

Univerzita Palackého Olomouc

Pedagogická fakulta

Katedra technické výchovy a informační výchovy

**Problematika počítačových her a jejich negativní vliv na  
děti mladšího školního věku**

Problems and Negative Influence of Computer Games on Children in Primary Schools

Diplomová práce

Autor: Alena Vrbová

Vedoucí diplomové práce: PhDr. PaedDr. Jiří Dostál, Ph.D.

Olomouc 2014

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma Problematika počítačových her a jejich negativní vliv na děti mladšího školního vypracovala samostatně a použila jen uvedenou literaturu a zdroje.

V Olomouci dne:

---

#### Poděkování:

Tímto bych chtěla poděkovat doktoru Jiřímu Dostálovi za odborné vedení diplomové práce a za poskytnutí informací a pomoci. Rovněž mé poděkování patří základním školám v Olomouci, v Bělé pod Pradědem a v Praze, vedení a paním učitelkám, za umožnění vyplnění dotazníků ve třetích a pátých třídách.

<b>Obsah</b>	
<b>Obsah</b> .....	<b>3</b>
<b>Úvod</b> .....	<b>5</b>
<b>TEORETICKÁ ČÁST</b> .....	<b>7</b>
<b>1 Počítačové hry</b> .....	<b>7</b>
1.1 Vymezení pojmu hračka .....	7
1.2 Vymezení pojmu hra .....	7
1.2.1 Vymezení pojmu dětská hra .....	7
1.2.2 Vymezení pojmu počítačová hra .....	8
<b>2 Herní průmysl</b> .....	<b>9</b>
2.1 Historie herního průmyslu .....	9
2.2 Moderní technologie .....	10
2.3 Herní ekonomika .....	11
2.4 Společnosti produkující hry .....	11
2.5 Herní žánry .....	13
2.5.1 Logické .....	13
2.5.2 Adventury .....	13
2.5.3 RPG (Role Played Game) .....	13
2.5.4 Akční .....	14
2.5.5 Simulátory .....	14
2.5.6 Sportovní a závodní .....	14
2.5.7 Strategické .....	15
<b>3 DÍTĚ A JEHO VÝVOJ</b> .....	<b>16</b>
3.1 Mladší školní věk .....	16
3.1.1 Obecná charakteristika .....	16
3.2 Psychický vývoj v tomto období .....	16
3.2.1 Osobnost .....	17
3.2.2 Schopnosti .....	18
3.2.3 Smyslové vnímání .....	18
3.2.4 Psychické procesy .....	19
3.2.5 Sociální vývoj .....	22
3.2.6 Morální vývoj .....	22
<b>4 Vliv her</b> .....	<b>26</b>
4.1 Uvedení do problematiky .....	26

4.2	Společenské vědy a hry .....	26
4.3	Statistiky.....	27
4.4	Proč lidé hrají hry.....	28
4.5	Typologie hráčů .....	29
4.6	Teorie agrese .....	30
4.6.1	Studie na vliv počítačových her ve spojení s agresí.....	31
4.6.2	Teorie sociálního učení .....	31
4.7	Socializace hráčů.....	33
4.8	Závislost na počítačových hrách .....	34
4.9	Obezita .....	35
4.10	PEGI.....	37
4.10.1	Rating .....	37
4.10.2	Hodnocení her .....	38
	<b>EMPIRICKÁ ČÁST .....</b>	<b>40</b>
<b>5</b>	<b>Cíl výzkumu .....</b>	<b>40</b>
5.1	Charakteristika zkoumaného vzorku.....	40
5.2	Použité metody.....	40
5.3	Průběh vyplňování .....	41
5.4	Výsledky šetření.....	41
<b>6</b>	<b>Diskuze dosažených výsledků a závěr .....</b>	<b>67</b>
	<b>Použitá literatura a zdroje .....</b>	<b>69</b>
	<b>Přílohy.....</b>	<b>73</b>

## Úvod

Utíkala jsem nejrychleji, jak jsem dokázala. Přeskočila jsem kámen a vyhnula se díře v zemi. Nemohla jsem zastavit, to by dopadlo špatně. Pak bych nedokázala otočit vývoj bitvy. Doháněla jsem ho. Viděla jsem ho. Celý ve zlatém a vlajka na zádech. Už jsem se přibližovala. Uslyšela jsem bojový pokřik. Ohlédla jsem se za rameno a uviděla další nepřátele. Všechny nezvládnou... Zakřičela jsem na spolubojovníky a přitom běžela dál. Netrvalo dlouho a za mnou se spustila obrovská bitva, když mé pronásledovatele napadli spojenci. Doháněla jsem svého nepřítele. Viděla jsem každý krystal na jeho zbroji. Skočila jsem na něj a zaútočila vši silou. Sekera se jen míhala, ale on vytáhl štít a pomalu ustupoval k domovské věži. Věděla jsem, že nemám moc času. Nepřítel se stále bránil, ale já použila všechny dostupné prostředky, abych tento souboj vyhrála. Vydala jsem bojový pokřik a začala ještě s větší zuřivostí mlátit. Vystříkla krev a já věděla, že je po všem. Svatý bojovník mi padl k nohám. Sebrala jsem vlajku a utekla pryč. V uších se mi ozvaly výkřiky radosti a oslavná hudba. V tu chvíli jsem uslyšela jiný hlas. Náhle se mi barevný svět změnil a já jsem seděla shrbená v pokoji. Všude okolo byla tma. Vzdychna jsem a sundala si sluchátka. Přes dveře se ozval hlas mamky. „Běž už spát!“ Odhlásila jsem se ze hry. Rozloučila se s přáteli, kteří bydleli stovky kilometrů daleko. Lehla jsem si do postele a okamžitě na mě dolehla únava. Teď jsem byla obyčejná holka, která půjde ráno do školy. Žádné hrdinské činy, žádná sláva. Ale věděla jsem, že až zítra přijdu, zase se stanu bojovníkem, který ovlivní průběh velkých bitev...

Takto by mohl popsat svůj den hráč, který hraním počítačových her žije. Tyto pocity hráčů, které jsem sama měla možnost prožít, mi byly inspirací pro diplomovou práci o problematice počítačových her a jejich vlivu na děti. Také mne zaujal chlapec, kterého jsem v rámci pedagogické praxe učila, a ten velmi rád hrál počítačové hry. Namaloval mi obrázky, na kterých se objevovali lidé se zbraněmi. Na základě těchto obrázků mne začalo zajímat, jak vlastně dítě hry vnímá a co ho na hrách baví.

Největší hrozbou, dle mého názoru, jsou hry, které obsahují brutální děj a jsou plné krvavých scén. Existují i hry, které nemusí obsahovat nevhodné prvky, ale vtáhnou hráče do děje natolik, že zapomíná na základní životní potřeby. Vyskytlo se mnoho článků o hráčích, kteří kolabovali z dehydratace. Názory na počítačové hry se velmi liší. Mají své zastánce, ale i odpůrce.

Informace o této problematice jsem získávala především studiem odborné literatury z oblasti psychologie, informačních technologií a závislostí a poté jsem tyto informace ověřovala v praxi na žácích základních škol.

Práce je členěna na část teoretickou a praktickou. V teoretické části jsem se zabírala základními pojmy, definicemi a různými teoriemi, které mohou ovlivňovat vnímání dětí. V praktické části jsem realizovala dotazníkové šetření. Hledala jsem odpovědi na otázky, kolik času tráví děti u počítače, jak rádi tráví volný čas a jaké počítačové hry hrají.

Proto jsem si vytyčila cíl, kdy jsem chtěla zjistit, zda se tato problematika týká také dětí mladšího školního věku. Mou snahou bylo zjistit, zda děti hrají hry, které jsou vzhledem k jejich věku, vhodné či nevhodné.

# TEORETICKÁ ČÁST

## 1 Počítačové hry

Pro potřeby řešení uvedené problematiky je žádoucí vymezit pojmy hračka a jak se dá pohlížet na pojem hra z různých pohledů podle toho, zda se jedná o hru obecně, či už konkrétní, pro mě podstatnou, počítačovou hru.

### 1.1 Vymezení pojmu hračka

Hračka je především nástroj pro hru dětí. Jak Bittnerová (Pražská skupina školní etnografie, 2005, s 499) píše: „hračka či herní rekvizita je především prostředkem některých herních akcí. Její podoba kopíruje věk dětí stejně, jako případný mediální tlak z kultury dospělých. Právě prostřednictvím hraček dokáže svět dospělých nejvíce působit při formování dětské kultury.“

### 1.2 Vymezení pojmu hra

Definovat pojem hra lze z různých pohledů a různých odvětví jinak. Bittnerová (Pražská skupina školní etnografie, 2005, s. 494) uvádí, že pojem hra „užívají badatelé řady oborů. Definují ho vždy z hlediska svého odborného zájmu a oborových východisek.“

Huizinga (in Caillois, 1998, s. 25) definuje hru jako „svobodné jednání, které je míněno „jen tak“ a stojí mimo obyčejný život, ale které přesto může hráče plně zaujmout, k němuž se dále nepřipíná žádný materiální zájem a jímž se nedosahuje žádného užitku.“ Caillois (1998, s. 25) dále uvádí definici: „Hra je dobrovolná činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel, která má svůj cíl v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí a radosti a vědomím „jiného bytí“ než je „všední život“.

#### 1.2.1 Vymezení pojmu dětská hra

Z pohledu etnografického: „Těžiště spatřuje v definici dětské hry jako kulturního fenoménu a ustálenou formou, která je výsledkem kolektivní tvorby a je nesena tradicí,



tudíž je v kultuře pevně ukotvena. Charakteristikou, která platí pro všechny dětské hry s pevnou formou, jsou herní pravidla nebo herní figury.“ (Bittnerová, 2005, s. 494)

### **1.2.2 Vymezení pojmu počítačová hra**

Robin Hunicke, Marc LeBlanc a Robert Zoubek dochází k závěru že: „Hra je uzavřený systém předem definovaných mechanik, které se hráčovým konáním uvádí do pohybu, a vytváří tak dynamiku hry, která v hráčích následně vyvolává pocity.“ (Jirkovský, 2011, s. 25) Aukstakalnis považuje hru za interaktivní, kdy „účastníci mohou měnit scénérii, účastníky a dokonce i pravidla. Taková hra se může podobat interaktivnímu kinu nebo divadlu, na němž se zúčastňují lidé z celého světa. Objevují se například virtuální hry na bázi populární hry Rytíři a draci, v nichž nejen může hrát více lidí najednou, ale musí dokonce spolupracovat, aby zvítězili nad počítačem.“ (Aukstakalnis, 1995, s. 18) Jiří Dostál (2009) ve svém článku definuje počítačovou hru jako: „software, který není primárně určen na dosahování vnějších cílů a dle svého zaměření uživateli poskytuje zábavu, odreagování, relaxaci či rozvoj osobnost.“

Z uvedených definic je patrné, že účelem počítačové hry je pobavení a snaha nějakým způsobem hráče ovlivňuje. Jde především o prožitek a na tomto faktu staví společnosti, které hry vyvíjí.

## 2 Herní průmysl

Celý systém produkce počítačových her je založen na snaze dosáhnout co nejvyšších zisků. Zprvu šlo vývojářům především o pobavení a naplnění volného času. Vytvořit něco nového, co by populaci zaujalo. Postupem času se ale z této ambice stala rutinní záležitost, kdy se produkující společnosti snaží vytěžit z her převážně co největší zisky. Do pozadí se dostávají hry, které učí své hráče novým dovednostem jako je tomu například u didaktických her. Převážnou část populace zajímají hry, které využívají možnosti vyzkoušet si situace, které jim v běžném životě nejsou přístupné, ale přesto po nich podvědomě touží. Pokud odmyslím hry, kde je hlavním cílem zabít za účelem splnění mise, mohu uvést například několika sériovou hru Need for Speed. V běžném životě musí každý účastník silničního provozu dodržovat pravidla pro udržení bezpečnosti svojí i ostatních řidičů. Spousta lidí ale touží vyzkoušet si rychlou jízdu, vyzkoušet si ten pocit, kdy se řítí městem bez ohledu na pravidla. Právě tato hra jim umožňuje si to vyzkoušet, uskutečnit své touhy. Ale než si lidé mohli své přání uskutečnit, prošel herní průmysl jistým vývojem.

### 2.1 Historie herního průmyslu

Za paleolit herního období jak uvádí Jirkovský (2011) se dá považovat rok 1958, kdy v amerických jaderných laboratořích Brookhaven National Laboratory muž jménem William A. Higinbotham pro vlastní potěšení připojil k počítači několik analogových páček a na osciloskopu se pokusil o simulaci pohybu letícího míčku. O něco později, na základě svého úspěchu vytvořil svou první hru, kterou byl tenis pro dva hráče. Když představil hru na Brookhavenském universitě, tak se jeho projekt až natolik zalíbil, že si jej chtěl každý vyzkoušet. Hra byla inspirací a hnacím motorem pro skupinu MIT Circa, která představila první herní počítač. Byl velký jako lednice a stál 120000 dolarů. Tento herní počítač se nestal tak komerčně úspěšným, přestože měl hry jako bludiště nebo piškvorky. Teprve v roce 1972 nastal zvrat, když předvedla společnost Atari proslulou hru PONG, jejíž cena byla 100 dolarů a prodalo se jí obrovské množství.

Jak Jirkovský (2011) dále uvádí, že velký rozmach v oblasti her přišel mezi léty 1980 – 1994, kdy vyšly hry jako například Pitfall nebo Chopper Command. I přes to došlo k útlumu prodeje a lidé ztráceli zájem. Bylo tomu z důvodu přehlcení trhu podobných her.

Roku 1982 byly založeny společnosti Electronic Arts a Activision zaměstnanci gigantu Atari. Dnes tyto společnosti drží prvenství v herním průmyslu a produkují největší množství her. V druhé polovině 80. let se začaly objevovat tzv. přenosné hry. Nejspíše každý si hned vybaví Nintendo GameBoy, po kterém toužilo snad každé dítě. Heslo společnosti Nintendo bylo „Bezpečná zábava pro děti“.

Steve Aukstakalnis se v 90. letech zabýval virtuální realitou a počítačovými hrami. „Vypadají spíš jako videohra a reagují mnohem pomaleji, než bychom očekávali. Příčinou ovšem není nedostatek obrazotvornosti autorů nebo chyby v návrhu, ale obvykle omezené možnosti současné techniky. Výkon dnešních počítačů zatím nepostačuje ke generování prostředí, které by se přibližovalo tomu, co běžně vnímáme (Aukstakalnis, 1994, s. 20).“

Na základě rychle se zdokonalujícího vývoje her už tehdy předpověděl, jakým směrem se budou ubírat. Už tehdy prorokoval postup technologií. „Nasadíte si lehký projekční displej a uvidíte pódium obstoupené deseti tisíci fanoušků čekajících na vaše vystoupení. V ruce máte virtuální kytaru nebo paličky bicích nebo jiný nástroj, který obdivujete. Nevadí, že jste na takový nástroj nikdy nehráli; počítač to udělá za vás. Jediné co po vás chce, je přiměřeně hýbat rukama. Někdo může tento scénář pokládat za další projev naší vysychající fantazie, jiní už by si nejraději nasazovali displej. Ještě to nejde, ale jsme přesvědčeni, že je to jen otázka času.“ (Aukstakalnis, 1994, s. 183)

Steve Aukstakalnis již tehdy popsal hru, kterou dnes známe pod názvem Guitar Hero. Vystihl celou podstatu, až na zobrazení na projekčním displeji. Ten je dnes nahrazen podle toho, zda hrajeme hru na počítači či například na playstationu, monitorem nebo televizní obrazovkou.

## **2.2 Moderní technologie**

Jak už jsem výše zmínila, vývoj jde stále kupředu a herní trh na nás chrlí mnoho nových vymožeností. To se odráží na hardwarových požadavcích a také ceně. Vývoj herních konzolí se oproti předešlým rokům mnohonásobně zvýšil. Co se týče vizuální stránky her, se mnohdy podobají opravdovému světu a mohou simulovat reálné situace.

Trend dnešního trhu a jeho budoucnost spočívá v interakci. Jirkovský (2011, s. 13) zmiňuje, že „se přechází na senzory rozeznávající pohyb (akcelerometry), rotaci

(magnetometry), a pozici v prostoru (GPS), využívání kamer (trasování pohybu objektů), trasování očí, rozvoj augmented reality, kde dochází k propojení virtuálního a reálného světa, rozpoznávání hlasu (speech recognition), zapojení mnohonásobných doteků (mutitouch povrchy), podložky citlivé na tlak a rozložení váhy, interakce pomocí srdečního tepu atd.“ Patří sem zařízení iPad od firmy Apple, které využívání dotekových display nebo zařízení Kinect od firmy Microsoft. U tohoto zařízení se pracuje s umělou inteligencí, která je schopna pomocí kamery komunikovat s hráčem například pohybem.

### **2.3 Herní ekonomika**

Herní průmysl je jeden z nejrychleji rostoucích oblastí v USA. Jak uvádí Asociace herního průmyslu (AHP, 2010) České a Slovenské republiky podle aktuálních údajů americké organizace ESA, která v rámci výstavy E3 zveřejnila novou verzi své zprávy o stavu amerického herního průmyslu, se „videohry hrají již v 67 procentech amerických domácností.“ (AHP, 2010) Díky tomu vzniká mnoho pracovních míst a mnoho výzkumů.

ESA uvedla údaje o zisku na americkém trhu. Jirkovský (2011, s. 18) na základě těchto údajů zveřejnil, že „v roce 1996 herní průmysl USA zaznamenal skromných 74,1 milionů prodaných kusů her a konzol a 2,6 miliard USD zisku. O dvanáct let později počítačové a videoherní společnosti prodaly 298,2 milionů kusů, které vedly k ohromným 11,7 mld. USD pouze jako zisk z prodaného softwaru a 22 mld. USD celkově.“ Na základě těchto údajů je patrné, že herní průmysl z nejproduktivnějších odvětví na celém světě.

### **2.4 Společnosti produkující hry**

Od doby, kdy se začaly vytvářet počítačové hry, se společnosti, které produkují hry, mnohokrát změnily. Jedny zanikly, jiné byly zase vykoupeny konkurenčními společnostmi, ale některé přetrvávají dodnes. Společností je velmi mnoho, a proto zde jmenuji pouze nejznámější, které uvedly na trh ty nejúspěšnější hry.

### **Activision**

Společnost byla založena v roce 1979. Z jejich dílny vyšly hry jako například Angry Birds, Call of Duty, Guitar Hero, Pitfall! či Tony Hawk's Pro Skater. (*Activision*, 2014)

### **Blizzard**

„Blizzard Entertainment® je přední vývojová a distribuční společnost orientující se na zábavu. Po založení značky Blizzard Entertainment v roce 1994, se společnost stala jednou z nejpobulárnějších a nejrespektovanějších tvůrců her na celém světě.“ (*Freegameempire*, 2014) Jejich nejznámější hrou je Warcraft.

### **Electronic Arts**

Tato společnost je jednou z nejvýraznějších v herním průmyslu. Byla založena již v roce 1982 a charakterizují ji hry jako například Battlefield, Need for Speed, FIFA, NHL, The Sims, Crysis, Medal of Honor a další. (*EA*, 2014)

### **KOEI Co.**

„Byla založena 24. července 1978 ve městě Ashikaga. Jejich cílem byli počítačové hry a firemní software. Jejich hlavním úspěchem bylo Nobunaga's Ambition vydané v březnu 1983. Tato hra posléze získala několik mezinárodních ocenění.“ (*Tecmo Koei Ltd.*, 2014)

### **Maxis Software Inc.**

Společnost založili Will Wright a Jeff Braun v roce 1987. Vydali hru SimCity. Po finančních problémech společnost převzala Electronic Arts Inc. (*Freegameempire*, 2014)

### **Microprose**

Pro tuto společnost jsou charakteristické především strategické simulátory. Mohu zmínit například Transport Tycoon nebo velmi známý Mortal Combat. (*Freegameempire*, 2014)

### **Origin Systems Inc.**

Společnost byla založena v 80. letech minulého století a opět odkoupena společností Electronic Arts. (*Freegameempire*, 2014)

## **Rockstar North Ltd.**

1999 vznikla společnost sídlící ve Skotsku, jež vyprodukovala velmi úspěšnou hru Grand Theft Auto. (Rockstar North, 2014)

## **2.5 Herní žánry**

Počítačové hry se dělí do žánru. Ty se vyznačují určitým zaměřením, ať už tím jak hra vypadá, či co se ve hře odehrává. Herní žánry rozděleny na logické, adventury, Role Player Game, akční, simulační, sportovní či závodní a strategické.

