



Pedagogická
fakulta
Faculty
of Education

Jihočeská univerzita
v Českých Budějovicích
University of South Bohemia
in České Budějovice

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích
Pedagogická fakulta
Katedra primární a preprimární pedagogiky

Bakalářská práce

Vliv médií na hru dítěte v předškolním období

Vypracovala: Eva Čapková
Vedoucí práce: Mgr. Eva Svobodová
České Budějovice 2024

Prohlašuji,

že jsem autorem této kvalifikační práce a že jsem ji vypracovala pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu použitých zdrojů.

V Českých Budějovicích dne 31.3.2024

Eva Čapková

Poděkování

Chtěla bych především poděkovat vedoucí mé bakalářské práce Mgr. Evě Svobodové za cenné a odborné rady, dále za její vstřícnost a čas, který věnovala vedení mé bakalářské práce.

ABSTRAKT

Je možné, aby sledování dětských pořadů a volně dostupných videí na YouTube ovlivnilo volnou hru dětí? Tímto tématem se zabývá tato bakalářská práce. Teoretická část se zaměřuje na definici médií, na vliv a působení na děti, s důrazem na přínosy a rizika audiovizuální tvorby pro děti, zejména v oblasti prosociálního a agresivního chování. Cílem bakalářské práce na téma Vliv médií na hru dítěte v předškolním období je najít propojení mezi sledováním filmů a seriálů určených pro děti a jejich volnou hrou. V praktické části byly provedeny rozhovory s dětmi, během nichž bylo zjišťováno, jaké filmy a seriály děti sledují a jaký je jejich oblíbený hrdina. Následně byla provedena obsahová analýza těchto audiovizuálních děl a pozorování hry dětí, s cílem identifikovat souvislosti mezi chováním a jednáním oblíbených postav a volnou hrou dítěte.

Klíčová slova:

dítě a média; vliv médií; volná hra; agresivní chování; prosociální chování;

ABSTRACT

Is it possible that watching children's shows and freely available videos on YouTube could influence children's free play? This bachelor thesis addresses this topic. The theoretical part focuses on defining media, the impact on children, emphasizing the benefits and risks of audiovisual content for children, particularly in the areas of prosocial and aggressive behaviour. The aim of the bachelor thesis on the topic of Media Influence on a Child's Play in the preschool period is to find a connection between watching movies and series intended for children and their free play. In the practical part, interviews were conducted with children to find out what movies and series they watch and who their favourite hero is. Subsequently, a content analysis of these audiovisual works was conducted, as well as observations of children's play, aiming to identify correlations between the behaviour and actions of favourite characters and a child's free play.

Keywords: child and media; media influence; free play; aggressive behaviour; prosocial behaviour;

Obsah

Úvod.....	8
1 Média.....	9
1.1 Dělení médií.....	10
1.2 Funkce médií.....	11
1.3 Vliv působení médií na dítě.....	12
2 Audiovizuální média.....	16
2.1 Televize.....	16
2.1.1 Televize v rodině.....	16
2.2 YouTube.....	18
2.3 Film.....	19
3 Agresivní a prosociální chování.....	20
3.1 Agresivita.....	20
3.1.1 Příčiny zvýšené agresivity.....	21
3.2 Prosociální chování.....	22
3.3 Sledování televize a vliv na agresivní a prosociální chování.....	23
4 Hra v předškolním věku.....	25
4.1 Volná hra.....	27
5 Cíl výzkumného šetření.....	29
5.1 Výzkumný problém:.....	29
5.2 Výzkumné otázky.....	30
5.3 Metodika.....	30
5.4 Rozhovory s dětmi.....	30
5.5 Pozorování volné hry.....	33
5.5.1 Hra Na rozhlas.....	34
5.5.2 Hra Venom.....	35

5.5.3	Hra na Huggy Wuggy.....	35
5.5.4	Hra Huggy Wuggy II.....	36
5.5.5	Hra Huggy Wuggy a Spider-Man	37
5.5.6	SpongeBob v kalhotách.....	38
5.5.7	SpongeBob a Tlapková patrola.....	39
5.6	Obsahová analýza vybraných pořadů	41
5.6.1	SpongeBob v kalhotách.....	42
5.6.2	Spider-Man.....	44
5.6.3	Huggy Wuggy	45
5.6.4	Tlapková patrola.....	46
6	Diskuse	49
	Závěr.....	52
	Seznam použité literatury	53
	Seznam tabulek.....	55
	Seznam příloh	56

ÚVOD

Společnost se neustále vyvíjí a s ní i média, která ovlivňují náš každodenní život, zejména pak život mladší generace. Média, ať už ve formě televize, YouTube nebo filmů, se stala neodmyslitelnou součástí našich životů. S těmito médii se nejen my, ale už i naše děti od útlého věku, setkáváme denně. Mohou ovlivňovat nejen vnímání okolního světa, ale i hodnoty a chování každého z nás.

Mnozí z nás si vybaví nejjeden obrázek toho, jak v čekárně dětské ordinace, restauraci či autobusu sedí dítě s telefonem v ruce, sleduje pohádky, videa nebo hraje hru jen pro to, aby bylo v klidu. Mnohdy si pokládám otázku: „Je to dobře? Mají média na naše děti opravdu nějaký vliv, ať už negativní či pozitivní? Mohou nějak média ovlivnit i dětskou hru?“

V této bakalářské práci se v teoretické části zaměřuji na to, jaký vliv mají média, zejména televize, YouTube a film, na chování dětí a jejich volnou hru. Televizní, online a filmový obsah mají dalekosáhlý dosah, zejména v souvislosti s formováním názorů a postojů. Děti jsou během sledování vystaveny různým druhům obsahu, a to nejen agresivnímu. Násilí se objevuje nejen v animovaných pohádkách, ale i filmech a seriálech pro děti.

Cílem bakalářské práce je najít propojení mezi sledováním filmů a seriálů pro děti a volnou hrou dětí. V praktické části se na základě rozhovoru s dětmi zaměřím na to, jaké filmy a seriály děti sledují a jaké jim jejich oblíbení hrdinové poskytují vzory. U vybraných seriálů a filmů bude provedena následná obsahová analýza a v pozorování dětí budu hledat souvislosti mezi chováním a jednáním oblíbených postav a volnou hrou dítěte.

1 MÉDIA

Přítomnost médií podle Deuze (2016) v našem každodenním životě evidentně roste. Média jsou všudypřítomná (nacházejí se všude) a pronikají do všech oblastí našich životů (nelze je vypnout). Důležité je také říci, že většinu času, kdy jsme v bdělém stavu, trávíme výhradně s médii. Výzkumy provedené v různých zemích světa jako jsou Spojené státy americké, Brazílie, Jižní Korea, Nizozemsko, Indie a Nový Zéland jednomyslně ukazují, že denně strávíme většinu našeho času v interakci s médii a že toto spojení se stává obvyklou součástí našich životů. Perspektiva života v médiích zahrnuje poznání, že média jsou neurčitá. Nejsou fixní nebo statická, ale jsou flexibilní a měnitelná. Neustále se vyvíjí a mají tvůrčí sílu.

Média mají klíčovou roli ve formování našeho kolektivního vědomí a zásadním způsobem ovlivňují naše vnímání reality. Jsou součástí každodenního života jednotlivce. Statistiky ukazují, že v Evropě pravidelně noviny čte více než 80 procent obyvatel několikrát týdně, polovina populace věnuje pozornost časopisům a přibližně pětina lidí si každý týden přečte knihu. Průměrný občan věnuje tři hodiny denně poslechu rozhlasu, stejně tak sledování televize, a téměř půldruhé hodiny stráví online s médii. S takto výraznou účastí v životě jednotlivce není překvapivé, že odborníci přikládají médiím obrovský význam, a to nejen ve společnosti, ekonomii, politice nebo technologii (Shellman et al. 2004).

Toto jsou data z 20 let starého výzkumu. S nástupem a neustálým vývojem digitálních technologií čte noviny v tištěné podobě málokdo. Většina lidí čte zprávy na internetu či je vyhledává v jiných médiích. Proto by výsledky z novějších výzkumů dopadly jinak.

„Média slouží, jak říká jejich název, ke zprostředkování obsahů mezi dvěma různými subjekty. Nej příjemnějším a nejstarším médiem je řeč, která umožňuje vyjadřovat pocity, myšlenky a bezprostředně je sdělovat ostatním“ (Buermann, 2009, str.12). Buermann (2009) dále poukazuje na to, že je velmi důležité, aby obě strany – vysílající a přijímající – hovořily stejným jazykem, jinak média postrádají svůj smysl, „a dochází nutně k nedorozuměním, nebo dokonce k tomu, že zpráva vůbec nemůže být pochopena“ (Buermann, 2009, str. 13).

Podle Valenty et al. (2021) jsou při osobní komunikaci naše možnosti výkonu moci vůči konkrétním jednotlivcům omezené, a totéž platí pro média, která používají podobné mechanismy ve velkém měřítku. Média tedy vykonávají moc jen tím, že nás oslovují pomocí svého specifického jazyka. Navíc média pravidelně vybírají z mnoha událostí, výroků a akcí jednotlivců, které se každodenně dějí. I v těchto případech nám však média vždy předávají pouze omezený pohled na danou událost či téma.

„Na druhou stranu média přejímají myšlenky a názory ze společnosti a reprodukují je. V zájmu zachování přízně publika, říkají to, co si myslí, že chce publikum slyšet“ (Valenta et al., 2021, s. 15).

V řadě výzkumných prací převládá silné přesvědčení o tom, že média slouží jako technologie a prostředky pro sociální integraci a přispívají k vytvoření sdíleného životního světa. Rozsáhlé používání médií může člověka obohacovat, ale i narušovat naši realitu. S narůstající všudypřítomností a nezbytností médií v každodenním životě se stává stále důležitější fakt, že mohou ovlivnit naše vnímání životního světa. Sjednocení médií a společnosti má významný vliv na to, jak se lidé navzájem vnímají. Současně však pozorujeme, že lidé se stále více zaměřují na média v naději, že tam najdou to, co jim mimo média chybí: vědomí o svém vlastním já, pocit sounáležitosti a společenství. V dnešní době jsou v médiích obsaženy všechny instituce, organizace, rituály i projevy, která formují naši identitu, což dříve existovalo pouze tam, kde se lidé setkávali fyzicky (Deuze, 2016).

1.1 Dělení médií

Schellman et al. (2004) dělí média na primární, sekundární a terciální. Primární média v komunikaci zahrnují nejen verbální projevy, ale také neverbální prvky. Mezi ně můžeme zahrnout mimiku, gesta, řeč těla a zvukové projevy jako je smích, pláč, nekodifikované zvuky (např. sykání, hlasitý dech, pískání, sténání, vzdychání), chichotání, mlaskání a demonstrativní pohyby hlavou a rukama. Do této kategorie spadá i vnímání vůní a zápachů. Mluvená řeč je v tomto kontextu klíčovým prvkem, přičemž výška a tón řeči mají významný vliv na efektivitu komunikace.

Sekundární média mohou být klasifikována do několika kategorií, včetně ranných sekundárních médií, která zahrnují megafony pro zesílení lidského hlasu, znamení pomocí zvonů, bubnů, ohně a kouře, optickou telegrafii, signální stožáry a vlajky. Další skupinou sekundárních médií jsou ta, která pracují s obrazem, písmem a literaturou, jako jsou rukopisy, dopisy, tištěné knihy, tiskové orgány v podobě novin a časopisů, a také reklamní tiskoviny a fotografie. Tyto formy sekundárních médií hrají důležitou roli v přenosu informací a komunikaci mezi jednotlivci a společnostmi (Schellmann et al. 2004).

Terciální média, známá též jako média masová, jsou podle Valenty et al. (2021) charakterizována jedním centrem, z něhož proudí informace k rozsáhlému publiku, a mají potenciál oslovit celou společnost.

Schellmann et al. (2004) tato média dále rozděluje na dvě hlavní kategorie:

K první zařazuje ranná terciální média, mezi které spadá kabelový přenos, telegrafie, dálkový přenos, přenos po telegrafních drátech, Morseova abeceda, kodifikovaná optická telegrafie a telefon. Druhou kategorií jsou mladší terciální média, do které řadíme rozhlas, televizi, gramofonovou desku, magnetofonový pásek, videokazetu, zvukový film a kompaktní disk. Zvláštní důraz se klade na televizi, která má v této skupině klíčovou roli (s. 12).

Valenta et al. (2021) doplňuje toto rozdělení médií ještě o média kvartální. Ta jsou též označovaná jako síťová média, představují v jistém smyslu návrat k interpersonální komunikaci, avšak prostřednictvím technických nástrojů jako jsou počítače, internet, sociální sítě, e-mail, chat nebo diskusní fóra. Tato média zprostředkovávají interakci mezi lidmi a zároveň umožňují masové formy komunikace, například prostřednictvím online zpravodajských serverů či sdílení videí.

1.2 Funkce médií

Valenta et al. (2021) uvádí, že se v odborné literatuře můžeme setkat s různými interpretacemi funkcí médií. Jedním z nich je rozdělení médií na přenosový model, rituálový model mediální komunikace, propagační model a model příjmový.

Přenosový model (Laswell) - Valenta et al. (2021) uvádí, že podle tohoto přístupu jsou média primárně prostředkem pro předávání různých zpráv. Pro lepší pochopení, jak

média fungují, je třeba pozorovat, kdo komu co říká, prostřednictvím jakého média (novin, televize, internetu) a s jakými důsledky.

Dále do tohoto rozdělení médií zařazuje Valenta et al. (2021) **rituálový model mediální komunikace** (James Carey). Tento pohled zdůrazňuje roli médií jako prostředků a příležitostí pro sdílení, účast ve společnosti a sblížování lidí. Hlavním účelem médií je podpořit stabilitu a zachování společnosti tím, že prezentují sdílené hodnoty a přesvědčení.

Propagační model – u tohoto modelu není podle Valenty et al. (2021) hlavním účelem médií primárně informovat, ale spíše upoutat pozornost publika a následně mu nabídnout konkrétní názory či produkty. Obsah sdělení je podřízen jeho atraktivní formě. Tento přístup vnímá média především jako nástroje pro reklamu, ať už tato „reklama“ podporuje politické ideje, společenské normy nebo konkrétní výsledky lidských činností. Ve smyslu tohoto pohledu nejsou diváci aktivními účastníky, ale spíše pasivními pozorovateli. Pozornost publika zaměřená na konkrétní mediální obsah je pak prodávána inzerentům jako služba.

Jako poslední rozdělení médií uvádí Valenta et al. (2021) **model příjmový**. Podle tohoto modelu jsou média nástrojem ideologie, což platí i v demokratické společnosti. Média obsahují určitá dominantní poselství, která mají ovlivnit názory veřejnosti. Nicméně vnímání významů mediálních zpráv je individuální. To závisí na sociálním zázemí jednotlivce, jeho vzdělání, zkušenostech a pohledu na svět. Některé zprávy mohou být přijaty s cílem svého autora (například novinářem), zatímco jiné mohou být odmítnuty nebo přijaty s připomínkami. Tímto pohledem je čtenář nebo divák vnímán jako subjekt, který aktivně vytváří vlastní významy a rozumí mediálním textům. Z toho vyplývá, že média nejsou všemocná a lidé nejsou jejich pasivními oběťmi. Místo toho jsou aktivní a autonomní vůči médiím, což otevírá možnost pedagogického působení a rozvoje schopnosti vnímat média kriticky a nezávisle.

1.3 Vliv působení médií na dítě

Řada výzkumů dokazuje, že technologie zásadně ovlivňují dětství v mnoha ohledech. Děti vyrůstají v prostředí s digitálními technologiemi, které kladou základy pro jejich

celoživotní zážitky. Toto nové prostředí lze považovat za jejich autentický domov, který mnohé děti navštěvují již od raného věku a v němž, jak dokumentují některé studie, tráví významnou část svého dne (Aiken, 2021). „Kyberprostor slouží jako místo, kde děti nejenom čtou a plní domácí úkoly, ale také vytvářejí avatary, sledují animované filmy a navazují vztahy s fiktivními či reálnými kamarády“ (Aiken, 2021, s.145).

Jak vlastně působí obrazovky a používání dotykových ovládacích prvků na vývoj dětského mozku, motoriky, schopnosti mluvit a další aspekty? Dočekal et al. (2019) uvádí, že toto téma bylo zkoumáno v několika studiích, avšak odpovědi na tyto otázky nejsou jednoznačné. Výsledky si často odporují. To lze demonstrovat například na vlivu na zrak.

