

Působení počítačových a konzolových her na pubescentní mládež

Michaela Bochníčková

Bakalářská práce
2016



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta humanitních studií

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta humanitních studií
Ústav pedagogických věd
akademický rok: 2015/2016

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Michaela Bochníčková**
Osobní číslo: **H13010**
Studijní program: **B7507 Specializace v pedagogice**
Studijní obor: **Sociální pedagogika**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **Působení počítačových a konzolových her na pubescentní mládež**

Zásady pro vypracování:

Zpracování rešerše a studium odborné literatury.
Vymezení terminologie a teoretických východisek z oblasti počítačových a konzolových her, působení vnějších vlivů na mládež a psychologických důsledků závislosti.
Příprava metodiky empirické části, zpracování projektu výzkumu a stanovení výzkumného problému.
Realizace kvantitativního výzkumu formou dotazníku.
Zpracování a vyhodnocení získaných dat, včetně jejich interpretace.
Prezentace výsledků výzkumu, jejich shrnutí a doporučení pro praxi.

Rozsah bakalářské práce:

Rozsah příloh:

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam odborné literatury:

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

NEŠPOR, Karel. Návykové chování a závislost. 3., aktualiz. vyd. Praha: Portál, 2007, 170 s. ISBN 978-80-7367-267-6.

NEŠPOR, Karel. Počítače a zdraví: nač jste se neodvažovali pomyslet, natož zeptat. 1. vyd. Praha: BEN – technická literatura, 1999, 96 s. ISBN 80-860-5671-6.

POKORNÝ, Vratislav, Jana TELCOVÁ a Anton TOMKO. Patologické závislosti. 2. vyd. Brno: Ústav psychologického poradenství a diagnostiky, 2002, 194 s. ISBN 80865680204.

VÁGNEROVÁ, Marie. Vývojová psychologie: dětství a dospívání. Vyd. 2., rozš. a přeprac. Praha: Karolinum, 2012, 531 s. ISBN 978-80-246-2153-1.

Vedoucí bakalářské práce:

Mgr. Eva Šalenová

Ústav pedagogických věd


Datum zadání bakalářské práce:

9. prosince 2015

Termín odevzdání bakalářské práce:

27. dubna 2016

Ve Zlíně dne 9. prosince 2015


doc. Ing. Anežka Lengálová, Ph.D.
děkanka




Mgr. Jakub Hladík, Ph.D.
ředitel ústavu

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- beru na vědomí, že bakalářská práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užit své dílo – bakalářskou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské práce využít ke komerčním účelům.

Prohlašuji, že

- elektronická a tištěná verze bakalářské práce jsou totožné;
- na bakalářské práci jsem pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně 24. 4. 2016

or

..... Jedlničková!

1) zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevýdělečně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) *Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlížení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.*

(3) *Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.*

2) *zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:*

(3) *Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacímu zařízení (školní dílo).*

3) *zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:*

(1) *Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst.*

3). *Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.*

(2) *Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.*

(3) *Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlédne k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.*

ABSTRAKT

Teoretická část této bakalářské práce vymezuje v první kapitole důležité klíčové koncepty a seznamuje s problematikou počítačových, konzolových a online her. Dále se práce zaměřuje na psychický vývoj pubescenta, který může být hraním počítačových a konzolových her ovlivněn. V poslední kapitole teoretické části jsou rozebrány pozitivní a negativní vlivy počítačových a konzolových her na pubescenty. Praktická část se věnuje na rozboru dotazníků, které zjišťují, jaké pozitivní a negativní vlivy hráči pozorují na své osobě. Dále dotazník zkoumá vliv násilných videoher na hráče jejich pohledem a také, jak se u hráčů projevuje závislost na počítačových a konzolových hrách z jejich pohledu. Hráči dále v dotazníku uváděli, s jakými zdravotními problémy se potýkají při hraní počítačových a konzolových her.

Klíčová slova: počítačová hra, konzolová hra, pubescentní mládež, pozitivní vlivy, negativní vlivy, závislost,

ABSTRACT

The first chapter of the theoretical part of this bachelor's thesis defines important key concepts and deals with the matter of computer, console and online games. The ensuing chapters focus on the psychological development of pubescent who can be influenced by playing computer and console games. The last chapter of the theoretical part analyzes the positive and negative impact the games can have on pubescents. The practical part is devoted to the analysis of questionnaires whose goal was to find the effects the respondents observe on themselves. The next goal of the questionnaire was to scrutinize the players' views about the issue, and what is more, to find how the addiction to gaming manifests itself both mentally and in terms of their physical health.

Keywords: computer game, console game, pubescent youth, positive influence, negative influence, addiction

Ráda bych poděkovala své vedoucí práce, Mgr. Evě Šalenové, za cenné rady a připomínky, za odborné vedení a vstřícnost při konzultacích a vedení této práce.

Mé poděkování patří také mé matce za podporu a pomoc po celou dobu studia.

Motto:

Hra je jedním ze svorníků, které spojují jednotlivá období lidského života v jeden celek.

Zdeněk Matějček

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

ÚVOD	9
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 HRA	11
1.1 POČÍTAČOVÁ HRA.....	11
1.2 KONZOLOVÁ HRA.....	12
1.3 VĚKOVÉ OMEZENÍ POČÍTAČOVÝCH A KONZOLOVÝCH HER.....	13
1.4 ONLINE HRA.....	15
1.5 HERNÍ ŽÁNRY.....	16
2 PUBESCENTI JAKO HRÁČI	19
2.1 PUBESCENCE.....	19
2.1.1 Pubescent z pohledu vývojové psychologie.....	19
2.2 TYPOLOGIE HRÁČŮ.....	21
3 POZITIVNÍ PŮSOBNÍ POČÍTAČOVÝCH A KONZOLOVÝCH HER NA PUBESCENTA	23
3.1 VZDĚLÁVACÍ ASPEKT HER.....	23
3.2 ROZVOJ LOGICKÉHO MYŠLENÍ, ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ A PLÁNOVÁNÍ.....	24
3.3 POZITIVNÍ VLIV NA REAKCI, POZORNOST, PAMĚŤ A KONCENTRACI.....	24
3.4 ROZVOJ POHYBU U URČITÉHO TYPU HER.....	25
3.5 DALŠÍ POZITIVNÍ VLIVY.....	25
4 NEGATIVNÍ PŮSOBNÍ POČÍTAČOVÝCH A KONZOLOVÝCH HER NA PUBESCENTA	27
4.1 RIZIKO ZÁVISLOSTI.....	27
4.2 RIZIKO GAMBLERSTVÍ.....	28
4.3 RIZIKO AGRESE.....	28
4.4 RIZIKO NARUŠENÍ SOCIÁLNÍCH DOVEDNOSTÍ.....	29
4.5 DALŠÍ ZDRAVOTNÍ RIZIKA.....	30
II PRAKTICKÁ ČÁST	32
5 VYMEZENÍ VÝZKUMNÉHO PROBLÉMU	33
6 DESIGN VÝZKUMNÉHO ŠETŘENÍ	34
7 ANALÝZA DAT	37

7.1	IDENTIFIKAČNÍ POLOŽKY	37
7.2	POZITIVNÍ VLIV POČÍTAČOVÝCH A KONZOLOVÝCH HER NA HRÁČE Z JEJICH POHLEDU	40
7.3	NEGATIVNÍ VLIV POČÍTAČOVÝCH A KONZOLOVÝCH HER NA HRÁČE Z JEJICH POHLEDU	48
7.4	PŮSOBENÍ NÁSILNÝCH POČÍTAČOVÝCH A KONZOLOVÝCH HER NA HRÁČE Z JEHO POHLEDU	53
7.5	ZDRAVOTNÍ PROBLÉMY, KTERÉ SE VYSKYTUJÍ U HRÁČŮ POČÍTAČOVÝCH A KONZOLOVÝCH HER Z JEJICH POHLEDU	58
7.6	ZÁVISLOST U HRÁČŮ POČÍTAČOVÝCH A KONZOLOVÝCH HER Z JEJICH POHLEDU	64
8	INTERPRETACE DAT	68
8.1	DOPORUČENÍ PRO PRAXI	71
	ZÁVĚR	72
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	73
	SEZNAM GRAFŮ	76
	SEZNAM OBRÁZKŮ	77
	SEZNAM TABULEK	78
	SEZNAM PŘÍLOH	79

ÚVOD

Tématem této bakalářské práce je působení počítačových a konzolových her na pubescentní mládež. Cílem práce je poukázat jak na negativní, tak na pozitivní vlivy videoher. Spousta dospělých vnímá videohry pouze jako nutné zlo, přičemž si neuvědomují, že hra jako taková formuje osobnost jedince a pomáhá mu se seberealizovat. Pozitivní vlivy si přitom spousta dospělých nepřipouští, nebo o nich neví. Důvodem může být rychlý rozmach technologií, s čímž souvisí to, že to není tak dlouho, co jsou počítače dostupné běžným domácím. Stejně tak rychle se vyvíjejí počítačové hry, takže se do povědomí široké veřejnosti nestačí dostávat aktuální informace o všech vlivech těchto videoher.

Téma jsme si zvolili z toho důvodu, že spousta rodičů nemá povědomí o rizicích počítačových a konzolových her, neví, jaké hry svým dětem pořizují a že existuje věkový rating, který slouží k vhodnému výběru hry na základě věku. Osobně jsme se setkali s případem, kdy 10letý chlapec vybral svojí matce z účtu 10 000 Kč, aby mohl vylepšovat svou postavu ve videohře. Nicméně v rozumné míře mají hry pozitivní účinky, o kterých mnoho lidí také neví a bylo by vhodné o nich informovat.

Bakalářská práce je rozdělena na teoretickou a empirickou část, přičemž teoretická část sestává ze čtyř kapitol. První kapitola vymezuje pojmy hra, počítačová hra, konzolová hra a online hra. Je zde uveden také věkový rating a rozdělení herních žánrů. Druhá kapitola se zaměřuje na pubescenci z pohledu vývojové psychologie a uvádí typologii hráčů. Ve třetí kapitole jsou popsány jednotlivé oblasti pozitivního působení počítačových a konzolových her na pubescenta a čtvrtá kapitola popisuje naopak negativní působení. Empirická část sestává z analýzy výsledků výzkumného šetření, interpretace dat a doporučení pro praxi.

Bakalářskou práci jsme zaměřili na pubescentní mládež, tedy jedince ve věku 11 – 15 let, a to z důvodu, že vývoj, kterým si jedinec prochází, by mohl být narušen, popřípadě pozitivně ovlivněn.

Cílem práce je informovat širokou veřejnost, ale především děti a rodiče, o možných rizicích počítačových a konzolových her, ale také o pozitivních vlivech plynoucích z hraní počítačových nebo konzolových her.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 HRA

Shledáváme důležitým, aby na začátku této práce bylo vymezeno, jak hru vnímají někteří autoři. Lidé si totiž hrají již od nepaměti a je to prostředek k učení.

Průcha et al. (2013, s. 92-93) uvádějí, že hra je „forma činnosti, která se liší od práce i od učení. Člověk se hrou zabývá po celý život, avšak v předškolním věku má specifické postavení – je vůdčím typem činnosti. Hra má řadu aspektů: aspekt poznávací, procvičovací, emociální, pohybový, motivační, tvořivostní, fantazijní, sociální, rekreační, diagnostický, terapeutický. Zahrnuje činnosti jednotlivce, dvojice, malé skupiny i velké skupiny. Existují hry, k jejichž provozování jsou nutné speciální pomůcky (hračky, herní pomůcky, sportovní náčiní, nástroje, přístroje). Většina her má podobu sociální interakce s explicitně formulovanými pravidly (danými dohodou aktérů nebo společenskými konvencemi). Ve hře se mnoho pozornosti věnuje jejímu průběhu (hry s převahou spolupráce, s převahou soutěžení). Výchozí situace, průběh a výsledky některých her lze formalizovat a rozhodování aktérů exaktně studovat. Těmito otázkami se zabývá speciální matematická disciplína – teorie her.“

Dostál (2009, s. 26) říká, že „hra je činnost jednoho nebo více lidí, která nemusí mít konkrétní smysl, ale přitom má za cíl vytvářet radost či působit relaxačně.“

Suchánková (2014, s. 9-10) vnímá hru jako prostředek k sebeutváření a seberealizování, přičemž se formuje osobnost jedince. Hra je činnost vyznačující se určitými znaky, a sice spontánností, svobodnou volbou, samoučelností, smysluplností, zaujetím, přijetím role a dalšími. Základním smyslem hry není dosažení jejího cíle.

Čeláková a Čelák (1992, s. 9) podotýkají, že pomocí hry můžeme utvářet všední situace, se kterými se dennodenně setkáváme. Navíc nám může pomoci nasimulovat ty nejnesmyslnější a nejodvážnější situace, ke kterým nám v reálném životě chybí odvaha.

Hra má tedy nejen relaxační účinek, ale za pomoci zpětné vazby může mít hra také vzdělávací aspekt a sloužit k sebepoznání a seberozvoji.

1.1 Počítačová hra

Dostál (2009, s. 26) charakterizuje „hru prostřednictvím počítače jako činnost jedince (či jedinců), která primárně nespočívá v dosahování vnějších cílů a dle svého zaměření poskytuje zábavu, odreagování, relaxaci či rozvoj osobnosti.“

Zásluhou evoluce a snazší dostupnosti počítačů začal rozmach počítačových her. Základ počítačových her tkví ve virtuálním světě. V něm se hráči pohybují pomocí vstupních komponent (klávesnice, myš, joystick, volant, atd.) a ovlivňují tak dění ve hře s cílem dosáhnout co nejlepších výsledků, v závislosti na herním žánru. (Dostál, 2009, s. 26)

Existují didaktické počítačové hry, které mají určitý výchovný záměr. Ty, pro svůj edukační charakter, umožňují rozvoj osobnosti jedince. Dítě se v podstatě učí hrou a na základě jejího obsahu může počítačová hra rozvíjet tvořivost, strategické myšlení, učení se sociálním dovednostem, ale také podněcuje rozvoj počítačové gramotnosti. (Dostál, 2009, s. 26-27)

Vaculík (cit. dle Vágnerové, 2005, s. 419) hovoří o tom, že ač je hraní počítačových her především pro zábavu, může je někdo chápat jako výzvu či úkol, který musí zvládnout, aby si ověřil vlastní schopnosti a dovednosti. Častěji jsou hráči chlapci, protože jsou více soutěživí, vyhledávají vzrušení a prostřednictvím her mohou dosáhnout pocitu dominance a sebeprosazení.

1.2 Konzolová hra

Na úvod je nutné zmínit, co znamená herní konzole, která slouží ke spuštění konzolových her.

Definici herní konzole nám uvádí Charvátová (2007, s. 40), která říká, že: „Herní konzole je elektronické zařízení fungující na principu počítače, které je primárně určeno pro hraní her, v tomto případě nazvaných videoher. Jako výstupní zařízení většinou slouží běžná barevná televize, méně často pak počítačový monitor.“

Mezi současné nejznámější výrobce herních konzolí patří firmy jako Sony, Microsoft a také Nintendo. S neustále rozvíjející se technologií nám herní konzole umožňuje nejen hraní her, ale také jiné možnosti, jako například přehrání filmů a hudby, nebo možnost připojení k internetu a s tím spojené další možnosti. (Charvátová, 2007, s. 40)

Nyní je na trhu osmá generace herních konzolí, avšak konzole sedmé generace se stále využívají, protože mají nízkou pořizovací cenu a má k dispozici velké množství her. Mezi sedmou generaci herních konzolí řadíme PlayStation 3 od firmy Sony, Xbox 360 od firmy Microsoft a Wii od firmy Nintendo. Osmou generaci pak zahrnuje PlayStation 4, Xbox One

a Wii U. Obě generace disponují internetovým připojením, což umožňuje online multiplayerové hraní.¹ (Šebesta, 2015, s. 25)

Xbox 360 a Xbox One obsahují tzv. Kinect, díky kterému je možné do hry zapojit celé tělo. Hráči ovládají všechny pohyby ve hře pomocí pohybů vlastního těla, pomocí gest, hlasových příkazů atp. Kinect tyto pohyby snímá a promítá je do hry.

Firma Sony chystá v první polovině roku 2016 pro Playstation 4 příslušenství v podobě „headsetu“, který promítá virtuální realitu. Hráč si nasadí specifické příslušenství na oči, v němž se začne promítat obraz hry, takže se hráč cítí jako přímý účastník.

1.3 Věkové omezení počítačových a konzolových her

V této kapitole bychom rádi vymezili věková omezení počítačových a konzolových her, tzv. PEGI, která mají pomoci rodičům při výběru vhodné hry pro své děti.

„Pan-European Game Information (PEGI) je věkový rating, který byl založen se snahou pomoci evropským rodičům činit informovaná rozhodnutí při nákupu videoher.“ (PEGI info, [online], 2016)

„Systém PEGI je používán a uznáván v Evropě a má jasnou podporu Evropské komise. Je považován za model evropské harmonizace na poli ochrany dětí.“ (PEGI info, [online], 2016)

„Úkolem tzv. věkových ratingů je zajistit, aby produkty zábavního průmyslu, jako jsou filmy, videa, DVD nebo počítačové hry, byly podle svého obsahu jednoznačně označeny nálepkou, která informuje, pro které věkové skupiny uživatelů jsou vhodné.“ (PEGI info, [online], 2016)

¹Multiplayerové hraní je možnost počítačové nebo konzolové hry hrát tutéž hru více hráči ve stejný čas. Hráči tak mohou hrát jako spoluhráči popřípadě soupeři.

Blíže si představíme nálepky věkového ratingu PEGI.

Obrázek 1: Omezení do 3 let věku (PEGI info)



Takto označená hra je hratelná pro všechny věkové skupiny. Hra obsahuje násilí pouze na humorné úrovni (např. Tom a Jerry), dítě se tak při hře nemůže vyděsit. (PEGI info, [online], 2016)

Obrázek 2: Omezení do 7 let věku (PEGI info)



Hry s touto nálepkou filmují situace vyvolávající strach. (PEGI info, [online], 2016)

Obrázek 3 Omezení do 12 let věku (PEGI info)



V těchto hrách se může objevovat určitá míra násilí, avšak pouze specifickým způsobem, např. pouze vůči fantazijním postavám. Vulgarismy a nahota se objevují pouze v mírné podobě. (PEGI info, [online], 2016)

Obrázek 4 Omezení do 16 let věku (PEGI info)



Hry označené tímto omezením již zahrnují reálné násilí a sexuální aktivity. Nelze se ve hře vyhnout ani vulgarismům a užívání drog. (PEGI info, [online], 2016)

Obrázek 5 Omezení do 18 let věku (PEGI info)

Tento typ hry zobrazuje specifické druhy násilí. (PEGI info, [online], 2016)

Hry jsou také označeny nálepkami, které značí, že hra obsahuje a může podporovat: vulgární mluvu, diskriminaci, drogy, strach, gamblerství, sex a násilí. (PEGI info, [online], 2016)

Obrázek 6 Nálepka PEGI OK (PEGI info)

„Aby hra získala nálepku PEGI OK, nesmí hra obsahovat žádný z následujících prvků: násilí, sexuální aktivitu ani sexuální podtext, nahotu, vulgární mluvu, gamblerství, propagaci nebo používání drog, propagaci alkoholu nebo tabáku, hororové nebo jinak děs nahánějící scény.“ (PEGI info, [online], 2016)

1.4 Online hra

„Online hra je počítačová hra, která umožňuje hraní po internetu. Hry jsou umístěny na vzdáleném serveru. K hraní online her většinou stačí pouze internetový prohlížeč (např. MozillaFirefox, Opera, Internet Explorer a další), kde se hráč po registraci může pustit do hraní.“ (Charvátová, 2007, s. 27)

Online hry může hráč hrát se dvěma typy soupeřů, a sice s tzv. „boty“, což jsou počítačem namodelovaní hráči. Využívá se většinou, pokud nejsou k dispozici živí hráči. Druhým typem hráče jsou pak právě skuteční hráči, tzv. avataři. (Dostál, 2015, s. 20)

Mezi hráči online her často dochází ke komunikaci, ať už na fórech nebo přímo ve hře prostřednictvím chatu (Charvátová, 2007, s. 29).

Na fórech si hráči mohou navzájem poskytovat rady ke hře, většinou hráči nedostanou odpověď bezprostředně po otázce, na rozdíl od chatu, kde je několik hráčů najednou připojených a komunikují nejen o hře.

Tímto způsobem dochází k prvnímu navázání kontaktu s ostatními hráči, díky čemuž mohou následně vznikat nová přátelství (Charvátová, 2007, s. 29).

Jedním typem online her jsou hry na sociálních sítích. V současné době je nejoblíbenější Facebook, který přinesl hry jako FarmVille, CityVille, The Sims Social a další. Hry jsou nastavené tak, aby nutily hráče k pravidelnému návratu, čímž může dojít ke vzniku závislosti. (Eckertová a Dočekal, 2013, s. 127)

1.5 Herní žánry

Videohry jsou rozděleny podle jejich námětu a jejich účelu. Rozdělení základních herních žánrů uvádíme podle Čelákové a Čeláka z roku 1992. Nutno podotknout, že rozdělení herních žánrů je stále aktuální.

