Papertem a Wally Fuerzrigem. Tato hra byla zaměřená na matematiku a algoritmické myšlení a hrou se mohli hráči učit základům kódování.²³

Další vzdělávací hrou byla strategická hra **The Oregon Trail**, vyvinutá v roce 1971 organizací Minnesota Educational Computing Consortium (MECC), která se využívala k výuce historie a geografie, při hraní hry vedou hráči pionýrský vůz z Missouri do Oregonu a cestou narážejí na mnoho úkolů a nástrah. Po svém vydání v roce 1974 zaznamenala hra ohromný úspěch a stala se základem prvních počítačových učeben.²⁴

Významným milníkem byl nástup CD-ROM technologií v 80. letech, který umožnil vývoj rozsáhlejších her jako Reader Rabbit, která byla vydaná v roce 1984

²⁰ PRESL, Jiří. Drogová závislost: Může být ohroženo i Vaše dítě? Praha: Maxdorf, 1994, s. 63-65. ISBN 80-85800-18-7. Dostupné také z: <https://www.digitalniknihovna.cz/cdk/uuid/uuid:b0906fb0-e61e-11e3-8e46-5ef3fc9ae867>

²¹ PRESL, Jiří. Drogová závislost: Může být ohroženo i Vaše dítě? Praha: Maxdorf, 1994, s. 65-70. ISBN 80-85800-18-7. Dostupné také z: <https://www.digitalniknihovna.cz/cdk/uuid/uuid:b0906fb0-e61e-11e3-8e46-5ef3fc9ae867>

²² Petra Podruhová. *Hra jako pedagogický fenomén*. Bakalářská práce. České Budějovice: Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích, 2014. Původní zdroj: NĚMEC, J. S hrou na cestě za tvořivostí. Poznámky k rozvoji tvořivosti žáků. Brno: Paido, 2004. ISBN 80-7315-014-X, s. 19-23.

²³ © LOGO FOUNDATION. Logo History. Online. 2015.

Dostupné z: https://el.media.mit.edu/logo-foundation/what_is_logo/history.html. [cit. 2025-05-23].

²⁴ WIKIPEDIA®. *The Oregon Trail (series)*. Online. 17.5.2025.

Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/The_Oregon_Trail_\(series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Oregon_Trail_(series)). [cit. 2025-05-23].

společností The Learning Company a učila děti číst. Později vydali ještě Reader Rabbit 2.0, Math Rabbit a Writer Rabbit, které učily psaní a matematiku.²⁵

Další hrou byla hra Where in the World is Carmen Sandiego? Ta byla vydaná v roce 1985 společností Brørdorbund Software. Hráči se pokoušejí vyřešit zločiny virtuálním cestováním po světě a odpovídají na náhodně generované geografické otázky. Ačkoli se hra zpočátku prodávala pomalu, stala se jednou z nejprodávanějších vzdělávacích her všech dob. Dnes herní řada stále uvádí na trh nové verze.²⁶

Dalším milníkem byl nástup internetu, v roce 1990 byla zprovozněna první verze World Wide Web (WWW), což rapidně ovlivnilo posun videoher. V roce 1991 uvedl programátor a herní designér Sid Meier na trh kultovní historickou strategickou počítačovou hru Civilization.²⁷ Dále se objevuje také velice známá a oblíbená hra SimCity, jejíž vývoj stejně jako vývoj hry Civilization pokračuje až do dnes.

V roce 2005 uvedla společnost Nintendo první komerční neurovědeckou hru na světě – Brain Age, která vybízí hráče k plnění hádanek, paměťových her a podobným úkolům. Další známou herní platformou je Roblox, uvedená na trh v roce 2006 a umožňuje uživatelům programovat vlastní hry a hrát hry vytvořené jinými uživateli. V roce 2007 vzniká programovací jazyk Scratch, která je zdarma a uživatelům umožňuje kódovat vlastní hry, příběhy a animace²⁸

Rok 2010 je vzestupem sociálních her a multiplayer online her. Na trh přichází velice známá a oblíbená singleplayer i multiplayer hra Minecraft vyvinutá Markusem Perssonem, tato hra se stále vyvíjí a je neprodávanější videohrou na světě. Hra je unikátní také tím, že nemá cíl a nelze ji dohrát, hráč zde hlavně shromažďuje materiály a staví různé výtvary.

Jednou z nejznámějších bezplatných platforem nynější doby je Duolingo, které se specializuje především na výuku jazyků, ale existuje i Duolingo math pro výuku matematiky a Duolingo abc zaměřené na výuku čtení a psaní. Tato platforma poskytuje výzkumem podložené výukové metody, zábavný obsah, výzvy, motivaci a učení na míru.

²⁵ WIKIPEDIA®. *Reader Rabbit*. Online. 16.3.2025. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Reader_Rabbit. [cit. 2025-05-23].

²⁶ REEVES, Ben. *Worldwide Infamy: The Birth Of Carmen Sandiego*. Online. 2019. Dostupné z: <https://www.gameinformer.com/classic/2019/07/07/worldwide-infamy-the-birth-of-carmen-sandiego>. [cit. 2025-05-23].

²⁷ © PAPER. *Game-based learning in education: A quick history*. Online. 2025. Dostupné z: <https://paper.co/blog/game-based-learning-in-education-a-quick-history>. [cit. 2025-05-26].

²⁸ © PAPER. *Game-based learning in education: A quick history*. Online. 2025. Dostupné z: <https://paper.co/blog/game-based-learning-in-education-a-quick-history>. [cit. 2025-05-26].

3. Výstup analýzy a formulace vize

3.1 Výstup analýzy

V rámci analýzy jsem se zaměřila na problematiku závislostí, její rizikové faktory a pro mě v rámci práce nejdůležitější prevenci. Z analytické části vyplývá, že mladiství jsou nejvíce ohroženou skupinou, co se týče problematiky látkových i nelátkových závislostí – specifitěji spíše netolismu, protože často nemají potřebné informace o rizicích určitých látek a činností. Nejdůležitější je tedy primární prevence, pod kterou patří široké spektrum postupů a opatření a mezi její prostředky, které se týkají přímo přenosu informací řadíme reklamní kampaně, odborné publikace, protidrogové přednášky a výukové programy. Zároveň víme, že prevence nemusí být vždy účinná.