### **2.5.1 Logické**

Jak je již z názvu patrné, hlavním úkolem těchto her je donutit hráče k logickému uvažování a analyzování situací. Tyto hry mají vlastní pravidla a zákony. Většina těchto her bývá nekonečná, pokud to hráčova kapacita dovoluje, případně končí při nesplnění úkolu v daném časovém či úkolovém uskutečnění. Zde patří velmi známý Tetris. Pohl (2002)

### **2.5.2 Adventury**

Složité hádanky, plnění úkolů a vymyšlení kombinací řešení. To přesně jsou adventury. Neustálé rozhovory s postavami a na jejich základě řešení problému. Daly by se přirovnat k detektivkám, kdy hráč je samotným detektivem. Přestože je tento typ her zajímavý, nemá tolik fanoušku jako ostatní herní žánry. Hráč se většinou nesmí při první překážce vzdát, ale musí vymýšlet jiné způsoby a kombinace, tudíž je hlavním předpokladem k hraní trpělivost a logické uvažování, přestože obsah her není vždy realistický. (Pohl, 2002)

### **2.5.3 RPG (Role Played Game)**

Hlavní poznávacím znamením může být používání kouzel, nabývání schopností u herní postavy. Hráč ovládá například mystickou bytost, s níž plní úkoly nebo bojuje. Ondřej Pohl (2002) tvrdí, že žánr vychází ze značné míry z populární „nepočítačové“ hry Dungeons & Dragons známé spíše pod českým překladem Dračí doupě. Jako další RPG uvádím World of Tanks, World of Warcraft, Diablo, Fallout.

#### **2.5.4 Akční**

Spadá sem velmi mnoho her, i když mnoho společných znaků u nich nevidíme. Pohl (2002) uvádí, že ten hlavní společný můžeme vidět v akci, která je na úkor myšlení. Zběsilé klikání a mlácení do klávesnice v domnění, že nám to vyhraje hru. Jako podkategorie by se daly uvést arkády, First Person Shooter (FPS) a Third Person Shooter (TPS). Arkády vykreslují dvojrozměrný herní prostor, který tvoří „plošiny“. Úkolem je přemísťovat se po plošinách, přeskakovat je, sbírat předměty a zbavit se nepřátele. Jako nejnámější hry by se dali uvést Super Mario nebo Prince of Persia. Na rozdíl od toho FPS hry lákají svým 3D světem, kdy hlavní postavou jsme právě my. Držíme zbraně a právě my z nich střílíme. Tvůrci se snaží, o co největší realističnost, což má za důsledek vysoké hardwarové požadavky. Těmto hrám je nejvíce vytýkána jejich brutalita, kterou vlastně my jako postava vytváříme (využíváme). V této kategorii se nacházejí jako nejnámější hry DOOM, Counter Strike a Team Fortress. TPS hry jsou velmi podobné těm FPS s tím rozdílem, že herní postavu vidíte, tedy ji ovládáte. Kamera bývá umístěna za jejími zády. Známostou hrou je Sniper Elite, Crysis, Medal of Honor a Tomb Raider, kde je hlavní hrdinou Lara Croft. Do akčních her ovšem spadají ještě takzvané „mlátičky“, kdy dvě postavy – my a protivník- bojujeme pouze proti sobě a použití kopů, boxování nebo i kouzel. Když zmíním Mortal Kombat, tak není potřeba více dodat. Z her, které uvádím v dotazníku, do této skupiny patří: Assassin's Creed, Arma, Call of Duty, Battlefield, Farcry, Left 4 Dead, Vietcong, Mafia.

#### **2.5.5 Simulátory**

„Mají podle názvu něco simulovat, většinou se jedná o nějaký dopravní prostředek- ať už auto, motorku, letadlo, vlak, tank, loď nebo cokoli jiného, jakkoliv se pohybujícího (Pohl, 2002, s. 27).“ Velmi známou a oblíbenou hrou, kterou můžeme zařadit do této kategorie, je The Sims. Letos je tomu 14 let, co vyšel první díl tohoto úspěšného simulátoru. Dle mého názoru, úspěch této hry, která spočívá v simulaci lidských životů, tkví v možnosti prožít virtuální životy, které si vysníme. Vše ale s mírou. Ne každý hráč se ze svého virtuálního světa rád vrací ke svému reálnému. Může tomu být například i u her: Farming Simulator, ZOO Tycoon.

#### **2.5.6 Sportovní a závodní**

Ne každý, kdo o sobě prohlašuje, že je sportovec, jím opravdu je. Dnešní generace informuje své okolí o svém vykonávaném sportu. Ovšem zapomene dodat, že sportují

z gauče s ovladačem v ruce nebo před monitorem pomocí klávesnice a to díky sportovním hrám. Mezi nejrozšířenější patří FIFA, NHL, Need for Speed a FlatOut. Tedy fotbalové a hokejové hry. Tyto hry vychází každým rokem s novými možnostmi a vylepšeními.

### **2.5.7 Strategické**

Ondřej Pohl (2002) rozděluje tento žánr do dalších dvou kategorií. Jsou jimi: budovatelské a bojové strategie. Hlavním cílem budovatelských strategií je něco stavět, vytvářet a udržovat. Jsme v pozici tvůrce, stavitele. Například ve strategii SimCity stavíte město, přičemž se musíte postarat o jeho bezproblémový běh. Další strategické hry jsou například Starcraft, Age of Empires, Stronghold.



### **3 DÍTĚ A JEHO VÝVOJ**

Diplomová práce je zaměřena na výzkum vztahu dětí mladšího školního věku k počítačovým hrám. Z toho důvodu se v této kapitole zaměřím pouze na skupinu dětí mladšího školního věku.

#### **3.1 Mladší školní věk**

##### **3.1.1 Obecná charakteristika**

Mladší školní věk je charakterizován obdobím „od vstupu do školy do začátku tělesného a psychického dospívání, tj. asi do 11 - 12let, zpravidla se kryje s prvními pěti lety školní docházky.“ (Langmeier, Krejčířová, 1998, s. 82) Toto období bývá v psychologii většinou nazýváno jako „období střízlivého realizmu“ na rozdíl od období, které mu předchází. U dítěte v tomto věku převažuje především nevázaná fantazie a uspokojování okamžitých přání. Proto v tomto období u dítěte kromě pohádek mají úspěch i knížky, které poučují a předávají jim nové věcné informace. Dítě také zajímají pořady v televizi. (Langmeier, Krejčířová, 1998) „Ze začátku je realizmus školáka závislý na tom, co mu autority povědí – je to „realizmus naivní“. Později je už vůči autoritám kritičtější a ověřuje si poznatky vlastním prozkoumáváním, přemýšlením a srovnáváním informací z různých zdrojů - je to „realizmus kritický“. (Langmeier, Krejčířová, 1998, s. 82)

#### **3.2 Psychický vývoj v tomto období**

„Dítě, stejně jako rostlina, zahrnuje sice již v semeni základní možnosti rozvoje, avšak to, co z něj vzejde, závisí v každé etapě vývoje na vhodných podmínkách růstu. N. Peseschkian.“ (Čačka, 2000, s. 7).

Každá lidská bytost se nějakým způsobem vyvíjí. Ať už si utváří osobnost či morálku. Když se narodí malé dítě, je plně závislé na matce. Samo by nepřežilo, jelikož by nemělo uspokojeny základní životní potřeby. Již v tomto období jeho vnější prostředí ovlivňuje jeho budoucnost. Je to hlavně matka, kdo mu zprostředkovává kontakt se světem a jeho okolím. Učí jej dovednostem a rozvíjí jeho schopnosti. S přibývajícím věkem dítěte

závislost na matce částečně opadá a dítě poznává svět samo. A díky zkušenostem si utváří svou osobnost a pohled na svět.

### 3.2.1 Osobnost

„Osobností se rozumí osobitost, odlišnost jedince od jiných jedinců, zejména od jedinců téhož věku a kultury.“ (Říčan, 2010, s. 13) V psychologii myslíme osobností podle Zdeňka Heluse (2009) každého, kdo se vyvíjí jako osobnost. Tento pojem upozorňuje na určitý úhel pohledu na člověka. Člověka považujeme za celek a snažíme se pochopit jej a očekávat, jak se zachová. Podle toho s ním budeme jednat. Osobnost jako celek utváří schopnosti jedince, jeho temperament a charakter. „Osobností se člověk nerodí, nýbrž se jí stává v období, kdy se u něho začne vytvářet specificky lidská organizace a dynamika duševního života, a kdy se tedy stává člověkem i psychicky.“ (Nakonečný, 2009, s. 40)

#### Utváření trvalejších vlastností osobnosti

Pod pojmem vlastnosti osobnosti se rozumí „psychické vlastnosti, tj. trvalejší charakteristiky jednotlivých dimenzí osobnosti jako fungujícího psychického celku.“ (Nakonečný, 2009, s. 52) Vliv ovšem mají i zkušenosti, které modifikují psychické ustanovení. „Trvalejší vlastnosti vznikají vlivem ztotožnění se se vzory: určité názory přejímá člověk od autorit a adovaných (obdivovaných) osob vůbec: mínění a chování osob, které nám imponují, je sugestivní.“ (Nakonečný, 2009, s. 52) Lidé mají nutkání kopírovat jednání jiných osob. Pokud vidí, že jejich chování vede k odměnění, budou jej kopírovat. Naopak se budou stranit chování, které vedlo k trestu. (Nakonečný, 2009) Jde o teorii sociálního učení, o které se zmiňují dále.

Nakonečný (2009, s. 52) uvádí, že „zvláštním případem tzv. imitačního učení (nápodobou) je odtlumení, tj' uvolnění chování, které bylo dosud předmětem vnitřní zábrany (útlumu), když osoba pozoruje u jiné osoby, že u ní toto chování nevedlo k potrestání. Zvláštním případem je napodobování osob, s nimiž se jedinec identifikuje na základě pozitivního citového vztahu, což je charakteristické zejména u rodičů.“

### 3.2.2 Schopnosti

„Termínem schopnosti označujeme vnitřní, základní a nezbytné předpoklady orientovat se v situacích, kdy jedinec je vystaven nárokům / požadavkům to či ono zvládnout, podat výkon.“ (Helus, 2009, s. 12) Samozřejmě činnost, kterou dítě vykonává, ho musí bavit. Pokud tomu tak není, jeho výkony nejsou zdaleka tak vysoké, přestože jeho schopnosti a předpoklady pro danou činnost jsou výborné.

Helus (2009) rozděluje schopnosti na:

- **vjemové neboli percepční** - přesně vnímat, rozlišovat barvy, tvary...
- **psychomotorické** - vykonávat určité sestavy pohybů
- **intelektové nebo myšlenkově poznávací** - orientovat se v nových situacích, řešit problémy
- **sociální** - jednat s lidmi, předcházet konfliktům a vzniklé konflikty řešit
- **umělecké** – hudební, výtvarné, herecké, apod.

Schopnosti mají svůj vrozený základ označovaný termínem vlohy. Pojem vlohy jsou v tomto případě obecné, nespecifikované předpoklady. Musíme dosáhnout určitých podmínek, aby se mohly schopnosti rozvíjet. Vlohy nepodporované potřebným rozvíjením a cvičením mohou časem zaniknout. Pokud by vlohy byly velmi výrazné, můžeme mluvit o nadání. I nadání samotné nestačí, je potřeba ho rozvíjet, prohlubovat a zdokonalovat. V případě, že jsou vlohy mimořádně výrazné, hovoříme o talentu. (Helus, 2009)

### 3.2.3 Smyslové vnímání

Vnímání dítěte je zpočátku orientováno na konkrétní předměty. V období mladšího školního věku se toto vnímání posouvá více do roviny abstraktní. Jak uvádí Brunecký a Teyschl (1973), smyslové vnímání dítěte se v této době výrazně mění, zraková ostrost o více než 50%, sluchová citlivost se zvyšuje také dvojnásobně, i když mějme na paměti velké individuální rozdíly, některé děti vykazují velkou sluchovou citlivost, jiné naopak výrazně nízkou.

## **Senzitivní období**

Ve vývoji psychiky člověka se prokázala přítomnost „senzitivních období“. V tomto období se dítě citlivější na některé podněty a lépe se rozvíjí určité kompetence. Během dětství i dospívání se objevují tyto senzitivní období, během nichž lze postřehnout specifické vnímání určitých situací, problémů či okolností. Mimo tato období mohou děti a dospívající tyto faktory přejít bez povšimnutí. Nejintenzivnější období je ve 4. a 5. roce života, kdy si dítě více všímá vlivů, které ovlivňují rodinnou pohodu. V 13 až 15 letech jsou zase více citlivé na nespravedlivé jednání dospělých. Z tohoto důvodu vzniká mnoho neshod mezi dospívajícími a rodiči. (Čačka, 2000)

### **3.2.4 Psychické procesy**

#### Racionálně - kognitivní funkce dětství 6 - 12 let

Racionálně - kognitivní funkce jsou jinak řečeno rozumově - poznávací činnosti. „V oblasti RACIONÁLNĚ-KOGNITIVNÍCH FUNKCÍ dochází v průběhu dětství k řadě výrazných změn. Jedná se nejen o zaměření na věcné aspekty reality, ale také analytičtější vnímání a přechod od převahy mechanické paměti na logickou podmiňující pak následně i pružnost názorných operací. Zpočátku ale ještě krátce přetrvává i synkretické vnímání (celkové, neanalytické, intuitivní), takže vydělení jedné vlastnosti z celkového komplexu nebývá snadné, poměrně rychle však nabývá vnímání dětí stále analytičtější a diferencovanější charakter. Analytický přístup ke skutečnosti není jen důsledek charakteru školní práce, ale nastupuje v tomto věku „sám o sobě“.“ (Čačka, 2000, s. 105)

Dítě mezi 6 a 12 rokem života prochází velkými změnami. Vyučující ve škole by tedy měli využívat těchto změn ve prospěch dítěte. Při práci by měli zapojit co nejvíce smyslů pro rychlejší osvojení si nových dovedností. Velmi důležitá je názornost a konkrétnost. O. Čačka (2000, s. 105 - 106) používá jako příklad hru pexeso, která se opírá „o názornost a mechanickou paměť, každé dítě lehce porazí i dospělého. Vštěpování a pořádání látky v paměti je ale s přibývajícím poznatky stále více logické. Schopnost srovnávání předmětů na základě jejich „rozanalýzování na dílčí prvky" a „vytváření kategorií se společnými znaky" postupně vede až k zobecňování. Pojmy, které byly zpočátku ještě neurčité a neutříděné, jsou navzdory konkrétnosti a názornosti ke konci dané vývojové fáze stále bohatší, určitější, adekvátnější a logičtější uspořádané, to výrazně

ovlivňuje i pružnost a přiléhavost názorných myšlenkových operací a, tím i úroveň orientace.“

Do rozumově – poznávacích procesů patří například: myšlení, vnímání, pozornost, paměť, emoce a další. Pro mou potřebu objasnit možnosti negativního vlivu počítačových her jsem vybrala následující.

### Myšlení

Při všech činnostech, které jedinec provádí, využívá myšlení. Myšlení rozdělujeme na konkrétní a abstraktní. V období mladšího školního věku převažuje konkrétní myšlení. Toto myšlení dítě využívá při běžných úkolech především ve svém životě. Dítě v tomto období nejprve přemýšlí o tom, co ho právě teď v dané chvíli obklopuje, později přechází k uvědomování si toho, co se událo v minulosti nebo dokáže plánování budoucnosti. (Brunecký, Teyschl, 1973)

Dítě v tomto věku, má velmi omezené informace, se kterými může operovat. Proto se stává, že některé situace nedokáže zanalyzovat a vyvozuje chybné závěry. Velké problémy těmto dětem dělá zhodnotit správné a chybné výroky. Tedy když řekneme, že děti nosí čáp, dítě tento výrok může označit za pravdivý, jelikož nezná okolnosti toho, jak děti přichází na svět. Do role kritika se vžívají až po devátém roce života. (Čačka, 2000) Pro naši praxi je velmi důležité, že podle Čačky (2000, s. 120) dítě zpočátku opírá své myšlenkové operace „o vlastní zkušenosti se zacházením s věcmi i kontakty s lidmi. První třída je tak ještě obdobím přechodu mezi libovůlí v myšlení a příklonem k logickému řádu. Mezery ve znalostech jsou doplňovány vlastními úvahami a fantastickými domněnkami.“

Dítě mladšího školního věku již dovede rozlišovat fantazii od skutečnosti. Stále si ale ještě ponechává subjektivní myšlení, které pro něho je podstatnější, důležitější, než to, co je podstatně objektivně. (Brunecký, Teyschl, 1973)

### Citové procesy

Zpočátku dětství dítě nic nepředstírá, ale projevuje se naprosto přirozeně. Na začátku školní docházky u dítěte ještě přetrvávají krátké a intenzivní city. Dokáže se velmi rychle rozhněvat, ale také uklidnit a zapomenout na předešlý problém. Citové procesy

bývají „dosti labilní a málo ovládané, v průběhu dětství však vykazují i tyto vnitřní prožitkové a hodnotící složky duševního dění zákonitý vývoj. Se zralejším sebeuvědomováním a kritičností se ale děti začínají stále více obávat zesměšnění a postupně omezují svou vnitřní (prožitkovou) i vnější (projevovou) spontaneitu.“ (Čačka, 2000, s. 106)

Postupem času dochází k utlumení spontánnosti emocí. Dítě ovládá emoce pomocí rozumu. Nedává jim volný průchod. Dochází k tomu díky uvědomováním si společenských norem. Vliv na útlum má také školní docházka.

„Kroh<sup>1</sup> nazývá období do osmi let „naivním realizmem“. Děti v něm ještě nekriticky přijímají všechny informace. Sdělení dospělých je pro ně realitou a jeho akceptování jim dává jistotu. Po celé toto stadium jsou tedy děti zpravidla dosti podrobné, ústupné až konformní vůči požadavkům autorit, později pak i normám skupiny. S narůstajícím rozhledem se ale zvyšuje frekvence stížností na „nespravedlnost“ atp. Ke konci dětství se tak začne projevovat tzv. „kritický realizmus“.“ (Čačka, 2000, s. 106)

Pro nastíněnou problematiku je velmi důležité, že děti v tomto období se snaží splynout se svým okolím a zalíbit se. To může přimět některé z nich k činnostem, které jim nejsou až tolik atraktivní. Například kamarád řekl, že ta nová počítačová hra je fakt skvělá a pořád o ni mluví. Pokusím se obstarat si stejnou hru, přestože vím, že se tam střílí do lidí, ale to nevadí, protože kamarádovi se líbí.

## Fantazie

Pod slovem fantazie si představíme soubor obrazů či situací závislých na svých zkušenostech. Fantazie neboli představivost je vytváření představ vizuálních, auditivních či motorických.

Otto Čačka (2000, s. 119) popisuje fantazii jako „neomezované vytváření názorných obrazů, operující specifickou „logikou fantazie“ (kombinace, variace, přesun relací, analogie, polarizace atp.). Díky podvědomým mechanismům (intuice, inspirace aj.) a zařazení do stále komplexnějších duševních útvarů (sebepojetí, životní teleologie aj.) je podstatně složitějším procesem než vyjadřuje její obvyklé vymezení jako „operování

---

<sup>1</sup> Oswald Kroh byl německý pedagog a psycholog, který se zabýval vývojovými fázemi mládeže.

s představami“ . Jako druhy se uvádí snění, fantazie reprodukční, vědecká, technická, umělecká aj.“

Již dítě v předškolním věku si dokáže tvořit vlastní představy podle svých zkušeností. Mnohdy jsou tyto představy zkreslené, či dotvářené. Rozvoj představ probíhá po dobu celého dětství. (Brunecký, Teyschl, 1973)

Je důležité, aby dítě dokázalo rozlišit fantazii a realitu. Počítačové hry si pohrávají s fantazií a je někdy potřeba dát najevo dítěti určité limity, které by nemělo překročit, jelikož jak uvádí Suchý (2007, s. 36) „schopnost distancovat se od děje a vystihnout podstatu příběhu se děje až od jedenácti let. Teprve od tohoto věku dítě kognitivně dosahuje postupně Piagetovského<sup>2</sup> stadia formálních operací, takže je schopno pracovat s abstraktními pojmy, hledá alternativní řešení, vytváří domněnky, myslí o myšlení a dělá soudy o soudech.“

### **3.2.5 Sociální vývoj**

Významným krokem v životě dítěte je zahájení povinné školní docházky. Dítě se dostává do nové role žáka, která sebou nese určité povinnosti a nové sociální vztahy. „Vstupem do školy postoupí začleňování dítěte do lidského společenství velmi výrazně. Významnými osobami, podle nichž se dítě učí modelovat své vlastní způsoby chování, nejsou pouze rodiče, ale přistupují k nim stále více učitelé a spolužáci. Své jednání dítě v mladším školním věku začíná také lépe samostatně kontrolovat: učí se postupně jednat podle určitých pravidel i v nepřítomnosti dospělé autority, i když tato pravidla jsou zatím jednoduchá a konkrétní.“ (Langmeier, Krejčířová, 1998, s. 85)

### **3.2.6 Morální vývoj**

Zuzana Hadj Moussová (2005) ve své publikaci popisuje morální vývoj jako kognitivní aktivitu dítěte, kdy se díky společenským reakcím naučí pochopit chování okolí. Dítě se tedy musí učit orientovat se ve společnosti a hledat všeobecně platné morální principy. Také se musí umět rozhodnout, jak jednat v určitých situacích a k tomu mu pomáhá morální usuzování. Heidbrink (1997) píše, že morální usuzování se s věkem

---

<sup>2</sup> Jean Piaget byl filozof, vědec a psycholog, který se zabýval teorií kognitivního vývoje.

vyvíjí. Také svou roli hrají zkušenosti, které získá. Usuzování také ovlivňuje sociální a kulturní prostředí, ve kterém se nachází.

