

Univerzita Hradec Králové
Pedagogická fakulta
Katedra sociální pedagogiky

**Pohled rodičů na trávení volného času žáků druhého stupně
základních škol prostřednictvím počítačových her**
Bakalářská práce

Autor:	Jiří Bílek
Studijní program:	Specializace v pedagogice
Studijní obor:	Sociální pedagogika se zaměřením na etopedii (SPETB)
Rok studia:	akademický rok 2016 - 2017
Vedoucí:	Mgr. et Mgr. Petra Kalibová



Zadání bakalářské práce

Autor: Jiří Bílek

Studium: P14P0441

Studijní program: B7507 Specializace v pedagogice

Studijní obor: Sociální pedagogika se zaměřením na etopedii

Název bakalářské práce: **Pohled rodičů na trávení volného času žáků druhého stupně základních škol prostřednictvím počítačových her**

Název bakalářské práce AJ: View parents of spending free time of their children from upper primary school through computer games

Cíl, metody, literatura, předpoklady:

Cílem bakalářské práce je zmapovat trávení volného času žáků 2. stupně ZŠ prostřednictvím počítačových her z pohledu jejich rodičů. Teoretická část se věnuje historii počítačů a internetu, vyzdvihuje rizika internetu pro dítě a jejich prevenci, dále se zabývá rozdělením počítačových her a postupným vývojem. V neposlední řadě se zabývá také vymezením volného času. Kvantitativní výzkumné šetření bude realizováno prostřednictvím metody dotazníku. Klíčová slova: počítač, dítě, volný čas, vliv

ECKERKOVÁ, Lenka a Daniel DOČEKAL. Bezpečnost dětí na internetu. 1. vyd. Brno: ComputerPress, 2013. ISBN 978-80-251-3804-5. HÁJEK, Bedřich, Břetislav HOFBAUER a Jiřina PÁVKOVÁ. Pedagogické ovlivňování volného času: současné trendy. Vyd. 1. Praha: Portál, 2008, ISBN 978-80-7367-473-1 Winkler, Peter. Velký počítačový lexikon. Brno: Computer Press, 2009. ISBN 978-80-251- 2331-7 MATĚJČEK, Zdeněk. Co, kdy a jak ve výchově dětí. Vyd. 4. Praha: Portál, 2007, 143 s. Rádci pro rodiče a vychovatele. ISBN 978-807-3673-253

Garantující pracoviště: Katedra sociální pedagogiky,
Pedagogická fakulta

Vedoucí práce: Mgr. et Mgr. Petra Kalibová

Oponent: Mgr. Jakub Holeček

Datum zadání závěrečné práce:

6. 11. 2014

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci na téma "Pohled rodičů na trávení volného času žáků druhého stupně základních škol prostřednictvím počítačových her" vypracoval samostatně (pod vedením vedoucí práce - Mgr. et Mgr. Petrou Kalibovou) a uvedl jsem všechny použité prameny a literaturu.

V Hradci Králové dne:

Podpis studenta:

Prohlášení

Prohlašuji, že bakalářská práce je uložena v souladu s rektorským výnosem č. 1/2013.
(Řád pro nakládání se školními a některými jinými autorskými díly na UHK).

V Hradci Králové dne:

Podpis studenta:

Poděkování

Rád bych tímto poděkoval Mgr. Et Mgr. Petře Kalibové, za její čas, ochotu, odborné vedení a cenné rady, které přispěly ke zpracování této bakalářské práce.

Anotace

BÍLEK, Jiří. *Pohled rodičů na trávení volného času žáků druhého stupně základních škol prostřednictvím počítačových her*. Hradec Králové. 2017. Bakalářská práce. Pedagogická fakulta Univerzity Hradec Králové. Katedra sociální pedagogiky. Vedoucí bakalářské práce Mgr. et Mgr. Petra Kalibová.

Cílem bakalářská práce je zmapovat trávení volného času žáků 2. stupně ZŠ prostřednictvím počítačových her z pohledu jejich rodičů. Teoretická část se věnuje historii počítačů a internetu, vyzdvihuje rizika internetu pro dítě a jejich prevenci. Dále se zabývá rozdělením počítačových her a postupným vývojem. V neposlední řadě se zabývá také vymezením volného času. Kvantitativní výzkumné šetření bude realizováno prostřednictvím metody dotazníku.

Klíčová slova

Počítač, dítě, volný čas, vliv

Annotation

BÍLEK, Jiří. *View of parents of spending free time of their children from upper primary school through computer games*. Hradec Králové. 2017. Bachelor work. Pedagogic Faculty of University of Hradec Králové. Thesis supervisor Mgr. et Mgr. Petra Kalibová.

The goal of my bachelor thesis is map the view of parents of spending free time of their children, whom go to upper primary school, through computer games. The theoretical part is about history of computers a internet. It shows risks of internet for a child and how to prevent them. Next there is description of types of computer games and theirs development. Thesis follow up definition of free time. The research will be realized by the method questionnaire.

Keywords

Computer, child, free time, influence

Obsah

Úvod	10
1 Volný čas	11
1.1 Funkce volného času.....	13
1.1.1 Pohledy na volný čas z různých hledisek	15
2 Subjekty, které se podílejí na výchově ve volném čase	16
2.1 Rodina	16
2.2 Škola	18
2.3 Školská výchovná zařízení.....	19
3 Počítač.....	20
3.1 Vývoj počítače.....	20
3.2 Počítačové hry	20
3.3 Typy počítačových her.....	21
4 Negativní a pozitivní vlivy počítačů.....	24
4.1 Negativní vlivy	24
4.2 Pozitivní vlivy	24
5 Nebezpečí počítačových her a agrese	25
5.1 Nebezpečí počítačových her	25
5.2 Počítačové hry a agrese.....	25
6 Počítačové hry v primární prevenci.....	26
6.1 Počítačové hry pro primární prevenci.....	27
7 Edukační možnosti počítačových her	28
7.1 Počítačové hry jako vzdělávací prostředek.....	28
7.2 Počítačové hry pro skupiny se speciálními potřebami	29
8 Výzkum.....	31
8.1 Analýza výsledků	33
8.2 Shrnutí výsledků.....	55

Závěr.....	56
Zdroje.....	57
Příloha 1.....	61

Úvod

Volný čas je něco, co každý vnímáme a využíváme jinak. Pro většinu z nás je to čas, ve kterém děláme věci, jež chceme, a baví nás. Volný čas slouží především k fyzickému a psychickému odpočinku. Postupem času se, jako všechno, i volný čas vyvinul. Největší změna v oblasti volného času přišla s vynálezem domácího počítače. Počítač má největší vliv na volný čas především dětí. V dnešní době, jen málokteré dítě nemá doma počítač nebo nějakou jinou zábavní technologii.

Závěrečná práce na téma pohled rodičů na trávení volného času žáků druhého stupně na základní škole prostřednictvím počítačů byla vybrána, protože má autor k tomuto tématu blízký vztah jakožto vášnivý hráč. Důležité je si uvědomit, že počítačové hry mají své klady i zápory. Čtenářovi bude nastíněna situace a možnosti využití počítačových her dnešní doby. Autor se soustředil na vliv počítačových her na naše děti. Práce zkoumá, jak moc je v České republice rozporuplný názor na počítačové hry, a hry v elektronické podobě všeho druhu. Autor se zaměřuje rodičovským vnímáním počítačových her.

Cílem práce je zjistit, jaký má rodič přehled o dítěti v jeho volném čase na počítači. Zda zná hry, co jeho dítě hraje, a co si o nich myslí. Hlavní hypotéza zjišťuje, kolik rodičů si myslí, že počítačové hry podporují agresivní chování u dítěte. Hypotéza je založena na výzkumu organizace Interactive Software Federation of Europe (ISFE), která zkoumala počítačové hry v Evropě. Ze studie bylo zjištěno, že 66 % českých rodičů si nemyslí, že počítačové hry způsobují zvýšenou agresivitu u dětí. Výzkum probíhal v roce 2008 a dá se předpokládat, že dnes bude toto procento ještě vyšší.

Práce je teoreticko-empirická. Šetření bude probíhat kvantitativní technikou dotazníku. Dotazník bude podáván elektronicky velké skupině respondentů. Menší počet dotazníků bude v papírové podobě roznesen mezi známé. Tyto výsledky pak budou převedeny do elektronické podoby. Šíření dotazníků bylo zvoleno elektronicky z důvodu dostupnosti velkého množství respondentů. Také technika dotazníku byla vybrána z důvodu jednoduchosti a nízké časové náročnosti pro respondenta. Respondenti jsou rodiče, kteří mají své dítě na druhém stupni základní školy, jak již bylo řečeno výše.

1 Volný čas

Volný čas byl už definován mnohokrát. Každá definice je trochu odlišná, a přesto žádná není chybná. Důležitý je pohled, z jakého volný čas popisujeme. Například pedagog použije jiné aspekty k definování volného času nežli psycholog.

„Výraz volný čas má krásný zvuk. Vyvolává většinou velmi příjemné představy. Modrý hluboký prostor, bílá křídla ptáků, svoboda pohybu, poklid.“ (Pávková, 2002)

Podle Hofbauera (2004) je volný čas takový čas, kdy člověk nevykonává nic do čeho je nucen, buď povinnostmi, pracovními a životními nutnostmi, nebo sociálními rolemi. Je to čas, který člověk má po splnění všech pracovních i nepracovních povinností. Jediněc do této činnosti vstupuje s nějakým očekáváním, účastní se jí dobrovolně. Tato činnost mu přináší uspokojení. Jako hlavní funkce volného času se uvádějí: odpočinek, zábava, rozvoj osobností.

Spousta (1996) volný čas definoval takto: *„Specifičnost volného času tkví ve svobodné volbě jedince při výběru nejrůznějších aktivit provázených intenzivními prožitky, novými životními zkušenostmi, pocitem volnosti, svobody, radosti a štěstí ze smysluplně prožívaného života.“*

Volný čas je doba, kdy si můžeme dělat, co chceme. Děláme, co se nám líbí a co nám dává pocit uspokojení a duševní pohody. Pávková (2002) zde zahrnuje odpočinek, rekreaci, zábavu, zájmové činnosti, zájmové vzdělávání, dobrovolnou společensky prospěšnou činnost i časové ztráty s těmito činnosti spojené. Nezahrnuje sem školní povinnosti, základní hygienické potřeby, rodinné povinnosti, starání se o domácnost, všechna výchovná zařízení, biologické potřeby a ostatní časové ztráty. *„Volný čas je čas, s kterým člověk může nakládat podle svého uvážení a na základě svých zájmů. Volný čas je doba, která zůstane z 24 hodin běžného dne po odečtení času věnovanému práci, péči o rodinu a domácnost, péči o vlastní fyzické potřeby včetně spánku.“ (Průcha, Walterová, Mareš, 2009)*

U dětí, na rozdíl od dospělých, je třeba volný čas řídit. Je potřeba děti naučit orientovat se v zájmových činnostech, aby se pro ně nestal volný čas zdrojem ohrožení. Velkou roli zde mimo rodiny má také škola a různé mimoškolní organizace. (Pávková, 2002)

Do volného času nepatří spánek, hygiena, vyučování, provoz rodiny a povinnosti spojené s tím, a zdravotní péče. (Pávková, 2002)

Všechny definice tedy popisují volný čas jako dobu, kdy máme možnost svobodně dělat, co chceme a co nám přináší nějaký druh uspokojení.

Dle výzkumu Petra Saka se toho za posledních 35 let ve volném čase mládeže mnoho změnilo. Začalo to příchodem televize do domácností, u které tehdejší mládež trávila svůj volný čas. Postupem času přišel domácí počítač a mobilní telefon, tím nastupuje nová digitální éra do volného času a můžeme mluvit o takzvané kyberkultuře. (<http://www.blisty.cz>, 7. 3. 2006) Tento článek autor zmiňuje ve spojitosti s vlastním výzkumem, ve kterém se bude zabývat problematikou počítačů a jejich vlivu na volný čas dítěte.

1.1 Funkce volného času

Je popisováno mnoho funkcí, které najdeme u volného času. Volný čas má své zvláštnosti v různých vykonávaných oblastech a má rovněž i své specifické funkce. Podle Hájka, Hofbauera, Pávkové (2008) se dají rozdělit do tří hlavních oblastí: výchovně – vzdělávací, zdravotní a sociálně preventivní.

Výchovně – vzdělávací funkce

Tkví v „*záměrném a cílevědomém formování osobnosti vychovávaných jedinců, dosahování reálných cílů pomocí promyšleně volených pedagogických prostředků.*“ Také Pávková (2008) udává tuto funkci jako hlavní. Děti jsou vedeni k smysluplnému trávení volného času pomocí různorodých a poutavých aktivit. Tím získávají potřebné dovednosti a vědomosti k celoživotnímu vzdělávání. „*Nabízí se zde možnost působení na všechny složky osobnosti, tělesnou, psychickou i sociální podle zaměření příslušné výchovné instituce.*“ K tomuto slouží především domy dětí a mládeže, sportovní oddíly a základní umělecké školy. (Hájek, Hofbauer, Pávková, 2008).

Zdravotní funkce

„*Zdravotní funkci plní instituce pro výchovu mimo vyučování zejména tím, že přispívají k usměrňování režimu dne tak, aby pomáhal vytvářet zdravý životní styl. To spočívá ve střídání činností různého charakteru (duševní a tělesné činnosti, práce a odpočinku, činností organizovaných a spontánních). Zvlášť velký zdravotní význam má podněcování a poskytování příležitostí k vydatnému pohybu na čerstvém vzduchu. Pohybové tělovýchovné a sportovní činnosti ve volném čase kompenzují dlouhé sezení při vyučování a pro zdraví dětí jsou nezbytné. Některá zařízení, která zajišťují stravování, mají možnost vést děti ke správné životosprávě i racionální výživou význam má i dodržování hygieny.*“ (Hájek, Hofbauer, Pávková, 2008).

„*Ke zdravému duševnímu vývoji přispívají instituce výchovy mimo vyučování tím, že umožňují dětem a mládeži pobyt v příjemném prostředí, v pohodě, mezi oblíbenými lidmi, i tím že jím přináší možnost prožívat radost a uspokojení z činnosti, která je baví. Velký zdravotní význam má i účelně volené, hygienicky nezávadné a estetické materiální*

prostředí a dostatek prostoru pro činnosti. Neopominutelné je i dodržování zásad bezpečnosti. “ (Hájek, Hofbauer, Pávková, 2008).

Sociálně preventivní funkce

„Instituce pro výchovu mimo vyučování mají také velmi důležitou funkci sociální. Ovlivňováním volného času dětí a péčí o ně zbavují rodiče do značné míry starostí v době, kdy jsou v zaměstnání nebo mají jiné povinnosti. “ (Hájek, Hofbauer, Pávková, 2008).

„Výchovně-vzdělávací zařízení mají také možnost v době mimo vyučování vyrovnávat rozdíly mezi nestejnými materiálními a psychologickými podmínkami v rodinách. Tím pomáhají zejména dětem z méně podnětného nebo konfliktního rodinného prostředí. Celou svou prací se dále podílejí na utváření bohatých a žádoucích sociálních vztahů. Jednotlivé typy výchovných zařízení plní sociální funkci různým způsobem a v odlišné míře. Zvláště významná je sociální funkce těch zařízení, která pracují s mladšími dětmi nebo přechodně či trvale plní funkci rodinné výchovy. “ (Hájek, Hofbauer, Pávková, 2008).

1.1.1 Pohledy na volný čas z různých hledisek

Na problematiku volného času se lze dívat z různých pohledů, ty rozdělujeme dle hledisek. (Pávková a kol., 2002)

Z ekonomického hlediska je podstatné dostat nějaký zisk z volnočasových aktivit. Tento průmysl se v dnešní době stále rozvíjí. Firmy toto využívají a dopřávají svým pracovníkům tyto akce, protože odpočínutý člověk podává lepší výkon. Dále si zaměstnanci mohou odnést cenné nové vědomosti a zkušenosti, které následně využijí v praxi. Krácení prostředků se v této oblasti nevyplácí, náklady se bohatě vrátí v budoucnosti. (Pávková a kol., 2002)

Ze sociologického a sociálně-psychologického hlediska se zaměřujeme na to, jak volnočasové činnosti ovlivňují mezilidské vztahy. Speciálně v období dospívání, kdy se jedinec začíná odlučovat od svých rodičů, jsou pro něho nejdůležitější jeho vrstevníci. Dospívající je schopen v této fázi udělat skoro cokoli, aby zapadl do skupiny. (Pávková a kol., 2002)

Politické hledisko závisí na státu, zda ovlivňuje volný čas občanů a financuje instituce zabývající se volným časem. (Pávková a kol., 2002)

U zdravotně hygienického hlediska pozorujeme, jak můžeme skrz volný čas ovlivňovat zdravý tělesný a duševní vývoj jedince. Důležité je správné rozvržení doby pro volný čas a jeho využití. (Pávková a kol., 2002)

Poslední je pedagogické a psychologické hledisko, to sleduje potřeby jedince, psychické i biologické, a jejich naplňování při volnočasových aktivitách. Dále se také zaměřuje na specifické potřeby a zvláštnosti individuálních jedinců. (Pávková a kol., 2002)

2 Subjekty, které se podílejí na výchově ve volném čase

V této podkapitole zjistíme, kde probíhá výchova ve volném čase. Budeme se hlavně věnovat školským výchovným zařízením, protože jejich podíl na výchově ve volném čase je velmi velký. (Pávková, 2014)

Toto popisuje také Hofbauer ve své knize Děti, mládež a volný čas. Hofbauer pohlíží na různé subjekty více z historického hlediska a popisuje vývoj. Autor zvolil pro tuto kapitolu Pávkovou, protože mu přijde její vysvětlení lépe podané.