Střílečky

V tomto typu her jde jak o střílení do nepřátel, tak o snahu nenechat se zasáhnout od nepřítelů. V některých hrách je možnost vylepšování zbraně, dokupování lepších zbraní a příslušenství nebo dokupování střeliva za nasbírané body/peníze. V tomto herním žánru se autoři nesnaží o logickou zápletku nebo propracovaný příběh, cílem je „pouze“ být co nejrychlejší, nejpresnější a nejbystřejší. (Čeláková a Čelák, 1992, s. 26)

Motivací těchto hráčů je, aby byli v žebříčku hráčů co nejlepší. Mezi nejznámější střílečky současné doby patří Counter Strike, Battlefield, Call of Duty.

Akční hry

Velká spousta akčních her nejsou pouze akční, ale obsahují prvky logických her, bludišť nebo stříleček. (Čeláková a Čelák, 1992, s. 46)

Čeláková a Čelák (1992, s. 46) rozdělují akční hry do tří skupin. Pro účely naší bakalářské práce si uvedeme pouze dvě skupiny.

Jedna skupina zahrnuje ty hry, v nichž není úkolem hráče zneškodnit nepřítel, nýbrž pouze projít všemi místnostmi a posbírat všechny peníze nebo cennosti. Do druhé skupiny se řadí hry, které simulují boj jak rukama, tak pomocí zbraní. (Čeláková a Čelák, 1992, s. 46)

Do akčních her můžeme zařadit například Mafii 2, AssassinsCreed, Zaklínače, GTA nebo WatchDogs, Tyto hry však mají prvky i jiných herních žánrů. Za čistě akční hru bychom mohli považovat MortalKombat.

Strategické hry

Úkolem ve strategické hře je, jak již z názvu vyplývá, vytvořit co nejlepší strategii. Tedy způsob, jak například nejlépe vést válečné operace. Důležité je zvolit nejvhodnější postupy a metody, aby akce byla úspěšná. Hráč tohoto typu her musí být velmi trpělivý, protože je potřeba hodně času na promyšlení všech variant a zvolení té nejvhodnější. (Čeláková a Čelák, 1992, s. 64)

Příkladem strategických her je ZOO Tycon, SimCity, Warcraft a další.

Logické hry

U těchto her je nutné zapojit logické myšlení a vyřešit tak určitý problém. (Čeláková a Čelák, 1992, s. 76)

V těchto hrách jde často o to, něco správně sestavit, uložit, posunout, atd., má to však svá omezení.

Jednou z nejúspěšnějších her je Tetris, která má již několik verzí. Mezi logické hry jsou řazeny také Sokoban a Atomix. (Čeláková a Čelák, 1992, s. 76)

Také v české hře Polda se řeší logické problémy.

Simulátory aut, letadel, lodí a ponorek

Ve hrách simulujících jízdu autem můžete soupeřit s jinými jezdci nebo musíte ujet určitou trasu za omezený čas. (Čeláková a Čelák, 1992, s. 90)

Prostřednictvím těchto simulací se hráč může naučit rozpoznat dopravní značky, poznat ovládací panely v autě a v případě dokoupení příslušenství v podobě volantu, řadicí páky a pedálů, se hráč může téměř reálně naučit ovládat auto.

Co se týče ovládání, jsou simulátory letadel jednou z nejtěžších her, obzvláště z toho důvodu, že hry obsahují velké množství funkcí, které se hráč musí naučit ovládat. (Čeláková a Čelák, 1992, s. 104)

Hry zaměřené na lodě a ponorky většinou simulují boje těchto plavidel. (Čeláková a Čelák, 1992, s. 112)

Simulátory sportů

Existují hry simulující tenis, golf, kulečnick, fotbal, lední hokej, šachy a mnoho dalších. (Čeláková a Čelák, 1992, s. 120)

Oblíbenými simulátory jsou FIFA, NHL, Tony Hawk's Pro Skater a další.

Se simulátory sportů se pojí konzolové hry, které prostřednictvím Kinectu na Xboxu hrajete vlastním tělem.

MMO

Eckertová a Dočekal (2013, s. 128) popisují herní žánr MMO – tzv. Massive Multiplayer Online (někdy také uváděno jako MMORPG – Massively Multiplayer Online Role-Playing Game – pozn. autora). Jedná se o typ videohry, v níž hráči ve virtuálním světě vytváří postavy, které postupně vylepšují novými schopnostmi, zbraněmi atp. Lákavé pro hráče je to, že hrají online s ostatními hráči a vytváří týmy, které spolu soupeří. Jednou z nejoblíbenějších MMO her je Word of Warcraft, kterou hraje 10 milionů hráčů.

Další velmi oblíbenou MMO hrou je League of Legends.

Adventury

Adventury popisují Pokorný et al. (2002, s. 99) jako hry, jejichž podstata tkví v dobrodružství a příběhu. Hráč je nucen u hry přemýšlet a řešit logické úlohy tak, aby rozluštil souvislosti mezi danými prvky.

Jednou z adventur je videohra Zaklínač.

Závodní

Závodní videohry spočívají v řízení motorových vozidel (aut, motorek, a jiných). Může jít o závod mezi vozidly, popřípadě o ujetí daného okruhu za co nejkratší čas. Od simulátorů se závodní videohry liší menší realističností. Oblíbenou závodní hrou je Need for Speed.

Vědomostní

Vědomostní videohry, nebo také výukové, umožňují hráčům procvičení si jejich znalostí, ale také nabytí nových znalostí. Zároveň mohou hráči ve videohře soupeřit s ostatními hráči a „měřit“ si tak své vědomosti. Známými hrami ověřující znalosti hráče jsou „Chcete být milionářem?“ a v České republice oblíbený Dobyvateľ.

2 PUBESCENTI JAKO HRÁČI

V následující kapitole rozebereme období pubescence, protože v tomto období dochází k formování osobnosti jedince a počítačové hry by mohly tento vývoj ovlivnit.

2.1 Pubescence

Vágnerová (2005, s. 323) označuje pubescenci také jako ranou adolescenci, která trvá zhruba od 11. do 15. roku života dítěte. V tomto období dochází k tělesnému dospívání, včetně pohlavního dozrávání. Mimo jiné se mění zevnějšek dospívajícího a dochází ke změně způsobu myšlení a změně emočního prožívání. Pubescent se postupně vymaňuje z vlivu rodičů a více je ovlivňován vrstevníky, se kterými se ztotožňuje. V tomto období jsou podstatná přátelství a první partnerské vztahy.

2.1.1 Pubescent z pohledu vývojové psychologie

Uvádíme zde psychický vývoj v období pubescenta, protože hraní počítačových či konzolových her může mít vliv na jeho život a osobnost.

Dle Vágnerové (2005, s. 402) je pubescence období, kdy nastávají komplexní proměny osobnosti jedince, s čímž se pojí rozvoj identity.

Podle Macka (1999, cit. dle Vágnerové, 2005, s. 403) je „vytváření nového pojetí vlastní identity proces, v němž se dospívající aktivně snaží uskutečnit svou představu, kým by chtěl být. Rozvoj identity závisí na dosažené úrovni kognitivních schopností, emoční zralosti, ale je i produktem socializace, individualizačním aspektem tohoto procesu.“

Vágnerová (2005, s. 403) dále uvádí, že dospívající má představu svého já a snaží se ji zrealizovat. Pubescent je v situaci, kdy probíhají postupné proměny, se kterými se musí vypořádat. V oblasti emoční je důležitá sebeakceptace, tedy pubescent musí přijmout své nové, stále se měnící, já. Běžně může docházet k nespokojenosti se sebou samým a tím pádem s problémy s přijetím sebe sama.

Co se týče emočního vývoje, může docházet ke střídání nálad a aktivační úrovni, tzn., pubescent může být apatický a mít averzi k jakékoliv aktivitě a zanedlouho může být naopak čilý. Tyto změny se mohou projevat větší impulzivitou a nedostatkem sebeovládání, což může v mezilidských vztazích způsobovat konflikty. (Vágnerová, 2005, s. 341)

Kolem 15. roku života dochází u pubescenta k důležitým životním mezníkům, a sice ukončení povinné školní docházky a s tím spojená volba profesního směřování, což bude v dospělosti určovat jeho sociální postavení. (Vágnerová, 2005, s. 346)

Také sociální skupiny a instituce mají vliv na osobnostní rozvoj dospívajícího. Například volnočasové instituce mají velký význam v oblasti sociálního zařazení pubescenta a také v oblasti rozvoje jeho schopností a dovedností. Volnočasové instituce předchází následkům negativního působení rodiny, či následkům školní neúspěšnosti. Vrstevnická skupina ovlivňuje pubescenta v mnoha aspektech život. Pubescent se se svou vrstevnickou skupinou ztotožňuje, vznikají zde přátelské a partnerské vztahy, což pro pubescenta znamená získání nových rolí, a sice role dospívajícího, role člena party a role blízkého přítele. Tyto role mohou být jak zatěžující, tak mohou podporovat sebevědomí, protože vrstevnická skupina poskytuje pubescentovi emoční a sociální oporu. (Vágnerová, 2005, s. 347, 348)

V období pubescence může docházet u některých jedinců k rozvoji agresivního a asociálního chování. Většinou se toto chování projevovalo již v dětství. Někteří nejsou schopni empatie a sympatie k jiným lidem, často jsou bezcitní a bezohlední. Pubescenti mají obvykle tendence přátelit se s vrstevníky podobného zaměření a tím pádem dochází k posilování tohoto chování. Pokud se toto chování projeví až po 11. roku života, jde pouze o přechodné jednání. (Siegler et al., cit. dle Vágnerové, 2005, s. 401)

„Dospívající usiluje o rozvoj své identity, která by byla individuálně specifická, odlišovala by jej od ostatních a potvrzovala jeho osobní hodnotu. Tento proces, označovaný jako individuace, rozděluje Josselsonová (1980, cit. dle Vágnerové, 2005, s. 412) na 4 fáze.“

My zde uvádíme pouze první a druhou fázi – fázi diferenciaci a fázi experimentace – které se probíhají v době pubescence.

Ve fázi diferenciaci si pubescent začíná uvědomovat svoji psychickou a fyzickou odlišnost od ostatních lidí. Pubescent se více soustředí na svou osobu a srovnává se s ostatními. Ve vztahu k dospělým osobám, potažmo rodičům, dochází k deidentifikaci, z čehož vyplývá, že pubescent se chce od autorit odlišit. Zákonitě tedy dochází k nesouhlasu s názory rodičů a s jimi stanovenými a uznávanými hodnotami a normami. (Josselsonová, 1980, cit. dle Vágnerové, 2005, s. 214)

Fáze experimentace se projevuje přibližně ve věku 14-15 let. Dospívající má snahu o vymanění se z vlivu na rodině a naopak se více váže na vrstevníky. Pubescent odmítá rady

a varování rodičů, neboť je přesvědčen, že je všeznalý a poradí si sám. Orientuje se pouze na krátkodobou budoucnost. (Josselsonová, 1980, cit. dle Vágnerové, 2005, s. 214)

2.2 Typologie hráčů

V následující části uvedeme typologii hráčů podle Bartla, vytvořenou v roce 1996. Bartle hráče rozděluje do 4 skupin.

Původně byla typologie vytvořena pro hráče MUD her (multi user dungeon), které fungují pomocí textového rozhraní, nikoli grafického, což nutí hráče využít svou představivost. Jsou založeny na základě fantasy či sci-fi knih. Typologii je však možno aplikovat i na další typy her. Není pravidlem, že každý hráč patří pouze do jedné konkrétní skupiny. (Dolejšová, 2013, s. 31)

Achievers

Achieve v angličtině znamená dosáhnout, volný překlad achievers je tedy „dosažitel“.

Tento typ hráče si ve hře najde cíle, kterých se snaží dosáhnout a uspokojit tak své potřeby. Hlavním cílem achievera je dosahovat stále vyšších levelů, proto plní úkoly, za které získává potřebné body. Tento hráč nevyhledává interakci s ostatními hráči, pokud z toho něco neutří a ve hře zabývá pouze, pokud to slouží k získání bodů a dosažení jeho cílů. (Dolejšová, 2013, s. 32)

Explorers

Explore v překladu z angličtiny vyjadřuje výraz prozkoumat, čili explorers je „průzkumník“.

Jak již z názvu vyplývá, hráč má tendenci stále něco objevovat a prozkoumávat. Kromě hlavního děje hry se zabývá okolím herního světa a snaží se získat cokoli, co by mu pomohlo s vylepšováním jeho postavy a tím dosahoval dalších levelů. Explorer je spokojen s takovým počtem bodů, které mu postačí k postupu do vyššího levelu, protože čím vyšší level, tím je herní svět zajímavější, bohatší ale také nebezpečnější. Klade proto důraz na zdokonalování své postavy, aby se mohl ubránit ostatním hráčům. Hráč zabývá pouze v případě nutnosti a kontakt s ostatními hráči navazuje pouze pro získání informací o zajímavých místech, která by ve hře mohl navštívit. (Dolejšová, 2013, s. 32)

Socialisers

Překlad slova socialise je v češtině socializovat. Slovo socialiser můžeme v tomto případě chápat jako „socializátor“, nebo osobu, která vyhledává společnost.

Hráč nevstupuje do hry ani tak pro hru samotnou, jako spíše pro kontakt s ostatními hráči. Často proto hraje hry, kde se vyskytuje velké množství lidí. S ostatními hráči rád komunikuje, popřípadě sleduje vývoj jejich postav. Hru samotnou hraje pouzetak, aby byl s ostatními hráči na stejné úrovni, aby věděl, o čem se hráči baví a mohl tak s nimi udržovat kontakt. Zabíjí většinou pro pomstu, z důvodu úmrtí jeho kamaráda. (Dolejšová, 2013, s. 32-33)

Killers

Slovo kill vyjadřuje v češtině slovo zabít a výraz killer je používán pro označení „zabijáka“.

Z názvu je patrné, o co hráči jde. Veškerými prostředky, které má hráč k dispozici se snaží nejen zabít nepřátele, ale také znepríjemňovat hru všem ostatním. Jeho cílem, je získávání nových zbraní, které mu pomůžou v ničení hráčů a jejich okolí. Komunikace ani zkoumání herního světa hráče příliš nezajímá, orientuje se spíše na sbírání bodů za účelem posunu do vyššího levelu a pro vylepšování jeho postavy. Při komunikaci se vyjadřuje stručně a často útočně. (Dolejšová, 2013, s. 33)

3 POZITIVNÍ PŮSOBNÍ POČÍTAČOVÝCH A KONZOLOVÝCH HER NA PUBESCENTA

Eckertová a Dočekal (2013, s. 130) uvádějí, že počítačové hry mohou být prospěšné, neboť rozvíjejí logické myšlení, prostorovou představivost, jemné motorické schopnosti a další. Také existuje spousta výukových her, které přispívají ke vzdělávání hráčů.

Také výzkumy dokazují, že videohry mohou mít na člověka pozitivní účinky. V následujících kapitolách uvedeme jednotlivé oblasti, jež jsou prostřednictvím videoher rozvíjeny.

3.1 Vzdělávací aspekt her

Velké množství počítačových a konzolových her je v anglickém jazyce, což přispívá k lepší znalosti a ovládnutí cizího jazyka.

Spousta online her se navíc hraje na mezinárodní úrovni, takže hráči mají možnost nejen procvičit si cizí jazyka, ale také poznat hráče cizích národností a kultur, což podporuje přátelské vztahy napříč kontinenty. (Raise smart kid [online], 2011)

Některé hry pomáhají s rozvojem čtenářské dovednosti. Hráč musí během hry číst pokyny na obrazovce a sledovat děj hry. Mnohdy jsou hráči schopni ještě při hře chatovat s ostatními hráči. (Raise smart kid [online], 2011)

Z vlastní zkušenosti můžeme uvést příklad, kdy se chlapec, trpící dyslexií, díky videohrám naučil lépe a rychleji číst.

Vychází to také ze studie v časopise Current Biology, kdy uvádí, že videohry pomáhají dětem s dyslexií číst rychleji a s větší přesností. (Raise smart kid [online], 2011)

Studie provedená v Appalachia Educational Laboratory dokázala, že u dětí s poruchou pozornosti, které hráli hru Dance Dance revolution, došlo k lepší schopnosti soustředit se. (Raise smart kid [online], 2011)

V České republice je velmi oblíbená online hra Dobyvatel, ve které hráči prokazují své znalosti ze všech možných oblastí a navíc se dozví spoustu nových a zajímavých informací.

3.2 Rozvoj logického myšlení, řešení problémů a plánování

Například hra Angry Birds poskytuje možnost **rozvoje řešení problémů a logiky**. Hráč této hry musí totiž vyhodnotit nejlepší způsob, jak vyřešit herní problém, za pomoci kreativity. (Raise smart kid [online], 2011)

Ve hře SimCity (a podobných) je úkolem hráče založit město, které následně rozvíjí tak, aby obyvatelé byli spokojeni. Hráč se tak učí hospodařit s penězi, přemýšlí nad vhodným rozložením města a nad potřebami jeho obyvatel. Je dokonce uváděno, že hra SimCity inspirovalo některé hráče k budoucí kariéře architektů a urbanistů. (Raise smart kid [online], 2011)

3.3 Pozitivní vliv na reakci, pozornost, paměť a koncentraci

Dye et al. (2009) provedli výzkum, ve kterém zjistili, že pravidelní hráči akčních videoher mají **kratší reakční dobu**, než herní začátečníci – jsou tedy rychlejší při rozhodování. V přesnosti u obou typů hráčů nebyl žádný rozdíl, čímž vyvrátili domněnku, že pravidelní hráči jsou sice rychlejší, nicméně to negativně ovlivňuje jejich přesnost. (Green et al. [online], 2010)

S reakční dobou souvisí také **rychlé myšlení a rozhodování**, které je videohrami, jež simulují stresující situace, také rozvíjeno. Hráč je nucen k rychlým a hlavně správným rozhodnutím. Tento způsob tréninku je vhodný například pro lékaře, kteří se mnohdy musí rychle a správně rozhodnout. (Raise smart kid [online], 2011)

Daphne Bavelier také popsala metodu, kterou zjišťovali vliv videoher na pozornost.

Jak dobrá je **pozornost** určuje, jak rychle jsou zkoumané osoby schopné vyřešit konflikt mezi barvou písma a slovem (viz. Obrázek). Úkolem zkoumaných osob bylo co nejrychleji říct barvu písma. Výzkum dokázal, že hráči akčních her vyřeší tento problém rychleji, než ti, kteří akční hry nehrají, z čehož vyplývá, že hraní akčních her nevede k problémům s pozorností, ale právě naopak. (Daphne Bavelier [online], 2012)

Obrázek 7 Barva slov

ČERVENÁ MODRÁ BÍLÁ
 ŽLUTÁ ZELENÁ

V oblasti pozornosti mají hráči akčních ještě další výhody, a sice že jsou schopni vnímat šest až sedm objektů pozornosti v jeden moment, kdežto běžný mladý člověk dokáže vnímat okolo tří až čtyř objektů pozornosti (Daphne Bavelier [online], 2012).

Co je důležité podotknout je, že tyto pozitivní vlivy akčních her mají dlouhodobý charakter (Daphne Bavelier [online], 2012).

Podle studie zveřejněné v časopise Psychological Research, mají videohry, jako například Call of Duty nebo Battlefield, **pozitivní vliv na paměť**, neboť hráč při hře musí zhodnotit, které informace jsou důležité pro daný úkol a mají být uloženy v jeho pracovní paměti. Ostatní informace pak hráč vytěsni. (Raise smart kid [online], 2011)

Studie z roku 2013 uvedená Berlin's Max Planck Institute for Human Development and St. Hedwig-Hospital, zjistila nárůst šedé kůry mozkové v pravém hippokampu, nárůst pravé nefrontální kůry a mozečku u těch, kteří hráli videohru Super Mario po dobu 30 minut denně během dvou měsíců. Tyto oblasti mozku obstarávají **prostorovou navigaci, strategické plánování a pracovní paměť**. Došlo tedy mimo jiné ke zlepšení paměti. Studie naznačuje, že prostřednictvím videoher by se mohli léčit nemoci jako posttraumatická stresová porucha, schizofrenie či neurodegenerativní onemocnění. (Raise smart kid [online], 2011)

3.4 Rozvoj pohybu u určitého typu her

Videohry, které jsou určené pro Kinect, vyžadují při hraní pohyb. Kinect snímá pohyb těla a tím se ovládá postava ve hře. Často se jedná o videohry simulující sport. 10 minutami hraní těchto videoher spotřebuje hráč tolik energie, kolik vynaloží při 10 minutách chůze na běžecském pásu rychlostí zhruba 5 km/h. (Raise smart kid [online], 2011)

3.5 Další pozitivní vlivy

Počítačové a konzolové hry mají další pozitivní vlivy. Několik z nich si zde uvedeme.