Během usuzování se mnohdy dostává do dilemat, která musí vyřešit. Heidbrink (1997, s. 70) dilema popisuje jako tísnivou situaci, „kdy se musíme rozhodovat mezi dvěma možnostmi. Obě možnosti obsahují cosi negativního.“

Morálním vývoje se zabýval mj. Lawrence Kohlberg. Svou prací navázal na Jeana Piageta a jeho teorii rozšířil o nové podněty. Oba ve své práci přikládali velký důraz sociálním vztahům a jejich vlivu na morální vývoj. (Hutyrová, Růžička, Spěváček, 2013)

Kohlberg vymezil tři úrovně a šest stádií morálního vývoje. Vývoj jedince probíhá od prvního nejnižšího stadia k nejvyššímu. Kohlberg vychází z předpokladu, že lidské myšlení prochází rozlišitelnými fázemi tak, jak se jedinec psychicky rozvíjí. Postupně tedy dozrává i morálně. Zmíněných šest stádií morálního vývoje je zařazeno do tří základních skupin, tzv. úrovní morálního vývoje.

- I. prekonvenční úroveň (stadium 1 a 2)
- II. konvenční úroveň (stadium 3 a 4)
- III. postkonvenční úroveň (stadium 5 a 6)

Kohlberg upozorňoval na fakt, že dnes se objevují školy ve dvou základních modech: restriktivním a svobodném. V alternativních školách si děti samostatně stanovují svá práva a mohou je překročit a změnit. Dospělí mohou leda poradit a v zásadě nemohou příliš, jelikož morálka ve svobodné škole je věcí osobnosti. Kohlberg se domníval, že nedirektivní metody nejsou přesvědčivé. Což znamená, že v neautoritativně vedené skupině silní jedinci stávají těmi vůdčími a manipulují s těmi slabšími. K návrhům na výchovu přiložil i metodu diskuze, kdy žáci promlouvají a zkoumají pohledy na pozorovaný problém. (Hadj Moussová, 2005)

„Jednotlivé úrovně Kohlberg charakterizuje následovně. Prekonvenční morální úroveň je úroveň většiny dětí do 9 let, některých adolescentu a mnoho dospívajících a dospělých kriminálních živlů. Konvenční úroveň je úrovní většiny adolescentu a dospělých i naší společnosti i ostatních společnostech. Postkonvenční úroveň je dosahována menšinou dospělých a obvykle teprve po 20. roce života jedince.“ (Vacek, 2008, s. 30)



„Rozdíly mezi jednotlivými úrovněmi lze také ilustrovat na vývoji vztahu jedince ke společenským normám. Pro osobu na prekonvenční úrovni jsou společenské normy cosi vnějšího. Jedinec na konvenční úrovni se identifikuje s normami, bere je za své zvláště tehdy, jsou-li předkládány institucionální nebo fyzickou autoritou. Člověk v postkonvenční fázi morálního vývoje dokáže společenské normy nejen akceptovat, ale také vyhodnocovat podle vnitřně zabudovaných morálních principů, které jsou součástí jeho „já.“ (Kohlberg in Vacek, 2008, s. 33)

Hutyrová a kol. (2013) popisuje etapy vývoje morálky následovně:

### **I. etapa: prekonvenční úroveň morálky**

Důvody, jak se dítě morálně rozhodne, závisí na trestech. Těmi je vyhrožováno. Zájmy ostatních jsou brány na vědomí pouze výměnou pravidel.

1. stupeň: Zaměřeno na potrestání a poslušnost. Rozhodnutí co je dobré nebo špatné závisí na fyzických trestech. Tento stupeň je zcela egocentrický.
2. stupeň: Zaměřeno na vlastní potřeby a prospěch.

### **II. etapa: konvenční úroveň morálky**

V tomto období má jedinec potřebu patřit do společnosti a tím se i mění jeho jednání. Jedinec tedy neuspokojuje pouze své potřeby, ale bere ohled i na společnost.

3. stupeň: Jednání a uvažování je závislé převážně na rodinu a nejbližší okolí. Jednání je tedy ovlivňováno míněním a očekáváním tohoto okolí.
4. stupeň: Stupeň zákonů a předpisů. Dítě již bere na vědomí společenské systémy, náboženské společenství a respektuje zákony státu. Uvědomuje si, že jsou nutná pravidla, aby společnost fungovala.

### **III. etapa: postkonvenční úroveň morálky**

Jedinec upouští od egocentrického uvažování a formuluje hodnoty a principy, které závisí na autoritě. Kohlberg tvrdí, že dobré zákony takovéto dobré mravní zásady obsahují a ty špatné lidé nebudou respektovat. (Hajd Moussová, 2005)

5. stupeň: Jedinec smýšlí o přepisech jako o zásadách, které jsou ku prospěchu společnosti. Také ale ví, že pravidla jsou změnitelná.

6. stupeň: Jedinec pátrá po všeobecně platných etických principech.

## **4 Vliv her**

### **4.1 Uvedení do problematiky**

„Údaje pro Českou republiku říkají, že dnešní třináctileté dítě vidělo v televizi asi 52 tisíc vražd, znásilnění, ozbrojených loupeží a přepadení, přičemž „průměrné“ dítě stráví nejméně 25 hodin týdně před obrazovkou.“ (Suchý, 2007, s. 13)

V dnešní době většina dětí upouští od sledování televize a tráví více hodin u počítače. Například ve hře FarCry 3 může takové množství vražd vidět během jednoho týdne. Otázkou tedy je, zda násilí, které vidá v počítačových hrách, ovlivňuje jeho chování, postoje a osobnost. Největší problém vidím v tom, že „dítě se z počítačových her nedozví, že byť i rána pěstí, nemluvě o ráně nožem nebo výstřelu, může člověka zabít a jiného přivést do vězení. Ve hrách, kde se zmíněné násilnosti vyskytují, dítě také nachází jen velmi málo konstruktivních strategií, jak řešit konflikty v reálném životě (Nešpor, 1999, s. 43). Antier (2011, s. 74) vidí jako velký problém to, že „se dítě ztotožňuje s hrdiny videoher tím více, čím více se virtuální svět těchto her s pomocí speciálních triků blíží skutečnosti.“ Ve hrách je v mnoha případech úkolem bojovat a zabít. Je potřeba, aby se rodiče zajímali o to, jaké hry dítě hraje, co je obsahem a cílem hry a v případě nevhodného obsahu by měli zasáhnout minimálně v tom směru, že o hře s dítětem budou mluvit a kontrolovat dobu, kterou ze svého volného času hraní věnuje. To přivede dítě i k jiné činnosti a pro jeho výchovu bude důležité znát názor a postoj rodiče ke hře. (Antier, 2011)

Podle různých studií počítačové hry naše jednání ovlivňují. Lidé, hrající násilné hry, mohou mít větší sklon k agresivitě. Podle teorie sociálního učení přejímáme určité vzorce chování, které se objevují ve hrách. „Například podle studie prováděné v Norsku měli dospívající, kteří se nadměrně věnovali videohrám, často duševní problémy. Nejčastěji to byly poruchy spánku, deprese, temné myšlenky, úzkost, nutkavé jednání a zneužívání alkoholu a drog.“ (Nešpor, 2011, s. 21)

### **4.2 Společenské vědy a hry**

Hry jsou fenoménem dnešní doby, což vyvolává značné spekulace mezi různými představiteli sociálních věd o jejich působení. „Je přirozené, že největší zájem sklízí „herní“ aspekty celé věci – koneckonců takový výzkum nahrává především vývojářům,

kteří jeho výsledky mohou využít ve vlastní práci a vyvinout na jeho základě různé strategie, jak vytvářet co nejuspěšnější hry.“ (Jirkovský, 2012, s. 196) A jak Jirkovský dále uvádí, „poněkud pozitivněji řečeno, společenští vědci začínají v posledních letech počítačovou hru jako materiál k analýze teprve objevovat. Při volném prohledání katalogů Kongresové knihovny ve Washingtonu a Britské knihovny vypadnou na toto téma právě především pojednání na téma teorie her a pedagogické spisy určené pro vývoj alternativních učitelských technik.“

V bulvárních člancích v médiích se zdůrazňuje problém vzrůstající agresivity dětí v závislosti na hraní počítačových her a s tím související závislosti na hrách. (Jirkovský, 2012) Novináři ve snaze zvýšit prodejnost časopisu či novin často zveličují problém a mnohdy zkreslují fakta. Pracují s psychikou čtenáře a jeho ovlivnitelnosti po přečtení titulku. Nicméně toto téma bychom neměli podceňovat a věnovat mu velkou pozornost. V posledních letech vznikají odborné studie, zabývající se tímto tématem. V optimálním případě vedou, jak uvádí Rigby a Ryan (2011) k regulaci právních předpisů v zemích po celém světě. Uvádějí také stanovisko zastánců her, kteří tvrdí, že hry mohou mít velkou motivační sílu a mohou mít významné pozitivní efekty na hráče. Tento efekt může být využit ve vzdělávání, odborné přípravě a rozvoji sociálních a vůdčích schopností. Stručně řečeno, existuje mnoho pohledů pro hodnocení vlivu her, při snaze pochopení jejich psychologie.

### **4.3 Statistiky**

Uvádí se že „ve Spojeném království se 37 procent lidí ve věku mezi 16 a 49 lety označuje za ‚aktivní hráče‘. Ve Španělsku a Finsku se pak mezi ‚aktivní hráče‘ řadí 28 % lidí ve stejném věkovém rozmezí.“(Pegi, 2014) V USA je „průměrný věk hráče 34 let a 40 procent hráčů tvoří ženy. Více jak polovina rodičů hraje hry společně se svými dětmi a 64 procent rodičů se domnívá, že videohry jsou pozitivní součástí života jejich dětí.“ (AHP, 2010)

#### **4.4 Proč lidé hrají hry**

Griffiths a Hunt ve svém výzkumu „v roce 1993 předložili respondentům seznam důvodů pro hraní elektronických her. Jako nejčastější důvody pro hraní respondenti uváděli „zábavu“ (77 %), „hru jako výzvu“ (35 %), „nudu“ (28 %).“ (Vaculík, 2000, s. 2)

Když se ale hlouběji zamyslíme nad tím, co vede lidi ke hraní her, nemusí tomu vždy být právě nuda nebo zábava. Každý člověk totiž má touhu měnit a řídit své okolí. Mít kontrolu nad děním a moci jej ovlivnit. Být někým jiným a dělat to, co v reálném životě nemůže. Každý má svůj sen a ten si v počítačové hře může splnit. Ať už být mariňákem, sportovcem, který vyhrává olympiády či vlastnit nějaký hotel, restauraci. Vytvořit si svá pravidla nebo být za něco odměňován. Z toho vyplývají tři potřeby, kvůli kterým hráči hrají.

1. kontrola
2. nezávislost
3. souvislost

##### **Kontrola**

Každý z nás chce být úspěšný ať už v práci nebo ve škole... Svůj život chce mít pod kontrolou. Pokud se mu to z jakéhokoliv důvodu nedaří podle jeho představ, může to řešit únikem do virtuálního světa her. V něm se takový člověk cítí dokonalejší a úspěšnější. Může ovlivnit průběh hry i jeho budoucnost v ní. (Rigby, Ryan, 2011)

##### **Nezávislost**

Potřeba nezávislosti, pocit určitého množství kontroly nad svými činy. Být samostatný je důvod, proč lidé nemají rádi podvědomou manipulaci. Člověk nemá rád, když je mu vnucována vůle někoho jiného, řada lidí má problémy respektovat pravidla a zákony obecně platné ve společnosti. Některé hry člověku nabízí možnost tvořit si vlastní pravidla, rozhodovat se v každé situaci dle vlastní vůle. Tato potřeba vysvětluje, proč hry, které nabízejí hráči svobodnou volbu řešení dané situace, jsou tak populární. Jde například o Grand Theft Auto. (Rigby, Ryan, 2011)

## Souvislost

Jsou typy her, které dávají účastníkovi pocit důležitosti a sounáležitosti s ostatními hráči, jeho podíl ve hře je nezastupitelný a důležitý pro ostatní. (Rigby, Ryan, 2011) To je případ on-line her, například Defense of the Ancients. V této hře si účastník zvolí roli, kterou bude hrát, zda bude v pozici průzkumníka, bojovníka, či léčitele atd. Každá role je velmi důležitá a závisí na ní průběh hry. Hráči se potřebují navzájem, jejich kroky ve hře se vzájemně ovlivňují.

## 4.5 Typologie hráčů

Většina hráčů bývá vtažena do děje hry a nemůže se od něj odtrhnout. Dostávají se do určitého psychického stavu, kdy nevnímají okolí a čas. Právě hraní her vede k častějšímu a hlubšímu flow. (Jirkovský, 2012) „Csikszentmihalyi ve svém bestselleru Flow: The Psychology of Optimal Experience na základě rozhovorů s pestrá škálou osob našel společné znaky ve výpovědích respondentů o samotném prožitku provádění jejich oblíbené aktivity. Ukázalo se, že hluboké zaujetí činností vytváří určitý druh psychického naladění a nazval jej flow. Jedná se o pocit charakterizovaný 8 prvky, které však nemusí být všechny zákonitě přítomny (Jirkovský, 2012, s. 160).“ Pro konkrétní představu uvádím ve zkrácené podobě popis těchto osmi prvků.

1. Náročná aktivita, která vyžaduje dovednost – videohry by byly nudné, kdyby se v nich nic nedělo, nebo naopak by se všechno dělo zcela automaticky bez vstoupení hráčovy iniciativy na scénu.
2. Sloučení akce a jejího uvědomování – člověk ponořený do aktivity se cítí plný energie a síly. Jelikož se v tomto stavu soustředí pouze na činnost, dostávají se do ústraní záležitosti mimo tuto aktivitu (stres a rušivé myšlenky).
3. Jasně cíle – přesně stanovené cíle, kterých má hráč dosáhnout, jsou živnou půdou flow.
4. Jasná zpětná vazba – flow je podporováno přesným ovládním, korektní a přesně časovou zpětnou vazbou. Speciální kategorií zpětné vazby jsou odměny a tresty. Zpětnou vazbou také může být i zvuk či obrázek při splnění úkolu, bodové ohodnocení za zničení nepřítele či splnění jiného z dílčích cílů hry.
5. Koncentrace pouze na výkon - když v rychlosti 200km/hod točíte zatáčku v závodní hře, není čas sledovat rozkvetlé třešně za okny.

6. Paradox kontroly – flow minimalizuje pocit ztráty vlastní kontroly nad hrou. Přes všechny překážky, jež vám hra předhazuje, si užíváte pocit vlastní moci.
7. Ztráta vědomí sebe sama - během optimálního prožitku se hráči zablokují reflexní funkce a není schopen vnímat vlastní osobnost. Vše se děje tak nějak samo a my se nezaobíráme sami sebou, ale pouze tím, co je podstatné pro hraní samotné.
8. Transformace času – subjektivní změnění vnímání času při zabřednutí do aktivity je asi jeden z nejzajímavějších prvků flow. Někdy hodiny utíkají v minutách, jindy se vteřiny táhnou jak „týden před výplatou“. (Jirkovský, 2012, s. 160-161)

„Flow je ve své původní podstatě identické pro jakéhokoliv člověka nehledě na kulturní zázemí, vzdělání, hodnotový žebříček atd. Liší se v tom, že někteří lidé se do něj dostávají snadněji a jiní hůře.“ (Jirkovský, 2012, s. 161)

#### 4.6 Teorie agrese

Termín agrese se používá při popisu chování lidí a zvířat. Pojem násilí se mnohdy dá zaměnit s pojmem agrese, ale používá se pouze při pojmenování nevhodné interakce mezi lidmi (Suchý, 2007).

Jistě se nedá tvrdit, že člověk má agresi vrozenou. Odborníci se také rozchází v teorii vzniku. Antier (2011) vidí agresivitu jako přirozenost člověka. Ve výchově se nesnažíme agresivitu potlačit, ale pouze ji korigujeme a využíváme ji k dosažení cílů. Dle Konrada Lorenze se jedná o důsledek „vrozených genetických faktorů, které vyvolávají nepřátelské reakce proti druhým“(Suchý, 2007, s. 26). Dle Alberta Bandury „se lidé chovají agresivně, protože se naučili, že se jim to vyplatí.“(Suchý, 2007, s. 27) Jak uvádí Janoušek (1992, s. 391) „na vzniku a vývoji agrese se podílejí podle A. Bandury jak observační učení, tak zpevnování i strukturální determinanty (...), patří sem především působení vzoru.“ Na základě různých teorií se dá vycházet z toho, že agrese se může objevit v důsledku reakce na různé situace a podněty. „Jedná se o postupný proces na základě dispozic, výchovy, vlivů sociálního prostředí, zkušenostmi aj.“ (Suchý, 2007, s. 26) „Pokud jde o sociální chování, obvykle se uvádí, že chlapci a dívky se nejvýrazněji liší především v míře agresivity.“(Suchý, 2007, s. 29) Přesto se u dívek v posledních letech agresivita objevuje více. Rodiče je v tomto mnohdy podporují. Musí si poradit s úskalími,

kteřé jim život přináší. Vzestup jejich agresivity se projevuje i slovní agresivitou doprovázenou i agresivními protispolečenskými činy. (Antier, 2011)

#### **4.6.1 Studie na vliv počítačových her ve spojení s agresí**

„Násilí je součástí řady počítačových her a působí nepříznivě na psychiku zejména u dětí a dospívajících.“ (Nešpor, 1999, s. 66) Podle jednoho výzkumu „více než 85 % videoher obsahuje nějakou formu násilí a přibližně polovina z nich násilné chování závažného charakteru.“ (Nešpor, 2011, s. 41)

Studie, které se zabývají spojitostmi počítačových her a agresivního chování, své výzkumy staví na pozorování. Jde o pozorování neřizené dětské hry, která navazuje na předchozí hraní násilných počítačových her. Tak tomu bylo například u studie Cooper a Mackie prováděném v roce 1986. Dle této studie i některých dalších tehdy nebyly průkazné výsledky, které by dokazovaly zvýšené projevy agresivity (Vaculík, 1999, s. 423) Novější studie ovšem hovoří jinak. „Griffiths a Hunt provedli výzkum, v němž byli adolescenti požádáni o vyjádření, zda má hraní elektronických her vliv na jejich agresivitu. Adolescenti, kteří hráli mnohem více elektronické hry, uznávali větší vliv hraní elektronických her na agresivní projevy v chování než adolescenti, kteří nehráli příliš často.“ (Vaculík, 1999, s. 426)

Z jiné studie vyplývá, že „hráči preferující hry s násilnými tématy jsou agresivnější, vykazují méně prosociálního chování a jsou méně inteligentní než hráči, kteří tyto hry nepreferují. (Vaculík, 1999, s. 427) Zvýšení agresivity se prokázalo u dětí ve věku 4 – 6 let podle studie Silvern a Williamson z roku 1987. Ke stejným závěrům došli také Irwin a Gross v roce 1995. Zkoumaný vzorek dětí byl ve věku 7- 8 let. (Vaculík, 1999)

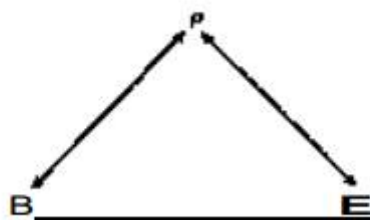
#### **4.6.2 Teorie sociálního učení**

Jedná se o teorii Alberta Bandury. Ten se opírá o předpoklad, že agrese je naučená. (Suchý, 2007) Vlastník (2005, s. 27) ve své knize píše, že „jde o teorii získávání nových forem chování. Ústřední roli zde hrají procesy internalizace (zvnitřnění) a identifikace (ztotožnění). Princip spočívá v tom, že člověk napodobuje chování, které vidí u druhých, a začleňuje je jako vhodnou formu reakce do svého repertoáru chování, setká-li se toto



chování s pozitivní odezvou okolí. Přitom výsledky výzkumů ukazují, že napodobování modelu může probíhat jak vědomou, tak i nevědomou formou.“

Tato teorie vychází z triadického recipročního determinismu. Janoušek (1992, s. 386) uvádí, že „se staví výklad chování pouze na základě vlivů prostředí nebo pouze na základě vnitřních dispozic. Triadičnost navrhovaného modelu znamená, že se berou v úvahu tři faktory či spíše skupiny faktorů: chování, dále kognitivní, biologické a jiné vnitřní osobní momenty, a posléze vnější prostředí. Recipročnost modelu spočívá v tom, že tyto faktory na sebe vzájemně působí, interagují mezi sebou: Determinismem se tu rozumí výsledný efekt množiny vzájemně propojených vlivů.“ Albert Bandura tento model rozpracovává mnohem podrobněji.