2.1 Rodina

Rodina má nejsilnější vliv na osobnost dětí, a také jejich členů. Pávková uvádí, že rodiče nemají pedagogické vzdělání a profesionální jednání. Ovlivňují dítě a jeho volný čas nejvíce. Rodič slouží pro dítě jako vzor, učí se od něho hodnotu volného času, nakládání s volným časem, a také rodiče napodobuje. Je potřeba, aby si toto rodiče uvědomovali a snažili věnovat pozornost dětským zájmovým činnostem. (Pávková, 2014)

Dítě musí vidět rodiče, kteří dokáží správně naložit s volným časem. Rodič by neměl trávit příliš mnoho času v zaměstnání a ani by se neměl jen válet doma na gauči. Důležité je najít vyrovnaný vztah mezi svými povinnostmi a volným časem. Pro dítě je dobré vidět u svých rodičů, že si navzájem respektují své koníčky, to mu pak pomáhá i v dospělém životě při výběru partnera. Pro dobré vztahy by také rodina měla trávit ve zdravé míře volný čas pospolu. (Pávková, 2014)

Pro trávení společného volného času v rodině, je důležité, aby aktivity byly vhodné pro všechny členy. Činnosti by měly odpovídat zájmům všech členů rodiny. Například turistika, rekreační sporty, ruční výroba a tak dále. Rodiče si musí být vědomi toho, že když oni mají rádi nějakou aktivitu, jejich děti mohou mít jiné zájmy, a to je třeba respektovat. Otec hokejista by měl chápat, když jeho syn bude mít zájem o něco jiného. Děti se od rodičů mají naučit hlavně to, že osobní zájmy k životu prostě patří a je důležité je rozšiřovat. Další dobrá věc je stýkání se s jinými rodinami a trávení společného času.

Můžeme také využít různá střediska volného času. Nic by se však nemělo přehánět a každý člen rodiny by měl mít svůj osobní prostor, kdy není s rodinou. (Pávková, 2014)

Další součástí pro správnou výchovu dítěte je podpora jeho volného času. Už jen přítomnost rodiče na různých výstavách, vystoupeních, apod. znamená hodně. Většinou je také potřeba finanční podpora, aby dítě mohlo uskutečnit své zájmy. Samozřejmě, že nebudeme zbytečně vyhazovat velké množství peněz pro nějaké dětské výstřednosti. Máme na mysli spíše klasické zaplacení kroužků, jako je třeba fotbal. Rodiče by měli dítěti naslouchat, snažit se si povídat o jeho zálibách, i když nejsou zrovna stejné. To pomáhá vzájemným vztahům v rodině. (Pávková, 2014)

Určení zálib dítěte je dobrovolné, nemělo by se mu přikazovat. To však ale neznamená, že by se mělo povolit dítěti střídát aktivity rychleji než ponožky bez jakéhokoliv vážného důvodu. S dítětem by se měl vždy domluvit nějaký cíl, kterého by mělo dosáhnout. V případě selhání je důležité zjistit příčinu a nalézt vhodnou motivaci pro pokračování v činnosti. (Pávková, 2014)

Není důležité, aby dítě mělo tolik kroužků, které by mu zabíraly všechnen volný čas. Dítě by se nemělo přetěžovat. Pokud má dítě jen jednu zálibu a věnuje se jí s velikým nadšením, úplně to stačí. Především malé děti by měly mít prostor si jen tak pohrát, bez jakéhokoliv výchovného významu zájmových činností. Hlavní podstatou volného času je, aby dítě dělalo to, co samo chce. (Pávková, 2014)

2.2 Škola

„Školské zařízení navazující na výchovu dětí v rodině a v součinnosti s ní zajišťující všestrannou péči dětem zpravidla ve věku od 3 do 6 let.“ (Průcha, 2009)

Hofbauer (2004) se ve svém díle zabývá začátkem volného času ve školách. Popisuje, jak šel vývoj volného času v rodině v ruku v ruce s volným časem ve škole. V druhé polovině 20. století se zjistilo, že škola ani rodina nejsou dostatečné pro zdravý vývoj volného času u mládeže, a tak vznikla takzvaná „střediska na vzduchu“, předchůdce dnešních družin. Vznik těchto středisek byl ve Francii. Střediska sloužila k psychickému odpočinku dětí, dále pak k nejrůznějším aktivitám od sportu až k umění.

Kromě poskytnutí patřičné edukace, má škola mnoho dalších programů na výchovu mimo hlavní vyučovací dobu. Pokud škola dokáže dobře propojit vyučovací a nevyučovací dobu, objeví se pozitivní výsledky u obou disciplín. *„Zájem o vyučovací předmět je silným motivem pro zájmovou činnost v příslušné oblasti. Úspěchy v zájmové činnosti se odrážejí pozitivně ve výsledcích školního vyučování. Vyhraněné zájmy mohou být významným činitelem při volbě povolání.“* V dnešní době mají školy velikou škálu zájmových aktivit k výběru, aby zaujaly žáka i jeho rodiče. Většina je zaměřena na cizí jazyky, tělovýchovu nebo esteticko-výchovné obory. Dále poskytují aktivity, které přímo navazují na vyučovací obory, například různé soutěže, vědecké olympiády a závody. (Pávková, 2014)

Družiny a školní kluby poskytují široký program činností. Starají se o děti v době po vyučování a mají mnoho vzdělávacích aktivit. Většina škol má mnoho odvětví zabývajících se volnočasovou zájmovou činností. Vedou ji hlavně učitelé, rodiče, nebo osoby s dostatečnou odbornou znalostí. Střední školy mají zájmové aktivity soustředěné na prohloubení znalostí z odborných předmětů. (Pávková, 2014)

Učitelé jsou pro žáky něco jako rodiče pro své děti. Ve škole přebírají učitelé povinnost rodiče. Musí se zajímat o žáka jak ve škole, tak i o jeho trávení volného času mimo školu. Právě u chování při zájmových aktivitách se učitel dozvídá nejvíce věcí o svých žácích. Třídní učitel by měl mít dobrý přehled o své třídě a o vztazích mezi žáky. Pro udržení

dobrých vztahů je potřeba s žáky probírat jejich zájmy a koníčky. Mít dobrý vztah je podstatné i mezi učiteli a rodiči. Tohoto se nejlépe dosáhne u různých školních tradic. Tím myslíme sportovní soutěže, veřejná představení, výstavy výsledků práce žáků, výlety, odborné exkurze a společenské akce. (Pávková, 2014)

Škola by měla informovat rodiče i žáky o různých volnočasových aktivitách. A to prostřednictvím různých letáků, nástěnek, nebo ústně na třídních schůzkách. Kromě klasických základních a středních škol máme takzvané školy umělecké. Ty poskytují zájmové vzdělávání. Studenti sem chodí dobrovolně, ale jakmile se přihlásí na nějaký obor, je od nich vyžadována určitá zodpovědnost, tak jako ve škole. Umělecké školy mají mnoho oborů. Mezi ty nejoblíbenější patří výtvarná výchova, hudební výchova, literárně dramatický obor a taneční. Podobné uměleckým školám jsou školy jazykové, které slouží k výuce cizích jazyků. (Pávková, 2014)

2.3 Školská výchovná zařízení

Jsou určeny školským zákonem. Patří do výchovně-vzdělávacího programu a jejich konkrétní poslání je určeno vyhláškami. Každé zařízení má svůj školní vzdělávací program. Mají velký vliv na volný čas dětí i dospělých. Volnočasové aktivity jsou dobrovolné a vyhovují pedagogickým, psychologickým, estetickým a hygienickým požadavkům.

Můžeme je rozdělit do tří skupin:

- Školská zařízení pro zájmové vzdělávání
- Školská výchovná a ubytovací zařízení
- Školská zařízení pro ústavní a ochranou výchovu

Školským zařízením nebude v této práci věnována taková pozornost. Autor se domnívá, že nemají až tak velký vliv na zkoumanou oblast. Mohlo by se prokázat, že určitá výchovná zařízení dokáží ovlivnit a motivovat dítě natolik, že sníží jeho čas strávený u počítače a omezí tak riziko, které sebou počítače přináší. Na to by byl ale potřeba mnohem větší a podrobnější výzkum. Pro náš výzkum je nejdůležitější faktor rodiny a školy.

3 Počítač

Vzhledem k tomu, že se tato práce bude soustředit na používání počítače dětmi staršího školního věku, je třeba si nejprve ujasnit, co to slovo počítač vlastně znamená, a proč je pro děti tolik atraktivní.

3.1 Vývoj počítače

Označení počítač se původně dávalo lidem, kteří prováděli složité počty na mechanických počítadlech. Později bylo označení dáno stroji, když začal nahrazovat lidi v počítání. Dnešní počítače jsou elektronická zařízení, která zpracovávají data v předem vytvořených programech. (<http://www.computerhope.com>, 16. 8. 2016)

První verze počítače nesla název ENIAC. Byla sestrojena během druhé světové války. Takovéto počítače byly o velikosti celého pokoje a byly sestrojeny pomocí žárovek. Využití pro ně měly pouze univerzity, vlády a obchodní firmy. Později se na výrobu počítačů začaly využívat menší a levnější součástky a umožnily běžným lidem mít počítač doma. (<http://www.computerhope.com>, 16. 8. 2016)

„Dnešní počítač se skládá z hardwaru, který představuje fyzické části počítače (mikroprocesor, klávesnice, monitor atd.) a ze softwaru (operační systém a programy). Počítač je zpravidla ovládán uživatelem, který poskytuje počítači data ke zpracování prostřednictvím jeho vstupních zařízení a počítač výsledky prezentuje pomocí výstupních zařízení. V současnosti jsou počítače využívány téměř ve všech oborech lidské činnosti.“ (<https://cs.wikipedia.org>, 1. 2. 2017)

3.2 Počítačové hry

Odjakživa má každé dítě rádo hry. S nástupem počítačových her se však mnohem více rozšířil význam hraní jako takového. Počítačové hry jsou pro dnešní děti lákavé především svým designem a svou různorodostí. V tomto kontextu počítačové hry neboli „videogames“, neznamenají pouze ty hry, které můžeme hrát jen na počítači. Jsou to veškeré hry, které hrajeme i na mobilních telefonech a hracích konzolách.

Děti si při hraní zlepšují své dílčí schopnosti. Většina her je navrhována tak, aby nebyla pouze pro relaxaci a zábavu, ale aby se přítomný uživatel v něčem zlepšoval. Tím máme na mysli například paměť, postřeh, rychlé řešení situací a prostorovou orientaci. (<http://www.inforum.cz>, 29. 5. 2009)

Cílem této kapitoly bylo krátce definovat počítač jako stroj a poukázat na věci, které jsou pro dnešní mládež tak atraktivní.

3.3 Typy počítačových her

Většina autorů má trochu odlišný názor v rozdělení počítačových her do typů. Autor práce si vybral dělení, které se mu zdá nejjednodušší, a na kterém se většina autorů shoduje.

- Adventury
- Akční hry
- Arkády
- Logické hry
- RPG
- Simulátory
- Sportovní hry
- Strategické hry

Adventury: Uživatel postupuje podle příběhu, který mu hra připravila. Snaží se vyřešit úkoly a hádanky pomocí logického myšlení. Tím získává více informací, jež ho přibližují k jeho cíli. Hra bývá většinou nenásilná. (Vaculík, 1999)

Akční: Hlavním cílem pro dokončení tohoto typu her je, zneškodnit všechny nepřátelské bytosti, které nám cestou přijdou do cesty. Často k tomu používáme širokou škálu střelných zbraní. (Chlumský, 2002)

Tento typ her dále dělíme na:

- 1st person – hráč vidí hru jakoby očima postavy, za kterou hraje.
- 3rd person – hráč pozoruje hru pohledem se shora, nebo za zády postavy.

Arkády: Jedním z nejstarších typů her. Dnes už jsou hrány jen zřídka. Úkolem hráče je projít úrovní používáním především svého postřehu. Každá nová úroveň je něčím obtížnější, například je rychlejší nebo tam je větší počet nepřátel. Tento typ byl dříve velice populární. V Americe se hrály nejčastěji v hernách na automatech. Mezi nejznámější arkády patří Pacman a Pinball. (Popelková, 2002)

Logické: Jde o hry, kde je hlavním úkolem vyřešit nějakou situaci. Například sem řadíme Tetris. Patří sem ale také šachy, piškvorky apod. (Poslušný, 1999)

RPG: Neboli role playing game, je hra na hrdiny. Jsou to všechny hry, kde hráč hraje za hrdinu a veškerá jeho rozhodnutí ovlivňují příběh, kterým se hra odvíjí. Hráč si na začátku vytvoří postavu z mnoha možností a variant. Každá RPG hra je usazená ve svém vlastním světě, většinou se jedná o fantasy svět. (Chlumský, 2002)

Tento typ her byl dříve populární hlavně pro jednoho hráče, dnes už však je ve většině těchto her i multiplayer (hra pro více hráčů). Tyto hry se pak nazývají MMORPG (Massive-Multiplayer Online Role-Playing Game). Hrají se přes internet s ostatními hráči a jsou velice návykové. Většinou se za tyto hry musí měsíčně platit. Nejznámější takovou hrou je World of Warcraft a jednotliví hráči mají této hře nahráno tisíce hodin. (www.wikipedia.org, 2017)

Simulátory: „Simulační hry umožňují hráčům vyzkoušet činnosti, ke kterým by se v reálném životě těžko dostali. To jediné je snad odlišuje od simulátorů skutečných, které se používají například v letectví. Leteckými simulátory také tento herní žánr začal. Podstatnou část simulačních her zabírají hry sportovní, mezi zdařilé sportovní hry (osmibitové) minulosti patří Decathlon (desetiboj) nebo Golf, v současnosti jsou v kurzu komplexní hry jako Salt Lake 2002. Simulátory jsou poměrně menšinový žánr. Simulovat lze nepřeberné množství činností, od souboje, přes řízení stroje a rybolov až po simulaci města, kde musí hráč rozhodovat komplexně a od začátku.“ (Popelková, 2002)

Sportovní: Hra je skoro identická jako sledování nějakého sportu v televizi. Jediným rozdílem je, že hráč hraje za celý tým nebo za jednoho hráče v týmu. Můžeme hrát buď proti počítači, nebo proti kamarádovi. Dnes mezi těmito hrami najdeme všechny známé sporty. (Vaculík, 1999)

Strategické: V strategických hrách pozorujete svět z „božského“ pohledu. Jde především o budování a taktizování. Můžeme je rozdělit do tří skupin:

- **Tahové** – hráč má určitý počet tahů na odehrání svého kola, v tomto čase nemůže hrát jiný hráč. Poté se vystřídají.
- **Real-time (v reálném čase)** – hráč ovládá vše najednou, a to samé dělají i jeho protihráči. Důležité zde je rychlé rozhodování, ovládání a poražení nepřítele.
- **Managerské strategie** – zde se jedná hlavně o budování a vytváření co nejlepší ekonomiky pro svou civilizaci nebo město. Odehrává se také v přítomném čase. (Poslušný, 1999)

4 Negativní a pozitivní vlivy počítačů

4.1 Negativní vlivy

Kapitola začíná s negativními vlivy. Fyziologické problémy vznikají z důvodu špatného a dlouhého sezení u počítače. Člověk má při sezení u počítače tendenci se hrbít. To vyvolává širokou škálu zdravotních potíží. Z předkloněné hlavy a špatného držení těla nás bolí páteř. Ochabují nám svaly a to může vést k přetěžování kloubů a šijových svalů. Z toho pak přichází bolest hlavy, která může být způsobena i únavou očí z dlouhého sledování obrazovky. (Zemanová, Ručková, 2001) Trávení času u počítače dále může vést k anorexii nebo obezitě. Počítačová hra často ze zápalu hry zapomenout na jídlo, a když už je hlad vyžene od počítače, vezmou většinou něco nezdravého pro tělo. (Nešpor, Csémy, Šmahel, Houška, 2007)

Při dlouhém používání počítače se také můžou vyskytnout problémy s karpálními tunely a se zrakem, jako je pálení očí, pocit suchosti očí a zamlžené vidění. (Zemanová, Ručková, 2001)

Některé hry mohou při dlouhodobém hraní způsobovat pocit nevolnosti. Toto se stává především u simulátorů řízení letadla nebo vesmírné lodi. Když jedinec vstane po delší době od takovéto hry, pomalu si zvyká zpátky na realitu. Vzniká zde riziko pádu a poranění. Počítače jsou také velkým rizikem i pro epileptiky, blikající obrazovka jim může způsobit epileptický záchvat. (Nešpor, 1999)

4.2 Pozitivní vlivy

Napříč všeobecnému domnění starší generace, trávení času u počítače a u počítačových her může mít pro člověka mnoho výhod. Hraní není jen škodlivé. Člověk si u něho může vytrénovat mnoho smyslů a vlastností.