Daphne Bavelier ve svém výzkumu zjistila, že lidé, kteří akční hry příliš nehrají a celkově netráví mnoho času před obrazovkou, mají normální zrak (běžný zrak s korekcí). Lidé, hrající akční videohry například 5 – 15 hodin týdně, mají naproti tomu **zrak o něco lepší**. Nejen že jsou schopni přečíst menší písmo, než lidé, kteří akční videohry nehrají, dokonce dokážou rozlišit mnohem více odstínů šedé. Vyvrátila tím tvrzení, že lidé, kteří tráví mnoho času před obrazovkami hraním počítačových nebo konzolových her, mají horší zrak. (Daphne Bavelier [online], 2012)

Vědci také zjistili, že hráči akčních videoher jsou lepší v **multitaskingu**. Hráči dokážou velmi rychle, svižně a bez velké námahy „přepínat“ z jednoho úkolu na druhý. (Daphne Bavelier [online], 2012)

Také při strategických hrách dochází k rozvoji multitaskingu, a to v situaci, kdy je hráčovo území nečekaně napadeno nepřítelem. Hráč v tom okamžiku musí rychle změnit taktiku hry. (Raise smart kid [online], 2011)

Videohry také zlepšují **koordinaci očí s rukama, jemnou motoriku a prostorové vnímání**. Při hraní akčních her se hráč musí soustředit na svůj cíl a zároveň musí koordinovat pohyby rukou a prstů na klávesnici a myši. Výzkumy dokazují, že zkušenosti s tímto typem her souvisí s lepší chirurgickou dovedností. (Raise smart kid [online], 2011)

Průzkum, který provedl Joan Ganz Cooney Center, uvádí, že studenti, kteří hrají multiplayerové hry (např. Team Fortress 2), jež vyžadují týmovou spolupráci s ostatními online hráči, jsou schopni **lépe spolupracovat** s ostatními studenty ve třídě. Dítě se při videohře učí poslouchat a přijímat názory a nápady druhých a společně s nimi pak plánovat strategie. (Raise smart kid [online], 2011)

4 NEGATIVNÍ PŮSOBNÍ POČÍTAČOVÝCH A KONZOLOVÝCH HER NA PUBESCENTA

Příliš časté hraní počítačových nebo konzolových her může mít negativní dopad na hráče. Oblasti, které mohou být narušeny, rozebereme v následujících kapitolách a také uvedeme případnou prevenci vzniku těchto potíží.

4.1 Riziko závislosti

Nešpor (1999, s. 28) hovoří o dospívajících chlapcích a mladých mužích jako o nejvíce rizikové skupině, co se týče závislosti na počítačích (ať už na internetu nebo na počítačových hrách).

Nešpor (2007, s. 32) uvádí, že rizika počítačových her jsou zcela evidentní. Jmenuje zanedbávání školy, rizika pro zdravý vývoj pohybového systému, zaostávání v sociálních dovednostech a další.

Nicméně Nešpor (1999, s. 28) také zmiňuje z lékařského hlediska – dle Mezinárodní klasifikace nemocí – závislost na počítačích neexistuje. Avšak závislost se dá diagnostikovat v případech, kdy se tři známky z tohoto výčtu projeví během jednoho roku:

- Projevuje se silná touha užívat látku (touha hrát počítačové nebo konzolové hry)
- Problémy se sebeovládáním ve vztahu k látce (problém v případě, kdy je hráč nucen ukončit hraní počítačové nebo konzolové hry proti jeho vůli)
- Tělesný odvykací stav
- Zvýšení tolerance – potřeba vyšší dávky, aby bylo dosaženo stejného prožitku (více času stráveného hraním počítačových nebo konzolových her)
- Zanedbávání jiných zájmů a potěšení (méně času stráveného s přáteli, atp.)
- Užívání i přes škodlivé dopady (negativní vliv např. na mezilidské vztahy)

Eckertová a Dočekal (2013, s. 127) uvádějí, že vývojáři počítačových her vytvářejí videohry tak, aby na nich vznikala závislost. Chtějí, aby hráči měli nutkavou touhu hrát dál za účelem dosažení určitých cílů.

Růžička (Aktip [online], 2001) doporučuje při léčbě závislosti na počítačových hrách použití psychoterapeutické léčby, neboť závislost na počítačových hrách vnímá ve většině případů jako důsledek jiného problému. Mezi časté příčiny závislosti na počítačových hrách uvádí problémy v rodině, traumatizující zážitky ve škole a jiné.

4.2 Riziko gamblerství

Nešpor (1999, s. 25) se domnívá, že „počítače a hazardní hry spolu mohou souviset“.

Pokorný et al. (2002, s. 98) uvádějí, že „mezi gamblerstvím a závislostmi na počítačových hrách lze najít mnoho společných rysů.“

Problémem je, že oproti výherním automatům, které jsou legální až od 18 let věku, jsou videohry s hazardní tematikou věkově neomezené.

Růžička (Aktip [online], 2001) zmiňuje k otázce ohledně hazardních her na internetu, že problémem je jejich snadná dostupnost dětem, u kterých existuje větší riziko vzniku závislosti na hazardních hrách.

Vzhledem k tomu, že je možné hrát hazardní hry online za reálný finanční obnos (např. poker), je možnost, že se u těchto hráčů projeví tendence ke gamblerství. U pubescentů, kteří nemají běžně přístup k většímu množství peněz, se může stát, že si peníze budou chtít nějakým způsobem obstarat. Nejsnazším postupem, jak je sehnat, je požádat rodiče. Pokud rodiče nesvolí, mohou se pubescenti uchýlit ke krádeži.

Nešpor (1999, s. 25) popisuje případ, kdy šestnáctiletý chlapec rodičům kradl peníze a šperky, které následně utrácel za hazardní hru v automatech.

Dle Nešpora (1999, s. 29) mohou tito lidé „riskovat zaměstnání, velmi se zadlužit a lhát nebo porušovat zákon, aby získali peníze nebo unikli od placení dluhů“.

4.3 Riziko agrese

Agrese vyvolaná hraním počítačových či konzolových her je pravděpodobnější u dětí se sklony k násilí. (Nešpor, 1999, s. 47)

Pro tyto děti je důležité, aby měli v rodině vzor, který reaguje adekvátně situaci, tedy nenásilně a v klidu (Nešpor, 1999, s. 47). Děti a dospívající totiž napodobují vzorce chování, jež vidí u svých rodičů.

Růžička (Aktip [online], 2001) uvádí, že výzkumy dokazují vliv násilí v médiích – v počítačových hrách nevyjímaje – na dospívajícího jedince. Pokud jsou jedinci v mládí vystavováni násilí, ať už v rodině, zmíněných médiích, či hrách, tohle chování si zosobní a projeví se to v běžném životě.

Počítačové hry jsou nejvíce ohrožující pro děti do věku asi 12 let, protože ještě nejsou schopny rozpoznat reálnou a symbolickou rovinu zobrazovaného obsahu. Vliv má také vizuální zpracování videohry, kdy příliš realistické ztvárnění videohry může dítěti připadat až příliš skutečné. (Idnes [online], 2001)

Hráč se může identifikovat s postavou ve videohře, což může být problémem v případě, kdy se tato postava projevuje agresivním chováním a dopouští se činů, jež nejsou společností přijímány. Hráč pak může mít tendenci aplikovat toto chování do běžného života. (Idnes [online], 2001)

4.4 Riziko narušení sociálních dovedností

Nešpor (1999, s. 26) uvádí, že počítačová nadšenci upřednostňují komunikaci s přístrojem před osobní komunikací s lidmi. Interakcí s počítačem mohou unikat tyto lidé od svých osobních problémů, od reality a od nedostatku zkušeností s mezilidskými vztahy.

Dle Nešpora (1999, s. 66) může u dětí docházet k problémům v oblasti sociálních dovedností, v případě, kdy se věnují více počítačům, než vrstevníkům. Může docházet k omezení schopnosti se s ostatními dorozumět, porozumět mezilidským vztahům a situacím a k problémům při spolupráci.

Také Pokorný et al. (2002, s. 105) uvádějí, že u hráčů videoher dochází ke zvratu v životním stylu, což může mít za následek problémy při komunikaci, problémy se sociálním citěním a zaostání v sociálním zrání.

Nešpor (1999, s. 42) popisuje problém, kdy dítě může převzít vzorce chování ve hře do reálného života: „Používat v mezilidské komunikaci mechanickou logiku počítačového programu nebo dokonce vzorce chování převzaté ze soupeřivých a agresivních počítačových her je vysloveně neúčinné a často i nebezpečné. Dítě pak může mít pocit, že se ve skutečném životě ocitlo na cizí planetě, kde je všechno jinak, než jak se to naučil ve svém počítačovém zátiší. Může mít pocit, že se druzí chovají podivně, nepředvídatelně a že s nimi není něco v pořádku. Může být frustrováno, stahovat se do sebe nebo reagovat zbrkle.“

4.5 Další zdravotní rizika

Riziko obezity

Shields (cit. dle Nešpora, 2011, s. 40) uvádí, že od 70. let do roku 2004 se počet kanadských dětí trpících obezitou ztrojnásobil, což dává za vinu právě televizi, počítačům a videohram.

Carvalho et al. (cit. dle Nešpora, 2011, s. 41) zmiňují nárůst nadváhy a obezity u portugalských dětí ve věku 7-9 let, což také přisuzují elektronickým hram.

Poškození zápěstí

Při delší práci s počítačem a klávesnicí může dojít k poškození zápěstí, což se projevuje jako brnění nebo snížená citlivost palce, ukazováku či vnitřní strany prostředníku a síla stisku ruky může být menší. Tyto příznaky mohou být příčinou zánětu šlach nebo tzv. syndromu karpálního tunelu. Pro prevenci poškození zápěstí je vhodné dělat při práci s počítačem přestávky, během kterých se zápěstí procvičí a samozřejmě dodržovat nejen správné držení rukou nad klávesnicí, ale také správné sezení. (Nešpor, 1999, s. 5 - 7)

Bolest zad

Bolest zad a šíje při hraní počítačových nebo konzolových her je způsobena špatnou polohou při sezení. Aby se bolesti zad předcházelo, je dobré pamatovat na pravidlo pravých úhlů, což znamená, že chodidla mají být položena na zemi a holeně k nim být v pravém úhlu. Trup je také kolmo ke stehnům a paže spočívají podél těla, s tím, že jsou ohnuté v lokti také do pravého úhlu. Ruce mají spočívat těsně nad klávesnicí, nemají se dotýkat zápěstím stolu. Monitor by měl být nastaven v úrovni očí, aby krk neměl tendenci natahovat se směrem k monitoru, nebo aby se člověk neměl tendenci hrbit v případě, kdy je monitor příliš nízko. Užitečnou prevencí bolesti zad jsou také pravidelné přestávky při používání počítače a protažení těla. (Nešpor, 1999, s. 14 – 15)

„Problémy, které vzniknou v souvislosti s nesprávným držením těla v dětství nebo dospívání, mohou v pozdějších letech člověka pořádně potrápít. Je známo, že právě poloha vsedě nejvíc zatěžuje zejména bederní páteř.“ (Nešpor, 1999, s. 44)

Namáhání očí

Dlouhodobou prací na počítači dochází k přetěžování očí. Důvodem podráždění očí mohou být oční vady nebo vysychání očního povrchu a s tím spojené pálení očí. Následkem pak může být bolest hlavy. (Nešpor, 1999, s. 19)

Problémem je, že oči nejsou přizpůsobeny na sledování obrazovky na tak krátkou vzdálenost a na jejich intenzivní namáhání při práci s počítačem. Oční lékaři nazývají tyto oční problémy jako „syndrom počítačového vidění“. Dle výzkumů se tento syndrom vyskytuje u 50 až 90 % lidí, kteří pravidelně používají počítač, tablet nebo chytrý telefon. Tyto příznaky se naneštěstí v poslední době vyskytují i u dětí předškolního a školního věku, které často užívají počítač mimo jiné ke hraní počítačových her. (OFTEX [online]. 2013)

Syndrom počítačového vidění se projevuje rozmazaným viděním, dvojitým viděním, zarudnutými a suchými spojivkami, podrážděním očí nebo bolestí hlavy a krční páteře. V případě neléčení těchto příznaků může dojít ke zhoršení kvality zraku. (OFTEX [online]. 2013)

Nešpor (1999, s. 20) doporučuje při delší práci s počítačem zavírat na chvíli oči, zvlhčovat oči občasným zamrknáním a zvednout příležitostně pohled od obrazovky na vzdálený předmět.

Bolest hlavy

Bolest hlavy může vyplývat z několika příčin. Prvním důvodem jsou migrenózní bolesti. Dalším důvodem jsou tenzní bolesti, které mají spojitost s napětím šíjových svalů, ke kterému dochází při dlouhé práci s počítačem. Šíjové svaly jsou namáhané o to více, pokud není dodržováno správné sezení u počítače a hlava je v předklonu. Bolest šíjových svalů pak může být vnímána jako bolest hlavy. Další příčinou bolesti hlavy je psychická bolest, která má souvislost se stresem. Jak již bylo zmíněno, bolest hlavy může být zapříčiněna také namáháním očí. (Nešpor, 1999, s. 21)

II. PRAKTICKÁ ČÁST

5 VYMEZENÍ VÝZKUMNÉHO PROBLÉMU

Praktická část bakalářské práce obsahuje výzkumné šetření, které je zaměřeno na zjištění působení počítačových a konzolových her na pubescentní mládež. Pro výzkumné šetření jsme využili kvantitativní metodu za pomoci online dotazníku. Výzkum byl aplikován na pubescentní mládež ve věku 11 až 15 let.

Rizika a výhody počítačových her jsou objevovány teprve v poslední době, proto bohužel není mnoho dostupné literatury na toto téma.

Problematikou vlivu počítačových her na jejich hráče se zabývá Karel Nešpor, který ve svém díle Počítače a zdraví rozebírá zdravotní rizika spojená hraním videoher.

Závislost na počítačových hrách objasňují ve svém díle Patologické závislosti Pokorný, Telcová a Tomko.

6 DESIGN VÝZKUMNÉHO ŠETŘENÍ

V této kapitole vymežíme hlavní výzkumnou otázku a dílčí výzkumné otázky, také hlavní výzkumný cíl a dílčí výzkumné cíle výzkumného šetření. Uvedeme výzkumný soubor, techniku sběru dat a metody analýzy dat.

Vymezení výzkumných otázek

Hlavní výzkumnou otázku pro tento výzkum jsme stanovili následovně:

Jakým způsobem je pubescentní mládež ovlivňována hraním počítačových a konzolových her pohledem respondentů?

Dílčími výzkumnými otázkami jsme zjišťovali pohled respondentů - tedy hráčů – na různé vlivy počítačových a konzolových her na jejich osobu.

Jaký pozitivní vliv mají na hráče počítačové a konzolové hry pohledem respondentů?

Jaký negativní vliv mají na hráče počítačové a konzolové hry pohledem respondentů?

Jakým způsobem ovlivňují hráče násilné hry pohledem respondentů?

Jaké zdravotní problémy se vyskytují u hráčů počítačových a konzolových her pohledem respondentů?

Jak se projevuje závislost u hráčů počítačových a konzolových her pohledem respondentů?

Vymezení výzkumných cílů

Hlavní výzkumný cíl jsme určili následovně:

Zjistit ovlivňování pubescentní mládeže hraním počítačových a konzolových her pohledem respondentů.

Dílčí výzkumné cíle jsme pak vytyčili takto:

Zjistit pozitivní vliv počítačových a konzolových her na hráče pohledem respondentů.

Zjistit negativní vliv počítačových a konzolových her na hráče pohledem respondentů.

Identifikovat následek násilných her na hráče z pohledu respondentů.

Popsat zdravotní problémy, vyskytující se u hráčů počítačových a konzolových her pohledem respondentů.

Charakterizovat projevy závislosti u hráčů počítačových a konzolových her pohledem respondentů.

Vymezení výzkumného souboru

Výzkumného šetření se účastnila pubescentní mládež ve věku 11 až 15 let. Pro tento výzkum byl použit dostupný výběr. Gavora (2010, s. 79 - 80) popisuje dostupný výběr jako výběr respondentů v našem blízkém okolí a lze je tak snadno oslovit.

Vymezíme pojmy základní soubor a výběrový soubor. Základním souborem jsou dle Chrásky (2007, s. 20) všechny osoby, situace, které můžeme zařadit do skupiny, jež zkoumáme. Výběrovým souborem je pak myšlena skupina prvků vybrána ze základního souboru.

Základní výzkumným souborem je, jak již bylo zmíněno, pubescentní mládež ve věku 11 až 15 let. Výběrovým souborem je pak skupina pubescentů, která hraje počítačové nebo konzolové hry. Pro identifikaci hráčů jsme použili filtrační položku v dotazníku. Pubescenti, kteří počítačové nebo konzolové hry nehrají, byli z výzkumného šetření vyřazeni.

Technika sběru dat

Pro sběr dat byl využit online dotazník, který obsahoval 31 položek.

Gavora (dle Chrásky 2007, s. 163) uvádí, že dotazník je „způsob písemného kladení otázek a získávání písemných odpovědí“.

V úvodu dotazníku byly použity identifikační položky, zjišťující věk a pohlaví respondentů. Důležitá byla filtrační položka „Hraješ videohry?“, v případě, že respondent odpověděl na tuto otázku „Ne“, byl tento dotazník z výzkumného šetření vyřazen. Hlavní část dotazníku obsahuje převážně uzavřené položky, kdy respondenti vybírali z předem navržených odpovědí. Jedna z uzavřených položek byla dichotomická, ostatní pak polytomické, což znamená, že respondent měl na výběr z více, než dvou možností. Dotazník obsahoval také pár otevřených položek, kde měli respondenti v odpovědích volnost. V dotazníku jsme používali položky, zjišťující fakta a položky, zjišťující mínění respondentů. Jednotlivé položky byly sestavovány tak, aby vycházely z dílčích výzkumných otázek a odpověděly na hlavní výzkumnou otázku a tím pádem splnili hlavní cíl výzkumného šetření. Položky v dotazníku vychází z odborné literatury.

Proces získávání dat

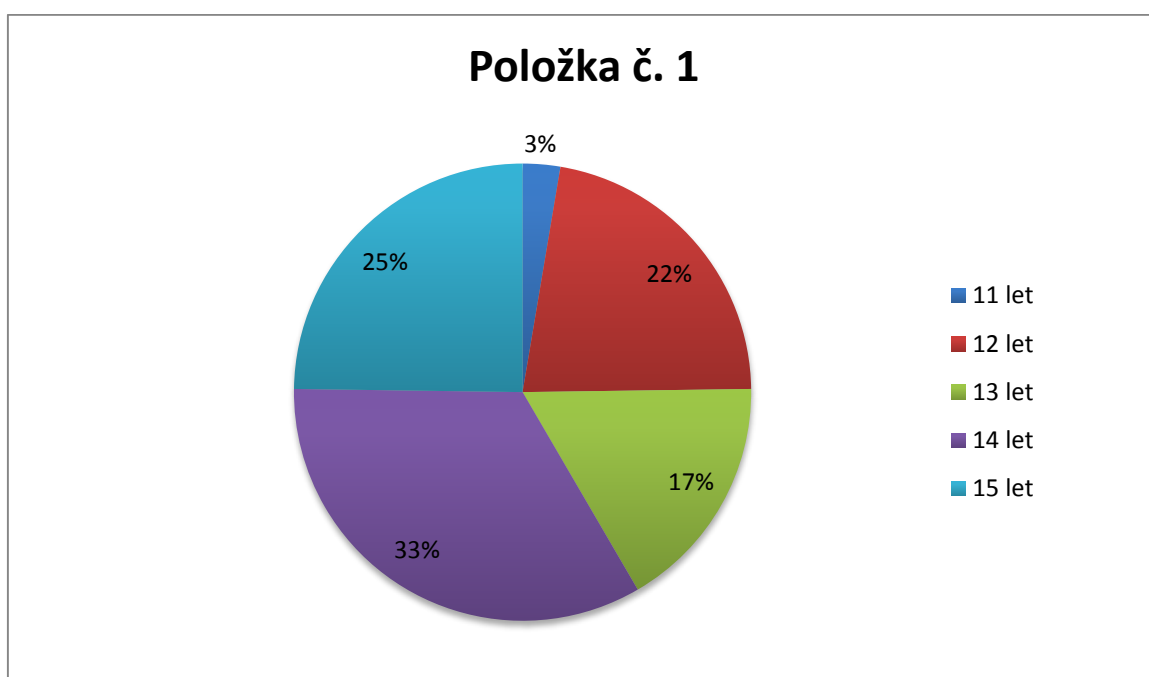
Výzkumné šetření bylo realizováno v březnu roku 2016. Online dotazník byl zaslán na Základní školu Slovácká v Břeclavi, kde jej vyplňovali žáci 6. až 9. tříd. Žáci dotazník vyplňovali v hodinách Informatiky během jednoho týdne. Vzhledem k online verzi dotazníku byly odeslané odpovědi žáků ihned zaznamenány. Dotazování bylo tedy po týdnu ukončeno a následovalo jeho vyhodnocování.

7 ANALÝZA DAT

Analýza dat je znázorněna pomocí grafů, které jsme vypracovali v programu Microsoft Excel. Grafy odpovídají jednotlivým položkám v dotazníku. Protože je výzkum deskriptivní, nebyly stanoveny žádné hypotézy. Grafy jsou rozčleněny do kapitol, které odpovídají jednotlivým dílčím výzkumným otázkám.