*Obr.1. Schéma triadického recipročního determinismu*

*B - znamená chování (behavior), P kognitivní a osobnostní momenty (personal), a E - vnější prostředí (environment). (Janoušek, 1992).*

„Vzájemné ovlivňování osob a situací v takovém pojetí vyúsťuje sice v ovlivnění chování, ale chování samo neovlivňuje probíhající transakci mezi osobou a situací. Hlubší konkretizace modelu zahrnuje rovněž zřetel k životní cestě člověka. Chování je ovlivňováno osobním předjímáním, anticipací dalších životních etap, prostředí si člověk vlivem osobních preferencí a vlastním chováním jednak vybírá, jednak vytváří atd.“ (Janoušek, 1992).

Hry tedy poskytují mnoho vzorců jednání, jež si podle teorie sociálního učení, dítě osvojuje. Vezměme v úvahu mnoho žánrů. Některé by podle této teorie směřovali k osvojování pozitivních vzorců, jako například simulace péče o zvířata. Dítě se učí, jak se postarat o zvíře, ať je to pes, kočka či slon. Oproti tomu akční hry, jejichž náplní je zabíjení a obsahují zbraně, násilí a krádeže, mohou v dítěti vyvolat pocit, že vzít zbraň a jít někoho zabít je vhodné a žádané. Tohoto dojmu může dosáhnout také v důsledku koncipování her.

Dítě bývá za dosažení každého úkolu, ať je to zabití či nakrmení mazlíčka, odměněno. Tento fakt podporuje ještě více teorii sociálního učení. V této situaci bych viděla důležitost dohledu rodičů, potřebu komunikace s dítětem o obsahu hry, aby si uvědomovalo, že ne vše, co se ve hře odehrává lze aplikovat do běžného života.

#### **4.7 Socializace hráčů**

Zastánci počítačových her argumentují, že při hře se hráč učí řešit modelové situace, ale jak Vaculík (2000) namítá, ne vždy je toto řešení hráč chopen využít v reálném životě, naopak, neschopnost uplatnit naučené strategie v běžném životě může vést ke snížení frekvence sociálních interakcí a dokonce k sociální izolaci.

Selnow (in Vaculík, 2000) získal pět základních faktorů vysvětlujících motivaci ke hraní elektronických her:

- a) preferování elektronických her před přáteli,
- b) dozvědět se více o elektronických hrách,
- c) mít společníka, společnost,
- d) akce,
- e) samota, únik.

Vaculík (2000) ve své práci poukazuje na výsledky výzkumu autora, které potvrdily velmi kladnou vazbu mezi důvody ke hraní a sledovanými proměnnými (průměrná délka hraní, množství peněz utracených za hraní, počet návštěv herny za týden). Výsledky vedly ke stanovení teorie „elektronického přátelství“, kdy se hráč dostane do fáze, v níž upřednostňuje interakci s hrou před interakcí s lidmi.

V další části autor (Vaculík, 2000) uvádí výsledky výzkumů, které poukazují na fakt, že, ve srovnání s dívkami, chlapci ve větší míře vyhledávají osobní setkání s přáteli a to s chlapci, kteří mají podobnou zálibu ve hraní elektronických her. Výzkumy ukázaly, že chlapci, kteří hrají velmi často, se také často setkávají se svými přáteli, společná záliba ve hře je sblížuje, dokonce až třetina chlapců dle výzkumu začala hrát hry, protože hráli jejich kamarádi. Výzkumy Creaseye a Meyerse zaměřené na vztah mezi délkou vlastnictví

počítače a elektronických her a školním výkonem, volnočasovými aktivitami a interakcí s vrstevníky ukázaly, že v počátečních týdnech jsou děti hrou a počítačem obecně doslova pohlceni, tráví u počítače mnohdy až 15 hodin týdně, do 3 měsíců však tato úplná fascinace horu a počítačem opadá na méně než polovinu původní doby. Dále autor také uvádí závěry výzkumů, které naznačují, že děti, hrající více počítačové hry, jsou i v jiných oblastech ve větší míře aktivní. Jak dále výzkumy ukazují, nebyla ani potvrzena souvislost mezi hraním počítačových her a zvýšenou agresivitou. V tomto směru se vyjadřovali i spolužáci, hráče neoznačovali jako větší agresory, než děti, které hry nehrály.

Důležité je podle mého názoru, udržet hru dítěte na určitém stupni. Tato kontrola je důležitá a měly by se jí ujmout rodiče dítěte. Tak jako by měli mít přehled o tom, jaké hry dítě hraje, měli by i kontrolovat dobu, kterou dítě u počítače a her tráví, aby nebyla překročena hranice, za níž se již hráč stává závislým na hraní, kdy zanedbává další aktivity, nebo ztrácí reálný pohled na svět, protože jak uvádí Vaculík (2000), může dojít k tomu, že vztah hráče k počítači přeroste rovinu běžného vztahu člověk – počítač. Hráč je hrou natolik pohlcen, stává se na hře závislý a jeho pohled na hru nabývá zcela jiné emocionální kvality.

#### **4.8 Závislost na počítačových hrách**

Nedostatečná kontrola a regulace času, jež dítě mladšího školního věku tráví u počítače, může být v konečném důsledku na vině vzniku závislosti na počítačových hrách.

„Závislost podle Mezinárodní klasifikace nemocí (její 10. revize) patří mezi duševní poruchy. Člověk je závislý, když dává užívání nějaké látky přednost před hodnotami, jichž si dříve cenil víc (Nešpor, 1999, s. 28).“ V moderní době neznáme jen závislosti na návykových látkách, známe také termín gambling, neboli patologické hráčství, jež je definováno jako: „porucha spočívající v častých opakovaných epizodách hráčství, které v životě dominují na úkor sociálních, hmotných, rodinných a pracovních hodnot a závazků. Lidé trpící touto poruchou mohou riskovat zaměstnání, velmi se zadlužit a lhát nebo porušovat zákon, aby získali peníze nebo unikli placení dluhů.“ (Nešpor, 1999, s. 29)

Dítě mladšího školního věku, se může uchýlovat ke lhaní, záškoláctví a předstírání nemoci, za účelem mít více času na hraní. Dle Nešpora (1999) patologický hráč popisuje nutkání hrát, které nemůže přemoci a musí neustále myslet a představovat si hraní či další činnosti, které ho doprovází.

Zmíněná definice a popis patologického hráčství ovšem souvisí s překladem anglického slova „gambling“, které pojmenovává hazardní hry. „Nehazardní hraní počítačových her tedy patologické hráčství v užším slova smyslu nevytváří.“ (Nešpor, 1999, s. 29)

„Chorobné zaujetí počítači a Internetem není snadné přiřadit nějakou v současnosti existující diagnózu. Jedná se o reálný problém a tento problém v mnohém připomíná závislost na návykových látkách a patologickém hráčství.“ (Nešpor, 1999, s. 30). Závislého zákazníka si vlastně vytváří herní průmysl sám. Hráč chce dosáhnout stanovených cílů a rozkrýt cíl hry. V případě online her toho dosáhne pomocí poskytování osobních údajů či penězi. (Dočekal, 2013) „Hry jsou vytvářeny tak, aby byly svým způsobem návykové.“ (Dočekal, 2013, s. 127) Nejvíce návykové jsou hry, které nutí k vracení se ke hraní. Jsou to takové hry, kde vlastně nikdy není konec. Jsou jimi online hry jako například FarmVille, CityVilly, The Sims či World of Warcraft. (Dočekal, 2013) „Grusser a spol. vytvořili na základě definic závislosti a patologického hráčství novou diagnostickou kategorii, kterou nazvali, excesivní hraní počítačových her a videoher“. V jejich souboru dětí ve věku 11 až 14 let se tato porucha vyskytovala v 9,3%.“ (Nešpor, 2001, s. 11)

## **4.9 Obezita**

Negativní vliv počítačových her můžeme spatřovat v posledních letech v nárůstu obezity u dětí. Dříve dítě trávalo daleko více času venku, při hrách, které zajišťovaly dostatek pohybu. Nyní mnoho z nich upustilo od těchto her a své volné chvíle tráví u počítače. Podle Hainerové (2009) z dříve uváděných hodnot 10% dětí trpící obezitou, se toto číslo vyšplhalo až na 30%. Tudiž každé třetí dítě trpí obezitou. Hainerová (2009, s. 15) uvádí, že „obezita je multifaktoriálně podmíněná metabolická porucha charakterizovaná zmnožením tělesného tuku.“ Dále také tvrdí, že je důsledkem dispozic, které jsou nám dány geneticky, a ovlivňuje ji také zevní prostředí. V mnoha případech je dána špatnými stravovacími návyky a sníženou pohybovou aktivitou. Pastucha (2011, s. 11) vychází

v definici obezity z „latinského obesus, což znamená dobře živený, tučný.“ Poukazuje i na fakt, že problém obezity se netýká pouze dospělé populace, ale i dětí. „Dle studie České obezitologické společnosti 20% dětí ve věku 6 – 12 let a 11% dětí ve věku 13 – 17 let má již obezitu nebo nadváhu.“ (Pastucha, 2011, s. 12)

Co se týče genetických faktorů, tak je důležité, zda rodiče trpí nadváhou či obezitou. U dítěte, jehož oba rodiče jsou obézní, se zvyšuje pravděpodobnost toho, že jej obezita postihne. Pokud má dítě problémy s nadváhou již v dětství, bude nejspíše obézní i v dospělosti. Uvádí se, že zhruba u 42 – 63% obézních dětí školního věku, přetrvává tento problém i v dospělosti. (Hainerová, 2009)

Faktory prostředí jsou lépe ovlivnitelnější. Jako příklady by se daly uvést reklamy, které nás lákají ke konzumaci v mnoha případech nezdravých potravin. Tyto potraviny obsahují mnoho kalorií a tuků, jednoduché sacharidy a sodík. V amerických rodinách, je vysoká obliba rychlého občerstvení, které nahrazuje plnohodnotné jídlo. V českých domácnostech se tento špatný a nezdravý stravovací návyk bohužel v posledních letech také rozmáhá a spolu se sedavým způsobem života při nízké pohybové aktivitě výrazně zvyšuje riziko výskytu obezity. (Hainerová, 2009)

Obezita sebou přináší především řadu komplikací. Tyto komplikace mohou být buď zdravotního či sociálního charakteru. Jako zdravotní komplikace související s obezitou Pastucha (2011) uvádí poruchy pohybového aparátu, kardiovaskulární problémy, metabolické a endokrinní komplikace, respirační a také psychosociální komplikace. Hainerová (2009) přidává riziko koronárních příhod a aterosklerózy, může se vyskytnout také syndrom spánkové apnoe. Obezita bývá často spojována i s astmatem. Velmi časté jsou ortopedické problémy. Neměli by se podceňovat i psychosociální komplikace. Do této kategorie spadá sociální izolace, problémy s navázáním přátelství. Obézní děti jsou mnohem častěji šikanovány.

K překonání obezity či nadváhy je důležitá motivace a podpora okolí. Měla by to být především podpora ze strany rodičů a přátel. Jako motivaci ke změně Pastucha (2011) uvádí následující důvody:

- zdravotní hledisko
- zvýšení fyzické kondice
- líbit se sám sobě i ostatním

- móda

Jako vhodné pohybové aktivity by se daly podle Patuchy (2011) uvést:

- chůze
- nordic walking
- plavání, aquagymnastika
- cyklistika
- bruslení, lyžování
- tanec, zumba
- stolní tenis, badminton, tenis, squash
- kopaná, házená, basketbal, volejbal
- atletika
- různá posilovací cvičení, pilates a jóga

Důležitá je také změna jídelníčku. Překonat chuť na oblíbená jídla, která přispívají ke vzniku obezity.

## **4.10 PEGI**

Pan-European Game Information (*Pegi*, 2014) je systém hodnocení věkového ratingu. Ten byl založen Evropskou federací interaktivního software (ISFE) a má napomáhat při nákupu videoher. Systém PEGI se využívá v 30 zemích (Rakousko, Dánsko, Maďarsko, Lotyšsko, Norsko, Slovinsko, Belgie, Estonsko, Island, Litva, Polsko, Španělsko, Bulharsko, Finsko, Irsko, Lucembursko, Portugalsko, Švédsko, Kypr, Francie, Izrael, Malta, Rumunsko, Švýcarsko, Česká republika, Řecko, Itálie, Nizozemí a Spojené království) a vystřídal jiné ratingové systémy se záměrem sjednotit toto hodnocení. (*Pegi*, 2014)

### **4.10.1 Rating**

Slovo rating znamená ‚hodnocení‘. Rating by měl zajistit, aby počítačové hry, které společnosti produkují, byly označeny nálepkou o tom, pro kterou věkovou kategorii jsou vhodné. To slouží především rodičům, aby dokázali posoudit, zda hra je pro jejich dítě vhodná a koupí ji. Jak se na oficiálních stránkách [www.pegi.info](http://www.pegi.info) uvádí „PEGI rating

posuzuje vhodnost obsahu hry pro danou věkovou kategorii, nikoliv úroveň její obtížnosti nebo jazykové náročnosti. Systém PEGI je používán a uznáván v Evropě a má jasnou podporu Evropské komise. Je považován za model evropské harmonizace na poli ochrany dětí.“

#### 4.10.2 Hodnocení her

Při hodnocení her se zaměřují na následující<sup>3</sup>:



Zda hra obsahuje prvky násilí.



Zda hra obsahuje vulgární slova.



Zda může děti vyděsit či vylekat.



Zda hra obsahuje sexuální chování, nahotu či sexuální narážky.



Zda je ve hře vyobrazeno užívání drog, či se o nich mluví.

---

<sup>3</sup> Obrázky převzaty z [www.pegi.info](http://www.pegi.info)



Zda se ve hře objevuje diskriminace, či ji podněcuje.



Zda hra učí hazardu nebo jej k němu podněcuje.



Zda se hra hraje online.

Z vlastní zkušenosti vím, že děti hrají často i hry, nevhodné pro jejich věkovou kategorii. Mnoho her obsahuje násilí ve formě zabíjení a velmi detailně toto zabíjení vykreslují. Krev vidíme ve většině takovýchto her a to může psychicky působit na dítě. Rodiče kolikrát ani netuší, že se s násilnými hrami dítě dostává do kontaktu. Je tomu tak, v případě, že si rodiče nezjistí dostatečné informace o hrách, které dětem kupují či si je dítě obstará samo od kamarádů.



# EMPIRICKÁ ČÁST

## 5 Cíl výzkumu

Cílem mého výzkumu bylo zaměřit se na to, jak hry vnímají samotní hráči, kolik hodin jsou ochotni hraní obětovat a jaké je zastoupení hráčů ve věku 6 až 12 let. Také mne zajímalo, zda jejich činnost na počítači rodiče kontrolují. Dalším cílem bylo ověřit správnost stanovených hypotéz.

### 5.1 Charakteristika zkoumaného vzorku

Výzkum jsem realizovala ve třech městech a to v Praze, Olomouci a Bělé pod Pradědem. Chtěla jsem porovnat výsledky i z hlediska velikosti místa bydliště dotazovaných a to z toho důvodu, zda nějak ovlivňují sociální rozdíly obyvatelstva. Jinak řečeno, zda na vesnici hrají děti méně či více než v hlavním městě, či středně velkém městě, i vzhledem k finančním rozdílům a možnostem obyvatel. Dotazníky byly určeny pro žáky 3. a 5. třídy. Záměr tohoto výběru byl porovnání rozdílu vztahu ke hrám v tomto věku.

Vyplňování dotazníku, se souhlasem ředitelů školy, probíhalo v uvedených třídách na vybraných školách s mou přítomností a v přítomnosti třídních učitelů. Samostatná práce respondentů byla stanovena na 20 minut.

### 5.2 Použité metody

K získávání materiálu jsem využila jak kvantitativní, tak kvalitativní výzkum. Dotazovala jsem se prostřednictvím anonymních dotazníků, které obsahovaly 26 otázek. Většina otázek byla polouzavřená s výjimkou otázek číslo 6, 8, 16, 17, 18, 22, 23, 24, které byly uzavřené a otázek číslo 12, 21 a 25 které byly otevřené. Dotazník obsahoval také otázky obsahové (položky zjišťující pohlaví, třídu), funkcionálně psychologické položky (jak se dnes cítí) a některé otázky sloužily pouze jako prostředek k navázání na další otázku. Proto také nevyhodnocuji funkcionálně psychologické a navazující otázky.

Při zpracování výsledků jsem použila test nezávislosti chí-kvadrát pro kontingenční tabulku.

### **5.3 Průběh vyplňování**

Ve svém výzkumu jsem se chtěla zaměřit na žáky 1., 3. a 5.třídy. Dotazník jsem se pokoušela vyplnit v první třídě na ZŠ v Praze. Nakonec jsem od tohoto plánu musela upustit, jelikož dotazník byl pro žáky prvních tříd velmi obtížný. Jejich odpovědi by nebyly dostatečně objektivní vzhledem k tomu, že by je nedokázali vyplnit sami. U většiny z nich musel být vyučující a číst jim jak otázky, tak odpovědi. Dotazník obsahoval například otázku, v kolik hodin chodí spát a většina prvňáčků měla problém na tuto otázku odpovědět z důvodu neznalosti určování hodin. Ve 3. třídách po zadání instrukcí žáci již samostatně odpovídali. Vyplnění jim trvalo zhruba 20 minut a přes zadání jasných instrukcí, vyplňování doprovázelo další dotazy. Oproti tomu v 5. třídě stihli žáci vyplnit dotazník během 15 minut.

Nejčastější dotazy se týkaly počtu možných odpovědí, a zda také hrají počítačové hry. Vyplňování doprovázelo nadšení z toho, že se mohou s někým podělit o své zážitky z uvedených her. Často chlapci po dokončení testu spontánně diskutovali o vyplňování dotazníku, sdělovali si navzájem, které hry kdo zakroužkoval.

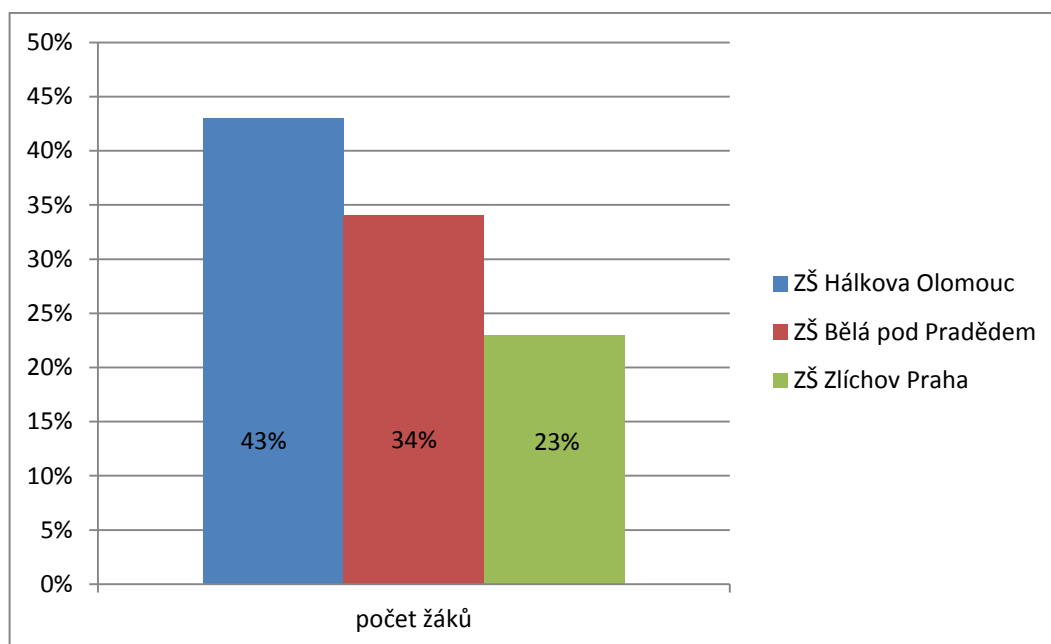
Při vyplňování dotazníku jsem byla přítomna v 5 třídách z 6.

### **5.4 Výsledky šetření**

Dotazník vyplnilo 110 žáků z toho 51 dívek a 59 chlapců. Na ZŠ Hálkova v Olomouci odpovídalo na mé otázky 48 žáků, na ZŠ Bělá 37 žáků a na ZŠ Zlíchov v Praze 25 žáků

V dotazníku se otázky členily na otázky vysoké a nízké validity. Výsledky šetření jsou vyjádřeny v tabulkách v reálné hodnotě. Procentuální hodnota je znázorněna grafem.