Dočekal et al. (2019) odkazuje na australské ministerstvo zdravotnictví které varovalo před nadměrným používáním obrazovek. To může zvyšovat riziko vzniku krátkozrakosti. Vydalo doporučení, aby děti do dvou let neměly žádný kontakt s elektronikou a aby děti staršího věku omezily dobu strávenou u elektronických zařízení na maximálně jednu hodinu denně. Naproti tomu výsledky výzkumu z Toledské univerzity a Americké oftalmologické akademie vypovídají, že tzv. „modré světlo“ vycházející z displejů nemá žádný významný vliv na zrak. Nicméně některé děti mohou být na toto světlo citlivější. V případě, že jsou vystaveni „modrému světlu“ dlouhodobě a ve večerních hodinách, může to u některých dětí způsobit problémy s usínáním a častým probouzením v noci.

Aiken (2021) nedoporučuje sledování televize před spaním, její sledování nijak nenapomáhá k usnutí. Stejně tak není vhodné používat k uspávání dětí interaktivní aplikace. Tablety jsou často poskytovány dětem za účelem „zklidnění“, ale místo toho je tato zařízení často stimulují. Častý kontakt s obrazovkou, ať už u dětí nebo dospělých, může vyvolat problémy se spánkem. Podle Národního institutu zdraví může sledování jakékoliv obrazovky před spaním způsobit problémy s nespavostí a ospalostí během následujícího dne.

Ospalost, podobně jako nuda, je přirozená. Není nutné zahánět nudu nebo uspávat děti pomocí speciálních zařízení. V případě únavy není jiného řešení, než jít spát. Je však důležité si všimnout, že reakce dětí a dospělých na ospalost může být různorodá. Unavení dospělí často projevují zakalenou mysl a apatii. Naopak některé děti mohou reagovat na únavu zvýšenou vitalitou a dokonce hyperaktivitou. Ospalé dítě může vykazovat

různé projevy jako je mrzutost, výbušnost, nervozita nebo agresivita. Podle studie, která zahrnovala 2463 dětí ve věku od šesti do patnácti let, byla zaznamenána vyšší pravděpodobnost nepozornosti, hyperaktivity, impulzivity a projevů opozičního chování u dětí s problémy se spánkem. (Aiken, 2021).

Nicméně, jak uvádí Dočekal et al. (2019), je důležité být si vědom toho, že prostor pro nicnedělání a nudění má svůj význam. Je dokázáno, že bezcílné bloumání je pro vývoj dětského (i dospělého) mozku důležité. Je velmi prospěšné nechat děti zažívat pozitivní nudu.

Podle Hradila (2020) veškerá nová média, která zahrnují zvuk a obraz, neslouží v životě dětí k nahrazení televize a videa, ale spíše k jejich doplnění a prodloužení celkové doby strávené u obrazovky. Toto zapojení médií do každodenního života vede ke stále většímu vytěsňování zážitků z reálného světa – digitální prostředí postupně nahrazuje svět analogový. Avšak právě v analogovém a přirozeném světě mají děti možnost nejlépe rozvíjet své fyzické i duševní schopnosti. Přirozený rozvoj řeči, motorické schopnosti, smyslové vnímání, zkoumání okolního světa, pochopení pravidel společenského soužití a mnoho dalších aspektů. Celkově platí, že problém s používáním médií nastává, když omezuje čas, který by děti měly trávit důležitými fázemi svého biologického vývoje. „Teprve když dítě dobře zvládne biologicky podmíněné vývojové kroky, náležející k příslušnému věku a stupni vývoje, může rozvinout schopnost kompetentně a smysluplně zacházet s médii“ (Hradil, 2020).

„Opět příležitost si uvědomit, že aktivity je potřeba střídat. Najít čas na klasické hračky, vyrazit na procházku, přidat sporty, prostě aktivity mimo digitální technologie“ (Dočekal et al., 2019, s. 27).

Aiken (2021) uvádí, že malé děti se z videí učí méně efektivně než z reálných interakcí, což mnozí vývojoví psychologové označují jako „video deficit“. To, co se dítě naučí během konverzace napoprvé, vyžaduje při pasivním sledování videa opakovanou snahu. Když rodiče nebo vychovatelé aktivně komunikují s dítětem, pomáhají mu získávat jazykové dovednosti rychleji. Při sledování televize jsou děti rozptýlené jinými podněty, a proto se na mluvenou řeč nedokážou soustředit. Některé studie ukázaly, že doma puštěná televize jako kulisa, u dětí může bránit jejich jazykovému vývoji tím, že jim znemožňuje plně vnímat lidskou řeč.

Na negativní dopad hrající televize na pozadí upozorňuje i Hradil (2020). Rodiče si nevěšmají toho, že se výrazně snižuje frekvence komunikace s dítětem, což ovlivňuje verbální i neverbální projev. Nedávné vědecké studie naznačují, že dospělí mohou přestat kvůli těmto vlivům vnímat jemné komunikační signály dítěte.

Podle Dočekala et al. (2020)) jsou v předškolním věku mnohá rizika relativně nízká. Děti v této fázi ještě neumí číst ani psát, zpravidla nehrají hry s cizími lidmi a nepoužívají sociální sítě. Většinu času jsou pod dohledem rodičů. Nadměrné ponoření se do obrazovek (ať už tabletu či televize) rozhodně nemůže nahradit důležitou socializaci a učení od dalších dětí a dospělých. Je téměř jisté, že tablet či mobilní telefon samy o sobě nedokážou naučit dítě mluvit. Dítě potřebuje častý kontakt se svými rodiči a prarodiči.

Dočekal et al. (2020) zároveň poukazuje na výsledky výzkumu Medical School of Harvard. Kde Dr. Eric Sigman ve svém výzkumu upozorňuje, že přílišné užívání jakékoliv obrazovky (i televizní) stojí za zdravotními problémy u dětí a mládeže, kterým přisuzuje stejné komplikace jako jsou i u alkoholismu či drog. Sigman uvádí, že mobilní zařízení může negativně ovlivnit schopnost dětí soustředit se, rozvíjet slovní zásobu a porozumět emocím druhých.

„Cris Rowanová tvrdí, že každé třetí dítě dnes nastupuje do školy vývojově opožděné, což negativně ovlivňuje jeho gramotnost a studijní výsledky“ (Aiken, 2021, s 128). Výskyt problémů s opožděným vývojem u dětí vstupujících do mateřských škol stále narůstá, a to zejména v souvislosti s častým používáním tabletů. Na tuto skutečnost upozorňuje Association of Teachers and Lecturers, která ve Velké Británii zaznamenala u předškolních dětí rostoucí obtíže spojené s využíváním tabletů. Tyto problémy souvisí s opožděným vývojem, poruchami pozornosti, jemnou motorikou a zručností, řečových dovedností a socializací. Kromě toho se u těchto dětí častěji projevuje nárůst agresivity, obezity a únavy (Aiken, 2021).

Moderní média děti pohlcují a vytlačují tak z jejich vědomí bezprostřední kontakt s přirozeným světem a s druhými lidmi. Dětské lékaři proto radí nevystavovat malé děti obrazovce. A to ani „pasivně“. Až do konce předškolního věku se schopnost řeči rozvíjí. Čím méně jsou děti konfrontovány médii, tím lépe (Hradil, 2020).

2 AUDIOVIZUÁLNÍ MÉDIA

2.1 Televize

Televize je nedílnou součástí všedního života lidí, a její vliv na společnost je zcela významný. Žádná jiná technologie nemá takový dalekosáhlý dopad na naši existenci. „Televize je fenomén, který vstupuje do všech oblastí života společnosti“ (Schellmann et al. 2004, s.51).

V 80. letech byla televize podle Dočekala et al. (2020) pro děti omezena na pořady jako Večerníček, pohádky a Studio kamarád v neděli. V 90. letech však přišly satelitní kanály se specializovanými dětskými programy a od té doby mohou děti trávit hodiny před obrazovkami sledováním Nickelodeonu a dalších. Kromě toho mají děti k dispozici nekonečné množství zábavy na internetu a v podobě her. Algoritmy na platformách, jakou YouTube, aplikace a hry jsou navrženy tak, aby podporovaly neustálé proklikávání.

Kocourková (2019) upozorňuje na to, že děti předškolního věku mají často problém rozlišit mezi samotným vysíláním v televizi a pořadem puštěným přes internet nebo přes jiné médium např. USB flash disk. To je zapříčiněno tím, že v dnešní době jsou televize vybaveny funkcí tzv. TV android, která umožňuje přehrávat televizní obsah přes internet, a to kdykoliv. Televize jsou často také vybaveny aplikací YouTube, kterou mohou rodiče využívat k přehrávání různých pořadů pro děti. Tuto platformu lze také využívat na tabletech nebo mobilních telefonech, čímž je pro děti dostupnější.

2.1.1 Televize v rodině

Buermann (2009) uvádí, že rozšiřující se nabídka televizního programu vedla k častějším neshodám v rodinách ohledně toho, co se bude sledovat. Výběr televizního programu a délka sledování různých kanálů vedly k tomu, že se všichni členové rodiny snažili prosadit své preference a získat tak větší vliv. Způsob, jak se s tímto problémem vypořádat, byl, že si každý v rodině pořídil svůj vlastní televizní přijímač, aby se rodina vyhnula následným konfliktům. Televize se takto rozšířila po bytě, a dokonce i do dětských pokojů, což způsobilo, že se oblíbené programy staly různorodými. „V mnoha rodinách jsou děti „odborníky“, kteří rodičům radí při pořízení nových přístrojů a k jejich pořízení je dokonce přemlouvají“ (Buermann, 2009, s. 37).

Šeďová (2007) poukazuje na fungování televize jako komunikačního nástroje, které bylo nejpodrobněji popsáno Lullem (1990), který vytvořil koncept sociálního využití televize. Podle Lulla má televize sociální roli, kdy se zapojuje do dění a rodinných vztahů. Existují dvě základní dimenze sociálního využití televize: strukturální a vztahová. Ve strukturální dimenzi televize slouží k podpoře běžných domácích činností jako je například zvukový podklad, zábava, vyplnění volného času a činností. V dimenzi vztahové se televize používá v interakci mezi lidmi – může sloužit k navazování konverzace, ale také jako prostředek, jak se vyhnout vzájemné komunikaci, může poskytovat témata pro diskusi a modely pro sociální učení.

Televize, rodina a škola hrají klíčovou roli v procesu socializace. Zatímco odpovědnost rodiny a školy za formování dětí je zřejmá a zakotvená v legislativě, média, i přes svůj obrovský vliv, nenesou žádnou formální odpovědnost. Jejich hlavním cílem je zejména získání sledovanosti a s ní spojený zisk (Šeďová, 2007).

Televizní socializace se podle Šeďové (2007) vyznačuje tím, že nemá konkrétní cílovou skupinu. Televizní pořady jsou teoreticky dostupné pro všechny, což často vede k tomu, že děti sledují programy, které nejsou přímo určeny pro jejich věkovou kategorii. V porovnání s dospělými diváky jsou děti v mnoha ohledech odlišné, a to především kvůli své kognitivní nezralosti. To znamená, že jsou vůči obsahu televizního vysílání méně odolné než dospělí. V tomto případě odkazuje na Strasburger a Wilsonovou (2002 in Šeďová 2007). Ti identifikují tři základní důvody, proč je důležité považovat děti za specifické publikum: (1) Děti nemají dostatek zkušeností a znalostí z reálného světa; (2) chtějí se učit; (3) nemají zkušenosti s médii. Díky těmto faktorům mohou být děti náchylnější k negativním vlivům televizního vysílání oproti dospělým.

Uhls (2018) zmiňuje tři různorodá mediální prostředí. Vychází ze studie Northwestern University, kde bylo zkoumáno 2 300 rodičů dětí věku od narození do osmi let. Více jak 39 % rodičů označila jako „mediacentrický“ model, kde v rodině hraje televize neustále, a děti měly televizi jako součást vybavení dětského pokoje. Rodina se často dívala na pořady společně. „Děti v těchto rodinách používaly monitory okolo pěti hodin denně“ (Uhls, 2018, s. 30).

Rodiče zařazení do kategorie „umírněný ve vztahu k médiím“ představovali téměř polovinu vzorku (45 %); tyto rodiny měly rády média, ale významnou součástí jejich

života byly také další skupinové činnosti. Děti těchto rodin trávily u obrazovek méně než tři hodiny denně (Uhls, 2018).

Zbývajících 16 % činili podle Uhls (2018) rodiče z rodin "s malou přítomností médií". Tyto rodiny trávily hodinu denně sledováním televize; i jejich děti trávily u monitorů méně času

„Vzhledem k tomu, že děti jsou ovlivňovány rodičovským vzorem, nepřekvapí vás nejspíš, že výzkumníci zjistili silný vztah mezi tím, jak média používají rodiče a jak je používají děti“ (Uhls, 2018, s. 31).

2.2 YouTube

Dnes je televize v každé domácnosti. Dočekal et. al (2019) uvádí, že v současné době nahrazuje televizi YouTube. Již děti malého věku se na YouTube dívají nejen na televizi, ale i tabletu, mobilním telefonu či počítači. Starší děti si později najdou na YouTube své oblíbené programy a youtubery a dokážou se na ně dívat hodiny. U takto malých dětí není vůbec na škodu, pokud jim YouTube vůbec nepustíme a nahradíme jej jinou alternativou např. O2 TV, Netflix, HBO. „S YouTube je běžné, že se děti rychle naučí aplikaci v tabletu či mobilu ovládat a velmi často zabloudí, kam nemají“ (Dočekal et al. 2019, s. 34).

Dočekal et al. (2019) upozorňuje, že je nutné dávat pozor na to, jaký obsah děti na YouTube sledují. V poslední době se objevily kontroverzní situace, kdy se zjistilo, že firmy vytvářejí pro YouTube mechanicky generované pořady a série videí „pro děti“, které ve skutečnosti nejsou pro děti vhodné. Důvodem k tvorbě těchto nevhodných videí jsou finanční odměny spojené s reklamou, kterou zobrazují. Pozor by si rodiče měli dávat i na tzv. autoplay (automatické spuštění dalšího videa) po dokončení videa. „Vybírá se z doporučených/souvisejících a algoritmy YouTube dokážou doporučovat zcela šílené věci“ (Dočekal et al. 2019, s.35).

Pokud je v domácnosti novější televize, je podle Dočekala (2019) vhodnější, aby dítě sledovalo YouTube na klasické televizi, je to příjemnější a zdravější pro jejich oči, než když jej budou sledovat na mobilu či tabletu. Sledování televizních pořadů jako jsou Prasátko Peppa nebo Mašinka Tomáš už dítě předškolního věku nebo předškoláka

nebude bavit. Je důležité mít přehled o tom, co dítě sleduje. Nejefektivnější řešení spočívá v tom, aby si dítě s rodiči povídalo o tom, co vidělo nebo co ho zaujalo. Tato strategie bude účinná až do čtvrté nebo páté třídy.

Podle Dočekala (2019) je velká pravděpodobnost, že se na YouTube objeví obsah, který není vhodný pro děti. Dětem se mohou objevit youtubeři, kteří propagují konzumaci alkoholu, povrchnost nebo vulgárnost, nebo i videa vytvořená stroji, která jsou plná podivných nebo vulgárních obsahů. Tato videa často využívají populárních kreslených postaviček pro děti, což znamená, že stačí jen několik kliků od nevinného kresleného seriálu, a dítě může začít sledovat zbytečná nebo násilná videa. Jakmile se jedno takové video začne přehrávat, YouTube začne navrhopvat další videa, která mohou být stejně bizarní. Je důležité monitorovat obsah, na který dítě narazí, je třeba také obezřetnost, protože příliš přísný zákaz může paradoxně zvýšit zájem dítěte o daný obsah.

2.3 Film

Ve světě filmových a video-produkcí je pohybuující se obraz klíčovým prvkem. Oproti statickým snímkům poskytují filmové záběry a videosekvence nespočet výhod. Tyto dynamické vizuální a auditivní prostředky umožňují realistické ztvárnění akcí, jednání a příběhů různých žánrů (Schellmann et al.2004).

Zároveň je u filmu velmi významnou složkou podle Buermanna (2009) i podbarvení hudbou. Právě hudba, je to, co obrazům ve filmu propůjčuje jejich charakter. Hudba, která doprovází scénérii např. chůzi člověka po chodbě, může proměnit dojem z této scény na romantický, kriminální nebo dokonce hororový. V dnešních filmech je stále obtížnější najít okamžiky naprostého ticha.