Dalším poznatkem je využívání hry ke vzdělávání, ta má na vývoj jednice velký vliv a je dobrovolnou a smysluplnou činností, která může být zdrojem nejen zábavy ale i poučení, může pomoci jedinci s osvojováním rolí a simulovat různé situace. Videohry jsou často považovány za čistě zábavnou volnočasovou, ale v posledních desetiletích jsou také formou edukace, ve které mají významný potenciál, jsou totiž schopny propojovat fakta s herní logikou a zábavou. Zapojují hráče do řešení daného problému a hráč se tak dobrovolně a aktivně učí novým věcem, a přitom je často motivován k dalšímu postupu ve hře.

Další skutečností je, že doba se posouvá a už generace X trávila čas v online světě, takže se není co divit, že generace Z čas trávený online posunula úplně na jinou úroveň. Pro tuto generaci je internetové prostředí naprosto přirozené, většina z nich má vlastní mobilní telefon a počítač už od útlého věku a využívá sociálních sítí. S touto skutečností tedy i souvisí rostoucí závislosti na internetu a elektronických zařízeních.

3.2 Formulace vize

Na základě poznatků, je mou vizí edukativní videohra, která by se zaměřovala především na prevenci mladistvých. Měla by upozornit na problematiku závislostí prostřednictvím příběhu s volbami, kde se podle každého rozhodnutí hráče, bude příběh odvíjet a měnit se na základě daného rozhodnutí a zároveň i přímo ovlivňovat hlavní postavu. Hráč by tak pozoroval postupný vývoj závislosti a s ní úzce související změny v životě a chování postavy. Na základě jeho rozhodnutí by

se buď postava ze závislosti vymanila nebo by se jí úplně propadla. V průběhu hry by byly hráči pokládány otázky ohledně problematiky s možnostmi a), b), c), d) a následné zobrazení správné odpovědi a doprovodné zajímavosti a fakta.

Hru by ráda měla v komiksovém stylu, s textovými bublinami a ručně kreslenými ilustracemi, protože si myslím, že je to citlivé neinvazivní vizuální zpracování pro závažnou problematiku. Chtěla bych aby se v jednotlivých fázích příběhu měnily světlá a stíny a možná i sytost podle toho čím si postava právě prochází. Barvy by měly zdůrazňovat podstatné prvky či informace.

Také bych se chtěla zaměřit na emoční autenticitu, tedy vyprávět příběh hlavní postavy především skrze emoce, klást důraz na atmosféru, a i správně a citlivě vyobrazit situace. Hra by také měla podpořit diskusi, například mezi jedincem a rodičem.

Představuji si, že by hra mohla být využívána ve školách jako součást preventivních opatření v rámci výuky. Dále by byla volně dostupná na online platformách pro distribuci a hraní videoher, jako je třeba Steam.

V dlouhodobém výhledu by bylo přínosné rozšířit hru o více možných druhů závislostí nebo ji zpracovat i jako aplikaci na telefon. Momentálně je ale hlavním cílem vytvořit emocionální a vizuálně působivý obsah, který mladistvé zaujme a přiměje k zamyšlení nad vlastními rozhodnutími a vlivem závislostí.

4. Proces navrhování

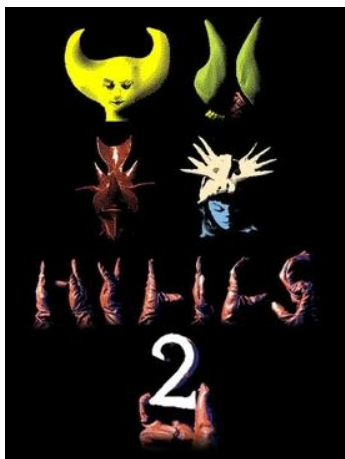
Proces navrhování projektu začal objevováním možných přístupů, jak zpracovat téma závislosti způsobem, který bude pro cílovou skupinu, co nejsrozumitelnější a nejpřitažlivější. Zvažovala jsem osvětu o závislostech v podobě edukativní ilustrace jakožto letáku, leporela či plakátu, kde by bylo vysvětleno, co to vlastně je závislost, jak se můžeme stát závislými, na čem se můžeme stát závislými a co dělat, když už závislosti podléháme. Nicméně jsem od této podoby ustoupila, protože cílová skupina žije spíše v digitální době.

Dalším nápadem tedy byla počítačová hra. Jednalo by se o krátkou příběhovou edukativní point – and – click hru, kde by hráč prožíval příběh postavy, která se dostává do situací spojených s rizikovým chováním a sám by se rozhodoval, co postava udělá. Možnosti hráče by byly omezené, tím pádem by se tímto způsobem mohl seznámit s různými typy závislostí, protože by ho dané možnosti vždy k nějaké závislosti dovedly. V průběhu děje by se projevíly důsledky zvolených rozhodnutí a informace o problematice. Hra by tedy sloužila jako osvěta o závislostech a forma prevence. Prvním krokem bylo vymyšlení hrubého scénáře. Poté jsem začala s návrhem hlavní postavy a definováním její charakteristiky, snažila jsem se, aby postava působila mladistvě, přívětivě, a aby to nebyla přímo lidská osoba, aby se s ní mohlo ztotožnit, co nejvíce mladých hráčů. Dalším krokem bylo sestavení storyboardu a následná animace. V této fázi navrhování však bylo zřejmé, že samotný vývoj hry není časově realizovatelný v rámci jednoho semestru.

