

**UNIVERZITA PALACKÉHO V  
OLOMOUCI  
PEDAGOGICKÁ FAKULTA**

**Ústav pedagogiky a sociálních studií**

**Bakalářská práce**

Martin Mikšovský

Online počítačové hry ve volnočasových aktivitách žáků ZŠ

**Olomouc 2016**

**vedoucí práce: PhDr. René Szotkowski, Ph.D.**

# Obsah

Úvod.....	6
Teoretická část.....	8
<b>1. Hra.....</b>	<b>9</b>
1.1 Vymezení pojmu hra .....	<b>Chyba! Záložka není definována.</b>
1.2 Počítačové hry .....	10
1.2.1 Hry pro jednoho hráče .....	10
1.2.2 Hry pro více hráčů .....	11
1.2.3 Massively Multiplayer Online Games.....	12
1.2.4 Typologie herních žánrů.....	13
1.2.5 Ratingový systém PEGI .....	16
<b>2. Žák druhého stupně základní školy .....</b>	<b>19</b>
2.1 Vymezení pojmu žák.....	19
2.2 Charakteristika období staršího školního věku .....	19
<b>3. Volný čas dětí staršího školního věku .....</b>	<b>21</b>
3.1 Současné trendy trávení volného času dětí staršího školního věku .....	21
3.2 Děti užívající osobní počítač .....	23
3.3 Počítačové hry a volný čas dětí staršího školního věku .....	25
3.3.1 Délka a intenzita herní doby v závislosti na pohlaví.....	26
3.3.2 Délka a intenzita herní doby v závislosti na věku .....	27
<b>4. Vliv počítačových her na osobnost žáka ZŠ .....</b>	<b>29</b>
4.1 Pozitivní přínos hraní PC her .....	30
4.2 Negativní vlivy počítačových her .....	31
4.2.1 Výskyt násilí v počítačových hrách a agresivita dětí .....	31
4.2.2 Kybernetická agrese v prostředí online počítačových her.....	33
4.2.3 Zdravotní rizika spojená hraním počítačových her .....	33
4.2.4 Negativní dopad na sociální život jedince.....	34

4.3	Závislostní chování a online PC hry .....	35
	<b>Empirická část</b> .....	<b>37</b>
<b>5.</b>	<b>Charakteristika výzkumného šetření</b> .....	<b>38</b>
<b>6.</b>	<b>Výzkumné cíle, problémy a hypotézy</b> .....	<b>39</b>
6.1	Cíle výzkumného šetření .....	39
6.2	Deskriptivní a relační problémy .....	39
6.2.1	Deskriptivní problémy .....	40
6.2.2	Relační problémy .....	40
6.2.3	Věcné hypotézy .....	41
6.3	Charakteristika výzkumného souboru .....	42
6.4	Použité metodologické nástroje .....	47
6.5	Pilotní studie .....	48
6.6	Časový harmonogram sběru dat .....	48
<b>7.</b>	<b>Výsledky průzkumu a výzkumného šetření</b> .....	<b>50</b>
7.1	Výsledky průzkumu .....	50
7.2	Výsledky výzkumného šetření .....	61
7.2.1	Interpretace proměnných v relačních vztazích .....	62
7.2.2	Ověřování hypotéz .....	78
<b>8.</b>	<b>Diskuze výsledků a závěry výzkumného šetření</b> .....	<b>82</b>
	<b>Závěr</b> .....	<b>84</b>
	<b>Referenční seznam</b> .....	<b>86</b>
	<b>Seznam příloh</b> .....	<b>93</b>

### **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci Online počítačové hry ve volnočasových aktivitách žáků ZŠ zpracoval samostatně a použil jsem pouze uvedených pramenů a literatury.

V Čakové dne 12. dubna 2017

Martin Mikšovský

## **Poděkování**

Děkuji panu PhDr. René Szotkowskému, Ph. D. za ochotu, odborné vedení, pomoc, cenné rady a věnovaný čas při zpracovávání mé bakalářské práce. Nemalý dík patří i mé rodině a přítelkyni za podporu, stejně tak i všem spolupracujícím, kteří se výrazně podíleli na sběru dat.

## Úvod

Počítačové technologie, obdobně jako řada dalších vynálezů, mohou být využívány přiměřeným a vhodným způsobem a plnit tak podstatu své existence, tedy pomyslnou funkci dobrého sluhu lidské společnosti. Stejně tak i v opačném případě mohou převzít pomyslnou roli špatného pána, kdy v kontextu této práce hovoříme o jejich nadměrném užívání a hypotetických projevech závislostního chování v oblasti této technologie, a to zejména s kladeným důrazem na užívání osobního počítače společně s internetovým připojením. Obdobně tomu je i v případě konkrétní odnože počítačové technologie – počítačových her a zejména u těch, které jsou situovány do online prostředí. Tato forma volnočasové aktivity, u které jistě nelze popřít její plošnou oblibu zejména mezi dětmi a dospívajícími, byla médií a odborníky v nejednom případě kritizována pro své možné negativní dopady na životy zejména mladších hráčů, a to zejména ve spojitosti s narůstajícími projevy agrese vycházející z hraní her násilného charakteru, což bývá považováno za možný spouštěč agresivního chování.

Tyto tendence determinovat vztah počítačového hraní k projevům agrese vycházejícím z této činnosti jsou poměrně nešťastné a lze se domnívat, že v problematice počítačových her figuruje řada dalších podstatných ukazatelů, které mohou poukázat na potřebu regulace této činnosti a to zejména u mladších věkových kategorií.

V teoretické části byl stanoven hlavní cíl, jehož podstatou bylo zmapovat teoretické vstupy do problematiky analýzou textových dokumentů a utvořit tak teoretický rámec, který bude adekvátním vstupem pro praktickou část a rovněž problematiku dostatečným způsobem čtenáři přiblíží. V praktické části bylo hlavním cílem objektivně zachytit chybějící současný stav české hráčské komunity staršího školního věku, a to s ohledem na zmapování ukazatelů, kterými mohou být výskyt negativních jevů spojené s hraním, intenzita herní doby hráčů, míra regulace této činnosti, vztah počítačových her k ostatním volnočasovým aktivitám a rámcově i preference jednotlivých herních titulů a vztah intenzity hraní k vybraným položkám screeningového testu závislostního chování.

Téma Online počítačové hry ve volnočasových aktivitách žáků základních škol v sobě zahrnuje pedagogické aspekty a jeho výstupy mohou být využity pro hlubší výzkum v této oblasti, a to zejména v otázkách podstaty závislosti a závislostního chování na online počítačových hrách na straně jedné a možným potenciálním přínosem počítačového hraní pro rozvoj některých osobnostních složek dětí na straně druhé, a to takovým způsobem, aby charakter této problematiky nezůstával dále černobílý.

Vzhledem k možnostem zvolené metodiky sběru dat, tedy šíření výzkumného nástroje prostřednictvím sociálních sítí, byla cílová skupina respondentů omezena na druhé stupně základních škol. Mimo fakt, že oslovení žáků tímto způsobem bylo mnohem jednodušší a v kontextu této práce dostačující, lze se domnívat, že sběr dat, která měří zejména časové úseky, by mohl být zejména pro mladší děti z prvních stupňů základních škol náročný, až nemožný (Vrbová, 2014, s. 41).

Motivace autora práce k tématu vychází z jeho hráčské minulosti, a tedy z rozsáhlých zkušeností s herním průmyslem, nadměrným hraním a projevy závislostního chování. Na tomto základě je postavena podstata práce, která si klade za cíl hledat problémy v této oblasti, a to na místech, kde se podle zkušeností autora opravdu nacházejí.

Jak již bylo zmíněno, tato bakalářská práce v teoretickém úvodu seznamuje čtenáře se stěžejními pilíři této problematiky, které vycházejí z analýzy odborných pramenů a literatury. Jmenovitě se jedná o vymezení hry s důrazem kladeným na hry počítačové, teoretické vymezení cílové skupiny z především ontogenetického aspektu, vymezení pojmu volný čas, a to v návaznosti na současné trendy jeho trávení u dětí staršího školního věku a v poslední řadě možné vlivy počítačových her na osobnost dítěte.

Praktická část je zaměřena primárně na komplexnější mapování ukazatelů, které umožňují současný stav počítačových her ve vztahu k věkové kategorii 11 až 15 let teoreticky uchopit. A právě z této podstaty vyplývá její poměrně velký rozsah, nicméně autor považuje všechny zmíněné ukazatele za podstatné zejména pro zachování objektivity práce. V úvodu praktické části je podrobně popsána charakteristika výzkumného šetření, jeho cíle, relační a deskriptivní problémy. Následuje podrobná charakteristika výzkumného souboru spolu s vymezením použitého metodologického nástroje, pilotní studie a časového intervalu, ve kterém sběr dat probíhal. Další částí je interpretace výsledků průzkumných otázek a výzkumného šetření, ve které jsou uvedeny proměnné v relačních vztazích spolu s ověřováním věcných hypotéz. Výsledky jsou v závěru práce diskutovány na pozadí vybraných průzkumů.

# Teoretická část

Ve své teoretické části bude tato práce cílit na vymezení základních pojmů a teoretických vstupů, které umožní čtenáři utvořit si celkový náhled na tuto problematiku. V úvodu bude vymezen obecný pojem hra, přičemž bude postupně směřován ke gros této práce, tedy ke hrám počítačovým. Tento termín se teoretická část snaží vysvětlit z více aspektů a zaměřuje se tedy na počet hráčů, kteří počítačové hry hrají, herní žánry, a tedy i charakter obsahů herních titulů a v neposlední řadě zahrnuje i aspekt ratingového systému, který stanovuje nevhodnost obsahů počítačových her pro stanovené věkové kategorie.

Pro tento účel byly rámcově vymezeny i základní charakteristiky cílové skupiny, tedy žáků druhého stupně základních škol, a to z ontogenetického aspektu vycházejícího především z poznatků vývojové psychologie.

Své neopomenutelné místo v této práci má charakteristika volného času dané věkové kategorie, přičemž její teoretický rámec se opírá o průzkumy trendů trávení volného času a následně je směřován k počítačovým hrám a časovým investicím do této volnočasové aktivity.

Na základě zjištěných časových investic, zejména v případě těch nadměrných, nelze počítačovým hrám upřít jejich možný vliv na osobnost žáků základních škol. Tato kapitola se prostřednictvím teoretických vstupů snaží zachytit možná pozitiva i negativa, která počítačové hraní přináší, a to včetně částečného zachycení možného výskytu závislostního chování (v rámci jednotlivých screeningových položek), které je autorem vnímáno jako nejzásadnější negativum v této oblasti, a kterému se hodlá podrobněji věnovat v práci diplomové.



## 1. Hra

Pro účel odborného vymezení problematiky počítačových her ve spojitosti s volným časem dětí je nezbytné zabývat se prvně obecným pojmem „hra“ z několika aspektů, jelikož lze jen stěží nalézt jednotnou definici obecně charakterizující hru v souladu se všemi teoriemi vědních oborů zabývajících se problematikou hry.

Z pohledu ludologie, tedy vědní disciplíny zkoumající hru a její význam v životě člověka a společnosti (Rybářová, 2014), lze na hru pohlížet jako na kulturní jev, který může být v jistém ohledu protikladem vážnosti. Ludologie vnímá hru jako svobodné, opakovatelné a časově i prostorově vymezené jednání postavené mimo procesy uspokojování nezbytných životních potřeb (Huizinga, 1971).

Hru obecně lze podle Průcha et al. (2013) vymezit jakožto činnost nacházející se mimo rámec povinností jedince, tedy mimo činnosti pracovního charakteru nebo učení. Z ontogenetického hlediska je hra vnímána jako celoživotní zájem člověka, který má primární postavení v předškolním věku. Na hru s účastenstvím více aktérů je z pedagogického pohledu nahlíženo především jako na podobu sociální interakce s předem formulovanými pravidly, ve které mohou být užity speciální pomůcky určené k provozování hry a má řadu aspektů: „*poznávací, procvičovací, emocionální, pohybový, motivační, tvořivostní, fantazijní, sociální, rekreační, diagnostický a terapeutický*“ (Průcha 2013, s. 92).

Vývojová psychologie považuje hru za nejnápadnější a nejintenzivnější prostředek k poznání dětského vývoje. Hra tedy zaujímá různé funkce nejen v závislosti na situaci (emoční, sociální), ale rovněž i v závislosti na ontogenetickém vývoji dítěte (Duplinský, 2001).

Hru lze tedy souhrnně vnímat jako „*dobrovolnou interaktivní činnost, ve které se jeden nebo více hráčů řídí pravidly, které vymezují jejich chování a vytváří umělý konflikt, který končí měřitelným výsledkem*“ (Zimmerman, 2010).

Rubinštejn (in Duplinský 2001, s. 345) popisuje pojetí hry z pohledu dítěte jako: „*činnost odrážející vztah dětské osobnosti ke skutečnosti. Ve své hře dítě nejen reflektuje realitu, ale má i tendenci učit se ji přetvářet. Motivy a formy hry postihují ty prvky skutečnosti, které mají pro dítě nějaký význam. Dítě dle něho ve hře uplatňuje svůj vztah ke světu přetvářený jeho fantazií.*“

## 1.1 Počítačové hry

Je patrné, že pojem počítačová hra je specifickou podmnožinou pojmu hra a v této souvislosti ji lze vymezit jako „*činnost jedince (či jedinců), která má podstatu ve virtuálním prostředí simulovaném počítačem, primárně nespočívá v dosahování vnějších cílů a dle svého zaměření poskytuje zábavu, odreagování, relaxaci či rozvoj osobnosti*“ (Dostál, 2011, s. 48) a její hraní probíhá prostřednictvím osobního počítače, nikoliv skrze herní konzole, nebo jiné platformy (Dostál, 2009; Price, 2016).

Počítačové hry se v současné době těší velké oblibě a na základě níže zmíněných studií (v podkapitole 3.3) jistě nelze popřít fakt, že zaujímají vysokou pozici v žebříčku možných způsobů trávení volného času zejména u dětí staršího školního věku. Tento poměrně mladý fenomén si díky své silně narůstající oblibě získal své pevné postavení v komerční sféře, a to nejen prostřednictvím samotného prodeje herních titulů, nebo zprostředkovávání přístupu k hraní na online serverech.

V současné době lze pozorovat trend vzrůstající nabídky profesionálně zpracovaných tzv. Free to Play her, které nabízí hraní zdarma a jejich výdělečnost je mimo jiné postavena na transakcích spojených s reklamou, nákupem estetických modifikací herních předmětů, rozšiřujících balíčků, nebo speciálních předmětů (Techopedia, 2017). Na tomto základě lze konstatovat, že pro hraní počítačových her vytvořených profesionálními vývojářskými týmy je dostačující podmínkou přístup k výkonnějšímu osobnímu počítači, který je v ideálním případě připojen k síti Internet.

Pro lepší náhled do problematiky počítačových her ve vztahu k volnému času dětí, jejich potenciálnímu přínosu, negativním jevům a případně i projevům závislosti je nezbytné si nejprve kategorizovat počítačové hry na základě stěžejních kritérií, které udávají jejich celkovou koncepci. Počítačové hry je vhodné vymezit nejen podle herních žánrů, které jsou jistou formou deskripce obsahu her, ale i podle počtu hráčů, kteří na jejich hraní participují.

### 1.1.1 Hry pro jednoho hráče

Hry určené pro jednoho hráče (nebo také singleplayer hry) obecně existují ve dvou rovinách. V první z nich hovoříme o hrách určených výhradně pro hraní jedním hráčem a až na zcela výjimečné případy ke hraní těchto her není zapotřebí internetové připojení. V této rovině se vyskytuje největší množství her, ve kterých existuje možnost úspěšného dokončení a splnění cíle hry. Hráč tedy nemusí být nutně motivován k opakovanému hraní a má velice omezenou možnost soutěžit o lepší výsledky s ostatními hráči a je postaven k překonávání vlastních výsledků v prostředí hry, případně k objevování doposud

nepoznaných vedlejších úkolů mimo hlavní dějství. V návaznosti na tato fakta můžeme říci, že hry z tohoto odvětví podněcují hráče spíše k nárazové a neopakované časové investici. Rizikovost patologické závislosti je tedy podstatně menší, než tomu je u her pro více hráčů.

V druhé rovině hovoříme o tzv. singleplayer módech, kdy je hra primárně určena pro více hráčů, nicméně je v jejím prostředí implementována možnost hrát ji i jako jednotlivec. V případě těchto her jsou ostatní hráči nahrazováni umělou inteligencí – BOTy<sup>1</sup>. Tento termín můžeme vymezit jako „*obecný termín v herním prostředí, který se používá pro označení herních postav řízených počítačem*“ (Techopedia, 2017).

Hraní proti umělé inteligenci bývá nejčastěji prostředkem pro zdokonalování se a přípravu na hru proti živým hráčům. Jelikož možnosti umělé inteligence jsou limitovány, neposkytuje hraní proti počítačovým soupeřům takové potěšení. Hráči v průběhu hraní objevují různé nedostatky a neschopnost umělé inteligence adekvátně reagovat na výjimečné situace náhodně vznikající v herním prostředí (Vašek, 2010).

### **1.1.2 Hry pro více hráčů**

Hry pro více hráčů neboli multiplayerové hry jsou hry, na jejichž hraní participují dva a více hráčů a v současné době nejobvyklejší formou hraní těchto her probíhá skrze internetové připojení. Ve většině případů tyto hry mají kompetitivní charakter a jejich cílem je lidského soupeře určitými způsoby porazit. Může se jednat o snahu získat lepší výsledek v podobě skóre, nebo lepšího času v případě závodních her. Obvyklejší možností volenou herními vývojáři je porážka soupeře zničením jeho základny, nebo zabitím jeho herní postavy.

V porovnání s MMOG<sup>2</sup> (o sekci níže) je počet hráčů hrajících současně v prostředí jedné herní relace limitován v závislosti na typu hry (například můžeme hovořit o intervalu 2 až 20 hráčů) a nedochází tedy ke střetu masy hráčů v jednom herním prostředí (Király et al, 2014).

V případě těchto her je zcela obvykle volen mechanismus herních cyklů, které jsou ukončeny určitým měřitelným výsledkem. Po ukončení tohoto cyklu (např. ukončení zápasu ve fotbalovém simulátoru) existuje možnost hrát hru další, či hraní ukončit. Průměrné délky těchto herních cyklů se mohou výrazně lišit v závislosti na herním žánru, zvolených podmínkách v prostředí hry, nebo na okolnostech vzniklých v průběhu hraní. Může se tedy jednat o cykly, jejichž délka se může pohybovat v řádech několika minut (v případě her

---

<sup>1</sup> BOT – zkrácenina slova robot (Pospíšil & Michal, 2004)

<sup>2</sup> Massively Multiplayer Online Games

bojových, závodních simulátorů, aj.), nebo jejich délka může být značně delší, kdy hovoříme až o několika hodinách (to platí zejména pro hry strategické).

### 1.1.3 Massively Multiplayer Online Games

Web Techopedia (2017) tento termín definuje takto: „*Pojem Massively Multiplayer Online Game (MMOG) se vztahuje na videohry, které umožňují hrát velkému množství hráčů současně přes internetové připojení. Hraní těchto her obvykle probíhá ve sdíleném herním světě, do kterého hráč získá přístup po zakoupení nebo instalaci herního software. Obrovský rozmach MMOG přivedl spoustu herních návrhářů k tvorbě a implementaci online multiplayerových módů do mnoha her určených pro jednoho hráče*“.

Z důvodu možných nepřesností překladu je zde uvedeno originální znění: „*A massively multiplayer online game (MMOG) refers to videogames that allow a large number of players to participate simultaneously over an internet connection. These games usually take place in a shared world that the gamer can access after purchasing or installing the game software. The explosive growth in MMOGs has prompted many game designers to build online multiplayer modes into many traditionally single-player games*“ (Techopedia, 2017).

Sekce MMO<sup>3</sup> her je v kontextu této práce jednou z nejstěžejnějších, a to na základě jejich typických charakteristik udávajících vyšší možný výskyt potenciálního vzniku závislostního chování ve srovnání s hrami určenými pro menší počet hráčů, nebo pouze pro jednotlivce. MMO hry jsou typické zejména jejich sociálním aspektem, který zahrnuje nezbytnost komunikace a kooperace hráčů napříč celou rozsáhlou komunitou, která může probíhat i na několika úrovních (Blinka, 2015).

Dalším specifíkem MMO je vývoj a pokrok na základě systému odměn. Z pohledu hráče tento vývoj probíhá ve dvou rovinách, a to v rovině vývoje vlastní hráčské postavy, kdy hráč je odměňován za plnění úkolů, nebo případně jiné působení v prostředí hry. V rovině druhé se jedná o vývoj celého herního světa na základě působení ostatních hráčů a to nezávisle na jeho přítomnosti, z čehož vznikají nutkavé tendence tento vývoj sledovat a participovat na něm co nejintenzivněji (Király et al, 2014).

Neopomenutelná podstata MMO her spočívá v její „nedohrately“ - tedy v absenci konečného cíle (Király et al, 2014). MMO hry obsahují obrovský počet dílčích cílů (mnohdy i opakovaně splnitelných), které si hráč v rámci herního prostředí může stanovovat

---

<sup>3</sup> Massively Multiplayer Online

a libovolně plnit, nicméně žádný z nich pro něj hru neukončí formou finálního měřitelného výsledku.

#### **1.1.4 Typologie herních žánrů**

Pojem herní žánr slouží pro primární kategorizaci her a je nositelem stěžejních a relevantních informací o celkové koncepci, vlastnostech a prvcích vyskytujících se v počítačových hrách. V úvodu je vhodné dodat, že soubor všech herních žánrů je dynamicky se vyvíjející a nestandardizovaný deskripční nástroj, jehož vývoj probíhá především na základě společenského konsensu v prostředí herního průmyslu. V kontextu této práce je vymezení charakteristik počítačových her v obecnější rovině naprosto nezbytné, a právě k tomuto účelu poslouží stručný popis některých základních herních žánrů, jejichž obsah a koncept se vyskytuje zejména v počítačových hrách hraných v online prostředí.

##### **Adventury**

Překlad anglického slova „adventure“, ze kterého název tohoto herního žánru vychází, znamená dobrodružství. Hráč je v případě adventur vztažen do nějakého děje – dobrodružství, a má za úkol vyřešit určitý problém, či dospět k nějakému závěru nebo cíli (Asociace herního průmyslu, 2010), který je v případě her tohoto typu konečný.

Tento herní žánr je většinou založen na řešení logických problémů (hádanek) a všímavosti, nikoliv rychlé akci (Ticháček, 2001). V některých případech adventur lze různými reakcemi na herní situace dospět k různým koncům, nicméně většinou převládá jeden cíl a jedna cesta, jak jej dosáhnout (Pospíšil & Michal, 2004). Na tomto základě lze prohlásit, že hráč po úspěšném dohrání adventury ztrácí ve většině případů motivaci hrát tuto hru znovu, protože již zná řešení všech hádanek a zápletek, které hra obsahuje a jejich opakované řešení by bylo příliš jednoduché, hráči již známé, a tedy nepřinášející opakovaný zážitek.

##### **Akční hry**

Obecně lze tento žánr uchopit jako soubor her, ve kterých hráč vystupuje prostřednictvím herní postavy – avatara, jehož cílem je průchod jednotlivými herními úrovněmi, který je ztěžován boji se skupinami nepřátel, nebo jinými formami překážek. Z tohoto faktu lze vyvodit závěr, že obecným stereotypem (ne však pravidlem) v akčních hrách je výskyt násilných scén a bojových mechanismů, jejichž úspěšné ovládnutí vyžaduje notnou dávku postřehu, přesnosti, rychlých reakcí a rychlého rozhodování. Ve většině případů čistě akčních her, tedy bez jakékoliv žánrové kombinace, není zapotřebí ve větší míře logicky uvažovat, případně řešit jakkoli složité hádanky (OMICS International, c2014).

Žánr „akční hry“ podléhá dalšímu konkrétnějšímu dělení na jeho subžánry, ze kterých je vhodné zmínit **FPS**<sup>4</sup> - střílečky z pohledu první osoby, kdy je hráči simulován přímý pohled postavy, za kterou v boji vystupuje. Cílem her tohoto typu je zejména eliminovat druhý tým, či skupinu nepřátel, a to zejména za pomoci střelných zbraní. Důraz je zde kladen na postřeh, taktiku a v případě hry více hráčů i na spolupráci týmu (Techopedia, 2007).

Dalším možným podžánrem akčních her mohou být **bojové hry**, kdy je rovněž cílem zneškodnit nepřítele, či větší počet nepřátel. V prostředí her tohoto typu probíhá boj bez střelných zbraní, nejčastěji skrze bojová umění. Do této kategorie lze rovněž započítat simulátory bojových sportů.

V případě většiny online akčních her je opět často volen mechanismus kratších a opakujících se herních cyklů, které jsou význačné svou konečností, a to zejména po eliminaci nepřátelského týmu, splnění jiného bojového cíle, případně vypršení časového limitu.

### **Role-playing games**

V kontextu této práce zaujímá velice důležitou pozici mezi herními žánry žánr RPG<sup>5</sup>, jehož hlavní charakteristikou je vžití se do role určité postavy/hrdiny, která je v průběhu hraní vylepšována hráčem, a to formou získávání vyšších úrovní za zkušenostní body, které jsou jistou formou odměny za splněné úkoly a zabití protivníky. Vyšší úrovně jsou poté zdrojem vylepšování statistik postavy, získávání lepšího vybavení a dovedností pro svou herní postavu (Sláma, 2010).

Naprostá většina her z žánru RPG má svůj vlastní a důkladně promyšlený příběh a skýtá různé zápletky. Můžeme tedy říci, že se zde prolínají prvky žánru akčních her (téměř všechny RPG hry mají svůj bojový systém) a rovněž i adventur.

### **Strategické hry**

Koncept strategických PC her se opírá o dva stěžejní typy činností. Konkrétně se jedná o získávání surovin a následné budování základny v různých formách (hrad, město, určité podnikatelské odvětví, aj.) a ovládání úderné síly. Důraz může být kladen na oba typy činností, stejně jako jeden může úplně absentovat (Košťál, 2011).

Pospíšil a Michal (2004, s. 81) vymezují strategické hry jako „*typ počítačových her, ve kterých si můžeme zahrát na vladaře, nebo vojenského velitele. Ve hře ovlivňujeme veškeré dění*“.

---

<sup>4</sup> First Person Shooter – střílečka z pohledu první osoby

<sup>5</sup> Volně přeloženo jako „Hra na hrdiny“

Jak název napovídá, hraní strategické hry vyžaduje strategické a taktické myšlení, znalost a přehled o situaci v herním prostředí a rovněž i rychlost a rychlá uvážená rozhodování.

Sekce strategických her se dále dělí na takzvaný **RTS**<sup>6</sup> podžánr, kdy veškerý děj probíhá v reálném čase, a právě čas zde hraje velmi podstatnou roli. Je velmi důležité postavit svou základnu a vytvořit armádu v co nejkratším časovém intervalu a získat tak převahu nad svým soupeřem. Další z možných podžánrů jsou naopak **TBS**<sup>7</sup>, kdy se hráči střídají po každém strategickém tahu, který učiní. V tomto případě je důležitější úsudek a strategické myšlení, než rychlé rozhodování (Janssen, 2016) a jeho koncept se do jisté míry dá přirovnat k šachové partii.