Ve filmech, podobně jako v reklamě, jsou zdůrazněni převážně "výjimeční" hrdinové, kteří prožívají neobyčejné události. Tato glorifikace výjimečnosti může u dětí, jež teprve začínají hledat svou identitu ve světě, vyvolat pocity méněcennosti. To vede k touze dosáhnout těch samých cílů jako jejich hrdinové, používat stejné prostředky, nosit stejné oblečení a mluvit stejným jazykem. Chtějí zažívat slávu a uznání společnosti a snaží se co nejvíce přiblížit modelu, který jim média, zejména televize, představují (Vlastník, 2005).

3 AGRESIVNÍ A PROSOCIÁLNÍ CHOVÁNÍ

3.1 Agresivita

Průcha et al. (2013) charakterizuje agresivitu jako sklon k útočnosti, projevování nepřátelství prostřednictvím slov nebo akcí. Agresivita „spočívá v úmyslném útoku na překážku, osobu či předmět stojící v cestě uspokojení určité potřeby – jako důsledek frustrace agresora (stavu zklamání či zmaru, vznikajícího zejména je-li zabráněno v dosažení cíle“ (Hartl & Hartlová, 2004, s. 23).

Hartl a Hartlová (2004) zdůrazňují, že je důležité rozlišovat mezi agresivitou a asertivitou, což je schopnost vyjádřit sebe sama klidným, jasným a rozhodným způsobem s cílem dosáhnout určitých cílů nebo získat sociální dominanci a respekt, aniž by to ovlivnilo chování a názory ostatních lidí.

Martínek (2015) charakterizuje agresi jako osobnostní znak jedince. „Agrese je také stereotyp charakterizující člověka. Každý lidský jedinec v sobě nese vlastní subjektivní stupňování svého agresivního chování“ (Svoboda, 2014, str. 40).

K tomu, aby člověk mohl přežít ve společnosti potřebuje mít dle Martínka (2015) určitou míru agresivity. Vysoká míra agresivity ovlivňuje i mezilidskou komunikaci. Tito lidé reagují mnohdy impulzivně, často se uráží, jsou vztahovační, nevyhledávají interakce s ostatními lidmi. Okolí se od těchto lidí často distancuje a považuje je za problematické či nebezpečné. Protikladem jsou lidé s nízkou mírou agresivity. Ti jsou naopak schopní se domluvit na kompromisu a hledají způsob, jak vyřešit konflikty mírovou cestou. V těchto případech může agresivita pomoci posílit autoritu a sebevědomí.

Šímanovský (2015) uvádí, že učitelé škol, včetně mateřských, zaznamenávají nárůst neklidných a agresivních dětí různého věku. Ne vždy je toto jednání zřejmé na první pohled. Často se projevuje formou stereotypních gest a tiků, zejména když dotyčný pociťuje úzkost nebo nespokojenost. Zvýšené napětí často doprovázejí výrazná gesta, pohyby a menší kontrola nad emocemi. Násilnému chování může předcházet symbolická agrese, jako jsou výhrůžky, nadávky a snaha demonstrovat odvahu. Agresivita, která zahrnuje tendenci k útočení na věci, zvířata a lidi často souvisí s vnitřním napětím a rozpory mezi tím, co jedinec prožívá a jak jedná. Frustrace je často

považována za jednu z hlavních příčin agresivity. Další roli hraje rodinná situace a vliv rodiny, stejně tak děti ovlivňuje i sledování filmů s agresivním obsahem. Nepříznivý vliv na děti může mít i absence mužské přítomnosti v jejich světě (děti jsou obklopeny převážně ženami). Situaci může zhoršovat i velký počet dětí ve třídě.

Americká psychiatrická asociace (APA) na svém webovém portálu předkládá doporučení pro rodiče, jak snížit projevy agresivity u dětí. Rodiče by měli ke svým dětem přistupovat s láskou. Věnovat jim dostatečnou pozornost, být jim dobrým vzorem, měli by se vyhnout fyzickému trestání; stanovit si jasná pravidla a dodržovat je. Důležité je také vyhnout se sledování televizního násilí. Děti by se měly učit řešit konflikty; a zároveň by je rodiče měli vést postoji proti násilí a podobně (Suchý, 2007).

3.1.1 Příčiny zvýšené agresivity

Z 60 % sehrávají u agresivity podle Martínka (2015) zásadní roli genetické faktory. „Někteří autoři, jako je např. Renfrew (1997) uvádějí, že vliv genetických faktorů na agresivitu lze předpokládat za těchto podmínek“ (Martínek 2015):

Pokud jedinec z běžné rodiny projevuje výraznou agresivitu a zbytek rodiny se chová standardně, lze usoudit, že rodinné prostředí má pravděpodobně normální charakter. To může naznačovat, že agresivita tohoto jedince je zřejmě způsobena genetickou nebo biologickou odlišností (Martínek, 2015).

„Velký počet členů rodiny je agresivních. Ačkoliv v tomto případě nelze eliminovat společný faktor prostředí, lze předpokládat přítomnost společného genetického faktoru“ (Martínek 2015).

Martínek (2015) označuje jako příčinu i mediální násilí. Antier (2004) upozorňuje na dobu strávenou před televizní obrazovkou. Čím více bude dítě televiznímu násilí vystaveno, tím více je pravděpodobné, že se tak začne chovat. Suchý (2007) jako další příčinu zvýšené agresivity označuje i vliv sociálního a rodinného prostředí či výchovy.

Jako další příčina zvýšené agresivity může být podle Šimanovského (2015) neuspokojení základních potřeb podle A. Maslowa. Odkazuje na Nakonečný (1998 in Šimanovský, 2015) kde se jedná o tyto potřeby: fyziologické (strava, teplo,) bezpečí, lásky, uznání, a potřeba být sám sebou.

Agresivitu jako reakci jednotlivce na signály ohrožení nelze jednoznačně kategorizovat jako „negativní“ nebo „pozitivní“. Existuje určitá míra agresivity, která je přijatelná, a dokonce důležitá pro dosažení úspěchu, třeba ve sportu nebo pro normální fungování jedince. Zásadní je, zda jsou dodržována morální pravidla a nejsou překračovány etické hranice (Šimanovský, 2015).

3.2 Prosociální chování

Prosociální chování je podle Svobodové et al. (2010) chování, z kterého má užitek nejen samotný jedinec, ale i společnost. Svým jednáním dělá radost nejen sám sobě, ale i druhým. A za vykonanou pomoc nevyžaduje odměnu. „Prosociální chování reprezentuje velmi širokou kategorii, do níž lze zařadit velkou škálu aktivit, například pomáhání, sdílení, obětování se, poskytování útěchy“ (Zášková & Mlčák, 2009, str. 13).

Vyšší formu prosociálního jednání, známou jako altruismus, lze chápat jako tendenci jednat s cílem zvýšit celkový blahobyt jiné osoby. Altruismus můžeme považovat za pokročilejší formu prosociálního chování, kde jedinec jedná s cílem zlepšit celkovou pohodu jiné osoby. Tento druh chování nepřináší zjevný prospěch aktérovi, a často vyžaduje určité oběti (Svobodová, 2022).

Při porovnání altruismu a prosociálního chování se ukazují jemné rozdíly vnitřní motivace, ale výrazné odlišnosti se objevují v různých typech prosociálního jednání (zachránit někoho před utonutím, poskytnout finanční podporu charitativním účelům nebo se dobrovolně věnovat doučování studentů na žádost učitele). Klíčovým aspektem rozlišení a zařazení prosociálního chování může být původ související s poskytováním pomoci. Podle tohoto kritéria lze identifikovat spontánní a reaktivní prosociální chování. Spontánní typ zahrnuje situace, kde jedinec sám rozpozná potřebu druhé osoby a iniciováním pomoci jedná sám. V případě reaktivního chování jsou prosociální aktivity reakcí na žádost osoby v nouzi. Taktéž se prosociální chování liší v časovém horizontu, některé formy jsou jednorázové a krátkodobé, zatímco jiné vyžadují dlouhodobější časové období. Dále lze rozdělit prosociální chování na dvě hlavní kategorie: jedna zahrnuje dominantní, spíše vrozené osobnostní faktory,

zatímco druhá kategorie se zaměřuje na chování ovlivněné spíše situacemi. Avšak tato klasifikace má své omezení, neboť v praxi jde vždy o kombinaci osobnostních a situačních faktorů, které společně ovlivňují jakost i množství prosociálního chování jednotlivců (Zášková & Mlčák, 2009).

Pro projevení prosociálního chování je podle Svobodové (2022) klíčové:

- Schopnost vcítění a chápání situace z perspektivy druhé osoby, například v případě, kdy se dítě topí a nemá schopnost samo se zachránit, protože neovládá plavání.
- Morální úsudek, který umožňuje rozpoznat správnost pomáhání těm, kdo jsou bezmocní, s důrazem na ochranu života jako nejvyšší hodnoty.
- Empatie, schopnost porozumět emocím druhých, například chápání strachu u dítěte a schopnost si představit, jak by se cítili jeho rodiče v případě nehody.
- Seznámení se sociálními normami a pravidly, což zahrnuje povinnost pomáhat dětem v rámci určité komunity nebo kultury, jak je to například v případě romské menšiny.

Prosociální chování jednatelce má důležitý přínos pro celou společnost. Jedinec, který se chová prosociálně, nehledí při řešení situace pouze své vlastní zájmy, ale bere v potaz i blaho ostatních. Vzdělávání dětí v prosociálních dovednostech funguje jako prevence sociálně patologických jevů ve společnosti (Svobodová et al. 2010).

3.3 Sledování televize a vliv na agresivní a prosociální chování

Vlastník (2005) uvádí, že v porovnání s minulostí se v dnešní době v televizním vysílání zobrazuje daleko více násilí. Násilí je zobrazováno intenzivněji, je daleko propracovanější, záběry jsou drastičtější a často vypadají reálně. Mnohdy je násilí doprovázeno prvky humoru či nadlehčováním situace. Dříve se tyto pořady označovaly jako akční filmy, ale dnes se tyto prvky násilí promítají ve všech filmových žánrech. Můžeme je nalézt v kriminálních, dobrodružných filmech a seriálech, hororech, sci-fi, komediích, pohádkách, videoklipech a reklamě.

Televizní pořady určené pro nejmladší děti jsou zdánlivě bezpečnější, s menším zastoupením násilných scén, menším množstvím krve. Ovšem je třeba být ostražitý,

protože i přes nižší intenzitu se v těchto pořadech vyskytuje značné množství násilí: potyčky, tresty, pronásledování, vulgarita, výhrůžky a další. Tato "jemnější" forma násilí neznamena, že by byla vzhledem k věku diváků méně problematická (Říčan & Pithartová, 1995).

Martínek (2015) považuje mediální násilí za jednu z hlavních příčin agresivního chování u dětí. Naznačují tomu i výsledky některých studií i přes to, že si vzájemně odporují. Nicméně, čím více jsou děti vystaveny pořadům s agresivním chováním, tím více považují děti toto chování za normální.

The American Academy of Child and Adolescent Psychiatry uvádí, že pravidelným vystavením se televiznímu násilí děti vykazují "odolnost" vůči skutečnému násilí, přijímají násilí jako prostředek k řešení problémů, napodobují násilné chování, které vidí v televizi, a identifikují se s určitými charaktery agresorů (Suchý, 2007).

V televizi zobrazená agresivita může podle Martínka (2015) nabízet vzor, který dítě napodobí – nedokáže rozlišit mezi tím, co je skutečné a co je pouhá fikce. Pravidelné vystavování násilí tak může dítě utvrdit v přesvědčení, že agresivitu může využít k řešení konfliktů v reálném životě. Agrese, která je v televizním pořadu prezentována jako morálně ospravedlnitelná – oběť si napadení zaslouží, vede jednotlivce k agresivnímu chování. Říčan a Pithartová (1995) také upozorňují na opačný efekt. U některých dětí může vést sledování násilného obsahu v televizi k bojácnosti, děti mohou pociťovat strach z násilí nebo se také chovat zbaběle. „Jestliže se děti z televize mohou učit agresivnímu chování nabízí se také otázka, zda se mohou tímž způsobem učit chování prosociálnímu“ (Šedřová, 2007, s.26).

Šedřová (2007) odkazuje na analýzu televizních pořadů, kde se snažili Spratkin a Rubinstein (in v Mares, Woodard, 2001) najít odpověď na tuto otázku. Výsledkem bylo zjištění, že prosociální pořady děti ovlivňují minimálně. Tyto výsledky se shodují s dalšími stejně orientovanými studiemi. Naopak výzkumy orientované na agresivní chování napovídají, že děti jsou schopny generalizovat určité agresivní chování a aplikovat ho na jiné situace, u prosociálního chování to tak není. Podle metaanalýzy provedené Maresovou a Woodardem (2001 in Šedřová, 2007) se většina studií shoduje, že prosociální pořady mají minimální vliv na dítě, avšak existuje jednotná shoda

na negativní dopad dlouhodobého a intenzivního sledování televize. Děti, které tráví mnoho času u obrazovky, vykazují prokazatelně agresivnější chování.

Tento protiklad – agrese ano, prosociální chování ne – by možná mohl být vysvětlen tím, na jaké pořady je zaměřeno televizní vysílání. V běžném vysílacím čase je zřejmé, že zobrazování násilí převažuje nad prosociálními programy. Běžný divák, zejména dětský, tak nejspíše absorbuje více agresivních stimulů než prosociálních. Vzniká hypotetická otázka, zda by měly prosociální programy větší vliv, pokud by byly jedinými médii, se kterými se děti setkávají (Šedřová, 2007).

4 HRA V PŘEDŠKOLNÍM VĚKU

Člověk by si měl hrát celý život. Řičan (2021) označuje předškolní věk jako období hry. Dítě předškolního věku si hraje velmi intenzivně, jeho hra je charakteristická velkou vášní a vážností. Dítě je schopné se v tomto věku do hry ponořit tak, že úplně zapomene na čas, v zápalu hry si nedojde na záchod, může projevovat emoce, hlasitě se smát, křičet, nebo dokonce i plakat.

Hraní představuje hlavní část denního režimu dítěte, a to nejen v mateřské škole, kde většinu času tráví tímto způsobem. Nelze tvrdit, že je hra pouze povrchní aktivitou a že je pro dítě méně důležitá než učení. Hra, jako přirozená činnost, poskytuje dítěti okamžité uspokojení, radost, uvolňuje napětí, a přináší pocit svobody. V rámci hry má dítě možnost projevovat iniciativu a experimentovat s novými způsoby chování (Mertin, & Gillernová 2015).

Hra se podílí na rozvoji pohybových dovedností, rozvoji kognitivních struktur, působí motivačně, a zároveň se podílí na vytváření sociálních vztahů. Různorodost a spontánnost her, účast dítěte v nich a jeho koncentrace závisí na různých faktorech předešlého vývoje a současné situace, včetně emočního vývoje, dostupného času, podnětů, i přítomnosti kamarádů ve hře. Dítě dokáže využít ve hře nejen hračky, které má k dispozici, ale umí plně využít různé materiály (přírodniny, dekorační materiál) či volně dostupné předměty (Mertin, & Gillernová 2015).

Hrou podle Opravilové a Gebhartové (2011) dítě samostatně pomocí fantazie vyjadřuje svůj vztah k okolnímu světu. Tato činnost je dobrovolná, spontánní a napomáhá dítěti

se svobodně vyjádřit. Děti se chtějí zapojit do světa dospělých aktivně, proto si hrají. Hra jim pomáhá lépe chápat jejich svět a zároveň nad ním získávají kontrolu. Jako prostředek ke zvládnutí obtíží spojených s realitou představuje pro dítě podle Vágnerové (2008) symbolická hra. Vzhledem k tomu, že dítě musí stále přizpůsobovat své chování požadavkům okolního světa, kterému ještě nerozumí, symbolická hra dítěti nabízí možnost jednat podle svých představ a dočasně přizpůsobit realitu svým potřebám. Během této hry má dítě svobodu a může zpracovat problematické zkušenosti podle vlastních představ. Například může znovu prožít situaci, které nerozumělo nebo která ho citově ovlivnila, a najít tak vhodné řešení.