Hráči si hraním her zlepšují jemnou motoriku a trénují postřeh. Hráč, aby se stal lepším, se musí umět koncentrovat, což je další dobrá vlastnost do života. Některé hry jsou přímo dělané, aby rozvíjely logické myšlení uživatele. Hráč má pak za úkol řešit logické

hádanky, aby postoupil dále. Hry mohou zasahovat do všech aspektů života. V simulátorech se člověk může naučit základy řízení různých vozidel. Ve strategických hrách lze získat mnoho informací o naší historii. Dále máme hry, ve kterých je podstatou vybudovat a rozvíjet vlastní firmu, nebo sportovní tým. Navíc je v hrách potřeba i komunikace, která probíhá většinou v anglickém jazyce. (www.dusan.pc-slany.cz, 2017)

5 Nebezpečí počítačových her a agrese

5.1 Nebezpečí počítačových her

Houška (2007) uvádí, že největší nebezpečí her je v jejich reálné podobě skutečnému světu. Proto se může stát, že v jisté fázi hráč nedokáže odlišit reálný svět od toho smyšleného. Virtuální svět se tak stává náhražkou za ten reálný. Doporučuje se do her zařadit co nejvíce nadpřirozených postav a věcí, aby byl rozdíl od reálného světa více zřetelný.

Největší nebezpečí je ve ztotožnění člověka se svou fiktivní postavou. Takový člověk pak jedná v reálném světě tak, jako by jednala jeho postava. To může vyvolat nečekanou agresi. Dotyčný si v tu chvíli neuvědomuje následky, protože ve virtuálním světě se postavy hned uzdraví nebo mají více životů. Šmahel poukazuje na stoupající riziko RPG online her. Počet závislých na tomto druhu her stále stoupá. V budoucnu by se měla soustředit prevence právě tímto směrem. (Nešpor, Csémy, Šmahel, Houška, 2007)

5.2 Počítačové hry a agrese

Agresivita je v počítačových hrách všudypřítomná. Obsahuje ji až 80 % všech počítačových her. Dá se říct, že právě násilí dělá hru tak atraktivní. (Vaculík 1999) Ve hře je velké riziko právě díky tomu, že uživatel provádí násilí, je konatelem. Oproti tomu v televizi jedinec násilí pouze sleduje. (Pokorný, Telcová, Tomko, 2002) Máme dva teoretické přístupy k agresivitě v počítačových hrách.

- **Přístup sociálního učení** – hráč si spojuje násilí s úspěchem, poté ho přenáší do reálného světa, kde se chová stejně. (Vaculík 1999)

- **Přístup katarze** – opak oproti předešlému, hráč se vybije ve hře, a poté už nemá touhu konat násilí v reálném životě. (Nešpor, Csémy, Šmahel, Houška, 2007)

Dle autorova názoru jsou oba přístupy správné. Každý člověk je jiný, na každého počítačové hry i jinak působí. Důležité však je, aby děti byly seznámeny s rozdílem mezi skutečností a hrou. Dále by rodiče měli věnovat pozornost, jakou hru dítě hraje. I když rodič nemá takový přehled, co se v jaké hře nachází, měl by přinejmenším zkontrolovat doporučený věk dítěte, který uvádí vydavatelství pro danou hru.

6 Počítačové hry v primární prevenci

Teprve až budou edukační počítačové hry pro uživatele stejně atraktivní jako klasické počítačové hry nebo internetové stránky, mohou být využívány pro didaktické účely v plném rozsahu. (Bartošová, In Kaliba, 2010) Myšlenka edukační počítačové hry tu byla již v druhé polovině dvacátého století. Mezi první didaktickou hru považujeme hru Oregon trail, která vznikla v sedmdesátých letech dvacátého století. (Brom, In Kaliba, 2010) V dnešní době jsou už stovky edukačních her. Ty jsou využívány nejvíce v amerických firmách na vzdělávání zaměstnanců. (Shaffer, In Kaliba, 2010) Dá se tedy říci, že počítačové hry jsou vhodné pro vzdělání podle dnešních učebních plánů. Jsou pro mládež velice atraktivní svým zpracováním a dají se snadno přizpůsobit pro určitou vzdělávací skupinu. (Gangura, In Kaliba, 2010)

Kaliba (2010) tvrdí, že jedním z nejdůležitějších bodů pro tvůrce počítačových her je vytvoření kvalitní virtuální reality. Jedním z příkladů je hra Second life (Druhý život). Tato hra napodobuje reálný svět. Uživatel si zde vytvoří svého avatara a může dělat prakticky většinu věcí, které jsou možné v běžném životě. V tomto světě je dnes registrováno 17 milionů uživatelů. Dokonce zde můžeme najít firmy s peněžním obratem do reálného světa. A také vznik patologických jevů. Autor se domnívá, že zde chtěli tvůrci vytvořit hru, která bude hráče vzdělávat v oblasti sociálních vztahů. I za možnosti vzniku sociálně patologického chování, jak se mnozí autoři obávají. Počítačové hry mají vysoké riziko negativního vlivu na jedince, ale i velký potenciál pro vzdělávání a výchovu. Za těchto podmínek se dá uvažovat, navzdory negativním vlivům, že počítačové hry mohou být použity ve sféře primární prevence. (Squire, In Kaliba. 2010)

Čapek (In Kaliba, 2010) poukazuje na výhody počítačových her pro edukační využití. Shrnuje je do deseti segmentů: rozhodovací, vědomostní, jazykový, technický, programátorský, sociální, dovednostní, technologický, osobnostně-rozvojový, profesně kariérní. Z toho by se dalo usoudit, že by se na počítačové hry mělo nahlížet zcela jiného pohledu a vytvořit z nich prostředek pro prevenci nežádoucího chování. Kraus (In Kaliba, 2010) říká, že bychom měli hledat spíše způsoby, jak počítačové hry omezit a ne je podporovat a zařazovat do výchovy. Toto je však téměř nemožné. Počítačové hry jsou v tomto ohledu prakticky dokonalé. Jsou natolik atraktivní, že je téměř nemožné je vyřadit, taková snaha by působila spíše opačně. (Spousta, In Kaliba, 2010)

6.1 Počítačové hry pro primární prevenci

Aplikace CZECH KID (www.czechkid.cz) není sice počítačová hra, ale nemá k ní daleko. Aplikace učí děti transkulturním rozdílům. Pomáhá dětem pochopit multikulturní rozdíly společnosti. Uživatel poznává mnoho virtuálních charakterů, různých národností a sociálního prostředí. Je tam například vietnamská dívka, romský chlapec, atd. Uživatel se učí jejich kulturu, zvyky, osobní zkušenosti, názory, tradice, náboženství. Tvůrci této aplikace se snaží, aby děti chápaly ostatní kultury, a tím podporovaly primární prevenci. (Kaliba, 2010)

Hra DOMÁCÍ NÁSILÍ – GAME OVER byla vytvořena pod záštitou Ministerstva vnitra ČR za účelem prevence vzniku domácího násilí v českých rodinách. Hra spočívá v simulaci partnerského života a sdílení společného domova. Hráč se během hraní potýká s partnerskými neshodami a musí se s nimi vypořádat. Hra mu přitom ukazuje, zda jeho rozhodnutí je správné, či ne. Důležitým aspektem je vzájemná tolerance a tvoření kompromisu. (Kaliba, 2010)

Další aplikací je FEARNOT, která se soustředí na šikanu u dětí. Je pro děti mezi 8 – 12 věkem. Používá modelové příběhy šikany a pomáhá dětem nahlédnout na šikanu z odlišného úhlu. Děti mají možnost vidět následky šikany a sledovat ji z pozice oběti. Hra se snaží vytvořit u dítěte vztah k animovaným postavám, aby lépe soucítily a chápaly závažnost šikany. Aplikace byla využívána hlavně v zahraničí. (Kaliba, 2010)

7 Edukační možnosti počítačových her

Počítačové hry mají díky jejich zábavnosti velký úspěch v učení určité schopnosti, na kterou jsou zaměřeny. Ve většině populárních článků o počítačových hrách se píše hlavně o jejich negativních efektech. (Griffiths, In Griffiths, 2002) Nicméně lze v literatuře najít mnoho odkazů na pozitivní efekty počítačových her. (Lawrence, In Griffiths, 2002) Výzkum v roce 1980 ukázal, že hraní počítačových her zlepšuje čas reakce, kooperaci očí a rukou, zvyšuje hráčovo sebevědomí. Dále zábavnost a výzva hry zvyšuje hráčův studijní potenciál. (Griffiths, 2002)

7.1 Počítačové hry jako vzdělávací prostředek

Děti preferují výuku pomocí počítačových her, avšak pouze malé množství her má vzdělávací podstatu. Důkazy potvrzují, že určité schopnosti mohou být zlepšeny hraním počítačových her. Například prostorová představivost se velice zlepšuje hraním. Po dobu dvaceti let vědci používali tyto hry jako prostředek pro zkoumání jedinců a jejich schopností. Výzkum poukázal na užitečné edukační prvky. Mezi ně patří tyto body:

- Počítačové hry jsou atraktivní pro jedince z celého světa bez ohledu na demografickou polohu, věk, pohlaví, národnost. (Griffiths, 2002)
- Mohou dětem pomoci dosáhnout určeného cíle, a přitom poskytovat zpětnou vazbu a monitorovat změny v chování. (Griffiths, 2002)
- Pomáhají výzkumníkům měřit výkony v širokém rozsahu a mohou být lehce upraveny dle potřeb. (Griffiths, 2002)
- Lze je použít pro zkoumání individuální charakteristiky osobnosti jako je sebevědomí, sebevnímání, cílevědomost a individuální rozdíly. (Griffiths, 2002)
- Můžeme udržet klienta po dlouhou dobu koncentrovaného díky zábavnosti a atraktivitě počítačových her. (Donchin, In Griffiths, 2002)
- Mohou nalákat více lidí do oblasti informačních technologií, jak muže, tak i ženy. (Griffiths, 2002)

- Simulační hry nám pomáhají naučit se věci, jinak nebezpečné, a být přitom v bezpečí. (Griffiths, 2002)
- Pomáhají adolescentům vracet se do dětských let. (Griffiths, 2002)

Samozřejmě máme i nevýhody počítačových her v edukaci:

- Je problém přesně změřit edukační efekt počítačových her z důvodu jejich stálého vývoje. (Griffiths, 2002)
- Zkušenost a procvičování může vylepšit schopnosti hráče na určité hře, a tím překroutit výsledky. (Griffiths, 2002)

I přes nevýhody se zdá, že počítačové hry mohou být zjednodušovací vzdělávací pomoci. (Griffiths, 2002)

7.2 Počítačové hry pro skupiny se speciálními potřebami

Počítačové hry byly použity v mnoha v programech pro zlepšení sociálních schopností dětí a adolescentů s postižením nebo jiným problémem. (Gaylord-Ross, In Griffiths, 2002)

Demarest (In Griffiths, 2002) toto zkoumala na svém sedmiletém synovi, který má autismus. Ukázalo se, že i přes jeho problémy s mluvením, komunikací, socializací a empatií, bylo hraní počítačových her jediná věc, ve které vynikal. To mělo za výsledek posílení sebevědomí, a také ho to uklidňovalo. Počítačové hry poskytují vizualizaci, rychlost a příběh, který pomáhá dětem lépe rozvinout základní dovednosti a schopnosti. Horn (In Griffiths, 2002) používal počítačové hry na třech dětech s různými handicap, pro pozorování jejich komunikativních reakcí. Jeho pozorování byla později využita u komunikačních zařízení. Další výzkumníci použili počítačové hry pro pomoc dětem s postižením s prostorovým vnímáním (Masendorf, In Griffiths, 2002) pro cvičení, kde se řeší nějaký problém (Hollingsworth, In Griffiths, 2002) a pro zlepšení matematických schopností. (Okolo, In Griffiths, 2002) Clarke (In Griffiths, 2002) použil počítačové hry k lepší kontrole impulsního chování u adolescentů mezi 11 až 17 rokem. U adolescentů

byly diagnostikovány problémy s kontrolováním impulsů. Léčba trvala 4 týdny a po zkušební době bylo u pacientů vidět nadšení a spolupráce.

Počítačové hry jsou využívány pro zlepšení celkového zdraví dětí. Několik her bylo vytvořeno speciálně pro děti s chronickými problémy. Jedna z nejlepších těchto her se jmenuje „Packy and Marlon“. (Brown, In Griffiths 2002) Tato hra byla navržena tak, aby zlepšila soběstačnost a dodržování zdravotních pravidel u adolescentů s cukrovkou. Hráč hraje za charakter, který se chová podle pravidel pro lidi s cukrovkou. Přitom se snaží zachránit letní tábor před krysami, které se snaží ukrást zásoby. Tato hra je dostupná na www.clickhealth.com spolu s hrou „Bronkie the Brochiasaurus“ (pro děti s astmatem) a hrou „Rex Ronan“ (pro prevenci kouření). (Griffiths 2002)

Většina rodičů by pravděpodobně podpořila používání počítačových her ve školních lavicích, kdyby si byla jistá, že to pomáhá jejich dětem. Je několik faktorů, které by měla většina rodičů zohlednit, co se týká hraní her jejich potomků. Měli by znát účel hry. Typ hry, kterou jejich děti hrají. Dále rizika a stupeň násilí. Důležité je, aby se rodiče také zajímali o kladné faktory a snažili se pochopit, jak může počítačová hra jejich dětem pomoci. (Griffiths 2002)

8 Výzkum

Hlavním cílem výzkumu je zjistit, jaká je zainteresovanost a informovanost rodičů o trávení volného času jejich dětí na počítači. Zaměřuje se pouze na rodiče, jejichž děti chodí na druhý stupeň základní školy. Podstatou je stanovit, zda mají rodiče přehled o tom, co jejich dítě dělá na počítači, nebo jiných technologiích. Vedlejší stránkou výzkumu je zjistit názor rodičů na počítačové hry a jejich postoj k používání zákazu technologií jako domácího trestu. Dalším cílem je zanalyzovat kolik volného času tráví dnešní děti s technologiemi.

Autor se rozhodl provést svůj výzkum na rodičích, kteří mají dítě na druhém stupni základní školy. Tedy mezi 11 – 16 rokem. Použita byla výzkumná metoda dotazování technikou dotazníku. Sběr dat byl prováděn elektronicky prostřednictvím internetové stránky survio (www.survio.com), v některých případech také osobně. Dotazníky v papírové podobě byly podány autorovým příbuzným a známým, kteří splňují kritéria pro výzkum. Takto vyplněných dotazníků bylo šestnáct. Elektronický dotazník byl šířen hlavně přes sociální síť, zejména na Facebooku. Ještě před začátkem výzkumu byl proveden předvýzkum s malou cílovou skupinou pěti respondentů. Na základě toho byly upraveny některé možnosti odpovědí. U otázky „Kolik hodin denně tráví Vaše dítě na počítači?“ byla změněna odpověď „1 hodinu“, na „1 hodinu a méně“. Dále u otázky „Jaké typy her hraje Vaše dítě?“ byla navíc nabídnuta odpověď „online hry“.

V dotazníku se zkoumající nejprve ptal na základní údaje. Jako je pohlaví dítěte a věk. Poté se zaměřil na klíčová data výzkumu. Dotazník obsahoval 22 otázek, ze kterých byl zjišťován postoj rodičů k dané problematice. Dotazník vyplnilo 158 respondentů. Na otázku, zda má respondent dítě na druhém stupni základní školy, odpovědělo 99 % respondentů kladně. Je možné, že je to z důvodu znění úvodní textu dotazníku, kde autor specifikuje parametry pro platnost dotazníku pro závěrečnou práci. Cílem výzkumu bylo buď potvrdit, nebo vyvrátit určené hypotézy, které jsou založeny na výzkumu organizace ISFE z roku 2008, který se zabýval počítačovými hrami. Studie probíhala v 16 státech, autorovi hypotézy jsou stanoveny pouze na výsledcích z České republiky a ostatní státy nejsou zařazeny do určených předpokladů.

„Zábavnost her oceňuje 78 procent, prohloubení prvků soutěživosti u dětí 58 procent a posílení kreativity 49 procent. Navzdory zažitým domněnkám pouze 18 procent rodičů u dětí pozoruje zvýšení agresivity v souvislosti s hraním. Naopak dvojnásobek rodičů díky tomu hodnotí své děti jako méně agresivní.“ (Jiří Vojáček 2014)

- **H1: Autor předpokládá, že více než 64 % rodičů si nemyslí, že počítačové hry způsobují u dětí zvýšenou agresivitu.**

- V dotazníku se na tuto hypotézu soustředila otázka č. 6, 7 a 8.