### **Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)**

Pro název tohoto specifického a relativně mladého herního žánru, který lze vnímat jako kombinaci RTS<sup>8</sup> s akčními a RPG prvky, v současnosti neexistuje jeho česká interpretace. Jeho charakteristika spočívá v souboji dvou týmů bojujících proti sobě v krátkých a opakovaných sekvencích, které se odehrávají v prostředí herní arény (Blinka, 2015). Oba týmy brání svou hlavní budovu za pomoci svého avatara, který je stejně jako v rámci RPG žánru vylepšován úrovněmi a vybavením, které lze zakoupit za zlato získané zabíjením ostatních hrdinů, NPC, nebo neutrálních příšer nacházejících se mimo hlavní dějství (Kulík, 2016).

Důležitým prvkem je zde i komunikace, která probíhá v reálném čase v prostředí hry, a to jak formou textových krátkých zpráv, tak i formou hlasovou. Běžným užívaným jazykem bývá zejména angličtina.

### **Sportovní hry, simulátory, závodní hry**

Tento herní žánr si klade za cíl hráči co nejvíce přiblížit relativně běžně se vyskytující činnost z reálného světa. Konkrétně se může jednat o široké spektrum her se sportovní tematikou, simulace výkonu profesí, simulace podnikání v různých odvětvích, řízení různých dopravních prostředků aj. (Kališ, 2010).

Příbuznou odnoží simulátorů (v kontextu počítačových her) jsou hry sportovní. Tato odnož vnáší hráče do dějství sportovních disciplín, kdy mimo ovládání sportovců

---

<sup>6</sup> Real Time Strategy – strategická hra probíhající v reálném čase

<sup>7</sup> Turn Based Strategy – tahová strategická hra

při simulovaném sportovním výkonu běžně nabízí i možnost převzetí manažerské role (Stahl, 2005).

Další z této kategorie jsou hry závodní, kdy hráč má možnost prostřednictvím zobrazovacího zařízení okusit jízdu rychlými auty, či jinou formou závodně upravených dopravních prostředků. V prostředí těchto her je často implementována možnost závodní auta upravovat dle svých představ, a to zejména formou nakupování lepšího technického vybavení za herní měnu, nebo úpravou jízdních vlastností již stávajícího vybavení.

Online sportovní a závodní hry jsou běžně založeny na kratších herních cyklech, jejichž cílem je dosáhnout co nejlepšího měřitelného výkonu a tím porazit protihráče v konkrétní disciplíně, nebo získat co nejlepší pozici v žebříčku.

### **Sandbox**

Podle Breslina (2017) název tohoto žánru vychází z metafory, která koncepci a myšlenku tohoto herního žánru přirovnává k dětské hře na pískovišti, kdy dostává prostor zejména představivost, kreativita a v rámci herního prostředí téměř neomezené možnosti. Tento herní žánr se opírá o nespočet možností, které hráč může v herním prostředí vykonávat, aniž by lineárně směřoval k nějakému konečnému hernímu cíli.

Pro lepší náhled do koncepce tohoto herního žánru je vhodné uvést jeho konkrétního typického představitele - herní titul Minecraft, který Kopecký & Szotkowski (2014) popisují následovně: „*Minecraft je tzv. sandboxová hra, která umožňuje hráčům dělat v podstatě cokoli - stavět obydlí, pěstovat rostliny, chovat zvířata, těžit nerostné suroviny, vytvářet sociální vztahy apod. Hra je velmi komplexní - obsahuje propracované fyzikální prostředí, nabízí hráčům fungující ekosystémy fauny i flóry, technicky zaměřeným hráčům umožňuje vytvářet jednoduché i složité obvody, funkční stroje, stejně tak věrně simuluje základní ekonomické vztahy včetně trhu s nabídkou a poptávkou*“.

### **1.1.5 Ratingový systém PEGI**

Jak je jistě všeobecně známo, poměrně velká část počítačových her vyobrazuje nevhodný obsah pro mladší věkové kategorie. Jmenovitě se může jednat o násilné scény, vulgární mluvu, prvky nahoty a sexuálního chování, drogy, hazard, diskriminaci, či hororové nebo jinak děsivé scény (PEGI, c2017). K těmto jevům se řadí i specifické hrozby internetové komunikace v prostředí online počítačových her, kdy dítě může být vystavováno negativním jevům obdobným, které jsou specifické pro jakékoliv jiné formy anonymní internetové komunikace – verbální agrese, zneužívání osobních údajů, kyberšikana, phishing, nebo dokonce i výskyt kybergroomingu (Kopecký & Szotkowski, 2017).



Pro lepší přehlednost a informovanost o nevhodném obsahu jednotlivých her vytvořila Evropská federace interaktivního software (ISFE) ratingový systém PEGI, který potenciální hráče (nebo jejich rodiče) varuje před nevhodným obsahem, který stručnou formou i charakterizuje. Tento systém mimo charakterizaci nevhodných obsahů třídí jednotlivé hry do kategorií, které určují, od jakého věku je jejich hraní vhodné. Kupující tak má výbornou příležitost udělat si rámcový přehled o nevhodném obsahu už při prohlížení samotného obalu herního titulu, na jejichž většině se nachází PEGI nálepky oznamující výskyt možného nevhodného obsahu pro jednotlivé věkové kategorie.

*Tabulka 1: Ratingový systém PEGI dle věkových kategorií (zdroj: PEGI, c2017)*



Obsah her, označených tímto ratingem je považován za vhodný pro všechny věkové skupiny. Jistá úroveň násilí je (v humorném kontextu) akceptovatelná (Bugs Bunny nebo Tom & Jerry). Dítě by nemělo asociovat postavu na obrazovce s postavami reálného života, hra neustále naznačuje, že jde o čistou fantazii. Hra neobsahuje zvuky ani scény, které by mohly dítě vyděsit, nenarazíte v ní ani na vulgární výrazy.



Hry, které by mohly být normálně ohodnoceny nálepkou PEGI 3, ale obsahují scény, které mohou nahánět hrůzu.



Hry označené tímto ratingem mohou zobrazovat určitou míru násilí, stále však pouze vůči fiktivním postavám. Násilí vůči lidem nebo zvířatům nesmí být vyjádřeno graficky. Nahota může být do určité míry zobrazena, případné vulgární projevy musí být mírné a bez sexuálního významu.











Tento rating upozorňuje na to, že násilí nebo sexuální aktivity jsou ve hře zobrazené stejně, jako v reálném životě. Jejich hráči by se měli vyrovnat s extrémnější vulgární mluvou, používáním tabáku a drog a vykreslením kriminálních aktivit.



Klasifikace pro dospělé je aplikována, pokud je ve hře přítomno zobrazení hrubého násilí nebo specifických druhů násilí. Hrubé násilí je velmi složité definovat, protože jeho úroveň je v mnoha případech velmi subjektivní, ale obecně může být definováno, jako podoba násilí, která může v hráči způsobit odpor.

Tabulka 2: Nevhodný obsah her dle PEGI (c2017)

	<b>Násilí</b>	Hra obsahuje násilné prvky
	<b>Vulgarismy</b>	Hra obsahuje sprostá slova
	<b>Strach</b>	Hra může malé děti polekat, nebo vyděsit
	<b>Sex</b>	Hra obsahuje prvky nahoty a/nebo sexuální chování, nebo sexuální narážky
	<b>Drogy</b>	Ve hře je zmiňováno nebo vyobrazeno užívání drog
	<b>Diskriminace</b>	Hra obsahuje prvky diskriminace nebo materiál, jenž může diskriminaci podněcovat
	<b>Hazard</b>	Hra podněcuje nebo učí hazardu
	<b>Online</b>	Hra probíhá v online prostředí

Další podstatnou částí PEGI ratingu je konkretizace nevhodných obsahů her prostřednictvím nálepek vyobrazujících jednotlivé skupiny rizikových obsahů, které tak dávají kupujícím příležitost vybrat si hru bez konkrétních nežádoucích jevů (PEGI, 2017). Je vhodné zmínit fakt, že pouze 33% dotázaných Čechů v průzkumu agentury Ipsos MediaCT z roku 2012 má povědomí o kategorizaci videoher dle věkových hranic v rámci všech ratingových systémů. O charakterizaci nevhodných obsahů v jednotlivých hrách ve formě PEGI nálepek má povědomí pouhých 16% dotázaných rodičů, což je poměrně alarmujícím faktem (MediaCT, 2012).

## 2. Žák druhého stupně základní školy

Pro účel zpracování problematiky vztahu žáků základní školy k online počítačovým hrám je nezbytné vymezit si základní charakteristiky této skupiny zejména ve vztahu k možným negativním vlivům počítačových her (kapitola 4), a to s ohledem na psychosociální vývoj, míru autonomie, schopnost regulace vlastního chování aj. Specifikace množiny žáků základních škol v podobě druhého stupně byla zvolena pro účely empirické části práce, jelikož v případě mladších žáků (zejména 1. tříd) lze předpokládat nedostačující funkční gramotnost pro vyplňování dotazníků zejména s ohledem na požadované časové údaje (Vrbová, 2014).

### 2.1 Vymezení pojmu žák

Pedagogický slovník vymezuje termín žák ve dvou rovinách. V první obecnější rovině je pojem žák vnímán jako „*Označení pro člověka v roli vyučovaného subjektu, bez ohledu na věk*“. V kontextu této práce je vhodnější vymezení druhé, tedy „*Označení dítěte, které navštěvuje základní školu*“ (Průcha et al, 2013 s. 389), které pojem žák determinuje z hlediska určitého ontogenetického období.

Z legislativního aspektu je podle zákona č. 561/2004 Sb., školský zákon, školní docházka do základní školy povinná, a to v délce trvání devíti školních let. Pokud chceme v rámci zákona skupinu žáků základních škol vymezit věkově, je nezbytné brát v potaz existenci možných nestandardních situací. První z nich je možnost dřívějšího nástupu dítěte do školy (pokud dosáhne věku 6 let v době od září do konce června příslušného školního roku) a na straně druhé odklad školní docházky až do zahájení školního roku, v němž dítě dovrší osmý rok věku. Zákon stanovuje maximální délku povinné školní docházky z pohledu žáka a to do konce školního roku, v němž žák dosáhne 17 let. Hypoteticky tedy hovoříme o věkovém intervalu 5 až 17 let, nicméně tato práce se opírá o horní věkovou hranici 15 let z důvodu eliminace případných nejasností.

### 2.2 Charakteristika období staršího školního věku

Ontogenetická označení životní etapy žáků druhého stupně věku se z pohledu autorů pedagogicko-psychologických publikací různí. Průcha et al (2013, s. 237, 290) pojmenovává období druhého stupně jako „*střední školní věk*“, který v rámci tradičního pedagogicko-psychologického pojetí označuje rovněž jako období pubescence, kterou dále rozděluje na „*... období prepubescence (11-13 let) a vlastní pubescence (13-15 let)*“. Starší školní věk je přisuzován období středoškolského studia.

Vágnerová (2012) starší školní věk vymezuje jako fázi raného dospívání probíhající ve věkovém intervalu 11-15 let. V kontextu školní docházky je označení „starší školní věk“ přímo spojeno s obdobím 2. stupně základní školy, takže v rámci této práce bude využito právě tohoto pojetí.

Z biologického aspektu se jedná o období pubescence, která je první fází dospívání. Toto období je charakteristické změnou prožívání a uvažování, které směřuje k postupnému osamostatňování se od rodiny a v důsledku toho ztráty jistot, které poskytovala závislost na rodině a následně hledání nové přijatelné pozice ve společnosti, a to zejména na základě vymezování dalšího profesního zaměření, které je spojeno s ukončením povinné školní docházky. V otázce volného času může být snaha o zajištění větší míry autonomie a preference především vrstevnického kolektivu příčinou častějších konfliktů s rodiči. Můžeme tedy konstatovat, že vrstevnický kolektiv se v období pubescence podílí na formování osobnosti jedince ve větší míře (Vágnerová, 2012; Thorová, 2015).

Josselsonová (in Thorová, 2015) období pubescence v kontextu procesu vývoje vlastní identity dělí na stádia:

1. **Fáze diferenciac** (12-13 let): Uvědomění si názorových a postojevých odlišností, vyšší míra kritiky svého okolí, a to zejména vůči dospělým.
2. **Fáze získávání zkušeností a experimentování** (14-15 let): Snaha o dosažení autonomie, zaměření na blízkou budoucnost a okamžité uspokojování potřeb.

Důležitou charakteristikou ve spojitosti s vlivem počítačových her je vývoj myšlení pubescentů, který se odpoutává od závislosti na konkrétní realitě. Mladší školní věk je charakteristický se snahou poznávat a přijímat skutečné jevy z reálného světa, zatímco děti staršího školního věku dokáží uvažovat abstraktně, hypoteticky a nejsou již tolik vázány na smyslově vnímané jevy. Na tomto základě lze předpokládat, že negativní obsahy herních titulů dokáží lépe a vhodněji zpracovávat (Vágnerová, 2012).

### **3. Volný čas dětí staršího školního věku**

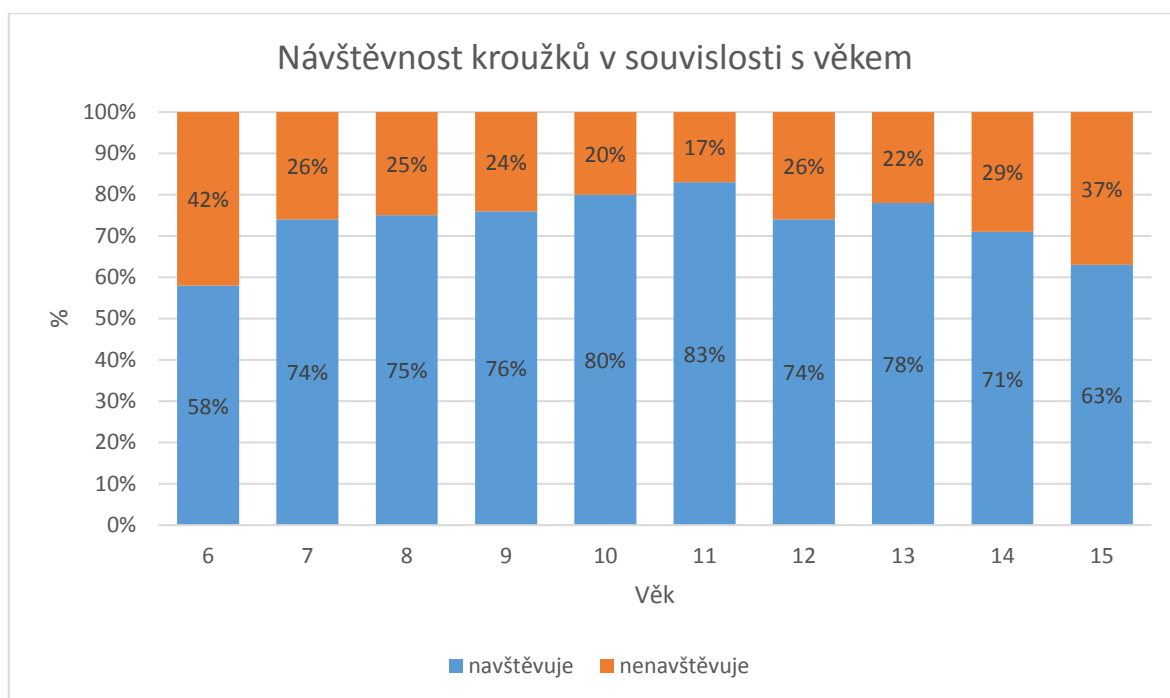
Volný čas z pohledu dítěte bychom mohli vymezit jako časový interval v části dne, kdy dítě v rámci své autonomie a dostupných možností rozhoduje o činnosti, kterou chce právě vykonávat a která není v přímé souvislosti se školními, či pracovními povinnostmi dítěte, případně zabezpečováním individuálních, nebo existenčních potřeb (Bocan et al, 2011).

Čech (2002, s. 1-2) popisuje volný čas, jako „*čas mimo vyučování, čas, který skýtá dětem velké množství možností, aktivit a činností, které mohou, ale nemusejí dělat*“, přičemž je nutno klást důraz na jednotlivé prolínající se aspekty způsobů trávení volného času, jako jsou jeho hodnotnost, organizovanost, nebo aktivní/pasivní forma. Autor dále uvádí myšlenku, která spojuje neplnohodnotné využívání volného času s možným rizikem vzniku sociálně patologických jevů nebo patologických závislostí.

#### **3.1 Současné trendy trávení volného času dětí staršího školního věku**

Bocan, Maříková, Spálenský (2011) uvádějí jako nejběžnější individuální volnočasové aktivity dětí ze základních škol sledování televize (denně až ¾ dotázaných dětí), poslech hudby a trávení volného času mimo domov s kamarády. Neopomenutelné místo v žebříčku individuálních aktivit má i čas strávený u počítače, a to zejména hraním her, surfováním na internetu a chatováním s přáteli.

Dále jsou v průzkumu Hodnotových orientací dětí ve věku 6-15 let mapovány preference organizovaných volnočasových aktivit (forma kroužků), kdy tímto způsobem tráví svůj volný čas v průměru 73,2% žáků českých základních škol (vypočteno aritmetickým průměrem výsledků u věkových skupin 6-15 let z celkového počtu 2238 respondentů). Největší oblibě se těší kroužky sportovní (relativní četnost 73%), hudebně-dramatické (35%) a kroužky výtvarné (25%), přičemž na jedno dítě, trávící volný čas organizovanou formou, připadají v průměru 2,24 kroužky. Největší četnost v otázce navštěvování kroužků ve volném čase můžeme pozorovat u žáků ve věku 11 let, která s nastupujícím pubertálním obdobím klesá, a u dětí se s narůstající mírou autonomie zvyšují tendence trávit čas neorganizovanou formou (Bocan et al, 2011).

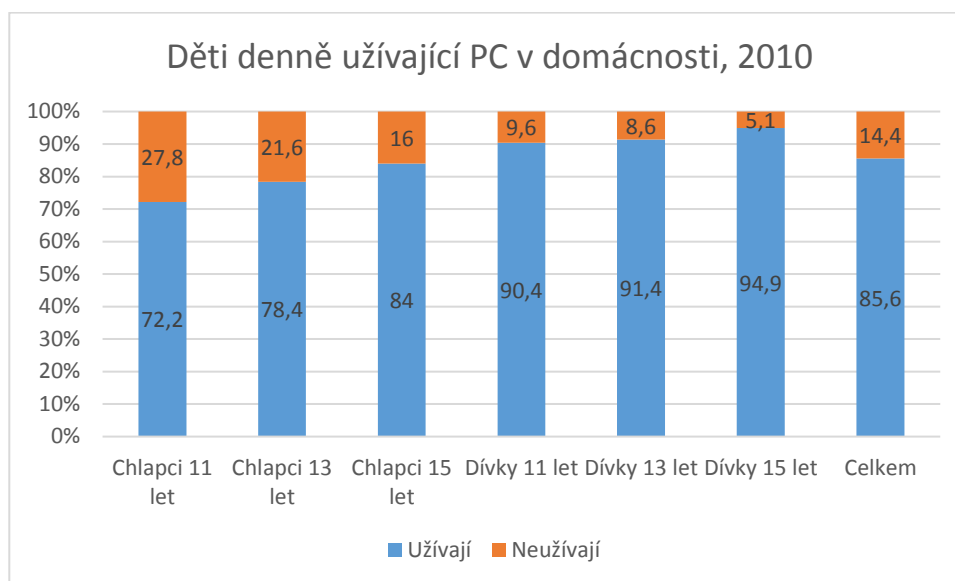


*Graf 1: Návštěvnost zájmových kroužků (dle Bocan et al, 2011)*

Z průzkumu Health Behaviour in School-aged Children (2010) lze vyčíst, že se až 89,5% dětí z věkových kategorií 11, 13 a 15 let věnuje alespoň jednou týdně fyzické aktivitě (cvičení) a pouze 3,9% dotázaných dětí necvičí vůbec. Pokud budeme vycházet z průzkumu Bocana et al (2011), můžeme u kategorie 6-15 let předpokládat pravidelné organizované sportovní aktivity u 53,5% dětí. V kategorii dětí v období pubescence (13-15 let) mají sportovní aktivity ve volném čase pouze 31% podíl, avšak je nutno brát ohled na vstupní kritérium u výzkumné otázky, kterým bylo opakování činnosti alespoň 2-3x týdně.

### 3.2 Děti užívající osobní počítač

Podle průzkumu HBSC (c2013) až 85,6% českých dětí staršího školního věku (N=4181) užívá o víkendech osobní počítač vyskytující se v jejich domácnosti.



Graf 2: Užívání PC ve volném čase (dle HBSC, c2013)

Graf je vytvořen pro víkendové dny z důvodu možných nepřesných odpovědí vznikajících na základě možnosti užívání PC dětmi mimo domácnost (například v prostředí školy).

Z orientačního grafu vyplývá, že k dennímu užívání osobního PC (nezávisle na konkrétní činnosti) inklinují ve větší míře dívky a lze také nalézt nárůst počtu dětských uživatelů v souvislosti s narůstajícím věkem.

Májková (2012) uvádí ve své analýze studie ELSPAC interpretaci výsledků odpovědí rodičů na otázku způsobu trávení volného času jejich dětí po návratu ze školy (platné pro město Brno). Rodiče uvádí, že po návratu ze školy neužívá osobní počítač až 36,2% dětí ve věku 11 let<sup>9</sup>. U věkové kategorie 15 let<sup>10</sup> lze pozorovat zásadní rozdíl, kdy takto odpovědělo pouze 3,4% dotázaných rodičů. Pro úplnost je nutno dodat, že se jednalo o longitudinální studii a sběr dat pro tyto dvě kategorie probíhal v letech 2002-2003 (11 let) a 2006-2007 (15 let), což částečně vysvětluje existenci takového rozdílu zejména s ohledem na charakter tohoto období z aspektu dostupnosti osobních počítačů.

<sup>9</sup> Pro kategorii dětí 11 let N=2160

<sup>10</sup> Pro kategorii dětí 15 let N= 1706

Podstatu rozdílů v užívání PC u obou kategorií je možno orientačně znázornit za pomoci dat z Českého statistického úřadu (historický vývoj počtu domácností s osobním počítačem) a studie HBSC (rozdíl mezi četností užívání PC pro kategorie 11 a 15 let).

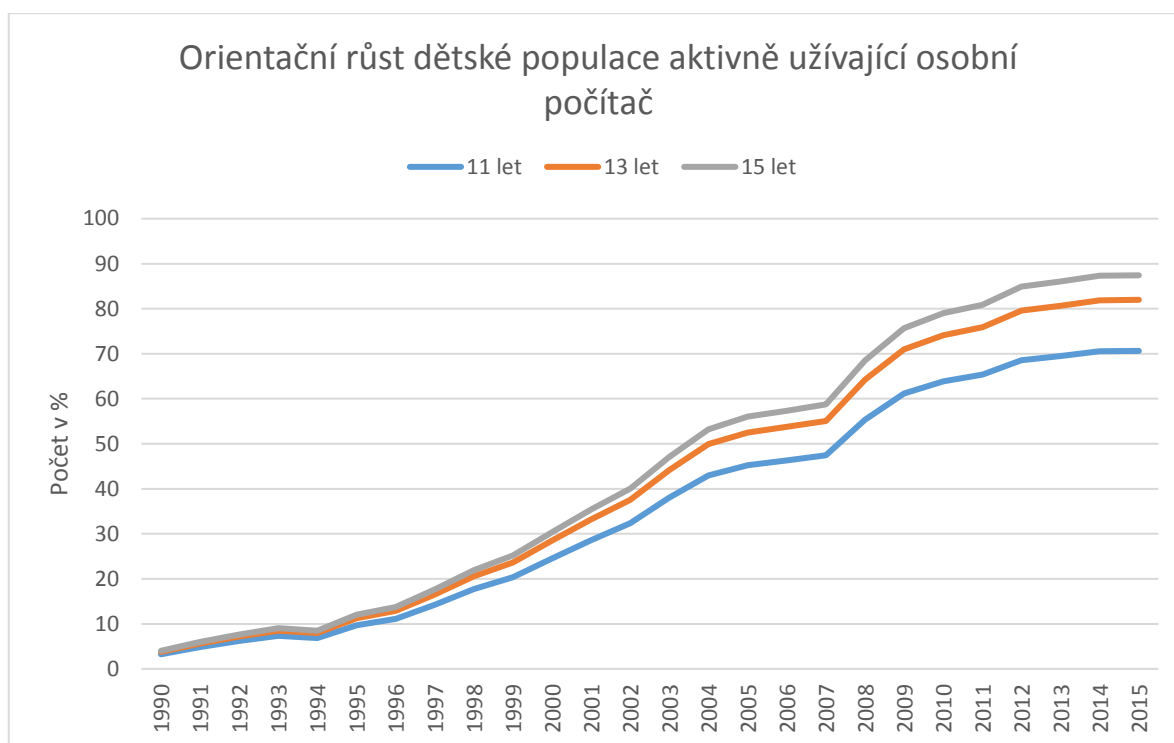
Podle ČSÚ (2015) vlastnilo osobní počítač v letech 2002-2003 pouze 46,75% českých domácností s ekonomicky závislými dětmi. V letech 2006-2007 došlo k nárůstu na relativní hodnotu 62,25% domácností.

V závislosti na věku lze nalézt rozdíl mezi užíváním PC v domácnostech vlastníků osobní počítač. Průzkum HBSC (c2013) uvádí, že české děti z věkové kategorie 15 let v roce 2010 užívaly osobní počítač až o 17,9% více oproti dětem spadajícím do věkové kategorie 11 let.

Na základě těchto dvou informací lze konstatovat, že rozdíl relativních četností užívání PC podle Májkové (2012) je determinován věkem na straně jedné (možnou preferencí jiných činností a vyšší mírou regulace volnočasových aktivit rodiči v 11 letech) a počtem českých domácností vlastníků osobní počítač na straně druhé.

Pokud chceme interpretovat možný orientační historický vývoj dětské populace užívající osobní počítač v rámci domácnosti, můžeme výsledky studie HBSC dosadit do historického vývoje počtu PC v domácnostech podle Českého statistického úřadu, který tato statistická data eviduje od roku 1990.





Graf 3: Orientační růst dětské populace užívající PC v ČR Zdroj: ČSÚ[Český Statistický Úřad] (2015), HBSC (c2013)

Orientační graf růstu populace aktivních dětských uživatelů osobních počítačů v domácnosti potvrzuje její celkový prudký nárůst, přičemž kategorie 15 let dosahuje v roce 2015 relativní hodnoty 87,4%. Na tomto základě lze prohlásit, že problematika užívání PC dětmi staršího školního věku je problematikou aktuální a v časovém horizontu progresivní.