7.1 Identifikační položky

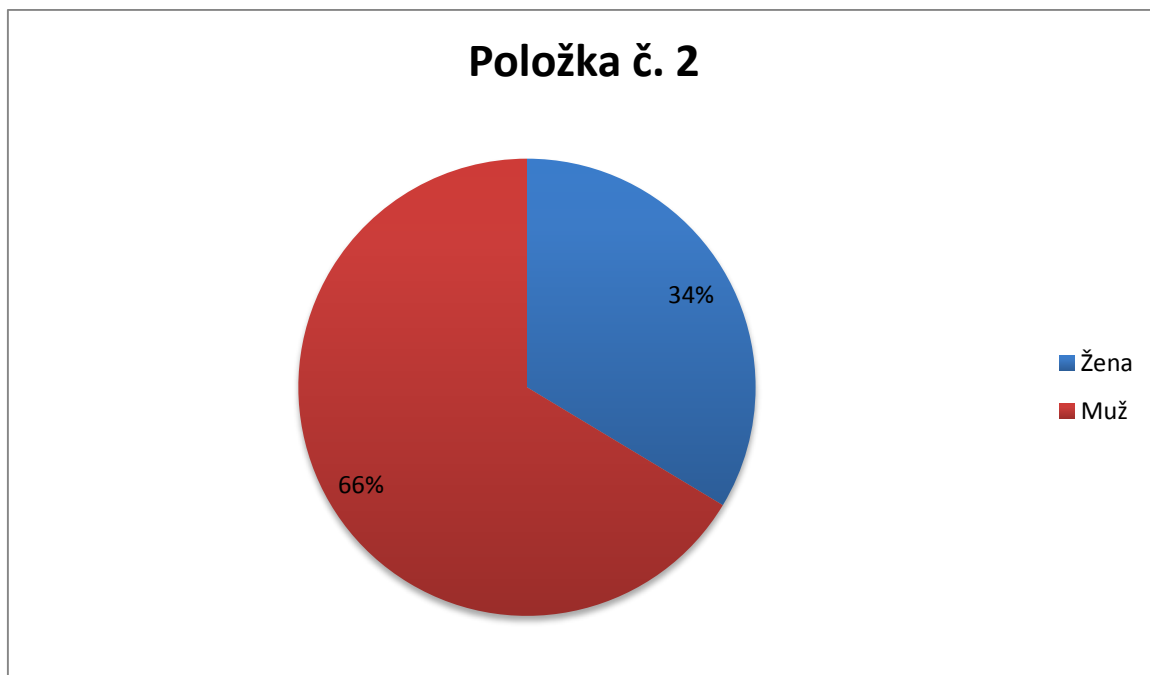
Položka č. 1: Věk



Graf č. 1 - Věk

Graf č. 1 zobrazuje věkové rozložení respondentů. Výzkumného šetření se zúčastnila pubescentní mládež, čili podle Vágnerové děti od 11 do 15 let. Dotazníky, jež vyplnili starší respondenti, byly vyřazeny, tato položka má tedy v dotazníku identifikační charakter. Ve věku 11 let se zúčastnili 3 respondenti (3 %). Respondentů ve věku 12 let bylo 25 (22 %), ve věku 13 let 19 (17 %), ve věku 14 let 38 respondentů (33 %) a ve věku 15 let se zúčastnilo 28 respondentů (25 %). Největší zastoupení tedy mají respondenti ve věku 14 let. Celkově se výzkumného šetření zúčastnilo 113 respondentů. Průměrný věk respondentů je 13,56 let.

Položka č. 2: Pohlaví



Graf č. 2 - Pohlaví

Graf č. 2 zobrazuje poměr mužů a žen při výzkumném šetření. Výzkumného šetření se zúčastnilo 75 (66 %) mužů a 37 (34 %) žen. Celkem tedy 113 respondentů.

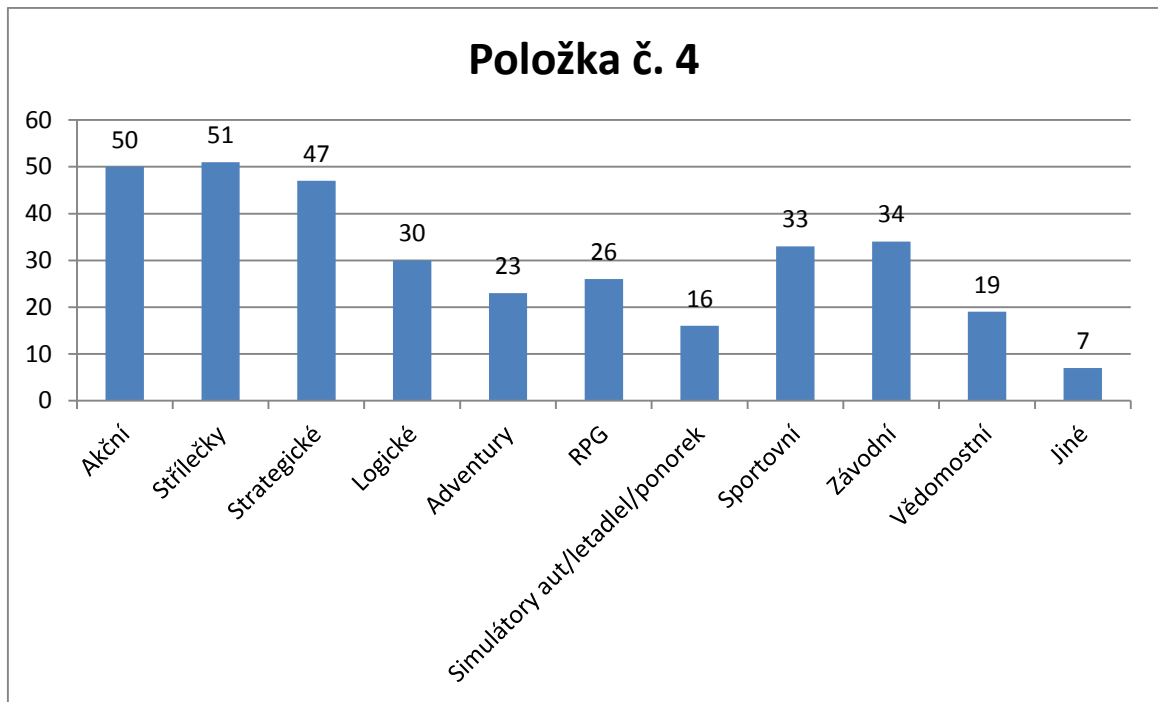
Položka č. 3: Hraješ videohry?



Graf č. 3 – Hraní videoher

Graf č. 3 sloužil k identifikování osob, které hrají videohry – pouze tyto osoby byly relevantní pro vyhodnocení dotazníku. Čili osoby, které na tuto otázku odpověděly „Ne“, byly automaticky vyřazeny z výzkumného šetření. Proto „Ano“ odpovědělo 113 respondentů (100 %).

Položka č. 4: Jaké herní žánry nejčastěji hraješ?

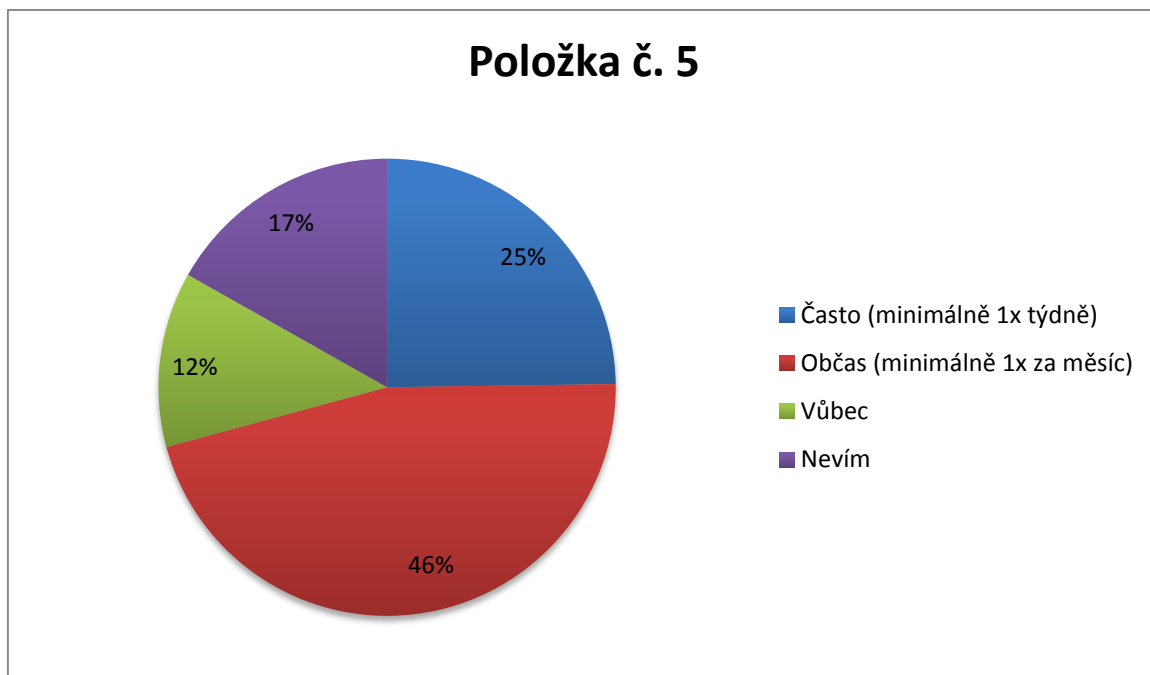


Graf č. 4 – Nejčastěji hraní herní žánry

Graf č. 4 odpovídá otevřené otázce v dotazníku, která se ptá na nejčastěji hrané herní žánry. Z grafu je patrné, že mezi nejčastěji hrané hry patří jednoznačně Střílečky (zvolilo 51 respondentů) a Akční hry (zvolilo 50 respondentů). Dalším velmi oblíbeným žánrem jsou Strategické hry (zvolilo 47 hráčů). V této položce měli respondenti možnost zvolit až 3 možnosti. Mezi jiné herní žánry respondenti uváděli MOBA, Kreativní, Arkádové, hry simulující vedení podniku, hry se zvířaty, simulátor života, MMORPG (pozn. Pod čarou?)

7.2 Pozitivní vliv počítačových a konzolových her na hráče z jejich pohledu

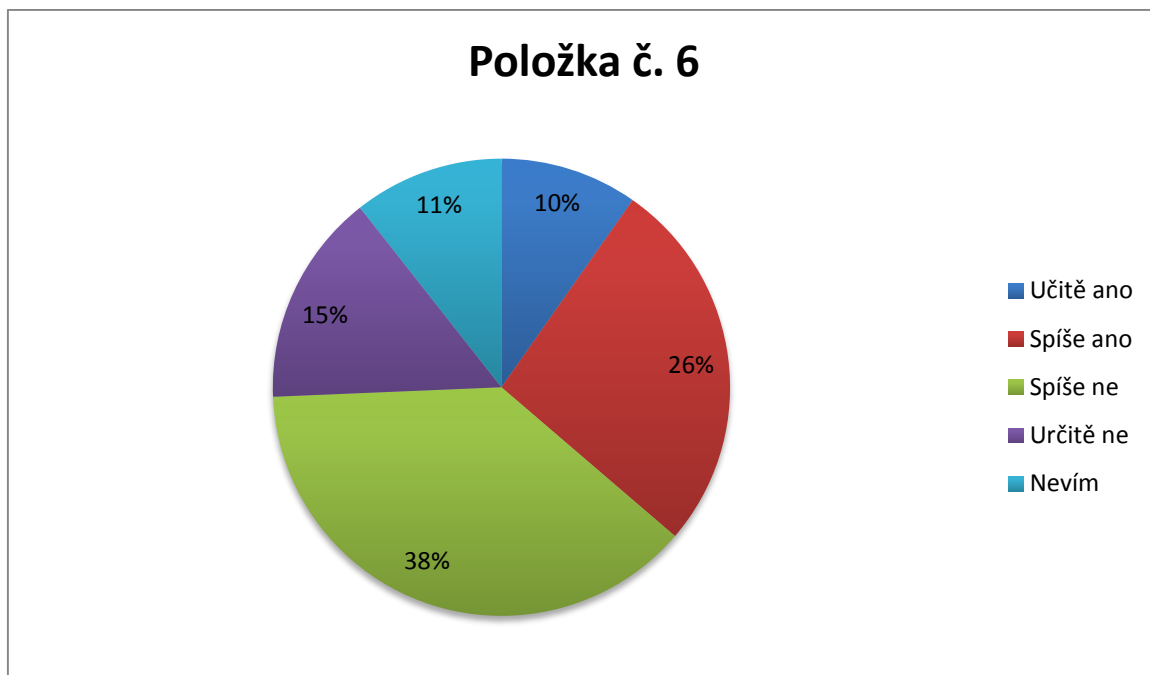
Položka č. 5: Využíváš v běžném životě nebo ve škole něco, co ses naučil/a ve videohře?



Graf č. 5 - Aplikace zkušeností z videohry do běžného života

Graf č. 5 zobrazuje, jak často respondenti využívají zkušenosti získané z videoher v běžném životě, nebo ve škole. „Občas“ – což jsme specifikovali jako minimálně 1x za měsíc – odpovědělo nejvíce respondentů, a to 52 (46 %). „Často“ – minimálně 1x týdně - zkušenosti využívá 28 respondentů (25 %). 19 respondentů si není vědomo, zda zkušenosti aplikují do běžného života – 17 % odpovědělo „Nevím“. Nejméně respondentů zvolilo možnost „Vůbec“, a to 14 (12 %). Odpovědi na tuto položku vnímáme pozitivně. V položce č. 11, která se ptá na obohacení videohrou, respondenti nejčastěji odpovídali, že díky videohrám mají lepší anglickou slovní zásobu.

Položka č. 6: Myslíš, že díky videohrám lépe zvládáš matematické a logické úlohy?

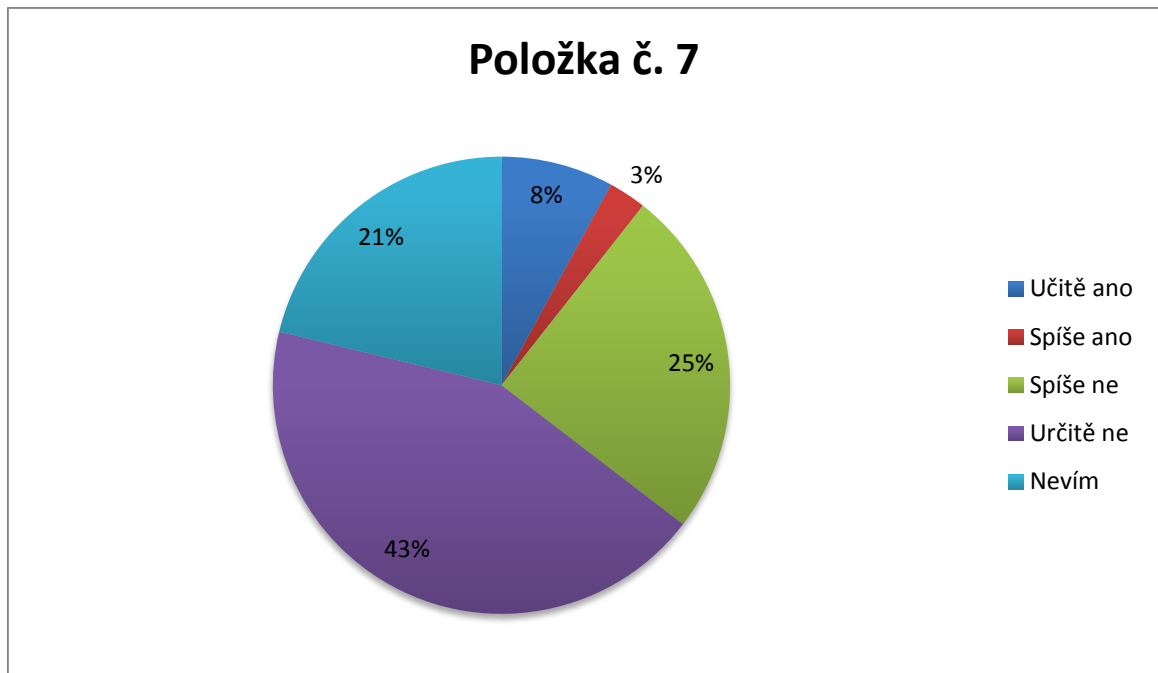


Graf č. 6 - Lepší operace s matematickými a logickými úlohami díky videohře

V grafu č. 6 můžeme vidět, že nejvíce respondentů (43, 38 %), volilo možnost „Spíše ne“ na otázku, zda si myslí, že díky videohram lépe zvládají matematické a logické úlohy. Naproti tomu velké procento respondentů – 26 %, což odpovídá 30 osobám – na tuto položku odpovědělo „Spíše ano“. Možnost „Určitě ne“ vybralo 17 respondentů (15 %), možnost „Nevím“ pak 12 respondentů (11 %) a nejméně respondentů (11, 10 %) vybralo možnost „Určitě ano“.

Otázkou zůstává, jaké herní žánry respondenti hrají, ale můžeme předpokládat, že ti, kteří volili možnost „Určitě ano“ a „Spíše ano“ hrají převážně Logické hry.

Položka č. 7: Zlepšil se Ti zrak poté, co jsi začal/a hrát videohry?

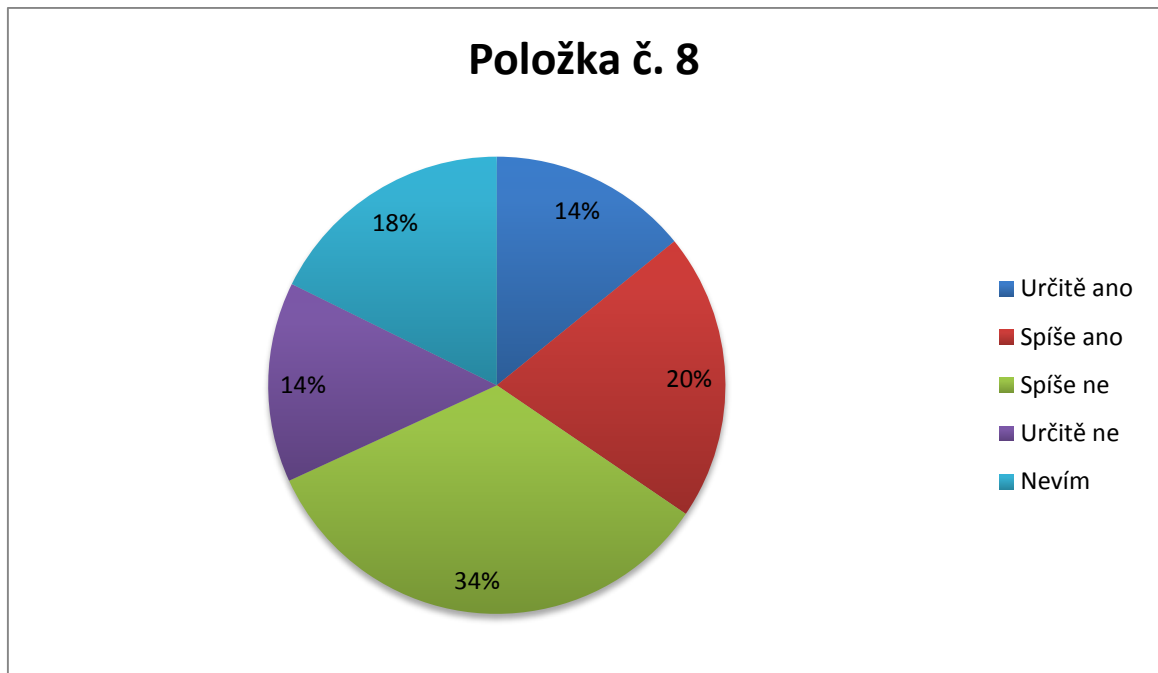


Graf č. 7 – Zlepšení zraku díky videohram

Z grafu č. 7 je patrné, že valná většina respondentů odpovídalo na otázku, zda se jim zlepšil zrak od té doby, co začali hrát videohry, „Určitě ne“ (49 respondentů, 43 %) a „Spíše ne“ (28 respondentů, 25 %). Možnost „Nevím“ volilo 24 respondentů (21 %). Nejméně respondenti odpovídali „Určitě ano“ (9 respondentů, 8 %) a „Spíše ano“ (3 respondenti, 3 %)

Můžeme se domnívat, že pokud ke zlepšení zraku došlo, mnoho respondentů si toho změnu neuvědomuje.

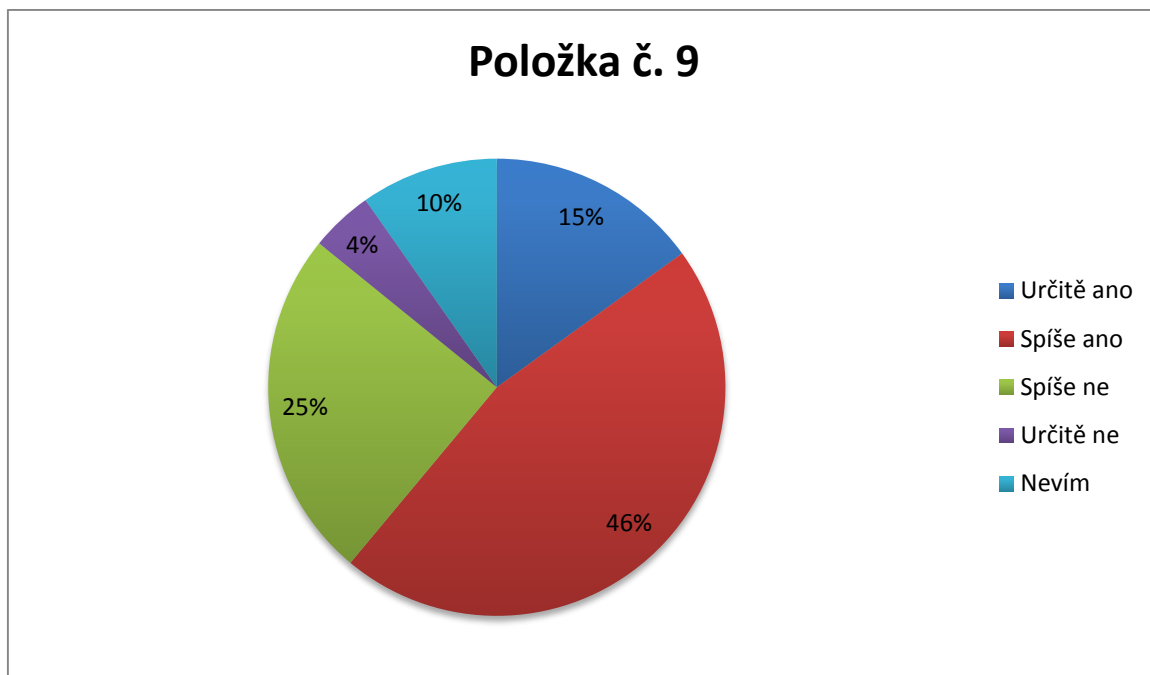
Položka č. 8: Myslíš, že se lépe soustředíš od té doby, co hraješ videohry?