V České republice pouze čtvrtina rodičů uvedla, že vědí, co je to systém PEGI. V evropském měřítku je na tom Česko podprůměrně. K tomu pouhých sedm procent tvrdí, že tento systém využívají k pořizování her pro své děti. Statistika ukazuje, proč bychom se této problematice měli věnovat. Více než polovina dětí ve věku 10 – 15 let už někdy přišla do styku s hrou, která jim není věkově doporučena. (www.novinky.cz, 2014)

- **H2: Dle autora práce 75 % rodičů netuší, co je to systém PEGI.**

- Odpověď můžeme najít u 16. a 20. otázky.

Počítačovní hráči, kteří jsou už dnes rodiči, jistě ocení výhody hraní počítačových her se svými dětmi. Mezi těmito evropskými rodiči uvedlo 8 z 10, že hrají se svými dětmi. Dokonce i v zemích jako je Německo, Česká republika a Lotyšsko, kde je méně pravděpodobné, že rodiče budou s dětmi hrát. Zde vyplnilo přes 50 % respondentů, že hrají jako rodina. Přímo v České republice to bylo 73 % dotazovaných. (www.ISFE.eu, 2008)

- **H3: Autor se domnívá, že 73 % rodičů někdy hrála počítačové hry se svými dětmi.**

- Pro tuto hypotézu byly vyhrazeny otázky č. 10, 11 a 12.

V Česku 41 % rodičů uvedlo, že vždy kontrolují, co jejich děti hrají. Dalších 32 % tvrdí, že mají přehled o hrách jejich dětí a kontrolují je po většinu času. Jedenáct procent kontroluje své děti někdy a dvě procenta málokdy. Zbylých 14 % přiznalo, že nikdy nezkontrolovalo hry, co hrají jejich děti. (www.ISFE.eu, 2008)

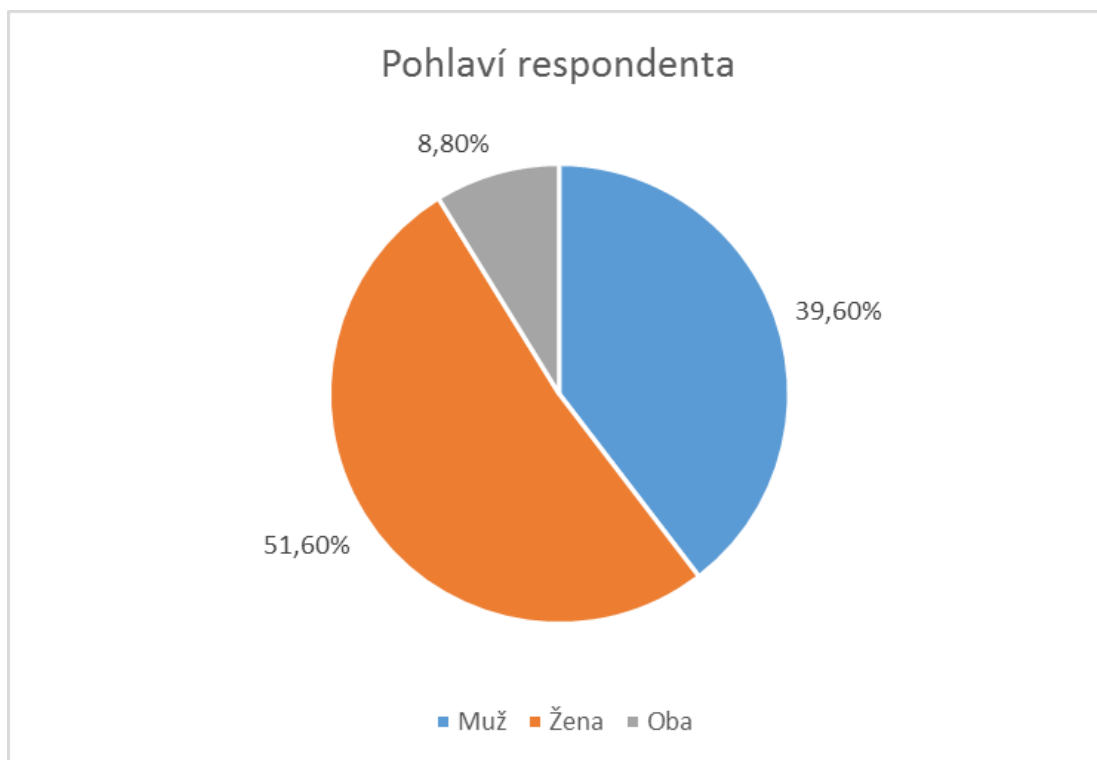
- **H4: Na základě autorova předpokladu minimálně 14 % rodičů neví, co jejich děti hrají za hry.**

- Pro tento předpoklad jsou ve výzkumu vyhrazeny otázky č. 17, 18 a 19.

8.1 Analýza výsledků

Otázka číslo 1 – Uveďte Vaše pohlaví

První otázka se zaměřila na základní informace o respondentovi. Dotazník vyplňovaly především ženy. Těch bylo 51,6 %. Mužů bylo 39,6 %. Zbytek byli oba rodiče společně.



Graf 1 Pohlaví respondenta

Otázka číslo 2 – **Mám dítě na druhém stupni základní školy**

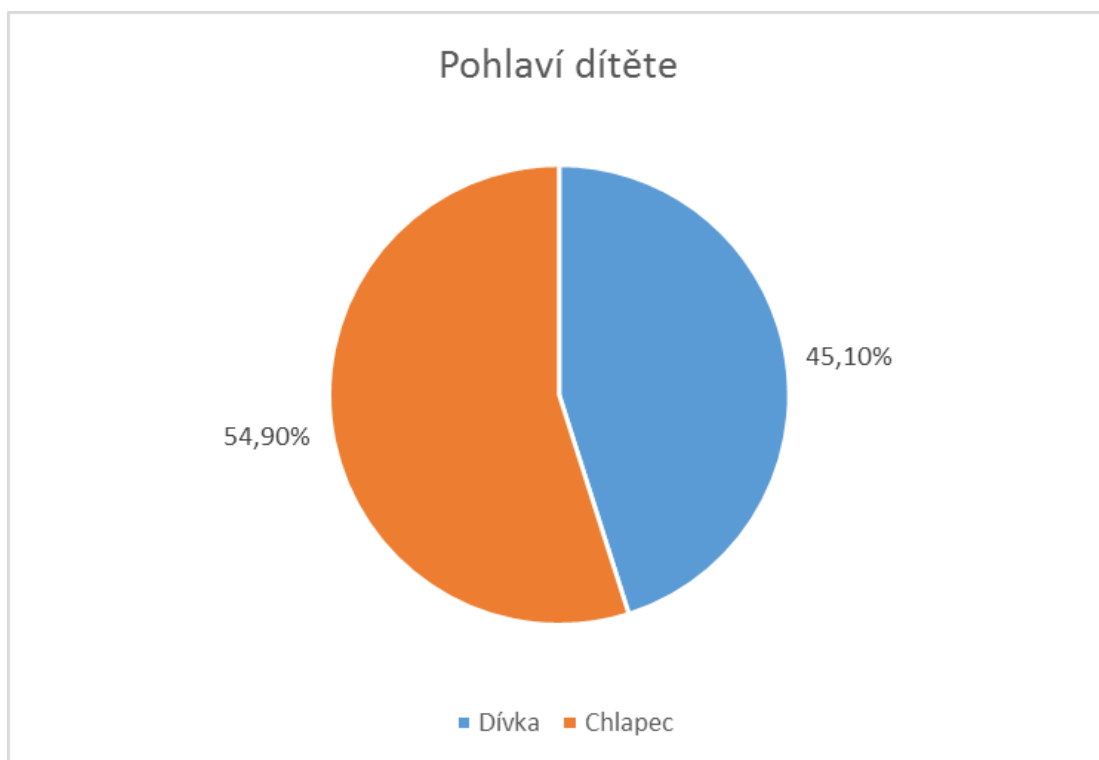
Respondenti měli uvést, zda mají dítě na druhém stupni základní školy s vědomím, že pokud vyplní „ne“, jejich odpovědi budou vyřazeny z výzkumu. Pouze jedno procento rodičů uvedlo, že dítě na druhém stupni nemá, tudíž jejich výsledky byly vyřazeny.



Graf 2 Dítě na druhém stupni

Otázka číslo 3 - **Napište pohlaví Vašeho dítěte**

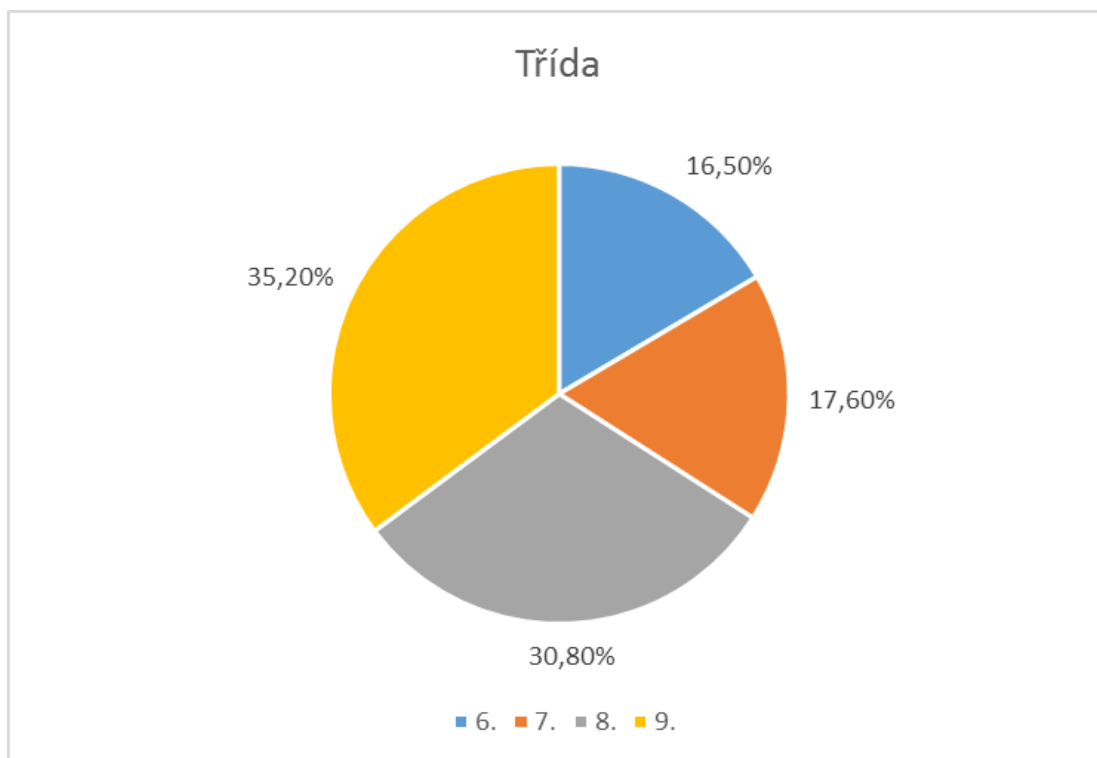
Většina respondentů uvedla, že mají syna na druhém stupni základní školy. Můžeme předpokládat, že je to z důvodu, že pro tyto rodiče byl výzkum více přitažlivý, a že se podotýkají s tímto tématem více.



Graf 3 Pohlaví dítěte

Otázka číslo 4 – **Do jaké třídy chodí Vaše dítě?**

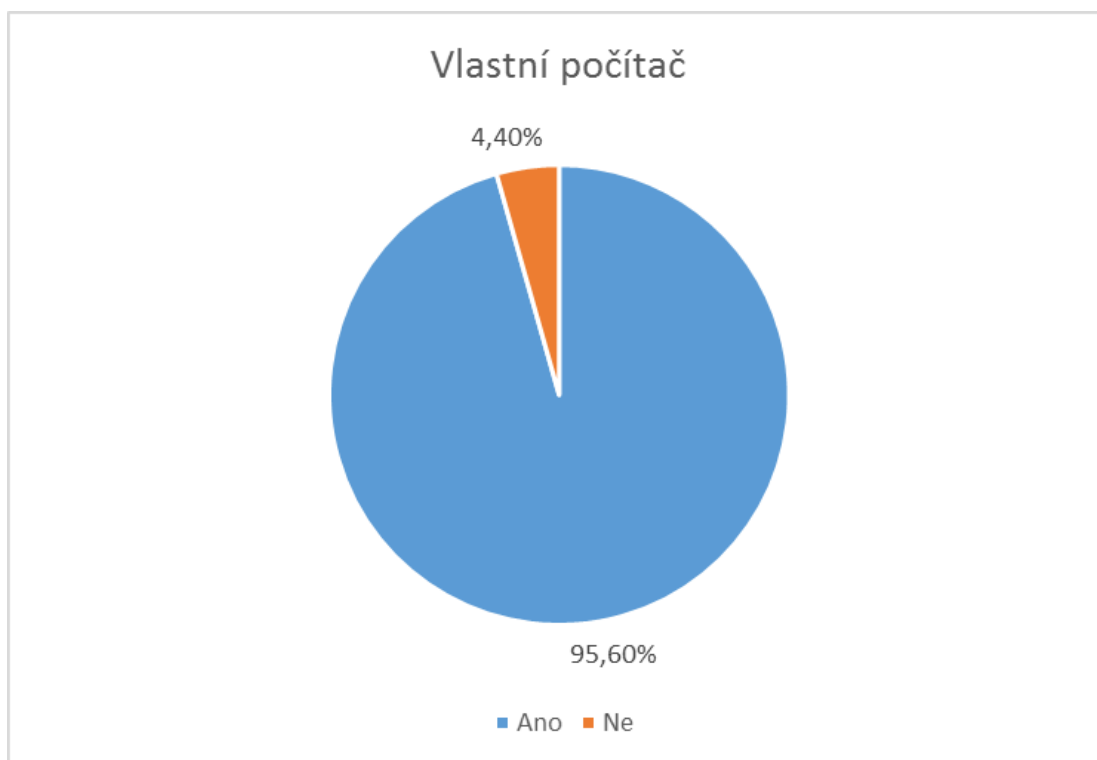
Mezi poslední informativní otázku autor zařadil ročník dítěte. Přeci jenom je velký rozdíl mezi jedenáctým a šestnáctým rokem. Takto bylo zjištěno, která ze skupin dětí je ve výzkumu nejpočetnější. Okolo 35 % respondentů má dítě v deváté třídě. V osmé třídě má dítě zhruba 30 % respondentů a o zbytek se dělí třídy sedmá a šestá.



Graf 4 Třída

Otázka číslo 5 – Má Vaše dítě svůj počítač nebo konzoli?

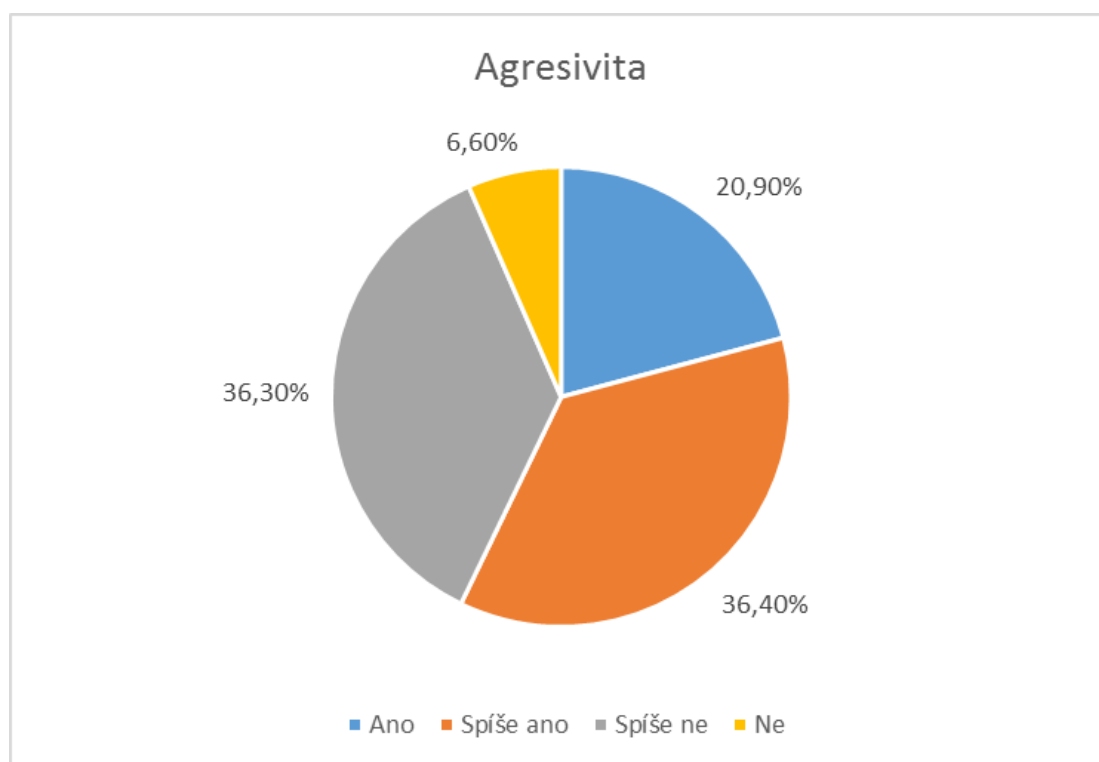
Tento graf jednoznačně ukazuje, že v dnešní době má většina dětí v starším školním věku nějaký přístroj, na kterém mohou hrát hry nebo být na webových stránkách. Autor si myslí, že za pár let zmizí i ta 4,4 % a počítače budou v domácnosti samozřejmostí.