### 3.3 Počítačové hry a volný čas dětí staršího školního věku

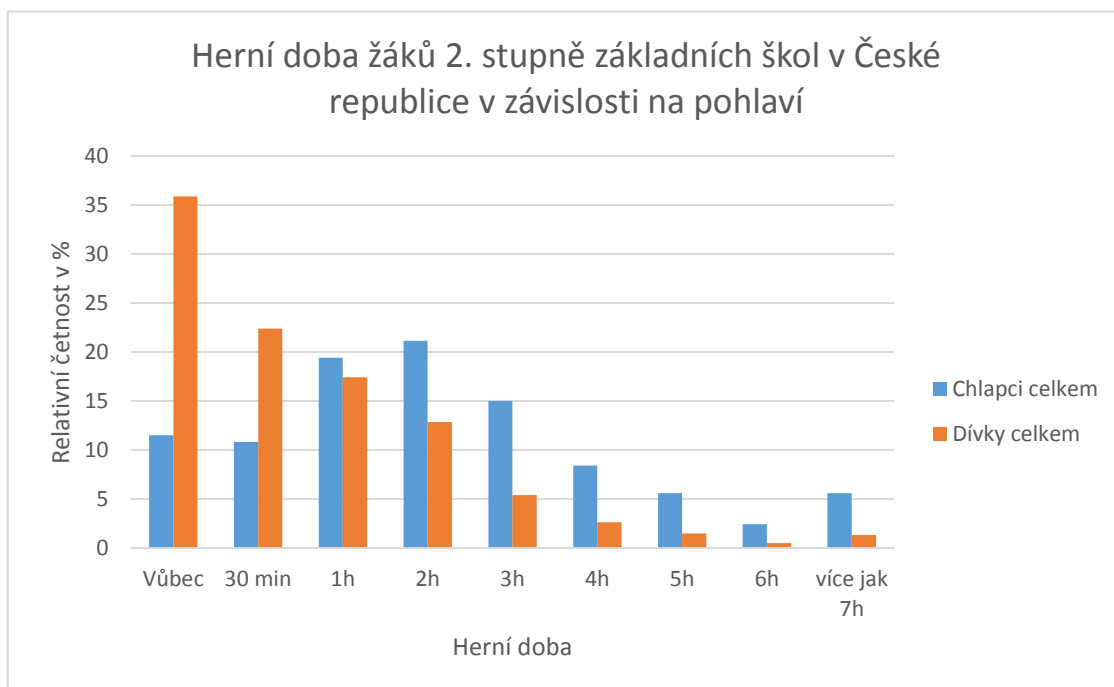
Volný čas dětí trávený hraním počítačových her je možné pojmut jako časový interval, kdy dítě na základě své autonomie dobrovolně a v rámci tohoto intervalu volí právě pasivní formu trávení volného času ve virtuálním prostředí, které je simulováno počítačem a jeho primárním účelem je poskytování zábavy, odreagování a relaxace, přičemž tato činnost je v přímé souvislosti jen a pouze s hraním videoher prostřednictvím osobního počítače. Tato činnost probíhá zcela mimo rámec školních a jiných povinností, avšak zároveň nevylučuje možný rozvoj jeho osobnosti na straně jedné, stejně jako možnou existenci negativního vlivu jejich obsahu, vysoké intenzity hraní a s ní spojeného rizika vzniku závislostního chování na straně druhé (Dostál, 2009; Čech 2002; Bocan et al, 2011).

Mezi nejdůležitější aspekty v rámci analýzy problematiky hraní videoher u dětí patří bezesporu délka pravidelné herní doby, která je jedním z primárních a nejpodstatnějších indikátorů podchycení rizika možného vzniku patologického hráčství, jehož oficiální

diagnóza ve formě závislosti na online počítačových hrách uvedená v Sekci 3 DSM-5<sup>11</sup> je vedena v současné době pouze jako diagnóza potenciální a doporučená pro další zkoumání (Blinka, 2015). Mimo zmíněné patologické hráčství je délka pravidelné herní doby veličinou částečně indikující preferenci pasivního a sedavého stylu trávení volného času na úkor jiných aktivit, které jsou s ohledem na harmonický osobnostní rozvoj dětí jednoznačně vhodnější.

### 3.3.1 Délka a intenzita herní doby v závislosti na pohlaví

Počítačové hry jsou od počátků své existence převážně dominantou chlapců, což potvrzují data z průzkumu Health Behaviour in School Aged Children. Dívky k němu inklinují ve výrazně menší míře (92% dívek užívá denně PC a lze se domnívat, že preferují spíše jiné činnosti spojené s užíváním PC, jakými mohou být zejména užívání sociálních sítí nebo chatování, což je nutno v rámci interpretace dat zohlednit. Pro snazší ilustraci problematiky délky herní doby v závislosti na pohlaví je zde přiložen graf, ve kterém jsou zpracována data o dětech spadajících do věkových kategorií 11, 13 a 15 let. Pohlaví jsou ve výzkumném souboru (4421 respondentů) zastoupena v relativním počtu 48,5% chlapců a 51,5% dívek. Herní doba je uvedena pro dny v týdnu.



Graf 4: Herní doba v závislosti na pohlaví - 2. stupeň českých ZŠ; Zdroj: HBSC (c2013)

<sup>11</sup> Diagnostický statistický manuál – pátá revize

Jak je možné vyčíst z grafu, preference počítačových her jakožto volnočasové aktivity je u dívek značně nižší. Podle průzkumu až 35,9% dívek po návratu ze školy netráví žádný časový úsek hraním počítačových her, zatímco u chlapců je to hodnota výrazně nižší (11,5%). V otázce samotné délky herní doby nalézáme medián u 2 hodin v případě chlapců a v případě dívek u 30 minut, což je rovněž informací podtrhující rozdílný postoj k počítačovým hrám na základě pohlaví.

Nešpor a Csémy (2007) uvádí ve své práci interpretaci dat z roku 2006, rovněž získaných z databáze studie The Health Behaviour in School-aged Children, která říká, že až 52% chlapců ve věku 15 let hraje počítačové hry alespoň 2 hodiny ve všední den a až 62% o víkendu. Pro porovnání s děvčaty ve stejné věkové kategorii a při stejné intenzitě je tento rozdíl markantní – pouze 15% děvčat hrálo 2 a více hodin přes týden a 17% o víkendech. Nutno však vzít v potaz neaktuálnost těchto dat, která slouží jen pro zdůraznění preferencí počítačových her jakožto volnočasové aktivity u chlapců.

### **3.3.2 Délka a intenzita herní doby v závislosti na věku**

Existenci přímé závislosti mezi herní dobou a věkem zejména u žáků základních škol nelze popřít. Globálně tento vztah může být determinován například intenzitou vlivu rodičů na volný čas dítěte a odtud mírou jeho autonomie v otázce náplně volného času a s tím související klesající tendence k trávení volného času organizovanou formou.

Jak můžeme pozorovat v interpretaci nejaktuálnějších dat z průzkumu The Health Behaviour in School-aged Children (c2013), u chlapců v 15 letech mírně klesá celkový počet hráčů hrajících počítačové hry na 85,8%, nicméně z tabulky je patrné, že v kategorii 15 let naopak narůstá počet hráčů hrajících denně 5 a více hodin na relativně vysokou hodnotu 18,1% z počtu 747 dotázaných respondentů. V případě dívek zaznamenáváme zásadnější pokles počtu hráček z 78,4% (v 11 letech) na relativně nízkých 45,1% z počtu 773 respondentek. Co se týče nárůstu intenzivních hráčů, tedy hráčů hrajících 5 hodin a více, u dívek je nárůst jen velmi malý.

Zarážející je však informace, že 11,3% chlapců z kategorie 11 let hraje ve všední dny (tedy po návratu ze školy) počítačové hry 5 a více hodin denně. Z této informace vyplývá, že hraní her je jednoznačně primární náplní volného času a lze tedy předpokládat, že jejich volný čas po návratu ze školy je rodiči nedostatečně regulován (HBSC, c2013).

Tabulka 3: Herní doba v závislosti na věku a pohlaví – dny v týdnu (dle HBSC, c2013)

Herní doba pro dny v týdnu (pondělí-pátek) dle HBSC v %							
Věk	Chlapci			Dívky			Celkem
	11 let	13 let	15 let	11 let	13 let	15 let	
<b>Nehrají hry</b>	10,6	9,7	14,2	21,6	31,2	54,9	<b>24,3</b>
<b>30 minut denně</b>	14	9,4	9,1	29,8	22,9	14,5	<b>16,7</b>
<b>1 hodinu denně</b>	24,9	18,4	15	24	18,3	10	<b>18,3</b>
<b>2 hodiny denně</b>	20,7	22,2	20,6	14,4	14,5	9,7	<b>16,9</b>
<b>3 hodiny denně</b>	12,7	18,4	13,9	5,9	5,9	4,4	<b>10</b>
<b>4 hodiny denně</b>	5,8	10,3	9,1	1,6	3,3	3	<b>5,4</b>
<b>5 hodin denně</b>	5,6	4,2	7	0,8	1,8	1,9	<b>3,5</b>
<b>6 hodin denně</b>	1,5	1,8	4	0,4	1	0,1	<b>1,5</b>
<b>7 a více hodin denně</b>	4,2	5,5	7,1	1,3	1,1	1,6	<b>3,4</b>
<b>Četnost N</b>	<b>719</b>	<b>668</b>	<b>747</b>	<b>707</b>	<b>786</b>	<b>773</b>	<b>4400</b>

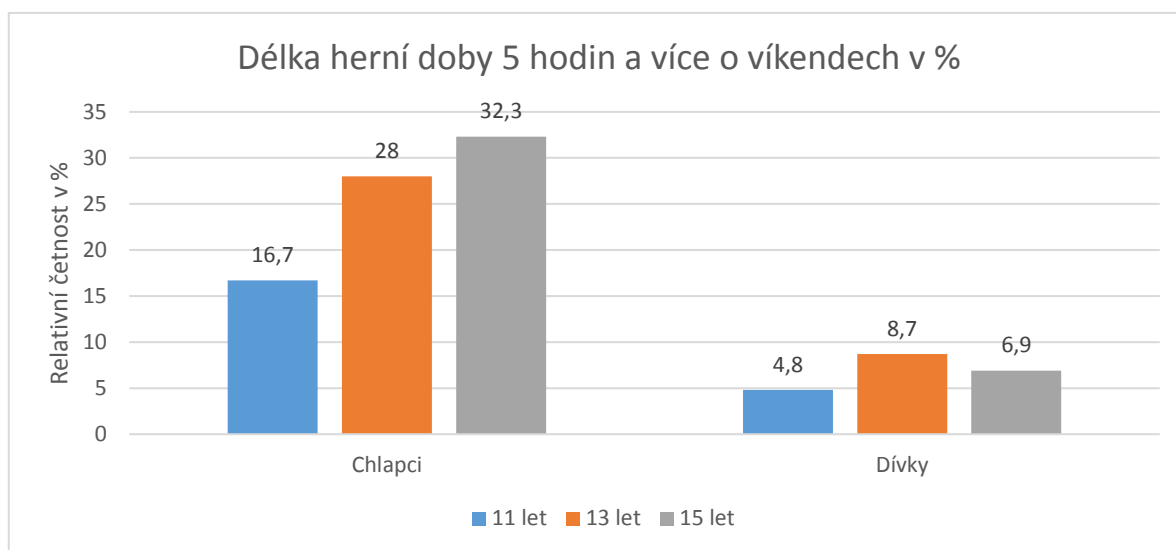
Je zřejmé, že časová investice dětí staršího školního věku do hraní počítačových her bude v případě víkendových dnů podstatně vyšší (v závislosti na větší míře volného času).

Tabulka 4: Herní doba v závislosti na věku a pohlaví - víkendové dny (dle HBSC, c2013)

Herní doba pro víkendové dny (sobota a neděle) dle HBSC v %							
Věk	Chlapci			Dívky			Celkem
	11 let	13 let	15 let	11 let	13 let	15 let	
<b>Nehrají hry</b>	12,6	10,2	13,3	22,8	30,4	49	<b>23,6</b>
<b>30 minut denně</b>	11,2	6,7	7	25,8	18,5	15,4	<b>14,2</b>
<b>1 hodinu denně</b>	16,4	15,3	10,4	21,1	16,1	11,4	<b>15</b>
<b>2 hodiny denně</b>	20,5	15,7	17,3	10,9	13,5	7,4	<b>14,1</b>
<b>3 hodiny denně</b>	13,3	13,6	10,3	10,1	8	5,8	<b>10,1</b>
<b>4 hodiny denně</b>	9,3	10,5	9,5	4,5	4,8	4,1	<b>7</b>
<b>5 hodin denně</b>	5,9	9,3	9,9	1,7	3,7	3	<b>5,5</b>
<b>6 hodin denně</b>	3,6	6,6	6,3	0,6	1,4	2,1	<b>3,4</b>
<b>7 a více hodin denně</b>	7,2	12,1	16,1	2,5	3,6	1,8	<b>7,1</b>
<b>Četnost N</b>	<b>713</b>	<b>706</b>	<b>668</b>	<b>784</b>	<b>747</b>	<b>772</b>	<b>4390</b>

Pomocí grafu lze zvýraznit markantní nárůst dlouhodobějších časových investic do hraní počítačových her (5 hodin a více) u chlapců a to v závislosti na jejich věku. Je zarážející, že téměř třetina 15 letých českých chlapců tráví svůj volný čas o víkendech hraním počítačových her v takovém rozsahu. Naopak u dívek lze zaznamenat mírně klesající

tendence, přičemž bezmála polovina dívek ve věku 15 let uvádí, že nehraje počítačové hry vůbec.



Graf 5: Nadměrné časové investice do hraní počítačových her (HBSC, c2013)

#### 4. Vliv počítačových her na osobnost žáka ZŠ

Postoje a názory odborníků, stejně jako laické veřejnosti, se v otázce hraní počítačových her a vlivu na osobnost dítěte liší. V českých médiích a veřejných diskuzích je jejich vliv poměrně často demonizován (rodiče dětí školního věku nejsou výjimkou) a hraní počítačových her může být vnímáno jako nekonstruktivní ztráta času, která se navíc může stát podnětem pro agresivní jednání dítěte. Rovněž lze napříč českými (i zahraničními) médii pozorovat snahu veškerá tato tvrzení paušálně uplatnit na celou dětskou populaci, a to bez závislosti na stupních intenzity hraní (ve smyslu pravidelné délky herní doby) a jejich vlivu na psychiku dítěte.

Nelze popřít fakt, že hraní počítačových her není problematikou černobílou a mimo řadu negativních vlivů může být pro dítě i jistým pozitivním přínosem a je tedy důležité hledat rozumný průsečík mezi těmito dvěma rovinami výběrem vhodných her vzhledem k věku dítěte (například v rámci ratingu PEGI), které v nejlepším případě mohou nabídnout i jiná pozitiva než jen zábavu. Rovněž je důležité, aby hraní počítačových her nebylo primární, nebo v horším případě jedinou náplní volného času a rovněž je žádoucí, aby pro dítě byly vyhledávány i jiné podněty z nabídky aktivních forem trávení volného času.

## 4.1 Pozitivní přínos hraní PC her

V otázce pochopení možného pozitivního přínosu počítačových her je nutné zohlednit různá kritéria, zejména herní žánr a obsahová specifika určitých her, které děti hrají. Jelikož herní průmysl nabízí široké spektrum rozmanitých herních titulů, nelze všechny kladné stránky počítačového hraní paušálně uplatnit na každý z herních titulů.

Rosser et al (2007) ve své studii zaznamenal u hráčů akčních videoher **zlepšování vizuální pozornosti, rychlejší reakční dobu** a rovněž zlepšení schopnosti zpracovávat větší počet vizuálních vjemů současně, stejně jako **rozvoj periferního vnímání**. Jako další možný přínos uvádí pozitivní vliv na zlepšování výkonu v činnostech vyžadujících koordinaci ruka-oko.

V kontextu rozvoje **kreativity a prostorové představivosti** velice specifickou a dětmi oblíbenou hrou je hra Minecraft, která se značně podílí nejen na rozvoji kreativity a prostorové představivosti, ale lze v ní nalézt i možnosti tvorby logických obvodů za pomoci logických hradel, což přináší rozvoj logického myšlení a schopnosti algoritmizace (Hauser, 2012).

Dalším obecnějším pozitivem je **učení se anglickému jazyku**, a to nejen skrze pro tento účel vytvořené výukové hry, ale i prostřednictvím her bez možnosti implementace české lokalizace, kde je běžným standardem užití anglického jazyka. Pro hraní obsahově složitějších počítačových her (zejména adventur, RPG<sup>12</sup> a všeobecně her vyžadujících komunikaci mimo rámec rodného jazyka, případně porozumění dialogů v prostředí hry), je znalost angličtiny podmínkou. Na tomto základě lze konstatovat, že počítačové hry mohou být jistým podpůrným prostředkem pro výuku angličtiny v neanglicky mluvících zemích (Anderson et al, 2008).

Boot et al (2008) uvádí, že hraní videoher může být slibným prostředkem pro **rozvoj percepčních schopností, pozornosti a kognitivních funkcí**. Konkrétně hraní RTS<sup>13</sup> her (konkrétně autor uvádí herní titul Rise of Nations) má podstatný pozitivní vliv na **rozvoj paměti, uvážování** a schopnosti přepínat mezi více úlohami. Podle Whitemana (2015) má značný vliv na rozvoj paměti 3D herní prostředí, ve kterém hráč vnímá větší množství prostorových vjemů.

Další z možných pozitiv nevýukových her, které by zasloužily pozornost odborníků zabývajících se touto problematikou, by bylo možné hledat na základě analýzy obsahu

---

<sup>12</sup> Adventury, Role Play Games – viz. sekce 1.3.4

<sup>13</sup> Real Time Strategy – viz. sekce 1.3.4

konkrétních herních titulů a jejich potenciálního přínosu pro rozvoj osobnosti dítěte. Jejich základ by mohl být postaven například na existenci tržního systému v prostředí hry, managementu, informací z oblasti historie, techniky a jiných věd atd.

## 4.2 Negativní vlivy počítačových her

V úvodu do této části problematiky je vhodné zmínit fakt, že většina negativních jevů vycházejících z hraní počítačových her je odborníky uváděna v souvislosti s výrazně intenzivním a pravidelným hraním počítačových her v delším časovém horizontu, nebo případně v souvislosti s výskytem závislosti nebo závislostního chování v rámci této činnosti. Z podstaty této informace tedy vyplývá, že veškeré poznatky o negativních projevech a rizicích hraní počítačových her nelze celoplošně uplatnit na celou hráčskou populaci a stejně tak na celou množinu počítačových her.

### 4.2.1 Výskyt násilí v počítačových hrách a agresivita dětí

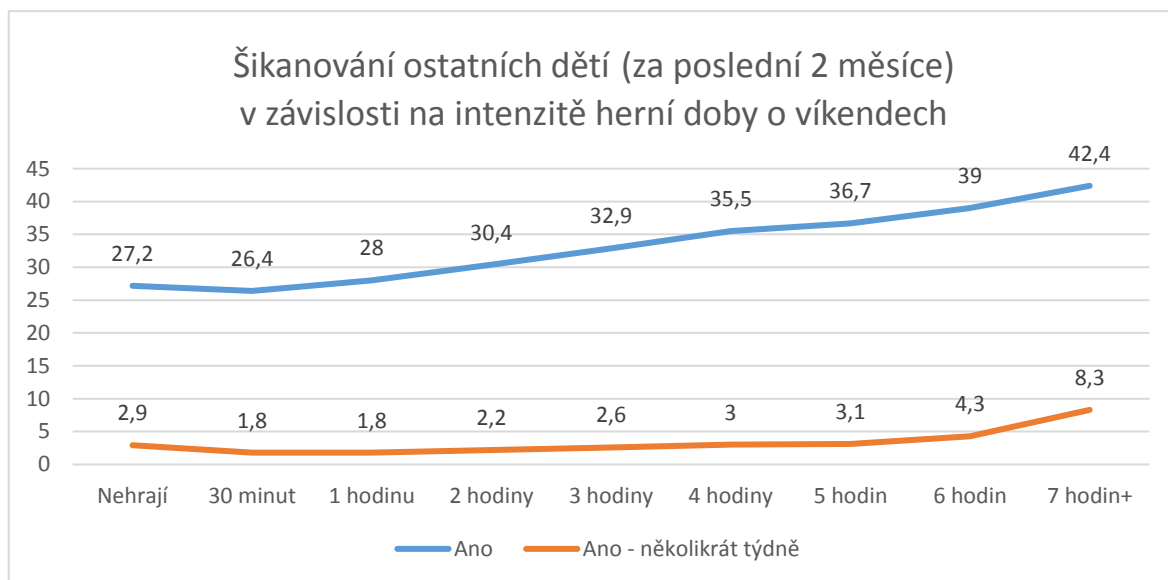
Nešpor a Csémy (2007) uvádí, že rizikové faktory spojené s hraním počítačových her jsou zcela evidentním a prokazatelným jevem mimo jiné v důsledku výskytu násilných prvků ve hrách samotných. Jako riziko vnímají zejména systém odměn za násilí, nebo v další řadě scény vyobrazující násilí běžně se vyskytující v reálném světě, jako například užití běžného nože jako zbraně. Dále autoři uvádí, že při hraní násilných videoher může narůstat míra tolerance dítěte vůči násilí a dochází tím k celkovému oslabování empatie. Za zmínku stojí rovněž předpoklad, že u dětí nadměrně intenzivní hraní počítačových her obecně indikuje **zhoršenou kontrolu regulace chování**.

Výsledky průzkumu v USA z roku 2009, zaměřeného na děti ve věku 6-10 let, který se zabýval vztahy mezi hraním počítačových her, výkonem ve škole a chováním, naznačují, že **zvýšená agresivita, deficity v pozornosti, nižší výkon ve škole a projevy poruch chování** jsou v přímé souvislosti s množstvím času stráveného hraním videoher a rovněž i vystavováním se násilí ve videohrách (Hastings et al, 2009).

Četnosti dětských rvaček v případě českých dětí (11-15 let) v závislosti na intenzitě hraní počítačových her nevykazují žádné markantní statistické rozdíly, a i v případě vyšší intenzity hraní (5 hodin a více) tyto četnosti oscilují kolem běžného průměru (HBSC, c2013).

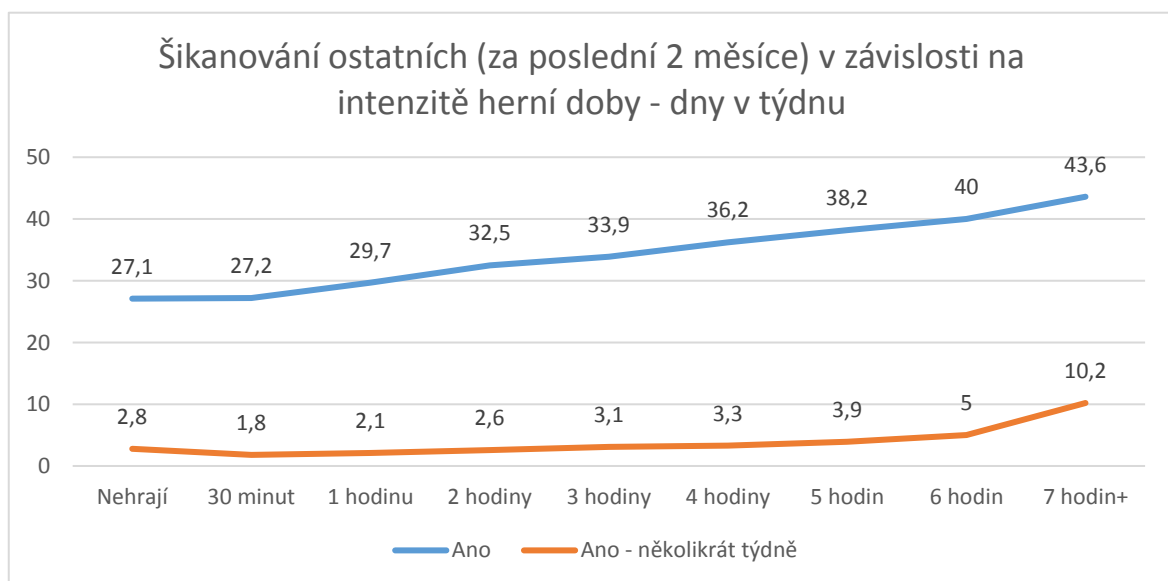
Pokud však zaměříme pozornost na otázku šikanování ostatních dětí, lze zde najít významnou **souvislost mezi intenzitou herní doby a nárůstem agrese** vůči ostatním. Děti ze čtyřiceti zúčastněných zemí ve věkové kategorii 11-15 let šikanovaly v letech 2009-2010 ostatní děti častěji v závislosti na narůstající intenzitě pravidelné časové investice

do hraní počítačových her. Z průzkumu lze vyčíst, že až 8,3% dětí hrajících počítačové hry více jak 7 hodin denně šikanovalo ostatní pravidelně (několikrát týdně) a naopak pravidelně bylo šikánováno až 15% těchto dětí.



Graf 6: Vztah šikany a denní herní doby pro víkendové dny (HBSC, c2013)

Jak již bylo zmíněno, větší rozsah volného času dětí staršího školního věku o víkendech je zcela zřejmý. Proto je vhodné spojitost šikany a intenzity herní doby znázornit i pro dny v týdnu a to z důvodu relativity časové investice do hraní her (ve vztahu k rozsahu volného času, který je ve školní dny výrazně kratší).



Graf 7: Vztah šikany a denní herní doby pro dny v týdnu (HBSC, c2013)



Z grafu lze vyčíst mírný celkový nárůst četnosti šikany ostatních dětí, přičemž nejvýraznější nárůst pravidelné šikany lze pozorovat opět u kategorie hráčů (11-15 let) hrajících 7 a více hodin ve všední dny na relativní četnost 10,2%. V tomto případě můžeme konstatovat, že hraní počítačových her v závislosti na narůstající intenzitě má významnější vztah k projevům šikany.

Z výzkumných dat lze vyčíst, že skupina intenzivně hrajících dětí (7 a více hodin v dny v týdnu) byla pravidelně šikanována ostatními jen v 7,9% případů. Rozdílnost lze odůvodnit tím, že jen 48,3% dotázaných dětí uvedlo stejnou intenzitu hraní ve dny v týdnu i o víkendech, což podtrhává nutnost zohlednění vztahu mezi intenzitou hraní a délkou volného času.

#### **4.2.2 Kybernetická agrese v prostředí online počítačových her**

Rozdíl mezi agresí v prostředí online počítačové hry a například prostředím sociálních sítí je udáván zejména omezeným počtem možných aktérů, který je zúžen na specifickou sociální skupinu hráčů konkrétní online počítačové hry.

Mimo rizika spojená s anonymní komunikací prostřednictvím internetu, nabízí hraní online her i specifické podoby agresivního jednání vůči hráčům. Může se jednat o různá spiknutí vůči jednomu hráči a jeho neustálé obtěžování skrze aktivní zásahy do jeho hraní (opakované zabíjení jeho herní postavy, ničení výtvorů, úmyslné blokování pohybu jeho herní postavy aj.), stejně jako nadávky, urážky a ponižování před hráčským kolektivem například na základě nižších herních dovedností. Další specifickou a běžnou formou agresivního jednání v tomto kontextu může být i snaha vylákat od hráče přihlašovací údaje k jeho hernímu účtu a tímto způsobem ho o něj připravit (Kopecký & Szotkowski, 2017).

Cole a Griffiths (2007) uvádí, že až 39,3% hráčů a hráček probírá citlivá témata z jejich osobního života výhradně s přáteli z virtuálního prostředí online her, což může mít za důsledek možné zneužití těchto citlivých informací.

#### **4.2.3 Zdravotní rizika spojená s hraním počítačových her**

Možná existence jevů ohrožujících zdraví dítěte ve spojitosti s hraním počítačových her vzniká, jak již bylo naznačeno, zejména v případech velice intenzivního a dlouhodobě trvajícího trávení volného času u počítače.