Graf č. 8 – Lepší soustředěnost díky videohram

Graf č. 8 prezentuje odpovědi respondentů na otázku, zda se hráči lépe soustředí od doby, co hrají videohry. Nejvíce volenou odpovědí bylo „Spíše ne“, kdy ji volilo 38 respondentů (34 %), následovalo „Spíše ano“, kterou volilo 23 respondentů (20 %). Odpovědi „Určitě ne“ a „Určitě ano“ vybral stejný počet respondentů, a to 16 (14 %). „Nevím“ zvolilo 20 respondentů (18 %).

Položka č. 9: Máš pocit, že máš díky videohram lepší paměť?



Graf č. 9 – Lepší paměť díky videohram

Z grafu č. 9 vyplývá, že na otázku „Máš pocit, že máš díky videohram lepší paměť?“ odpovídalo nejvíce respondentů „Spíše ano“ (52 respondentů, 46 %). „Spíše ne“ zvolilo 28 respondentů (25 %), „Určitě ano“ vybralo 17 respondentů (15 %) a možnost „Nevím“ vybralo 11 respondentů (10 %). Nejméně volenou odpovědí bylo „Určitě ne“, kdy ji vybralo 5 respondentů, což jsou 4 %.

Položka č. 10: Začal/a jsi se aktivně věnovat nějakému sportu, protože Tě to bavilo ve videohře?



Graf č. 10 - Výběr sportu, kvůli nadšení z videohry

Graf č. 10 nám poskytuje odpověď na otázku, zda se respondenti začali aktivně věnovat nějaké sportu, protože je to bavilo ve videohře. „Ne“ odpovědělo 79 % respondentů, což odpovídá 89 osobám, „Ano“ pak zvolilo 21 % respondentů, což je 24 osob.

Položka č. 11: Uved' něco, čím Tě videohra obohatila

Jednotlivé odpovědi respondentů	Počet odpovědí
Anglický jazyk	33
Vědomosti, znalosti	8
Logické uvažování	7
Zábava	7
Lepší reflexy	6
Lepší soustředění, přemýšlení	4
Noví přátelé přes online hry	2
Štěstí	2
Ostatní	10

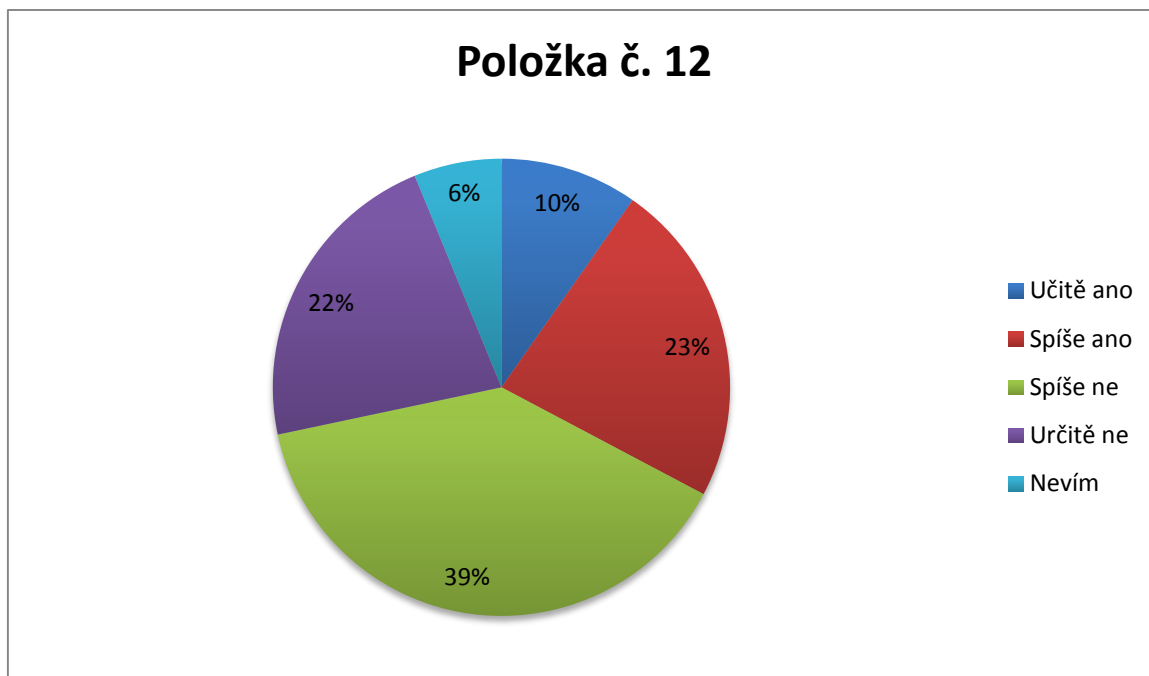
Tabulka 1 – Obohacení videohrou

Tabulka č. 1 znázorňuje dobrovolnou otevřenou otázku „Uveď něco, čím Tě videohra obohatila“, přičemž nejvíce respondenti uváděli, že mají lepší slovní zásobu anglický slovíček (33 respondentů). Často se také objevovala odpověď, že mají více vědomostí a znalostí díky hrám (8 respondentů). Videohry respondentům poskytují také zábavu (7 respondentů), logické uvažování (7 respondentů) a lepší reflexy (6 respondentů). Objevovaly se také odpovědi, že díky videohrám se respondenti lépe soustředí (4 respondenti), získávají nové přátel přes online hry (2 respondenti) a mají pocit štěstí (2 respondenti).

Možnost „Ostatní“ zahrnuje odpovědi, které se objevily pouze jednou. Například se objevovaly odpovědi, že respondenty obohacuje hraní větší fantazií a kreativitou, větší zodpovědností, trpělivostí, přesností a dalším.

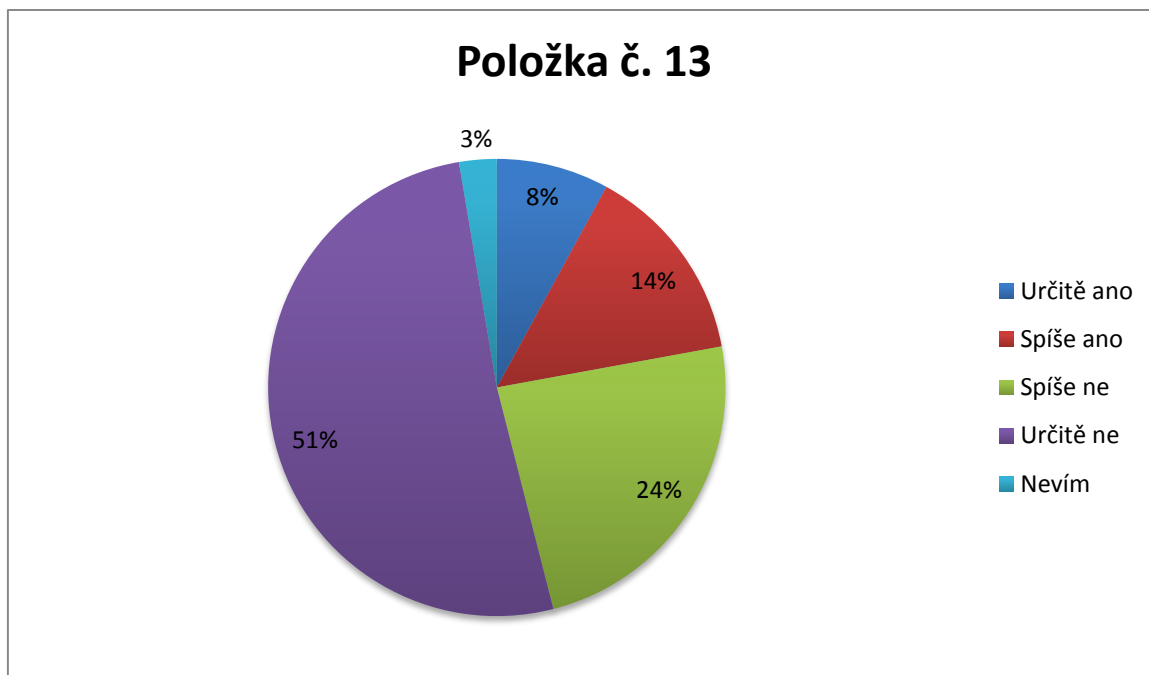
7.3 Negativní vliv počítačových a konzolových her na hráče z jejich pohledu

Položka č. 12: Máš pocit, že hraješ videohry příliš často?



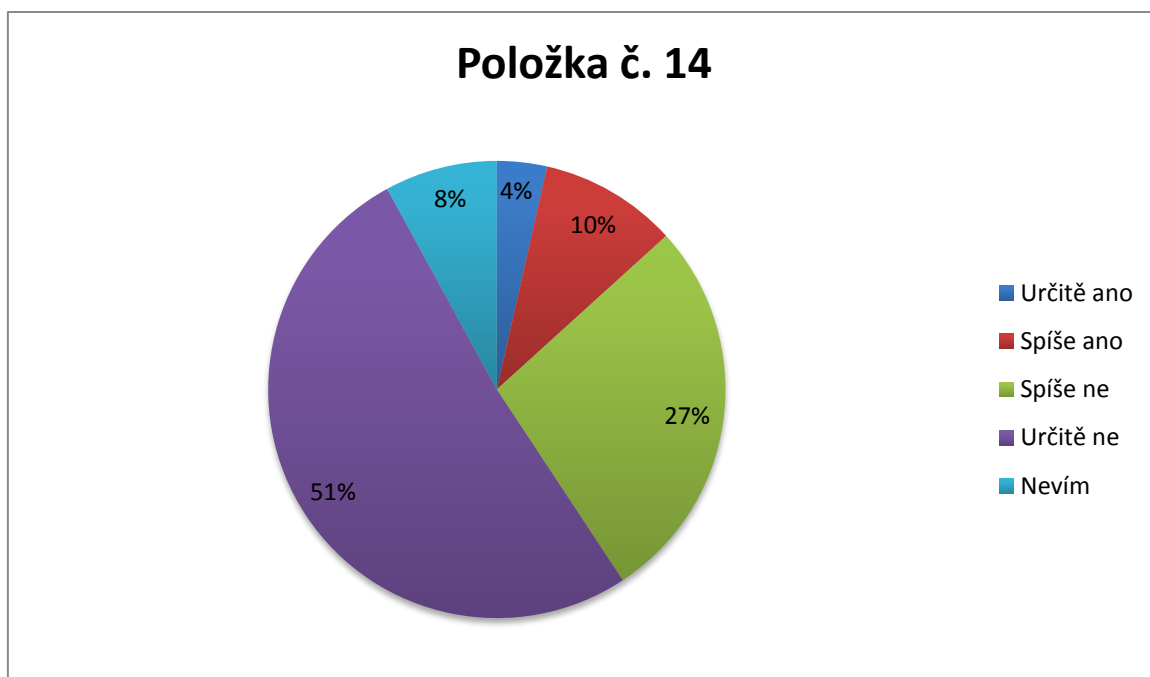
Graf č. 11 - Častost hraní videoher

Graf č. 11 odpovídá položce v dotazníku „Máš pocit, že hraješ videohry příliš často?“. Nejčastěji respondenti odpovídali „Spíše ne“, kdy odpověď zvolilo 44 respondentů (39 %). „Spíše ano“ volilo 26 respondentů (23 %) a nepatrně méně respondentů (25, 22 %) volilo možnost „Určitě ne“. 11 respondentů (10 %) vybralo možnost „Určitě ano“ a 7 respondentů (6 %) uvedlo, že neví.

Položka č. 13: Myslíš, že jsi závislý/á na hraní videoher?**Graf č. 12 - Závislost na hraní videoher**

Graf č. 12 odpovídá položce v dotazníku, zjišťující závislost na videohrách z pohledu respondentů. Více než polovina respondentů (58, 51 %) zvolila odpověď „Určitě ne“, „Spíše ne“ pak zvolilo 27 respondentů (24 %). 14 % respondentů vybralo možnost „Spíše ano“, což odpovídá 16 osobám. Pouze 9 respondentů (8 %) vybralo možnost „Určitě ano“. 3 osoby (3 %) zvolily možnost „Nevím“.

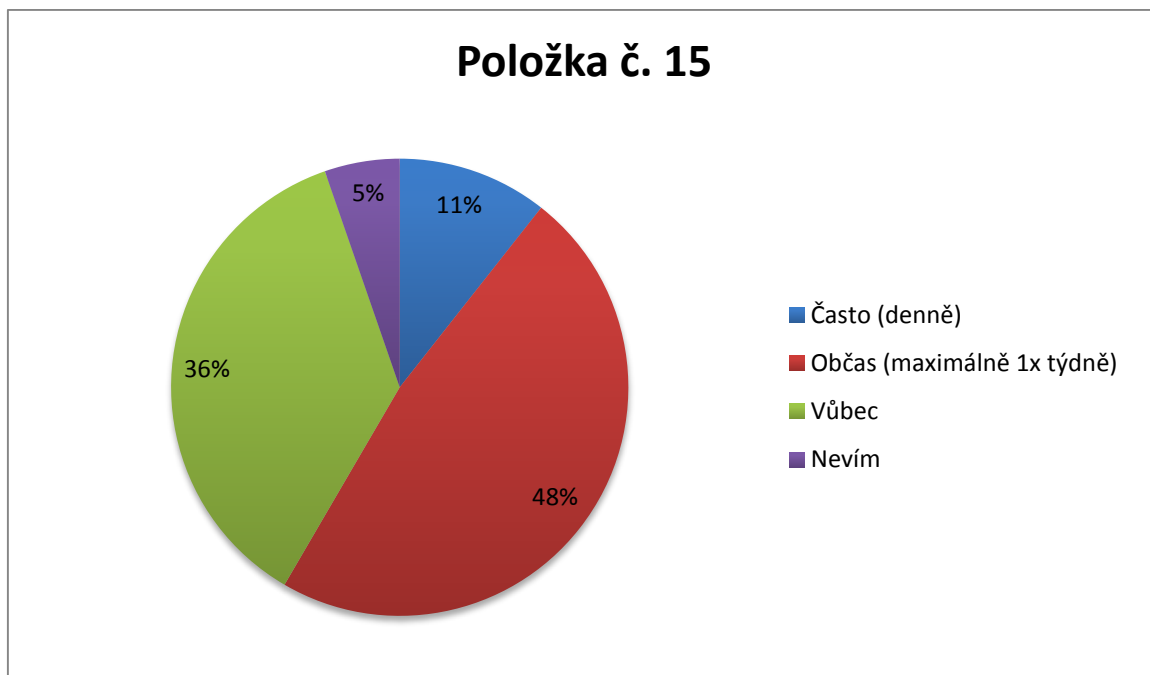
Položka č. 14: Myslíš, že hraní videoher má negativní dopad na Tvé rodinné vztahy?



Graf č. 13 - Negativní dopad videoher na rodinné vztahy

Dle grafu č. 13 odpověděla více než polovina respondentů (58, 51 %) na otázku, zda si myslí, že hraní videoher má negativní dopad na jejich rodinné vztahu „Určitě ne“. 27 % odpovědělo „Spíše ne“, což odpovídá 31 respondentům. Odpověď „Spíše ano“ zvolilo 11 respondentů (10 %), „Nevím“ 9 respondentů (8 %) a „Určitě ano“ pouze 4 respondenti (4 %).

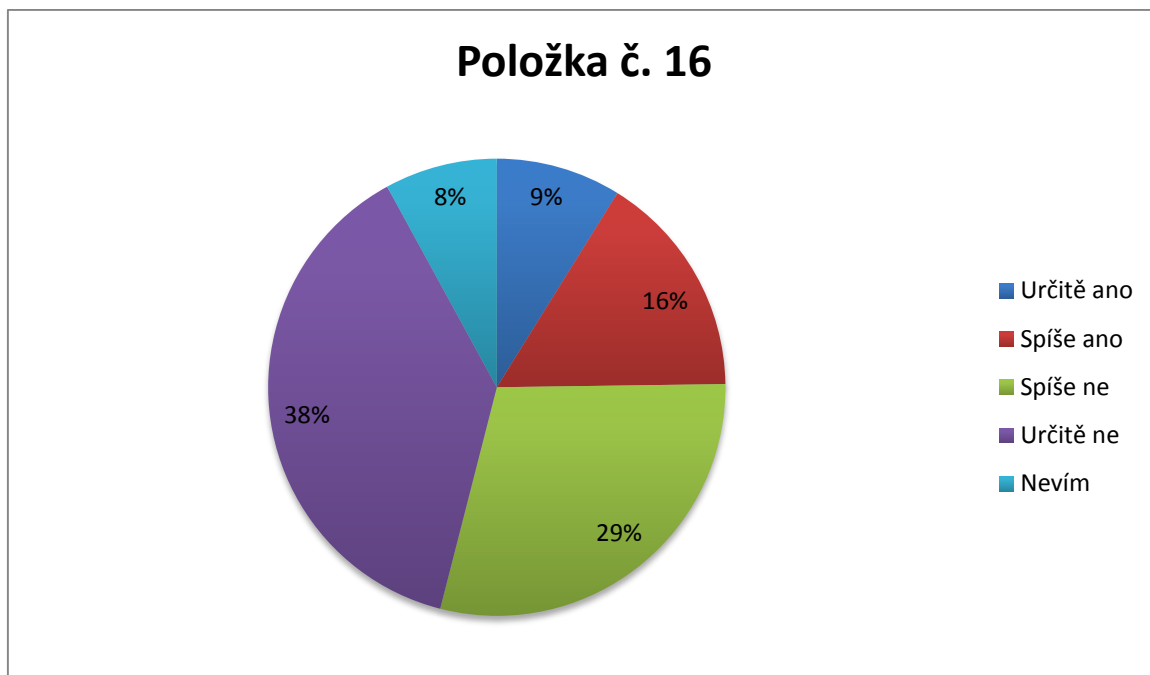
Položka č. 15: Zanedbáváš přípravu do školy kvůli hraní videoher?



Graf č. 14 – Zanedbávání přípravy do školy kvůli hraní videoher

Graf č. 14 znázorňuje odpovědi na otázku, zda respondenti zanedbávají přípravu do školy kvůli hraní videoher. Nejvíce respondentů (54, 48 %) odpovědělo, že **občas**, přičemž v tomto případě to znamená maximálně 1x týdně. 41 respondentů (36 %) vybralo možnost „Vůbec“ a pouze 12 respondentů (11 %) uvedlo, že „Často“, což jsme specifikovali jako denně. 6 respondentů (5 %) zvolilo možnost „Nevím“.

Položka č. 16: Je pro Tebe snazší najít si kamarády prostřednictvím videoher, než v běžném životě?



Graf č. 15 - Získávání přátel prostřednictvím videoher

Z grafu č. 15 vyplývá, že na otázku „Je pro Tebe snazší najít si kamarády prostřednictvím videoher, než v běžném životě?“ odpovídalo nejvíce respondentů „Určitě ne“ (43 respondentů, 38 %) a „Spíše ne“ (33 respondentů, 29 %). „Spíše ano“ zvolilo 18 respondentů (16 %) a „Určitě ano“ pouhých 10 respondentů (9 %). Možnost „Nevím“ vybralo nejméně respondentů, a to 9 (8 %).

Položka č. 17: V čem Tě hraní videoher omezilo?