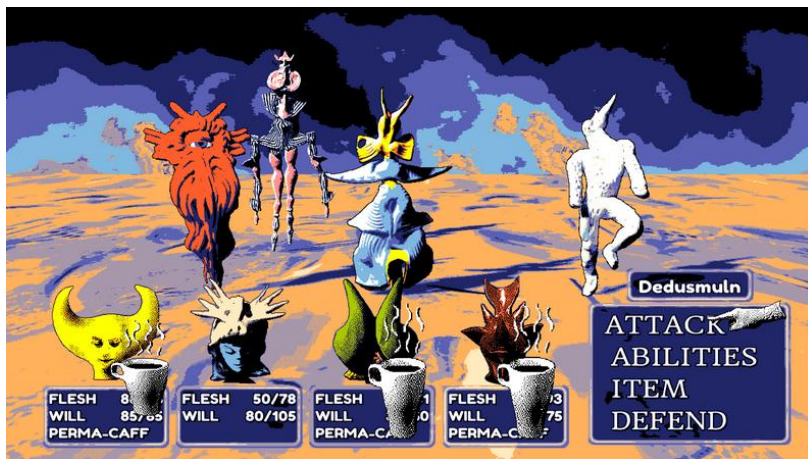
Projekt tedy zůstal spíše u konceptu hry, jehož výstupem je animovaný trailer, který by představil příběh a svět původně zamýšlené hry. Vycházela jsem z už navrhnuté hlavní postavy, scénáře a storyboardu, které jsem upravila tak, aby se lépe přizpůsobily tvorbě videa. Držela jsem se full HD (High Definition) formátu, tedy s rozlišením 1920 x 1080 pixelů a poměrem stran 16:9. Po zhlédnutí několika trailerů různých videoher jsem zamýšlela mít video dlouhé přibližně jeden a půl minuty, ale vzhledem k tomu, že ve videu je několik textových částí a divák by měl mít dostatek času na přečtení textu a zároveň pozorování postavy, pozadí a obecně celé scény, tak se délka videa nakonec blížila spíše dvěma a půl minutám.

4.1 Inspirace

Prvním krokem procesu navrhování byla rešerše existujících her, jak z vizuálního hlediska, tak z obsahového – na to jsem se zaměřila již v analytické části. Hledala jsem spíš tedy hry, které by se mi líbily vizuálně a jejich stylem by mi přišly vhodné ke zpracování dané problematiky.



Obrázek 1 – Hylics 2 cover



Obrázek 2 – Hylics 2 battle

Jednou z inspirací mi byla hra Hylics, což je RPG hra (role-playing video game), která je velice surrealistická a využívá techniky claymation – pohyblivé figurky z hlíny a stop-motion techniky. Mimo zmíněné techniky se mi na této hře velice líbí její psychedelický vizuální styl.



Obrázek 3 – Genesis Noir



Obrázek 4 – Iris Fall

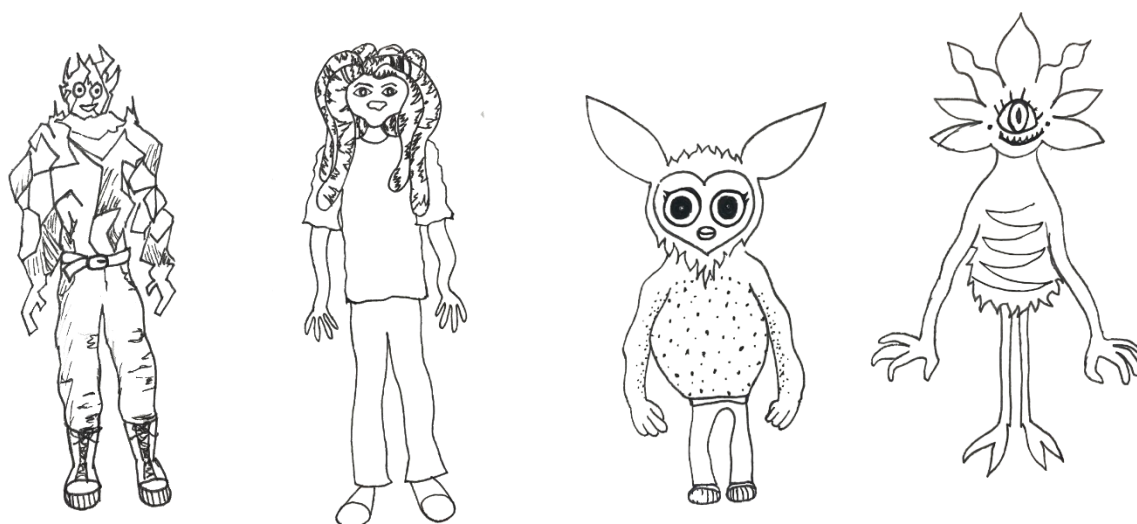
Další inspirací mi byly hry Genesis Noir, což je dobrodružná hra, která sleduje hlavního hrdinu, jak navštěvuje různé části vesmíru a snaží se zachránit svou lásku. A hra Iris Fall, což je strategická dobrodružná hra s velice působivými vizuálními efekty a hrou se světlem a stíny.

4.2 Vizuální styl

4.2.1 Návrh hlavní postavy

Dalším krokem procesu byl návrh hlavní postavy – Alex, která určila vizuální styl celému projektu. Postava začala skicou na papíře a hned poté jsem ji přenesla do vektorové ilustrace, kde určila barevnost, tloušťku tahu a určitou stylizaci celé hře. Návrhů postavy bylo samozřejmě více, snažila jsem se najít správnou podobu, která by působila univerzálně, mladistvě a nepřiliš realisticky. Záměrně jsem nikdy přímo neurčila pohlaví postavy, aby se jedinec sám mohl nad pohlavím rozhodnout a snáze se s postavou ztotožnit.

A teď blíže specifikuji charakteristiku postavy. Hlavní postavě je šestnáct let, je inteligentní, cynická, uzavřená a hledá únik z reality. Prožívá komplikace v rodinném zázemí, kdy pociťuje doma napětí a vyostřuje se její vztah s rodiči, jako je to u mnoha mladistvých. Cítí se osaměle a nepochopeně. Má pár blízkých přátel, se kterými ale postupně začala omezovat kontakt. Vlivem tlaku okolí a svých emocí začíná propadat rizikovému chování – sociální sítě, alkohol, marihuana, aj.



Obrázek 5 – Skicy postav

4.2.2 Finální návrh postavy



Obrázek 6 – Finální návrh postavy

Pohledy postavy

K pozdějšímu tvoření videa a rozpohybování postavy, jsem potřebovala postavu nakreslit z více pohledů, aby mohla volně otáčet hlavou a měla správnou pozici palce při pohybování rukama.