Jak již bylo zmíněno výše, zejména počítačové hry probíhající v online prostředí (tedy hra z kategorie multiplayer, nebo MMO) evokují v hráčích potřebu souvislé, intenzivní a opakované přítomnosti ve hře (Király et al, 2014), čímž může docházet k odkládání dalších

činností, kterými mohou být i základní potřeby, jako jsou jídlo, hygiena nebo spánek (Blinka, 2015).

Podle Witterta (2013) může být nedostatečný spánek (kratší jako 6 hodin) příčinou větších tendencí k obezitě, rozvoji diabetes mellitus a kardiovaskulárních chorob. Nedostatečný spánek je dle autora spojován s hraním počítačových her a tendencemi jíst nekvalitní a kalorické potraviny.

Tremblay et al (2011) na základě systémového review uvádí, že sedavý způsob života u dětí školního věku po dobu delší než 2 hodiny denně je v úzké spojitosti se sníženou kondicí. Rovněž nachází souvislost mezi dobou strávenou sedavým způsobem života a hodnotou BMI, ve které nalézají přímo úměrný vztah. Nešpor a Csémy (2007) mimo jiné zmiňují v tomto kontextu i častější výskyt onemocnění pohybového systému, což Hakala (2006) konkretizuje spojitostí mezi hraním počítačových her a bolestí v oblasti beder (LBP<sup>14</sup>) v důsledku dlouhodobého držení těla v sedavé poloze.

Nešpor a Csémy (2007) ve své analýze zjišťovali existenci souvislostí mezi stupni intenzity hraní a různými rizikovými formami chování, přičemž mezi některými existoval statisticky významný vztah – byť s nízkými hodnotami korelačních koeficientů. Konkrétní hodnoty výzkumu v periodiku nebyly zobrazeny, nicméně autoři v této otázce docházejí k závěru, že: „... *časté hraní počítačových her souvisí s častějším konzumem alkoholických nápojů, zejména piva, destilátů nebo míchaných alkoholických nápojů, dále s častějším kouřením cigaret a kouřením marihuany.*“ (Nešpor & Csémy, 2007, s. 249). Pro úplnost je nutné zdůraznit fakt, že korelační analýza probíhala pouze v rámci věkové kategorie 15 let.

#### **4.2.4 Negativní dopad na sociální život jedince**

Cole a Griffiths (2007) uvádí ve své práci spojitosti mezi hraním MMORPG<sup>15</sup> her a negativním dopadem na sociální vztahy: „*Jeden z pěti respondentů (20,3%) věří, že hraní MMORPG her má negativní dopad na jejich vztahy s lidmi, kteří tyto hry nehrají*“ (Cole & Griffiths, 2007, s. 582).

Excesivní hraní počítačových her může souviset s vyšší mírou depresivity a úzkosti, dále s nižší mírou sebehodnocení a prosociálního chování. Stejně tak lze nalézat vazby na zhoršený školní prospěch, snížené známky z chování a zanedbávání či úpadek blízkých vztahů. Tyto negativní psychosociální projevy mohou být jednak důsledkem intenzivního hraní počítačových her, stejně jako jeho příčinou s ohledem na fakt, že virtuální svět hráčům

---

<sup>14</sup> LBP – Low Back Pain (bolesti beder)

<sup>15</sup> Massively Multiplayer Online Role Play Game (sekce 1.3.3)

nabízí možnost úniku, pocit uvolnění a v případě online her se cítí být více sami sebou a to zejména z důvodu, že v online anonymním prostředí není posuzován jejich vzhled a věk. (Blinka, 2015; Nešpor & Csémy 2007; Cole & Griffiths, 2007).

Z průzkumu HBSC (c2013) lze vyčíst, že hráči ve věku 11-15 let hrající počítačové hry déle jak 7 hodin denně hodnotí kvalitu svého života nejnižším možným stupněm výrazně častěji, než děti hrající s nižší intenzitou.

### **4.3 Závislostní chování a online PC hry**

*„Osmnáctiletý hoch z Tchaj-wanu si 13. července v tamní internetové kavárně rezervoval soukromou místnost, ve které hrál titul Diablo 3 čtyřicet hodin v kuse. A poté zemřel.“* (Mácha, 2012).

Jak již bylo několikrát zmíněno výše, negativní dopady hraní počítačových her jsou především spojovány s dlouhodobým a intenzivním hraním. Postupná progresse intenzivního hraní online počítačových her může eskalovat až do stádia, kdy je tato činnost zásadní činností v životě hráče, který nad její regulací postupně ztrácí kontrolu. Samotná délka pravidelné herní doby hráče, jakožto prvotní možný indikátor vzniku závislosti, však není jediným a plně dostačujícím kritériem. V souladu s intenzitou hraní je nutno zohlednit i vnímání hry hráčem, a to zdali je hra primárně preferovaná činnost, kolem které se točí většina jeho myšlenek. Dalším indikátorem mohou být změny nálad, kdy lze zaznamenávat jejich pozitivní změny v souvislosti s hraním a naopak doprovod negativních projevů (nervozita, úzkost, vztek) při omezení přístupu k hraní. Následujícím a neopomenutelným indikátorem je výskyt negativních psychosociálních jevů (sekce 4.2.4) a následné uvědomění si dopadů patologického hraní na kvalitu života hráče, které je doprovázeno pocitem studu a výčitek. Pokud i přes uvědomění si závažnosti těchto dopadů excesivního hraní hráč není schopen tuto činnost regulovat a dochází k relapsu, můžeme konstatovat možný výskyt závislosti na počítačových hrách (Blinka, 2015).

Pro detekci možné existence závislostního chování na počítačových hrách je možné využít screeningový 10 položkový dotazník podle Blinky a Šmahela (in Blinka, 2015), který vychází z indikátorů zmíněných v předchozím odstavci:

1. **Behaviorální salience** – Zanedbáváte kvůli hraní své potřeby jako jídlo či spánek?
2. **Kognitivní salience** – Přemýšlíte a představujete si hru, i když právě nehrajete?
3. **Syndrom z odnětí** – Cítíte se nesví či podráždění, když zrovna nemůžete hrát?
4. **Změny nálad** – Cítíte se radostněji, když se ke hraní dostanete?
5. **Tolerance** – Připadá vám, že hrou trávíte více a více času?
6. **Tolerance** – Přistihli jste se, že hrajete, i když vás to nebaví?
7. **Konflikt** – Hádáte se se svými blízkými (rodina, přátelé, partner/ka) kvůli vašemu hraní?
8. **Konflikt** – Myslíte si, že vaši blízcí, vaše práce, škola či koníčky strádají kvůli času, jež trávíte hraním?
9. **Ztráta kontroly** – Stává se vám, že jste hráli déle, než jste sami původně chtěli?
10. **Relaps** – Pokoušeli jste se už s hraním přestat, ale neúspěšně?

Tento teoretický základ rámcově popisující možný jev závislosti v oblasti počítačového hraní může ve čtenáři evokovat otázku, jakým způsobem je možné těmto jevům předcházet. Nutno dodat, že problém závislosti v relaci k počítačovým hrám je v současnosti otevřený a bude mu s největší pravděpodobností věnován prostor v diplomové práci, ve které bude řádně vymezen teoretický rámec umožňující tuto problematiku komplexně uchopit s ohledem na získané výstupy této práce.

# Empirická část

Podstata empirické části spočívá v objektivním zpracování a vymezení proměnných a jejich relačních vztahů, které jsou zaměřeny na užívání počítače primárně formou hraní počítačových her, a to zejména ve vztahu k volnému času českých dětí staršího školního věku. Zásadní postavení mezi těmito relačními vztahy má míra časové investice dětí do hraní a s ní spojené možné negativní vlivy, rizika, výskyt regulace této volnočasové aktivity rodiči a preference jiných aktivit.

V úvodu je charakterizováno samotné výzkumné šetření, a to stručným popisem jeho teoretických a motivačních vstupů. Následně jsou popsány stanovené cíle, deskriptivní a relační problémy spolu se stanovenými hypotézami.

V kapitolách následujících je vymezeno složení výzkumného souboru a podložen jeho potenciál reprezentativnosti. Poté následuje podrobná charakteristika sběru dat, použité metodologie, metod a výzkumných nástrojů takovým způsobem, aby mohl být na těchto základech případně opakován průzkum obdobného charakteru.

Kapitola č. 7 je věnována interpretaci výsledků průzkumu a výzkumného šetření, které jsou diskutovány v kapitole osmé.

## 5. Charakteristika výzkumného šetření

Tato práce se primárně opírá o pedagogicky orientovanou kvantitativní metodologii, která je optimální pro mapování otázky počítačových her v kontextu volnočasových aktivit žáků staršího školního věku a to zejména z důvodu její objektivity, která s sebou přináší výhodu nestranného vyjádření naměřených dat v problematice, která je v dosavadních výzkumných zprávách interpretována velice často zaujatým způsobem a mnohdy lze oprávněně pozorovat snahu autorů až o démonizaci počítačového hraní. Negativní vlastnosti počítačových her jsou často mapovány zejména v relaci k projevům agresivity u dětí a to na úkor mapování ostatních objektivních a nezpochybnitelných ukazatelů negativních vlivů této volnočasové aktivity. Zaplnění mezery v objektivním zmapování těchto ukazatelů si klade za cíl právě toto výzkumné šetření.

Zásadní oporou, a vůbec podstatou výběru tohoto tématu autorem, je na prvním místě jeho osobní motivace a dlouholetá zkušenost nejen s komplexním herním průmyslem a jeho kulturou, ale rovněž i patologicky nadměrným hraním, které lze zpětně označit za projev závislostního chování. Právě nadměrné časové investice do počítačového hraní, zejména na úkor jiných aktivit, jsou autorem vnímány jako zásadní spouštěče negativních jevů v této oblasti, které jsou navíc empiricky ověřitelné a kvantitativně dobře zpracovatelné a interpretovatelné. Počátečními teoretickými vstupy do problematiky tedy jsou rozsáhlá osobní zkušenost, dosavadní výzkumy a částečně i společenské stereotypy.

Teoretickými vstupy před zpracováním empirické části byly jednoznačně semináře a praktika z oblasti empirického výzkumu v rámci Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci spolu s literární oporou autorů zabývajících se metodologií pedagogického výzkumu, jmenovitě publikace prof. Gavory Úvod do pedagogického výzkumu a Elektronická učebnice pedagogického výzkumu a dále Metody pedagogického výzkumu od prof. Chrásky.

## 6. Výzkumné cíle, problémy a hypotézy

Účel této kapitoly je objasnit čtenáři stěžejní pilíře empirické části práce, kterými jsou zejména výzkumné cíle, problémy a věcné hypotézy.

### 6.1 Cíle výzkumného šetření

Výzkumné šetření si klade za cíl zmapovat hráčskou komunitu nacházející se (z pohledu vývojové psychologie) v ontogenetickém období staršího školního věku, tedy 11 až 15 let, a to z vlastního pohledu jednotlivých hráčů. V této věkové kategorii bylo zkoumáno hned několik problémů, které jsou v relaci k volnému času a počítačovým hrám, přičemž hlavními výstupy jsou zejména:

- Průměrná denní doba trávená dětmi staršího školního věku u osobního počítače
- Činnosti, které jsou dětmi na osobním počítači vykonávány
- **Ukazatele v relaci s herní dobou dětí** (denní a týdenní)
  - o Demografické ukazatele (věk, pohlaví)
  - o Rodičovská regulace (maximální denní časová investice do aktivit na PC, povědomí rodičů o videohrách, výskyt PC v pokoji dětí)
  - o Herní tituly
  - o Ostatní volnočasové aktivity
  - o Závislostní chování (položky screeningového testu v podkapitole 4.3)

Část výzkumných problémů, konkrétně týkající se doby strávené činnostmi u počítače nebo hraním počítačových her, byla postavena takovým způsobem, aby bylo možno provést komparaci dat s dosavadním průzkumem HBSC<sup>16</sup>, který je, zejména v otázce časových investic do aktivit spojených s užíváním osobního počítače, jedním ze stěžejních zdrojů této práce.

### 6.2 Deskriptivní a relační problémy

Výzkumné problémy v kontextu této práce budou členěny do dvou hlavních skupin, konkrétně se jedná o deskriptivní (popisný) a relační typ, který si klade za cíl nalézat vztah zejména herní doby k jednotlivým proměnným výzkumného šetření (Gavora et al, 2010).

---

<sup>16</sup> Health Behaviour in School-aged Children

## 6.2.1 Deskriptivní problémy

Pro lepší přehlednost problémů deskriptivního typu byly tyto problémy rozděleny do odpovídajících kategorií:

### Deskripce výzkumného souboru

- Jaké je věkové rozložení respondentů a jaký navštěvují ročník ZŠ (eventuálně osmiletého gymnázia)?
- Jaká je velikost jejich domácí obce na základě počtu obyvatel?
- Jaké je rozložení respondentů podle jednotlivých krajů?
- Jaké je rozložení respondentů na základě pohlaví?

### Deskripce činností na osobním počítači (mimo PC hry)

- Jak často užívají respondenti osobní počítač?
- Co a s jakou pravidelností respondenti dělají ve volném čase na PC?
- Jaká je denní časová investice respondentů do činností na PC ve školní dny?
- Jaká je denní časová investice respondentů do činností na PC o víkendech?

### Deskripce ostatních volnočasových aktivit (mimo činností na PC)

- Jaké jsou zájmy a volnočasové aktivity respondentů mimo trávení času u PC?

### Deskripce míry regulace činností na PC rodiči respondentů

- Do jaké míry regulují rodiče respondentů jejich denní dobu na PC a jak jsou tyto časové limity stanoveny?
- Jaké je povědomí rodičů o hrách, které respondenti hrají?

### Deskripce herní doby respondentů

- Jaká je denní herní doba respondentů ve školní dny?
- Jaká je denní herní doba respondentů o víkendech?
- Kolik hodin týdně respondenti tráví hraním počítačových her?
- V kolik hodin respondenti chodívají spát, pokud vstávají následující den do školy?

### Deskripce herních titulů

- Jaké herní tituly respondenti preferují?
- Kolik respondentů hraje hry hodnocené ratingem PEGI jako 18+?

## 6.2.2 Relační problémy

- Existuje vztah mezi délkou herní doby a vybranými volnočasovými aktivitami respondentů?



- Má délka herní doby vliv na ukazatele<sup>17</sup> možné existence závislostního chování?
- Ovlivňuje výskyt počítače v pokoji respondenta míru jeho časové investice do hraní počítačových her?

Mimo uvedené relační problémy je většina deskriptivních problémů stavěna do souvislosti s věkem respondentů.

### 6.2.3 Věcné hypotézy

Gavora et al (2010) pojem hypotéza popisuje jako „*predikci závěrů výzkumu*“ neboli rovněž jako určitou odbornou predikci výsledků, která je stanovena na základě hlubších znalostí problematiky. Věcné hypotézy stanoveny v souladu s relačními problémy práce (sekce 6.2.2) se snaží potvrdit závislost velikosti časové investice do počítačového hraní a klesajícími preferencemi jiných volnočasových aktivit. Stejně tak se lze domnívat, že na narůstající časové investice může mít vliv i míra regulace této činnosti rodiči v podobě přímo stanovené maximální možné herní doby, nebo umístění osobního počítače v pokoji jejich dítěte.

- H1: Děti, které hrají počítačové hry intenzivněji, sportují méně než ty, které hrají počítačové hry s menší intenzitou.
- H2: Děti, které tráví svůj volný čas s kamarády, hrají počítačové hry s menší intenzitou, než ty, které volný čas s kamarády netráví.
- H3: Intenzita hraní počítačových her bude vyšší u dětí, které mají osobní počítač ve svém pokoji než u těch, které jej ve svém pokoji nemají.
- H4: Intenzita hraní počítačových her bude vyšší u dětí, u kterých není denní doba na osobním počítači regulována rodiči, než u těch, u kterých regulována je.

---

<sup>17</sup> Kapitola 4.3 – položky screeningového dotazníku dle Blinky & Šmahely (2015)

### 6.3 Charakteristika výzkumného souboru

Základním souborem výzkumného šetření jsou všichni čeští hráči ve věkové kategorii 11 až 15 let, navštěvující 2. stupeň základní školy, eventuálně ekvivalentní ročníky víceletých gymnázií.

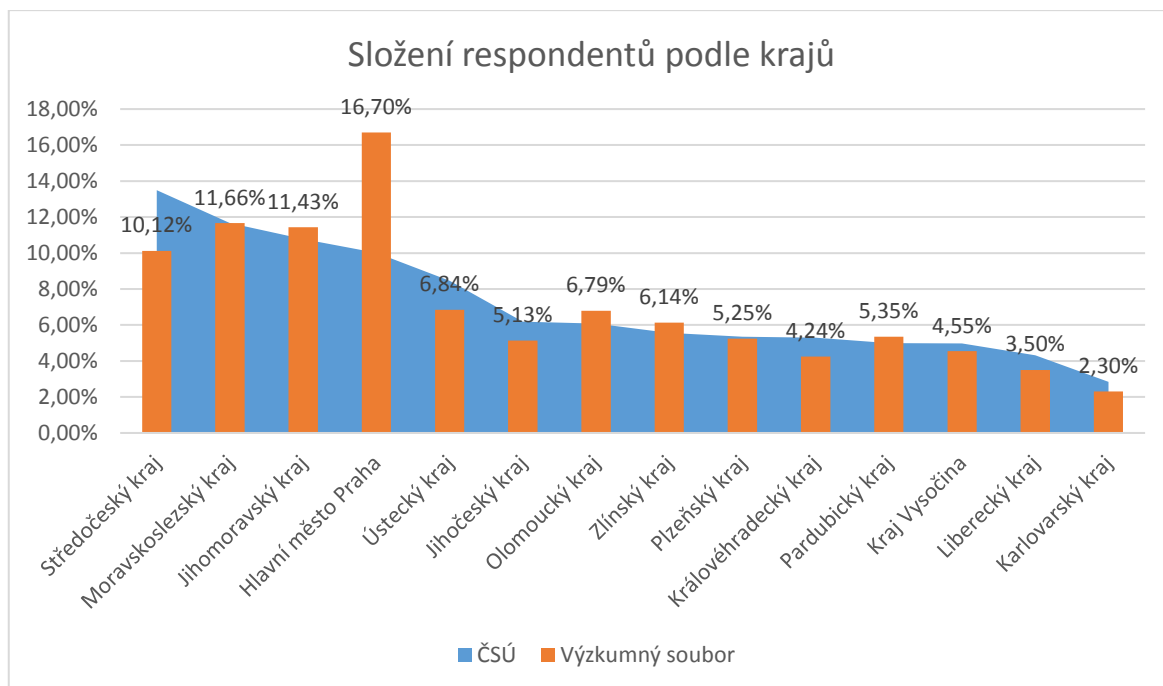
Výběr prvků do výběrového souboru empirické části práce byl proveden částečným proporcionálně stratifikovaným výběrem (na základě krajů jakožto samosprávných celků) a je tvořen českými hráči ve věku 11 až 15 let (N=7736), kteří rovněž navštěvují školní ročníky v rámci nižšího sekundárního vzdělávání, tedy druhé stupně základních škol, případně nižší ročníky víceletých gymnázií. Primární snahou bylo vytvořit reprezentativní vzorek za účelem uplatnitelnosti výstupů empirické části práce na hráče z celé české republiky v rámci této věkové kategorie, tedy na základní soubor, a to zejména s ohledem na rozložení obyvatelstva v rámci krajů, velikosti obcí, věku a pohlaví. U věku a pohlaví se rovnoměrné rozložení respondentů vůči základnímu souboru zachovat nepodařilo, nicméně v kontextu této kategorie hráčů počítačových her je základní soubor nedostatečně teoreticky vymezen a jako výchozí oporou, a rovněž i částečným teoretickým ukazatelem složení souboru českých hráčů, bylo využito průzkumu HBSC (sekce 3.3.1 a 3.3.2), jehož hlavní nevýhodou je neaktuálnost, nekorelující naměřené hodnoty v porovnání s aktuálním výzkumným šetřením a fakt, že jeho obsah se počítačového hraní dotýká jen okrajově. Nutno však dodat, že nerovnoměrné složení respondentů dle věku a pohlaví ve výzkumném šetření neodepírá výzkumnému souboru jeho potenciál reprezentativnosti a ve své podstatě i jedinečnost v rámci České republiky.

V otázce rozložení obyvatelstva byla pro porovnání výzkumného vzorku využita data z veřejné databáze Českého statistického úřadu (platná pro období 31. 2. 2015) a následně vypočítány korelační koeficienty mezi základním souborem (dle ČSÚ) a výběrovým souborem, a to pro celkové soubory i obě pohlaví. Nedostatkem tohoto porovnání je neshodnost věkových kategorií a rovněž nedostupnost aktuálních dat s ohledem na věkové rozložení obyvatelstva. Nicméně je možné konstatovat, že i navzdory rozdílu jednoho roku u porovnávaných souborů (u ČSÚ lze předpokládat, že věkové složení obyvatel spadajících do měřeného intervalu v roce 2015 se nyní nachází v intervalu 12-16 let) lze tyto údaje použít pro zjištění, zdali je možné označit výzkumný vzorek jako reprezentativní pro základní soubor, a to z aspektu územního rozložení respondentů.

Tabulka 5: Rozdělení výzkumného souboru dle krajů (v porovnání s ČSÚ, 2015)

Rozdělení respondentů dle krajů (porovnáno se základním souborem)						
Kraje	Celkem		Chlapci		Dívky	
	N 10-14 (ČSÚ)	N 11-15 (VS)	N chlapci 10-14 let (ČSÚ)	N chlapci 11-15 (VS)	N dívky 10-14 (ČSÚ)	N dívky 11-15 (VS)
Středočeský kraj	56806	783	29334	719	27472	64
Moravskoslezský kraj	49087	902	25160	827	23926	75
Jihomoravský kraj	45386	884	23271	782	22115	102
Hlavní město Praha	42133	1292	21606	1155	20527	137
Ústecký kraj	35640	529	18299	478	17340	51
Jihočeský kraj	26042	397	13319	353	12723	44
Olomoucký kraj	25569	525	13057	472	12512	53
Zlínský kraj	23391	475	12005	435	11385	40
Plzeňský kraj	22521	406	11496	365	11024	41
Královéhradecký kraj	22301	328	11541	299	10759	29
Pardubický kraj	21021	414	10901	379	10119	35
Kraj Vysočina	20924	352	10735	319	10188	33
Liberecký kraj	18205	271	9361	244	8843	27
Karlovarský kraj	11959	178	6192	165	5767	13
N=	420985	7736	216283	6992	204708	744
Korelační koeficienty	0,829000115		0,833860251		0,747314038	

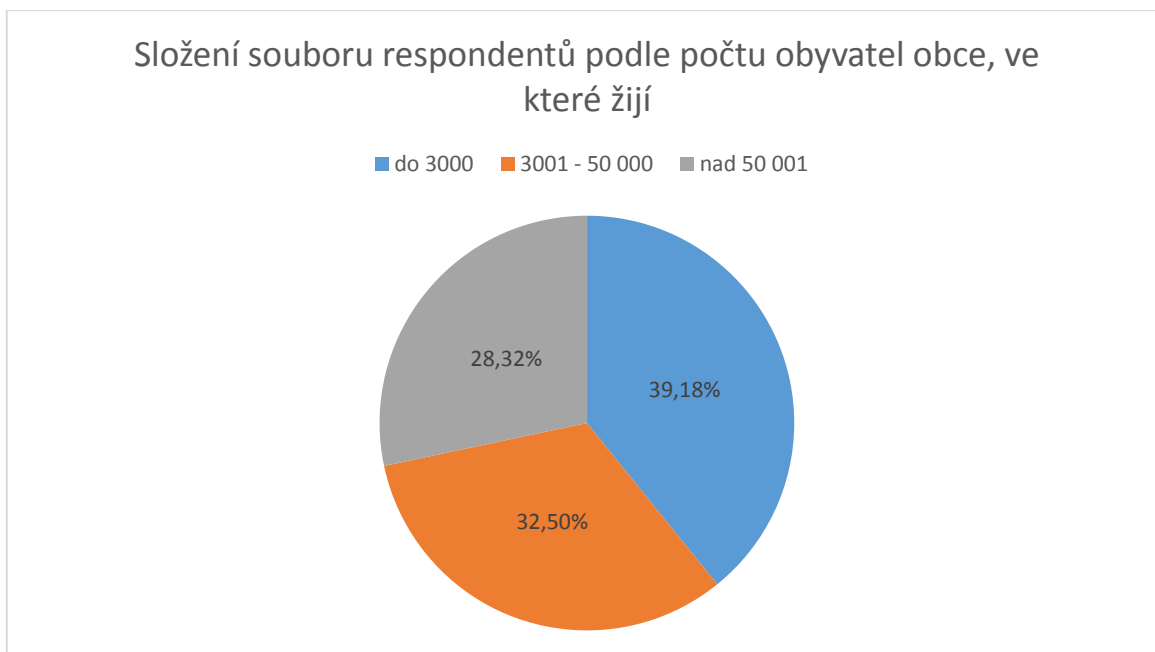
V tabulce jsou zaznamenány absolutní četnosti obyvatel v jednotlivých krajích na základě dat z Českého statistického úřadu za rok 2015 (platné pro sloupce označené ČSÚ), které jsou vynásobeny koeficientem ( $k=0,874216$ ), který udává předpokládaný maximální relativní počet osobních PC v českých domácnostech s dětmi do 15 let (87,4%, podkapitola 3.2) a počet respondentů výzkumného souboru z jednotlivých krajů (pro sloupce označené zkratkou VS – výzkumný soubor). Zásadní rozdílnost četností na základě pohlaví (chlapci 90,4%, dívky 9,6%) může být zapříčiněna celkovým zásadně vyšším zájmem mužského pohlaví o počítačové hry, klesajícími tendencemi k počítačovému hraní u dívek v závislosti na věku (sekce 3.3.2) a rovněž i specifickostí metodiky sběru dat (kapitola 6.4 níže).



Graf 8: Rozdělení respondentů dle krajů (v porovnání s ČSÚ, 2015)

Signifikantní nepoměr rozložení respondentů ve Středočeském kraji a v hlavním městě Praze vůči základnímu souboru může být zapříčiněn zaměněním těchto územních samosprávných celků na základě neznalosti nebo nepozornosti, která může pramenit z příbuzného vztahu těchto krajů a lze tedy předpokládat možnost, že poměrná část respondentů ze Středočeského kraje označila hlavní město Prahu jako své bydliště.

Grafická interpretace rozložení respondentů na základě počtu obyvatel v místě jejich bydliště ukazuje, že 39,14% dotázaných bydlí v malých obcích (do 3 000 obyvatel), 32,51% ve větších obcích/středních městech (od 3000 do 50 000 obyvatel) a 28,33% respondentů ve větších městech (nad 50 000 obyvatel), takže případná existence vlivu tohoto ukazatele by neměla naměřená data jakkoli výrazně ovlivňovat.