Dítě se díky hře přirozeně učí, aniž by si to plně uvědomovalo. Hra mu přináší radost a motivaci zkoušet nové věci. Dítě si samo od sebe uvědomuje, že opakování je pro učení klíčové např. když malé dítě vyhazuje věci z kočárku, nejde mu o to, aby maminka neustále zvedala předměty, ale spíše se učí důležitou dovednost – po naučení dovednosti chytit a pevně držet, dítě následně získává schopnost se naučit pustit a úmyslně uvolnit svůj stisk (Mertin, & Gillernová 2015).

Dítě se během hry může učit i budoucím rolím. K tomu dítěti napomáhá tematická hra. Vágnerová (2008) uvádí, že slouží převážně k procvičování vhodných postupů v určitých situacích a prožívání různých sociálních rolí, včetně těch negativních jako je role agresora, které by dětem jinak mohly být odepřeny. Říčan (2021) tuto hru označuje jako jednu z vývojově nejdůležitější. Předškolák při námětové hře využije mnoho rozdílných předmětů, např. „vyrobí si peníze a obvykle si hraje společně, minimálně ve dvojici prodavač-kupující. Když však začne fantazie pracovat naplno, přejde hra do hrané pohádky, kde nic není nemožné“ (Říčan, 2021, s 127).

Opravilová a Gebhartová (2011) uvádí, že hru můžou ovlivnit vnitřní a vnější faktory. Mezi vnitřní faktory patří například genetické predispozice, vady smyslů nebo drobné mozkové poruchy. Mohou se projevat jako nesoustředěnost, nepozornost a neobratnost, které mohou negativně ovlivnit průběh hry. Z vnějších vlivů ovlivňujících kvalitu hry je to prostředí, a to jak materiální, tak sociální. Materiální prostředí, ve kterém dítě žije a tráví svůj volný čas, má významný dopad na rozmanitost hry. Dříve zjevné rozdíly mezi městem a venkovem přímo ovlivňovaly charakter dětských

her. Nicméně, v dnešní době se tyto rozdíly často stírají, a potvrzují nám je spíše tradiční obrazy jako ty od Josefa Lady.

4.1 Volná hra

V předškolním věku hraje důležitou roli také volná hra. Volná hra je pro děti do šesti let nezbytná, protože umožňuje naplnění jejich potřeb, získávání nových zkušeností, rozvoj vědomostí a dovedností, individuální tempo a hledání vlastních zájmů. Dále podporuje vznik dětských vztahů a vzájemnost, což má nenahraditelnou hodnotu pro sociální učení (Kořátková, 2005).

Caiatiová et al. (1995) uvádí, že volná hra podporuje hravost a zároveň napomáhá lépe pochopit potřeby dítěte a naučit děti nejen samostatnosti, ale i prosociálnímu chování. Většina dětí má schopnost volně si hrát ještě před nástupem do mateřské školy. Nicméně před nástupem do školy mohou některé děti ztratit schopnost "hrát si" kvůli nedocení volné hry v tomto věku, protože je jim vyčítána jako nevhodný způsob aktivity. Toto může být prvním projevem odporu k učení, protože výuka a učení jsou často vnímány jako povinnost.

Volnou hru můžeme dle Kořátkové (2005) chápat jako činnost, při které si dítě samo vybírá téma, záměr a spontánně zkoumá, ověřuje a tvoří. Dítě si volí hračky, různé doplňkové předměty, místo pro hru a jeho úpravu, roli a způsob její ztvárnění a také podmínky pro společnou hru s ostatními, buď na základě svého uvážení nebo dohody s kamarádem.

Může se stát, že nemáme dostatek podnětů pro hru, nebo jsou tyto podněty dle Kořátkové (2005) jednostranné, například v případě nadměrného vystavení televizi. V takovém případě může být dětská spontaneita, tvořivost a touha po objevování paralyzována. „Do hry se jako významný sociální vliv prostředí promítá způsob rodiny, popřípadě širší komunity. Vytrácí se vliv působení neformálních sociálních skupin dětí a mládeže, zatímco odraz vlivu nepřímého sociálního působení prostřednictvím televize patrně stoupá“ (Opravilová & Gebhartová, 2011, str.91).

Příběhy prezentované v médiích, zejména v televizi a na videonahrávkách, ale také stále častěji v počítačových programech, oslovují dle Kořátkové (2005) děti odlišným

způsobem. Pro děti už zůstává málo prostoru pro vlastní interpretaci. Vizuální dojmy převažují a dítě se rychleji identifikuje s akcemi nebo charakteristikami postav, aniž by plně rozumělo celkovému kontextu postavy a vztahům s ostatními postavami či celkovému ději. Při sledování takových akčních pořadů dítě nemusí provést proces otevírání kontextu svých zkušeností, jak tomu je například při poslechu verbálně vyprávěného příběhu. Televizní příběh silně ovlivňuje okamžité reprodukce intenzivních vnějších podnětů ve hře dětí. Po skončení programu, který obsahoval výrazné a akční motivy, dítě obvykle reaguje okamžitě, jako by chtělo vyjádřit nebo vyventilovat své pocity. Při pozorování následné hry může působit nespokojené s tím, co dělá. Hledá prostředky, které by mohly dosáhnout úrovně toho, co vidělo. Dochází k opakujícím se "výbuchům motivů", kde dítě zpracovává útržky akcí, které následně zpracovává. Jednoznačně lze říct, že televize je dominantním a silně přitažlivým médiem. Přesto by rodiče měli pečlivě vybírat pořady a dávat dětem možnost sledovat pouze programy vhodné pro jejich věkovou kategorii.

5 CÍL VÝZKUMNÉHO ŠETŘENÍ

Cílem výzkumného šetření v rámci bakalářské práce na téma "Vliv médií na hru dítěte v předškolním období" je najít propojení mezi sledováním filmů a seriálů určených pro děti a volnou hrou předškolních dětí.

5.1 Výzkumný problém:

Ovlivňuje sledování dětských seriálů, filmů a volně dostupných videí na YouTube volnou hru dětí?

Stručné shrnutí dosavadního stavu řešené problematiky:

Děti jsou v dnešní době výrazně ovlivněny neustálým vývojem technologií. Jak zdůrazňuje Kocourková (2019), moderní technologie, zejména TV android, přináší nové možnosti pro rodiče při výběru a sledování obsahu pro své děti. Přijímání televizního vysílání přes internet a používání různých zařízení, jako jsou tablety a mobilní telefony, umožňuje rodičům flexibilitu ve volbě obsahu. Tím dochází k narušení hranice mezi televizním vysíláním a online obsahem, což může způsobit, že děti mají omezenou schopnost rozlišit, zda je televizní vysílání puštěno přes samotnou televizi, internet či z přenosných disků.

S narůstající dostupností různých médií včetně televize, internetu a her, se mění i prostředí, ve kterém děti tráví svůj volný čas. Jak poukazuje Dočekal et al. (2019) od 80. let bylo televizní vysílání omezeno na Večerníček a pohádky, v současné době děti mohou strávit mnoho hodin sledováním různorodých programů (Nickelodeon aj.). Tato nabídka možností s sebou nese výzvy spojené s množstvím dostupných informací a obsahu, který může ovlivnit chování a volnou hru dětí. Rodiče by měli rozhodovat o tom, jakému obsahu jsou jejich děti v televizi vystaveny.

Dle Suchého (2007) jsou někdy dětské programy plné agresivity. Poukazuje také na fenomén fragmentárního diváctví, tzn. že děti mají zapnutou televizi jen jako kulisu při hraní, při jídle apod. Problém je v tom, že dítě sleduje i programy, které pro něj nejsou vhodné, a může být ohroženo například i zobrazovaným násilím, a to jak agresivity slovní (křičení, hádky, vulgární výroky) tak také agresivity fyzické (rvačky, honičky, zabíjení). Tyto programy dle jeho názoru mohou mít vliv na vzrůst dětské

agresivity. Naopak Šed'ová (2007) se zabývá otázkou, zda média mohou mít na děti i opačný vliv a to, zda se mohou děti učit i prosociálnímu chování.

5.2 Výzkumné otázky

- 1) Jaké postavy z dětských seriálů/pořadů mají děti rády a na jaké si rády hrají?
- 2) Jaké vzory tyto postavy dětem nabízejí?
- 3) Jak ovlivňuje sledování seriálů, filmů a videí na YouTube hru dětí?

5.3 Metodika

Pro výzkumné šetření bude použita metoda rozhovoru s dětmi a přímé nestrukturované pozorování volné hry dětí. Následně bude provedena obsahová analýza vybrané audiovizuální tvorby pro děti. Jedná se tedy o kvalitativní výzkum.

Šafránková (2019) definuje pozorování jako úmyslné a systematické sledování konkrétních událostí, které se zaměřuje na situace, lidské jevy a jejich činnosti. Pozorování slouží k jejich analýze a posouzení. Rozhovor, známý také jako interview, představuje výzkumnou metodu založenou na aktivní komunikaci a interakci mezi výzkumníkem a respondentem (resp. respondenty).

5.4 Rozhovory s dětmi

Rozhovory se zaměřovaly na zjištění, které pořady děti rády sledují a kdo jsou jejich nejoblíbenější hrdinové. Realizovány byly ve třídě s 24 dětmi, ve věku 5-7 let.

V rozhovoru byly použity tyto otázky:

1. Sleduješ pohádky/seriály pro děti v televizi nebo i na YouTube?
2. Jaký seriál, film nebo pohádku rád sleduješ?
3. Jaký je tvůj nejoblíbenější hrdina/pohádková postava?
4. Jaký je? Jaké má vlastnosti? Co se ti na něm líbí?

Shrnutí /vyhodnocení rozhovorů s dětmi

Z rozhovoru vyplynulo, že všechny děti se doma dívají na televizi. Z celkového počtu dětí sleduje platformu YouTube 14 dětí, z toho 4 z nich na telefonu, 1 na tabletu a 3 na televizi. Zbývající počet dětí YouTube sleduje na všech třech zařízeních. 10 dětí tuto platformu nesleduje. Jedna dívka v rozhovoru uvedla, že se dívá spíše na Netflix.

Na YouTube si děti nejčastěji pouští písničky pro děti jako je Štístko a Poupěnka, Karol a Kvído aj. Dále na této platformě sledují pohádky, youtubery jako je např. Fizzi, videa s Huggym Wuggym a v poslední řadě náhodná videa.

Tabulka č. 1 Jaké seriály/filmy děti sledují

Filmy/seriály které děti rádi sledují	
Fazolčina kavárna	2
Spider-man	3
SpongeBob	4
Tlapková patrola	6
Kámoši hafíci	2
Youtuber Fizzi	1
Krteček	1
Ninjago	2
Pán prstenů	1
Mrazík	1
Máša a Medvěd	1
Celkem:	24

Mezi nejoblíbenější seriály dětí (viz. tabulka č. 1) by se daly zařadit Tlapková patrola, SpongeBob a Spider-Man. Děti nejčastěji uváděly seriály, které vysílají v televizi na dětském programu Děčko. Jsou to Tlapková patrola, Kámoši hafíci, Fazolčina kavárna, v každodenním intervalu. Druhý nejčastěji sledovaný seriál SpongeBob vysílají každý den dopoledne na Nova cinema.

Tabulka č. 2 Nejoblíbenější hrdinové děti

SPIDER-MAN	
Počet dětí:	Charakteristické rysy a vlastnosti podle dětí
9	je červený; střílí pavučiny, protože ho kousnul pavouk, aby zachraňoval lidi před padouchem
	je hodný, jmenuje se Peter, zachraňuje lidi pavučinou
	je hodný, bojuje proti padouchům – Venomovi
	střílí pavučiny, chytá zloduchy,
	bojuje proti zločincům, zachraňuje lidi, má pavučiny,
	má bílé oči a bílého pavouka na kostýmu; je hodný, protože zachraňuje lidi
	zachraňuje lidi pavučinami
	je moc silný; ví kdo na něj útočí; má pavučiny a s těmi zachraňuje lidi před padouchy; takhle padouchy chytí raz dva a pak jdou do vězení pomáhá policii proti zlodějům svými pavučinami, protože s nimi chytá zloděje
SKYE ze seriálu TLAPKOVÁ PATROLA	
Počet dětí:	Charakteristické rysy a vlastnosti podle dětí
4	je růžová; umí řídit vrtulník; ničeho se nebojí a pomáhá kamarádům pejskům
	létá ve vrtulníku; zachraňuje a pomáhá lidem ve městě
	je statečná a pomáhá
	pomáhá svým kamarádům proti zločinu a před starostou Humdingerem
SPONGEBOB KALHOTÁCH	
Počet dětí:	Charakteristické rysy a vlastnosti podle dětí
3	je hloupý, veselý; a líbí se mi, jak na něj Sépiák pořád řve
	má rád zábavu, svoji práci, je pořád veselý, je s každým kamarád
	rád pracuje a dělá „hambáče“; má rád svého mazlíčka, o kterého se hezky stará; když vidí něco krásného, tak se rozzáří; chrání recept pana Krabse,

Z rozhovorů vyplynulo, že nejoblíbenějším hrdinou dětí je Spider-Man. Uváděli ho převážně chlapci, ale svoji popularitu našel i u 2 dívek. Dále se mezi oblíbenými hrdiny nejvíce objevovala Skye ze seriálu Tlapková patrola a SpongeBob v kalhotách (viz. tabulka č. 2). Dále děti označovaly jako oblíbeného hrdinu např. Stitche z animovaného filmu Lilo a Stitch, Kevina z filmu Sám doma, hrdiny ze seriálu Ninjago, Supermana z filmu DC liga supermazlíčků. Pouze dvě děti uvedly hrdiny z Večerníčků, a to Maxipsa Fíka a Krtečka. Jedno dítě uvedlo jako svého nejoblíbenějšího hrdinu youtubera Fizziho. Jejich charakteristiky jsou uvedeny v tabulce č. 3.

Tabulka č. 3 Další oblíbení hrdinové

DALŠÍ OBLÍBĚNÍ HRDINOVÉ A JEJICH CHARAKTERISTICKÉ RYSY PODLE DĚTÍ:		
Stitch (Lilo a Stitch)	1	je skvělý, a hodný; je z vesmíru; byl nemocný – měl velké zlobení; všechno schválně ničil, nevěděl, co se s ním děje a byl z toho smutný; nechoval se dobře a holčička, která si ho pořídila jako psa ho to naučila
Fizzi youtuber	1	je legrační, veselý, se svými kamarády natáčí videa
Lloyd (Ninjago)	1	ochraňuje Ninjago city před zlým impériem a duchy
Kai (Ninjago)	1	je hodný; bojuje se zlými lidmi, aby chránil svoje Ninjago city
Kevin (Sám doma)	1	je to kluk, který zlobil a zůstal sám doma; ochránil svůj dům před zloději,
Krteček	1	je hodný; má kamarády se kterými si spolu hrají a pomáhají si
Superman (DC liga supermazlíčků)	1	má laserové oči, s těmi vidí i co se děje za zdí; má psa Kryptona, který má studený dech – a fouká led; oba umí létat, aby mohli zachraňovat lidi, mají obrovskou sílu
Maxipes Fík	1	Fík má rád svoji kamarádku Áju, je legrační, má různé nápady a zažívají s Ájou spoustu legrace

5.5 Pozorování volné hry

V naší mateřské škole probíhá volná hra tak, že děti mají možnost volby. Hru a prostředky k ní si vybírají individuálně podle svých možností a aktuální nálady. Mají možnost si vybrat, zda si budou hrát na koberci, nebo u stolečku. Jsou totiž děti, které upřednostňují právě tyto činnosti. Děti k volné hře využívají i Polikarpovu stavebnici,

molitanové kostky, polštářky, šátky, dřevěné desky různých velikosti, různě velká dřevěná prkénka. Samozřejmě i hračky a stavebnice. U stolečku mají vždy na výběr nějakou mozaiku, společenskou hru aj. Nabídka je různorodá a děti mají možnost si vybrat i samy. Různé stavby anebo výtvary si děti mohou ve většině případů nechat postavené. V případě větších staveb z molitanových kostek, šátků apod. mohou ve své hře pokračovat i následující den. V případě drobných staveb máme vyhrazené místo v herně na lavičce, kam si své stavby děti následně odkládají a mohou se k nim kdykoliv vrátit. Na konci týdne je všechny uklízíme, abychom další týden mohli zahájit novými projekty. K volné hře mají děti prostor i venku. Většinou to spojujeme s procházkou po okolí. Nedaleko mateřské školy máme lesík, kam děti velmi rády chodí. Využíváme i zahradu MŠ. V níže uvedených záznamech pozorování volné hry, jsou jména dětí z důvodu zachování anonymity pozměněna.