Obrázek 7 – Pohledy postavy

Barevnost postavy

Při tvorbě finálního návrhu postavy jsem zvolila kontrastní a ostré barvy. Pro oblečení postavy jsem vybrala komplementární barvy – oranžovou a modrou. A pro postavu fialovou a modrozelenou. Návrh postavy má tedy celkem osm barev, volila jsem vždy světlejší variantu pro větší plochy a tmavší variantu pro detaily. Vše je tedy ještě obtáhnuto černou barvou a oči postavy jsou bílé a černé barvy.



Obrázek 8 – Barevná paleta

4.2.3 Návrh první scény

Jelikož ráda ilustruji, tak už mi od začátku bylo jasné, že všechny prvky projektu budu kreslit ručně. A základem byla právě výše popsaná hlavní postava Alex, od které se odvíjel celý vizuální styl. Hned po ní jsem začala tvořit první scénu, která měla definovat celkovou atmosféru a sloužit k představení postavy, a tou byl pokoj hlavní postavy. Experimentovala jsem s různými barevnostmi, ale po delším promyšlení a konzultacích jsem usoudila, že zachování odstínů šedi je ta nejlepší varianta. Jasné barvy jsem tedy volila pro prvky, na které jsem chtěla upoutat pozornost, například hlavní postava Alex je barevná po celou dobu.



Obrázek 9 – Návrh pokoje postavy varianta v odstínech šedi



Obrázek 10 – Návrh pokoje postavy barevná varianta

4.2.4 Font

Původně jsem text psala ručně, ale pro pozdější snazší animaci textu, jsem se rozhodla použít font Ink Free, což je bezpatkové písmo s kolísavou výškou znaků, drobnými odchylkami v zarovnání a občasnými propojeními mezi znaky. Font Ink Free působí uvolněně, je však čitelné i při menších velikostech, a proto mi tento font přišel jako adekvátní náhrada mého ručně psaného textu.

4.3 Scénář

4.3.1 Scénář hry

Na scénáři jsem spolupracovala s umělou inteligencí, a to sice s ChatGPT. Z poznatků analýzy a vlastních zkušeností jsem měla hrubou představu o příběhu hry. Prvně jsem příběh rozdělila do šesti scén (poslední dvě scény se členily každá ještě na dvě možné scény podle rozhodnutí hráče ve hře). ChatGpt mi poté napsala vnitřní monology hlavní postavy a textovou zprávu, kterou hlavní postava obdrží od svého kamaráda. Rozdělení scén v této fázi navrhování vypadalo následovně – představení hlavní postavy, první zkušenost se závislostí, prohlubování závislosti, důsledky závislosti, cesta k uzdravení nebo pád hlouběji, vyléčení nebo úplný propad závislosti. V každé ze scén by měl hráč možnost volby.

1. Představení hlavní postavy
2. První zkušenost se závislostí, (možnost volby: odmítnout/vyzoušet).
 - a) Hlavní postava je pozvaná svým kamarádem Davidem na večírek a je jí nabídnut alkohol.
 - b) Hlavní postava poprvé prožije dopaminový efekt z velkého počtu lajků na sociálních sítích.
3. Prohlubování závislosti – sekvence zobrazující postupnou ztrátu kontroly, (možnost volby: uvědomění si problému / pokračování v závislosti).
 - a) Postava pije alkohol častěji a ve velkém množství, což ji vede ke špatným rozhodnutím.
 - b) Postava tráví několik hodin denně na sociálních sítích a izoluje se od reálného života.
4. Důsledky závislosti, (možnost volby: vyhledat pomoc / popírat problém).
 - a) Postava zanedbává školu, hádá se s rodiči a skončí v nemocnici s otravou alkoholem.
 - b) Postava pocituje úzkost, zhorší se jí spánkový režim a ztrácí sebevědomí.

- 5.1. Cesta k uzdravení – Postava se setká s terapeutem, její rodina a přátelé jsou jí oporou a postava se rozhodne se změnit.
- 5.2. Pád hlouběji – Postava excesivně požívá alkohol, chodí za školu, stane se jí úraz a zase se dostane do nemocnice.
- 6.1. Vyléčení – opora blízkých, terapeutická sezení a nový začátek.
- 6.2. Úplný propad závislosti – pochmurný konec (nehoda/otrava alkoholem/ léčebné zařízení), varování před důsledky.

Scénář hry jsem musela opustit v rozpracované fázi, protože v průběhu jsem navrhovala hlavní postavu, vizuální podobu první scény a storyboard a jak už jsem dříve psala, od vývoje hry jsem z časových důvodů musela ustoupit, tudíž jsem se rozhodla i pro upravení scénáře.

4.3.2 Scénář traileru

Vycházela jsem z původního rozpracovaného scénáře, který jsem upravila tak, aby lépe odpovídal tvorbě traileru videohry.

- 1. Úvod (0:00 – 0:08): „Sometimes all it takes is one click/sip/puff“
- 2. Představení hlavní postavy (0:08 – 0:44): postava se představí a popisuje, jak se momentálně cítí. Monolog mi napsala umělá inteligence.



Voiceover / Text na obrazovce (v angličtině):

Alex (vnitřní monolog, pomalu a trochu znuděně):

"Hi. I'm Alex. And lately... I've been feeling kind of weird."

[krátká pauza]

"Like I'm not really here. Like everyone else got a manual for life... and I just missed it."

"Everything's... noisy. Too fast. Or maybe I'm just too slow."

[záběr na jeho ruku hrající si s víčkem plechovky]

"Anyway. This is my room. My world, I guess. Welcome to the mess."

- 3. První zkušenost (0:44 – 1:38): postava obdrží textovou zprávu od svého kamaráda Davida, který ho zve na večírek. Postava si není jistá o rozhodnutí zúčastnit se, ale nakonec se na večírek dostaví a zkusí svůj první alkoholický nápoj. Texty mi opět napsala umělá inteligence a já je přeložila do angličtiny a jeden z nich mírně upravila.

Textová zpráva: „Hey Alex! Tonight is a party at David's, everyone will be there! You need to blow off some steam don't you?“

Alex (vnitřní monolog): „Right...everyone will be there. But I don't know if I am in the mood to pretend that everything is fine.“

👉 Když hráč klikne na telefon:

Zpráva od Matěje:

- **Matěj:** "Hej, Alexi! Večer u Davida – všichni tam budou. Potřebuješ trochu vypnout, ne?"