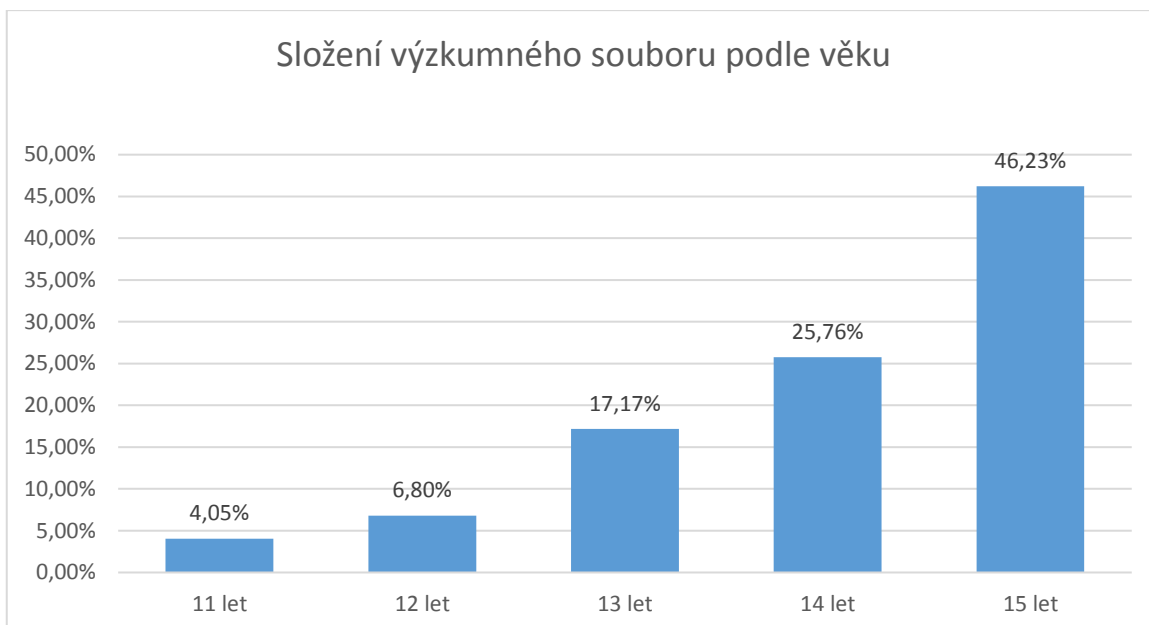
Graf 9: Rozdělení respondentů dle velikosti domácí obce

Značné rozdíly lze pozorovat u věkového složení výzkumného souboru, kdy lze zaznamenat prudce narůstající četnost odpovědí v závislosti na věku, což je jednoznačně zapříčiněno metodikou sběru dat (podkapitola 6.4).

Tabulka 6: Složení respondentů podle věku

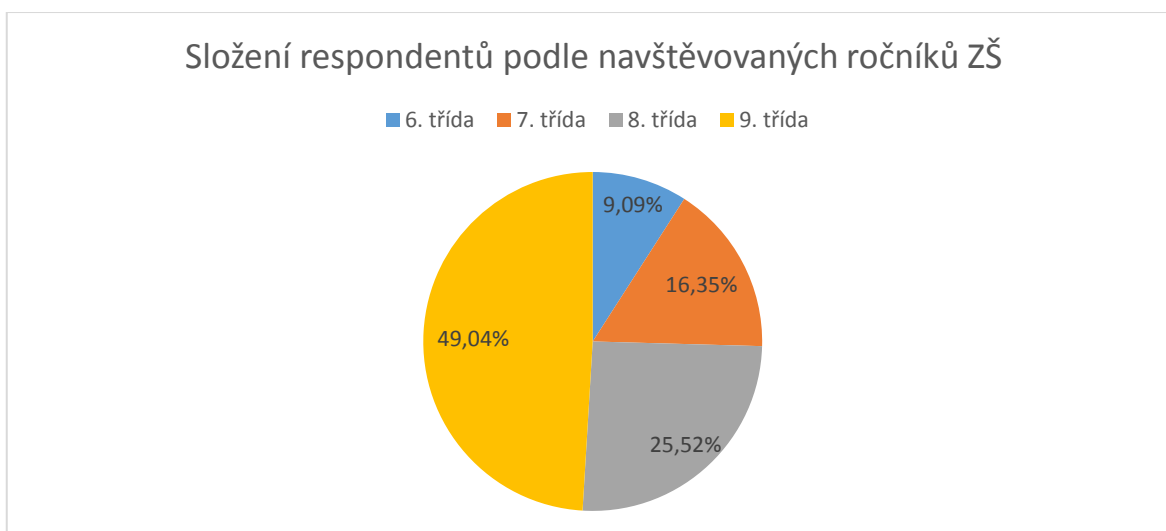
	11 let	12 let	13 let	14 let	15 let	Celkem
<b>Četnost N</b>	313	526	1328	1993	3576	7736

Kategorie 15 let tedy tvoří téměř polovinu všech dotázaných respondentů (46,23%). Jak již bylo zmíněno výše, podle studie HBSC (c2013) lze pozorovat významný pokles trávení volného času hraním počítačových her právě u dívek z kategorie 15 let, čímž lze odůvodnit zásadně nižší počet responzí oproti chlapecké kategorii.



Graf 10: Složení respondentů dle věku

Jak je jistě zřejmé, složení respondentů podle navštěvovaných ročníků základních škol v době získávání responzí (tedy v období 21-28. 3. 2017) bude obdobné, jako tomu je v případě věkových kategorií, kdy zcela suverénně dominuje počet respondentů z 9. tříd základních škol (eventuálně kvart v případě respondentů navštěvujících osmiletá gymnázia).



Graf 11: Složení respondentů podle navštěvovaného ročníku ZŠ

## 6.4 Použité metodologické nástroje

Výzkumné šetření bylo zaměřeno na hráčskou populaci v rámci celé České republiky a jeho primárním účelem bylo získat reprezentativní vzorek platný právě pro celou Českou republiku. Pro možnost získání dat takového rozsahu v krátkém časovém horizontu bylo využito explorační metody a techniky dotazníku s 20 položkami, který byl rozšiřován převážně v prostředí sociálních sítí. Velice důležitou roli oslovení široké hráčské komunity měla spolupráce streamera<sup>18</sup> a administrátora stránky sdružující hráče počítačových her (zejména hráče školního věku). Dosažení velkého rozsahu oslovených respondentů, a to zejména díky rozsáhlosti fanouškovské komunity těchto dvou subjektů (odhadem 80 000 uživatelů), přineslo okolo 7000 responzí, přičemž zbytek výzkumného vzorku tvoří respondenti získáni prostřednictvím virálního šíření dotazníku<sup>19</sup> opět skrze sociální sítě a dále responze získané díky spolupráci s učitelem informačních technologií na jihomoravské základní škole, který přislíbil předání tohoto výzkumného nástroje svým pedagogickým kolegům z jiných základních škol.

Výhodou takto zvolené metody sběru dat je jednoznačně potenciál postihnout co největší počet respondentů ve velmi krátkém čase. Lze se oprávněně domnívat, že prostředí sociální sítě, anonymita sběru dat a způsob prezentace výzkumného šetření (v průvodním dopise bylo zdůrazněno, že primárním účelem sběru dat není hraní počítačových her jakkoli očernit, ale naopak je ve své podstatě obhajovat) dávaly respondentům větší pocit volnosti, podstatnosti jejich odpovědí a jejich responze nebyly omezovány charakterem prostředí, jako tomu může být například v případě školního prostředí.

Jako nevýhodu tohoto způsobu sběru dat lze jistě vnímat nepřítomnost osoby realizující výzkumné šetření a tedy do jisté míry absenci prostoru pro možné dotazy a nemožnost ověřit, zdali respondent opravdu spadá do základního souboru. V otázce chybějícího prostoru pro případné dotazy byl tento nedostatek alespoň částečně redukován skrze odpovědi na jednotlivé dotazy respondentů, které se přímo týkaly vyplňování dotazníku a to prostřednictvím sociální sítě Facebook, nicméně v tomto rozsahu a tímto způsobem nebylo možné pokrýt veškeré dotazy respondentů v reálném čase.

---

<sup>18</sup> V tomto kontextu se jedná o osobu vytvářející videoprojekce v reálném čase pro svou fanouškovskou základnu

<sup>19</sup> Nekontrolované šíření a předávání dotazníku mezi uživateli na základě žádosti autora

## **6.5 Pilotní studie**

Pilotní studie v průzkumném šetření menšího rozsahu (98 responzí) byla provedena primárně pro účely odhalení případných nejasností a nevhodných či nesrozumitelných formulací položek v dotazníku jakožto výzkumném nástroji. V další řadě vnesla lepší náhled do současného stavu problematiky a potvrdila atraktivitu tematiky v rámci cílové skupiny – základního souboru a tedy i poměrně velkou ochotu respondentů dotazník vyplňovat.

V průběhu uzavírání pilotní studie a finalizace výzkumného nástroje byli oslovení potenciální zprostředkovatelé dotazníku široké hráčské populaci, tedy již zmínění administrátoři herních webů, fór, stránek na sociálních sítích s herním obsahem, majitelé herních serverů, streameři a youtubeři.

## **6.6 Časový harmonogram sběru dat**

V úvodu této kapitoly je vhodné zmínit, že jejím předmětem není časový harmonogram zpracování výzkumného projektu, teoretických vstupů do problematiky a tedy i teoretické části práce jakožto dílčího celku, ale jejím cílem je uvést čtenáře do jednotlivých kroků sběru dat využitých pro výzkumné šetření v časové posloupnosti, a to takovým způsobem, aby tato kapitola případně mohla být teoretickou oporou pro případnou realizaci obdobného výzkumného šetření v této či obdobné oblasti. Jak je jistě zřejmé, veškeré teoretické vstupy výzkumného šetření byly zpracovány před jeho realizací, stejně jako formulace výzkumných cílů, problémů a hypotéz spolu s vytvořeným výzkumným nástrojem.

### **1. Tvorba elektronické verze dotazníku (20. 3. 2017)**

První fáze sběru dat zahrnovala seznámení se s nástroji, které umožňují bezplatnou tvorbu elektronických formulářů vhodných ke sběru hromadných dat. Jako neoptimálnější aplikace pro tento účel byla vybrána Google Forms, která je uživatelsky příjemná, umožňuje náhled do přehledně interpretovaných mezivýsledků a zejména nabízí možnost vhodného exportu dat v podobě datových tabulek.

Po krátkém seznámení s uživatelským prostředím aplikace a jednotlivými kroky byl vytvořen, optimalizován a otestován dotazník v elektronické podobě.

### **2. Realizace pilotního průzkumu (20-21. 3. 2017)**



Následným krokem bylo rozšíření dotazníku mezi několik respondentů, kdy v první fázi se nutně nejednalo o respondenty spadající do základního souboru (ti byli z výběrového souboru vyřazeni) a účelem tohoto kroku byla zpětná vazba a připomínky k formulaci a srozumitelnosti otázek.

Další šíření výzkumného nástroje již probíhalo cíleně na základní soubor a to zejména skrze osobní profil na sociální síti a následné oslovení otevřených skupin v tomto prostředí, jejichž obsah a účel cílí na uživatele školního věku (hráčské komunity, seznamky, zájmové skupiny dětí).

V průběhu sběru dat menšího rozsahu byli individuálně osloveni administrátoři výše zmíněných stránek (na sociální síti Facebook se jednalo o stránky s herní tematikou a fanouškovské stránky youtuberů a streamerů<sup>20</sup>), přičemž i přes minimální odezvu byla přislíbena spolupráce od dvou těchto subjektů na základě příslibu zaslání zajímavých dat, které svým obsahem mohou obohatit příspěvky a obsah jimi spravovaných stránek. Následným krokem byla dohoda o úvodním sdělení (zkrácená verze průvodního dopisu) a čas sdílení odkazu spolu s úvodním sdělením.

### **3. Realizace hlavního průzkumu (22-28. 3. 2017)**

Sběr dat tímto způsobem byl nad míru očekávání rychlý, konkrétně v první fázi sdílení odkazu elektronického dotazníku v obsahu české facebookové stránky s herní tematikou jejím administrátorem (23-25. 3.) odpovědělo okolo 3 000 respondentů během dvou dnů, poté následovala stagnace (příspěvek se stal neaktuálním). Ve fázi druhé (27-28. 3.), kdy odkaz byl zařazen do obsahu fanouškovské facebookové stránky české streamerky (pod jejím jménem), byl nárůst a intenzita sběru odpovědí ještě vyšší a bylo zaznamenáno 3 800 responzí během 24 hodin. Následující den byla zaznamenána prudká stagnace a sběr dat byl k 28. 3. ukončen.

### **4. Analýza výsledků (28. 3. – 5. 4. 2017)**

Jako nástroj pro analýzu a interpretaci jednotlivých problémů byl zvolen MS Excel na základě dokonalé kompatibility s výstupními daty z aplikace Google Forms a existence možnosti využití analytických nástrojů v jeho prostředí.

---

<sup>20</sup>Streamer i youtuber jsou osoby tvořící videoprojekce pro svou fanouškovskou základnu

## 7. Výsledky průzkumu a výzkumného šetření

Tato kapitola bude věnována interpretaci získaných dat z výzkumného šetření. V první podkapitole (7.1) se bude jednat o data naměřená dotazníkovou metodou bez vzájemných relací a hypotéz, kterým bude věnována podkapitola po ní následující. Jednotlivé tabulky obsahují primárně absolutní četnosti a četnosti relativní budou interpretovány pomocí grafů, které v této kombinaci plní interpretační účel vhodnějším způsobem.

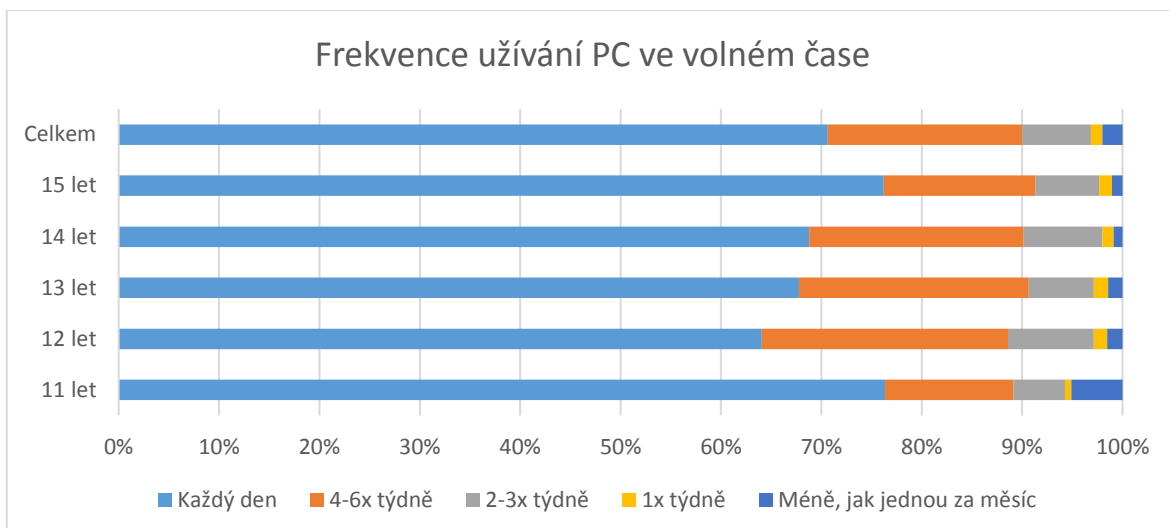
### 7.1 Výsledky průzkumu

Obsahem této podkapitoly budou responze jednotlivých položek dotazníku, které budou interpretovány v tabulkách absolutních četností, případně formou grafických interpretací. Průzkumné otázky jsou řazeny chronologicky a jejich forma je ponechána v původní podobě, která je účelně situována do prostředí dětí staršího školního věku. Interpretace kategorizujících položek (věk, ročník základní školy, pohlaví, kraj a velikost obce) budou záměrně vynechány, jelikož se jejich interpretace nachází v podkapitole 6.3 výše. Rovněž zde nebudou uvedeny volné odpovědi respondentů na otevřené otázky a výsledky screeningového testu závislostního chování, jelikož jejich interpretace v původní podobě by byla nadměrně obsáhlá. Interpretované výsledky vybraných položek screeningového testu závislostního chování lze nalézt v relačních souvislostech v následující podkapitole.

#### 1) *Jak pravidelně používáš počítač ve svém volném čase?*

Tabulka 7: Pravidelnost užívání PC ve volném čase

Užívání PC ve volném čase						
	Kategorie					
	11 let	12 let	13 let	14 let	15 let	Celkem
<b>Každý den</b>	239	337	900	1371	2726	5573
<b>4-6x týdně</b>	40	129	304	426	540	1439
<b>2-3x týdně</b>	16	45	86	156	227	530
<b>1x týdně</b>	2	7	19	22	45	95
<b>Méně, jak jednou za měsíc</b>	16	8	19	18	38	99
<b>N=</b>	313	526	1328	1993	3576	7736



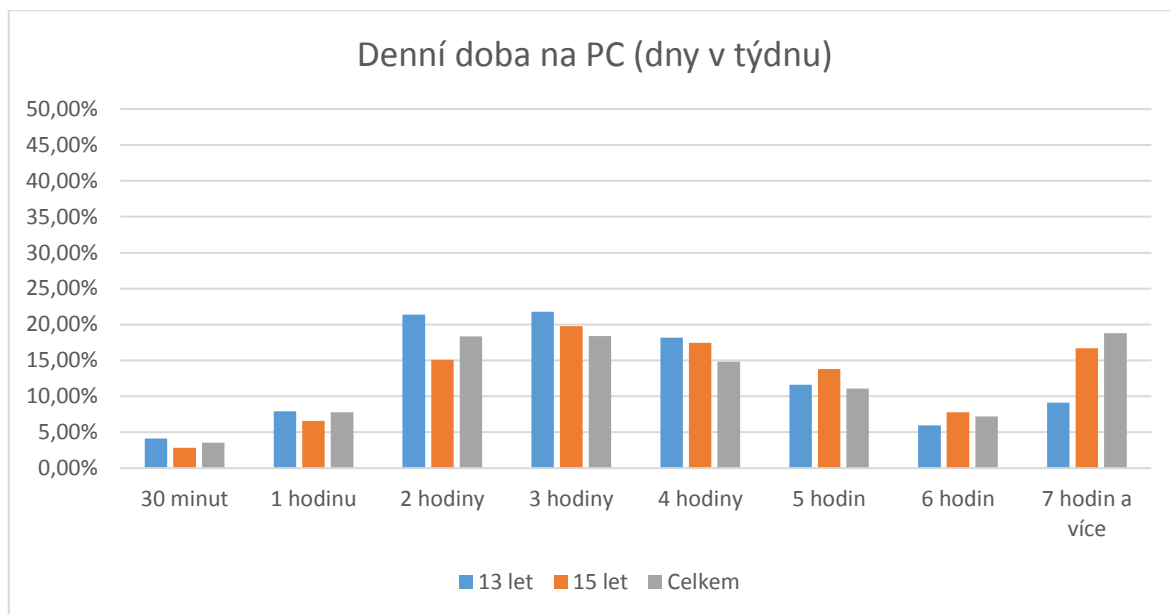
Graf 12: Pravidelnost užívání PC ve volném čase

Z naměřených dat je zcela zřejmé, že současným většinovým trendem českých hráčů ve věku staršího školního věku je využívat osobní počítač denně. Rozdílné hodnoty věkových kategorií nejsou markantní a lze tuto průzkumnou otázku uzavřít s předpokladem, že 90% dotázaných hráčů užívá osobní počítač většinu dní v týdnu.

## 2) *Kolik času přibližně strávíš u počítače ve školní den (pondělí-pátek)?*

Tabulka 8: Denní časová investice do užívání PC (absolutní četnosti; platné pro dny v týdnu)

Jak pravidelně používáš PC ve volném čase? (pondělí-pátek)						
Doba strávená u PC	Kategorie					Celkem
	11 let	12 let	13 let	14 let	15 let	
30 minut	11	19	55	74	102	261
1 hodinu	21	53	105	153	236	568
2 hodiny	41	114	284	407	539	1385
3 hodiny	26	110	289	424	707	1556
4 hodiny	21	80	241	329	624	1295
5 hodin	25	56	154	228	493	956
6 hodin	16	47	79	164	278	584
7 hodin a více	152	47	121	214	597	1131
N=	313	526	1328	1993	3576	7736



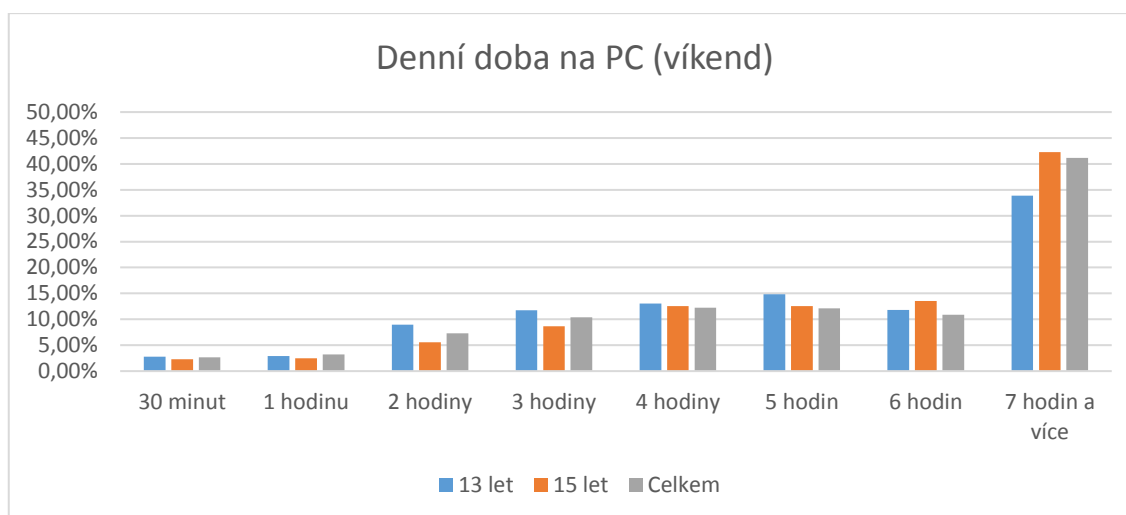
Graf 13: Denní časová investice do užívání PC (relativní četnosti; platné pro dny v týdnu)

Výsledný medián časových investic do činností na osobním počítači pro dny v týdnu lze nalézt u 4 hodin, což lze považovat za nadměrně velkou časovou investici s ohledem na rozsah volného času dětí staršího školního věku ve školní dny. Stejně tak je závažnější četnost dětí, které tráví u počítače 7 a více hodin pro dny v týdnu. Závěrem je vhodné zmínit, že věkové kategorie 13 a 15 let byly vybrány účelově pro srovnání s průzkumem HBSC (podkapitola 7.2) a kategorie 11 let byla vynechána na základě její nereprezentativnosti (N=313) a častého výskytu podezřele extrémních hodnot.

### 3) *Kolik času přibližně strávíš u počítače ve víkendový den (sobota a neděle)?*

Tabulka 9: Denní časová investice do užívání PC (absolutní četnosti; platné pro víkendové dny)

Jak pravidelně používáš PC ve volném čase? (sobota-neděle)						
Doba strávená u PC	Kategorie					
	11 let	12 let	13 let	14 let	15 let	Celkem
30 minut	12	10	37	51	83	193
1 hodinu	9	27	39	54	89	218
2 hodiny	22	41	119	142	200	524
3 hodiny	22	66	156	238	310	792
4 hodiny	21	85	173	254	449	982
5 hodin	19	71	197	273	448	1008
6 hodin	17	56	157	255	485	970
7 hodin a více	191	170	450	726	1512	3049
N=	313	526	1328	1993	3576	7736



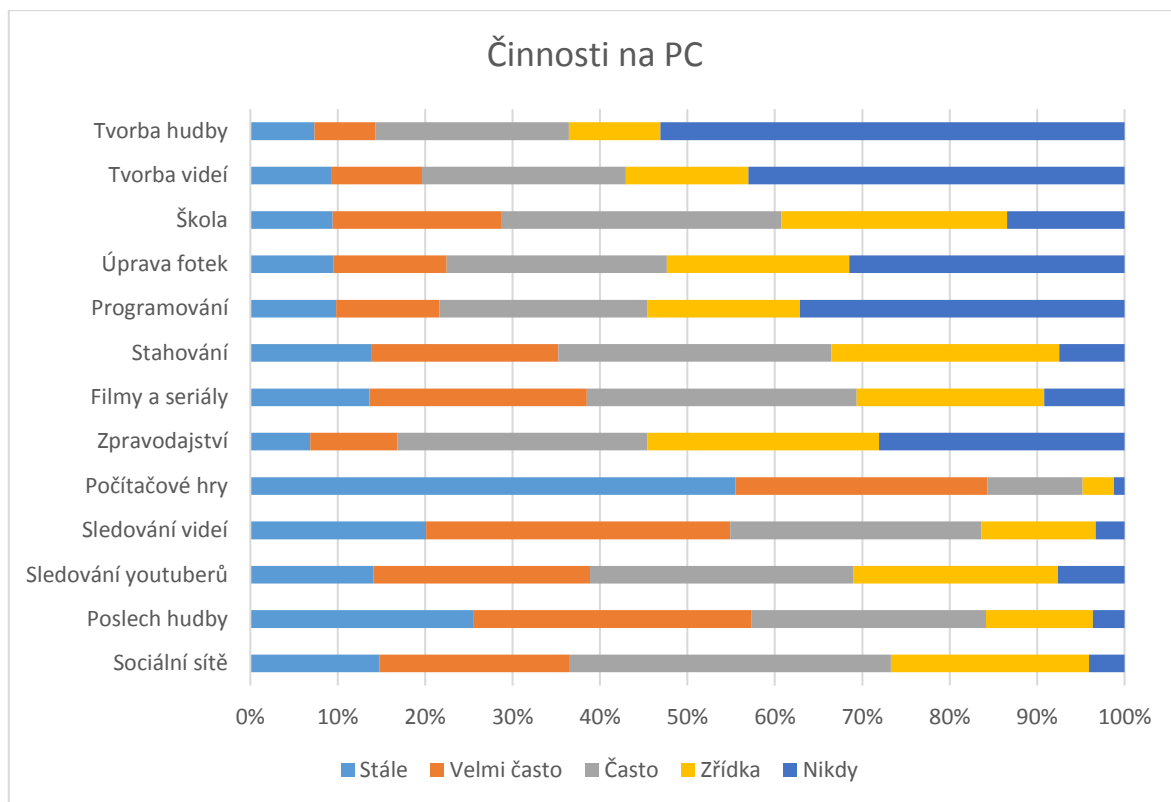
Graf 14: Denní časová investice do užívání PC (relativní četnosti; platné pro víkendové dny)

V případě víkendových dnů a denních časových investic do činností na osobním počítači dětí staršího školního věku lze zaznamenat jejich markantní nárůst, který lze odůvodnit větší mírou volného času dětí. Medián se pro tyto dny nachází u 6 hodinových investic, což je v porovnání s předchozím měřením předpokládané a přece zarážející.