5.5.1 Hra Na rozhlas

Po příchodu ze spojovací třídy si děti půjčily magnetickou stavebnici (SmartMax). Tomáš si zpočátku hrál a stavěl z lega. Stavěl nerušeně domečky, když ho následně zaujala hra, na kterou si hrál Standa s Danielem. Standa si z magnetické stavebnice postavil mikrofon. Následně měl mikrofon i Daniel a připojuje se k nim i Tomáš. Přišli paní učitelce s radostí oznámit, že mají mikrofony a povídají: „My si hrajeme na rozhlas.“ Standa do mikrofonu začne hlásit: „My vyzýváme Venoma.“ Na to mu Tomáš do mikrofonu odpovídá: „Venom ale zabíjí lidi a je zlý.“ Daniel reaguje: „Venom neexistuje.“ A chce bez ptaní vzít Standovi jeho postavený mikrofon z ruky. Následně jej Standa kopne, protože si chce ochránit svůj mikrofon. Když to Tomáš vidí, označuje Standu za Venoma a povídá: „Venom už je tu, spusťte sirény.“ Následně proběhla dle jejich slov zkouška sirén, aby mohla ostatní varovat před Venomem a tím svoji hru chlapci ukončili.

Výsledky pozorování: Venom je záporná postava ze seriálu Spider-Man. Do hry se děti zapojily spontánně. Tomáš se nezeptal dětí, zda se může zapojit, což zjevně nikomu z nich nevadilo a Tomáše přijaly mezi sebe. Situace se vyostřila v situaci, kdy se děti začaly dohadovat, jaký Venom je a zda doopravdy existuje. To zjevně naštvalo Daniela, který se nesmířil s tím, že mu Standa nechce dát mikrofon, a tak mezi nimi došlo k neadekvátní reakci. V této hře se objevovalo agresivní chování.

5.5.2 Hra Venom

Při pobytu venku děti opět volily klasickou hru na babu. Avšak ji tentokrát vylepšily. Vilém přišel s tím, že by se mohlo hrát na Venoma. Venom bude ten, kdo honí ostatní děti. Víc si děti nedomluvily. Takže Vilém chytal. Franta za ním pořád chodil a chtěl hrát s nimi, ale chtěl být Venom, což mu Vilém nechtěl dovolit. Frantovi to přišlo líto, a tak začal brečet, protože chtěl být Venomem. Děti se následně začaly provokovat, aby je Venom chytil. Ozvala se Dáša a Amálka: „Chyť si nás, že nás nechytíš?“ Děvčata začala Viléma zezadu popichovat a strkat. A protože Vilém není zrovna moc zdatný běžec, vypomáhal si tak, že děti chytal za kapuce. Na některých dětech bylo vidět, že jim to nebylo příjemné, ale v zápalu hry na to nepoukazovaly. Franta se nechtěl vzdát toho, že by nebyl v roli Venoma, a tak se nakonec s Vilémem domluvili, že budou chytat spolu. Vilém totiž přišel na to, že když bude mít společníka, pochytá více dětí. Vtom se strhla vlna paniky, že je Venom chytí. Děti utíkaly jako o život, aby je ani jeden z chlapců nechytí. Nakonec Matouš sundal Standovi čepici, aby ho zpomalil a Franta nebo Vilém ho chytil. To se samozřejmě nelíbilo ostatním dětem a Amálka byla jednou z těch, která se Standy zastala. Nelíbilo se jí, jak se Matouš zachoval. Vilém byl rád, že konečně někoho chytil, a tak si nechtěl připustit to, že by měl Standu chytat znovu. Naštval se na Amálku, sundal svoji kšiltovku a uhodil ji.

Výsledky pozorování: Ve hře se znovu objevuje záporná postava Venoma. Tentokrát se děti ale dokázaly domluvit předem na průběhu hry. Děti se provokovaly a schválně strkaly, tahaly se za kapuce od bundy, což mnohým bylo nepříjemné. Dívka, která se zastala chlapce, byla následně za svoje chování potrestána. V této hře opět převažovalo agresivní chování nad prosociálním. Dívka chtěla pomoci chlapci, avšak bezúspěšně.

5.5.3 Hra na Huggy Wuggy

Jsme venku na zahradě mateřské školy. Část dětí je na pískovišti, a hrají si s bábovkami nebo jezdí s auty v písku. Druhá skupinka dětí pobíhá různě na zahradě okolo skluzavky. Najedou Tomáš volá na ostatní děti: „Kdo bude hrát na Huggyho Wuggyho?“ Ten, kdo chce hrát, utíká s nadšením za Tomášem. Tomáš představuje daná pravidla: na skluzavce bude tzv. domeček, tam Huggy nesmí. Koho chytí, toho Huggy Wuggy sežere – vypadává. Tomáš je Huggy Wuggy a honí ostatní. Najednou jsou všechny děti

v domečku na skluzavce. Nikdo nechce ze hry vypadnout. Tomáš zjišťuje, že někoho chytit bude obtížné, a tak vymýšlí strategii, jak lépe docílit toho, aby se mu povedlo někoho chytit. Svolává děti k sobě, aby mohl specifikovat pravidla hry. Přišel na to, že když by někoho chytil a děti ho musely následně nějak vysvobodit, tak by přece jen měl větší šanci toho, že by děti vylezly z domečku na skluzavce. Specifikoval tedy pravidla. Děti s nimi souhlasily a pokračovaly ve hře. Osvobozování probíhalo formou plácnutí, protože to Tomáš blíže nespécifikoval. Do hry se pak chtěl zapojit i Franta, který byl celou dobu na písku a bagroval tam silnici. Nejdříve po očku pozoroval děti, jak se tam honí, ale pak chtěl hrát také. Přišel k Tomášovi a ptá se ho, zda může také hrát. Tomáš s tím neměl problém až do chvíle, kdy chtěl být Franta Huggym Wuggym. Tomáš se své role nechtěl vzdát. Přece jen si hru vymyslel, a tak podle něj nikdo jiný být Huggym nemůže. Franta se urazil a udeřil Tomáše, protože mu neumožnil být Huggym Wuggym.

Výsledky pozorování: Děti pro svoji hru zvolily Huggyho Wuggyho, která je vnímána převážně jako negativní postava. V některých videích na YouTube se však prezentuje i jako bytost s pozitivními vlastnostmi. Celkově lze tedy konstatovat, že během hry docházelo k projevům jak agresivního chování, tak prosociálního chování. Agresivita se projevila ve formě fyzického konfliktu, zatímco prosociální chování bylo patrné ve spolupráci a dohodě mezi dětmi ohledně pravidel hry.

5.5.4 Hra Huggy Wuggy II.

Tomáš, Vilém, Matouš a Daniel si opět ke své hře volí lego. Staví domečky. Vilém najednou dává klukům vědět, že staví dům pro Huggyho Wuggyho. Začne jim popisovat, jak vypadá, že je černý, velký, má velké zuby, a že může být také modrý. Vezme kostky lega a začne Huggyho Wuggyho stavět, aby ho mohl dát klukům do domečku. Kluci souhlasí a pokračují ve stavbě domu. Následně se Tomáš začne chlubit, že má doma obrovského plyšáka Huggyho Wuggyho, který má obrovské zuby a drápy, a začne ho také stavět. Tomáš staví Huggyho z lega a Vilém vymýšlí další nápady, jak jejich hru zpestřit: „Až postavíme ten domeček, tak nás přijde honit.“ Ostatní kluci pokračují ve stavbě domečku. „Ale on přijde jen jako,“ ujišťuje se Tomáš. Vilém mu na to odpovídá: „On fakt přijde, on je zlý. A taky nikdy neumře, on nemůže

umřít, ani když po něm střílí z tanku.“ Následně se Daniel zvedá a nahlas volá: „Já jsem Huggy Wuggy.“ Jde a bourá domeček, který společnými silami stavěli.

Výsledky pozorování: V této hře opět dominuje záporná postava Huggyho Wuggyho. Děti zpočátku spolupracovaly, domlouvaly se na tom, jak domeček postaví. Proběhla i vzájemná interakce mezi dětmi o tom, jak Huggy Wuggy vlastně vypadá. V této hře se vyskytly i prvky agresivity, kdy jeden z chlapců bezdůvodně stavbu zničil.

5.5.5 Hra Huggy Wuggy a Spider-Man

Amálka a Tomáš si půjčili molitanové kostky. Začali spolu stavět dům. Tomáš si přinesl plyšového hada z domova, a tak si s Amálkou vymysleli, že až dům postaví, že tam bude bydlet s nimi. Když přichází Matouš, nese si z domova malou postavu Huggyho Wuggyho. Ptá se Tomáše a Amálky, jestli by jim nevadilo, kdyby se k nim přidal. Oba souhlasili a pokračovali ve společné hře. Tomáš se zeptal: „Matouši, co děláš?“ Matouš staví a povídá: „To je Huggykovo pokoj, tady bude bydlet.“ „Aha,“ odpovídá Tomáš a pokračují. Matouš následně staví i pokoj pro Amálku: „Tady bude bydlet Amálka a vedle Spider-Man, aby ji ochraňoval. Tomáš se omylem připltl k pokoji, který stavěl Matouš pro Huggyho. „Nechte Huggyka.“ Ten spí v pokoji v posteli z polštářů a šátků. „Když ho vzbudíte, tak vás kousne had,“ upozorňuje kamarády Matouš. Tomáš varuje děti, že musejí dávat pozor na obra s dlouhýma nohama a rukama. „Tak mu u nás taky postavíme pokoj,“ přidává se Amálka. Děti okamžitě souhlasí a začnou svůj domek zvětšovat. Vtom přijde Matouš s jinou variantou. Nabízí Tomovi, aby bydlel u něj. Tomáš usoudil, že je to dobrý nápad a přesouvá se i se svým hadem k Matoušově postavenému pokoji. Tudíž se uvolnilo místo pro vymyšleného obra. Přichází Standa. Hra dětí ho natolik zaujala, že se chce připojit. Pomalu jde k jejich domku a Matouš navrhuje Amálce a Tomovi, že by tam Standa mohl být také. Děti souhlasí. Matouš a Standa poděkují a pokračují ve hře. „Já chci taky polštářek,“ ozývá se Standa, který se připojil do hry o chvíli později. Matouš mu nabízí bez jakýchkoliv námitek jeden ze svých polštářků. Tomáš se ozývá: „Ale Amálka jich má pět.“ Matouš a Standa společně odpovídají: „Já jich mám také pět.“ Děti se dokázaly rozdělit tak, aby měly všechny stejně.

Výsledky pozorování: Ač je Huggy Wuggy prezentován jako agresivní postava, děti ho v mnoha případech vnímají jako roztomilou plyšovou hračku. V této hře se děti dokázaly domlouvat na průběhu hry a vzájemně si pomáhaly a snažily se najít společné řešení. Také se dokázaly rozdělit a nezapomněly na poděkování. V této hře se vyskytovalo převážně prosociální chování. V hře se objevil i Spider-Man, který měl za úkol ochraňovat dívku.

5.5.6 SpongeBob v kalhotách

Děti volí k volné hře stavebnici Plus – plus. Nejprve si jen tak skládají po barvách kostky k sobě. Probíhá rozhovor mezi Táňou a Tomášem, kteří z této stavebnice staví o SpongeBobovi. Tomáš se Táni ptal, jestli viděla film se SpongeBobem – SpongeBob ve filmu. Táňa reaguje, že zná pouze seriál. V tomto okamžiku se jejich stavby mění. Tomáš začíná stavět pana Krabse.

Táňa se k jeho nápadu připojuje s myšlenkou postavit také Planktona. Dochází k pochybnostem, zda je Plankton vhodný, neboť není velký. Dalším návrhem je pan Krabs a Sépiák. Nakonec Táňa usoudila, že postaví SpongeBoba. Nejprve si nebyla jistá, ale Tomáš jí pomohl, poradil, jak a kam má dát kostičky, aby to vypadalo jako SpongeBob. Tomáš ji během svého stavění kontroluje a upozorňuje, aby nezapomněla na řasy. Tomáš s jejím svolením vyhledává černé kostky a pomáhá jí chybějící část obličeje dokončit. Táňa s nadšením řeší, co vše ještě ze SpongeBoba postaví: „Já udělám i Planktona.“ Tomáš pomalu dokončuje pana Krabse. A už přemýšlí nad další postavou. Začíná vybírat zelenou a staví Planktona. Když ho postaví, schovává ho pod krabičku se stavebnicí. Jdu se podívat, jak jim stavění jde a ptám se Tomáše, kde má Planktona. Neušlo mi totiž, že ho stavěl. On mi odpověděl, že ho schoval pod krabičku, protože tam vymýšlí plán, jak ukrást tajný recept na krabí „hambáč“. Všimla jsem si, že staví i něco oranžového, a tak se ptám dále, co to bude. Tomáš odpověděl, že je to tekutina na Planktona. Táňa mezitím dostavěla SpongeBoba, po domluvě s Tomem staví Sépiáka. Tomáš postavil i tajný recept v lahvi, a další postavy ze seriálu. Táňu pak napadlo, že SpongeBob má rád duhu, a tak vybírá poslední barevné kostičky ze stavebnice. Darinka tam staví něco barevného a když vidí, že Táně chybí

kostky, nabízí jí své, ze svojí tvorby. Všechny postavy včetně krabího „hambáče“, který také postavil Tomáš, si děti odkládají na výstavu a ostatní je s nadšením obdivovali.

Výsledky pozorování: SpongeBob je u dětí velmi oblíbená seriálová postava. Je veselý, hravý. Děti si vzájemně pomáhaly, radily si, co a jak mají postavit. Dokázaly se podělit o kostky, které ke konci hry už docházely, aby mohly svoji tvorbu dokončit. V této hře se vyskytovalo prosociální chování.

5.5.7 SpongeBob a Tlapková patrola

Děti stavba SpongeBoba ze stavebnice Plus – plus natolik zaujala, že si Tomáš a Táňa berou své výtvary i druhý den. A chtějí si s nimi hrát. Tomáš pokračuje ve stavbě další postavy ze seriálu. Zjistil totiž, že ještě nemají postavenou Caren. Počítač, který pomáhá Planktonovi s plánem, jak ukrást recept na krabí „hambáč“. Táňa se k němu s nadšením přidává a pokračuje ve stavbě duhy, kterou má SpongeBob tak rád.

V herně na koberci děti také nezahálí. Franta se rozhodl, že něco postaví z molitanových kostek. Nejdřív nevěděl co, a tak stavěl, aniž by dopředu věděl, co to bude. Najednou za mnou přišel a povídá mi, že postavil základnu Tlapkové patroly. Byla opravdu povedená. Teď už mu chyběli jen pejskové. Nejdřív chodil po herně a přemýšlel, kde jednotlivé pejsky sehnat. Chvilku si tam povídal s Tamarou a pak přišli se společným nápadem vzít si pejsky z plyšáků a využít ty. Našli tam tři plyšové psy. Vzali popelářské auto a jednoho psa, a zaparkovali jej před postavenou základnu. To byl Rocky. Pak Franta přijel policejním autem a dal k němu dalšího pejska – Chase. Poslednímu pejskovi dali bagr – to byl Rubble. Tamara se ale nechtěla spokojit jen se třemi pejsky, přece jen by to nebyla kompletní Tlapková patrola. A tak navrhla, že bude Skye, a už vymýšlela, jak bude lítat a zachraňovat Prachatice před zloduchy. Roztáhla ruce a začala poletovat po herně. Franta si mezitím hrál s popelářem, bagrem a policistou. Přichází Radek a vidí, jakou máme uprostřed herny stavbu. S úžasem ji obdivuje. Prosí Frantu, jestli by se k nim nemohl přidat. Franta souhlasí, využije toho, že mu ještě chybí kamarád do tlapkového týmu a dává Radkovi roli Marshalla. Což Radek hrdě přijímá. Jenda, který právě přichází, je jejich hrou natolik zaujatý, že neváhá a přidává se k nim. Franta to oceňuje, protože není jeho Tlapková patrola stále kompletní. Jmenuje Jeníka Zumou.

Ted' už jsou kompletní a Franta volá: „Tlapková patrolo, vzhůru do centrály, žádná práce neodolá naší tlapce.“ Nedaleko si hraje Daniel s Dominikem. Daniel si postavil z lega pistoli. Chlubí se s ní Dominikovi. Ten ji chce půjčit, což Dan nechce. Doporučuje mu, aby si postavil svou. Dominik si stále stojí za svým a zbraň, kterou Dan postavil, chce. Rve mu ji z ruky a když už ji má, Daniel padá přímo na základnu Tlapkové patroly. Bohužel základna přežila jen zčásti. Daniel se dětem omluvil, neudělal to úmyslně a pomohl kamarádům základnu znovu postavit. Dominik bez omluvy pozoroval, jak danou stavbu společnými silami opravují, a zbraň kterou tak chtěl, nakonec ležela nehnutě do úklidu na zemi.