(Alex si čte zprávu a zamýšleně si povzdychne.)

- **Alex (vnitřní monolog):** "Všichni tam budou... Jasně. Ale nevím, jestli mám náladu na předstírání, že je všechno v pohodě."
4. Ukázka možných závislostí (1:38 – 1:46): v této části je ukázáno, čím by se hra zabývala – alkohol, tabák, drogy, sociální síť.
 5. Ukázka mechaniky hry (1:46 – 1:57): v této části je ukázáno, že by hráč měl ve hře možnost volby v tom, jak se postava rozhodne. A je zde zdůrazněno, že každé rozhodnutí má následky.
 6. Možné konce postavy (1:57 – 2:08): v této scéně jsou vyobrazeny dva možné konce postavy, jeden špatný a jeden dobrý.
 7. Závěr/název hry (2:08 – 2:18)

První návrh storyboardu



Obrázek 11 – První storyboard

4.4 Proces tvorby videa

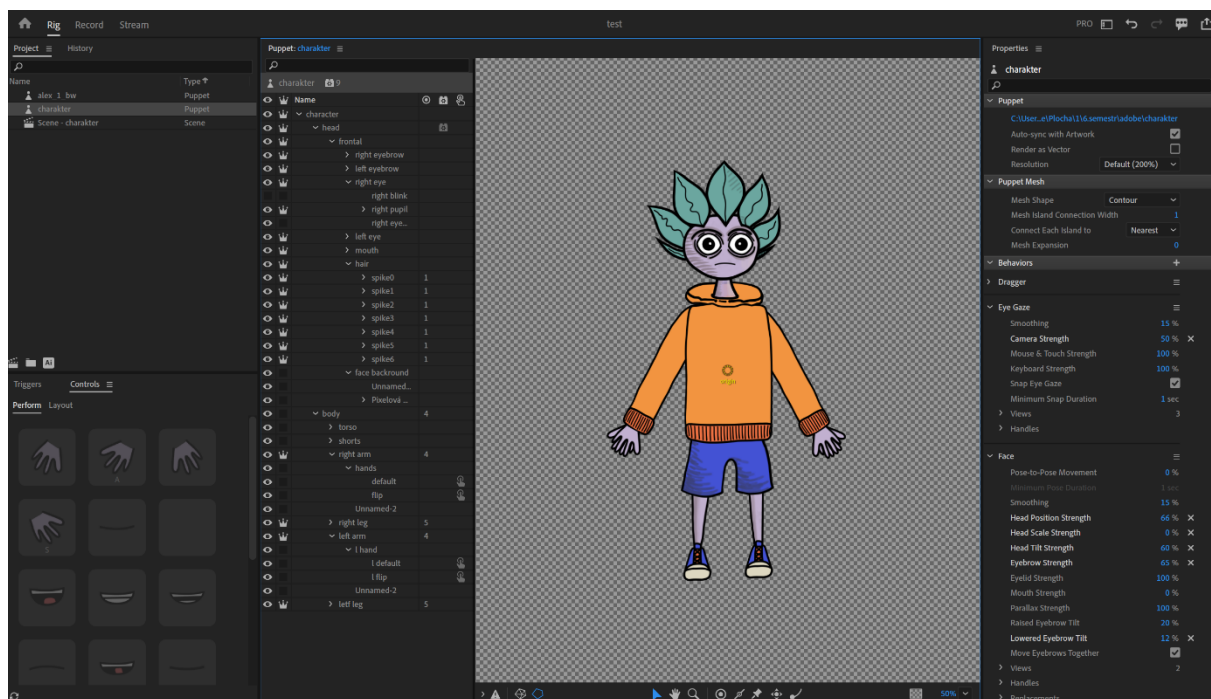
Jakmile jsem měla hotový storyboard a zpracovanou vizuální podobu, začala jsem pracovat na samotném videu. Proces tvorby videa pro mě byl především naučný, protože jsem poprvé využívala programy jako je Adobe Character Animator a Adobe After Effects. Dalšími využívanými programy byly – Adobe Fresco (ke kreslení stylusem), Adobe Illustrator (především k rozdělení do vrstev a úpravám) a Adobe Express (k přidání hudby).

Začala jsem scénou, kde se hlavní postava představuje, protože už jsem měla i postavu i prostředí nakreslené ve vektorech v programu Adobe Fresco. Ale i tak jsem musela postavu ještě upravit v programu Adobe Illustrator, aby odpovídala požadavkům animace. To znamenalo, rozdělit určité prvky postavy (v tomto případě části těla) do vrstev, tak aby se pak postava dala narigovat – v podstatě jí vytvořit kostru a definovat její části těla, aby se postava mohla pohybovat. Také jsem dělila obličejové části postavy, aby postava mohla pohybovat obočím, zorničkami a dále jsem nakreslila zavřené oči, aby postava mohla mrkat. Aby postava mohla pohybovat pusou, mluvit nebo se třeba smát, je potřeba rozkreslit všechny varianty úst a poté je správně rozřadit v animovacím programu, což je poměrně náročné, a proto jsem si stáhla volně dostupnou verzi úst přímo ze stránek Adobe.