#### 4) *Co děláš na počítači a jak pravidelně?*

Tabulka 10: Volnočasové aktivity probíhající na PC (absolutní četnosti)

Co děláš na PC a jak pravidelně?					
Vybrané činnosti	Stupně				
	Stále	Velmi často	Často	Zřídka	Nikdy
Sociální sítě	1141	1686	2842	1754	313
Poslech hudby	1976	2460	2073	947	280
Sledování youtuberů	1091	1914	2330	1812	589
Sledování videí	1555	2691	2225	1010	255
Počítačové hry	4292	2229	844	279	92
Sledování zpravodajství	530	770	2213	2052	2171
Sledování filmů/seriálů	1055	1921	2388	1661	711
Stahování	1068	1656	2418	2016	578
Programování	759	913	1843	1349	2872
Úprava fotek	737	1001	1947	1614	2437
Škola	728	1491	2481	1998	1038
Tvorba videí	713	806	1805	1084	3328
Tvorba/úprava hudby	568	536	1714	811	4107



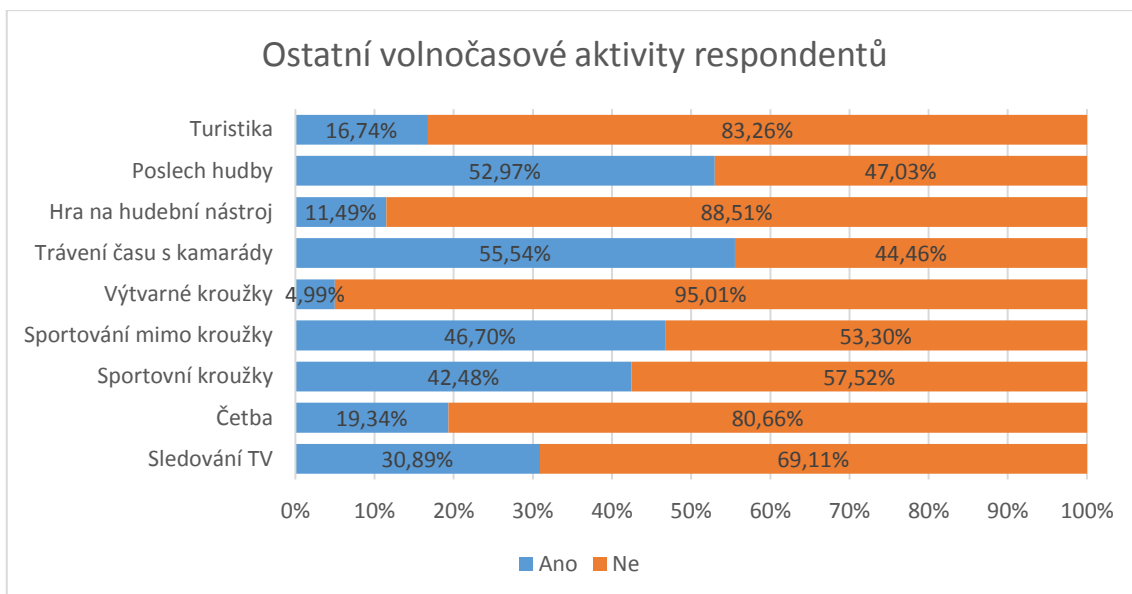
Graf 15: Volnočasové aktivity probíhající na PC (relativní četnosti)

Pro měření oblíbenosti činností na osobním počítači bylo využito pro tento účel modifikované 5 položkové Likertovy škály. Dle interpretace této průzkumné otázky lze potvrdit specifika hráčské komunity, kdy suverénně dominantní činností je hraní počítačových her, za níž následuje poslech hudby, sledování videí a činnosti na sociálních sítích.

**5) Máš kromě počítače i jiné zájmy? Vyber libovolný počet odpovědí.**

Tabulka 11: Volnočasové aktivity probíhající mimo PC v závislosti na věku (absolutní četnosti)

Ostatní činnosti						
Vybrané zájmy	Věkové kategorie					Celkem
	11	12	13	14	15	
<b>Sledování TV</b>	164	187	419	589	1030	2389
<b>Četba tištěných knih a časopisů</b>	67	89	247	368	725	1496
<b>Sportovní kroužky</b>	113	270	672	919	1312	3286
<b>Sportování mimo kroužky (sám, s kamarády)</b>	111	219	622	968	1692	3612
<b>Výtvarné kroužky</b>	29	33	56	102	166	386
<b>Trávení času s kamarády</b>	128	296	752	1102	2018	4296
<b>Hra na hudební nástroj</b>	46	58	160	229	396	889
<b>Poslech hudby</b>	132	229	623	1049	2064	4097
<b>Turistika</b>	57	58	187	337	656	1295



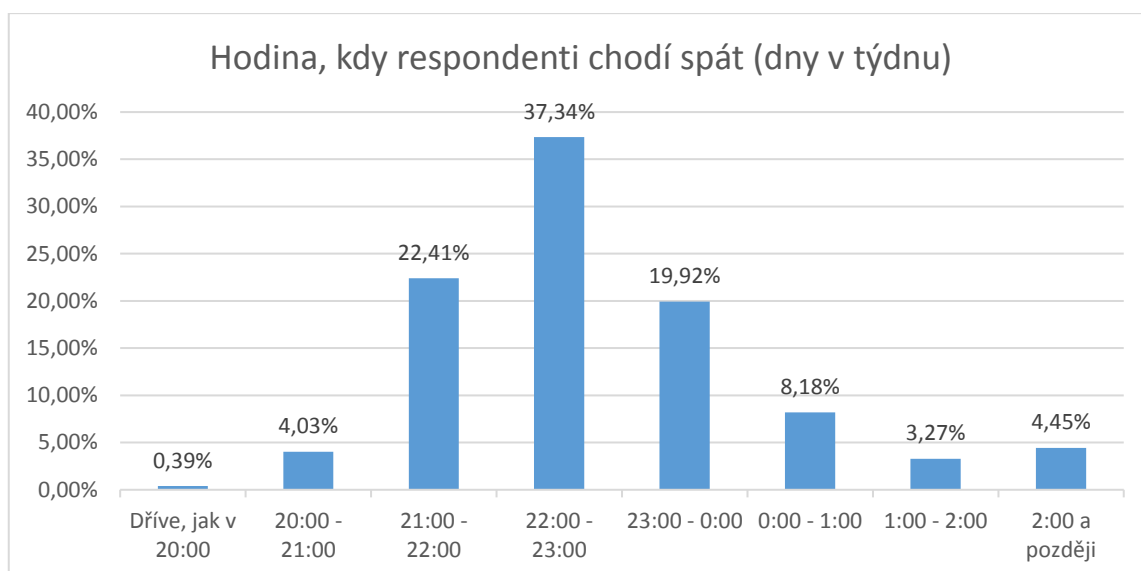
Graf 16: Volnočasové aktivity probíhající mimo PC (relativní četnosti)

Četnosti odpovědí u této dotazníkové položky (polouzavřená, vícenásobný výběr), která rámcově mapovala ostatní volnočasové zájmy a činnosti respondentů, jsou velice zarážející. Teoretickým předpokladem dle Bocana et al (2011) byla mimo sledování TV a poslechu hudby dominantna trávení času s kamarády, přičemž tuto činnost uvedlo pouhých 55,54% dotázaných (N=4296). Lze tedy dojít k závěru, že se jedná o průzkumnou otázku nižší validity, jejíž odpovědi může ovlivňovat preference odpovědi volné.

**6) V kolik hodin přibližně chodíš spát, když vstáváš další den do školy?**

Tabulka 122: Hodina, kdy respondenti chodí spát (absolutní četnosti)

Hodina, kdy respondenti chodí spát (dny v týdnu)									
Hodiny	20:00 a dříve	20:00 21:00	21:00 22:00	22:00 23:00	23:00 0:00	0:00 1:00	1:00 2:00	2:00 a později	Celkem
<b>N=</b>	30	312	1734	2889	1541	633	253	344	7736
<b>N(%)=</b>	0,39%	4,03%	22,41%	37,34%	19,92%	8,18%	3,27%	4,45%	100,00%



Graf 17: Hodina, kdy respondenti chodí spát (relativní četnosti)

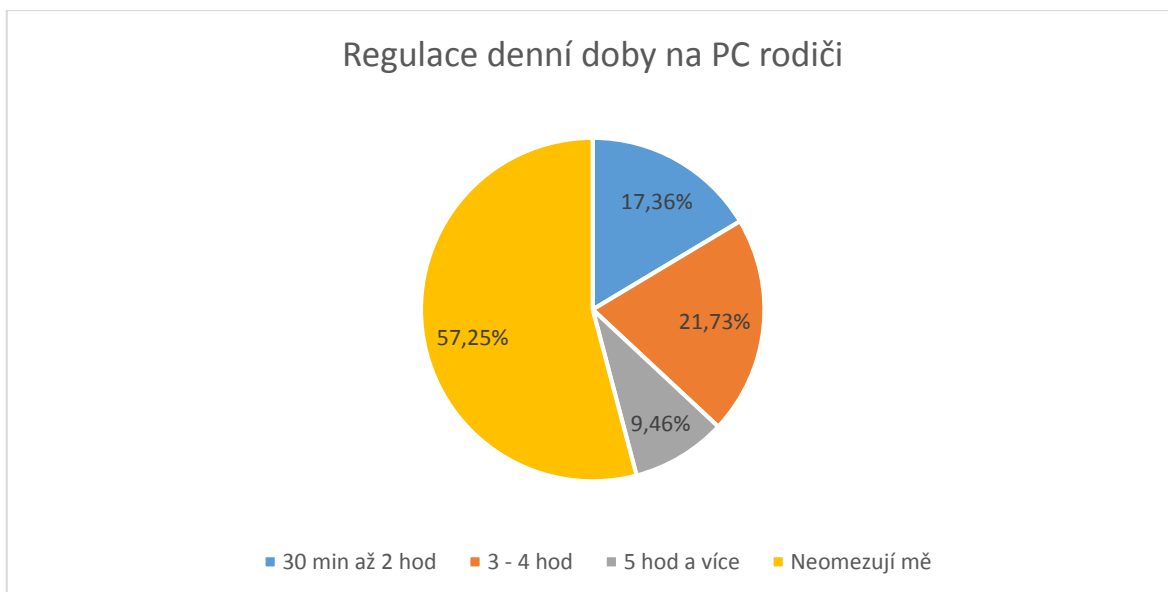
Tato uzavřená otázka (jednoduchý výběr) zjišťovala, v jakou hodinu chodí respondenti spát, pokud následující den vstávají do školy. Medián v případě této průzkumné otázky lze nalézt v intervalu 22:00-23:00, což bylo víceméně předpokladem spánku delšího jako 6 hodin, což je dle Witterse (2013) spodní hranice pro eliminaci vyšší míry rizik některých onemocnění (sekce 4.2.3), kterou téměř jistě překračuje 7,72% dotázaných hráčů.

### 7) *Jak dlouho ti rodiče dovolí být denně na počítači?*

Tabulka 13: Regulace denní herní doby rodiči v hodinách (absolutní četnosti)

Regulace denní doby rodiči						
Doba strávená u PC	Celkem					Celkem
	11 let	12 let	13 let	14 let	15 let	
30 minut	23	8	15	14	40	100
1 hodinu	20	33	70	95	89	307
2 hodiny	29	95	223	268	321	936
3 hodiny	18	66	186	210	265	745
4 hodiny	9	32	104	176	166	487
5 hodin	10	24	74	85	102	295
6 hodin	3	12	41	59	70	185
7 hodin a více	8	18	50	63	113	252
Neomezují mě	193	238	565	1023	2410	4429
N=	313	526	1328	1993	3576	7736





Graf 18: Regulace denní herní doby rodiči (relativní četnosti)

Z naměřených výsledků této průzkumné otázky vyplývá, že 57,25% rodičů žádným způsobem nereguluje časové investice jejich dětí do činností na počítači a lze tedy předpokládat velký rozsah autonomie dětí staršího školního věku v jejich volnočasových aktivitách.

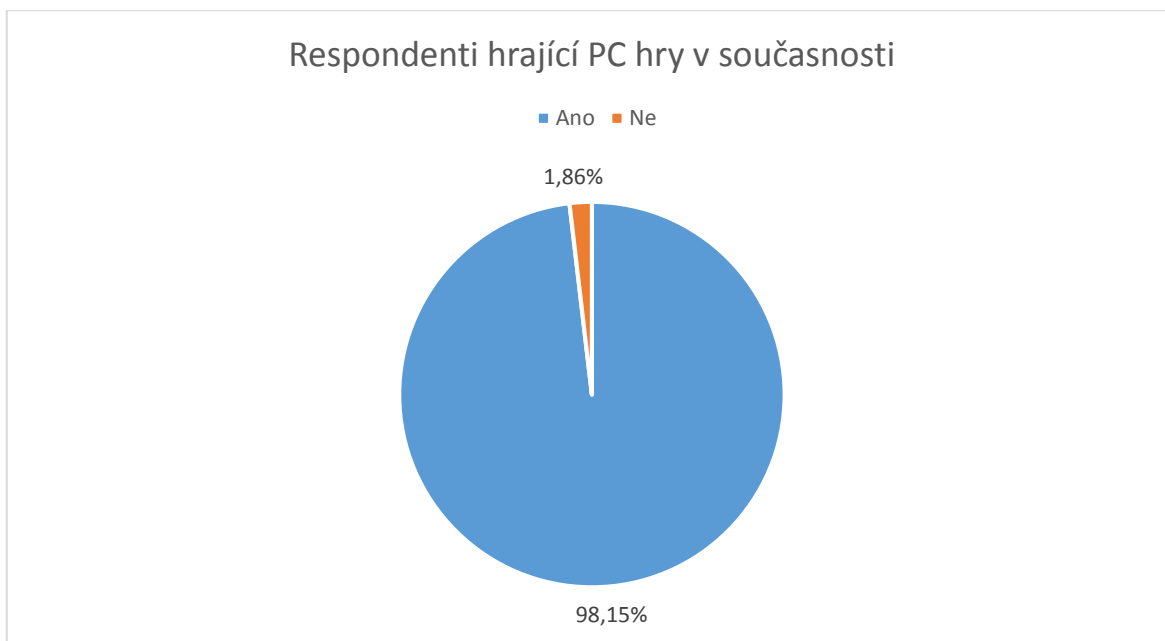
#### 8) *Máš počítač ve svém pokoji?*

Tabulka 14: Četnost respondentů, kteří mají PC v pokoji

Počet respondentů, kteří mají PC v pokoji			
	Ano	Ne	Celkem
<b>N=</b>	6709	1026	7735
<b>N(%)=</b>	86,74%	13,26%	100,00%

Z četností odpovědí je zcela zřejmé, že drtivá většina hráčů staršího školního věku (86,74%) má počítač ve svém pokoji, což je ukazatelem nižší regulace činností na osobním počítači (a rovněž jejich intenzity) rodiči.

#### 9) *Hraješ alespoň občas počítačové hry? (Pokud uvedeš odpověď NE, přejdi prosím rovnou k odeslání dotazníku)*



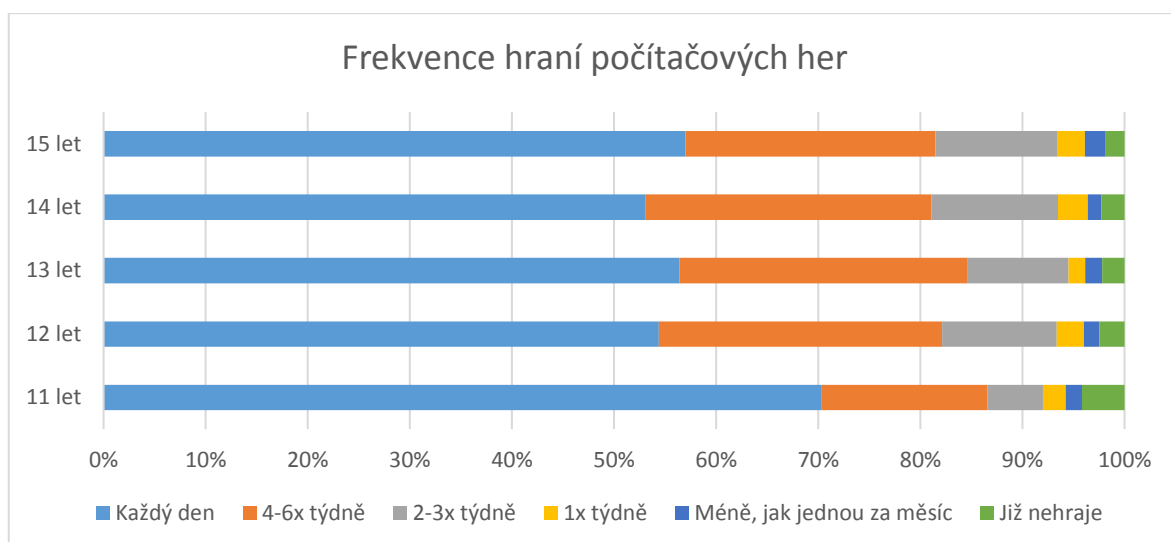
Graf 19: Respondenti hrající PC hry v současnosti (relativní četnosti)

Tato průzkumná otázka dichotomického typu byla vytvořena za účelem eliminovat z výzkumného souboru respondenty, kteří počítačové hry nehrají (pro část zabývající se čistě počítačovými hrami). Nutno dodat, že většina odpovědí byla ponechána a to v případě, že ve vyplňování dotazníku pokračovali a jejich následné odpovědi vykazovaly, že hry hrají (podle časových investic a předchozí odpovědi na průzkumnou otázku č. 4)

### 10) Jak pravidelně hraješ počítačové hry?

Tabulka 15: Pravidelnost hraní počítačových her podle věku (absolutní četnosti)

Pravidelnost hraní počítačových her						
	Kategorie					Celkem
	11 let	12 let	13 let	14 let	15 let	
Již nehraje	13	13	29	45	66	166
Méně, jak jednou za měsíc	5	8	22	27	73	135
1x týdně	7	14	22	58	95	196
2-3x týdně	17	59	132	247	429	884
4-6x týdně	51	146	374	558	875	2004
Každý den	220	286	749	1058	2038	4351
N=	300	513	1299	1948	3510	7736



Graf 20: Pravidelnost hraní počítačových her podle věku (relativní četnosti)

Tato průzkumná otázka, obdobně jako otázka č. 1, mapuje pravidelnost časových investic respondentů do hraní počítačových her s ohledem na věkové kategorie. Ve srovnání s celkovým užíváním osobního počítače je pravidelnost hraní počítačových her nižší, nicméně pořád osciluje na relativně vysokých hodnotách.

**11) Kolik času přibližně věnuješ hraní počítačových her ve školní den (pondělí - pátek)?**

Tabulka 16: Herní doba respondentů podle věku – dny v týdnu (absolutní četnosti)

Herní doba (pondělí-pátek)						
	Věkové kategorie					Celkem
	11 let	12 let	13 let	14 let	15 let	
Přes týden nehraji	14	16	52	92	167	341
30 minut	12	22	47	66	127	274
1 hodinu	19	79	182	270	400	950
2 hodiny	42	121	328	500	789	1780
3 hodiny	35	104	272	388	680	1479
4 hodiny	28	68	156	262	461	975
5 hodin	18	40	105	159	322	644
6 hodin	17	23	60	85	159	344
7 hodin a více	113	37	90	120	392	752
N=	298	510	1292	1942	3497	7539

**12) Kolik času přibližně věnuješ hraní počítačových her ve víkendový den (sobota a neděle)?**

Tabulka 17: Herní doba respondentů podle věku - víkendové dny (absolutní četnosti)

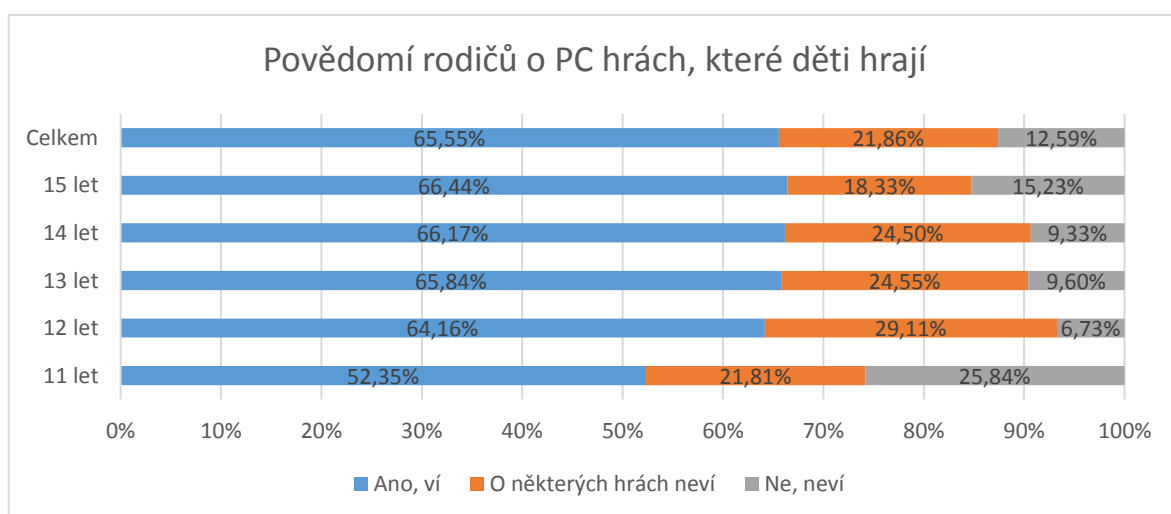
Herní doba (sobota-neděle)						
	Věkové kategorie					Celkem
	11 let	12 let	13 let	14 let	15 let	
<b>Přes týden nehrají</b>	6	5	28	51	60	149
<b>30 minut</b>	6	10	27	28	62	133
<b>1 hodinu</b>	15	36	62	90	153	356
<b>2 hodiny</b>	30	67	161	214	333	805
<b>3 hodiny</b>	17	73	201	287	453	1031
<b>4 hodiny</b>	22	75	192	305	513	1107
<b>5 hodin</b>	28	74	174	240	453	969
<b>6 hodin</b>	17	41	120	233	381	792
<b>7 hodin a více</b>	158	128	329	491	1090	2196
<b>N=</b>	298	509	1294	1939	3498	7539

Tato tabulka ukazuje denní časové investice do hraní počítačových her. Grafická interpretace byla v kontextu průzkumných otázek vynechána, protože se nachází v následující podkapitole (7.2) v porovnání s průzkumem HBSC.

### 13) Ví rodiče, jaké počítačové hry hraješ?

Tabulka 18: Povědomí rodičů o hrách respondentů dle věkových kategorií (absolutní četnosti)

Povědomí rodičů o PC hrách, které děti hrají						
	Věkové kategorie					Celkem
	11 let	12 let	13 let	14 let	15 let	
<b>Ano, ví</b>	156	324	850	1283	2312	4925
<b>O některých hrách neví</b>	65	147	317	475	638	1642
<b>Ne, neví</b>	77	34	124	181	530	946
<b>N=</b>	298	505	1291	1939	3480	7513



Graf 21: Povědomí rodičů o hrách respondentů dle věkových kategorií (relativní četnosti)

Tato otázka mapuje povědomí rodičů respondentů o hrách, které hrají. Na základě této interpretace lze konstatovat, že 66,5% dotázaných rodičů hráčů ví o všech hrách svých dětí a 88,4% o nich má alespoň částečné povědomí.

#### **14) Hrál/a jsi někdy některé z uvedených her? Vyber libovolný počet**

Tabulka 19: Vybrané nejoblíbenější herní tituly

	N	N(%)	Žánr	PEGI rating
<b>Counter Strike</b>	6590	85,19%	Akční FPS	18+
<b>Minecraft</b>	6085	78,66%	RPG/sandbox	7+
<b>Grand Theft Auto (GTA)</b>	6042	78,10%	Akční/adventura	18+
<b>League of Legends</b>	4787	61,88%	MOBA	12+
<b>Assassin's Creed</b>	4757	61,49%	Akční/adventura	18+
<b>World of Tanks</b>	4719	61,00%	MOBA	7+
<b>Need for Speed</b>	4708	60,86%	simulátor/závodní	7+
<b>Hry v prohlížeči</b>	4525	58,49%	N/A	Nedefinováno
<b>Call of Duty</b>	4373	56,53%	Akční FPS	18+
<b>Battlefield</b>	4201	54,30%	akční FPS	18+

Polouzavřená otázka s vícenásobným výběrem obsahovala 37 možností - herních titulů, přičemž byla většina z nich účelově vybírána z kategorie PEGI 18+ (dle oficiálního webu PEGI bylo těchto her ve výběru celkem 14), aby tak mohla být zodpovězena výzkumná otázka, zdali děti staršího školního věku hrají hry pro ně vhodné, či nikoliv a zdali rodiče tuto činnost nějakým způsobem regulují. Pro interpretaci této otázky bylo vybráno jen prvních deset nejoblíbenějších her mezi respondenty, přičemž pět z nich není pro tuto věkovou kategorii vhodných.

## **7.2 Výsledky výzkumného šetření**

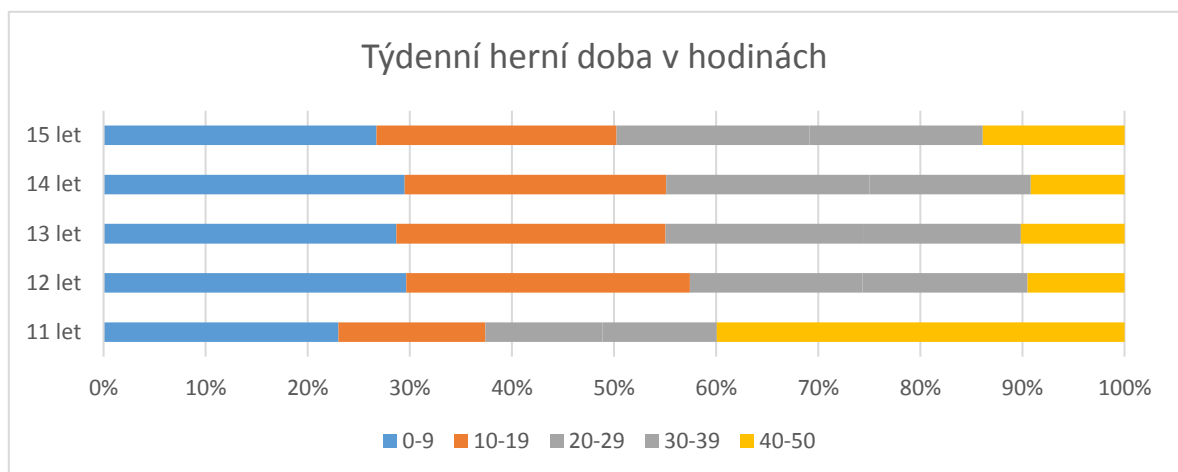
Tato podkapitola si klade za cíl poukázat na relační vztahy proměnných, které byly získány průzkumným šetřením a vyzdvihnout tím možnou existenci jejich souvislostí, případně tyto relační vztahy statisticky ověřit prostřednictvím věcných hypotéz.