Jednotlivé odpovědi respondentů	Počet odpovědí

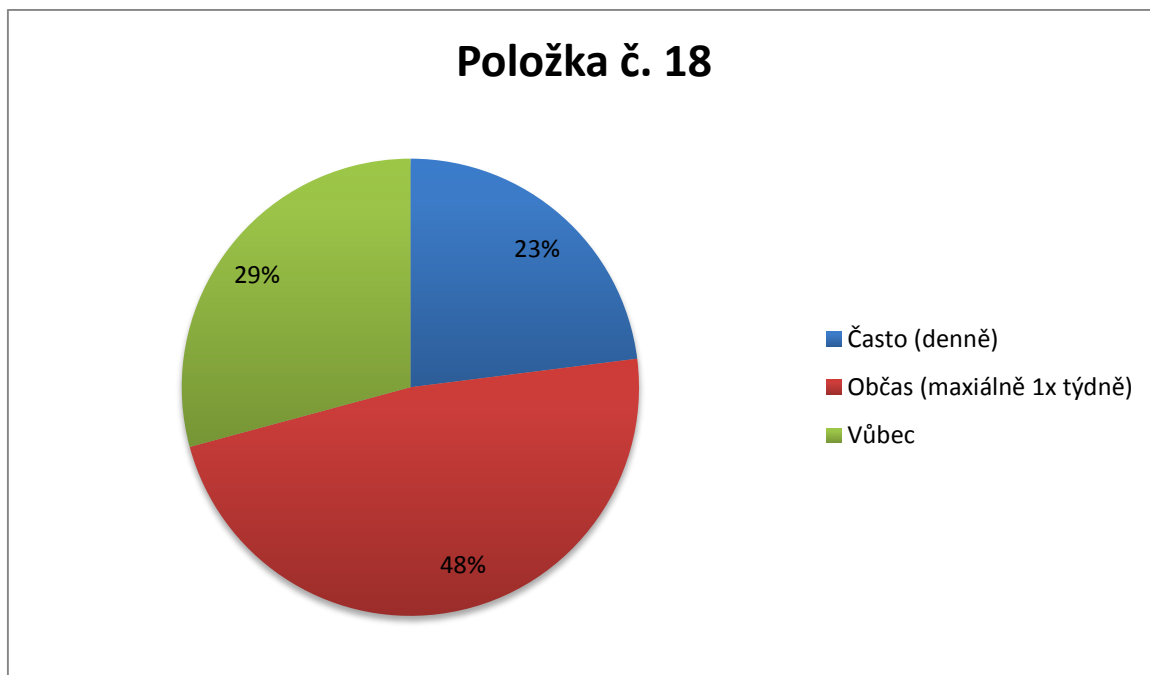
Čas	15
Sport	3
Škola	3
Přátelé	2
Zrak	2
Povinnosti	2
Ostatní	3

Tabulka 2 – Omezení videohrou

Tabulka č. 2 znázorňuje odpovědi na dobrovolnou otevřenou otázku „V čem Tě hraní videoher omezilo?“ Nejvíce se objevovala odpověď, že videohry berou hodně **volného času**, a to v 15 případech. Dále respondenti zmiňovali, že kvůli videohrám mají méně času na **sport** (3 respondenti) a na **školu** (3 respondenti). Respondenti uváděli také méně času na **přátele** (2 respondenti) a **povinnosti** (2 respondenti) a 2 respondentům se **zhoršil zrak**. Dále byl zmíněn **nedostatek zdravého pohybu venku**, **omezování přemýšlení** a další.

7.4 Působení násilných počítačových a konzolových her na hráče z jeho pohledu

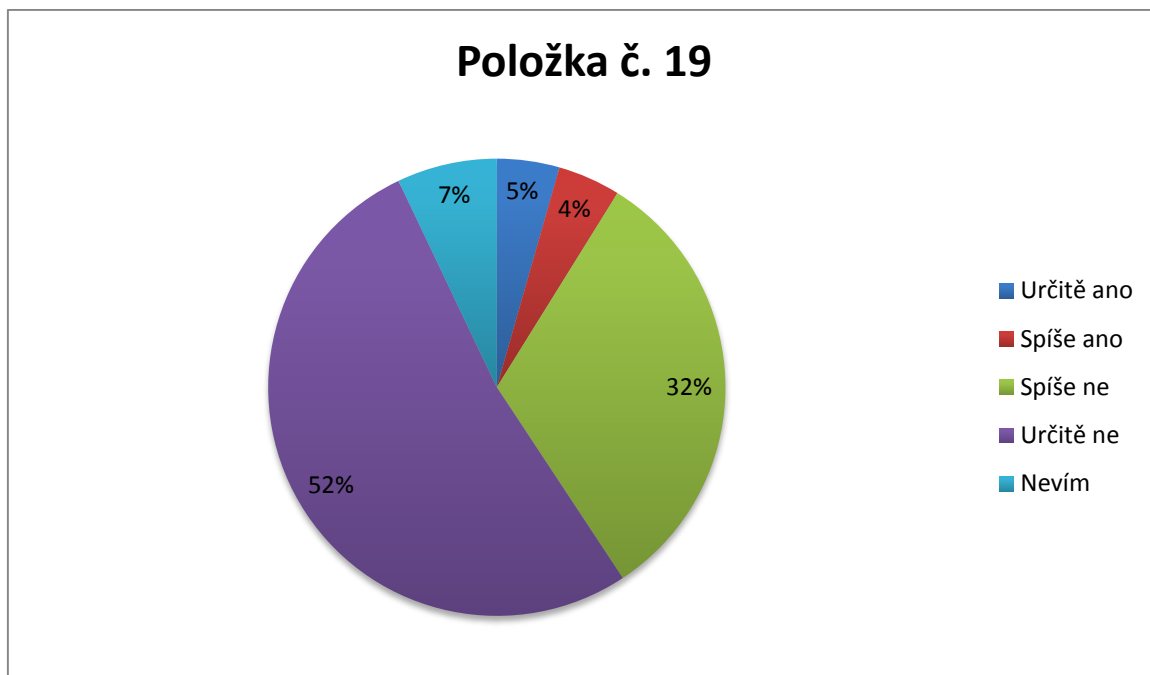
Položka č. 18: Hraješ videohry, ve kterých se vyskytuje násilí?



Graf č. 16 - Častost hraní násilných videoher

Graf č. 16 znázorňuje odpovědi na otázku, zda respondenti hrají videohry, ve kterých se vyskytuje násilí. Nejvíce respondentů (54, 48 %) vybralo možnost „Občas“, přičemž v tomto případě to znamená maximálně 1x týdně. 33 respondentů (29 %) zvolilo možnost „Vůbec“ a 26 respondentů (23 %) uvedlo, že „Často“, což bylo charakterizováno jako denně.

Položka č. 19: Myslíš, že násilné hry ovlivňují Tvé chování?



Graf č. 17 – Ovlivnění chování prostřednictvím násilných videoher

V grafu č. 17 můžeme vidět, že více než polovina respondentů (59, 52 %) vybralo možnost „Určitě ne“ a 36 respondentů (32 %) zvolilo možnost „Spíše ne“, což vnímáme velmi pozitivně. 8 respondentů (7 %) uvedlo, že **neví**, zda násilné hry ovlivňují jejich chování. Pouze 5 respondentů (5 %) vybralo možnost „Určitě ano“ a stejný počet respondentů vybralo možnost „Spíše ano“.

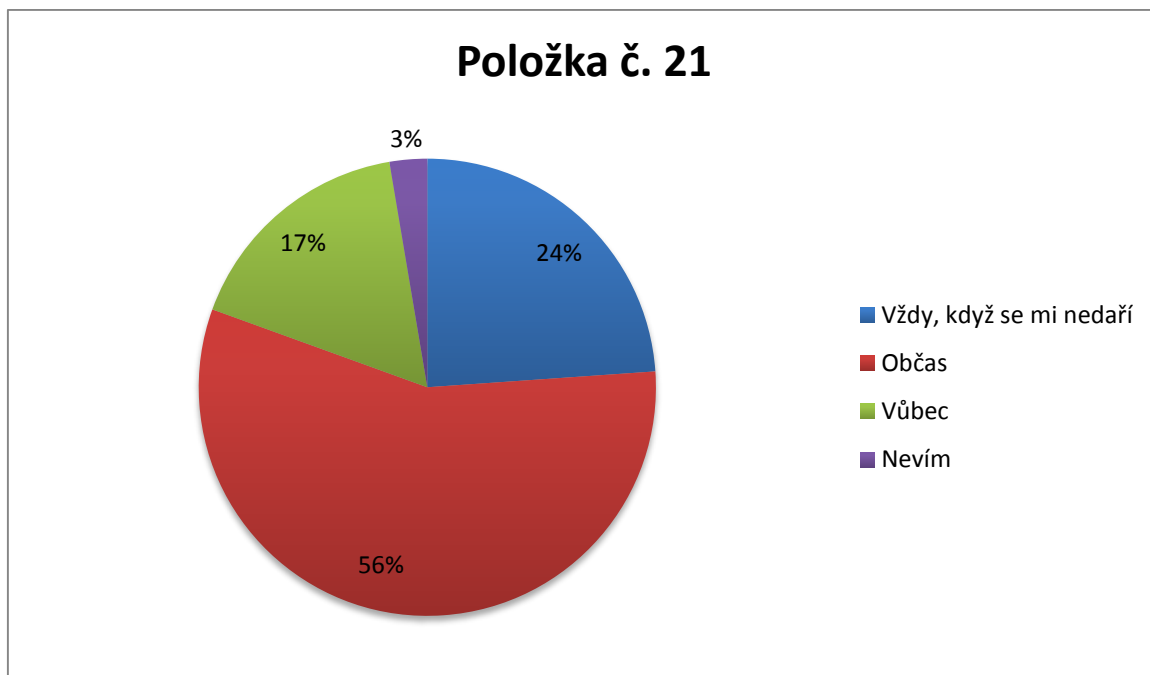
Položka č. 20: Pokud jsi odpověděl/a ano, uveď, jakým způsobem Tě ovlivňují:

Jednotlivé odpovědi respondentů	Počet odpovědí
Agrese	3
Strach	2
Odmlouvání	2
Sprostá slova	2
Vyhýbání se konfliktu	2

Tabulka 3 - Způsob ovlivňování násilnými videohrami

Tabulka č. 3 navazuje na předchozí položku „Myslíš, že násilné hry ovlivňují Tvé chování?“. Respondenti, kteří odpověděli „Určitě ano“ a „Spíše ano“, měli v této položce uvést, jakým způsobem je násilné videohry ovlivňují. Ve třech případech byla uvedena tendence k **agresi**, ve dvou pak **strach** a po jedné odpovědi bylo uvedeno **odmlouvání**, užívání **sprostých slov** a tendence **vyhýbání se konfliktu**.

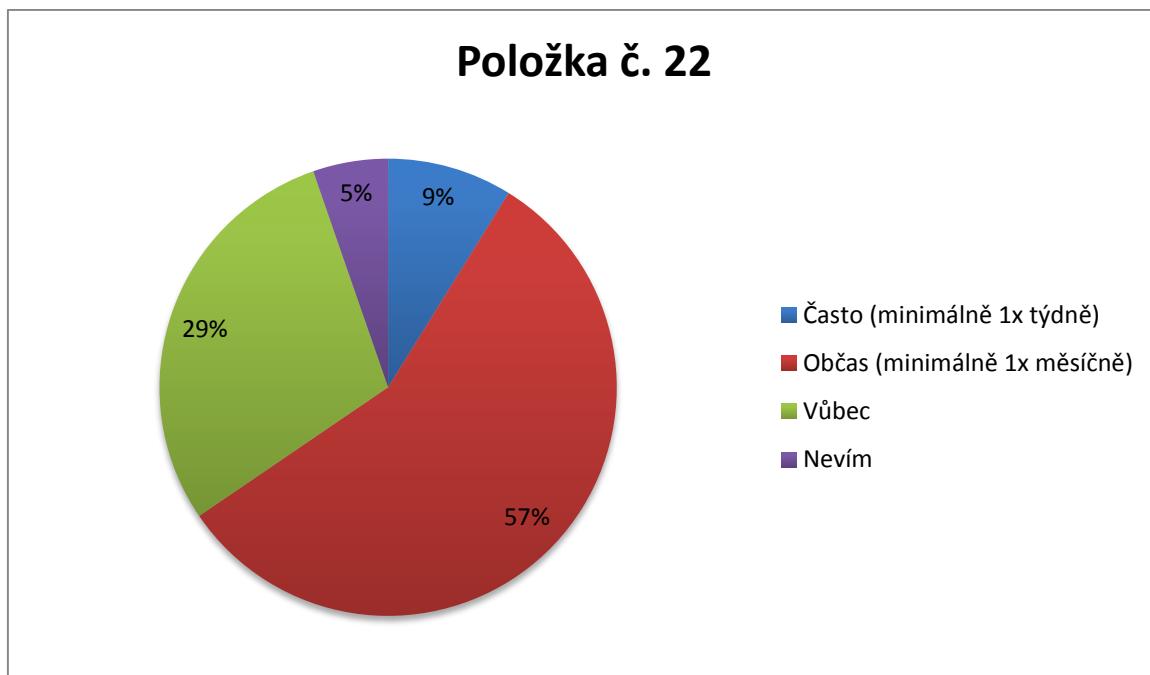
Položka č. 21: Máš pocit, že reaguješ výbušně, když se Ti ve videohře nedaří?



Graf č. 18 - Častost výbušných reakcí, když se hráči ve videohře nedaří

Graf č. 18 znázorňuje odpovědi na otázku „Máš pocit, že reaguješ výbušně, když se Ti ve videohře nedaří?“ 64 respondentů zvolilo možnost „Občas“, což je 56 % a 27 respondentů (24 %) uvedlo, že **vždy, když se jim nedaří**. Tuhle skutečnost vnímáme jako alarmující. Pouze 19 respondentů (17 %) vybralo možnost „Vůbec“ a 3 respondenti (3 %) možnost „Nevím“.

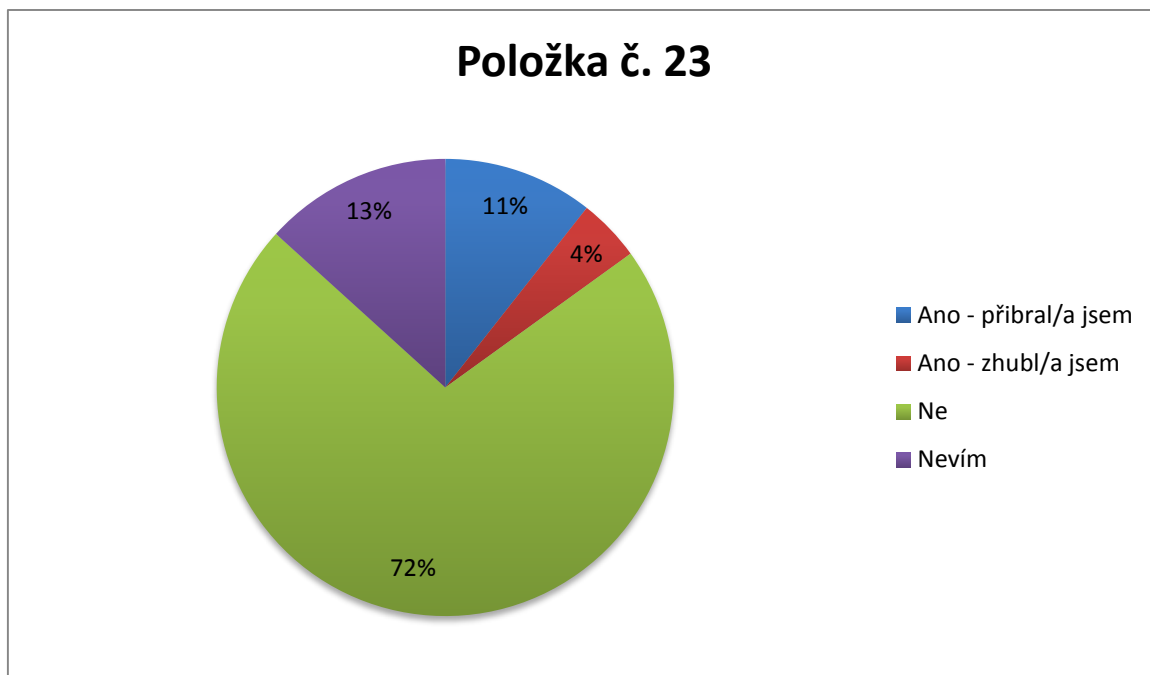
Položka č. 22: Reaguješ výbušně i v běžném životě?



Graf č. 19 - Výbušné reakce v běžném životě

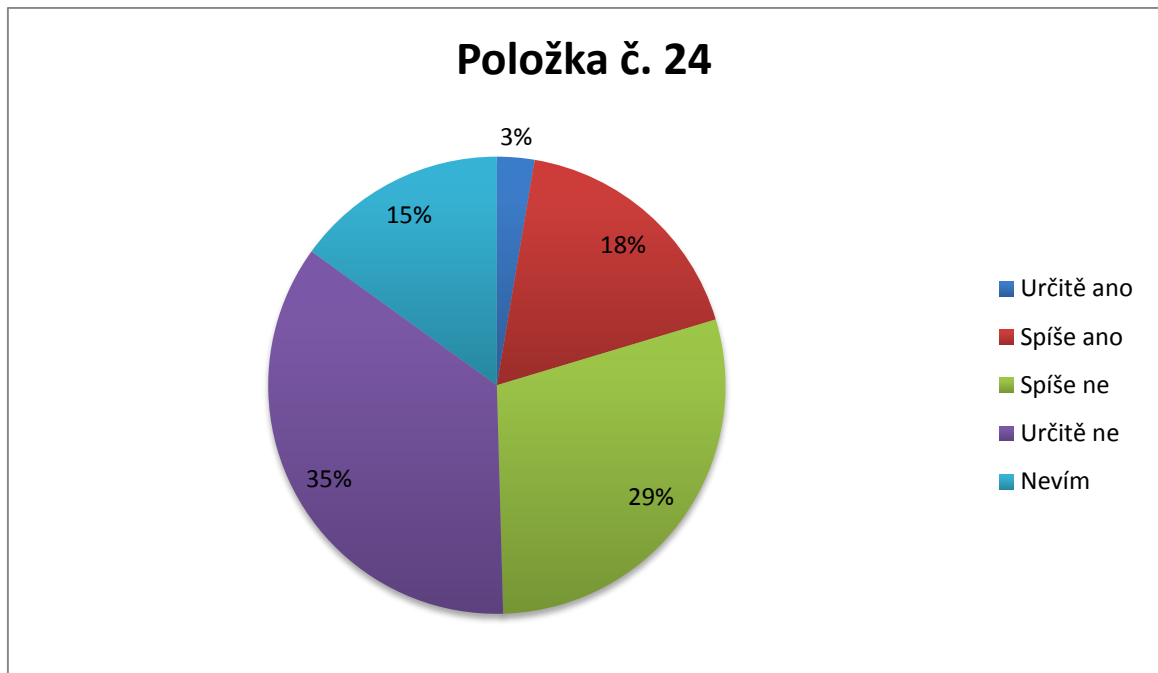
Graf č. 19 nám poskytuje odpověď na otázku, zda se respondenti reaguji výbušně i v běžném životě. „Občas“, což je v tomto případě minimálně 1x měsíčně, zvolilo 64 respondentů, což odpovídá 57 %. „Vůbec“ uvedlo 33 respondentů (29 %) a „Často“, což znamená minimálně 1x týdně, vybralo 10 respondentů (9%). Možnost „Nevím“ zvolilo 6 respondentů (5 %).

7.5 Zdravotní problémy, které se vyskytují u hráčů počítačových a konzolových her z jejich pohledu

Položka č. 23: Myslíš, že časté hraní videoher má vliv na Tvoji váhu?**Graf č. 20 - Vliv videoher na váhu**

V grafu č. 20 můžeme vidět, jaké odpovědi respondenti volili na otázku „Myslíš, že časté hraní videoher má vliv na Tvoji váhu?“ Nejčastěji volenou odpovědí bylo „Ne“ a to v případě 81 respondentů (72 %), což vnímáme velmi pozitivně. 15 respondentů (13 %) uvedlo, že **neví**, zda má časté hraní videoher vliv na jejich váhu. Možnost „Ano – přibral/a jsem“ vybralo 12 respondentů (11 %) a možnost „Ano – zhubl/a jsem“ vybralo 5 respondentů (4 %).

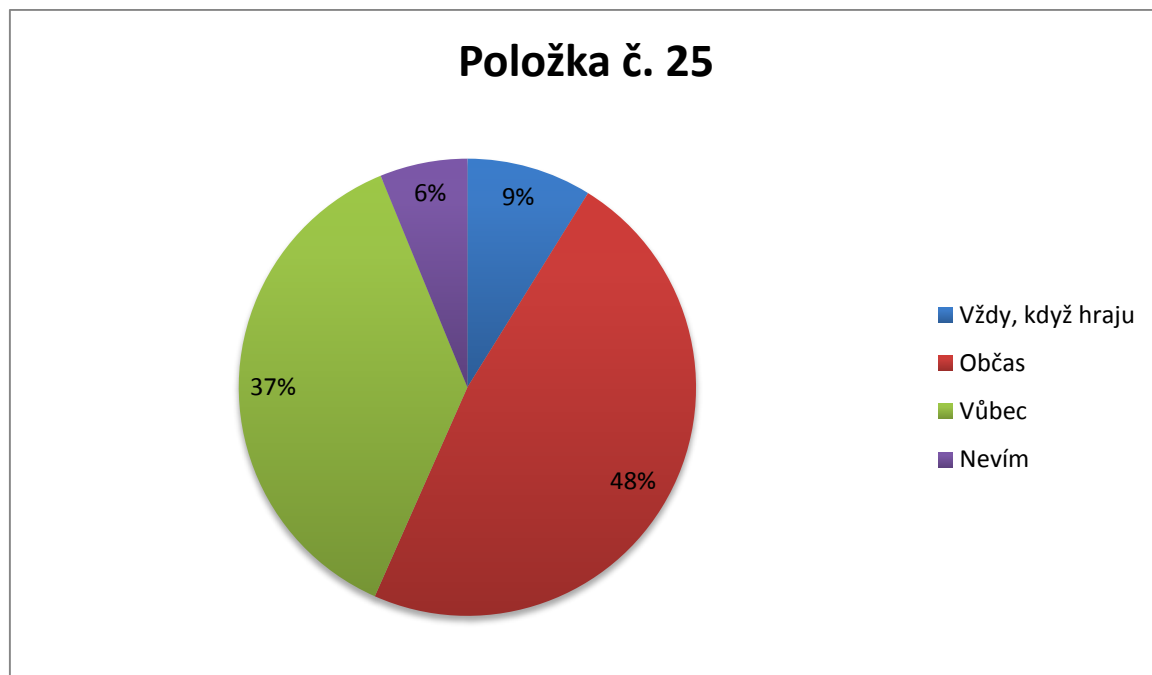
Položka č. 24: Zhoršil se Ti zrak od té doby, co hraješ videohry?