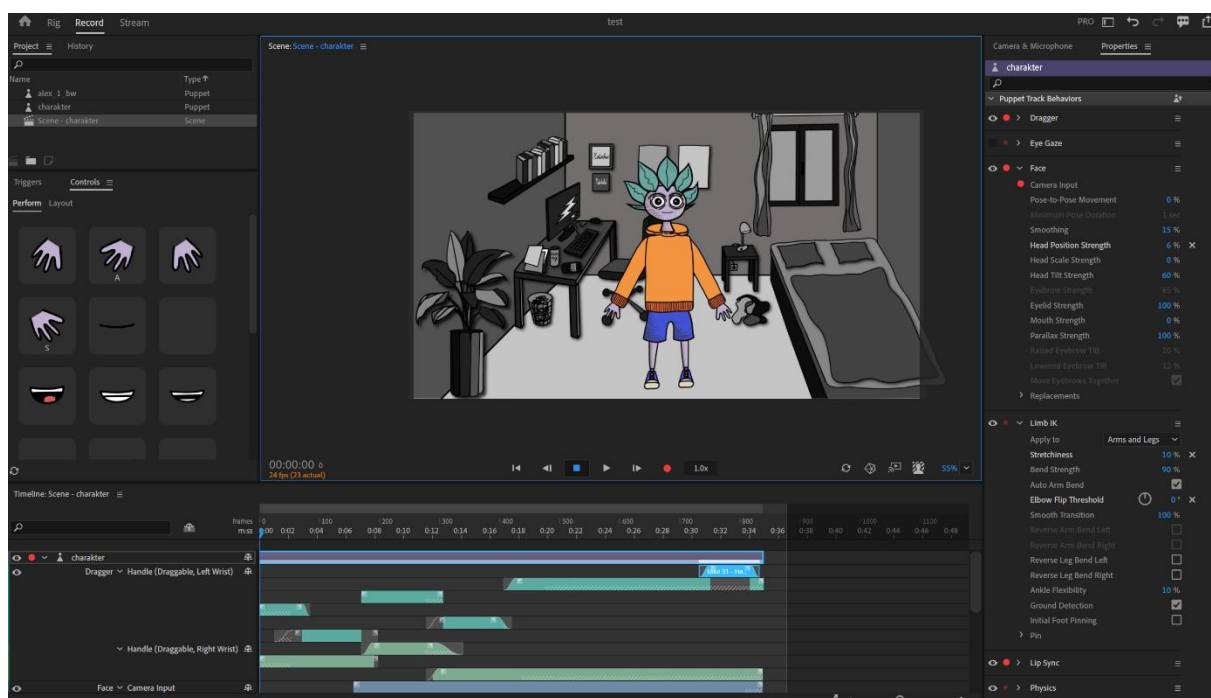
V Adobe Character Animator je mnoho funkcí a když jsem tedy měla hotovou kostru postavy, mohla jsem si určit například, jak moc se bude ruka ohýbat v lokti, vytvořit si set různých poloh ruky a zadanou klávesou ovládat kdy se poloha ruky změní. Jednou z dalších velice užitečných funkcí, kterou jsem využila bylo snímání obličeje pomocí web kamery v reálném čase, která mi poskytla synchronizaci obličeje postavy s mým obličejem a na základě mého pohybování (mrkání, zvedání obočí, pohyb hlavy ze strany na stranu atd.) se pohybovala i postava. Skrze tuto funkci se dá vytvořit video, kde postava bude mluvit zároveň s vámi, respektive vy nahrajete audio výstup a poté už jen mluvíte zároveň se zvukem a postava bude měnit polohy úst podle vašich úst.

Když jsem tvořila kostru postavy, přidala jsem na mnou určené části takzvaný dragger, což je bod, za který při nahrávání animace můžete chytit část těla či celou postavu a pohybovat s ní. Této funkce jsem využila při pohybu rukou, kdy jsem chtěla, aby postava zamávala či jen zvedla ruku.

Při samotném nahrávání animace jsem tedy díky těmto funkcím byla schopná docílit přirozené mimiky obličeje a pohybu rukou v souladu s monologem postavy, jež jsem tvořila v Adobe After Effects a stejně tak i komiksovou bublinu, ve které pozorujeme text. Taktéž jsem využila určité funkce k pohybu dalších dvou prvků v pozadí, a to sice pohupování závěsů a pohyb odlesku na monitoru.



Obrázek 12 – Charakter rig mode, Adobe Character Animator



Obrázek 13 – Charakter record mode, Adobe Character Animator

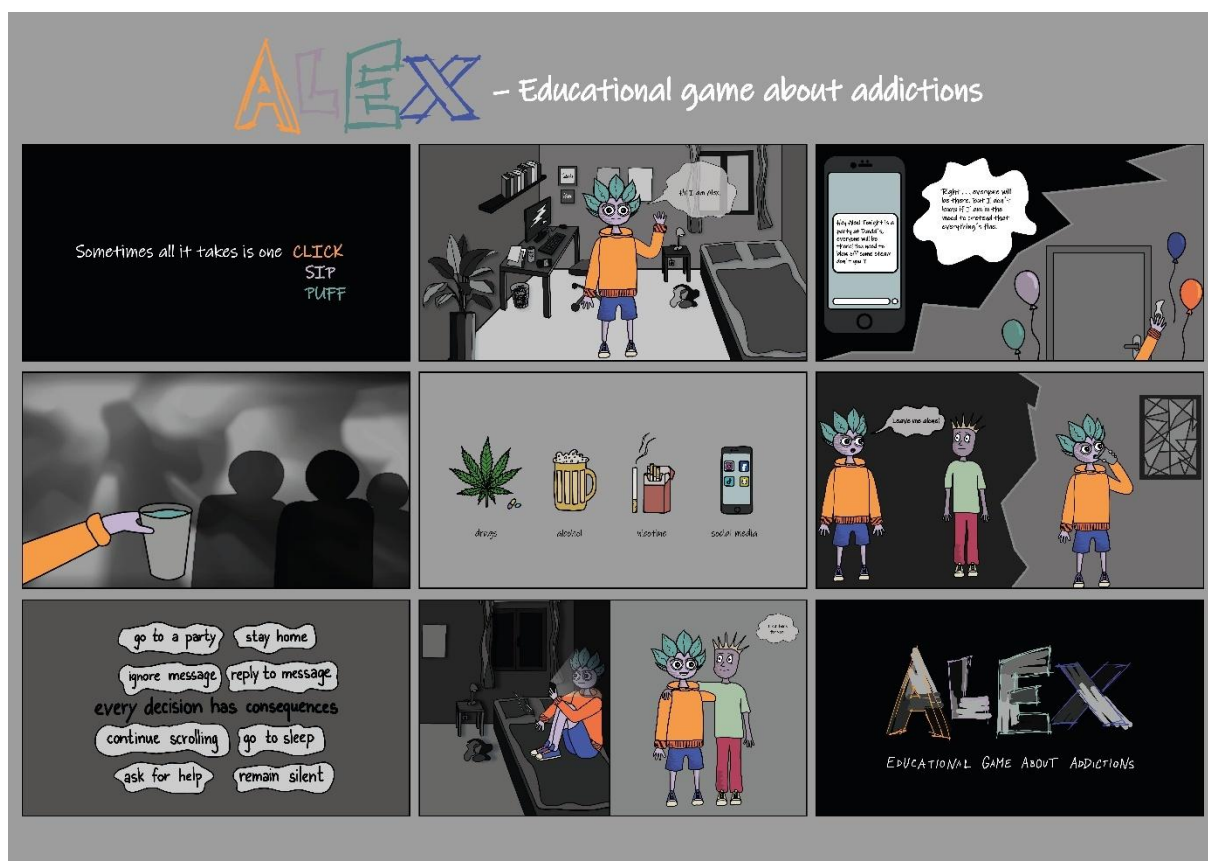
Po dokončení první scény se proces tvorby videa přesunul převážně do programu Adobe After Effects. V této fázi procesu jsem měla část scén už překreslených do finální podoby a mohla jsem se věnovat animaci. K animaci textu jsem využívala funkci Range Selector, díky které se text zobrazuje postupně, jako kdyby ho někdo právě psal. U ostatních prvků jsem pracovala převážně se změnou viditelnosti, velikosti, úhlu či umístění. Některé prvky jsem kreslila přímo v Adobe After Effects a poté měnila jejich tvar a umístění, čehož jsem dosáhla