## 7.2.1 Interpretace proměnných v relačních vztazích

### 1. Vypočtená průměrná týdenní herní doba dle věkových kategorií

Tabulka 20: Průměrná týdenní herní doba v závislosti na věku

Týdenní herní doba						
Hodiny	Věkové kategorie					Celkem
	11 let	12 let	13 let	14 let	15 let	
0-9	72	156	381	588	956	2153
10-19	45	146	350	510	840	1891
20-29	36	89	257	397	676	1455
30-39	35	85	205	315	607	1247
40-50	125	50	135	183	496	989
Četnost N	313	526	1328	1993	3575	7735



Graf 22: Průměrná týdenní herní doba v závislosti na věku

Většina relačních vztahů v této kapitole se opírá o časové investice dětí staršího školního věku do počítačových her. Z toho důvodu bylo nutné zvolit objektivní ukazatel, který bude zahrnovat pravidelnost hraní, herní dobu pro dny v týdnu a pro víkendové dny a na jehož základě lze získat přehled o časové investici v jednotlivých případech. Jelikož se jedná v kontextu této práce o stěžejní výpočet, je zde uveden jeho vzorec:

$$PTHD = \left( \frac{\left( \frac{(HD_t * 5) + (HD_v * 2)}{7} * P_{min} \right) + \left( \frac{(HD_t * 5) + (HD_v * 2)}{7} * P_{max} \right)}{60} \right) * 7$$

HD<sub>t</sub> – Herní doba pro den v týdnu

HD<sub>v</sub> – Herní doba pro víkendový den

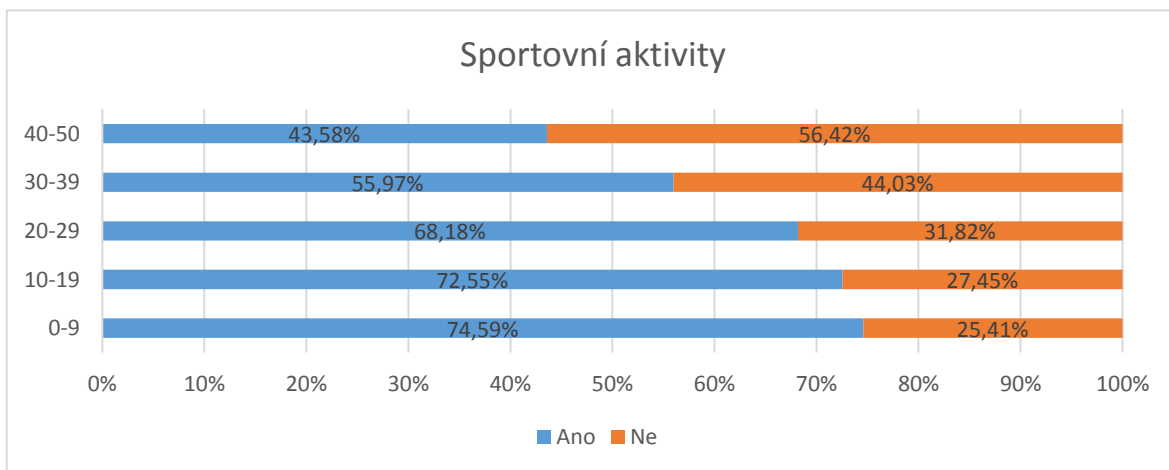
P<sub>min</sub> – Spodní hranice pravidelnosti hraní pro 1 měsíc (30 dní)

P<sub>max</sub> – Horní hranice pravidelnosti hraní pro 1 měsíc (30 dní)

## 2. Sportovní aktivity ve vztahu k průměrné týdenní herní době

Tabulka 21: Tabulka četnosti sportujících respondentů podle PTHD

Sport x PTHD				
Hodiny	Ano	Ne	%ANO	Celkem
0-9	1606	547	74,59%	2153
10-19	1372	519	72,55%	1891
20-29	992	463	68,18%	1455
30-39	698	549	55,97%	1247
40-50	431	558	43,58%	989
N=	5099	2636		7735



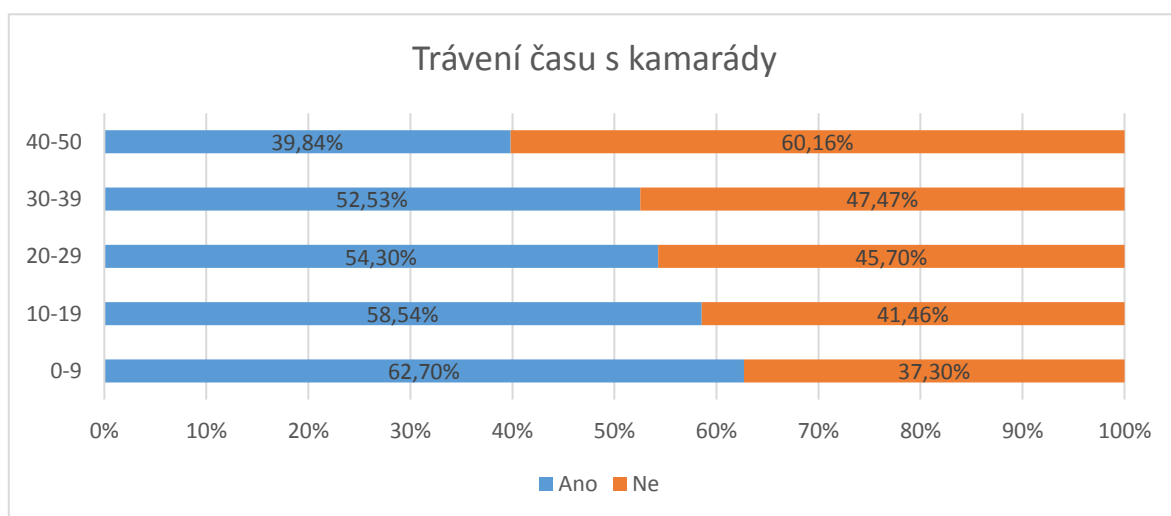
Graf 23: Relativní četnosti sportujících respondentů podle PTHD

Relativní četnosti sportujících dětí staršího školního věku zaznamenávají pokles v závislosti na narůstající intenzitě hraní počítačových her.

### 3. Volný čas trávený s kamarády ve vztahu k PTHD<sup>21</sup>

Tabulka 22: Trávení času s kamarády ve vztahu k PTHD

Čas s kamarády x PTHD				
Hodiny	Ano	Ne	%ANO	Celkem
0-9	1350	803	62,70%	2153
10-19	1107	784	58,54%	1891
20-29	790	665	54,30%	1455
30-39	655	592	52,53%	1247
40-50	394	595	39,84%	989
N=	4296	3439		7735



Graf 24: Trávení času s kamarády ve vztahu k PTHD

Obdobně jako u sportovních aktivit lze zaznamenat klesající tendence v lineární závislosti k narůstající herní době i u trávení volného času mezi kamarády. U nadměrných časových investic, tedy 40 hodin týdně a více, tráví volný čas se svými kamarády pouhých 39,84% dotázaných respondentů.

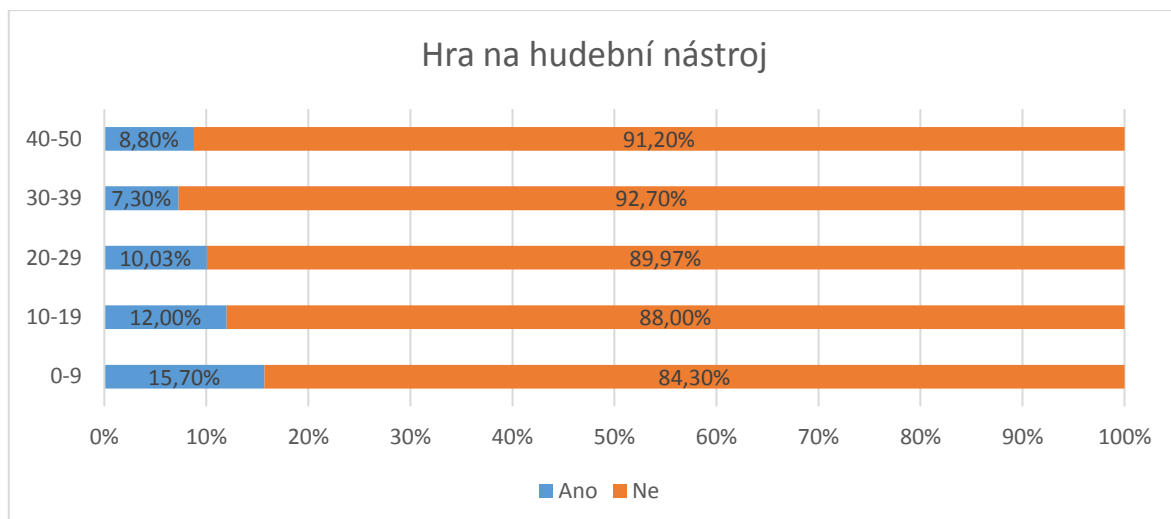
### 4. Hra na hudební nástroj ve vztahu k PTHD

Tabulka 23: Hra na hudební nástroj ve vztahu k PTHD

Hra na hudební nástroj x PTHD				
Hodiny	Ano	Ne	%ANO	Celkem
0-9	338	1815	15,70%	2153
10-19	227	1664	12,00%	1891
20-29	146	1309	10,03%	1455
30-39	91	1156	7,30%	1247
40-50	87	902	8,80%	989
N=	889	6846		7735

<sup>21</sup> PTHD – průměrná týdenní herní doba





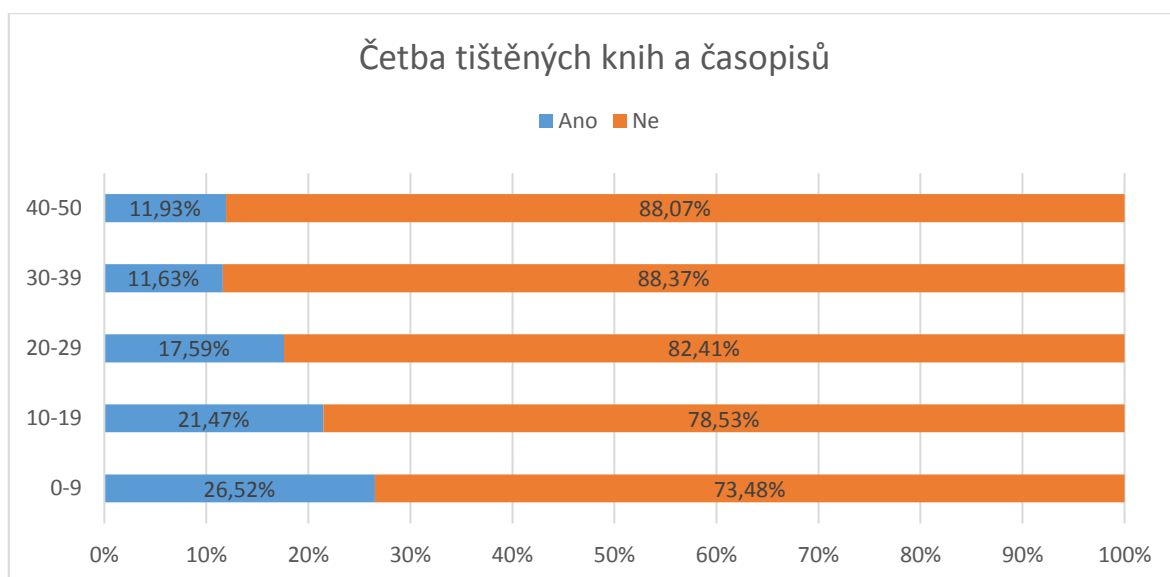
Graf 25: Hra na hudební nástroj ve vztahu k PTHD

Tato interpretace mapující souvislost mezi průměrnou týdenní herní dobou a hrou na hudební nástroj vykazuje mimo lineární vztah mezi proměnnými i celkovou neatraktivnost této volnočasové aktivity v hráčské komunitě.

## 5. Četba tištěných knih a časopisů ve vztahu k PTHD

Tabulka 24: Četba ve vztahu k PTHD

Četba x PTHD				
Hodiny	Ano	Ne	%ANO	Celkem
0-9	571	1582	26,52%	2153
10-19	406	1485	21,47%	1891
20-29	256	1199	17,59%	1455
30-39	145	1102	11,63%	1247
40-50	118	871	11,93%	989
<b>N=</b>	<b>1496</b>	<b>6239</b>		<b>7735</b>



Graf 26: Četba ve vztahu k PTHD

Obdobně jako u předchozích volnočasových aktivit i v případě četby tištěných knih a časopisů lze nalézt klesající hodnoty v závislosti na PTHD. Lineární pokles u ostatních volnočasových aktivit (relační problémy č. 2-5) v závislosti na PTHD poukazuje na nedostatečný zájem a případně i míru časového prostoru pro ostatní volnočasové aktivity v souvislosti s nadměrným hraním.

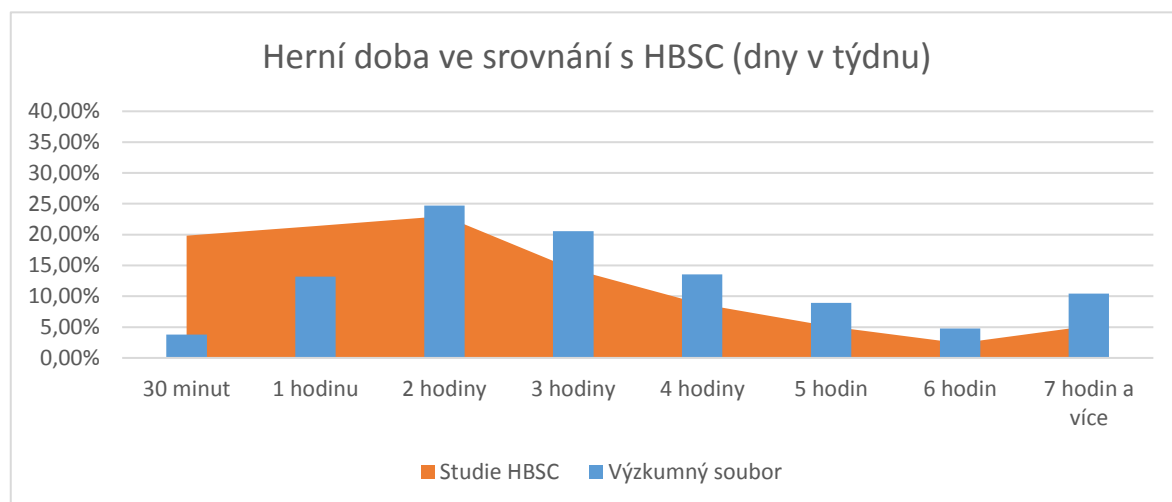
## 6. Herní doba ve vztahu k hodnotám dle HBSC

Tabulka 25: Herní doba v porovnání s průzkumem HBSC (c2013) pro dny v týdnu

	Herní doba (pondělí-pátek) x HBSC					
	Výzkumný soubor			HBSC		
	13 let	15 let	Celkem	13 let	15 let	Celkem
<b>30 minut</b>	47	127	274	243	180	423
<b>1 hodinu</b>	182	400	950	267	189	456
<b>2 hodiny</b>	328	789	1780	262	229	491
<b>3 hodiny</b>	272	680	1479	169	138	307
<b>4 hodiny</b>	156	461	975	95	91	186
<b>5 hodin</b>	105	322	644	42	67	109
<b>6 hodin</b>	60	159	344	20	31	51
<b>7 hodin a více</b>	90	392	752	46	65	111
<b>N=</b>	1240	3330	7198	1144	990	2134
<b>Korelační koeficienty</b>	0,53	0,4814	0,484391229			

Stěžejním teoretickým vstupem této práce byl průzkum HBSC (c2013), jehož databáze obsahuje i ukazatele sedavého stylu života dětí a tedy i míru volného času, kterou děti investují do hraní počítačových her. Naměřená data jsou platná pro období let

2009 až 2010 a v porovnání s hodnotami průzkumného šetření v oblasti herní doby lze pozorovat značné rozdíly a celkový nárůst časových investic do hraní počítačových her, což vysvětluje i nízké hodnoty korelačních koeficientů. Z výběrového souboru (N=7736) byli účelově vynecháni respondenti, kteří uvedli, že během týdne počítačové hry nehrají.



Graf 27: Herní doba ve srovnání s HBSC (c2013)- dny v týdnu (celkem)

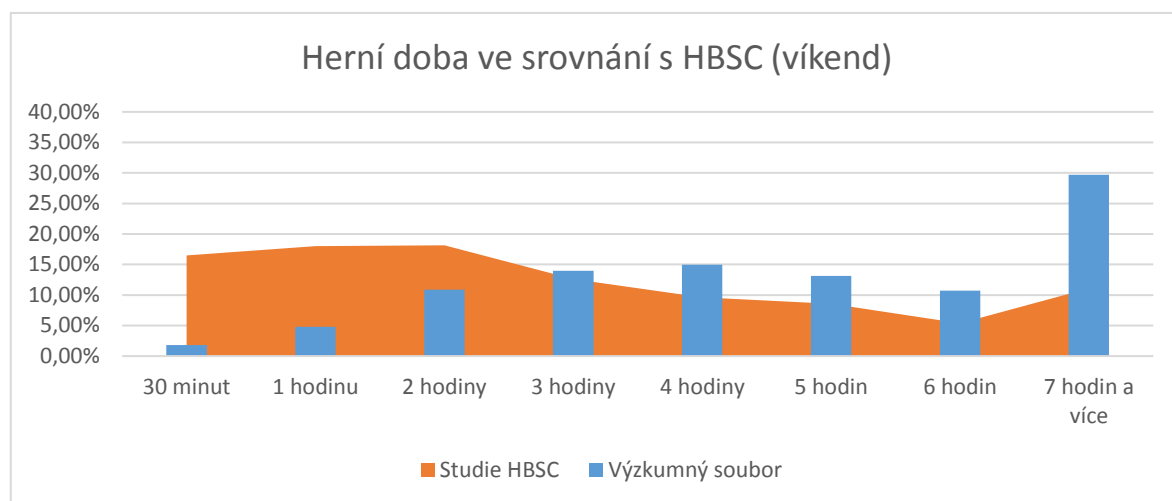
Grafická interpretace těchto hodnot značí celkový nárůst časových investic a zejména nárůst střednědobých časových investic (2 až 4 hodiny) ve srovnání s průzkumem HBSC, což potvrzují i střední hodnoty, kdy u průzkumu HBSC lze nalézt medián u dvou hodin, zatímco u výzkumného souboru této práce se nachází u tří hodin.

Tabulka 26: Herní doba v porovnání s průzkumem HBSC (c2013)- víkendové dny

Herní doba (sobota-neděle)						
	Výzkumný soubor			HBSC		
	13 let	15 let	Celkem	13 let	15 let	Celkem
<b>30 minut</b>	27	62	133	190	171	361
<b>1 hodinu</b>	62	153	356	228	166	394
<b>2 hodiny</b>	161	333	805	211	186	397
<b>3 hodiny</b>	201	453	1031	154	122	276
<b>4 hodiny</b>	192	513	1107	108	103	211
<b>5 hodin</b>	174	453	969	91	97	188
<b>6 hodin</b>	120	381	792	55	63	118
<b>7 hodin a více</b>	329	1090	2196	109	134	243
<b>N=</b>	1266	3438	7389	1146	1042	2188
<b>Korelační koeficienty</b>	-0,449203811	-0,3038	-0,42029771			

Pro víkendové dny jsou rozdíly časových investic výzkumného souboru ve srovnání s daty průzkumu HBSC ještě markantnější, což může být zapříčiněno rozdílností výzkumných souborů (sběr dat průzkumu HBSC necílil na hráče) a rovněž i obdobím sběru

dat. Obdobně jako v interpretaci dat pro dny v týdnu (tabulka č. 26) byli i zde vynecháni respondenti, kteří uvedli, že počítačové hry o víkendu nehrají.



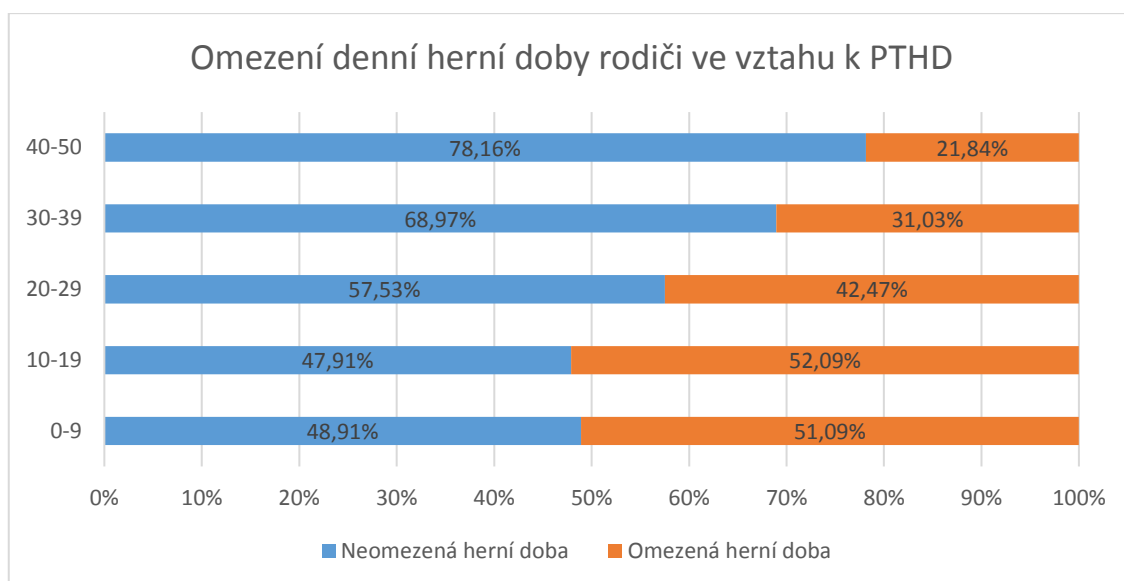
Graf 28: Herní doba ve srovnání s HBSC (c2013) - víkendové dny (celkem)

Jak je z grafu zřejmé, největší procento hráčů (n=2196) tráví u počítače ve víkendové dny 7 a více hodin, přičemž medián lze nalézt u 5 hodinové časové investice, zatímco u průzkumu HBSC (c2013) se nachází u dvou hodin.

## 7. Týdenní herní doba v závislosti na existenci její regulace rodiči

Tabulka 27: Průměrná týdenní herní doba v závislosti na existenci regulace rodiči

Neomezená herní doba x PTHD			
Hodiny	Neomezená	Omezená	Celkem
0 - 9	1053	1100	2153
10 - 19	906	985	1891
20 - 29	837	618	1455
30 - 39	860	387	1247
40 - 50	773	216	989
Četnost N	4429	3306	7735



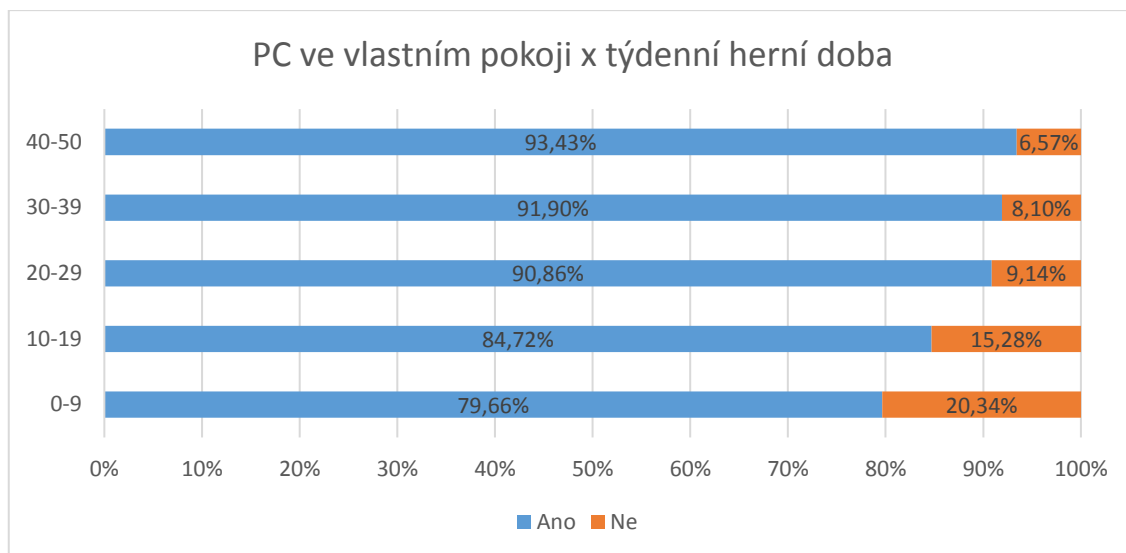
Graf 29: Průměrná týdenní herní doba v závislosti na existenci regulace rodiči

V otázce regulace herní doby rodiči v závislosti k PTHD můžeme nalézat její zásadní pokles u vyšších časových investic a lze se domnívat, že absence regulace herní doby rodiči může být spouštěčem nadměrného hráčství v této věkové kategorii.

## 8. Průměrná týdenní herní doba v závislosti na výskytu PC ve vlastním pokoji

Tabulka 28: Průměrná týdenní herní doba v závislosti na výskytu PC v pokoji respondenta

Týdenní herní doba x PC v pokoji			
Hodiny			Celkem
	Ano	Ne	
<b>0 - 9</b>	1715	438	2153
<b>10 - 19</b>	1602	289	1891
<b>20 - 29</b>	1322	133	1455
<b>30 - 39</b>	1146	101	1247
<b>40 - 50</b>	924	65	989
<b>Četnost N</b>	6709	1026	7735



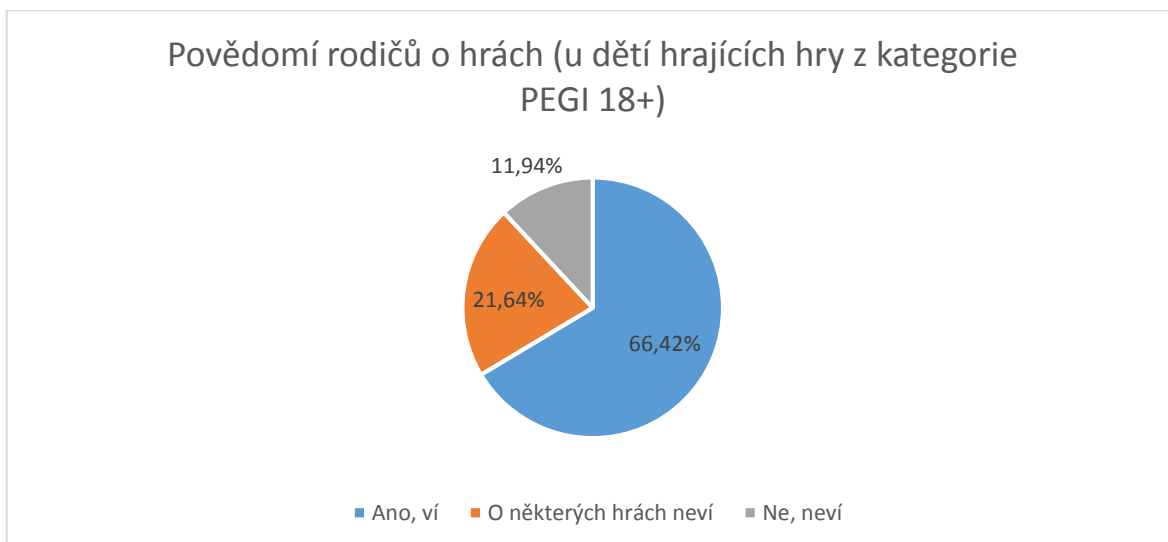
Graf 30: Průměrná týdenní herní doba v závislosti na výskytu PC v pokoji respondenta

Výskyt osobního počítače v pokoji dětí může znamenat i nižší možnosti v otázce regulace herní doby rodiči a opět lze docházet k předpokladu, že herní doba a výskyt počítače v pokoji mohou být ve vzájemném lineárním vztahu.