Graf 5 Vlastní počítač

Otázka číslo 6 – Myslíte si, že počítačové hry způsobují u dětí zvýšenou agresivitu?

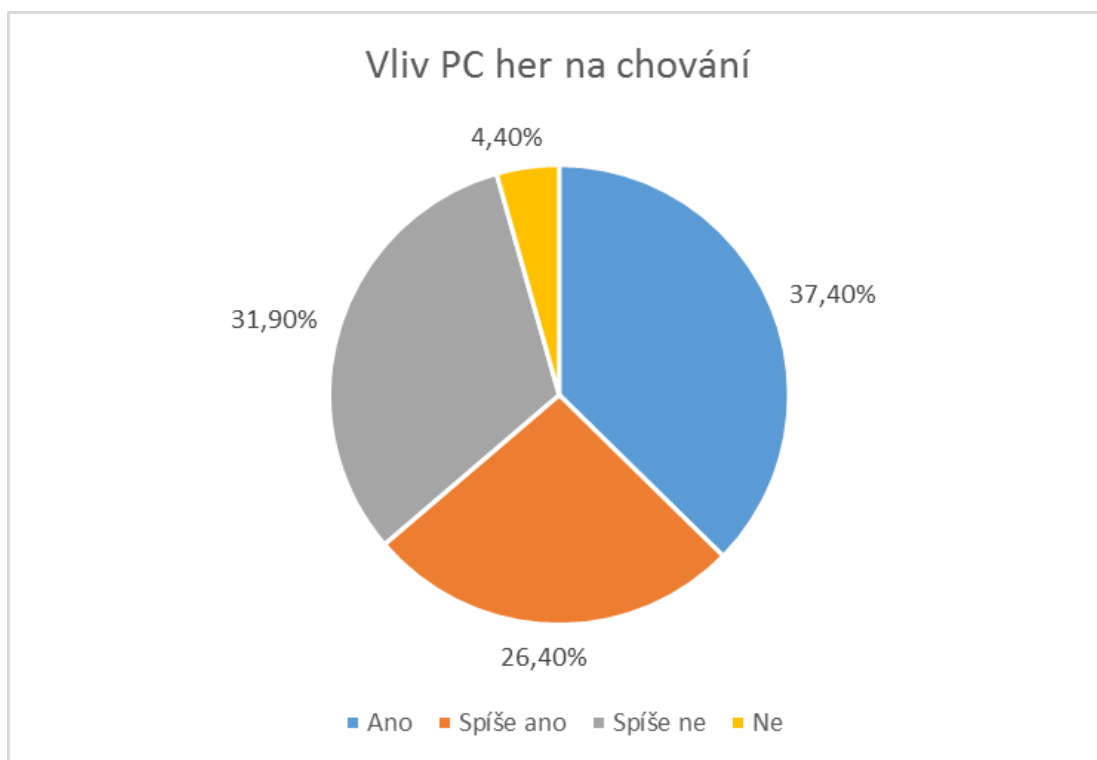
Přes 57 % respondentů se domnívá, že počítačová hra u dítěte způsobuje zvýšenou agresivitu. **To tedy vyvrací první zvolenou hypotézu (Autor předpokládá, že více než 64 % rodičů si nemyslí, že počítačové hry způsobují u dětí zvýšenou agresivitu).** Můžeme přepokládat, že je to tím, že v roce 2008 ještě nebylo takové množství a taková pokročilost her. V dnešní době jsou tvůrci počítačových her schopni vytvořit velice realistické hry, a většina těchto her v sobě má velké množství násilí. Právě to jí dělá atraktivní, jak již bylo uvedeno v kapitole „počítačové hry a agrese“. Tam jsme se dozvěděli, že jsou k tomuto tématu dva přístupy. Jeden uvádí, že hra tlumí agresivitu a druhý, že jí podporuje. Většina respondentů se tedy přiklání k přístupu sociálního učení. (Vaculík, 1999) Autor osobně propaguje přístup katarze. (Nešpor, Csémy, Šmahel, Houška, 2007)



Graf 6 Agresivita

Otázka číslo 7 – **Myslíte si, že počítačová hra nějak ovlivňuje chování Vašeho dítěte?**

V grafu vidíme, že necelých 64 % dotazovaných se domnívá, že počítačové hry nějak ovlivňují chování jejich dítěte. Tím se potvrzují data z předešlého grafu. Můžeme předpokládat, že většina rodičů nahlíží na počítačové hry záporně.

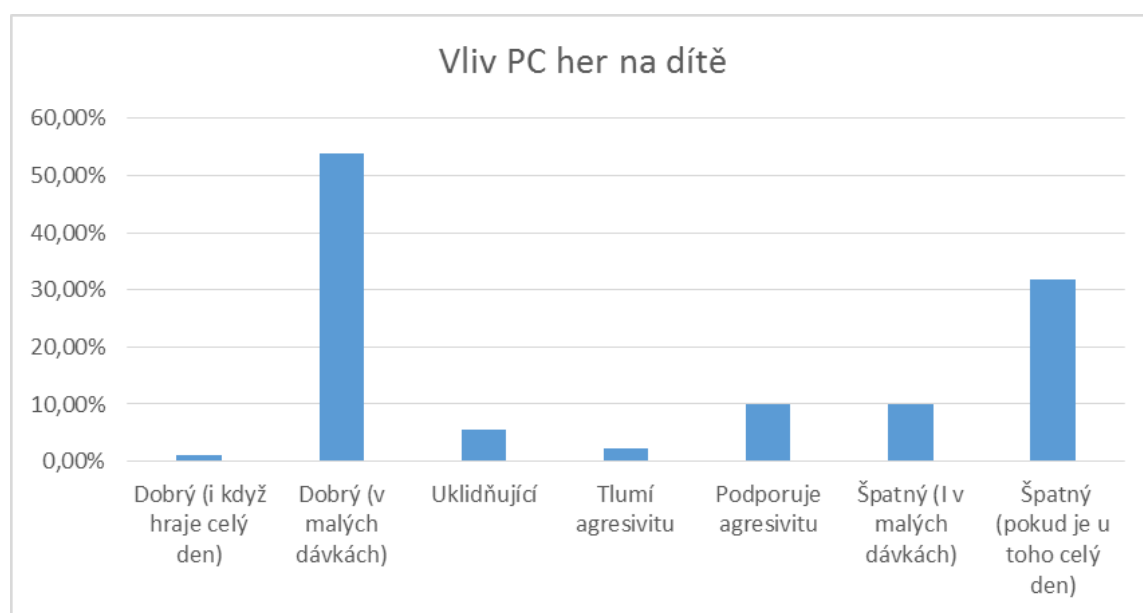


Graf 7 Vliv PC her na chování

Otázka číslo 8 – Jaký vliv má podle Vás počítačová hra na dítě?

V této otázce se autor snažil detailněji zjistit, jak rodiče vnímají vliv počítačových her na své dítě. V otázce bylo možno zvolit více odpovědí. Pouze jeden z dotazovaných zastává názor, že počítačové hry žádným způsobem neovlivňují dítě, i když hraje celý den. Skoro 54 % procent věří, že hraní počítačových her má dobrý vliv, pokud je to v malých dávkách. Pouze 32 % si myslí, že hraní počítačových her celý den má na dítě špatný vliv. Zajímavé je, že v této otázce pouze 10 % respondentů zvolilo odpověď, že počítačová hra podporuje agresivitu. To se přičítá s otázkou číslo šest, kde většina tvrdila, že počítačové hry způsobují zvýšenou agresivitu. Tato nesrovnalost mohla nastat z důvodu výběru většího množství možností. Pravděpodobně většina dotazovaných zaškrtnla pouze jednu možnost. To že má hra uklidňující vliv na dítě zvolilo 5 %, a 2 % si myslí, že tlumí agresivitu.

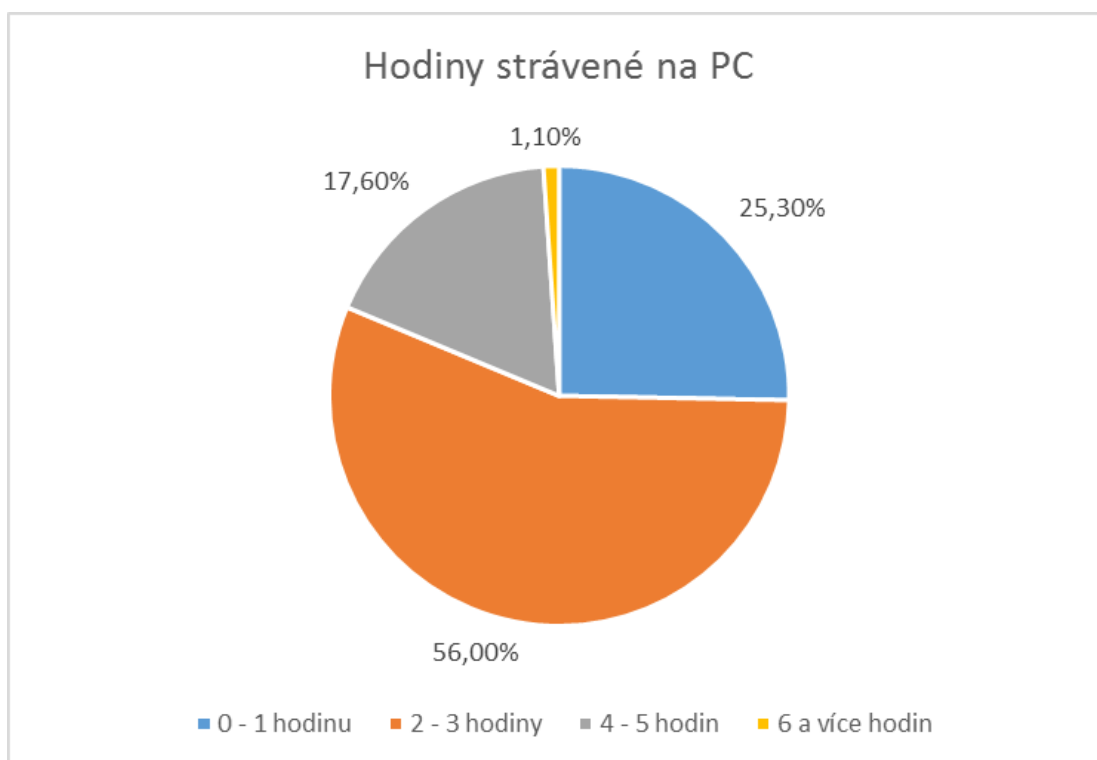
Zde se hypotéza č. 1 potvrzuje (Autor předpokládá, že více než 64 % rodičů si nemyslí, že počítačové hry způsobují u dětí zvýšenou agresivitu). „Hraní her podporuje agresivitu“, dosáhlo pouze deset procent. Tato odpověď se vylučuje s odpověďmi v šesté otázce. Vzhledem k tomu, že tato otázka je podrobnější. **Můžeme říci, že se první hypotéza ve výzkumu potvrdila.**



Graf 8 Vliv PC her na dítě

Otázka číslo 9 – **Kolik hodin tráví Vaše dítě na počítači?**

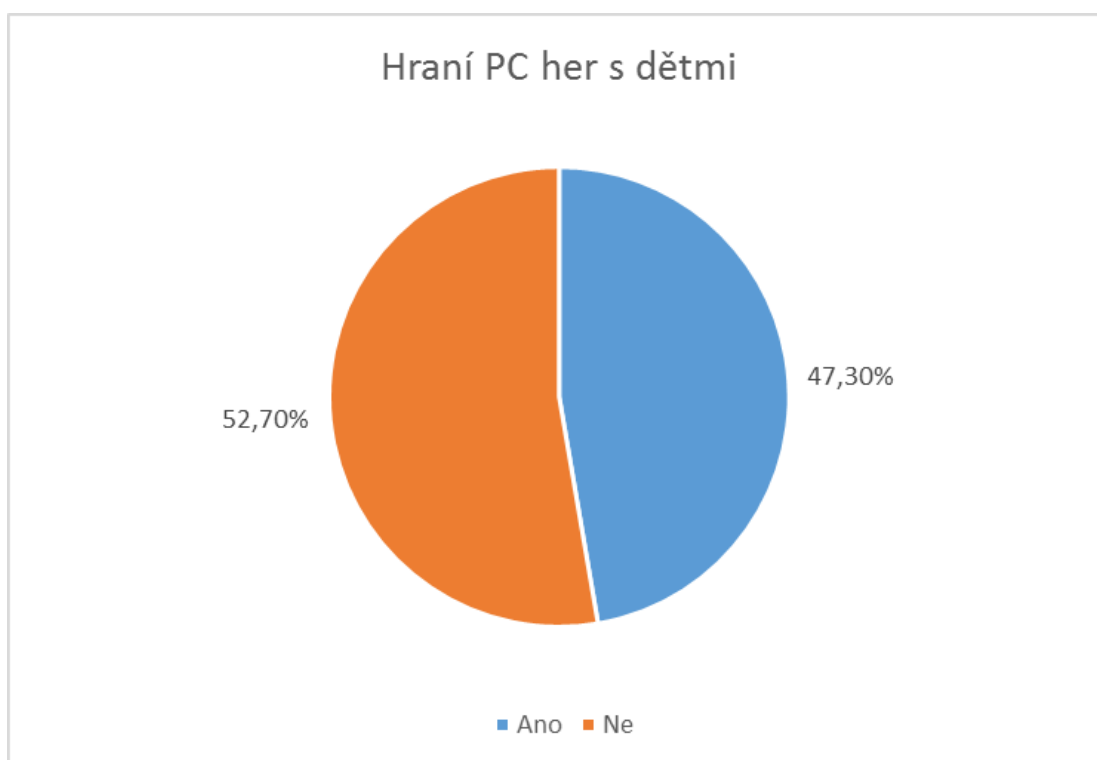
Z výsledků u této otázky zjišťujeme, že většina dětí staršího školního věku tráví u počítače 2 – 3 hodiny, a to 56 %. Překvapivě 25 % dětí je na počítači pouze maximálně hodinu denně. To je velice překvapující vzhledem k dnešní době, kdy skoro každé dítě vlastní svůj počítač. Výsledky však mohou být zavádějící. Rodiče nemusí mít stoprocentní přehled, kolik času tam děti tráví, když oni nejsou doma. Čtyři až pět hodin tráví u počítače necelých 18 % dětí respondentů. Toto číslo autor očekával mnohem vyšší. Je možné, že by tomu tak bylo, kdybychom se tázali přímo dětí.