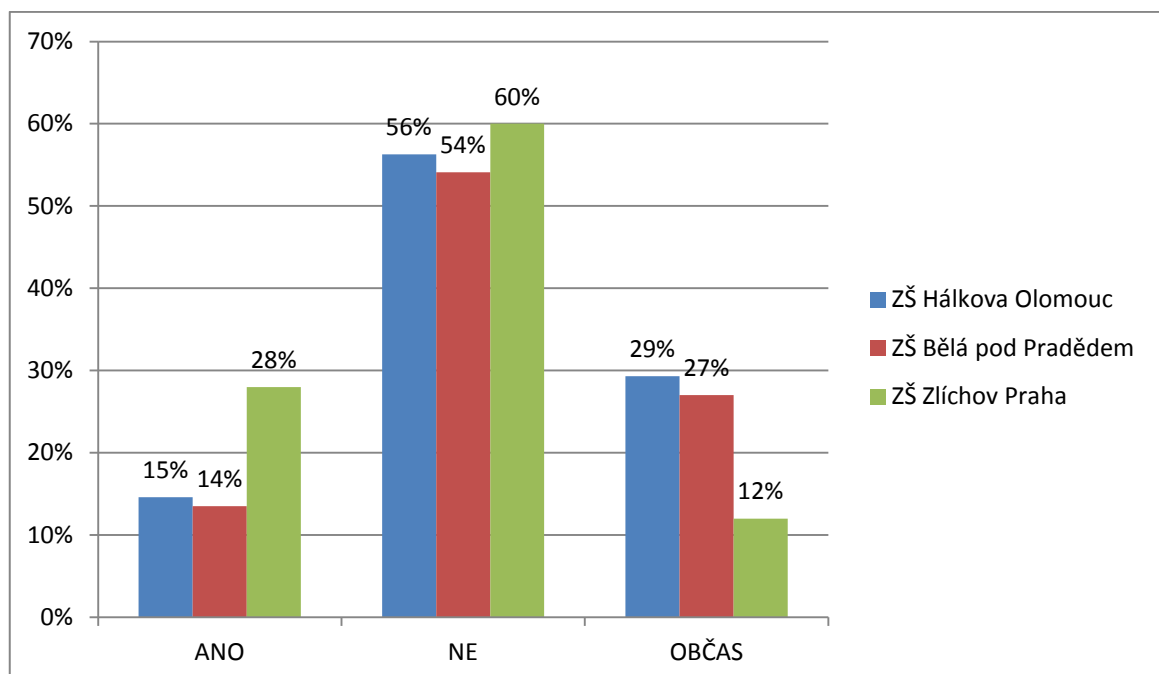
## Počet respondentů



Počet dotazovaných žáků na ZŠ Hájkova v Olomouci činil 43%, na ZŠ Bělá pod Pradědem 34% a na ZŠ Zlíchov v Praze 23% ze všech dotazovaných.

## 6. Chce se ti ve škole spát?

Soubor	ZŠ Hálkova Olomouc	ZŠ Bělá pod Pradědem	ZŠ Zlíchov Praha
Ano	7	5	7
Ne	27	20	15
Občas	14	10	3



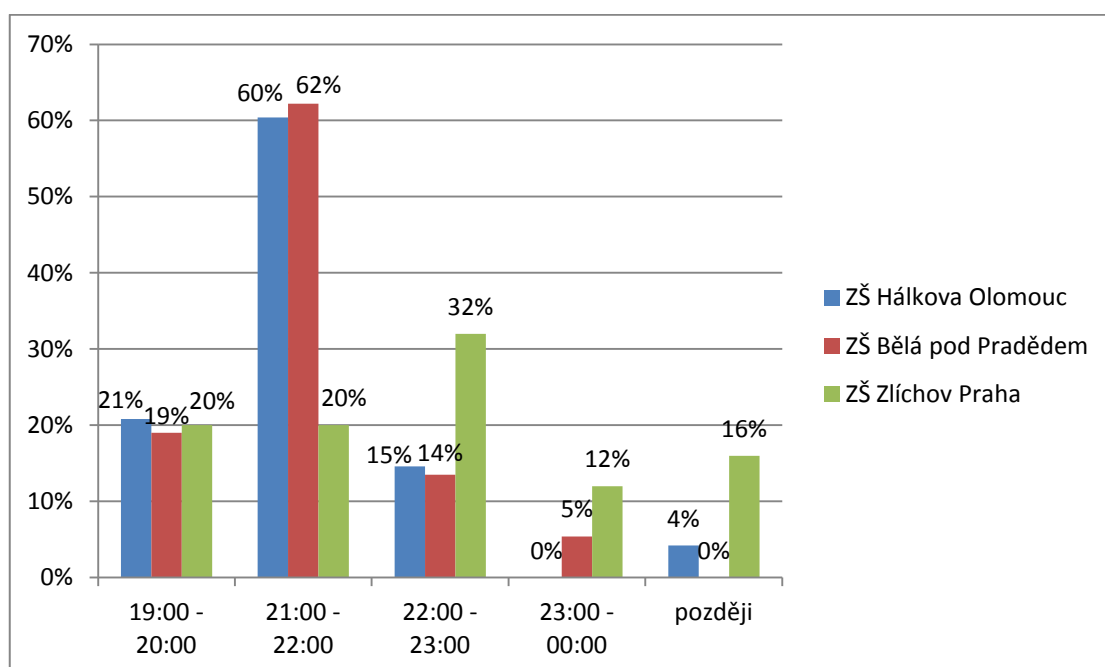
Více než 50% dotazovaných žáků uvedlo, že ve škole nebývají unavení. Výsledky byly spíše vyrovnané, tedy bych z těchto údajů nevyvozovala žádné závěry.

## 7. V kolik hodin chodíš spát?

Tuto otázku jsem ještě rozčlenila do dvou podotázek. V kolik hodin chodí spát dotazovaní žáci o víkendu a v kolik hodin chodí spát během týdne. Zajímalo mne, zda jsou mezi těmito dny rozdíly.

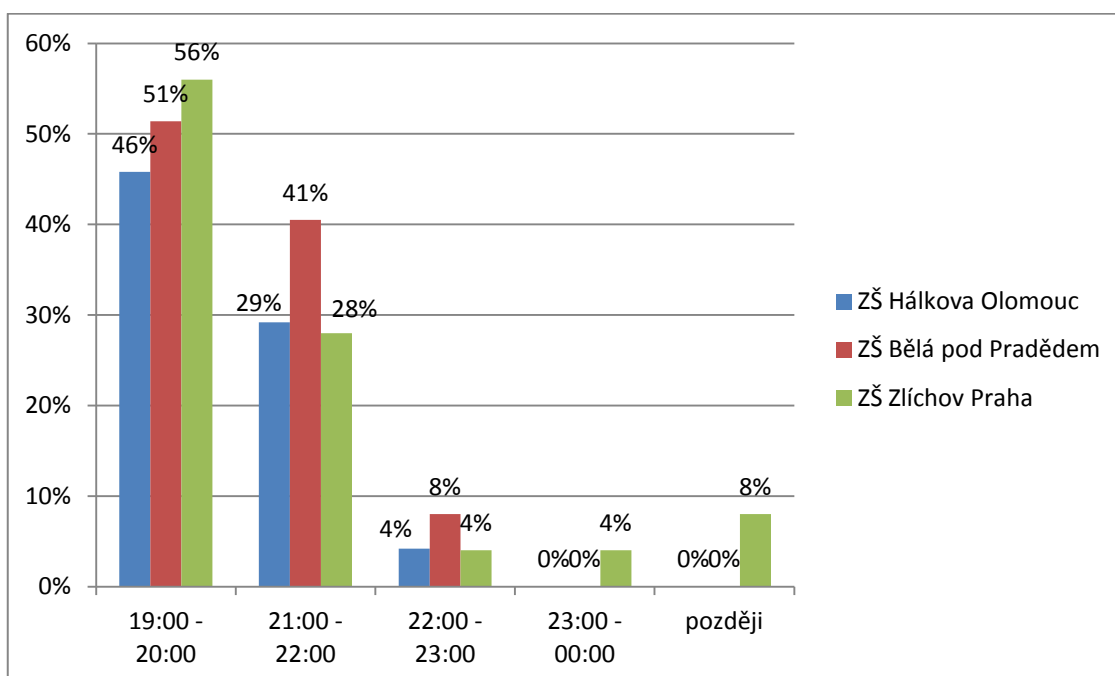
### O víkendu:

Soubor	ZŠ Hálkova Olomouc	ZŠ Bělá pod Pradědem	ZŠ Zlíchov Praha
19:00- 20:00	10	7	5
21:00 – 22:00	29	23	5
22:00 – 23:00	7	5	8
23:00 – 00:00	0	2	3
Později	2	0	4



### V týdnu:

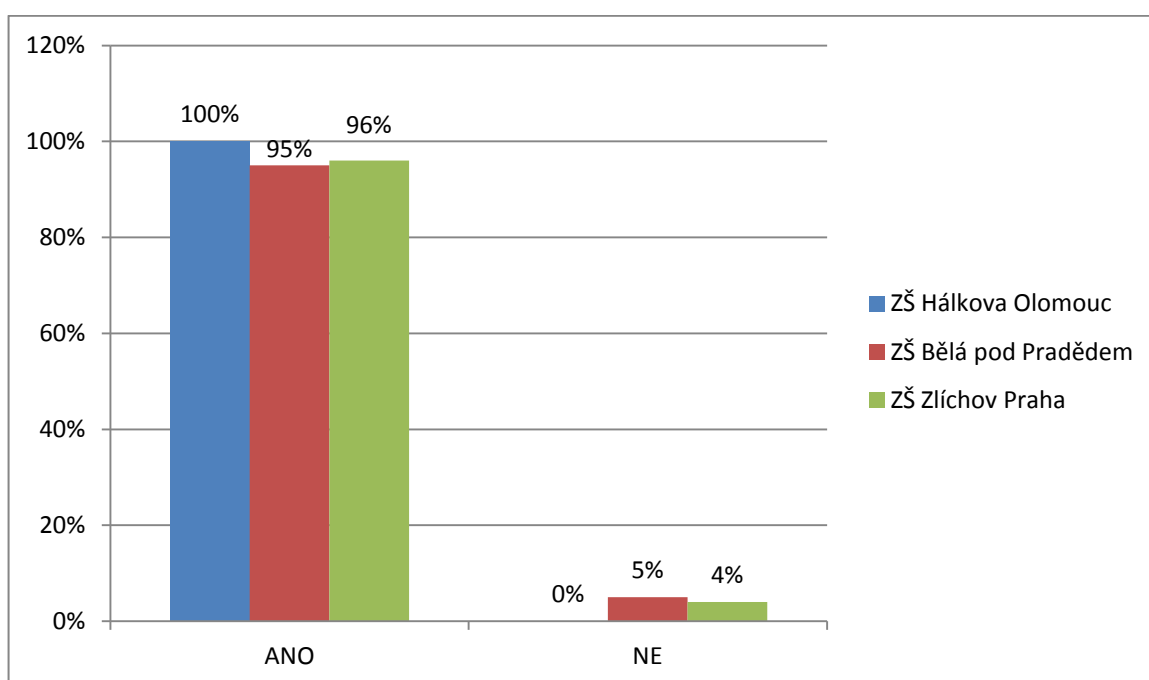
Soubor	ZŠ Hálkova Olomouc	ZŠ Bělá pod Pradědem	ZŠ Zlíchov Praha
19:00- 20:00	22	19	14
21:00 – 22:00	14	15	7
22:00 – 23:00	2	3	1
23:00 – 00:00	0	0	1
Později	0	0	2



Z grafů je patrné, že nejsou výrazné rozdíly mezi žáky z různých měst, pouze se liší odpovědi podle toho, o který den se jedná. Když porovnám otázky 6 a 7, tak docházím k závěru, že žáci, kteří uváděli únavu během výuky, budou nejspíše chodit spát po 22:00.

## 8. Máš doma počítač?

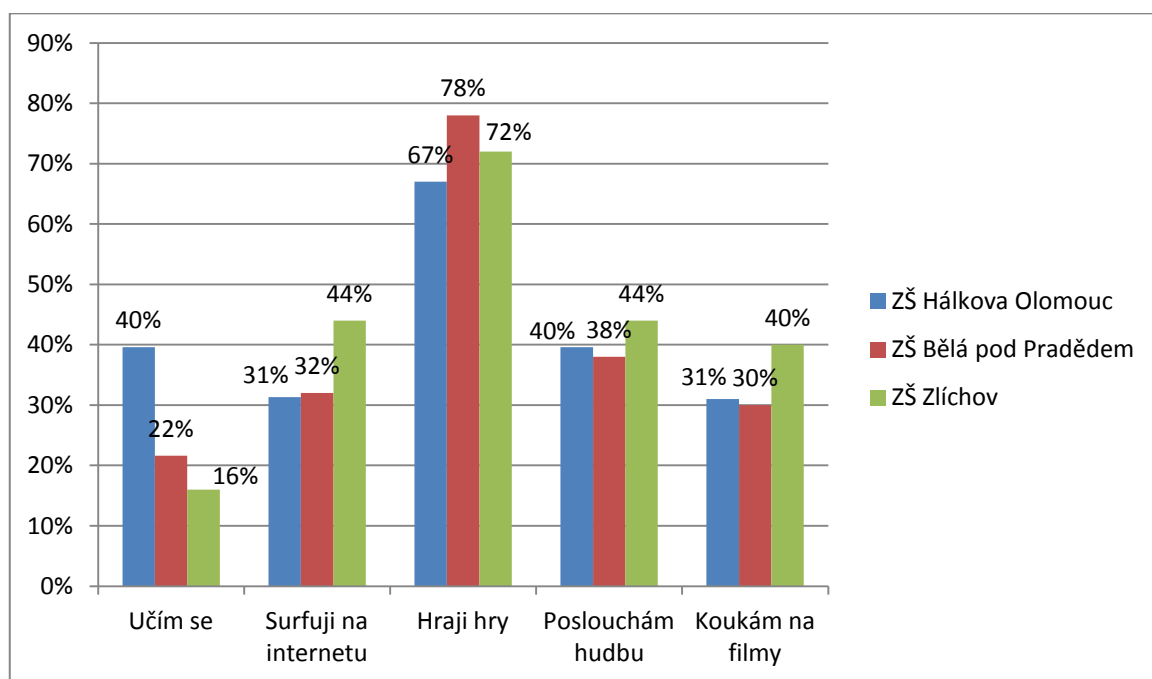
Soubor	ZŠ Hálkova Olomouc	ZŠ Bělá pod Pradědem	ZŠ Zlíchov Praha
Ano	48	35	24
Ne	0	2	1



Až na výjimky mají žáci doma k dispozici počítač. Většina z nich uváděla, že jej využívá na hraní počítačových her. Jen málo respondentů uvedlo, že na něm dělá aktivity do školy. Jako nejzajímavější se mi zdála odpověď žáka třetí třídy ze Základní školy na Zlíchově, který si k počítači připojuje mikroskop.

## 9. Co děláš na počítači?

Soubor	ZŠ Hálkova	ZŠ Bělá	ZŠ Zlíchov
Učím se	19	8	4
Surfuji na internetu	15	12	11
Hraji hry	32	29	18
Poslouchám hudbu	19	14	11
Koukám na filmy	15	11	10

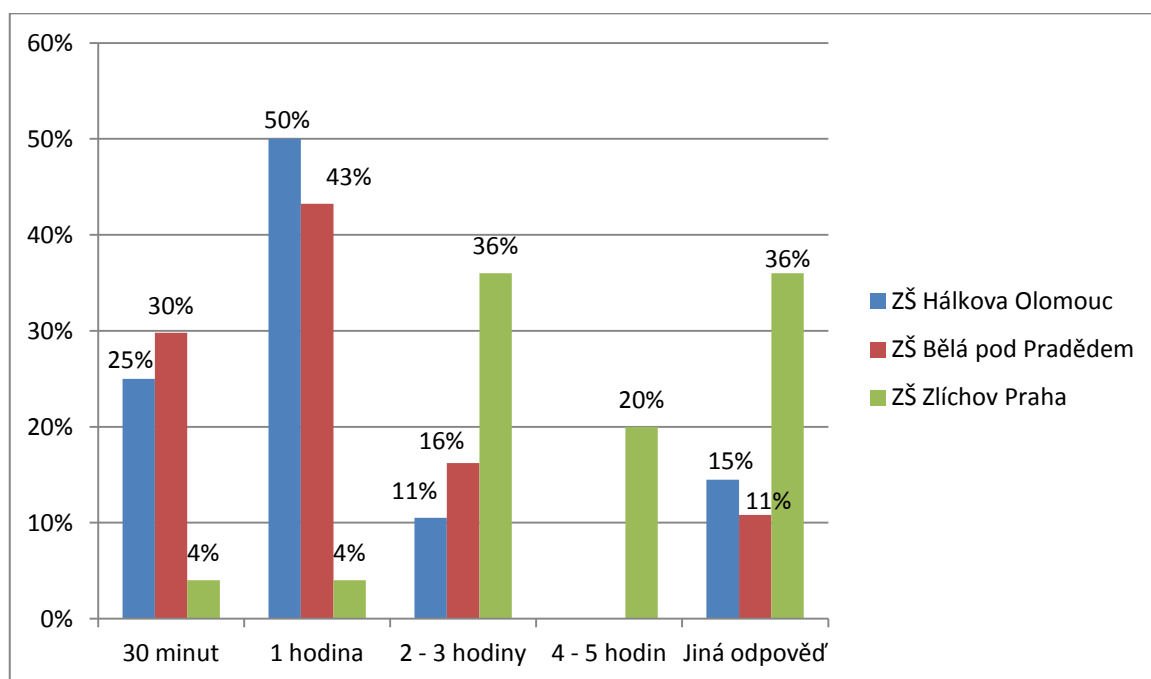


Dotazovaní žáci na ve vybraných třídách preferují především hraní her na počítači. Celkem mě překvapil vysoký počet odpovědí na ZŠ Hálkova v Olomouci, že se na počítači učí. Oproti tomu žáci v Praze počítač ke studiu používají méně.



## 10. Kolik času strávíš denně u počítače?

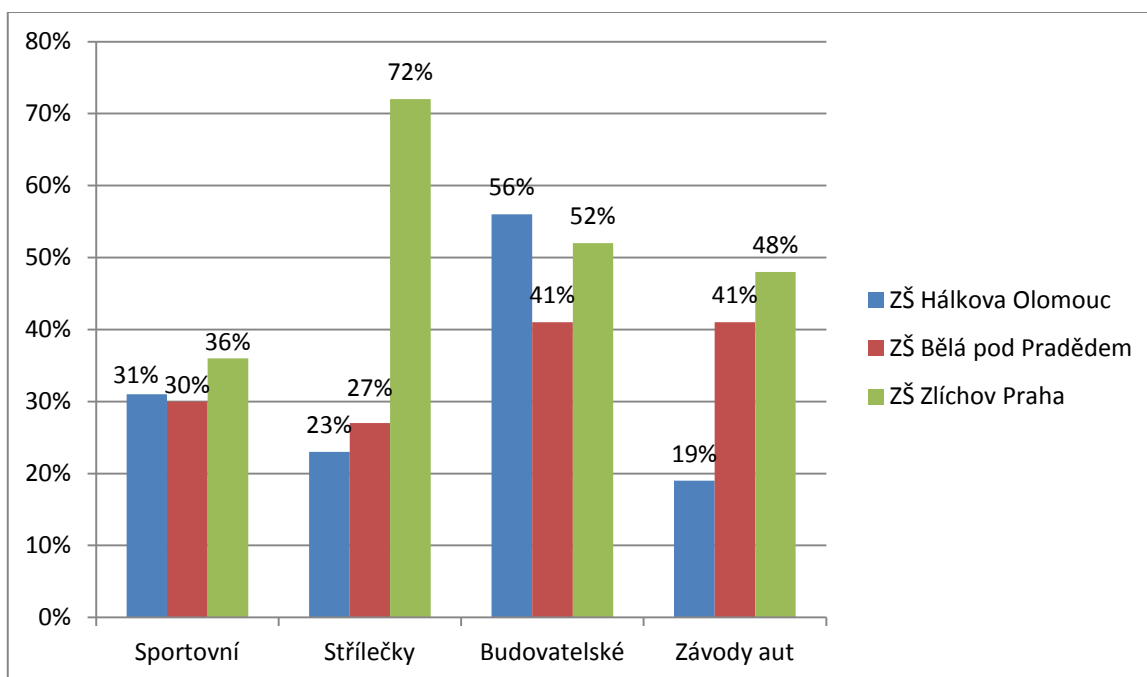
Soubor	ZŠ Hálkova	ZŠ Bělá	ZŠ Zlíchov
30 minut	12	11	1
1 hodinu	24	16	1
2 – 3 hodiny	5	6	9
4-5 hodin	0	0	5
Jiná odpověď	7	4	9



Z grafu je jasné, že dotazovaní žáci ZŠ Hálkova v Olomouci a ZŠ Bělá pod Pradědem stráví u počítače převážně 30 minut až 1 hodinu, oproti tomu žáci v Praze sedí u počítače alespoň 2 - 3 hodiny. Z odpovědí, které mi připsali do kolonky jiná odpověď, se opakovalo, že na počítači tráví většinu dne.