Graf č. 21 - Zhoršení zraku kvůli videohram

Graf č. 21 nám ukazuje odpovědi respondentů na otázku, zda se jim zhoršil zrak od té doby, co hrají videohry. Nejčastěji vybírali respondenti odpověď „Určitě ne“ (40 respondentů, 35 %) a následně odpověď „Spíše ne“ v případě 33 respondentů (29 %). 20 respondentů (18 %) vybralo možnost „Spíše ano“ a 17 respondentů (15 %) možnost „Nevím“. Pouze 3 respondenti (3 %) zvolili možnost „Určitě ano“.

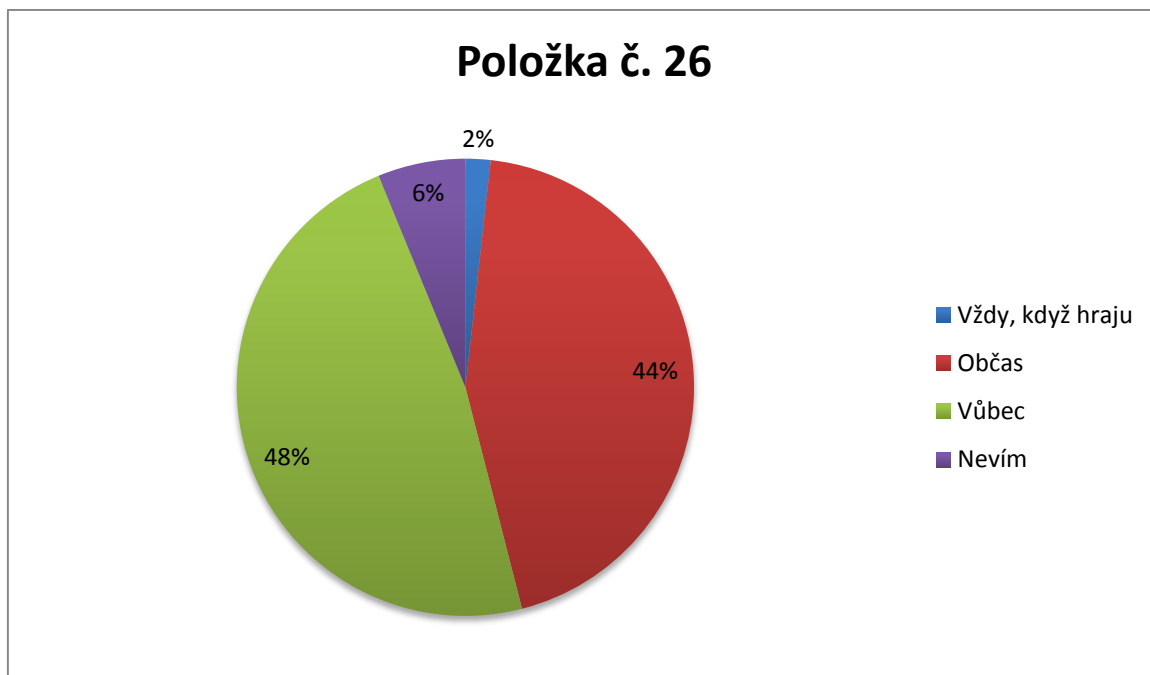
Položka č. 25: Bolí Tě záda, když dlouho hraješ videohry?



Graf č. 22 – Bolest zad kvůli videohram

Graf č. 22 odpovídá položce „Bolí Tě záda, když dlouho hraješ videohry?“, přičemž nejčastěji respondenti vybírali možnost „Občas“ (54 respondentů, 48 %) a možnost „Vůbec“ (42 respondentů, 37 %). Méně pak volili možnost „Vždy, když hraju“ a to jen v případě 10 respondentů (9 %). 7 respondentů (6 %) vybralo možnost „Nevím“.

Položka č. 26: Bolí Tě hlava, když dlouho hraješ videohry?



Graf č. 23 - Bolest hlavy kvůli videohram

Z grafu č. 23 je patrné, že valná většina respondentů odpovídalo na otázku, zda je bolí hlava, když dlouho hrají videohry „Vůbec“ (54 respondentů, 48 %). Naproti tomu velká část respondentů uvedla možnost „Občas“ (50 respondentů, 44 %). 7 respondentů zvolilo možnost „Nevím“ a pouze 2 respondenti (2 %) uvedli, že je bolí hlava **vždy, když hrají videohry**.

Položka č. 27: Máš nějaké zdravotní problémy, které jsou podle Tebe způsobené hraním videoher? Uveď:

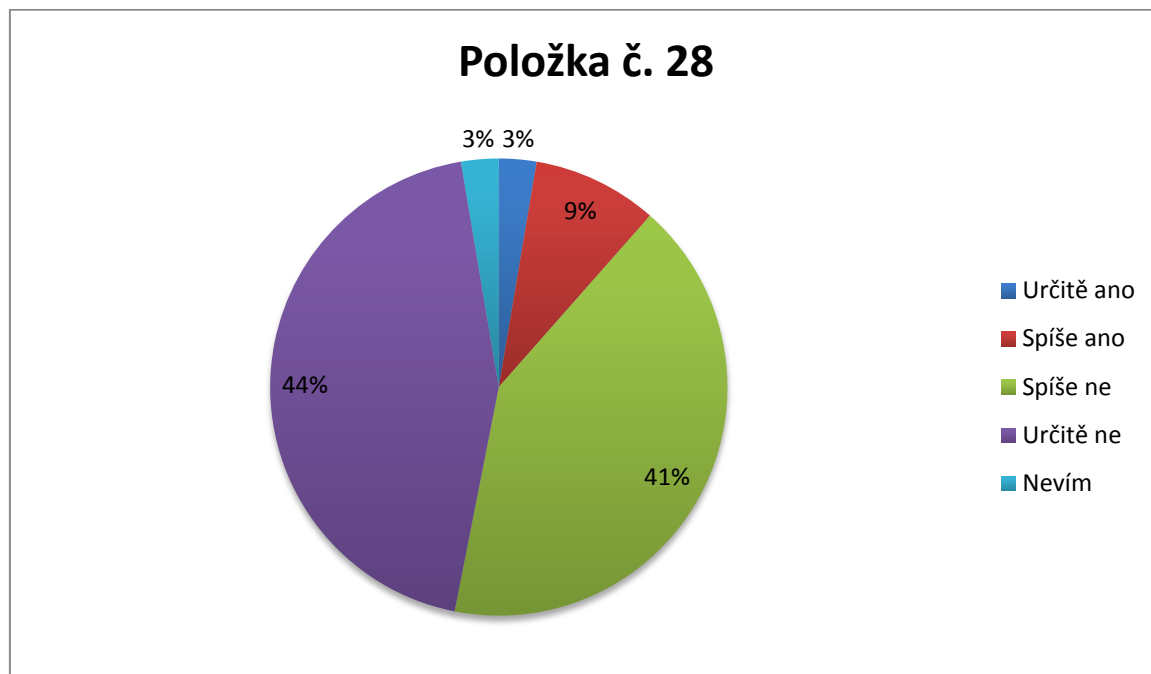
Jednotlivé odpovědi respondentů	Počet odpovědí
Bolest zad	7
Zhoršení zraku	4
Bolest hlavy	2
Syndrom karpálního tunelu	2

Tabulka 4 - Zdravotní problémy způsobené hraním videoher

V tabulce č. 4 popisujeme dobrovolnou otevřenou otázku, která navazovala na 4 předchozí otázky. Respondenti měli možnost uvést jejich zdravotní problémy, které jsou podle nich způsobené hraním videoher, nicméně se převážně opakovali odpovědi, které jsme již zahrnuli v předchozích otázkách. 7 respondentů si stěžovalo na **bolest zad**, 4 respondenti zmiňovali **zhoršení zraku** a 2 respondenti **zmiňovali bolest hlavy**. Další 2 respondenti pak uvedli **syndrom karpálního tunelu**.

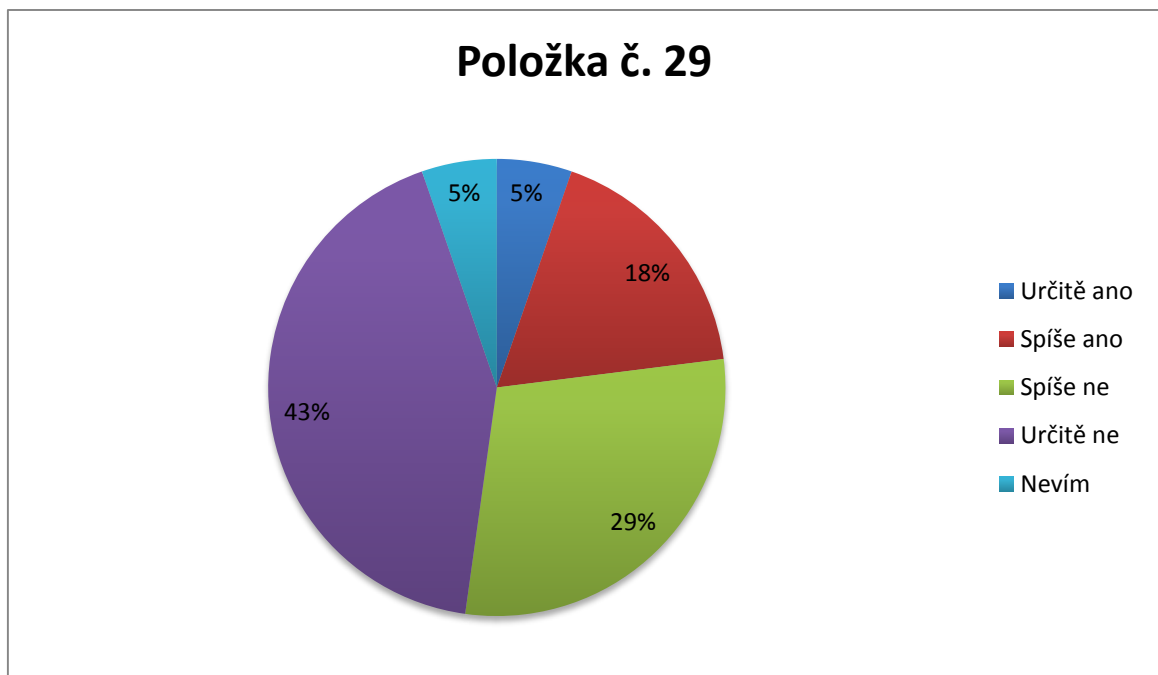
7.6 Závislost u hráčů počítačových a konzolových her z jejich pohledu

Položka č. 28: Jdou Tvé ostatní zájmy a aktivity stranou kvůli hraní videoher?

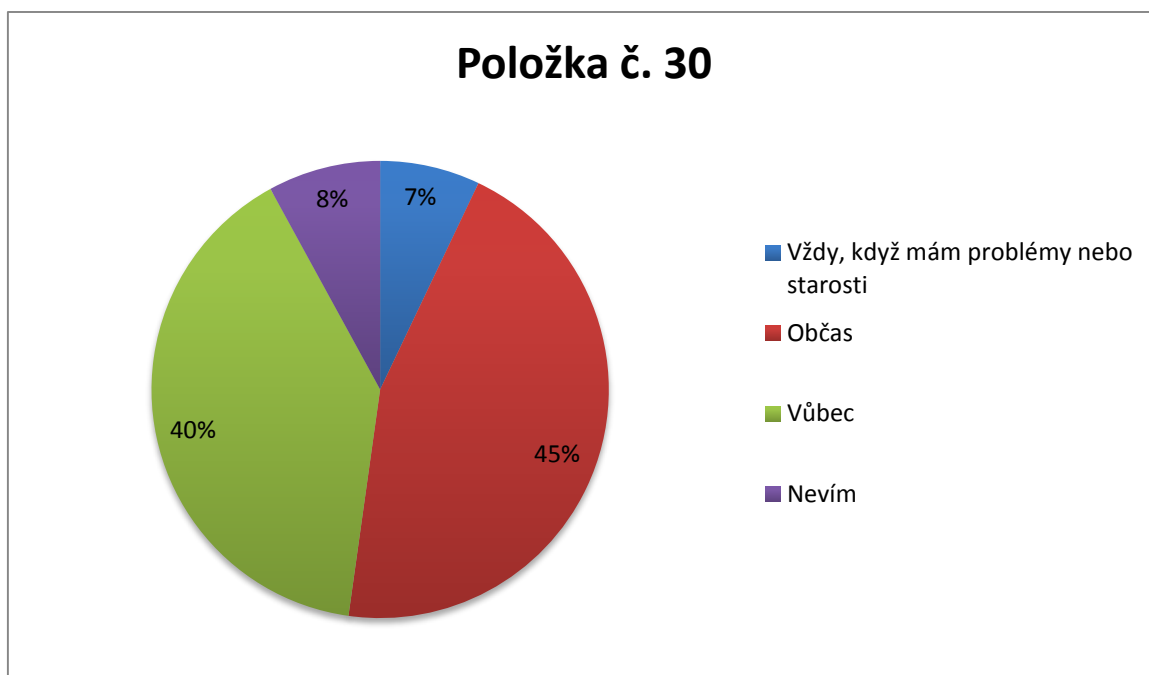


Graf č. 24 - Odsun jiných zájmů kvůli hraní videoher

Graf č. 24 prezentuje odpovědi respondentů na otázku, zda jdou ostatní zájmy a aktivity respondentů stranou kvůli hraní videoher. Nejčastěji respondenti uváděli, že „Určitě ne“, a to v případě 50 respondentů (44 %) a „Spíše ne“ v případě 47 respondentů (41 %). Možnost „Spíše ano“ vybralo pouhých 10 respondentů (9 %) a „Určitě ano“ pouze 3 respondenti (3 %). „Nevím“ uvedli 3 respondenti (3 %).

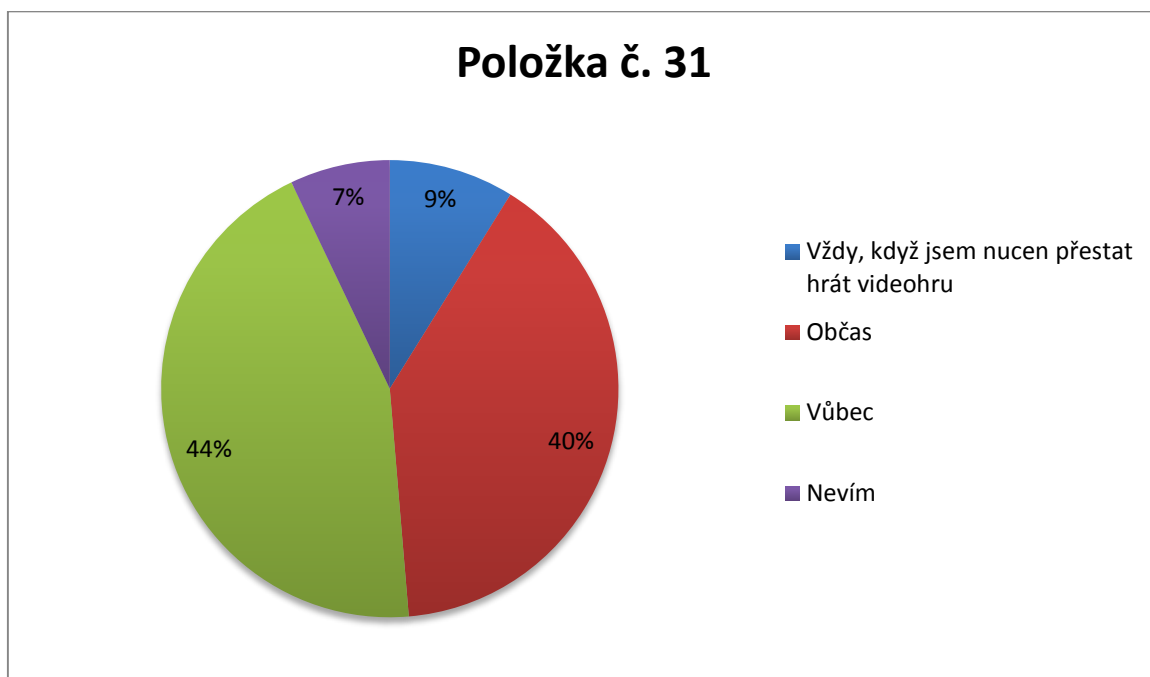
Položka č. 29: Máš potřebu hrát videohry častěji, než dříve?**Graf č. 25 – Potřeba hrát videohry častěji, než dříve**

V grafu č. 25 můžeme vyčíst, že 48 respondentů (43 %) **určitě nemá potřebu** hrát videohry častěji, než dříve. **Spíše nemá potřebu** 33 respondentů (29 %) a 20 respondentů (18 %) **potřebu spíše má**. „Určitě ano“ pak zvolilo pouze 6 respondentů (5 %) a možnost „Nevím“ také 6 respondentů (5 %).

Položka č. 30: Hraješ videohry, abys unikl/a od svých problémů a starostí?**Graf č. 26 - Únik od problémů a starostí k videohram**

Graf č. 26 ukazuje častost úniku respondentů od problémů a starostí k videohram. 51 respondentů (45 %) **občas** od svých problémů a starostí unikne k videohram, 40 respondentů (40 %) od svých problémů a starostí k videohram neuniká **vůbec**. Možnost „Nevím“ zvolilo 9 respondentů (8 %) a možnost „Vždy, když mám problémy a starosti“ vybralo pouze 8 respondentů (7 %)

Položka č. 31: Cítíš se neklidný/á nebo podrážděný/á, když musíš přestat hrát videohru?



Graf č. 27 - Neklid a podrážděnost v případě nedobrovolného ukončení videohry

V grafu č. 27 je zaznamenána častost neklidu a podrážděnosti, v případě, kdy jsou respondenti nuceni přestat hrát hru. Nejvíce respondenti uváděli možnost „Vůbec“ (50 respondentů, 44 %), následně pak možnost „Občas“ v případě 45 respondentů (40 %). „Vždy, když jsem nucen přestat hrát hru“ uvedlo pouze 10 respondentů (9 %). A možnost „Nevím“ využilo 8 respondentů (7 %)

8 INTERPRETACE DAT

Jako hlavní výzkumný cíl jsme stanovili zjištění ovlivňování pubescentní mládeže hraním počítačových a konzolových her pohledem respondentů. Jak již bylo uvedeno, pro výzkumné šetření byla zvolena kvantitativní metoda za pomoci online dotazníku. Kapitola interpretuje zjištěná data a odpovídá na dílčí výzkumné otázky.

Jaký pozitivní vliv mají na hráče počítačové a konzolové hry pohledem respondentů?

Této dílčí výzkumné otázce odpovídalo v dotazníku 7 položek, z toho 1 otázka byla otevřená. Položky zjišťovaly aplikovatelnost zkušeností z videoher do běžného života, zlepšení v matematických a logických úlohách, zlepšení zraku, lepší soustředěnost, lepší paměť a aktivní sportování kvůli zaujetí ve videohře, a to vše z pohledu respondentů jako hráčů. Otevřená otázka dala respondentům možnost vyjádřit se k dalšímu obohacení videohrou.

Z výzkumu vyplývá, že spousta respondentů vnímá pozitivní vliv na jejich osobu v aplikovatelnosti zkušeností z videoher do běžného života. V otevřené otázce respondenti nejčastěji uváděli, že videohry je obohatili o znalosti anglického jazyka. Můžeme proto předpokládat, že mnohým respondentům pomohla videohra s rozšířením slovní zásoby anglického jazyka, který využívají nejen ve škole, ale i při případné komunikaci s anglicky mluvícími lidmi.

Pozitivně vnímáme, že více než polovina respondentů pociťuje zlepšení paměti díky videohrám. Můžeme předpokládat, že tito respondenti mají zkušenosti s akčními videohrami, ve kterých hráči musí rychle zhodnotit situaci a vyselektovat informace, které jsou pro ně důležité.

Valná většina respondentů uvedla, že matematické a logické úlohy lépe nezvládají. Samozřejmě tato skutečnost závisí na tom, jaké herní žánry respondenti hrají.

Jaký negativní vliv mají na hráče počítačové a konzolové hry pohledem respondentů?

Tato dílčí otázka zjišťovala pomocí 6 položek v dotazníku, pohled respondentů na jejich případnou závislost na videohrách, na negativní dopad na jejich rodinné vztahy, na jejich zanedbávání přípravy do školy a na jejich hledání kamarádů. Otevřená otázka poskytla respondentům prostor pro vyjádření jejich zkušeností s negativním dopadem na jejich osobu.