Graf 9 Hodiny strávené na PC

Otázka číslo 10 – **Hrál/a jste někdy počítačové hry se svým dítětem?**

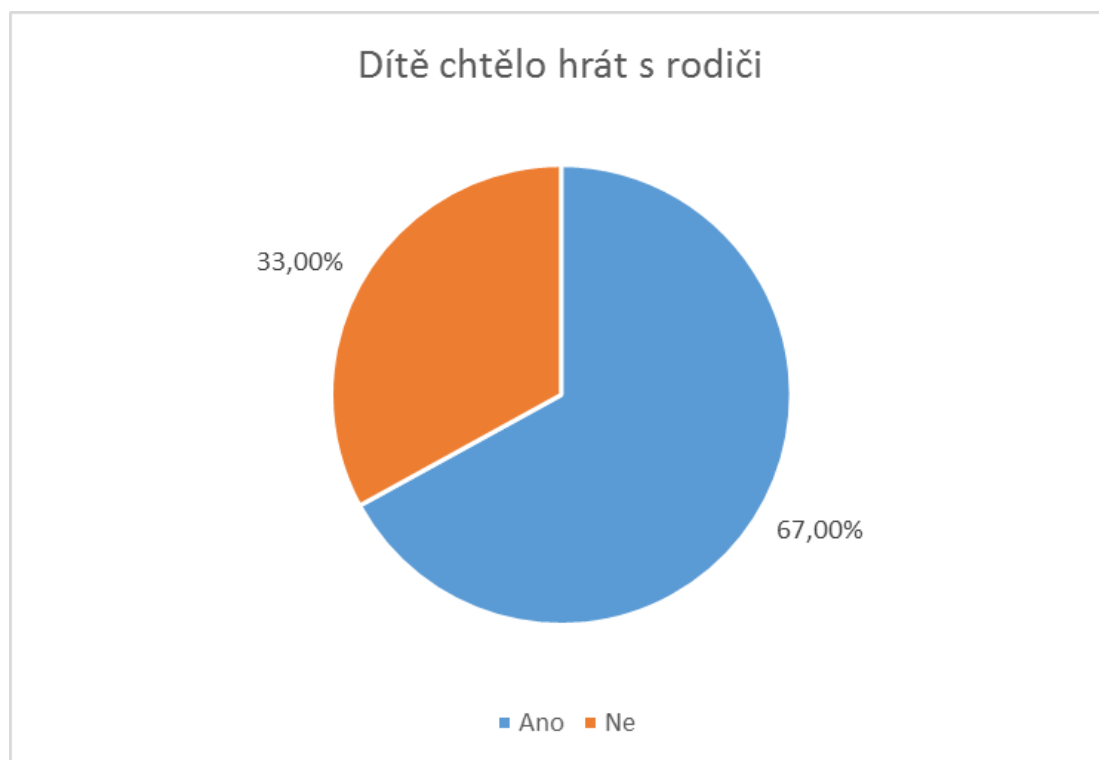
Zde se třetí výzkumná hypotéza nepotvrdila (Autor se domnívá, že 73 % rodičů někdy hrála počítačové hry se svými dětmi). Bylo předpokládáno, že alespoň 73 % rodičů odpoví „ano“. Výsledek se liší o 26 %. Můžeme spekulovat, že dnešní rodiče nemají takový zájem o počítačové hry svých dětí jako dřív a raději tráví čas se svým dítětem jiným způsobem.



Graf 10 Hraní PC her s dětmi

Otázka číslo 11 - **Chtělo někdy Vaše dítě, abyste s ním hráli počítačové hry?**

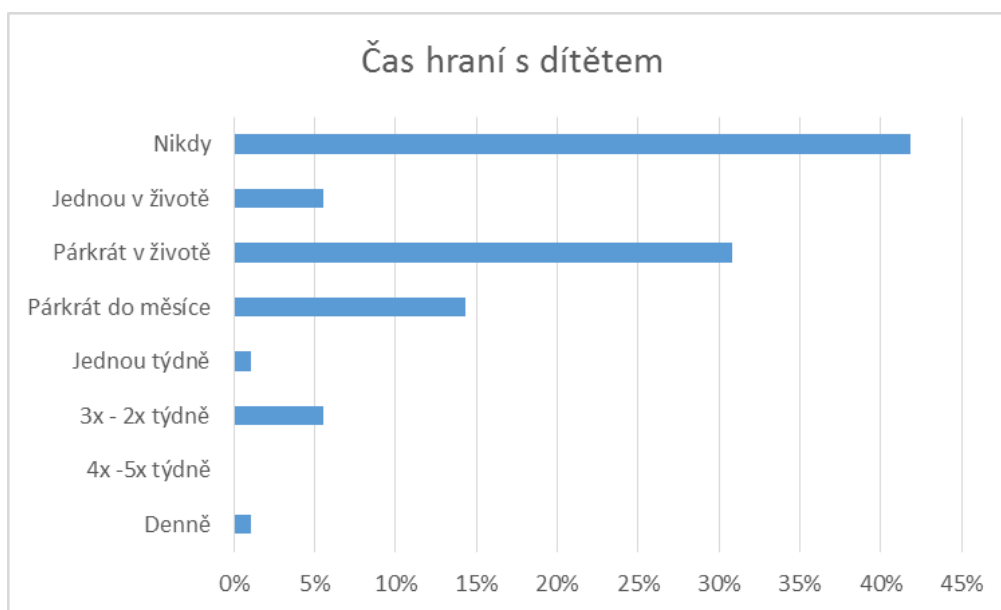
Z grafu číslo 11 zjišťujeme, že 67 % dětí chtělo někdy po svém rodiči, aby si s ním zahrálo počítačovou hru. Přesto 52 % rodičů si se svým dítětem nikdy nezahrálo. V podrobnějším výzkumu by se dalo vypožorovat, zda to má nějaký vliv na vývoj dítěte.



Graf 11 Dítě chtělo hrát s rodiči

Otázka číslo 12 – Jak často hraje spolu s dítětem počítačové hry?

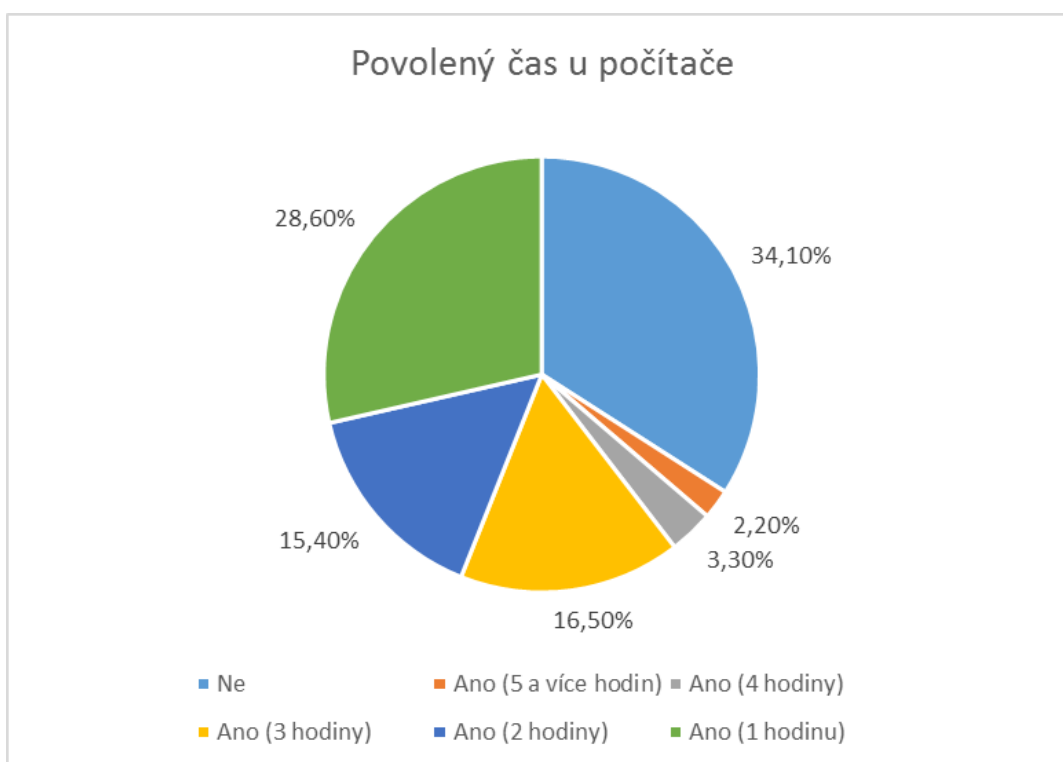
Z dvanácté otázky jsme se dozvěděli, že 41,8 % rodičů nikdy počítačovou hru s dítětem nehrálo. Zde se opět nepotvrzuje třetí hypotéza (Autor se domnívá, že 73 % rodičů někdy hrála počítačové hry se svými dětmi.). Třicet procent si párkrát v životě zahrálo počítačovou hru s dítětem. Pět procent rodičů hrálo s dítětem jednou v životě. Dle autora bude budoucí generace hrát s dítětem více. Bylo by zajímavé položit tuto otázku za deset let. Zbytek dotazovaných hraje s dítětem jednou nebo párkrát do měsíce.



Graf 12 Čas hraní s dítětem

Otázka 13 - Dáváte svému dítěti nějaká omezení, kolik času může trávit na počítači?

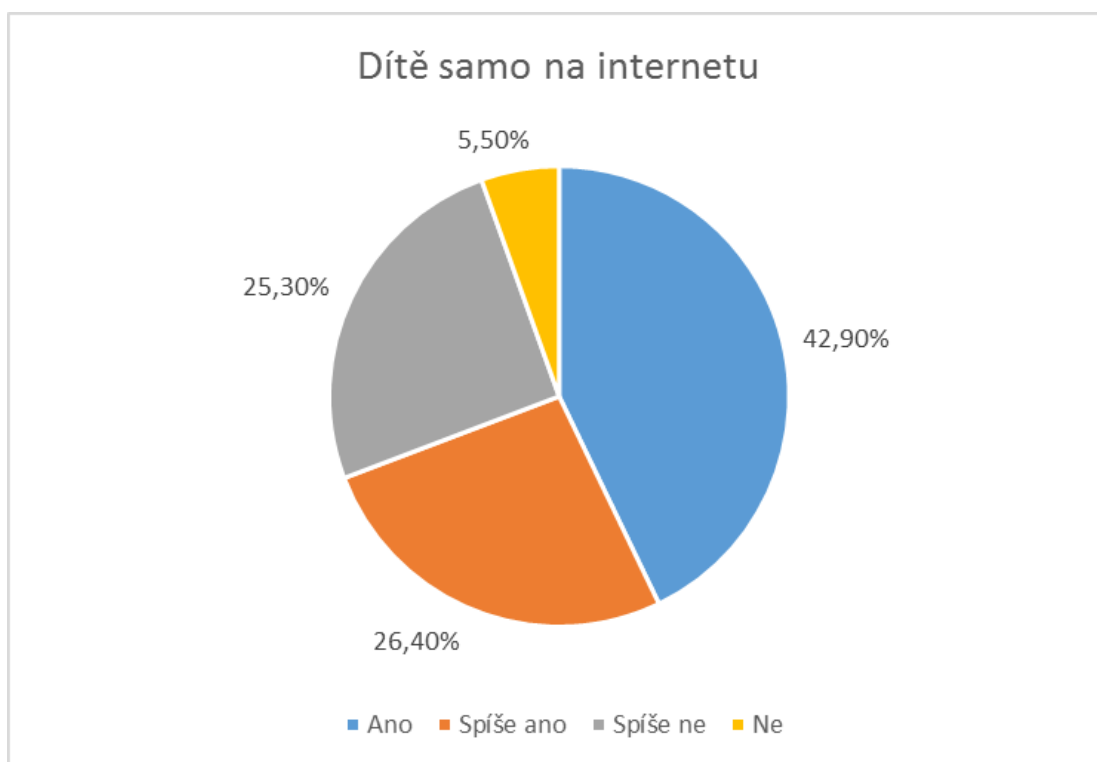
Zde vidíme, že 34 % dětí respondentů může trávit na počítači, kolik času chtějí. Z toho můžeme předpokládat, že u těchto dětí nemají rodiče takový přehled, co všechno tam dítě dělá. Musíme také brát v potaz, že rodiče nedávají omezení, protože dítě samo nemá zájem trávit čas u počítače. Skoro polovina rodičů dává svým dětem omezení 1 – 2 hodiny denně na počítači. V dnešní době jsou 2 hodiny denně pro dítě v tomto věku akorát. Když počítáme pouze volný čas. Pokud dítě musí plnit nějaké povinnosti do školy na počítači, tak by to mělo být o něco více. Necelých 17 % dětí má povoleno 3 hodiny. Je možné, že zde rodiče právě započítávají i čas pro školní povinnosti na počítači. Pokud ne, jsou podle autora tři hodiny denně příliš. Zbýlých pět procent uvedlo omezení 4 hodiny, a 5 hodin a více. Pravděpodobně toto už není ani omezení. Dítě může trávit většinu volného času na počítači.



Graf 13 Povolený čas u počítače

Otázka číslo 14 – **Dovolujete Vašemu dítěti chodit na internet bez dohledu?**

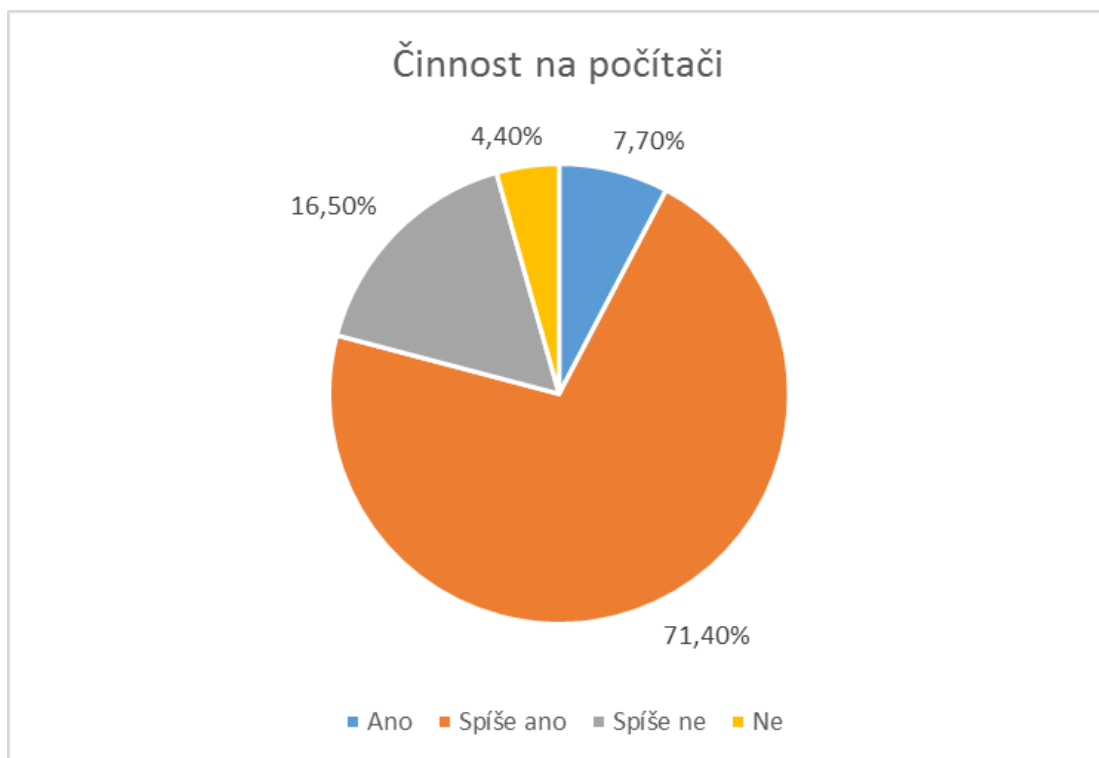
Necelá polovina rodičů nechává děti na internetu bez jakéhokoliv dohledu. To je v dnešní době velice rizikové k vzhledem k velkému množství negativních vlivů a nebezpečí na internetu. Rodiče by měli mít alespoň částečný přehled o aktivitě dítěte na internetu. Ostatní převážně odpovídali „spíše ano“ a „spíše ne“. To je vyhodnoceno jako malý zájem, nebo jako občasné kontroly činnosti. Pouze pět procent rodičů kontroluje dítě po celou dobu aktivní činnosti na internetu.



Graf 14 Dítě samo na internetu

Otázka číslo 15 - Víte o všem co Vaše dítě dělá na počítači?

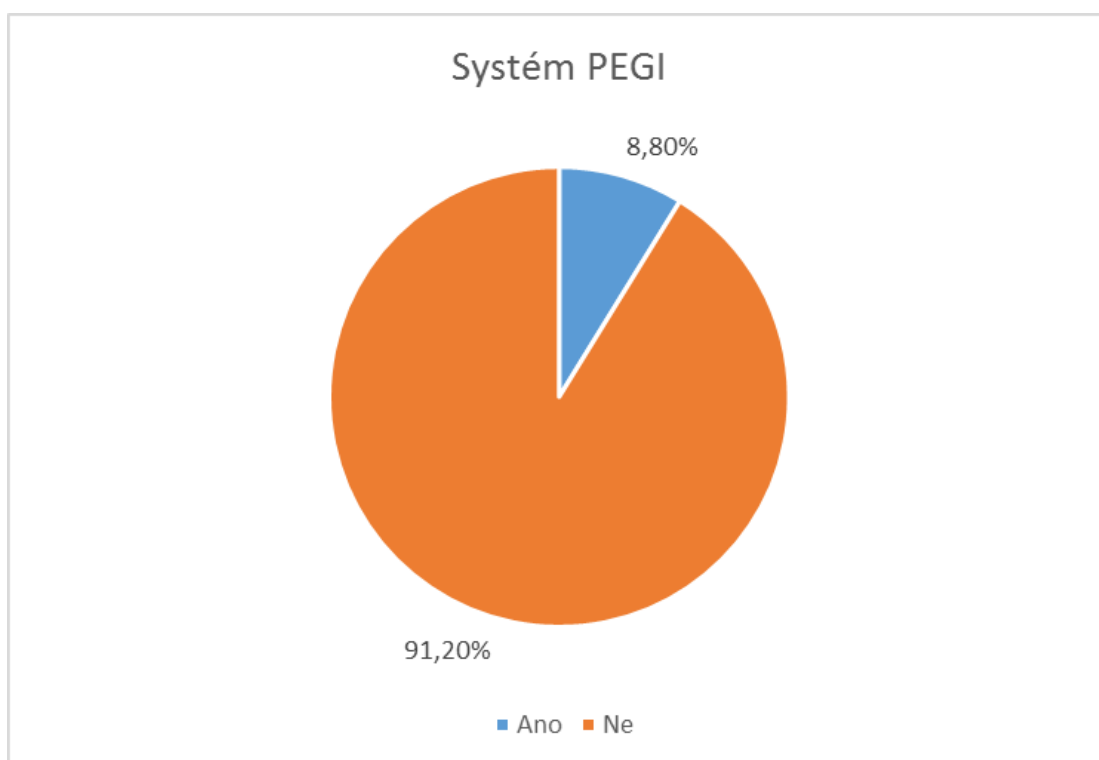
Na tuto otázku odpovědělo 71 % respondentů tak, že spíše vědí, co jejich dítě dělá na počítači. K tomu dalších 7,7 % rodičů si je naprosto jistých, že ví o všem. Zbylých 16,5 % spíše neví a nemají moc přehled a 4,4 % přiznalo, že rozhodně neví o všech činnostech svých dětí.