změnou pozice kotev v cestě prvku. Dále jsem využila několika efektů, které program nabízí jako je Fractal Noise, Fast Box Blur, CC Radial Fast Blur, Tritone a Levels, právě tyto efekty mi pomohly dotvořit některé ze scén. Jakmile jsem dokončila práci v programu Adobe After Effects, vyexportovala jsem projekt přes Adobe Media Encoder v požadovaném formátu MP4.

Posledním krokem bylo přidání zvukových efektů a hudby, k dotvoření komplexního traileru. Pro tento krok jsem využila Adobe Express, kde je dostupná knihovna audio výstupů. Ve videu tedy zazní zvuk psaní na klávesnici, zvonku, notifikace telefonu a také dvě hudební skladby, které doprovází děj.

4.5 Výsledný návrh

Výsledným návrhem je tedy trailer edukativní videohry o závislostech ve full HD (High Definition), tedy s rozlišením 1920 x 1080 pixelů a poměrem stran 16:9, které trvá 2 minuty a 34 sekund. Video se drží dříve popsaného scénáře a vizuálního stylu. Trailer by mohl být použit jako úvod k preventivním přednáškám ve školách, či při workshopech a diskusích. Cílovou skupinou projektu jsou, jak už bylo dříve řečeno mladiství, kterým jsem trailer také přizpůsobila, jak po vizuální stránce, tak po obsahové.



Obrázek 14 – Finální storyboard

5. Závěr a reflexe

Tato bakalářská práce se zabývala návrhem preventivního opatření vůči závislostem u mladistvých, což vyžadovalo porozumění problematice, které bylo klíčové pro zhotovení efektivního projektu. Původním záměrem bylo vyvinout krátkou funkční point-and-click edukativní hru o závislostech, ve které by hráč mohl sledovat příběh hlavní postavy a ovlivňovat její vývoj a vývoj celého příběhu. Cílem bylo ukázat rizika závislosti a upozornit, že každé rozhodnutí má své důsledky.

Během navrhování jsem ale čelila několika výzvám a hlavní z nich byl čas, což mě přinutilo k úpravě původního návrhu. Respektive zachovala jsem původní myšlenku, ale výsledný návrh se od původně zamýšleného lišil a je spíše takovým předstupněm původně navrhované hry. Dle mého názoru, ale za projektem stojí spousta práce a podařilo se mi zhotovit vizuálně přívětivé video, které zpracovává problematiku citlivě a mohlo by podnítit zájem o téma, otevřít diskusi a může být použito samo o sobě jako preventivní opatření či být součástí preventivní kampaně, workshopů a preventivních přednášek.

Proces navrhování pro mě byl velice přínosný a hlavně naučný. Jsem velice ráda, že jsem si vybrala právě problematiku závislostí, protože mi projekt dal možnost si doplnit mnoho informací o dané problematice, které mě zajímaly. Nejvíce vděčná jsem ale za výběr formy zpracování dané problematiky, díky které jsem mohla celý projekt ilustrovat a naučila jsem se s programy Adobe After Effects a Adobe Character Animator, alespoň tedy do určité míry, na což jsem se chystala už delší dobu a tento projekt se tak stal ideální příležitostí pro tuto dovednost, kterou budu nadále rozvíjet.

Potenciální pokračování projektu

Jelikož edukativní videohry představují přístupnou a zábavnou formu učení, která reflektuje současnou dobu a digitální gramotnost mladistvých, tak pokud bych měla ještě o semestr navíc, tak bych se ráda věnovala vývoji samotné edukativní hry. Podrobněji bych rozepsala příběh a scénáře. Rozkreslila bych další scény a naučila se s herním enginem. Možná bych i oslovila nějakého programátora, aby mi se samotným kódováním pomohl a hra by tak mohla být i delší, původní záměr byla totiž videohra dlouhá asi 30 minut. Celý proces navrhování pro mě byl velice naučný a možná bych tedy i upravila nějaké části projektu a rozšířila počet možných závislostí ve hře, jako třeba závislost na energetických nápojích.