## 11. Jaké hraješ hry?

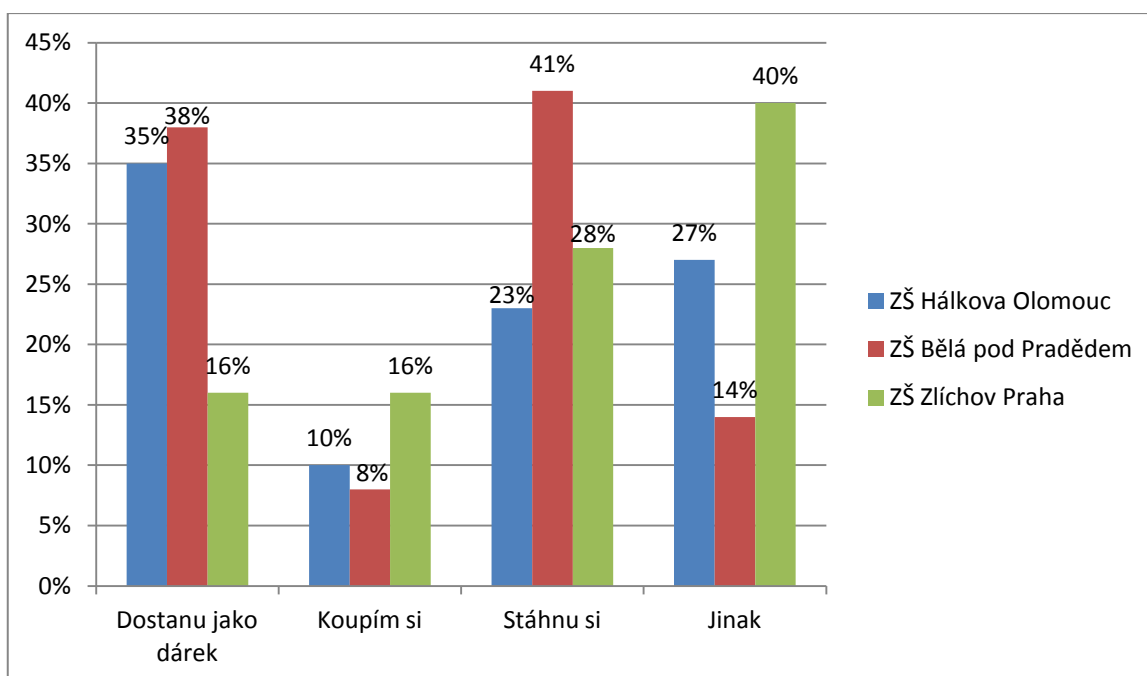
Soubor	ZŠ Hájkova Olomouc	ZŠ Bělá pod Pradědem	ZŠ Zlíchov Praha
Sportovní	15	11	9
Střílečky	11	10	18
Budovatelské	27	15	13
Závody aut	9	15	12



Na základní škole v Praze žáci ve vybraných třídách v 72% rádi hrají hry, kde se objevují zbraně a zabíjení. Může tomu být i z toho důvodu, že zde na škole převažují chlapci, kdežto počet dívek a chlapců na ZŠ Bělá pod Pradědem a ZŠ Zlíchov v Praze byl vyrovnaný. Z toho důvodu mohly odpovědi dívek snížit výskyt kladných odpovědí na tzv. „střílečky“.

## 14. Jak hry získáváš?

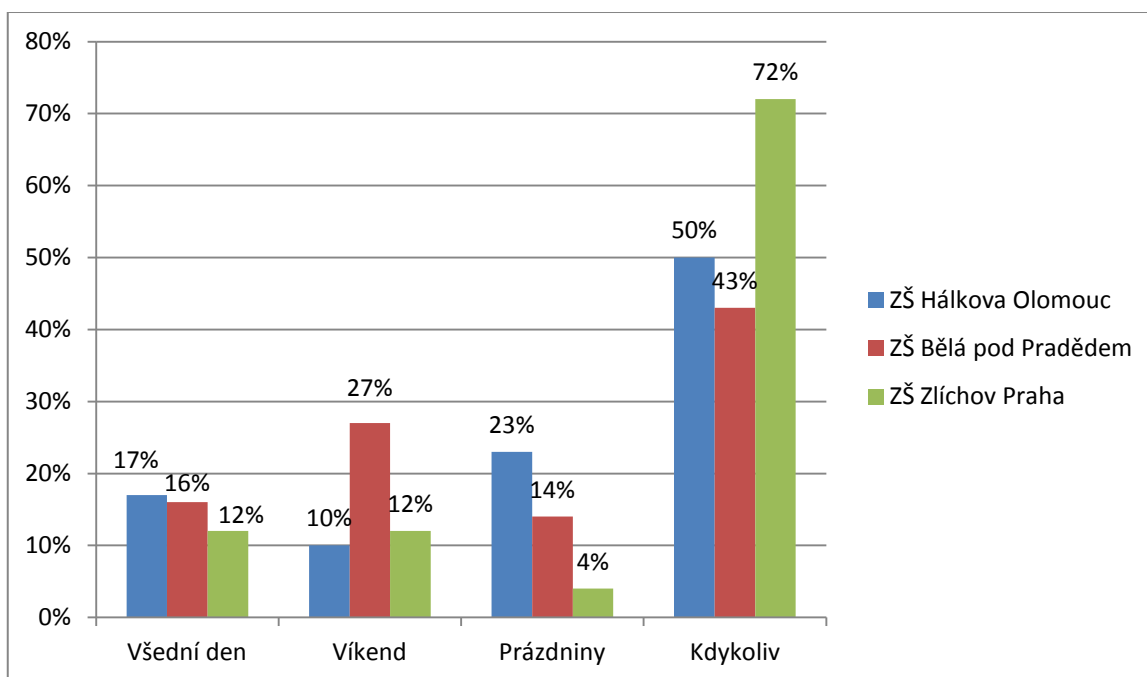
Soubor	ZŠ Hálkova Olomouc	ZŠ Bělá pod Pradědem	ZŠ Zlíchov Praha
Dostanu jako dárek	17	14	4
Koupím si	5	3	4
Stáhnou si	11	15	7
Jinak	13	5	10



Vzhledem k věku respondentů jsem předpokládala, že ne mnoho dětí si hry koupí sami. V odpovědích v kolonce jinak žáci uváděli sourozence, který jim hry stáhne, anebo hrají hry u svých kamarádů, kteří hry vlastní.

## 15. V jaké dny hraješ?

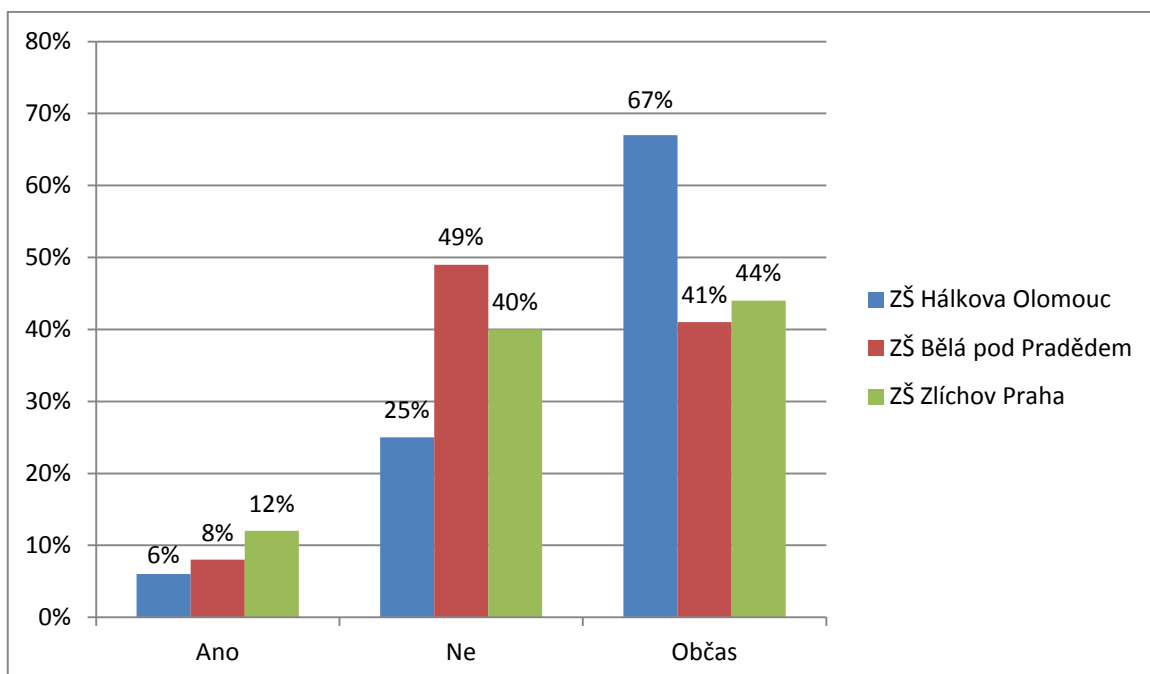
Soubor	ZŠ Hálkova Olomouc	ZŠ Bělá pod Pradědem	ZŠ Zlíchov Praha
Všední den	8	6	3
Víkend	5	10	3
Prázdniny	11	5	1
Kdykoliv	24	16	18



Já sama jsem dříve byla korigována rodiči, kdy mohu hrát hry, a kdy nikoliv. Proto mne zajímalo, zda i v dnešní liberálnější výchově, existují rodiče, kteří na své děti dohlíží a řídí, kdy mohou hrát. Na ZŠ v Olomouci mi 50% žáků uvedlo, že mohou hrát kdykoliv. Přibližně stejně jsou na tom žáci ze ZŠ v Bělé pod Pradědem. Ovšem na první pohled mne zaujaly odpovědi žáků z Prahy. 72% z nich uvedlo taktéž neomezení doby hraní. K této otázce se váže i následující.

## 16. Zakazují ti rodiče hry?

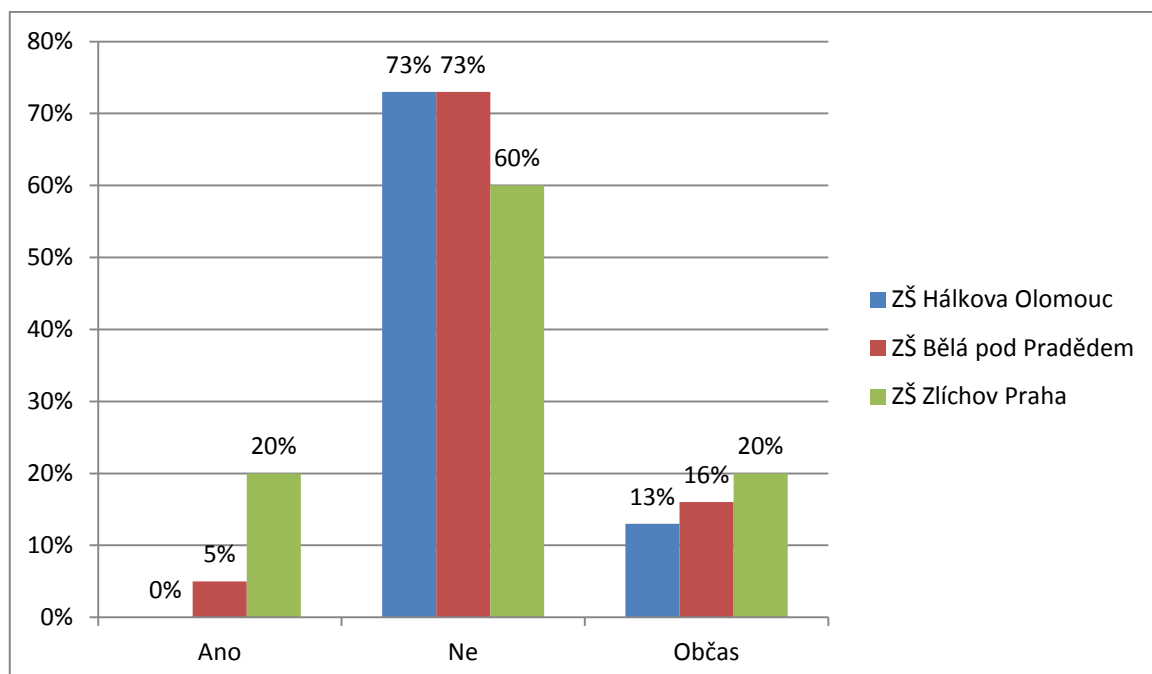
Soubor	ZŠ Hálkova Olomouc	ZŠ Bělá pod Pradědem	ZŠ Zlíchov Praha
Ano	3	3	3
Ne	12	18	10
Občas	32	15	11



V tomto případě odpovědi moc nekorrespondují s odpověďmi z předešlé otázky. Nejčastěji rodiče zakazují hry v Olomouci (67 %).

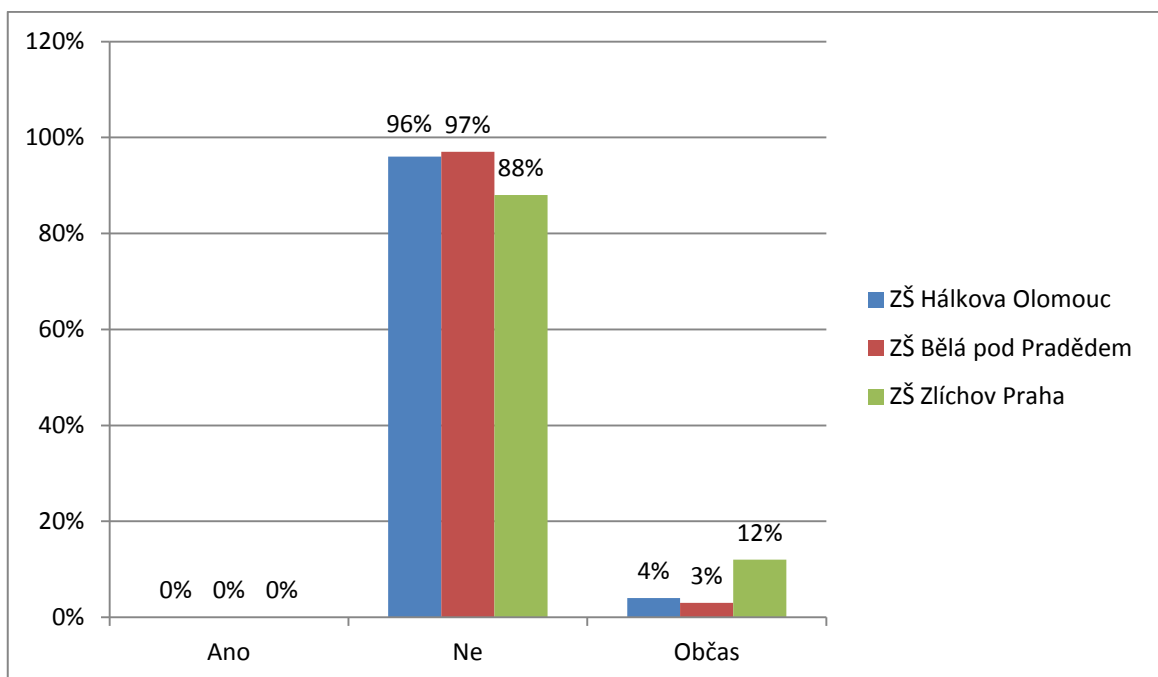
## 17. Hraješ tajně hry?

Soubor	ZŠ Hálkova Olomouc	ZŠ Bělá pod Pradědem	ZŠ Zlíchov Praha
Ano	0	2	5
Ne	35	27	15
Občas	6	6	5



## 18. Vymýšlíš si, aby jsi mohl hrát?

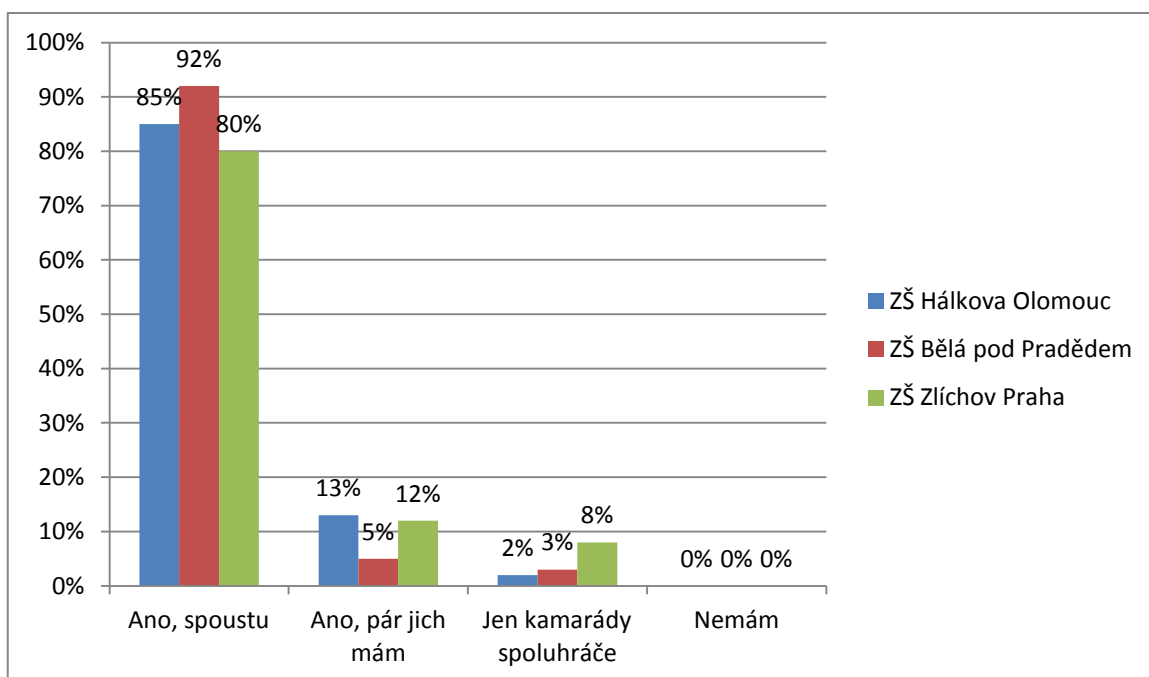
Soubor	ZŠ Hálkova Olomouc	ZŠ Bělá pod Pradědem	ZŠ Zlíchov Praha
Ano	0	0	0
Ne	46	36	22
Občas	2	1	3



Odpovědi na otázky číslo 17 a 18 byly vcelku potěšující. Respondenti v jejich věku ještě necítí potřebu lhát za účelem dosažení svého prospěchu.

## 19. Máš kamarády?

Soubor	ZŠ Hálkova Olomouc	ZŠ Bělá pod Pradědem	ZŠ Zlíchov Praha
Ano, spoustu	41	34	20
Ano, pár jich mám	6	2	3
Jen kamarády spoluhráče	1	1	2
Nemám	0	0	0

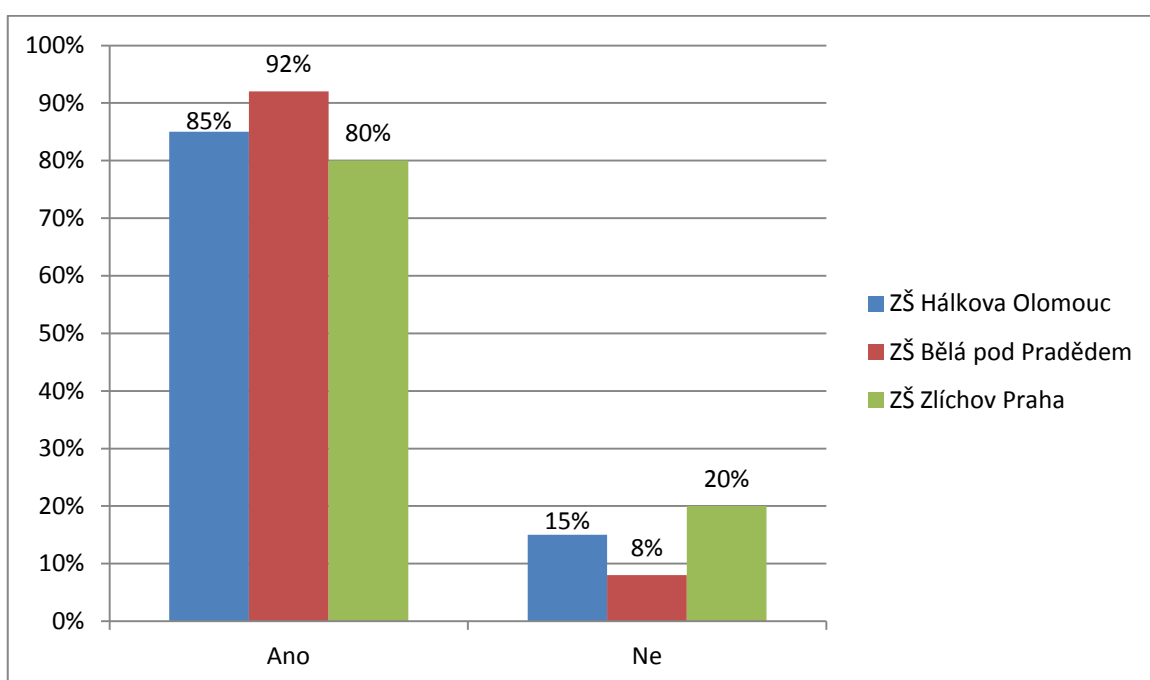


V této otázce mě zajímalo, zda záliba v počítačových hrách má vliv na množství kamarádů, které děti mají, zda vysedávání u počítače je neochuzuje o kontakt s vrstevníky. Výsledky ukázaly zcela zřetelně, že děti nemají pocit osamělosti či nedostatku kamarádů.