Graf 15 Činnost na počítači

Otázka číslo 16 – Víte co je to systém PEGI?

U této otázky byla stanovena **hypotéza (Dle autora práce 75 % rodičů netuší, co je to systém PEGI)**. Je to systém, který určuje, pro jaký věk dítěte nebo dospělého je hra vhodná. Rodiče by ho měli znát, aby mohli lépe rozhodnout, zda své dítě nechat hrát určitou hru. **Předpoklad se zde potvrdil**, 91 % dotázaných neví, co to systém PEGI je. V otázce číslo dvacet uvidíme, jestli respondenti alespoň vědí, k čemu systém slouží.

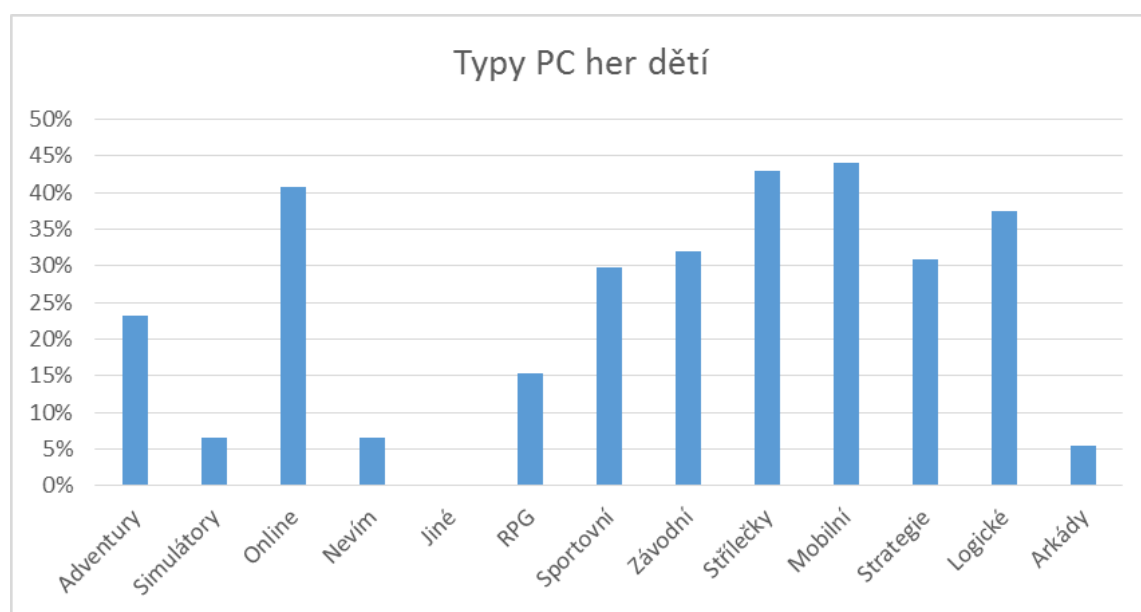


Graf 16 – Systém PEGI

Otázka číslo 17 – Jaké typy her hraje Vaše dítě?

Sedmnáctá otázka se soustředí na typy her, které jsou podle autora nejčastější, s možností pro dotazované dopsat další odpovědi. Tuto možnost nikdo nevyužil, pravděpodobně nabídka obsáhla všechny typy her, co dnešní děti hrají. Nejpopulárnější typ her jsou hry mobilní. Může to být nástupem chytrých telefonů, které jsou v dnešní době velmi populární. Hned za nimi skončily střílečky. Na třetím místě se umístily online hry. Tato možnost byla doplněna díky předvýzkumu. Překvapivé bylo nízké procento u RPG her, protože jsou velice populární. Je možné, že mnoho rodičů nemá tušení, co to RPG hry jsou. Pouze nízké procento odpovědělo, že vůbec nezná typy her jejich dětí.

Zde se čtvrtá hypotéza nepotvrdila (Na základě autorova předpokladu minimálně 14 % rodičů neví, co jejich děti hrají za hry). Je možné, že respondenti pouze tipli, co za typ hry jejich dětí hrají. Proto se v 18. otázce snažíme zjistit, jestli hry opravdu znají.

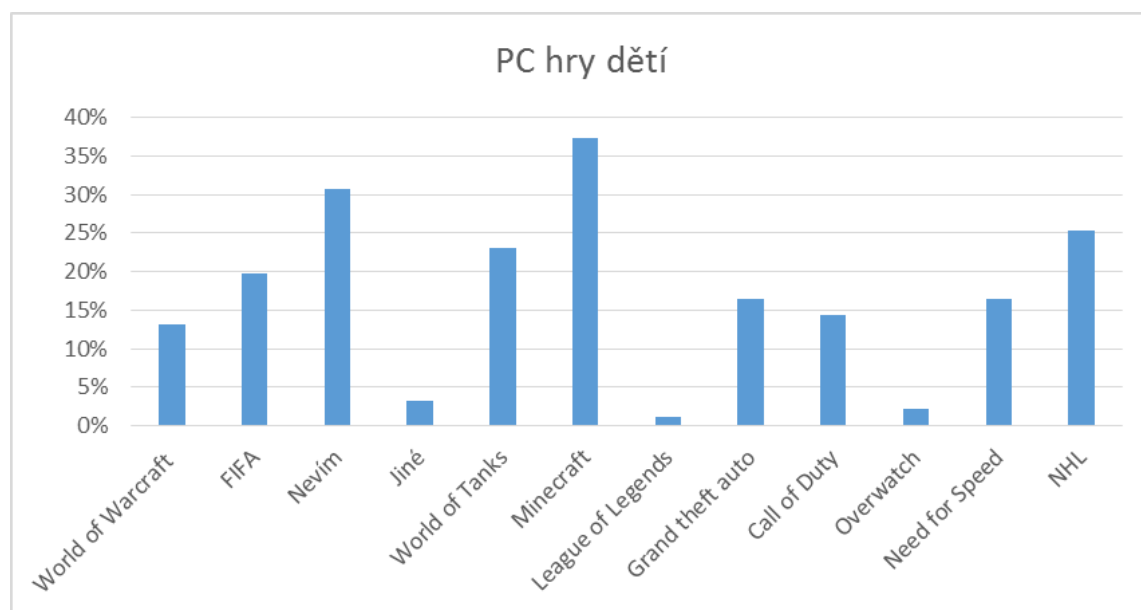


Graf 17 Typy PC her dětí

Otázka číslo 18 – Jaké hry hraje Vaše dítě?

Autor chtěl zjistit, zda rodiče přesně znají jednotlivé hry, které jejich děti hrají. Vybral si podle vlastního názoru deset nejpopulárnějších her dnešní doby. A dodal možnosti „nevím“ a „jiné“. V největším zastoupení se objevuje hra Minecraft. Má skoro 38 % a právě tato hra se řadí do RPG her. Oblíbená je také hra NHL (hokejový simulátor). Dále World of tanks (tankový simulátor) a FIFA (fotbalový simulátor). Nejméně respondentů zvolilo Overwatch (střílečka), což je hra poměrně nová a navíc zpoplatněná. U odpovědi „jiné“ pak byly dopsány další tři hry, a to The Sims, Fishao a mobilní hra Star Wars.

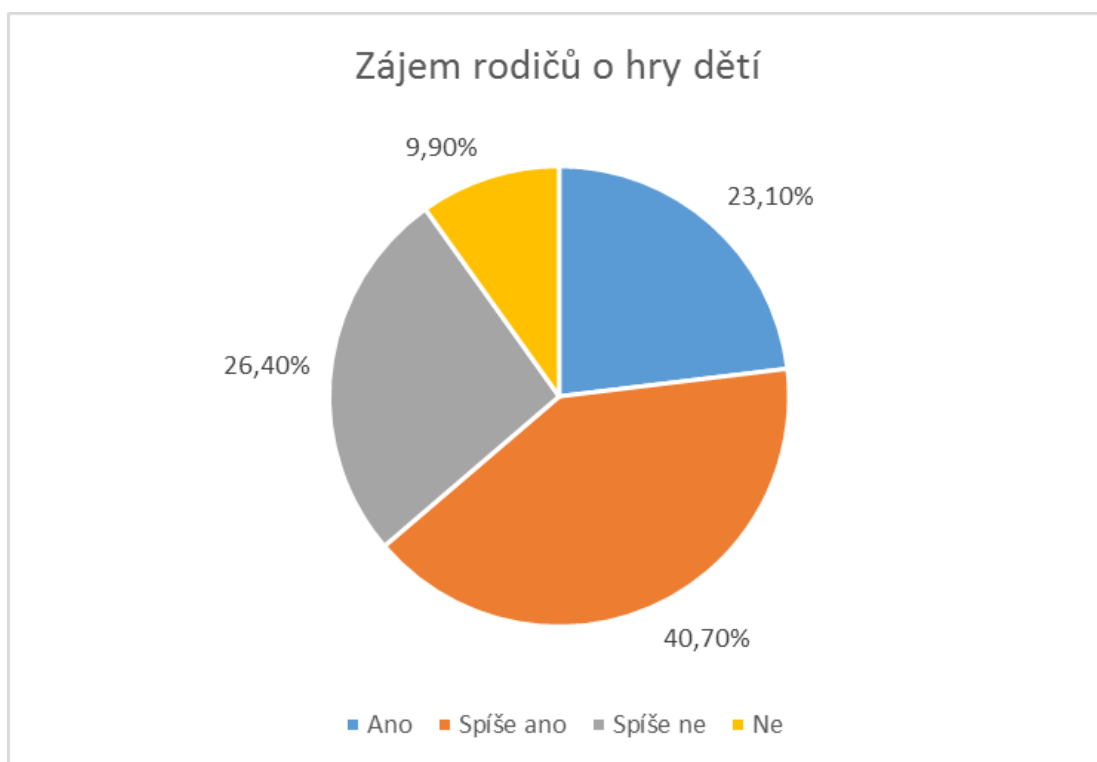
Odpověď „nevím“ zvolilo přes 30 % rodičů. To znamená, že se **4. hypotéza potvrdila. (Na základě autorova předpokladu minimálně 14 % rodičů neví, co jejich děti hrají za hry.)** Rodiče nemají přehled o hrách. Děti tak mohou hrát hry určené pro dospělé. To může mít vliv na jejich zdravý psychický vývoj.



Graf 18 PC hry dětí

Otázka číslo 19 – Zajímáte se o hry, které Vaše děti hrají?

U tohoto grafu se čtvrtá hypotéza znovu potvrdila (Na základě autorova předpokladu minimálně 14 % rodičů neví, co jejich děti hrají za hry). Vidíme, že 35 % respondentů se vůbec nezajímá, nebo se skoro nezajímá o počítačové hry jejich dětí.



Graf 19 Zájem rodičů o hry dětí

Otázka číslo 20 – Víte, kde najít, pro který věk dítěte je hra doporučena?

Když porovnáme 20. a 16. graf, vidíme výrazný rozdíl v odpovědích. Můžeme tvrdit, že polovina rodičů ví, že každá hra má nějakou hranici, pro který věk je doporučena. Málokdo však ví, že se to nazývá systém PEGI.

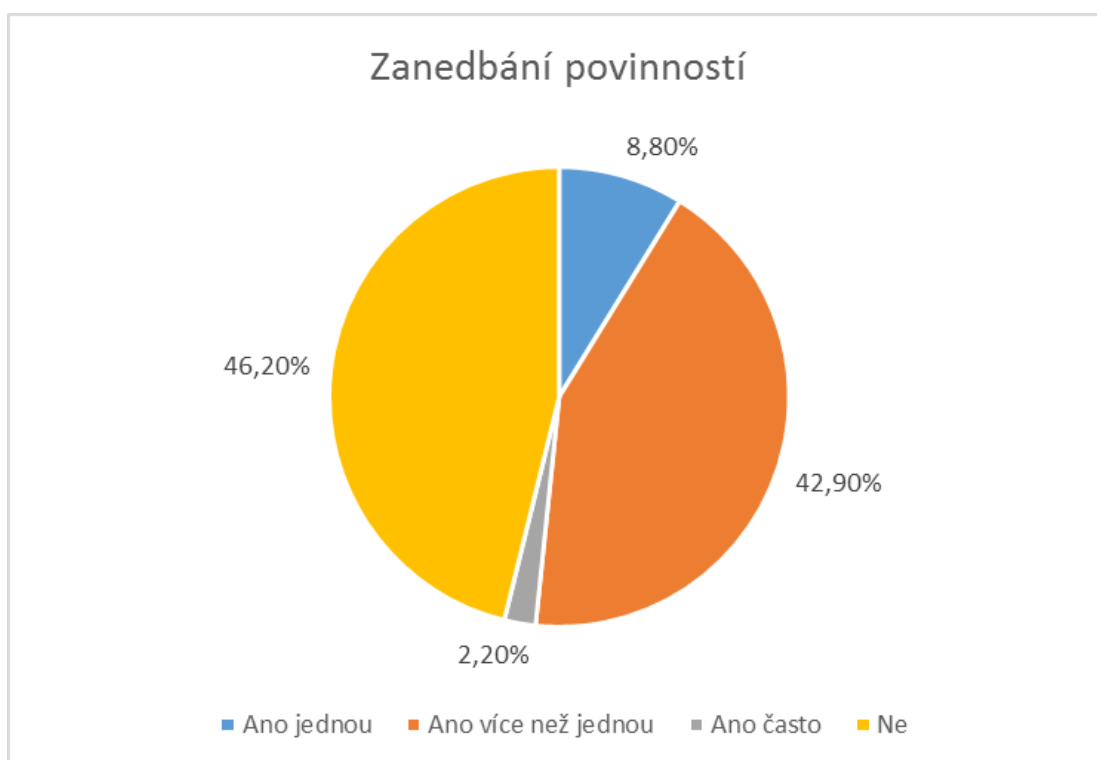
Hypotéza č. 2 se potvrdila v 16. otázce (Dle autora práce 75 % rodičů netuší, co je to systém PEGI). Zde vidíme, že rodiče mají o něco větší přehled o věkové dostupnosti her pro dítě.



Graf 20 Doporučený věk

Otázka číslo 21 – **Zanedbaly Vaše děti někdy své povinnosti kvůli počítači?**

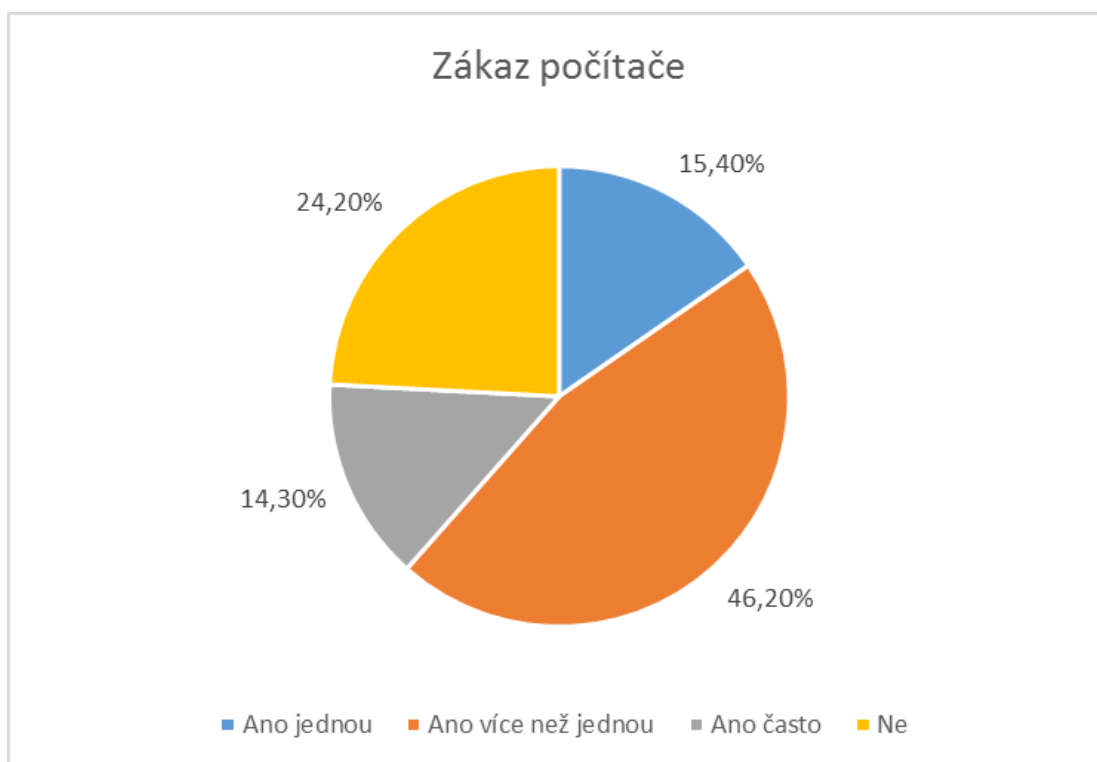
Graf se dělí na dvě hlavní odpovědi. Nejčastější odpovědí bylo „ne“, tu vybralo 46 %. Druhou nejčastější odpovědí bylo „ano více než jednou“. Můžeme tedy říci, že pokud dítě zanedbá své povinnosti kvůli počítači, je velká pravděpodobnost, že se to bude opakovat. Pouze u necelých 9 % se to neopakovalo. Zbylá dvě procenta zanedbávají často své povinnosti.