Výsledky pozorování: Děti si hrály na hrdiny ze seriálu Tlapková patrola. Po celou dobu se ve hře vyskytovalo prosociální chování. Děti se společně domlouvaly, rozdělovaly si role, spolupracovaly. K agresivnímu chování došlo nezávazně na jejich hru, kdy došlo ke konfliktu mezi dvěma chlapci, kteří si hráli s legem. I přes to, že došlo ke sporu a následnému zničení stavby dokázal se jeden z chlapců dětem omluvit a pomohl jim napravit vzniklou škodu. Prvky prosociálního chování jednoznačně převažovaly.

5.5.7.1 Shrnutí pozorování volné hry

Během pozorování volné hry dětí předškolního věku bylo možné sledovat různé projevy jejich chování a interakcí. Hry se odehrávaly jak v exteriéru, tak v interiéru mateřské školy. Děti se zapojovaly do různých aktivit a her s různými tématy. Významným prvkem pozorovaných her byla role postav ze známých dětských seriálů, popř. filmů jako je SpongeBob v kalhotách, Tlapková patrola, Spider-Man, Venom, Huggy Wuggy, což může naznačovat vliv mediálního obsahu na chování a preference dětí.

Z pozorování vyplynulo, že některé děti si pro svoji volnou hru volily i postavy s negativními rysy, jako je například Venom ze Spider-Mana. Ve hře se také vyskytovala postava z hororové hry – Huggy Wuggy. Volba těchto postav mohla ovlivnit atmosféru hry a témata, kterými se děti zabývaly. Například, pokud si děti vybraly Venoma, mohly se chovat agresivněji.

V průběhu pozorování se ve hře vyskytovaly prvky prosociálního chování jako je spolupráce při stavbě, vzájemná pomoc, omluva, prosby aj. Děti společně tvořily scény ze světa svých oblíbených postav a podporovaly se navzájem při realizaci svých nápadů.

Některé děti se například rozhodly do hry zapojit postavy z Tlapkové patroly. Ty jsou obvykle považovány za kladné hrdiny, kteří pomáhají ostatním a řeší problémy ve své komunitě. Tato volba postav se mohla promítnout i v jejich chování během hry, kdy děti spolupracovaly a podporovaly se navzájem, tak jako tým Tlapkové patroly.

Na druhou stranu bylo možné pozorovat také projevy agresivního chování, zejména v situacích, kdy se děti dostaly do konfliktu nebo mezi nimi došlo k nedorozumění.

Během pozorování bylo možné všimnout si, že organizace her s určitým kontextem byla více spojena s chlapci než s dívkami. Chlapci se častěji stávali iniciátory a vedoucími her, zatímco dívky se spíše přidávaly a participovaly na aktivitách, které již byly zahájeny.

Tendence k organizaci her s agresivními tématy byla častější u chlapců. Na druhou stranu se však chlapci také účastnili her s prosociálním kontextem, ať už se jednalo o hry s postavami z Tlapkové patroly nebo SpongeBoba.

V závěru je důležité si uvědomit, že chování a preference dětí během volné hry jsou ovlivněny nejen mediálním obsahem a genderovými stereotypy, ale také celou řadou dalších faktorů. Rodinné prostředí, sociální interakce, kulturní kontext, individuální temperament a zájmy, etnická a sociální příslušnost hrají klíčovou roli v jejich chování. Tyto faktory společně tvoří bohaté a komplexní prostředí, ve kterém se děti učí, integrují a rozvíjejí.

5.6 Obsahová analýza vybraných pořadů

Na základě pozorování volné hry ve třídě byly vybrány pořady, jejichž postavy (hrdinové) se ve volné hře objevovali nejčastěji. Obsahová analýza se bude týkat těchto pořadů: SpongeBob v kalhotách, Spider-Man, Tlapková patrola a videa na YouTube s Huggym Wuggym.

5.6.1 SpongeBob v kalhotách

Jedná se o seriál, který je možné sledovat každý den na Nova Cinema v časovém rozmezí 9-12 h, včetně víkendu. Děj se odehrává pod mořskou hladinou. Hlavní hrdinové jsou SpongeBob – podmořská houba, jeho soused Patrik – mořská hvězdice. Další hlavní postavy, které v seriálu mají důležitou roli, jsou Sépiák – soused SpongeBoba, pan Krabs – zamětsnavatel Sépiáka a SpongeBoba, Plankton – jeho úhlavní nepřítel.

SpongeBob

SpongeBob je velmi flegmatický a veselý. Ve většině případů si z ničeho nic nedělá a všemu se směje. Má rád legraci, a i svoji práci u Křupavého kraba (pana Krabse). Nerad si bere volno, a pokud má příležitost, pracuje i zadarmo. Je kamarádský, má rád své kamarády Patrika, Sépiáka i veverku Sendy. Tím, že je obětavý a dokáže pomoci druhým, předává dětem kladný vzor. Umí poprosit i poděkovat. Někdy jeho spontánní rozhodnutí vede k nečekaným důsledkům. Je také lehkovážný, jedná impulzivně a bez dostatečného zvážení následků svých rozhodnutí.

Patrik

Patrik je jeden z nejlepších kamarádů SpongeBoba. Nechá se snadno ovlivnit, dělá vše, co dělá jeho kamarád. Veškerým činnostem se věnují spolu – dělají bubliny z bublifuku, chytají medúzy nebo vymýšlejí různé hry, kterými neúmyslně vyrušují svého souseda Sépiáka, což jemu vadí a mnohdy se na ně pak dost zlobí. Často je v seriálu označován jako ten „hloupý“, ten, který nemá svůj názor.

Schopnost Patrika radovat se z každého okamžiku může dětem ukázat, že radost a štěstí lze nalézt i v maličkostech, nejen v hmotných věcech (například společné zájmy kamarádů). Stejně jako SpongeBob i on je lehkomyšlný. Dá se velmi snadno ovlivnit a napodobuje chování převážně svého nejlepšího kamaráda. Přece jen je velmi důležité mít vlastní názor a nenechat se ovlivňovat tak jako v případě této postavy. Je důležité, aby si děti uvědomily, že toto chování může mít někdy negativní dopad.

Sépiák

Sépiákovi vadí už jen samotná přítomnost SpongeBoba, ze seriálu není zřejmé, proč ho nemá rád. Je stále otrávený, z ničeho nemá radost. Je rád ve svém domě a tam se

věnuje svým oblíbeným činnostem, kterými jsou hra na klarinet a výtvarné umění. Neustále dává najevo SpongeBobovi a Patrikovi to, jak jsou hloupi. I přesto, že mu Patrik i SpongeBob mnohokrát pomohli. Nerad chodí do práce, a to z toho důvodu, že tam pracuje i SpongeBob.

Sépiák je charakteristický svým negativním postojem a přehnanou kritikou. Je neustále otrávený, nespokojený a výbušný. Nemá rád přítomnost ostatních postav a často se jeví, jako by neměl zájem o pozitivní interakce. Jeho kritičnost ke SpongeBobovi a jeho kamarádovi vede k zaujatosti.

Pan Krabs

Pan Krabs je majitel Křupavého Kraba, nejlepší restaurace pod mořem. Je lakomý, nejraději by nedával svým zaměstnancům plat. Počítá každou korunu a neustále vymýšlí, jak by přišel k penězům navíc. V tomto směru nebere žádné ohledy na ostatní. Vymyslel recept na „krabí hambáče“, které jsou mezi zákazníky velmi oblíbené. Pod mořem není nikdo, kdo by je neochutnal. Pan Krabs vyniká v oblasti podnikání a tvůrčího myšlení. Přílišné upínání k penězům a zisku může dětem prezentovat negativní dopad a na druhou stranu to, že je důležité být spravedlivý a ohleduplný k druhým.

Plankton

Plankton představuje nejmenšího hrdinu tohoto seriálu. Jediné, o co se Plankton v seriálu pokouší, je získat recept na „krabí hambáče“. Má také vlastní restauraci, nazvanou „Kamarádský kyblík“, ale je odsouzen k neúspěchu, protože do ní nikdo nechodí. Jeho pokrm „mňamka“ vůbec nikomu nechutná. Závidí tak panu Krabsovi a chce získat jeho tajný recept a tím získat i jeho zákazníky. Vymýšlí různé způsoby, jak recept získat a nebere v tomto případě na nikoho a na nic ohledy. Na jedné stránce je Plankton cílevědomý a odhodlaný, snaží se dosáhnout svého cíle. Avšak jeho negativní charakterové vlastnosti mohou poukázat na důsledky závisti a touhy po úspěchu za každou cenu.

5.6.2 Spider-Man

Peter Parker je novinář, který jako jediný zachycuje fotky Spider-Mana a následně je poskytuje svému šéfredaktorovi. Avšak nikdo netuší, že pod maskou jejich hrdiny se skrývá právě Peter.

Peter vyrůstal se svojí tetou a strýcem, který mu od dětství kladl na srdce že „velká síla vyžaduje zodpovědnost“. Když Peter přišel ke svým schopnostem superhrdiny po kousnutí pavoukem, snažil se je nejprve využít tak, aby z nich měl prospěch on sám. Potřeboval peníze, a tak hledal možnosti, jak k nim co nejjednodušší cestou přijít. Při tom využil své nabyté síly a zúčastnil se zápasu, který následně vyhrál a získal tím pouhou část peněz, které mu slibovali. Ten večer došlo k přepadení, do něhož se jeho strýc nevědomky připlctl, a na následky střelného zranění zemřel. Peter však nemohl vyhnat z hlavy strýcova slova „velká síla vyžaduje zodpovědnost“, a tak se rozhodl své schopnosti využít tak, aby byly ku prospěchu ostatním. Rozhodl se páchat dobro a pomáhat lidem. Ale zároveň potreboval práci, a tak využil svého koníčku, fotografování, aby se mohl stát novinářem. Avšak šéfredaktor ho odmítl s tím, že „pisálků“ jako je on má dostatek. Když mu Petr nabídl fotky populárního Spider-Mana, tak ho pan Johnson přijal.

Spider-Man se krom běžných zlodějů a kriminálních potýká také s různými uměle vytvořenými bytostmi, které se chtějí právě tohoto hrdiny zbavit. Jsou si totiž vědomy toho, že je právě Spider-Man může zastavit a tím pádem se mohou díky jeho pomoci dostat za své skutky do vězení. Mezi tyto postavy patří např. Misterio, který se také vydává za hrdinu, ale je to jen záminka, jeho úkolem je odvrátit lidi od Spidermana. Využívá při tom techniku holografických efektů pomocí kostiček, takže člověk těžko rozezná, co je a není skutečnost. Dále jsou to Hopglobin, Kladvoun, Nosorožec, Škorpion, Dr. Octopus, Chameleon. Těmto padouchům velí muž jménem Kingpin. Jehož cílem je krom zneškodnění Spider-Mana také získat a udržet kontrolu nad kriminálním podsvětím New Yorku a současně eliminovat jakékoliv hrozby pro jeho ohrožení moci a vlivu. Tyto postavy si jdou tvrdě za svým záměrem, chovají se mnohdy agresivně, výbušně, ničí vše, co jim přijde do cesty a leckdy ohrožují svým jednáním i nevinné lidi v okolí.

Další zápornou postavou v tomto seriálu je Venom. Venom se na zem dostal v podobě kamene podobnému obsidiánu. Tento kámen pochází z vesmíru a přivezli ho sem k bližšímu prozkoumání astronauti z mise zvané Prométheus X. Kamene se samozřejmě chtějí zmocnit i Kingpin a jeho pobočníci. Avšak nikdo netušil, že se jeho podoba změní na symbiont, který samostatně myslí a zároveň rozvíjí své schopnosti. Svého hostitele postupem času začne ovládat a probouzí se v něm negativní vlastnosti a touha po moci. Mezi jeho záporné vlastnosti patří: agresivní a destruktivní chování, zlost, touha po pomstě a nedostatek kontroly nad svými činy.

Nicméně, i když je Venom obvykle znám jako postava se zápornými vlastnostmi, přesto jeho hostitel dokázal v některých případech jeho moci odolat a spojit se se Spider-Manem proti Kingpinovým spojencům. I přesto, že jej pohlcují negativní vlastnosti, jsou v něm ve skutečnosti zakořeněny i vlastnosti pozitivní.

5.6.3 Huggy Wuggy

Kdo je Huggy Wuggy a kde se vzal? Huggy Wuggy byl v hororové hře Poppy Playtime vyroben firmou Playtime za účelem stát se jejím maskotem. Měl sloužit k objímání lidí (od anglického slova hug – obejmout). Během experimentu se vědci pokoušeli vyrobit první dokonalou živou hračku. Huggymu byly přiděleny převážně negativní vlastnosti, a to z něj udělalo krvežíznivé monstrum. V této hře je hlavním cílem hráče přežít. Hra je přístupná dětem od 12 let.

Huggy Wuggy je vysoká modrá příšera s hlubokýma černýma očima, širokým úsměvem, který vyplňují zuby ve dvou řadách. Mnohé děti ani dospělí neví, že je to postava z hororové hry. Mladším dětem se Huggy Wuggy prezentuje ve formě plyšových hraček, různých potisků na tričkách, mikinách apod. Zároveň se s touto postavou mohou setkat ve formě volně dostupných videí na platformě YouTube.

Ve hře je Huggy Wuggy vyobrazován jako velmi agresivní postava. Na videích se zobrazuje s velmi odlišnými vlastnostmi. V některých zůstává hororový kontext. Např. ve videu dostupném na <https://www.youtube.com/watch?v=IP6WkKYvDdg>, kde si hrají dvě dívky a perou se o plyšového Huggyho, se objevuje se panenka Poppy

a odtahuje její sestru pryč z pokoje, tam vystupuje Huggy Wuggy jako ten, který chce dívce pomoci sestru najít.

Naopak některá videa jsou zaměřena ve spojení s touto postavou i na dětské hrdiny např. Prasátko Peppa. Což může být pro děti atraktivnější. Popř. u menších dětí hrozí, že si děti samy video pustí, aniž by tušily, že se nejedná o pohádku Prasátka Peppy. V jednom z videí se prasátko Peppa se svým bratrem prochází v noci po lese. Dojdou k jeskyni, kde je Huggy Wuggy. Ten se je snaží pomocí hračky nalákat k sobě do jeskyně, což se mu také podaří. Do jeskyně se nechá vlákat Georg, což Pepu následně vyděsí a je vidět, že neví, co má dělat. Z jeskyně se ozývají rány a křik, ale přesto se Georgovi povede se z jeskyně vymanit. Utíkají tedy se svojí sestrou do domečku, kde se schovají. Huggy Wuggy je ale stále pronásleduje. Nejprve je vyděsí svým pohledem do okna, a pak se dobývá dovnitř, což se mu následně povede. Bere obě prasátka do svých dlouhých rukou a následně se obrazovka začerní a ozývají se už jen výkřiky, křupání a děsivá hudba. Video s tímto obsahem je dostupné na: <https://www.youtube.com/watch?v=33eTLBg0gWg>. Video podobného charakteru je dostupné na: <https://www.youtube.com/watch?v=jEnf6VyRRDM>.

Tyto různé interpretace mohou mít různý vliv na děti. Pro starší děti, které jsou schopny rozlišovat mezi realitou a fikcí, mohou být hororové aspekty přitažlivé a vzrušující. Nicméně, pro mladší děti, které ještě nemají dostatečnou schopnost rozlišovat mezi realitou a fikcí, může být vystavení se takovýmto videím nevhodné a může to vést k pocitům strachu a úzkosti.

5.6.4 Tlapková patrola

Příběhy o psech, kteří pomáhají nejen obyvatelům města Adventure Bay. Pomáhají i zvířatům a všem, kdo potřebují pomoc. Chrání své město i před starostou Humdingerem, který je hlavní zápornou postavou jak ve filmu, tak i v seriálu. V jejich čele je 10letý chlapec Ryder. Mezi jeho hlavní „tlapky“ patří: Rubble, Rocky, Marshall, Skye, Zuma, Chase. Každý z nich se specializuje v jiné oblasti.