## 20. Navštěvuješ nějaké kroužky?

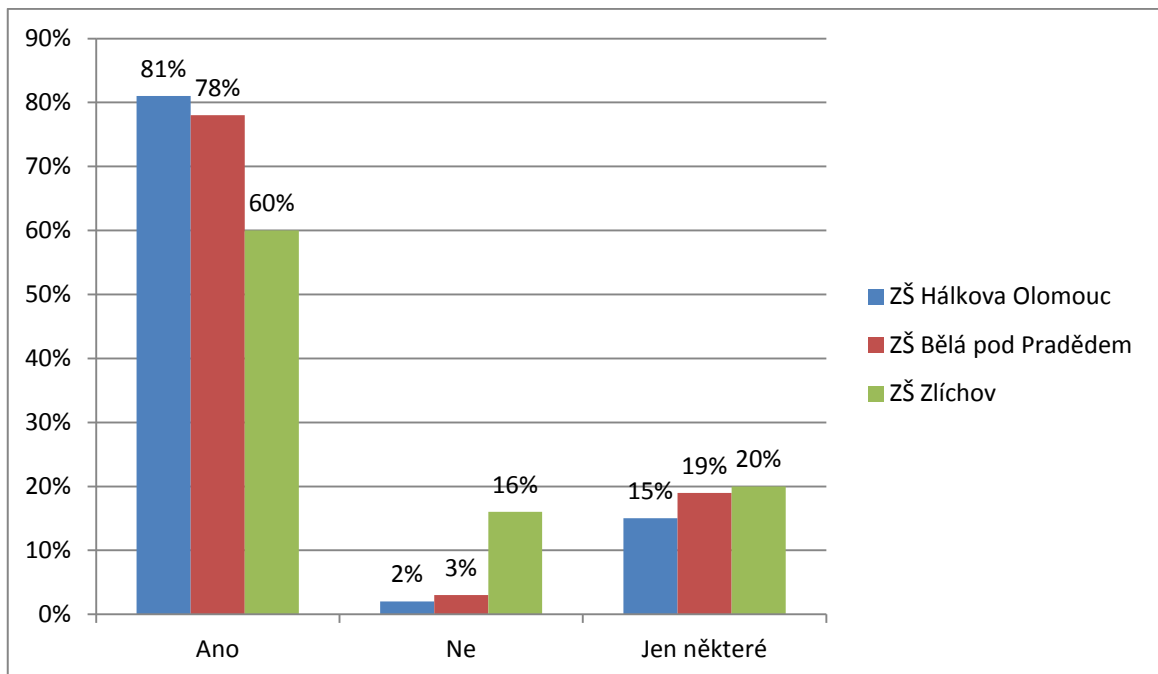
Soubor	ZŠ Hálkova Olomouc	ZŠ Bělá pod Pradědem	ZŠ Zlíchov Praha
Ano	41	34	20
Ne	6	3	5



Také tato odpověď nevychází negativně vůči hrám jako takovým. Odpovědi ukazují, že žáci v této věkové kategorii se nenechají počítačem odlákat od dalších aktivit, jako jsou kroužky.

## 22. Ví rodiče, jaké hry hraješ?

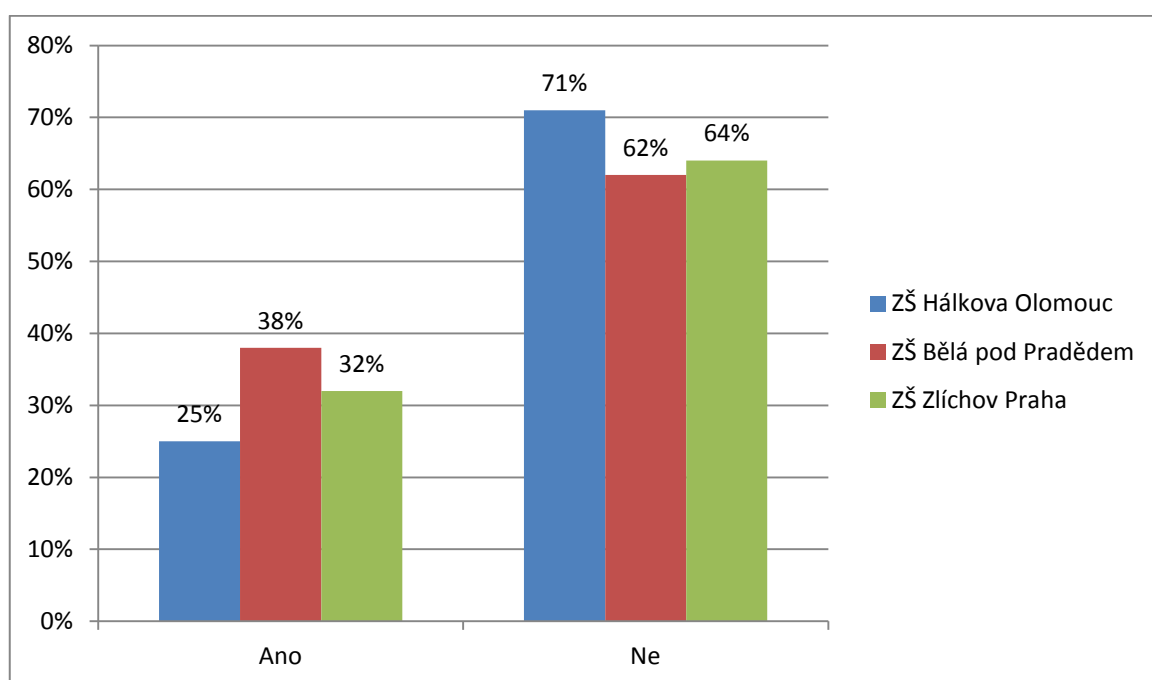
Soubor	ZŠ Hálkova Olomouc	ZŠ Bělá pod Pradědem	ZŠ Zlíchov Praha
Ano	39	29	15
Ne	1	1	4
Jen některé	7	7	5



Otázka měla za úkol zjistit, zda se rodiče zajímají o to, jaké hry jejich děti hrají, protože jedině tak by mohly výběr her ovlivnit.

### 23. Hrají s tebou rodiče některé hry?

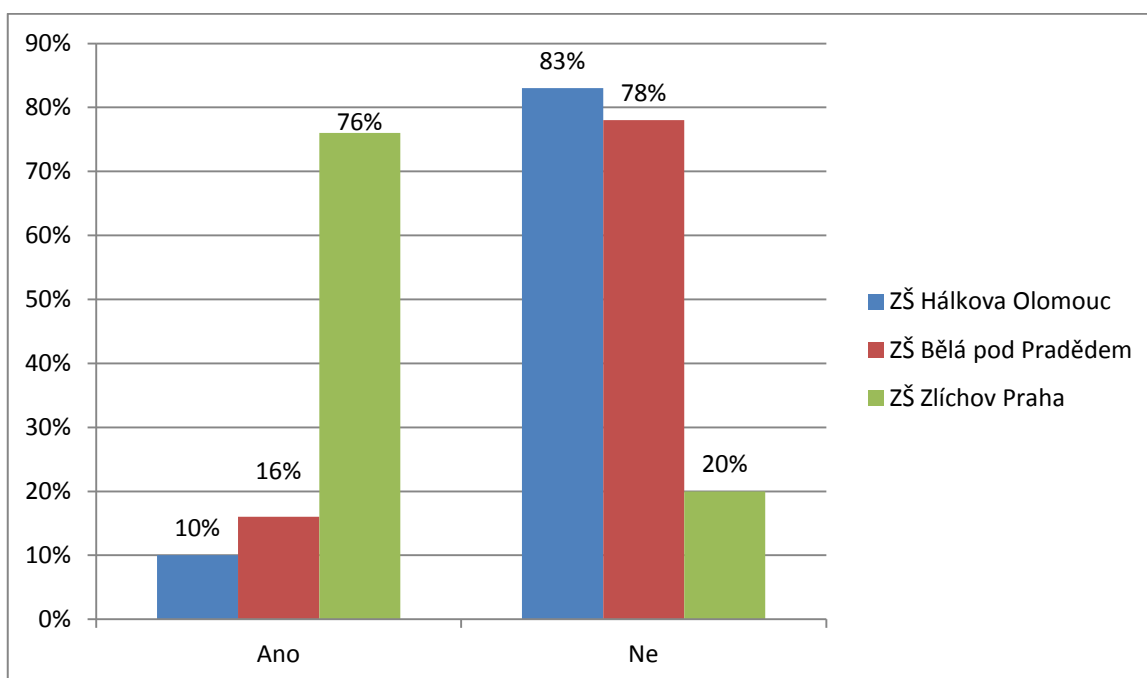
Soubor	ZŠ Hálkova Olomouc	ZŠ Bělá pod Pradědem	ZŠ Zlíchov Praha
Ano	12	14	8
Ne	34	23	16



Tato otázka navazuje na předchozí, jestliže se rodič o hry zajímá, je zde větší pravděpodobnost, že se do hry s dítětem zapojí, a toto zapojení vidím jako pozitivní v tom, že ještě více pomůže rodiči poznat danou hru a její případný vliv na dítě a jeho vývoj.

## 24. Je ve hrách, které hraješ, krev a násilí?

Soubor	ZŠ Hálkova Olomouc	ZŠ Bělá pod Pradědem	ZŠ Zlíchov Praha
Ano	5	6	19
Ne	40	29	5



Vyhodnocení této otázky ukazuje na výrazně větší oblibu her plných násilí a krvavých scén u dětí z pražské školy.

## 25. Co tě na hrách baví a proč je hraješ?

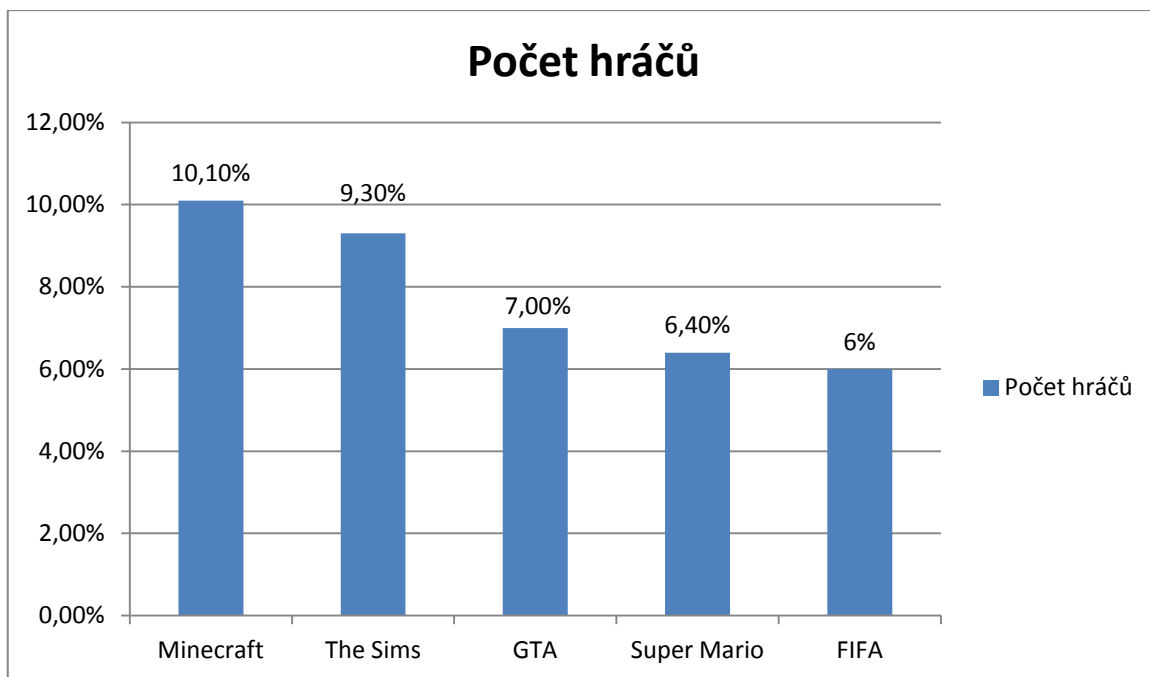
Tato otázka byla bez možností výběru, takže žáci mohli uvést různé důvody, proč hrají hry. V mém případě převažovaly odpovědi: „nuda“ (21 %), „zábava“ (65 %), „zabíjení a krev“ (26 %), „volnost“ (33 %), „budování“ (42 %), „nevím“ (28 %). Vyskytovaly se i odpovědi jako například krmení koní, ale počet takových odpovědí byl minimální, proto je neuvádím. Překvapila mě odpověď jednoho z dotazovaných, že hraje počítačové hry, protože se chce začlenit do party. Tady se ukazuje jedna z možností působení okolí na jedince, který má potřebu jakýmkoli způsobem se vyrovnat spolužákům.

## 26. Zaškrtni, jaké hry jsi hrál.

Název hry	ZŠ Hálkova		ZŠ Bělá		ZŠ Zlíchov		Celkem
	3.tř.	5.tř.	3.tř.	5.tř.	3.tř.	5.tř.	
Assassin's Creed	0	3	0	2	3	8	16
Counter Strike	2	7	2	5	0	4	20
Farming Simulator	1	3	4	1	0	5	14
World of Warcraft	3	4	2	1	1	5	16
World of Tanks	5	6	4	5	1	4	25
Age of Empires	0	1	1	1	2	4	9
Need for Speed	0	6	4	3	0	5	18
Medal od Honor	1	0	0	1	1	5	8
FlatOut	2	2	2	4	2	3	15
Arma	0	0	0	1	2	7	10
Team Fortress	0	2	0	1	0	6	9
Princ of Persia	1	3	2	1	0	7	14
Call of Duty	1	5	0	4	1	6	17
ZOO Tycoon	5	6	3	2	0	3	19
Battlefield	0	2	0	3	2	8	15
Sniper Elite	0	1	0	0	0	8	9

Diablo	0	1	0	0	2	3	6
FIFA	8	4	3	3	3	8	29
FarCry	1	1	3	2	1	3	10
Minecraft	6	13	8	9	7	6	49
Stronghold	0	1	0	0	1	3	5
Left 4 Dead	0	0	0	0	2	3	5
Vietcong	0	0	0	0	0	2	2
The Sims	7	19	3	8	2	6	45
Mafia	2	3	4	6	2	3	20
Super Mario	1	13	5	6	3	3	31
GTA	2	6	4	8	7	7	34
SimCity	0	1	0	2	1	3	7
Starcraft	0	0	2	1	2	5	10
Crysis	1	0	0	0	2	6	9
DOOM	0	0	0	2	0	3	5

Z uvedené tabulky jsem vybrala 5 nejoblíbenějších her. V následujícím grafu je v procentech znázorněn počet kladných odpovědí k titulu hry.



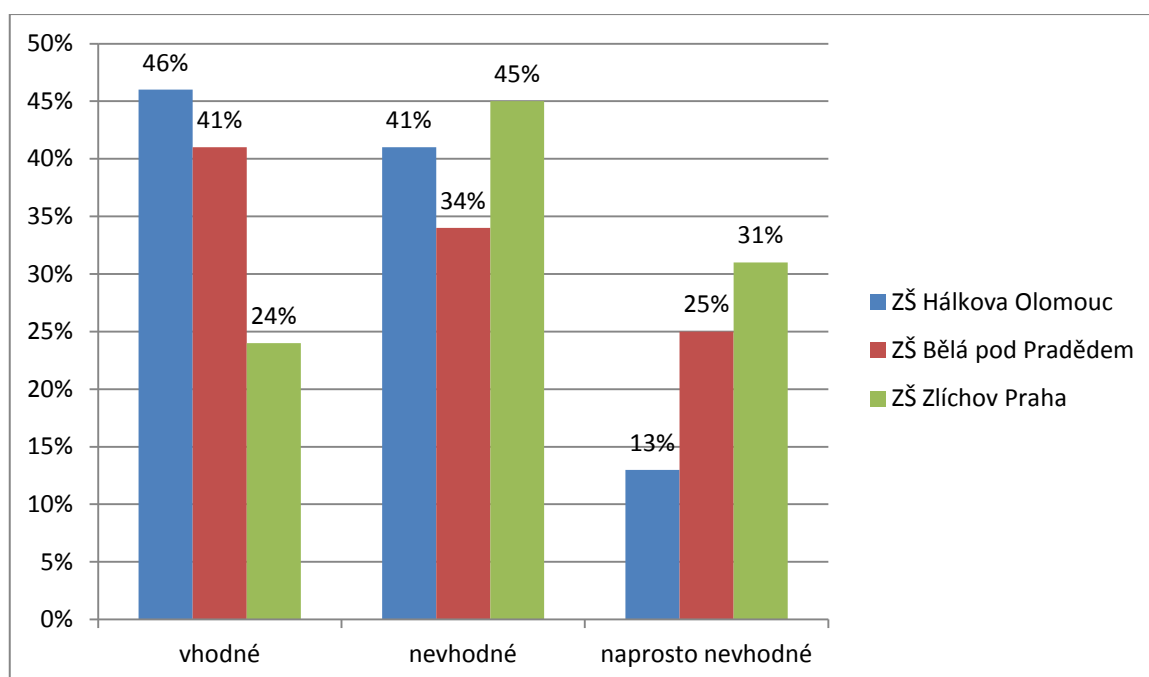
Pro představu vhodnosti her pro mou cílovou skupinu jsem si hry rozdělila do tří skupin. První skupina obsahuje hry, které jsou podle hodnocení věkového ratingu PEGI vhodné pro věkovou kategorii 6-12 let. Do této skupiny jsem zařadila hry s označením 3 a 7. Patří sem: Farming Simulator, World of Tanks, ZOO Tycoon, FIFA, Minecraft a Super Mario.

Do druhé skupiny jsem zařadila hry s označením 12 a 16, což jsou hry, které jsou vhodné pro děti ve věku 12 a více let a 16 a více let. V druhé skupině jsou hry jako: World of Warcraft, Age of Empires, Prince of Persia, Need for Speed, Medal of Honor, FlatOut, Counter Strike, Team Fortress, Sniper Elite, Diablo, Stronghold, The Sims, Crysis, Starcraft, DOOM.

Třetí skupina obsahuje hry: Assassin's Creed, Arma, Call of Duty, Battlefield, Farcry, Left 4 Dead, Vietcong, Mafia, Fallout nebo GTA. Všechny tyto tituly jsou určeny pro věkovou kategorii starší 18 let.

Když zařadíme nejoblíbenější hry respondentů do mnou rozdělených skupin způsobilosti k hraní těchto her, vyčteme, že druhé a třetí nejoblíbenější hry patří do skupiny nevhodné a naprosto nevhodné. Podle tohoto rozdělení jsem vytvořila následující tabulku, která hodnotí všechny hry a počet jejich hráčů z mého zkoumaného vzorku.

Vhodnost hry	ZŠ Hájkova	ZŠ Bělá	ZŠ Zlíchov
Vhodné	72	55	47
Nevhodné	64	46	88
Naprosto nevhodné	20	33	60



Na ZŠ Hájkova v Olomouci převažují hry, které spadají do skupiny vhodné ale i nevhodné. Méně se však vyskytují hry z 3. skupiny. Na základní škole v Bělé pod Pradědem výsledky vyšly poměrně vyrovnaněji, kdežto na ZŠ Zlíchov v Praze žáci vyhledávají hry spíše pro starší skupinu, tedy 12 a více let.

## Výsledky šetření k ověřování hypotéz

### 5.Co rád děláš po škole?

$H_a1$  Počet dětí, které hrají rády počítačové hry, je výrazně vyšší než počet dětí, které tráví čas jiným způsobem.

$H_01$  Počet dětí, které hrají rády počítačové hry, se výrazně neliší než počet dětí, které tráví čas jiným způsobem.



Při výpočtech operuji s pojmy pozorovaná četnost a očekávaná četnost.

P – pozorovaná četnost, tedy kolik žáků odpovědělo kladně

O – očekávaná četnost, předpokládaný počet kladných odpovědí

Očekávanou četnost vypočítám podle vzorce:

$$O = \frac{\text{počet žáků na 1 ZŠ}}{\sum \text{počet žáků}} \cdot \sum P$$

*Kontingenční tabulka pro  $H_01$ .*

Škola	Počet žáků	P	O	P – O	(P-O) <sup>2</sup>	$\frac{(P-O)^2}{O}$
ZŠ Hálkova	48	12	16,15	-4,15	17,22	1,07
ZŠ Bělá	37	12	12,45	-0,45	0,20	0,02
ZŠ Zlíchov	25	13	8,41	4,59	21,07	2,51
	$\sum 110$	$\sum 37$				$\sum 3,6$

Výpočtem jsem chtěla zjistit, zda se počet žáků, kteří po škole hrají počítačové hry, výrazně liší na testovaných ZŠ. Z počtu dotazovaných žáků jsem na každé škole vymezila, kolik jich počítačové hry hraje a stanovila si očekávanou četnost odpovědí. Výslednou hodnotu jsem porovnávala s kritickou hodnotou v tabulce (viz příloha č. 1), která je pro 5% hladinu významnosti a 2. stupeň volnosti 5,991. Díky tomu jsem zjistila, že výsledná hodnota je menší než kritická hodnota z tabulky, a proto můžeme říct, že platí nulová hypotéza, tedy počet žáků, co hrají po škole počítačové hry, je na všech dotazovaných školách přibližně stejný.