6. Seznam použitých zdrojů

Literatura

1. KŘIVOHLAVÝ, Jaro. Psychologie zdraví. Praha: Portál, 2001, s. 189. ISBN 80-7178-551-2. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:c867cf60-14ff-11e4-8e0d-005056827e51>
2. GRIFFITHS, Mark. Behavioural addictions: An issue for everybody? *Journal of Workplace Learning*. 1996, 1.1.1996, 8, 19-25. Dostupné také z: https://www.researchgate.net/publication/233809226_Behavioural_addictions_An_issue_for_everybody
3. KALINA, Kamil a kolektiv. In: *DROGY A DROGOVÉ ZÁVISLOSTÍ*. © Úřad vlády České republiky, Národní monitorovací středisko pro drogy a drogové závislosti, 2003, s. 274-287. ISBN 80-86734-05-6.
4. PRESL, Jiří. Drogová závislost: Může být ohroženo i Vaše dítě? Praha: Maxdorf, 1994, s. 63-65. ISBN 80-85800-18-7. Dostupné také z: <https://www.digitalniknihovna.cz/cdk/uuid/uuid:b0906fb0-e61e-11e3-8e46-5ef3fc9ae867>
5. Petra Podruhová. *Hra jako pedagogický fenomén*. Bakalářská práce. České Budějovice: Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích, 2014. Původní zdroj: NĚMEC, J. S hrou na cestě za tvořivostí. Poznámky k rozvoji tvořivosti žáků. Brno: Paido, 2004. ISBN 80-7315-014-X, s. 19-23.

Elektronické zdroje

1. STÁTNÍ ZDRAVOTNÍ ÚSTAV. *Závislost: co to je?* Online. Národní zdravotnický informační portál. 30. 4. 2021. Dostupné z: <https://www.nzip.cz/clanek/320-zavislost-zakladni-informace>. [cit. 2025-05-20].
2. PhDr. Alena Petriščová. *Závislostní chování*. Online. 2012, 20. 03. 2024. Dostupné z: <https://sancedetem.cz/zavislostni-chovani>. [cit. 2025-05-15].

3. © WORLD HEALTH ORGANIZATION 1992. *The ICD-10 Classification of Mental and Behavioural Disorders, Diagnostic criteria for research*. Online. 1992. Dostupné z: https://www.who.int/docs/default-source/classification/other-classifications/grnbook.pdf?sfvrsn=8e11345b_2&utm_source=chatgpt.com. [cit. 2025-05-20].
4. © KLINIKA ADIKTOLOGIE. *Účinky a rizika užívání alkoholu*. Online. 2022. Dostupné z: <https://poradna.adiktologie.cz/clanek/alkohol/ucinky-alkoholu-1-1-1-1-1-1>. [cit. 2025-05-20].
5. © KLINIKA ADIKTOLOGIE. *Co obsahují cigarety?* Online. 2022. Dostupné z: <https://poradna.adiktologie.cz/clanek/tabak/co-obsahuji-cigarety-1-1-1-1-1-1>. [cit. 2025-05-20].
6. © KLINIKA ADIKTOLOGIE. *Proč je kouření škodlivé?* Online. 2022. Dostupné z: <https://poradna.adiktologie.cz/clanek/tabak/proc-je-koureni-skodlive-1-1-1>. [cit. 2025-05-22].
7. © KLINIKA ADIKTOLOGIE. *Jak vypadá abstinenční syndrom?* Online. 2022. Dostupné z: <https://poradna.adiktologie.cz/clanek/tabak/jak-vypada-abstinencni-syndrom-1-1-1>. [cit. 2025-05-22].
8. © WORLD HEALTH ORGANIZATION 1992. *The ICD-10 Classification of Mental and Behavioural Disorders, Diagnostic criteria for research*. Online. 1992. Dostupné z: https://www.who.int/docs/default-source/classification/other-classifications/grnbook.pdf?sfvrsn=8e11345b_2&utm_source=chatgpt.com. [cit. 2025-05-22].
9. STÁTNÍ ZDRAVOTNÍ ÚSTAV. *Konopné drogy, marihuana, hašiš*. Online. 31. 5. 2023. Dostupné z: <https://www.nzip.cz/clanek/304-konopne-drogy-marihuana-hasis>. [cit. 2025-05-22].

10. STÁTNÍ ZDRAVOTNÍ ÚSTAV. *Netolismus: závislost na tzv. virtuálních drogách*. Online. 19. 3. 2021. Dostupné z: <https://www.nzip.cz/clanek/259-netolismus>. [cit. 2025-05-22].
11. © KLINIKA ADIKTOLOGIE. *Sociální síť*. Online. 2022. Dostupné z: <https://poradna.adiktologie.cz/clanek/digizavislost/socialni-site-1-1-1-1>. [cit. 2025-05-22].
12. © LOGO FOUNDATION. *Logo History*. Online. 2015. Dostupné z: https://el.media.mit.edu/logo-foundation/what_is_logo/history.html. [cit. 2025-05-23].
13. WIKIPEDIA®. *The Oregon Trail (series)*. Online. 17.5.2025. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/The_Oregon_Trail_\(series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Oregon_Trail_(series)). [cit. 2025-05-23].
14. WIKIPEDIA®. *Reader Rabbit*. Online. 16.3.2025. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Reader_Rabbit. [cit. 2025-05-23].
15. REEVES, Ben. *Worldwide Infamy: The Birth Of Carmen Sandiego*. Online. 2019. Dostupné z: <https://www.gameinformer.com/classic/2019/07/07/worldwide-infamy-the-birth-of-carmen-sandiego>. [cit. 2025-05-23].
16. © PAPER. *Game-based learning in education: A quick history*. Online. 2025. Dostupné z: <https://paper.co/blog/game-based-learning-in-education-a-quick-history>. [cit. 2025-05-26].

7. Seznam obrazových příloh

1. Hylics 2 cover, zdroj: https://en.wikipedia.org/wiki/Hylics_2
2. Hylics 2 battle, zdroj: https://en.wikipedia.org/wiki/Hylics_2
3. Genesis Noir, zdroj: <https://genesisnoirgame.com>
4. Iris Fall, zdroj: <https://steamcommunity.com/app/907470?l=czech>
5. Skicy postav, zdroj: archiv autora
6. Finální návrh postavy, zdroj: archiv autora
7. Pohledy postavy, zdroj: archiv autora
8. Barevná paleta, zdroj: archiv autora
9. Návrh pokoje postavy varianta v odstínech šedi, zdroj: archiv autora
10. Návrh pokoje postavy barevná varianta, zdroj: archiv autora
11. První storyboard, zdroj: archiv autora
12. Charakter rig mode, Adobe Character Animator, zdroj: archiv autora
13. Charakter record mode, Adobe Character Animator, zdroj: archiv autora
14. Finální story board, zdroj: archiv autora