Rubble jezdí v buldozeru a vyniká v oblasti stavebnictví. Má k dispozici různé nářadí, se kterým leccos opraví. Rocky je popelář. Recykluje vyhozené věci a dává jim nový „život“.

Ve většině případů se snaží vymyslet, jak se v dané situaci dají využít ku prospěchu věci. Marshall hasič. Hasí nejen vzniklé požáry, ale zastává i funkci lékaře. Je trochu neobratný, ale on sám v tom nevidí překážku, naopak v tom hledá pozitiva. Skye je psi slečna, která pomáhá pomocí svých mechanických křídel svým kamarádům ze vzduchu. Pokud na to nestačí její mechanická křídla využívá svůj vrtulník. Je citlivá, empatická, a tak jako ostatní ráda pomůže. Zuma se svým vodním vznášedlem zachraňuje převážně na vodě, ale i pod vodou. A v poslední řadě Chase, který je policistou. Nebojí se žádného nebezpečí a je vždy připraven k akci.

Všichni se řídí heslem „žádná práce neodolá naší tlapce“. Jsou tým a často pracují společně na řešení problémů a záchranných misích. Problémy se snaží vyřešit ve prospěch komunity. Každý člen týmu má své jedinečné dovednosti a přispívá k celkovému úspěchu prostřednictvím spolupráce a sdílení. Postavy v Tlapkové patrolě jsou odvážné a nebojí se čelit výzvám nebo rizikům, pokud jde o záchranu ostatních nebo řešení problémů ve svém městě.

Hlavním cílem starosty Humdingera je získat moc a bohatství pro sebe a svou rodinu. K tomu, aby toho dosáhl, využívá ostatní. K ruce jsou mu i jeho kořata, která dost často posílá, aby vykonala jeho práci za něj. K dosažení cíle často využívá intriky. Nerad uznává svoji chybu a snaží se tak nalézt způsoby, jak se vyhnout odpovědnosti a obrátit situaci ve svůj prospěch.

5.6.4.1 Shrnutí obsahové analýzy vybraných pořadů

Obsahová analýza vybraných dětských pořadů, a to konkrétně SpongeBob v kalhotách, Tlapková patrola, Spider-Man a Huggy Wuggy, ukázala na různé vzory chování, které mohou hlavní postavy nabídnout dětem. Ve volné hře se objevovaly jak prvky prosociálního, tak i prvky agresivního chování. Cílem této obsahové analýzy bylo identifikovat jaké vzory chování jsou v pořadech prezentovány a jak mohou ovlivnit chování dětí.

SpongeBob v kalhotách je animovaný pořad, který provází dobrodružstvím mořské houby SpongeBoba a jeho přátel. Tento pořad často prezentuje pozitivní prvky chování, jako je přátelství, spolupráce a vynalézavost. Spongebob je optimistický a vždy se snaží

pomoc s problémy svých přátel včetně Sépiáka, který ho nemá rád a Planktona, který chce za každou cenu získat krabí „hambáč“. Tlapková patrola dobrodružství šesti zvířecích hrdinů, kteří spolupracují na řešení problémů a chrání nejen obyvatele svého města. Tento pořad nabízí vzory prosociálního chování, jako je solidarita, pomoc druhým a odvaha. Těž se zde objevuje negativní postava starosty Humdingera, který ke svým zločinům dává přednost intrikám a manipulaci s ostatními před násilím.

Spider-Man sleduje život Petera Parkera, který se stal superhrdinou. Tento pořad nabízí dětem vzory odvahy, spravedlnosti a ochrany slabých. Spider-Man je často zobrazen jako hrdina, který chrání své město a zachraňuje lidi před nebezpečím. V seriálu se vyskytují jak prvky prosociálního chování, tak i prvky agresivity. Tento hrdina ke své obraně a ochraně druhých využívá mnohdy i násilí. Násilí je vyobrazováno i u záporných postav se kterými se Spider-Man setkává.

Huggy Wuggy je postava z hororového žánru, která může prezentovat negativní prvky chování, jako je strach, agresivita a manipulace. Děti, které jsou vystaveny vlivy této postavy, získávají nevhodné vzory chování, jako je napodobování agresivního nebo nebezpečného jednání. Zajímavé bylo pozorovat, že děti postavu Huggyho Wuggyho nevidí jen jako negativní. Ve volné hře se Huggy Wuggy objevoval i jako kladná postava, kdy se děti během hry společně domlouvaly, pomáhaly si, hledaly společné řešení. Domnívám se, že je to z toho důvodu, že některé děti Huggyho Wuggyho berou spíš jen jako roztomilou plyšovou hračku, a neznají jeho původní charakter, který je prezentován v některých videích na platformě YouTube.

Výsledky této analýzy naznačují, že dětské pořady mohou mít různé dopady na chování dětí v závislosti na obsahu a charakteristikách prezentovaných postav. Domnívám se, a ukazuje na to i chování dětí ve hrách, že tyto pořady mohou mít na děti vliv negativní i pozitivní. K pozitivnímu chování je vede vzor kladných hrdinů, ale vedle toho je velmi zaujmou akční a bojové scény ve filmech, či seriálech, které mohou být vzorem pro násilné chování. Určitě by bylo vhodné, aby rodiče věděli, co jejich děti sledují a poskytli jim oporu a vedení při interpretaci chápání daného chování a hodnot, které jsou v pořadu prezentovány.

6 DISKUSE

Koťátková (2005) uvádí, že volná hra je pro předškolní dítě do 6 let nepostradatelná, a to především v oblasti sociálního učení. Dítě se rozvíjí nejen v této oblasti, ale díky volné hře se učí vzájemné komunikaci, volí hru dle svých zájmů, rozvíjí se individuálně na základě svých potřeb, navazuje dětské vztahy aj.

Děti se v rodinách setkávají dle Šedové (2007) s televizí již velmi brzy, prakticky od narození. Jsou s ní obeznámeny neformálně jako s běžnou součástí domácího prostředí. Naopak by měla být brána spíše jako nespécifická aktivita. Dnes se naopak možnosti, kdy je dítě upoutané k obrazovkám rozšiřují. Děti mají možnost se dívat prakticky kdekoliv, na tabletu, mobilu. Televizi je možné sledovat i online a v současné době lze pustit dětem pohádku přes YouTube prakticky kdekoliv. „YouTube je dnes pro děti a mládež náhrada televize“ (Dočekal et al. 2019, s. 34). Dočekal et al. (2019) upozorňuje na to, že děti již od útlého dětství sledují tuto platformu na různých zařízeních (tablet, mobilu aj.) a postupem času si děti samy dokážou najít oblíbená videa, ale i youtubery.

Z rozhovoru s dětmi vyplynulo, že více jak polovina dětí sleduje pohádky, písničky, videa aj. na YouTube, a to na různých zařízeních. Jedna z dívek uvedla jako svého oblíbeného hrdinu Youtubera Fizziho, což dokazuje, že se tomuto obsahu děti nevyhnou a vyhledávají jej. Jedna z dívek, která platformu YouTube nesleduje, uvedla, že ji maminka říká, že YouTube není pro děti, a pouští ji raději pořady na platformě Netflix. Na tuto skutečnost upozorňuje i Dočekal et al. (2019). Dle jeho slov jsou tyto platformy jako Netflix, O2 TV, HBO pro děti tohoto věku daleko vhodnější, protože na rozdíl od YouTube nehrozí, že se dětem pustí nevhodný obsah.

Nejoblíbenější hrdina u dětí je Spider-Man, a to nejen u chlapců. Označily ho i dvě dívky. Nejčastěji děti uváděly, že ochraňuje lidi a bojuje proti zloduchům. Ač byl jako nejoblíbenější označen tento hrdina, ve volné hře se spíše objevovala záporná postava Venoma, která v seriálu vystupuje. Spider-Man se ve hře objevil jen jednou, a to jen jako imaginární hrdina. Vlastník (2005) uvádí, že děti z pořadu v tomto věku zatím vnímají pouze jednotlivé prvky a detaily. Nedokážou propojit jednotlivé scény do souvislého příběhu a zaměřují se převážně na výrazné znaky hrdinů. Zvláštní pozornost věnují násilí, které je často provázeno rychlým dějem, hudbou, zvukovými

efekty a proměnami scén. Po sledování násilného obsahu se u předškolních dětí často objevuje větší množství projevů agrese oproti těm, jež násilný obsah nesledují. Koťátková (2005) upozorňuje na fakt, že se děti často zaměřují na vizuální dojmy a rychle se identifikují s jistými akcemi nebo vlastnostmi postav, aniž by plně chápaly celkový charakter postavy nebo vztahy mezi postavami a celkovým dějem.

Dalšími nejoblíbenějšími postavami byla Skye ze seriálu Tlapková patrola. Tu uváděly převážně dívky a ve volné hře se spíše objevovaly všechny postavy z tohoto pořadu. Dále byl mezi oblíbenými i SpongeBob v kalhotách. Jeho hrdiny děti znázorňovaly formou „repliky“ z různých stavebnic.

Nejvíce se ve volné hře vyskytovaly postavy/hrdinové s negativními rysy. Ačkoliv je děti v rozhovoru vůbec neuváděly, v jejich hrách převažovaly. Byl to například Venom, a pak hororová postava Huggy Wuggy.

V případě postavy Huggy Wuggy lze poukázat i na situaci, kdy se ve hře s tímto hrdinou vyskytovalo pouze prosociální chování, což může mít za důsledek to, že je dětem tato postava prezentována ve formě plyšových hraček. Na skutečnost, že negativní hrdinové jsou úzce spojeni i s hračkářským průmyslem upozorňuje Vlastník (2005). Vlastník uvádí, že nejčastěji za tímto účelem jsou vyráběny právě postavy z násilných pořadů.

Martínek (2015) upozorňuje na skutečnost, že děti vystavené agresivnímu chování v různých pořadech ji mohou přijmout jako vzor chování. Děti nerozlišují, co je reálné a co ne, na to poukazuje i Vlastník (2005). Šedřová (2007) uvádí, že dítě rozlišuje dobro a zlo na základě toho, co vidí. „V televizním vysílání nejsou totiž většinou zobrazovány následky násilí – bolest, zmrzačení a utrpení obětí“ (Vlastník 2005, str. 64).

V těchto hrách převažovaly prvky agresivního chování. V některých se objevily i prosociální prvky např. ve hře Venom, kdy jedna z dívek se zastala neprávem chyceného chlapce a chtěla situaci vyřešit v jeho prospěch, což se jí nakonec nepodařilo. Ač se v některých případech děti spolu domlouvaly na pravidlech her, spolupracovaly či se zastaly kamaráda, hra skončila nějakou formou násilí. Z pozorování vyplynulo, že tyto hry častěji organizují a vymýšlí chlapci. Na tuto skutečnost upozorňuje Antier (2004) tvrdí, že chlapci jsou ovlivněni televizním násilím více než dívky. Martínek (2015) upozorňuje na „fenomén oživení scénáře násilí“, se kterým se

v současné době můžeme nejen v mateřských školách setkat. Jedná se o agresivní chování, kdy dítě napodobuje údery, kopání a rány svého hrdiny. Čím víc dítě zjišťuje, že se jej ostatní bojí, tím více se u něj agrese prohlubuje. Tímto chováním pak bude dítě řešit svoje konflikty.

Martínek (2015) zdůrazňuje, že hlavní odpovědnost za to, co dítě vidí v televizi, mají rodiče. Měli by pečlivě zvážit obsah, který jejich děti sledují. Pokud jde o nevhodný obsah, rodiče by měli být schopni poskytnout dětem jiné smysluplné aktivity, které by mohly pozitivně nahradit sledování filmů s agresivním obsahem.

Závěrem diskuse lze konstatovat, že ačkoliv označují děti za oblíbené hrdiny převážně kladné postavy, ve volné hře převažovaly naopak postavy s negativními vlastnostmi.

Zejména postavy jako Venom a Huggy Wuggy se objevovaly nejčastěji. V těchto hrách bylo zaznamenáno převážně agresivní chování. Naopak hry s kladnými hrdiny, jako je např. Tlapková patrola, byly klidnější, děti spolupracovaly, domlouvaly se.

V případě, že se ve volné hře vyskytovaly prvky agresivity, nelze jednoznačně tvrdit, že děti byly ovlivněny negativními vlivy jednotlivých postav. Je třeba vzít v potaz další faktory, které mohou ovlivnit chování dětí. Vlastník (2005) upozorňuje na to, že nelze považovat za hlavního viníka nárůstu agresivity u dětí pouze televizi a dobu strávenou u televizních obrazovek. Dítě ovlivňuje také sociální, rodinné a kulturní prostředí.

ZÁVĚR

V současnosti se stále více setkáváme s dětmi, které tráví svůj volný čas převážně u obrazovek. S nástupem digitálních technologií netráví čas jen u televize, ale i u tabletu či mobilu. Pustit pohádku na jakémkoliv přenosném zařízení dnes není problém. Může k tomu posloužit hojně využívaná platforma YouTube, kde mají děti neomezené možnosti sledování od pohádek po různá videa či youtubery. Mnohdy si ani neuvědomujeme, jaký to může mít na naše děti dopad.

V praktické části této bakalářské práce bylo na základě rozhovorů zjišťováno, zda děti sledují vybrané pořady pouze v televizi nebo i na YouTube. Jaký je jejich oblíbený hrdina, a jaké má vlastnosti. Na základě pozorování volné hry dětí byly vybrány pořady, jejichž hrdinové se ve hře dětí vyskytovaly nejčastěji. Obsahová analýza tyto postavy charakterizuje a zkoumá, zda tyto pořady mohou dětem poskytnout vzory prosociálního nebo agresivního chování.

Z obsahové analýzy vyplývá, že přestože cílem bakalářské práce bylo najít propojení mezi sledováním dětských filmů a seriálů a volnou hrou předškolních dětí, nelze jednoznačně potvrdit, že by děti byly negativně ovlivněny agresivními prvky těchto pořadů. I když ve volné hře dětí převažovaly prvky agresivity, z rozhovorů vyplynulo, že děti si jako vzory volí především pozitivní hrdiny, kteří pomáhají a chrání ostatní. Tento trend naznačuje, že se děti nenechávají ovlivnit pouze špatnými vzory chování. Vybrané pořady zahrnují i prvky prosociálního chování. Je také důležité brát v úvahu další faktory, které mohou ovlivnit chování dětí, jako je sociální prostředí, čas strávený u televize, rodinné prostředí, výchova nebo charakterové vlastnosti dětí. Tyto faktory nebyly do výzkumu zahrnuty, a proto je důležité je zohlednit při interpretaci výsledků.

Další výzkum by se mohl zaměřit na to, kolik času děti tráví na platformě YouTube, jaká videa na ni sledují, zda rodiče ví, jaký obsah na YouTube dítě sleduje. Z nezávislých rozhovorů s dětmi vyplynulo, že kromě postavy Huggyho Wuggyho děti znají i jiné hororové postavy z her či videí např. Baba Granny, Skibidy toilet, Siren Head, Cartoon Cat aj. Zajímavé by bylo zkoumat i vliv youtuberů na děti. Tyto navrhované výzkumné oblasti by mohly poskytnout další vhled na to, jak digitální obsah může ovlivnit chování a vnímání dětí, a může sloužit jako základ pro budoucí studie zabývající se tímto tématem.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- Aiken, M. (2021). *Nebezpečný efekt*. Zeď.
- Antier, E. (2004). *Agresivita dětí*. Portál.
- Buermann, U. (2009). *Jak (pře)žít s médii: příležitosti a hrozby informačního věku a nové úkoly pedagogiky: výzkumná práce Institutu pro pedagogiku a smyslovou a mediální ekologii (IPSUM)*. Fabula.
- Caiati, M., Delačová, S., & Müllerová, A. (1994). *Volná hra: zkušenosti a náměty*. Portál.
- Deuze, M. (2015). *Media life: Život v médiích*. Univerzita Karlova v Praze, Nakladatelství Karolinum.
- Dočekal, D., Müller, J., Harris, A., & Heger, L. (2019). *Dítě v síti: manuál pro rodiče a učitele, kteří chtějí rozumět digitálnímu světu mladé generace*. Mladá fronta.
- Hartl, P. & Hartlová, H. (2004). *Psychologický slovník*. Praha: Portál.
- Hradil, R. (2020). *Zdravé dětství ve světě digitálních médií*. Franesa.
- Kocourková, V. (2019). *Podpora mediální gramotnosti dětí předškolního věku*. Opava: SLU.
- Koťátková, S. (2005). *Hry v mateřské škole v teorii a praxi: význam hry, role pedagoga, cíl hry, soubor her*. Grada.
- Martínek, Z. (2015). *Agresivita a kriminalita školní mládeže*. Grada.
- Mertin, V., & Gillernová, I. (2015). *Psychologie pro učitelky mateřské školy*. Portál.
- Oprailová, E., & Gebhartová, V. (2011). *Rok v mateřské škole: učebnice pro pedagogické obory středních, vyšších a vysokých škol*. Portál.
- Průcha, J., Walterová, E., & Mareš, J. (2013). *Pedagogický slovník*. Portál.
- Říčan, P., & Pithartová, D. (1995). *Krotíme obrazovku: jak vést děti k rozumnému užívání médií*. Portál.
- Říčan, P. (2021). *Cesta životem: vývojová psychologie*. Portál.
- Schellmann, B. (2004). *Média: základní pojmy, návrhy, výroba*. Europa-Sobotáles.
- Suchý, A. (2007). *Mediální zlo – mýty a reality*. Triton.