#### 10. Kolik hodin denně strávíš u počítače?

Otázku, kolik hodin denně tráví žáci u počítače, jsem zpracovala pomocí testu nezávislosti chí-kvadrát pro kontingenční tabulku. Mé hypotézy jsou následující:

$H_{a2}$ : Počet dětí, které hrají počítačové hry více než jednu hodinu denně, se výrazně liší od počtu, které nehrají počítačové hry více než jednu hodinu.

$H_{02}$ : Počet dětí, které hrají počítačové hry více než jednu hodinu denně, se výrazně neliší od počtu dětí, které nehrají počítačové hry více než jednu hodinu.

*Tabulka reálně hodnoty odpovědí.*

Soubor	ZŠ Hálkova Olomouc	ZŠ Bělá pod Pradědem	ZŠ Zlíchov Praha
30 minut	12	11	1
1 hodinu	24	16	1
2 – 3 hodiny	5	6	9
4-5 hodin	0	0	5
Jiná odpověď	7	4	9

*Kontingenční tabulka pro  $H_{02}$ .*

Škola	Počet žáků	P	O	$P - O$	$(P-O)^2$	$\frac{(P-O)^2}{O}$
ZŠ Hálkova	48	36	28,36	7,64	58,37	2,06
ZŠ Bělá	37	27	21,86	5,14	26,42	1,21
ZŠ Zlíchov	25	2	14,77	-12,77	163,07	11,04
	$\Sigma$ 110	$\Sigma$ 65				$\Sigma$ 14,31

Pozorovaná četnost P odpovídá u každé základní školy součtu odpovědí a) a b) tedy 30 minut a 1 hodina.

V tomto případě jsem výslednou hodnotu 14,31 porovnála s kritickou hodnotou v tabulce (viz. příloha č. 2), která je pro 5% hladinu významnosti a 2. stupeň volnosti 5,991. Z toho vyplývá, že platí hypotéza alternativní. Tedy platí, že počet dětí, které hrají počítačové hry

více než jednu hodinu denně je výrazně liší od počtu dětí, které nehrají počítačové hry více než jednu hodinu.

## 6 Diskuze dosažených výsledků a závěr

Cílem této diplomové práce bylo zjistit, zda se problematika počítačových her týká také dětí mladšího školního věku. S přihlédnutím na finanční poměry (koupě počítače, počítačových her) a rozdíly ve výchově na různých místech v České republice, jsem se zaměřila na tři různě velká města. Na základě výsledků jsem došla k závěru, že mnoho dětí ve věku šest až dvanáct let upřednostňuje zábavu ve formě hraní videoher, před užitečnějším trávením svého volného času.

Na základě platné hypotézy  $H_{01}$  na otázku, zda žáci rádi hrají počítačové hry, mohu říct, že se počet dotazovaných dětí na třech základních školách výrazně neliší. Z toho vyplývá, že obliba hraní počítačových her je v porovnání měst různého počtu obyvatelů stejná. Tedy nepotvrdila se mi hypotéza, že v konkrétním městě hry upřednostňují.

V případě druhé hypotézy se prokázala platnost  $H_{a2}$ , kdy počet dětí, které hrají počítačové hry více než jednu hodinu denně, se výrazně neliší od počtu dětí, které nehrají počítačové hry více než jednu hodinu. V případě žáků z hlavního města Prahy, je počet hodin stráveného u počítače výrazně vyšší než jinde. Mé domněnky o rozdílech byly správné.

Troufám si říct, že můj záměr zhodnotit situaci na prvním stupni základních škol byl naplněn. Velmi mi v tom pomohly vyučující v dotazovaných školách, které toto téma také zajímalo. Negativní věc vidím v neuskutečnění zpracování odpovědí žáků prvních tříd. Jistě by bylo vhodnější, provést s nimi rozhovor místo dotazníkového šetření.

Zajímavý je fakt, že v porovnání se studií Griffithse a Hunta o důvodech pro hraní her uváděli dotazovaní: „zábavu“ (77 %), „hru jako výzvu“ (35 %), „nudu“ (28 %)“ (viz s. 27). V mém případě převažovaly odpovědi: „nuda“ (21 %), „zábava“ (65 %), „zabíjení a krev“ (26 %), „volnost“ (33 %), „budování“ (42 %), „nevím“ (28 %). Dle mého názoru se odpovědi mění vzhledem k vývoji technologií a propracovanosti vizuálního efektu. Dnes hry lákají co nejrealističtějším vykreslením. Dříve hráče přitahoval fakt, že si zkrátí dlouhou chvíli, dnes je láká možnost vyzkoušet si, pro ně v běžném životě, nereálné situace

Je docela možné, že se problematice závislosti na počítačových hrách budou v budoucnu mnohem více a hlouběji věnovat nejrůznější organizace, přece jen jde

o závislost, která může mít velmi negativní vliv na vývoj osobnosti. Díky vlastním zkušenostem s hraním her, vím jaké to je ponořit se do děje hry a nevnímat své okolí. Jistě se za dalších pár let změní názory některých psychologů a budou přikládat této problematice větší vážnost, jelikož dosavadní studie probíhaly například před deseti lety a za tu dobu se mnohé změnilo.

Jistě by byl zajímavý i pohled rodičů na danou problematiku. Mnozí z nich netuší, jaké důsledky může mít zvýšený zájem o počítačové hry. Velmi by pomohlo, kdyby své děti kontrolovali a dohlíželi na to, co dělají ve volném čase. Doporučovala bych obdarovávat je, místo nejnovějšími hrami, radši fotbalovými míči a panenkami, než aby své mládí strávili u počítače. A pokud už dítě touží po nějakém novém počítačovém dobrodružství, aby si rodiče zkontrolovali, zda je hra vhodná vzhledem k věku dítěte a přečetli si, o čem vlastně hra je.

Toto téma tedy bude ještě po dlouhá léta nevyčerpané a nejen z pohledu negativního vlivu ale i toho pozitivního. Jistě hry mohou přinášet mnoho pozitivního, ať už rozvoj logického uvažování či lepší reflexy.

## Použitá literatura a zdroje

ALDHOON HAINEROVÁ, Irena. Dětská obezita : průvodce ošetřujícího lékaře. Praha : Maxdorf, c2009. 114 s. Novinky v medicíně ; sv. 3 Jessenius. ISBN 978-80-7345-196-7.

ANTIER, Edwige. *Agresivita dětí*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2011. 101 s. ISBN 978-80-7367-881-4.

AUKSTAKALNIS, Steve. *Reálně o virtuální realitě: Umění a věda virtuální reality*. Brno: JOTA, 1994. 15, 283 s., obr. příl. Nové obzory. ISBN 80-85617-41-2.

BRUNECKÝ, Zdeněk - TEYSCHL, Otakar. Duševní vývoj a výchova dítěte. 3. zčásti přeprac. vyd. Praha : Orbis, 1973. 263 s. Pyramida (Orbis).

CAILLOIS, Roger. Hry a lidé : maska a závrať. 1. vyd. Praha : Studio Ypsilon, 1998. 215 s. ISBN 8090248225.

ČAČKA, Otto. *Psychologie duševního vývoje dětí a dospívajících s faktory optimalizace*. Vyd. 1. Brno: Doplněk, 2000. 377 s. ISBN 80-7239-060-0

DOSTÁL, J. Výukový software a didaktické hry - nástroje moderního vzdělávání. Časopis pro technickou a informační výchovu. [online]. 2009, Olomouc, Vydala Univerzita Palackého, Ročník 1, Číslo 1, [cit.2014-03-04] s. 24-28. ISSN 1803-537X Dostupné na www: <http://www.jtie.upol.cz>

ECKERTO VÁ, Lenka a DOČEKAL, Daniel. *Bezpečnost dětí na internetu: rádce zodpovědného rodiče*. 1. vyd. Brno: Computer Press, 2013. 224 s. ISBN 978-80-251-3804-5.

HADJ MOUSSOVÁ, Zuzana a kol. *Pedagogicko-psychologické poradenství I: vybrané problémy*. 1. vyd. Praha: Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta, 2005. 207 s. ISBN 80-7290-215-6.

HEIDBRINK, Horst. *Psychologie morálního vývoje*. 1. vyd. Praha: Portál, 1997. 175 s. Studium. ISBN 80-7178-154-1

HELUS, Zdeněk. *Osobnost a její vývoj*. 2., přeprac. vyd. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta, 2009. 103 s. Texty pro distanční studium. ISBN 978-80-7290-396-2

HUTYROVÁ, Miluše - RŮŽIČKA, Michal - SPĚVÁČEK, Jan. *Úvod do speciální pedagogiky osob s psychosociálním ohrožením a narušením*. 1. vyd. Olomouc : Univerzita Palackého v Olomouci, 2013. 97 s. +. Studijní opory. ISBN 978-80-244-3726-2.

JANOŠEK, J. *Sociálně kognitivní teorie Alberta Bandury*. *Československá psychologie*. 1992, roč. 36, č. 5, s. 385–398. ISSN 0009-062X.

JIRKOVSKÝ, Jan et al. *Game industry: vývoj počítačových her a kapitoly z herního průmyslu*. [Praha]: D.A.M.O., 2011. 135 s. ISBN 978-80-904387-1-2

JIRKOVSKÝ, Jan a kol. *Game industry 2*. [Praha]: D.A.M.O., 2012. 240 s., [8] s. obr. příl. ISBN 978-80-904387-3-6.

LANGMEIER, Josef, KREJČÍŘOVÁ, Dana a LANGMEIER, Miloš. *Vývojová psychologie s úvodem do vývojové neurofyzologie*. 1. vyd. Praha: H & H, 1998. 132 s. ISBN 80-86180-03-4.

NAKONEČNÝ, Milan. *Psychologie osobnosti*. Vyd. 2., rozš. a přeprac. Praha: Academia, 2009. 620 s. ISBN 978-80-200-1680-5.

NEŠPOR, Karel. *Jak přežít počítač*. Vyd. 1. [Kralice na Hané]: Computer Media, 2011. 128 s. ISBN 978-80-7402-069-8.

PASTUCHA, Dalibor. *Pohyb v terapii a prevenci dětské obezity*. 1. vyd. Praha : Grada Publishing, 2011. 128 s. ISBN 978-80-247-4065-2.

POHL, Ondřej. *Hry na internetu: nejlepší herní magazíny, hry zdarma ke stažení, online hry, cheaty a návody, tipy pro stahování her*. Vyd. 1. Praha: Computer Press, 2002. x, 93 s. Svět na Internetu. ISBN 80-7226-659-4

PRAŽSKÁ SKUPINA ŠKOLNÍ ETNOGRAFIE. *Psychický vývoj dítěte: od 1. do 5. třídy*. Vyd. 1. Praha: Karolinum, 2005. 554 s. ISBN 80-246-0924-X.

RIGBY, Scott a RYAN Richard. *Glued to Games : How Video Games Draw Us In and Hold Us Spellbound*. Santa Barbara: ABC – Clio, 2011, 186 s. ISBN: 978-0-313-36224-8

ŘÍČAN, Pavel. *Psychologie osobnosti : obor v pohybu*. 6., rev. a dopl. vyd. Praha : Grada Publishing, 2010. 208 s. Psyché. ISBN 978-80-247-3133-9.

SUCHÝ, Adam. *Mediální zlo - mýty a realita : souvislost mezi sledováním televize a agresivitou u dětí*. Vyd. 1. Praha : Triton, 2007. 168 s. Psyché (Triton); sv. 49. ISBN 9788072549269.

SVOBODA, Pavel. *Metodologie kvantitativního speciálněpedagogického výzkumu*. 1. vyd. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2012. 123 s. ISBN 978-80-244-3067-6.

VACEK, Pavel. *Průhledy do psychologie morálky*. Vyd. 3. Hradec Králové: Gaudeamus, 2012. 123 s. ISBN 978-80-7435-225-6.

VACEK, Pavel. *Rozvoj morálního vědomí žáků: metodické náměty k realizaci průřezových témat*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2008. 126 s. ISBN 978-80-7367-386-4.

VACULÍK, M. Elektronické hry a agrese. *Československá psychologie*. 1999a, roč. 43, č. 5, s. 422–432. Issn 0009-062X.

VACULÍK, Martin. *Elektronické hry, sebepojetí, sociální dovednosti a sociální interakce*. Brno: Psychologický ústav Akademie věd České republiky, 2000. 9 s. Zprávy - Psychologický ústav AV ČR; roč. 6. 2000. č. 1. ISBN 80-238-6662-1.

VLASTNÍK, Jiří. *Televizní násilí a zákon: vliv televizního násilí na kriminalitu dětí a mládeže a jeho zákonná úprava*. V Olomouci: Votobia, 2005. 248 s. ISBN 80-7220-245-6.

*Activision* [online]. ©2014 [cit. 2013-12-5]. Dostupné z www: <http://www.activision.com/content/atvi/activision/web/en/home.html>

*AHP* [online]. ©2010 [cit. 2013-12-8]. Dostupné z www: <http://www.herniasociace.cz/2010/hry-hraje-67-americkych-domacnosti/>

*EA* [online]. ©2014 [cit. 2013-12-27]. Dostupné z www: <http://www.ea.com/>

*Freegameempire* [online]. ©2014 [cit. 2014-1-20]. Dostupné z www: <http://www.freegameempire.cz/spolecnosti-vyvijejici-hry>



*Tecmo Koei Ltd.* [online]. ©2014 [cit. 2013-12-27]. Dostupné z www: <http://www.tecmokoei-europe.com/>

*Pegi* [online]. ©2014 [cit. 2014-3-12]. Dostupné z www: <http://www.pegi.info/cs/index/>

*Rockstar North* [online]. ©2014 [cit. 2014-1-25]. Dostupné z www: <http://www.rockstar-north.com/>

*Ukázky obrázků* [online]. Dostupné z www: [https://www.google.cz/search?q=po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%A9+hry+n%C3%A1sil%C3%AD&newwindow=1&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ei=IKtVU4WvA8eEtAaywIGACg&ved=0CAgQ\\_AUoAQ&biw=1366&bih=650](https://www.google.cz/search?q=po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%A9+hry+n%C3%A1sil%C3%AD&newwindow=1&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ei=IKtVU4WvA8eEtAaywIGACg&ved=0CAgQ_AUoAQ&biw=1366&bih=650)

## Přílohy

### Příloha č. 1

## Dotazník

1) Jsi : dívka / chlapec \_\_\_\_\_ 2) Do jaké chodíš třídy? 3. 5. \_\_\_\_\_

**3) Jaký vyučovací předmět máš rád/ ráda?**

A) Matematika B) Český jazyk C) Člověk a jeho svět D) TV E) VV a PČ F) HV  
G) Anglický jazyk \_\_\_\_\_

**4) Pomáhají ti rodiče s domácími úkoly? ANO / NE** \_\_\_\_\_

**5) Co rád/ ráda děláš po škole?**

A) sportuji B) hraju počítačové hry C) jsem venku D) učím se/ dělám úkoly E) dívám se na TV

F) něco jiného .....

**6) Chce se ti ve škole spát? Jsi unavený/ unavená? ANO / NE / OBČAS** \_\_\_\_\_

**7) V kolik hodin chodíš spát?**

O víkendu mezi : A) 7. -8. hod B) 9. – 10. hod C) 10. – 11. hod D) 11. – 12. hod E) později

V týdnu mezi : A) 7. -8. hod B) 9. – 10. hod C) 10. – 11. hod D) 11. – 12. hod E) později \_\_\_\_\_

**8) Máš doma počítač? ANO / NE** \_\_\_\_\_

**9) Co na něm děláš?**

A) učím se B) surfuji na internetu C) hraji hry D) poslouchám hudbu E) koukám na filmy \_\_\_\_\_

**10) Kolik času strávíš denně u počítače?**

A) 30min B) 1 hodinu C) 2-3 hodiny D) 4-5 hodin E) ..... \_\_\_\_\_

**11) Jak se dnes cítíš? ☺ ☹ ☹** \_\_\_\_\_

12) Co dnes budeš dělat, jak přijdeš domů?

.....

## Hry

13) Jaké hraješ hry?

A) sportovní (FIFA)    B) střílečky    C) budovatelské (Minecraft)    D) závody aut

---

14) Jak hry získáváš?

A) dostanu jako dárek    B) koupím si    C) stáhnou si    D) jinak .....

---

15) V jaké dny hraješ?

A) všední den    B) víkend    C) prázdniny    D) kdykoliv

---

16) Zakazují ti rodiče hry? ANO / NE / OBČAS

---

17) Hraješ tajně hry? ANO / NE / OBČAS

---

18) Vymýšlíš si občas, abys mohl hrát? ANO / NE / OBČAS

---

19) Máš kamarády?

A) ano, spoustu    B) ano, pár jich mám    C) Jen kamarády spoluhráče    D) nemám

---

20) Navštěvuješ nějaké kroužky? ANO / NE

---

21) Co tě baví kromě her?

.....

---

22) Ví rodiče, jaké hry hraješ? ANO / NE / JEN NĚKTERÉ

---

23) Hraješ s tebou rodiče některé hry? ANO / NE

---

24) Je ve hrách, které hraješ násilí a krev? ANO / NE

---

**25) Co tě na hrách baví a proč je hraješ?**

---

**26) Zaškrtni, jaké hry jsi hrál:**

Assassin's Creed	Counter Strike	Farcry	Batman
Farming Simulator	Team Fortress	Minecraft	Starcraft
World Of Warcraft	Prince Of Persia	Stronghold	Mafia
World Of Tanks Mario	Call Of Duty	Left 4 Dead	Super
Age Of Empires	Zoo Tycoon	Vietcong	DOOM
Need For Speed	Battlefield	Godfather	Simcity
Medal Of Honor	Sniper Elite	The Sims	Fallout
Flatout	Diablo	Crysis	GTA
Arma	FIFA		

Jiné :

---

---

**Příloha č. 2***Kritické hodnoty testovaného kritéria Chi-kvadrát ( $\chi^2$ )*

<b>Stupně volnosti</b>	<b>Hladina významnosti</b>	
	<b>0,05</b>	<b>0,01</b>
1	3,841	6,635
2	5,991	9,210
3	7,815	11,341
4	9,488	13,277
5	11,070	15,086
6	12,592	16,812
7	14,067	18,475
8	15,507	20,090
9	16,919	21,666
10	18,307	23,209
11	19,675	24,725
12	21,026	26,217
13	22,362	27,688
14	23,685	29,141
15	24,996	30,578
16	26,296	32,000
17	27,587	33,409
18	28,868	34,805
19	30,144	36,191
20	31,410	37,576
21	32,671	38,932
22	33,924	40,289
23	35,172	41,638
24	36,415	42,980
25	37,652	44,314
26	38,885	45,642
27	40,113	46,963
28	41,337	48,278
29	42,557	49,588
30	43,773	50,892

Příloha č. 3









Jméno a příjmení:	Alena Vrbová
Katedra:	Katedra technické a informační výchovy
Vedoucí práce:	PhDr. PaedDr. Jiří Dostál, Ph.D.
Rok obhajoby:	2014

Název práce:	Problematika počítačových her a jejich negativní vliv na děti mladšího školního věku.
Název v angličtině:	Problems and Negative Influence of Computer Games on Children in Primary Schools.
Anotace práce:	Diplomová práce pojednává o problematice počítačových her a jejich vlivu na děti mladšího školního věku. Teoretická část se zabývá vymezením pojmů, herním průmyslem a jakým způsobem videohry ovlivňují osobnost dítěte a jeho vývoj.  Empirická část udává, kolik dětí mladšího školního věku preferuje násilné hry a co vede děti ke hraní her. V práci byly také ověřeny hypotézy o rozdílech stráveného času dětí u počítače a oblíbenosti počítačových her mezi různými městy.
Klíčová slova:	Videohry, závislost, teorie sociálního učení, agrese, flow
Anotace v angličtině:	The thesis deals with issues of computer games and their influence on children attending elementary school. The theoretical part follows up with definition of terms, gaming industry and how video games affect personality of children and their progression.  The empirical part expresses how many children prefer violent games and what leads children to play games. In the thesis were also verified differences of time which children spend playing video games on PC and popularity of video games between various cities.
Klíčová slova v angličtině:	Videogames, dependence, social learning theory, aggression, flow
Přílohy vázané k práci:	Příloha č. 1 : Dotazník Příloha č. 2 : Kritické hodnoty testovaného chí-kvadrátu Příloha č. 3 : Ukázky obrázku z akčních her
Rozsah práce:	80 stran
Jazyk práce:	Český