Pozitivně hodnotíme, že velké procento respondentů nemá pocit, že by videohry hráli příliš často, s čím souvisí také to, že valná většina respondentů uvedla, že na videohrách závislí nejsou. Nicméně je to subjektivní pohled respondentů, a jak je známo, většina lidí si svou případnou závislost nepřizná a mnohdy ani neuvědomí.

Jako alarmující vidíme odpovědi respondentů na otázku ohledně přípravy do školy, kdy bezmála polovina respondentů uvedla, že přípravu občas zanedbává, což nekoresponduje s odpověďmi, že nehrají videohry příliš často.

U respondentů nedochází ve většině případů k problémům s navazováním kontaktů s vrstevníky, ani k problémům v rodinných vztazích.

Jediný negativní dopad je dle respondentů na přípravu do školy. Domníváme se, že tento problém není způsoben pouze videohrami. Jelikož jsou naši respondenti pubescentního věku, můžeme konstatovat, že mají jiné priority, než přípravu do školy, a hraní videoher je pro ně tedy zajímavější.

Jakým způsobem ovlivňují hráče násilné hry pohledem respondentů?

Výzkumnou otázku jsme zkoumali pomocí 5 položek v dotazníku, které se ptaly na subjektivní pohled respondentů na ovlivňování násilnými hrami jejich osoby, dále na jejich impulzivnost při videohře a v běžném životě.

Bylo zjištěno, že více než polovina respondentů hraje hry, v nichž se vyskytuje násilí, ale neovlivňuje to jejich chování. Na druhou stranu 56 % respondentů uvedlo, že občas reagují impulzivně, a 23 % dokonce vždy, když se jim ve videohře nedaří. Co vnímáme jako alarmující je, že až 56 % respondentů reaguje impulzivně i v běžném životě. Můžeme tedy spekulovat, jestli za to mohou videohry, nebo povaha respondentů.

Jaké zdravotní problémy se vyskytují u hráčů počítačových a konzolových her pohledem respondentů?

Tuto výzkumnou otázku jsme naplnili položkami v dotazníku, které se dotazovaly na vliv videoher na váhu, na zrak, na bolest zad a bolest hlavy respondentů. Otevřenou otázkou jsme se respondentů doptávali na další zdravotní problémy, se kterými se potýkají.

Velmi malé procento respondentů si stěžuje na zhoršení zraku a ovlivnění váhy. Naproti tomu na občasnou bolest zad a hlavy si stěžuje téměř polovina respondentů.

Co se zhoršení zraku týče, tyto odpovědi jsme očekávali, protože současné monitory již zrak nepoškozují, nicméně může docházet k podráždění očí, které někteří respondenti uváděli v otevřené otázce.

Důvodem bolesti zad je s největší pravděpodobností nevhodné místo na sezení a špatné sezení. Bolest hlavy může být způsobena od bolesti šíje.

V otevřené otázce 2 respondenti uvedli jako zdravotní problém syndrom karpálního tunelu, k čemuž mohlo dojít z důvodu nevhodného držení rukou nad klávesnicí.

Jak se projevuje závislost u hráčů počítačových a konzolových her pohledem respondentů?

Tuto dílčí výzkumnou otázku jsme zodpověděli prostřednictvím 4 položek v dotazníku. Zjišťovali jsme, zda respondenti odsouvají své zájmy a aktivity stranou kvůli videohram, zda mají potřebu hrát častěji, než dříve, zda videohry využívají jako prostředek pro únik od reality a zda se cítí neklidní, když musí přestat hrát videohru.

Velmi pozitivně hodnotíme, že více než 80 % respondentů se věnuje svým zájmům a aktivitám i přesto, že hrají videohry. Pouze 23 % respondentů uvedlo, že videohry hraje častěji, než dříve. Tímto bychom mohli potvrdit odpovědi respondentů v otázce, jestli si myslí, že jsou závislí na hraní počítačových nebo konzolových her. Jak jsme uvedli, na tuto otázku odpověděla velká většina respondentů, že si to nemyslí.

Necelá polovina respondentů uváděla, že občas hrají videohry, aby unikli od svých problémů a starostí a že se cítí neklidní nebo podráždění, když musí přestat hrát videohru. Tito ukazatelé jsou možným znakem závislosti na hraní počítačových nebo konzolových her.

8.1 Doporučení pro praxi

Na základě analýzy dat, kterou jsme provedli, můžeme stanovit doporučení pro praxi.

Celkově bychom doporučovali, aby byly žákům na základních školách zprostředkovávány semináře o rizicích počítačových a konzolových her. Důležité je zmínit prevenci vzniku všech možných rizik. Je vhodné, aby byly žákům prezentovány také pozitivní důsledky počítačových a konzolových her, aby se právě na tyto důsledky mohli žáci zaměřit a snažit se tak z videoher vytěžit to dobré. Semináře by mohly probíhat v rámci Peer programů, kde se žáci dozvídají o účincích omamných drog a o zdravém životním stylu.

Z výzkumu vyplynulo, že se hráčům rozšiřuje slovní zásoba angličtiny, proto bychom doporučili vývojářům počítačových a konzolových her, aby vytvořili takovou hru, která bude pro hráče zajímavá, zábavná a bude obsahovat více anglických slov, než jen herní výrazy. Samozřejmě existují hry, které mají vyprávěný příběh v angličtině, ale často obsahují české titulky, takže hráči nejsou nuceni ke vnímání slov a následného používání slov při hře.

Výzkumem jsme nebyli schopni zjistit, jak jsou na tom hráči se závislostí na počítačových a konzolových hrách, mimo jiné také z důvodu, že respondenti nejsou schopni hodnotit sami sebe objektivně. Proto doporučujeme aplikovat výzkum, zjišťující závislost pubescentů na počítačových a konzolových hrách, u rodinných příslušníků a blízkého okolí pubescenta.

Respondenti uváděli, že počítačové a konzolové hry je připravují o volný čas, který by mohli strávit s přáteli, sportováním a prací do školy. V tomto případě doporučujeme vhodnou motivaci ze strany rodičů, ideálně už od útlého věku, aby pubescenti byli k těmto činnostem vnitřně motivovaní a bylo to pro ně prioritní.

Na základě výzkumu předpokládáme, že pubescenti věnují více času počítačovým a konzolovým hrám, než přípravě do školy. Pravděpodobně nereálně doporučení pro školy je, aby dělaly výuku zajímavější a zábavnější. Učitelé by se měli snažit žákům poskytnout prostor pro jejich kreativitu, iniciativu, tvořivost atd.

ZÁVĚR

V současné době se na působení počítačových a konzolových her dívá společnost spíše negativně. Smyslem této bakalářské práce bylo rozšířit povědomí nejen o negativních vlivech videoher, ale také o pozitivních vlivech. Často se hovoří o zdravotních problémech spojených s hraním videoher, o vzniku závislosti na videohrách, o projevech agrese, které způsobí násilné hry a o dalších rizicích. To, že počítačové a konzolové hry však mají podle výzkumů vliv na zlepšení paměti, na pozornost, na jemnou motoriku a mají spoustu vzdělávacích a jiných aspektů, se příliš neuvádí.

Teoretická část byla zaměřena na charakterizování počítačových, konzolových a online her. Popsali jsme vývoj pubescenta z hlediska vývojové psychologie a v posledních dvou kapitolách teoretické části jsme podrobně rozebrali možná rizika spojená s hraním počítačových a konzolových her a prevenci vzniku těchto rizik. Následně jsme uvedli pozitivní dopady hraní videoher na jedince.

V praktické části byl popsán kvantitativní výzkum, který se zaměřil na zjištění, jakým způsobem je pubescentní mládež ovlivňována hraním počítačových a konzolových her jejich pohledem, jakožto hráčů. Pro výzkumné šetření byl využit online dotazník. Cílem bylo zjistit, jak hráči vnímají vliv videoher na jejich osobu. Z výzkumu vyplynulo, že hráči vnímají negativně pouze to, že je videohry obírají o čas, který by mohli využít užitečněji a objevovali se problémy s bolestí zad a hlavy. Naopak pozitivně hráči hodnotí využití znalostí z videoher v běžném životě, jednalo se převážně o anglický jazyk.

Na základě výzkumu a následné interpretaci dat bylo vypracováno doporučení pro praxi, kde jsme uvedli možnosti, jak pracovat s pozitivním vlivem počítačových a konzolových her a také opatření, jak předcházet možným rizikům vyplývajících z hraní počítačových nebo konzolových her.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] ČELÁKOVÁ, Naděžda a Jan ČELÁK. Za tajemstvím počítačových her. 1. vyd. Praha: Grada, 1992. 165 s. ISBN 8085623390.
- [2] DOLEJŠOVÁ, Kristýna. Závislost na hraní PC her - typologie českých hráčů a možnosti terapie, kvalitativní sonda, zkušenosti českých terapeutů [online]. Praha, 2013 [cit. 2016-02-20]. Dostupné z: <https://is.cuni.cz/webapps/zzp/detail/129638/>
- [3] DOSTÁL, Dan. Aktivní hraní počítačových her jako součást životního stylu adolescentů [online]. Hradec Králové, 2015 [cit. 2016-03-07]. Dostupné z: <http://theses.cz/id/hbep94/STAG80731.pdf>. Bakalářská práce.
- [4] DOSTÁL, Jiří. Výukový software a počítačové hry - nástroje moderního vzdělávání. Journal of Technology and Information Education [online]. 2009, 1(1), 23-28 [cit. 2016-02-25]. ISSN 1803-537X. Dostupné z: <http://www.jtie.upol.cz/pdfs/jti/2009/01/03.pdf>
- [5] ECKERTOVÁ, Lenka a Daniel DOČEKAL. Bezpečnost dětí na internetu: rádce zodpovědného rodiče. 1. vyd. Brno: Computer Press, 2013, 224 s. ISBN 978-80-251-3804-5.
- [6] GAVORA, Peter. Úvod do pedagogického výzkumu. 2., rozš. české vyd. Brno: Paido, 2010. ISBN 978-80-7315-185-0. Dostupné také z: http://toc.nkp.cz/NKC/201008/contents/nkc20102108688_1.pdf
- [7] CHARVÁTOVÁ, Gabriela. Herní svět a jeho vliv na náš život [online]. Brno, 2007 [cit. 2016-02-25]. Dostupné z: http://is.muni.cz/th/135429/pedf_b/bak.prace.pdf. Bakalářská práce. Masarykova univerzita.
- [8] CHRÁSKA, Miroslav. Metody pedagogického výzkumu: základy kvantitativního výzkumu. Vyd. 1. Praha: Grada, 2007. Pedagogika. ISBN 978-80-247-1369-4. Dostupné také z: http://toc.nkp.cz/NKC/200711/contents/nkc20071748709_1.pdf
- [9] NEŠPOR, Karel. Jak přežít počítač. Vyd. 1. [Kralice na Hané]: Computer Media, 2011. 128 s. ISBN 9788074020698.
- [10] NEŠPOR, Karel. Návykové chování a závislost. 3., aktualiz. vyd. Praha: Portál, 2007, 170 s. ISBN 978-80-7367-267-6.

- [11] NEŠPOR, Karel. Počítače a zdraví: nač jste se neodvažovali pomyslet, natož zeptat. 1. vyd. Praha: BEN - technická literatura, 1999, 96 s. ISBN 80-860-5671-6
- [12] POKORNÝ, Vratislav, Jana TELCOVÁ a Anton TOMKO. Patologické závislosti. 2. vyd. Brno: Ústav psychologického poradenství a diagnostiky, 2002, 194 s. ISBN 80865680204.
- [13] PRŮCHA, Jan, Eliška WALTEROVÁ a Jiří MAREŠ. Pedagogický slovník. 7., aktualiz. a rozš. vyd. Praha: Portál, 2013. ISBN 978-80-262-0403-9.
- [14] SUCHÁNKOVÁ, Eliška. Hra a její využití v předškolním vzdělávání. Vyd. 1. Praha: Portál, 2014. ISBN 978-80-262-0698-9.
- [15] ŠEBESTA, Libor. Problematika opětovného prodeje použitých konzolových her [online]. Olomouc, 2015 [cit. 2016-02-25]. Dostupné z: http://theses.cz/id/y8yugm/Diplomov_prce.pdf. Diplomová práce. Univerzita Palackého v Olomouci.
- [16] VÁGNEROVÁ, Marie. Vývojová psychologie I: dětství a dospívání. Vyd. 1. Praha: Karolinum, 2005, 467 s. ISBN 80-246-0956-8.

Internetové zdroje:

- [1] Bonusweb. Idnes.cz [online]. Praha: MAFRA, a. s., 2001 [cit. 2016-02-10]. Dostupné z: http://bonusweb.idnes.cz/maji-hry-vliv-na-detskou-kriminalitu-dsg-/Magazin.aspx?c=A010129_nasilivehrach010130_bw
- [2] Daphne Bavelier. In: Youtube [online] 19. 11. 2012 [cit. 2016-03-23]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=FktsFcoolIG8> Kanál uživatele TED
- [3] GREEN, BAVELIER a DYE. Increasing Speed of Processing With Action Video Games [online]. 2010 [cit. 2016-03-08]. Dostupné z: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2871325/>
- [4] PEGI rating. PEGI info [online]. 2016 [cit. 2016-03-09]. Dostupné z: <http://www.pegi.info/cs/index/>
- [5] Publikace. Aktip [online]. Praha: Konzultační a terapeutický institut, 2001 [cit. 2016-03-15]. Dostupné z: <http://www.aktip.cz/cs/publikace/zavislost-na-pocitacich-ocima-odbornika.html>
- [6] Rady a tipy. OFTEX [online]. 2013 [cit. 2016-04-20]. Dostupné z: <http://www.oftex.cz/nepodcenujte-chronickou-unavou-svych-oci-u-pocitace/4687>

- [7] Raise smart kid [online]. 2011 [cit. 2016-04-27]. Dostupné z:
<http://www.raisesmartkid.com/3-to-6-years-old/4-articles/34-the-good-and-bad-effects-of-video-games>

SEZNAM GRAFŮ

Graf č. 1 - Věk	37
Graf č. 2 - Pohlaví	38
Graf č. 3 – Hraní videoher	39
Graf č. 4 – Nejčastěji hraní herní žánry	40
Graf č. 5 - Aplikace zkušeností z videohry do běžného života	41
Graf č. 6 - Lepší operace s matematickými a logickými úlohami díky videohře	42
Graf č. 7 – Zlepšení zraku díky videohrám	43
Graf č. 8 – Lepší soustředěnost díky videohrám	44
Graf č. 9 – Lepší paměť díky videohrám	45
Graf č. 10 - Výběr sportu, kvůli nadšení z videohry	46
Graf č. 11 - Častost hraní videoher	48
Graf č. 12 - Závislost na hraní videoher	49
Graf č. 13 - Negativní dopad videoher na rodinné vztahy	50
Graf č. 14 – Zanedbávání přípravy do školy kvůli hraní videoher	51
Graf č. 15 - Získávání přátel prostřednictvím videoher	52
Graf č. 16 - Častost hraní násilných videoher	54
Graf č. 17 – Ovlivnění chování prostřednictvím násilných videoher	55
Graf č. 18 - Častost výbušných reakcí, když se hráči ve videohře nedaří	57
Graf č. 19 - Výbušné reakce v běžném životě	58
Graf č. 20 - Vliv videoher na váhu	59
Graf č. 21 - Zhoršení zraku kvůli videohrám	60
Graf č. 22 – Bolest zad kvůli videohrám	61
Graf č. 23 - Bolest hlavy kvůli videohrám	62
Graf č. 24 - Odsun jiných zájmů kvůli hraní videoher	64
Graf č. 25 – Potřeba hrát videohry častěji, než dříve	65
Graf č. 26 - Únik od problémů a starostí k videohrám	66
Graf č. 27 - Neklid a podrážděnost v případě nedobrovolného ukončení videohry	67

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1: Omezení do 3 let věku (PEGI info)	14
Obrázek 2: Omezení do 7 let věku (PEGI info)	14
Obrázek 3 Omezení do 12 let věku (PEGI info).....	14
Obrázek 4 Omezení do 16 let věku (PEGI info).....	14
Obrázek 5 Omezení do 18 let věku (PEGI info).....	15
Obrázek 6 Nálepka PEGI OK (PEGI info)	15
Obrázek 7 Barva slov	24

SEZNAM TABULEK

Tabulka 1 – Obohacení videohrou	47
Tabulka 2 – Omezení videohrou.....	53
Tabulka 3 - Způsob ovlivňování násilnými videohrami.....	56
Tabulka 4 - Zdravotní problémy způsobené hraním videoher.....	63

SEZNAM PŘÍLOH

1. Dotazník

PŘÍLOHA P I: DOTAZNÍK

Ahoj,

jsem studentka Sociální pedagogiky na Univerzitě Tomáše Bati ve Zlíně. Žádám Tě o vyplnění následujícího dotazník. Dotazník je anonymní a bude sloužit pouze pro účely mé bakalářské práce. V dotazníku používám výraz „videohry“, čímž myslím počítačové, konzolové a online hry. Vhodnou odpověď označ křížkem následovně:

Děkuji za Tvůj čas.

Bochníčková Michaela

Věk: _____

Pohlaví: _____

1. Hraješ videohry?

- Ano
- Ne

2. Jaké herní žánry nejčastěji hraješ? (Označ maximálně 3 odpovědi)

- Akční
- Střílečky
- Strategické
- Logické
- Adventury
- RPG
- Simulátory aut/letadel/lodí/ponorek
- Sportovní
- Závodní
- Vědomostní
- Jiné – uveď: _____

3. Využil/a jsi v běžném životě nebo ve škole něco, co ses naučil ve videohře?

- Často
- Občas
- Vůbec
- Nevím

4. Myslíš, že díky videohrám lépe zvládáš matematické a logické úlohy?

- Určitě ano

- Spíše ano
- Spíše ne
- Určitě ne
- Nevím

5. Zlepšil se ti zrak poté, co jsi začal/a hrát videohry?

- Určitě ano
- Spíše ano
- Spíše ne
- Určitě ne
- Nevím

6. Myslíš, že se lépe soustředíš od té doby, co hraješ videohry?

- Určitě ano
- Spíše ano
- Spíše ne
- Určitě ne
- Nevím

7. Máš pocit, že máš díky videohrám lepší paměť?

- Určitě ano
- Spíše ano
- Spíše ne
- Určitě ne
- Nevím

8. Začal/a jsi se aktivně věnovat nějakému sportu, protože tě to bavilo ve videohře?

- Ano
- Ne

9. Uveď něco, čím Tě videohra obohatila:

10. Máš pocit, že hraješ videohry příliš často?

- Určitě ano
- Spíše ano
- Spíše ne

- Určitě ne
- Nevím

11. Myslíš, že jsi závislá/ý na hraní videoher?

- Určitě ano
- Spíše ano
- Spíše ne
- Určitě ne
- Nevím

12. Myslíš, že hraní videoher má dopad na tvé rodinné vztahy?

- Určitě ano
- Spíše ano
- Spíše ne
- Určitě ne
- Nevím

13. Zanedbáváš přípravu do školy kvůli hraní videoher?

- Často
- Občas
- Vůbec
- Nevím

14. Je pro Tebe snazší najít si kamarády prostřednictvím videoher, než v běžném životě?

- Určitě ano
- Spíše ano
- Spíše ne
- Určitě ne
- Nevím

15. V čem Tě hraní videoher omezilo?

16. Hraješ videohry, ve kterých se vyskytuje násilí?

- Často
- Občas
- Vůbec

17. Myslíš, že násilné hry ovlivňují Tvé chování?

- Určitě ano
- Spíše ano
- Spíše ne
- Určitě ne
- Nevím

Pokud jsi odpověděl/a ano, uveď, jakým způsobem Tě ovlivňují:

18. Máš pocit, že reaguješ výbušně, když se Ti ve videohře nedaří?

- Často
- Občas
- Vůbec
- Nevím

19. Reaguješ výbušně i v běžném životě?

- Často
- Občas
- Vůbec
- Nevím

20. Myslíš si, že časté hraní videoher má vliv na Tvoji váhu?

- Ano – přibral/a jsem
- Ano – zhubl/a jsem
- Ne
- Nevím

21. Zhoršil se Ti zrak od doby, co hraješ videohry?

- Určitě ano
- Spíše ano
- Spíše ne
- Určitě ne
- Nevím

22. Bolí Tě záda, když dlouho hraješ videohry?

- Často
- Občas
- Vůbec
- Nevím

23. Bolí Tě hlava, když dlouho hraješ videohry?

- Často
- Občas
- Vůbec
- Nevím

24. Máš nějaké jiné zdravotní problémy, které jsou podle Tebe způsobené hraním videoher? Uveď:

25. Jdou Tvé ostatní zájmy a aktivity stranou kvůli hraní videoher?

- Často
- Občas
- Vůbec
- Nevím

26. Máš potřebu hrát videohry častěji, než dříve?

- Určitě ano
- Spíše ano
- Spíše ne
- Určitě ne
- Nevím

27. Hraješ videohry, abys unikl/a od svých problémů a starostí?

- Často
- Občas
- Vůbec
- Nevím

28. Cítíš se neklidný/á nebo podrážděný/á, když musíš přestat hrát videohru?

- Často
- Občas
- Vůbec
- Nevím

Děkuji za vyplnění dotazníku.