Graf 21 Zanedbání povinností

Otázka číslo 22 – Použili jste někdy zákaz počítače jako trest?

Jako trest pro své děti používá zákaz počítače 76 % respondentů. Z toho 15 % tento trest použilo jen jednou, zbytek to už udělal vícekrát. Pouze 24 % nikdy zákaz počítače jako trest nepoužilo.



Graf 22 Zákaz počítače

8.2 Shrnutí výsledků

V dnešní technologické době, má skoro každé dítě druhého stupně základní školy svůj vlastní počítač nebo konzoli. Pouze 4,4 % rodičů uvedlo, že jejich dítě počítač ani konzoli nevlastní. I přes to můžeme předpokládat, že k němu mají jednoduchý přístup. V současných rodinách se vždy nachází alespoň jeden počítač na domácnost.

Názory lidí se mohou mnohdy na určité téma lišit. Zaleží, jakou má člověk zkušenost s danou problematikou. Ve výzkumné části se ukázalo, že respondenti mají spíše negativní zkušenost s počítačovými hrami. Domnívají se, že hra zvyšuje u jejich dítěte agresivitu. U podrobnější otázky na toto téma se ale shodli, že hra má v malých dávkách dobrý vliv na dítě. Většina tedy souhlasí, že hra v konečném důsledku agresivitu u dětí nezpůsobuje. První hypotéza, která zní **„Autor předpokládá, že více než 64 % rodičů si nemyslí, že počítačové hry způsobují u dětí zvýšenou agresivitu“**, byla potvrzena.

Co se týče stráveného času u hraní her, jsou na tom dnešní děti ještě poměrně dobře. Přes 80 % tráví u počítače maximálně 3 hodiny denně, spíše méně. Šedesát procent rodičů svým dětem zakazuje trávit čas na počítači déle. Velké procento respondentů však nedává žádné omezení. Tak málokteré dítě respondentů chodí na počítač více než tři hodiny denně. Respondenti uvedli, že i oni se zapojují do hraní her se svými dětmi. Hry jsou velice atraktivní. Děti chtějí toto nadšení sdílet se svými rodiči a rády hrají s nimi. Téměř sedmdesát procent dětí někdy chtělo po rodiči, aby s ním hrál. V dotazníku uvedlo 42 % dotazovaných, že se svým dítětem nikdy nehráli počítačovou hru. Třetí hypotéza, která zní **„Autor se domnívá, že 73 % rodičů někdy hrála počítačové hry se svými dětmi“** nebyla potvrzena.

Bylo zjištěno, že rodiče nemají velký přehled o počítačových hrách jejich dětí. Bylo uvedeno, že hry znají a vědí, kde najít určený věk pro hru. Z odpovědí můžeme ale vyčíst, že tomu tak není nebo jim je jedno, jaké hry jejich děti hrají. Rodiče by v tomto měli být opatrnější a zajímat se o náplň her. Měli by pomoci dětem vybrat hru, která umožní jejich rozvoj. Druhá hypotéza, která zní **„Dle autora práce 75 % rodičů netuší, co je to systém PEGI“** byla potvrzena. Autorova čtvrtá hypotéza **„Na základě autorova předpokladu minimálně 14 % rodičů neví, co jejich děti hrají za hry“** byla potvrzena.

Závěr

Bakalářská práce se zabývá pohledem rodičů na trávení volného času jejich dětí u počítačových her. Je zaměřena na žáky druhého stupně základních škol. První kapitola vysvětluje, co to volný čas vlastně je a proč je důležitý. Volný čas je pro dítě jednou z nejdůležitější složkou pro zdravý duševní i psychický vývoj. V práci je ukázáno, jak ho co nejefektivněji využít. Na volný čas dítěte má největší vliv rodina. V dnešní vyspělé době se skoro v každé rodině nachází počítač. Příchod počítače zásadně změnil trávení volného času u dětí i dospělých. Důležité je vědět, co počítač znamená pro volný čas dítěte, a jak ho ovlivňuje.

Další část se věnovala počítači a hlavně počítačovým hrám, které jsou hlavním lákadlem pro děti. Ukázali jsme si, jaké druhy her existují. Je mnoho typů počítačových her. Některé se dnes už skoro nehrají a jiné typy her se rozrůstají každý rok. Na takovéto hry je třeba dávat pozor, ne všechny jsou vhodné pro dítě. Nové hry velmi často obsahují násilí. Mohou ovlivňovat dítě negativním způsobem. Hra působí na psychiku a fyziologii dítěte, dlouhé vysedávání u počítače způsobuje fyzické problémy, které dříve děti v brzkém věku nemávaly. Studie poukazuje také na výhody počítačových her. Hra má využití v mnoha oblastech. Zvyšuje dítěti reakční dobu, rozvíjí logické myšlení a pomáhá naučit se zvládat životní situace. Počítačové hry mohou sloužit i jako prevence. Dítě se z her může naučit například, co je to šikana a jak ji lze předcházet.

Ve výzkumné části byl zkoumán přehled a názor rodičů na tuto problematiku. Cílem bylo zjistit, jaké mají rodiče vědomí o počítačových hrách svých dětí. Výzkumné šetření bylo prováděno technikou dotazníku. Tato technika měla své klady i zápory. Bylo nasbíráno velké množství dat, ale výsledky nebyly tak přesné, jako by byly například při rozhovoru s rodiči. Autor došel k závěru, že si jsou rodiče vědomi negativních vlivů počítačových her svých dětí. Snaží se děti omezovat a kontrolovat jejich činnost na počítači. Mají však slabý přehled o jednotlivých hrách a nevědí, co všechno je v nich obsaženo. Bylo by dobré rodiče v této oblasti vzdělávat.

Zdroje

DIVÍNOVÁ, R.: *Cybersex*. Praha: Triton, 2005, s. 68-70.

HÁJEK, Bedřich. HOFBAUER, Břetislav. PÁVKOVÁ, Jiřina. *Pedagogické ovlivňování volného času. Současné trendy*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2008. 240 s. ISBN 978-80-7367-473-1

HOFBAUER, Břetislav. *Děti, mládež a volný čas*. Praha: Portál, 2004. ISBN 80-7178-927-5.

CHLUMSKÝ, J.: *Závislost na hrách počítačových, Prevence sociálně patologických jevů*, 2002, roč. 1, č. 5-6,

KALIBA, M. 2010. *Využití počítačových her v primární prevenci rizikového chování*. Speciální pedagogika. 2010, č.2, s. 98-106. Praha: UK

NEŠPOR, K.: *Počítače a zdraví*. Praha: Ben, 1999, s. 45.

NEŠPOR, K., CSÉMY, L., ŠMAHEL, D., HOUŠKA, T.: *Počítačové hry – pomáhají nebo škodí?* Psychologie dnes, 2007, roč. 13, č. 7-8, s. 38-41.

PÁVKOVÁ, Jiřina a kol. *Pedagogika volného času*. 3. vyd. Praha: Portál, 2002. 231 s. ISBN 80-7178-711-6

PÁVKOVÁ, Jiřina. *Pedagogika volného času*. V Praze: Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta, 2014. ISBN 978-80-7290-666-6.

PÁVKOVÁ, Jiřina. *Pedagogika volného času: teorie, praxe a perspektivy výchovy mimo vyučování a zařízení volného času*. Vyd. 4. Praha: Portál, 2008. ISBN 978-80-7367-423-6

POKORNÝ, V., TELCOVÁ, J., TOMKO, A.: *Patologické závislosti*. Brno: Ústav psychologického poradenství a diagnostiky, 2002, s. 103.

POKORNÝ, V., TELCOVÁ, J., TOMKO, A.: *Prevence sociálně patologických jevů*. Brno: Ústav psychologického poradenství a diagnostiky, 2003, s. 115.

PRŮCHA, Jan; WALTEROVÁ, Eliška a MAREŠ, Jiří. *Pedagogický slovník. Nové přepracované a aktualizované vydání*. Praha: Portál, 2009. ISBN 978-80-7367-647-6

SPOUSTA, Vladimír aj. *Kapitoly z pedagogiky volného času*. 1. vyd. Masarykova univerzita v Brně, 1996. ISBN 80-210-1274-9.

ŠMAHEL, D.: *Psychologie a internet. Děti dospělými, dospělý dětmi*. Praha: Triton, 2003, s. 141.

VACULÍK, M.: *Elektronické hry a agrese*. Československá psychologie, 1999, ročník 43, č. 5, s. 422-431.

VACULÍK, M.: *Charakteristiky hráčů počítačových her v adolescenci*, Československá psychologie, 1999, roč. 43, č. 2, s. 165-179.

VÁŽANSKÝ, Mojmír. *Základy pedagogiky volného času*. 2. dopl. vyd. Brno: Print-Typia, spol. s.r.o., 2001. ISBN 80-86384-00-4

ZEMANOVÁ, P., RUČKOVÁ, Z. a kol.: *Jak si zachovat zdraví u počítače*. Praha: Computer Press, 2001, s. 13-17

Internetové zdroje

Bonusweb.idnes – *Studie herních trendů v Evropě* [online] [2014] [cit. 2017-05-09].
Dostupné z: http://bonusweb.idnes.cz/studie-hernich-trendu-evropa-a-cr-dqg-/Novinky.aspx?c=A140819_140406_bw-novinky_anb

Britské listy – *Proměny volného času a zaostávání pedagogiky* [online]. [cit. 2017 – 02 - 7]. Přístup z: <http://www.blisty.cz/2006/7/3/art29205.html>

computer. Computer Hope. [online]. [2016] [cit. 2017-02-1]. Dostupné z: <http://www.computerhope.com/jargon/c/computer.htm>

Dusan.pc-slany – *Počítačové hry z psychologického hlediska* [online]. 12. 2 2017 [cit. 2017-14-03] Dostupný z: <http://dusan.pc-slany.cz/archiv/pochthrypsych.htm>

ISFE – *Consumer research* [online] [2008] [cit. 2017-05-09] Dostupné z: http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/isfe_consumer_research_2008_report_final.pdf

Novinky – internet a pc [online] [2014] [cit. 2017-05-09]. Dostupné z: <https://sites.google.com/site/novaiso690/schema-a-priklady/elektronick-zdroje>

POPELKOVÁ, Z.: *Historie počítačových her.* [cit. 2017-04-04] Dostupný z: <http://www.fi.muni.cz/usr/jkucera/pv109/2002/xpopelk.html>

POSLUŠNÝ, R.: *Historie počítačových her.* [cit. 2017-04-04] Dostupný z: <http://www.fi.muni.cz/usr/jkucera/pv109/xposlusn.html>

ŠTOGR, J. <http://www.inforum.cz/cs/>. In: *Evaluaace přenosu znalostí v kyberprostoru: problematika monitorování, analýzy dat a hodnocení s ohledem na prostupnost virtuálních světa a reality* [online]. 2009, [cit. 2016-08-16] Dostupné z: <http://www.inforum.cz/pdf/2009/stogr-jakub-cze.pdf>

Wikipedie – *Hra na hrdiny* [online]. 9. 5. 2016 [cit. 2017-01-03] Dostupný z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Hra_na_hrdiny#Po.C4.8D.C3.ADta.C4.8Dov.C3.A9_RPG_hry

Wikipedie - *Počítač*. [online]. [2016] [cit. 2017-03-16]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Počítač>

Příloha 1

Dotazník

Dobrý den,

rád bych Vás poprosil o vyplnění mého krátkého dotazníku na problematiku počítačových her a internetu u dětí staršího školního věku. Výsledná data budou sloužit k výzkumu pro mou závěrečnou práci. Dotazník je zaměřen na Vaše dítě. Pokud máte dětí více, vyplňte dotazník o jednom dítěti a poté zopakujte o dalších, pokud chcete. Děkuji za spolupráci

Uved'te vaše pohlaví

- Žena
- Muž
- Oba (pokud vyplňují oba rodiče)

Mám dítě na druhém stupni základní školy

- Ano
- Ne (vaše data nebudou zařazena do statistik)

Napište pohlaví vašeho dítěte

- Dívka
- Chlapec

Do jaké třídy chodí vaše dítě?

- 6.
- 7.
- 8.
- 9.

Má vaše dítě svůj počítač nebo konzoli? (Popřípadě společný se sourozencem)

- Ano
- Ne

Myslíte si, že počítačové hry způsobují u dítěte zvýšenou agresivitu?

- Ano
- Spíše ano
- Spíše ne
- Ne

Myslíte si, že počítačová hra nějak ovlivňuje chování vašeho dítěte?

- Ano
- Spíše ano
- Spíše ne
- Ne

Jaký má podle vás počítačová hra na dítě vliv? (lze zaškrtnout více)

- Dobrý (i když hraje celý den)
- Dobrý (v malých dávkách)
- Uklidňující
- Tlumí agresivitu
- Podporuje agresivitu
- Špatný (i v malých dávkách)
- Špatný (pokud je u toho celý den)

Kolik hodin denně tráví vaše dítě na počítači? (Popřípadě mobilu, herní konzoli, nebo jiné technologii)

- 0 – 1 hodinu
- 2 – 3 hodiny
- 4 – 5 hodin
- 6 a více hodin

Hrál/a jste někdy počítačové hry se svým dítětem?

- Ano

- Ne

Chtělo po vás vaše dítě, aby, jste s ním hrály počítačové hry?

- Ano
- Ne

Jak často hrajete spolu s dítětem počítačové hry?

- Denně
- 4x – 5x do týdne
- 3x – 2x do týdne
- Jednou týdně
- Párkrát do měsíce
- Párkrát v životě
- Jednou v životě
- Nikdy
-

**Dáváte vašemu dítěti nějaké omezení, kolik času může denně strávit u počítače?
(Popřípadě mobilu, herní konzoli, nebo jiné technologii)**

Ne

- Ano (5 a více hodin)
- Ano (4 hodiny)
- Ano (3 hodiny)
- Ano (2 hodiny)
- Ano (1 hodinu)

Dovolujete Vašemu dítěti chodit na internet bez dohledu?

- Ano
- Spíše ano
- Spíše ne
- Ne

Víte o všem co vaše dítě dělá na počítači? (Popřípadě mobilu, herní konzoli, nebo jiné technologii)

- Ano
- Spíše ano
- Spíše ne
- Ne

Víte co je to systém PEGI? (každá hra pod něho spadá)

- Ano
- Ne

Jaké typy her hraje vaše dítě? (Lze zaškrtnout více)

- Adventury
- RPG
- Sportovní
- Závodní
- Střílečky
- Mobilní hry
- Strategie
- Logické hry
- Arkády
- Simulátory
- Online hry

Jaké hry hraje vaše dítě? (Lze zaškrtnout více)

- World of Warcraft (Wowko)
- World of Tanks
- Minecraft
- League of legends (Lolko)
- Grand theft auto (GTA)
- Call of Duty

- Overwatch
- NHL
- FIFA
- Need for speed
- Nevím
- Jiné _____

Zajímáte se o hry, které vaše děti hrají?

- Ano
- Spíše ano
- Spíše ne
- Ne

Víte kde najít, pro jaký věk dítěte je hra doporučena? (bez použití internetu)

- Ano
- Ne

Zanedbaly vaše děti někdy své povinnosti kvůli počítači? (Popřípadě mobilu, herní konzoli, nebo jiné technologii)

- Ano jednou
- Ano více než jednou
- Ano často
- Ne

Použili jste někdy zákaz počítače jako trest? (Popřípadě mobilu, herní konzoli, nebo jiné technologii)

- Ano jednou
- Ano více než jednou
- Ano často
- Ne