- Svoboda, J. (2014). *Agrese a agresivita v předškolním a mladším školním věku*. Portál.
- Svobodová, E., Šmelová, E., Švejdová, H., & Váchová, A. (2010). *Vzdělávání v mateřské škole: Školní a třídní vzdělávací program*. Portál.
- Svobodová, E. (2022). *Prosociální činnosti v předškolním vzdělávání*. Raabe.
- Šafránková, D. (2019). *Pedagogika*. Grada.
- Šedřová, K. (2007). *Děti a rodiče před televizí: rodinná socializace dětského televizního diváctví*. Paido.
- Šímanovský, Z. (2015). *Hry Pro zvládnání agresivity a neklidu*. Portál.
- Uhls, Y. T. (2018). *Mediální mámy a digitální tátové: rady, které na internetu nenajdete* (přeložila Pavla LE ROCH). Portál.
- Vágnerová, M. (2008). *Vývojová psychologie I*. Karolinum.
- Valenta, P., Brom, Z. & Kellerová, I. (2021). *Mediální činnosti v předškolním a mladším školním věku*. Raabe.
- Vlastník, J. (2005). *Televizní násilí a zákon: vliv televizního násilí na kriminalitu dětí a mládeže*. Votobia.
- Záškodná, H., & Mlčák, Z. (2009). *Osobnostní aspekty prosociálního chování a empatie*. Triton.

SEZNAM TABULEK

Tabulka č. 1 Jaké filmy/seriály děti sledují	str. 31
Tabulka č. 2 Nejoblíbenější hrdinové dětí	str. 32
Tabulka č. 3 Další oblíbení hrdinové	str.33

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha č. 1: Přepis rozhovorů s dětmi

PŘÍLOHY

Příloha č. 1: Přepis rozhovorů s dětmi

Chlapec 7 let

1. Sleduješ pohádky/seriály pro děti na televizi nebo i na YouTube?

TV: Ano

YouTube: Ano, na mobilu, televizi, tabletu.

Na YouTube koukám nejčastěji na pohádky.

2. Jaký seriál, film nebo pohádku rád sleduješ

SpongeBob

3. Jaký je tvůj nejoblíbenější hrdina/pohádková postava?

Spider-man

4. Jaký je? Jaké má vlastnosti? Co se ti na něm líbí?

Bojuje proti zločincům, zachraňuje lidi, má pavučiny

Chlapec 5 let

1. Sleduješ pohádky/seriály pro děti na televizi nebo i na YouTube?

TV: Ano

YouTube: Ano občas, jen na mobilu.

Na YouTube koukám nejčastěji na pohádky, na Huggyho Wuggyho a různá videa.

2. Jaký seriál, film nebo pohádku rád sleduješ

Spider-man

3. Jaký je tvůj nejoblíbenější hrdina/pohádková postava?

Spider-man

4. Jaký je? Jaké má vlastnosti? Co se ti na něm líbí?

Má bílý oči a bílého pavouka na kostýmu; je hodný, protože zachraňuje lidi

Dívka 6 let

1. Sleduješ pohádky/seriály pro děti na televizi nebo i na YouTube?

TV: Ano

YouTube: Ano, na mobilu, a televizi.

Na YouTube koukám na písničky Štístko a Poupěnka.

2. Jaký seriál, film nebo pohádku rád sleduješ

Fazolčina kavárna

3. Jaký je tvůj nejoblíbenější hrdina/pohádková postava?

Spider-man

4. Jaký je? Jaké má vlastnosti? Co se ti na něm líbí?

Zachraňuje lidi pavučinami.

Chlapec 6 let

1. Sleduješ pohádky/seriály pro děti na televizi nebo i na YouTube?

TV: Ano

YouTube: Ano, pouští mi ho maminka na televizi anebo mobilu.

Na YouTube koukám jen na pohádky.

2. Jaký seriál, film nebo pohádku rád sleduješ

Spider-man

3. Jaký je tvůj nejoblíbenější hrdina/pohádková postava?

Krteček

4. Jaký je? Jaké má vlastnosti? Co se ti na něm líbí?

Je hodný, má kamarády, hrají si spolu a pomáhají si.

Chlapec 5 let

1. Sleduješ pohádky/seriály pro děti na televizi nebo i na YouTube?

TV: Ano

YouTube: Ano, na televizi.

Na YouTube koukám nejčastěji na pohádky a taky Huggy Wuggy.

2. Jaký seriál, film nebo pohádku rád sleduješ

Máša a medvěd

3. Jaký je tvůj nejoblíbenější hrdina/pohádková postava?

Spider-man

4. Jaký je? Jaké má vlastnosti? Co se ti na něm líbí?

Má pavučiny, s těmi musí někoho zachránit, pomáhá policajtům chytat zloděje.

Dívka 6 let

1. Sleduješ pohádky/seriály pro děti na televizi nebo i na YouTube?

TV: Ano

YouTube: Ano, na televizi.

Na YouTube sleduji jen pohádky.

2. Jaký seriál, film nebo pohádku rád sleduješ

Tlapková patrola

3. Jaký je tvůj nejoblíbenější hrdina/pohádková postava?

Skye

4. Jaký je? Jaké má vlastnosti? Co se ti na něm líbí?

Je růžová, řídí vrtulník, nebojí se a pomáhá svým kamarádům pejskům

Chlapec 7 let

1. Sleduješ pohádky/seriály pro děti na televizi nebo i na YouTube?

TV: Ano

YouTube: ne

2. Jaký seriál, film nebo pohádku rád sleduješ

Tlapková patrola

3. Jaký je tvůj nejoblíbenější hrdina/pohádková postava?

Superman

4. Jaký je? Jaké má vlastnosti? Co se ti na něm líbí?

Má laserové oči, s těmi vidí i co se děje za zdí; má psa Kryptona, který má studený dech a fouká led. Oba umí létat, aby mohli zachraňovat lidi, mají obrovskou sílu.

Chlapec 6 let

1. Sleduješ pohádky/seriály pro děti na televizi nebo i na YouTube?

TV: Ano, občas.

YouTube: Nekoukám. Nemám tablet ani telefon.

2. Jaký seriál, film nebo pohádku rád sleduješ

Ninjago

3. Jaký je tvůj nejoblíbenější hrdina/pohádková postava?

Kai – Ninja

4. Jaký je? Jaké má vlastnosti? Co se ti na něm líbí?

Je červenej, bojuje se zlými lidmi, aby chránil Ninjago city.

Dívka 5 let

1. Sleduješ pohádky/seriály pro děti na televizi nebo i na YouTube?

TV: Ano

YouTube: Ne

2. Jaký seriál, film nebo pohádku rád sleduješ

Fazolčina kavárna

3. Jaký je tvůj nejoblíbenější hrdina/pohádková postava?

SpongeBob

4. Jaký je? Jaké má vlastnosti? Co se ti na něm líbí?

Má rád zábavu, svoji práci, je pořád veselý, je s každým kamarád.

Chlapec 7 let

1. Sleduješ pohádky/seriály pro děti na televizi nebo i na YouTube?

TV: Ano

YouTube: Ano, na mobilu, táta mi pouští pohádky.

2. Jaký seriál, film nebo pohádku rád sleduješ

Spider-man

3. Jaký je tvůj nejoblíbenější hrdina/pohádková postava?

Spider-man

4. Jaký je? Jaké má vlastnosti? Co se ti na něm líbí?

Je moc silný. Ví, kdo na něj útočí; má pavučiny a s těmi zachraňuje lidi před padouchy. Padouchy chytá raz dva, a pak jdou do vězení.

Chlapec 6 let

1. Sleduješ pohádky/seriály pro děti na televizi nebo i na YouTube?

TV: Ano

YouTube: Ano na telefonu. Maminka mi tam pouští pohádky.

2. Jaký seriál, film nebo pohádku rád sleduješ

SpongeBob

3. Jaký je tvůj nejoblíbenější hrdina/pohádková postava?

Spider-man

4. Jaký je? Jaké má vlastnosti? Co se ti na něm líbí?

Je červený. Střílí pavučiny, protože ho kousnul pavouk. Zachraňuje lidi před padouchy.

Chlapec 6 let

1. Sleduješ pohádky/seriály pro děti na televizi nebo i na YouTube?

TV: Ano

YouTube: Ano, na mobilu, televizi, tabletu. Koukám tam na pohádky.

2. Jaký seriál, film nebo pohádku rád sleduješ

SpongeBob

3. Jaký je tvůj nejoblíbenější hrdina/pohádková postava?

SpongeBob

4. Jaký je? Jaké má vlastnosti? Co se ti na něm líbí?

Je hloupý, veselý. Líbí se mi, jak na něj Sépiák pořád řve.

Dívka 6 let

1. Sleduješ pohádky/seriály pro děti na televizi nebo i na YouTube?

TV: Ano

YouTube: Ne, koukám spíš na Netflix. Mamka říká, že YouTube není pro děti, že jsou tam samé „blbiny“.

2. Jaký seriál, film nebo pohádku rád sleduješ

Tlapková patrola

3. Jaký je tvůj nejoblíbenější hrdina/pohádková postava?

Skye

4. Jaký je? Jaké má vlastnosti? Co se ti na něm líbí?

Je statečná a pomáhá.

Dívka 6 let

1. Sleduješ pohádky/seriály pro děti na televizi nebo i na YouTube?

TV: Ano

YouTube: Ne

2. Jaký seriál, film nebo pohádku rád sleduješ

Kámoši hafíci

3. Jaký je tvůj nejoblíbenější hrdina/pohádková postava?

Spider-man

4. Jaký je? Jaké má vlastnosti? Co se ti na něm líbí?

Je hodný, jmenuje se Petr a zachraňuje lidi pavučinou.

Dívka 7 let

1. Sleduješ pohádky/seriály pro děti na televizi nebo i na YouTube?

TV: Ano

YouTube: YouTube mám ráda, koukám na mobilu, televizi.

Na YouTube koukám na videa, youtubery.

2. Jaký seriál, film nebo pohádku rád sleduješ

Fizzi

3. Jaký je tvůj nejoblíbenější hrdina/pohádková postava?

Fizzi

4. Jaký je? Jaké má vlastnosti? Co se ti na něm líbí?

Je srandovní, má kamarády. Natáčejí spolu videa. Mám doma jeho plyšového kocoura Boríska.

Dívka 6 let

1. Sleduješ pohádky/seriály pro děti na televizi nebo i na YouTube?

TV: Ano

YouTube: Já se o takové věci moc nezajímám. Koukám občas na mobilu na písničky Karol a Kvído, Štístko a poupěnka.

2. Jaký seriál, film nebo pohádku rád sleduješ

Kámoši hafci

3. Jaký je tvůj nejoblíbenější hrdina/pohádková postava?

Maxipes Fík

4. Jaký je? Jaké má vlastnosti? Co se ti na něm líbí?

Má rád svoji kamarádku Áju, je legrační, má různé nápady a zažívají s Ájou spoustu legrace.

Chlapec 6 let

1. Sleduješ pohádky/seriály pro děti na televizi nebo i na YouTube?

TV: Ano

YouTube: Ano na televizi, tabletu. Na youtube koukám nejčastěji na videa.

2. Jaký seriál, film nebo pohádku rád sleduješ

Krteček

3. Jaký je tvůj nejoblíbenější hrdina/pohádková postava?

Spider-man

4. Jaký je? Jaké má vlastnosti? Co se ti na něm líbí?

Je hodný. Bojuje proti padouchům, Venomovi.

Dívka 6 let

1. Sleduješ pohádky/seriály pro děti na televizi nebo i na YouTube?

TV: Ano, občas.

YouTube: Ne

2. Jaký seriál, film nebo pohádku rád sleduješ

Tlapková patrola

3. Jaký je tvůj nejoblíbenější hrdina/pohádková postava?

Skye

4. Jaký je? Jaké má vlastnosti? Co se ti na něm líbí?

Lítá ve vrtulníku, zachraňuje a pomáhá lidem ve městě.

Chlapec 6 let

1. Sleduješ pohádky/seriály pro děti na televizi nebo i na YouTube?

TV: Ano

YouTube: Ne

2. Jaký seriál, film nebo pohádku rád sleduješ

Ninjago

3. Jaký je tvůj nejoblíbenější hrdina/pohádková postava?

Lloyd

4. Jaký je? Jaké má vlastnosti? Co se ti na něm líbí?

Ninja ochraňuje Ninjago city před zlým impériem a duchy.

Chlapec 6 let

1. Sleduješ pohádky/seriály pro děti na televizi nebo i na YouTube?

TV: Ano

YouTube: Ne

2. Jaký seriál, film nebo pohádku rád sleduješ

Tlapková patrola

3. Jaký je tvůj nejoblíbenější hrdina/pohádková postava?

Spider-man

4. Jaký je? Jaké má vlastnosti? Co se ti na něm líbí?

Střílí pavučiny, chytá zloduchy.

Chlapec 6 let

1. Sleduješ pohádky/seriály pro děti na televizi nebo i na YouTube?

TV: Ano

YouTube: ne

2. Jaký seriál, film nebo pohádku rád sleduješ

Pána Prstenů

3. Jaký je tvůj nejoblíbenější hrdina/pohádková postava?

Stitch

4. Jaký je? Jaké má vlastnosti? Co se ti na něm líbí?

Je skvělý. Je hodný. Je z vesmíru. Byl nemocný – měl velké zlobení; všechno schválně ničil. Nevěděl, co se s ním děje a byl z toho smutný. Nechoval se dobře a holčička, která si ho pořídila jako psa z útulku, ho to naučila.

Dívka 6 let

1. Sleduješ pohádky/seriály pro děti na televizi nebo i na YouTube?

TV: Ano

YouTube: Ano, na tabletu.

Na YouTube koukám nejčastěji na pohádky a písničky.

2. Jaký seriál, film nebo pohádku rád sleduješ

Mrazík

3. Jaký je tvůj nejoblíbenější hrdina/pohádková postava?

Kevin (Sám doma)

4. Jaký je? Jaké má vlastnosti? Co se ti na něm líbí?

Chrání svůj dům. On zlobil a zůstal sám doma. Dům chrání před zloději.

Dívka 6 let

1. Sleduješ pohádky/seriály pro děti na televizi nebo i na YouTube?

TV: Ano

YouTube: Ne

2. Jaký seriál, film nebo pohádku rád sleduješ

Tlapková patrola

3. Jaký je tvůj nejoblíbenější hrdina/pohádková postava?

Sky

4. Jaký je? Jaké má vlastnosti? Co se ti na něm líbí?

Pomáhá svým kamarádům proti zločinu a před starostou Humdingrem

Dívka 5 let

1. Sleduješ pohádky/seriály pro děti na televizi nebo i na YouTube?

TV: Ano

YouTube: Ano, na mobilu, televizi, tabletu. Koukám tam na pohádky s mamkou.

2. Jaký seriál, film nebo pohádku rád sleduješ

SpongeBob

3. Jaký je tvůj nejoblíbenější hrdina/pohádková postava?

SpongeBob s Gerym

4. Jaký je? Jaké má vlastnosti? Co se ti na něm líbí?

Rád pracuje a dělá krabí „hambáče“. Má rád svého mazlíčka Geryho, o kterého se hezky stará. Když vidí něco krásného tak se „rozzáří“. Chrání recept pana Krabse. Je tam i Sépiák, který je furt protivný. Moje teta se taky občas tváří jako Sépiák. Sépiák říká SpongeBobovi a Patrikovi, že jsou to hlupáci. Nemá je rád.