### 9. Povědomí rodičů o PC hrách, které děti hrají (hry PEGI 18+)

Tabulka 29: Povědomí rodičů o hrách s ratingem PEGI 18+, které jejich děti hrají

Povědomí rodičů o PC hrách, které děti hrají (PEGI 18+)						
Děti hrající hry PEGI 18+	Celkem					Celkem
	11 let	12 let	13 let	14 let	15 let	
<b>Ano, ví</b>	115	281	772	1175	2095	4438
<b>O některých hrách neví</b>	53	130	283	403	577	1446
<b>Ne, neví</b>	33	28	107	161	469	798
<b>N=</b>	201	439	1162	1739	3141	6682



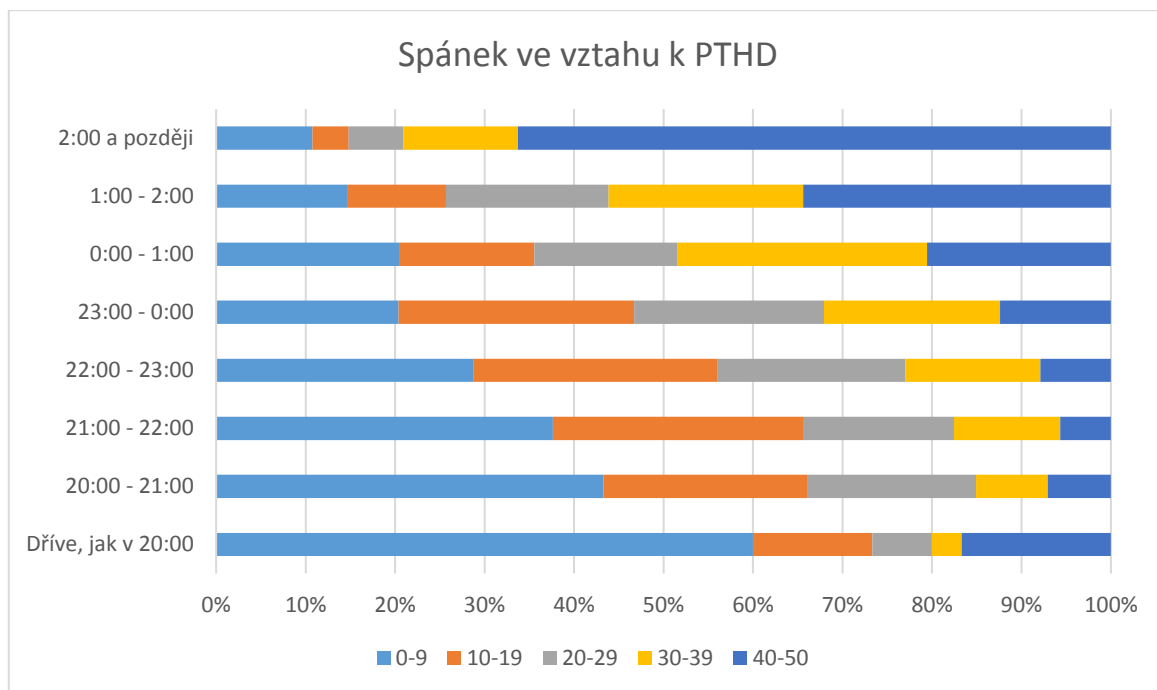
Graf 31: Povědomí rodičů o hrách s ratingem PEGI 18+, které jejich děti hrají

Důležitou součástí regulace činností na PC je jednoznačně i povědomí o činnostech, které dítě na osobním počítači vykonává. V otázce regulace počítačového hraní v závislosti na věku hráče je důležitým aspektem i obsah her a jeho případná vhodnost pro jednotlivé věkové kategorie. V tomto výzkumném šetření potvrdilo 95,24% dotázaných (n=6682), že hraje počítačové hry obsahově pro ně nevhodné (z kategorie PEGI 18), přičemž povědomí o těchto hrách má 66,42% rodičů (n=4438) a 21,64% jen částečně (n=1446), což značí, že obsahově tyto hry nejsou rodiči shledávány zásadně závadnými, nebo vůči nim zaujímají tolerantní postoj.

## 10. Průměrná týdenní herní doba ve vztahu ke spánku

Tabulka 30: Průměrná týdenní herní doba ve vztahu ke spánku

Týdenní herní doba x spánek									
Hodiny	20:00 a dříve	20:00 21:00	21:00 22:00	22:00 23:00	23:00 0:00	0:00 1:00	1:00 2:00	2:00 a později	Celkem
<b>0-9</b>	18	135	652	830	314	130	37	37	2153
<b>10-19</b>	4	71	486	787	406	95	28	14	1891
<b>20-29</b>	2	59	291	608	327	101	46	21	1455
<b>30-39</b>	1	25	206	436	303	177	55	44	1247
<b>40-50</b>	5	22	98	228	191	130	87	228	989
<b>N=</b>	30	312	1733	2889	1541	633	253	344	7735



Graf 32: Průměrná týdenní herní doba ve vztahu k spánku

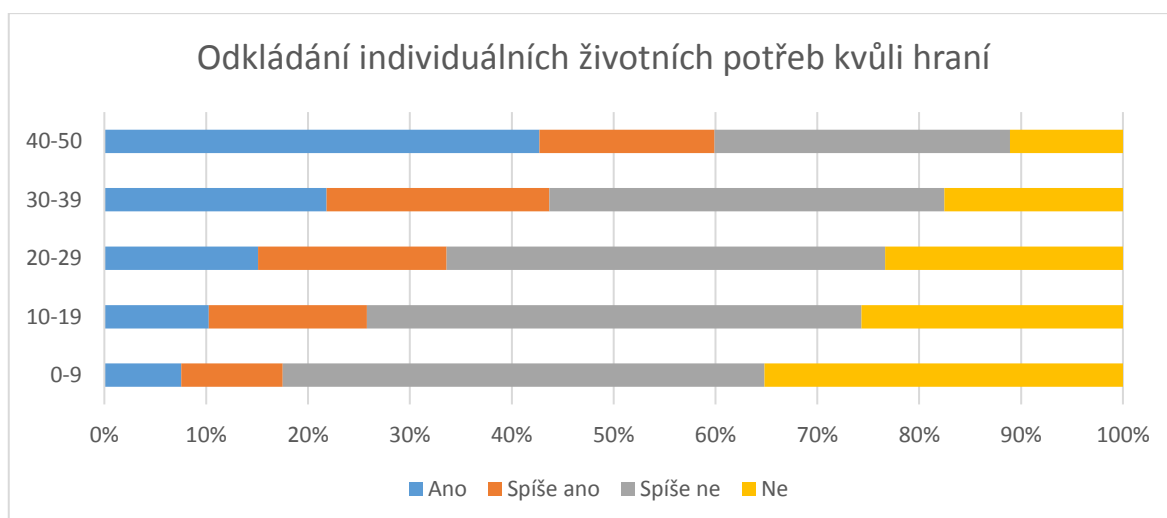
Výsledky tohoto výzkumného problému naznačují souvislost vyšších časových investic a hodinou, kdy dotázaní respondenti chodí spát.

## 11. Behaviorální salience – odkládání životních potřeb kvůli hraní

Tabulka 31: Behaviorální salience ve vztahu k PTHD

Odkládání potřeb (spánek, jídlo)						
Hodiny	Ano	Spíše ano	Spíše ne	Ne	Nehrají/neodpověděli	Celkem
<b>0-9</b>	138	182	864	643	326	2153
<b>10-19</b>	189	286	895	473	48	1891
<b>20-29</b>	216	265	616	334	24	1455
<b>30-39</b>	266	267	473	214	27	1247
<b>40-50</b>	408	164	277	106	34	989
<b>Četnost N</b>	1217	1164	3125	1770	459	7735





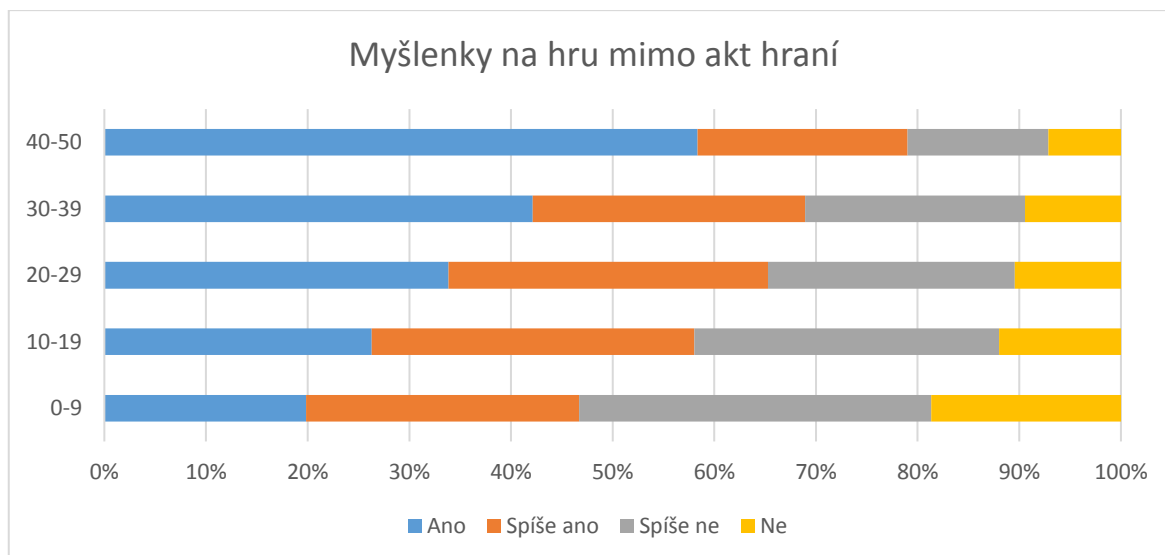
Graf 33: Behaviorální salience ve vztahu k PTHD

Výskyt behaviorální salience, jakožto jedné z položek screeningového testu indikujícího závislostní chování, je rovněž v přímé souvislosti s nárůstem PTHD. Z výsledku tohoto výzkumného problému lze vyvodit závěr, že u nadměrných hráčů (kategorie 40-50 hodin týdně) se alespoň občas vyskytuje zanedbávání životních potřeb až v 60% případů.

## 12. Kognitivní salience – myšlenky na hru mimo akt hraní

Tabulka 32: Kognitivní salience ve vztahu k PTDH

Myšlenky na PC hru mimo hraní							
Hodiny	Chlapci					Nehrají/neodpověděli	Celkem
	Ano	Spíše ano	Spíše ne	Ne			
<b>0-9</b>	361	488	630	339	326	2144	
<b>10-19</b>	485	585	553	221	48	1892	
<b>20-29</b>	484	449	347	149	24	1453	
<b>30-39</b>	514	327	264	115	27	1247	
<b>40-50</b>	556	197	132	68	34	987	
<b>Četnost N</b>	2400	2046	1926	892	459	7723	



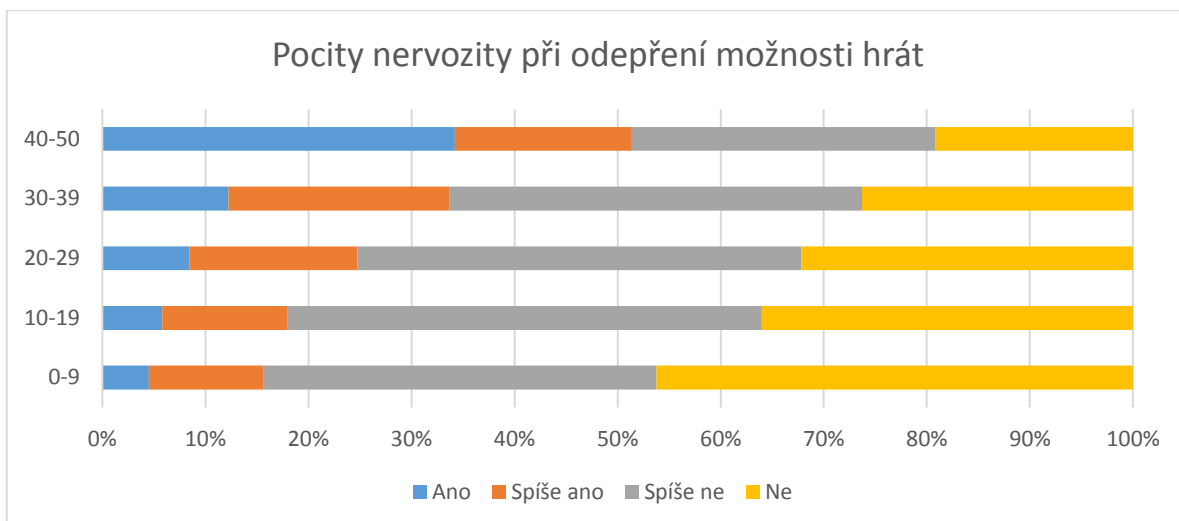
Graf 34: Kognitivní salience ve vztahu k PTHD

U kognitivní salience, tedy nadměrného upínání pozornosti na hru, lze opět nalézat souvislost s mírou časové investice do počítačového hraní.

### 13. Syndrom z odnětí – pocity nervozity při odepření možnosti hrát

Tabulka 33: Syndrom z odnětí ve vztahu k PTHD

Týdenní herní doba x pocity nervozity						
Hodiny	Chlapci				Nehrají/neodpověděli	Celkem
	Ano	Spíše ano	Spíše ne	Ne		
0-9	82	203	693	841	334	2153
10-19	107	224	846	662	52	1891
20-29	121	233	616	460	25	1455
30-39	148	260	484	318	37	1247
40-50	325	163	280	182	39	989
<b>Četnost N</b>	<b>783</b>	<b>1083</b>	<b>2919</b>	<b>2463</b>	<b>487</b>	<b>7735</b>



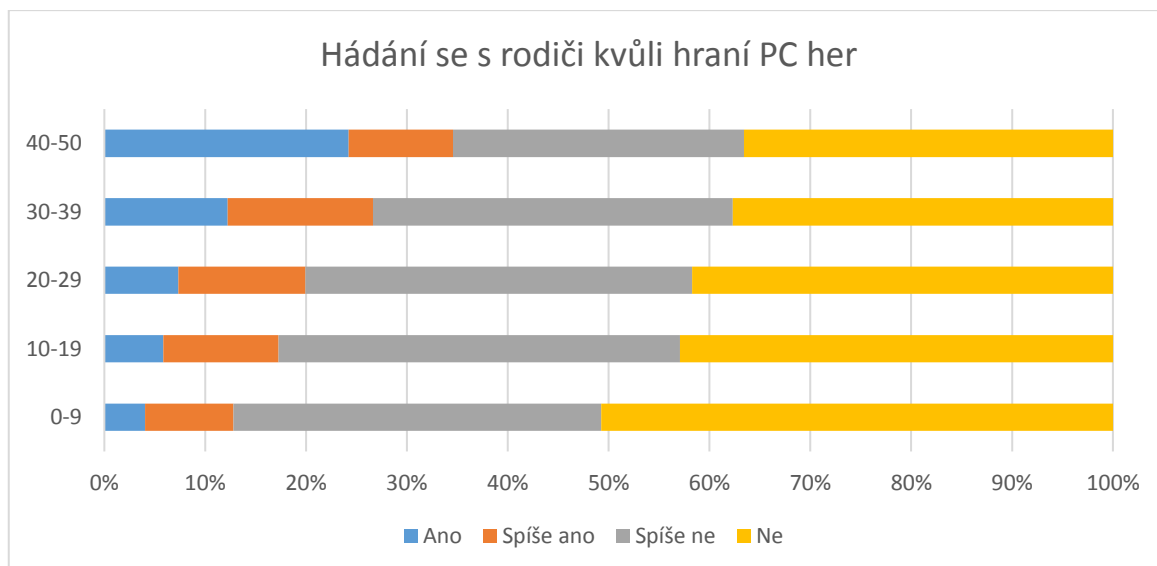
Graf 35: Syndrom z odnětí ve vztahu k PTHD

Existence syndromu z odnětí, jakožto dalšího z ukazatelů závislostního chování, zaznamenává markantní nárůst zejména u nejvyšších časových investic (40 až 50 hodin týdně), takže lze opět potvrdit jeho vztah k PTHD.

#### 14. Konflikt – hádky s rodiči

Tabulka 34: Existence konfliktu (hádky s rodiči) ve vztahu k PTHD

Týdenní herní doba x hádky s rodiči						
Hodiny	Stupně				Nehrají/neodpověděli	Celkem
	Ano	Spíše ano	Spíše ne	Ne		
0-9	73	158	659	917	346	1807
10-19	107	209	728	785	62	1829
20-29	104	179	544	592	36	1419
30-39	147	173	429	453	45	1202
40-50	229	98	273	346	43	946
<b>Četnost N</b>	660	817	2633	3093	532	7203



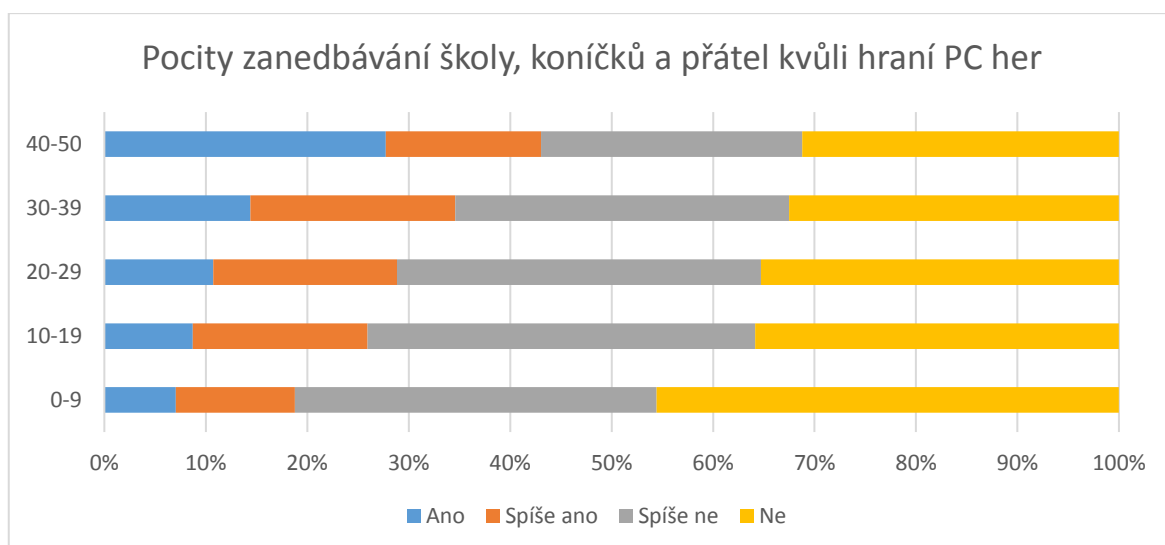
Graf 36: Existence konfliktu (hádky s rodiči) ve vztahu k PTHD

První položka screeningového testu měřící míru mezilidského konfliktu jakožto důsledku nadměrného hráčství ukazuje opět nárůst v souvislosti s PTHD, nicméně výskyt kladných odpovědí je výrazně nižší, než u ostatních položek screeningového testu.

### 15. Konflikt – zanedbávání školy, koníčků, přátel

Tabulka 35: Existence konfliktu (zanedbávání ostatních činností) ve vztahu k PTHD

Týdenní herní doba x zanedbávání školy, koníčků, přátel						
Hodiny	Stupně				Nehrají/neodpověděli	Celkem
	Ano	Spíše ano	Spíše ne	Ne		
0 - 19	127	212	644	823	347	1806
20 - 39	160	316	702	658	55	1836
40 - 49	153	258	511	503	30	1425
60 - 79	174	244	398	393	38	1209
80 - 99	263	145	244	296	41	948
N=	877	1175	2499	2673	511	7224



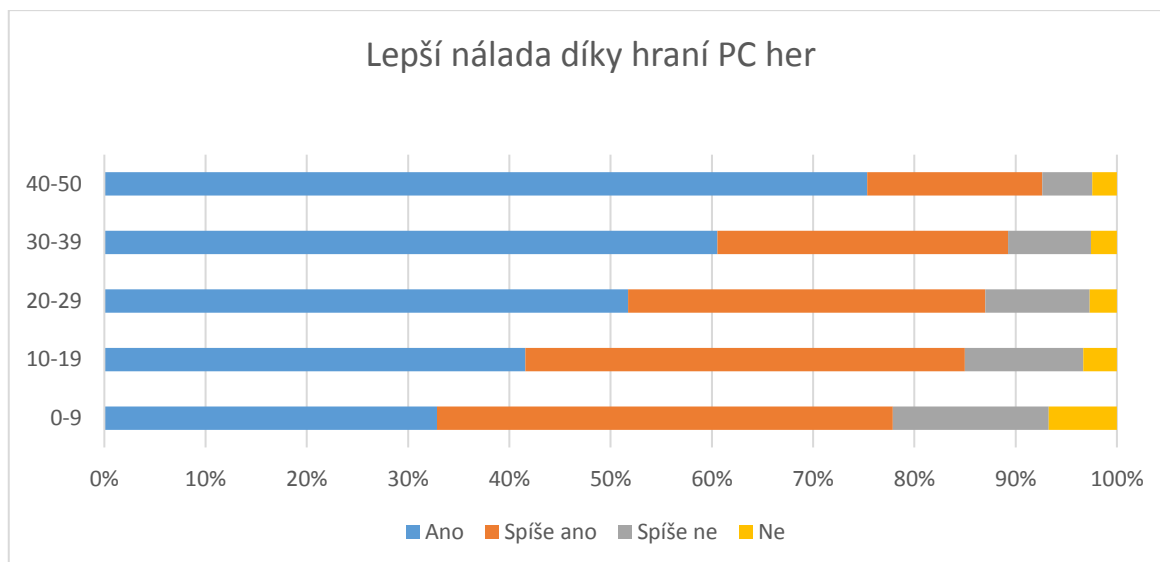
Graf 37: Existence konfliktu (zanedbávání ostatních činností) ve vztahu k PTHD

Míra výskytu vnitřních konfliktů respondentů jakožto důsledků hraní počítačových her není vysoká, každopádně lze říci, že rovněž souvisí s mírou časové investice do hraní (PTHD).

## 16. Změny nálad

Tabulka 36: Změny nálad ve vztahu k PTHD

Týdenní herní doba x lepší nálada při hraní						
Hodiny	Stupně				Nehrají/neodpověděli	Celkem
	Ano	Spíše ano	Spíše ne	Ne		
0-9	595	816	279	122	341	1812
10-19	764	797	215	61	54	1837
20-29	733	500	146	38	38	1417
30-39	732	347	99	31	38	1209
40-50	715	164	47	23	40	949
<b>Četnost N</b>	<b>3539</b>	<b>2624</b>	<b>786</b>	<b>275</b>	<b>511</b>	<b>7224</b>



Graf 38: Změny nálad ve vztahu k PTHD

Z interpretace této výzkumné otázky lze vyčíst, že hraní počítačových her přináší lepší pocit absolutní většině dotázaných hráčů a to zejména u těch, jejichž hraní lze považovat za nadměrné.

## 7.2.2 Ověřování hypotéz

**1. Ověřování hypotézy H1:** Děti, které hrají počítačové hry intenzivněji, sportují méně než ty, které hrají počítačové hry s menší intenzitou.

Tato hypotéza se snaží statisticky ověřit významnost vztahu mezi četností sportujících dětí v závislosti na jejich průměrné týdenní herní době. Očekávaná četnost byla stanovena na základě nulové hypotézy a vypočítána jako procentuální podíl sportujících a nespportujících dětí (66% dětí uvedlo, že sportuje samo, nebo v rámci organizované sportovní činnosti).

**H<sub>(0)</sub>** - Četnost sportujících dětí je stejná ve všech kategoriích průměrů týdenních herních dob.

**H<sub>(a)</sub>** - Četnost sportujících dětí bude nižší ve vyšších kategoriích průměrů týdenních herních dob, než u kategorií nižších.

Tabulka 37: Kontingenční tabulka (H1)

Sport ANO x PTHD					
Hodiny	P	O (66% sportuje)	P-O	$\frac{(P-O)^2}{2}$	$\chi^2$
0 - 9	1606	1419	187	34969	24,64341
10 - 19	1372	1247	125	15625	12,53007
20 - 29	992	959	33	1089	1,135558
30 - 39	698	822	-124	15376	18,7056
40 - 50	431	652	-221	48841	74,90951
N=	5099	5099			131,7627

Dle statistických tabulek kritické hodnoty testového kritéria chí-kvadrát je pro hladinu významnosti 0,01 a 4 stupně volnosti  $\chi^2_{0,01}(4) = 13,277$ .

Vypočtené testovací kritérium  $\chi^2 = 131,7627$ , takže můžeme konstatovat, že platí  $\chi^2 > \chi^2_{0,01}(4)$  a lze na tomto základě zamítnout nulovou hypotézu  $H_{(0)}$  a přijmout hypotézu alternativní  $H_{(a)}$ .

**2. Ověřování hypotézy H2:** Děti, které tráví svůj volný čas s kamarády, hrají počítačové hry s menší intenzitou než ty, které volný čas s kamarády netráví.

Účel této hypotézy spočívá ve statistickém ověření významnosti vztahu mezi četností dětí, které tráví svůj volný čas s kamarády, a to v závislosti na jejich průměrné týdenní herní době. Očekávaná četnost byla stanovena na základě nulové hypotézy a vypočítána jako procentuální podíl kladných odpovědí vůči celku, kdy 55% dětí uvedlo, že tráví volný čas se svými kamarády.

**$H_{(0)}$**  - Četnost dětí trávících svůj volný čas se svými kamarády je stejná ve všech kategoriích jejich průměrných týdenních herních dob.

**$H_{(a)}$**  - Četnost dětí trávících svůj volný čas se svými kamarády je nižší ve vyšších kategoriích průměrných týdenních herních dob.

Tabulka 38: Kontingenční tabulka (H2)

Kamarádi x PTHD					
Hodiny	P	O (55,5%)	P-O	$(P-O)^2$	$\chi^2$
0 - 9	1350	1196	154	23716	19,82943
10 - 19	1107	1050	57	3249	3,094286
20 - 29	790	808	-18	324	0,40099
30 - 39	655	692	-37	1369	1,978324
40 - 50	394	550	-156	24336	44,24727
N=	4296	4296		7735	69,5503

Dle statistických tabulek kritické hodnoty testového kritéria chí-kvadrát je pro hladinu významnosti 0,01 a 4 stupně volnosti  $\chi^2_{0,01}(4) = 13,277$ .

Vypočtené testovací kritérium  $\chi^2 = 69,5503$ , takže můžeme konstatovat, že platí  $\chi^2 > \chi^2_{0,01}(4)$  a lze na tomto základě zamítnout nulovou hypotézu  $H_{(0)}$  a přijmout hypotézu alternativní  $H_{(a)}$ .

**3. Ověřování hypotézy H3:** Intenzita hraní počítačových her bude vyšší u dětí, které mají osobní počítač ve svém pokoji, než u těch, které jej ve svém pokoji nemají.

Tato hypotéza statisticky potvrzuje významnost vztahu mezi četností dětí, které mají osobní počítač ve svém pokoji, a to v závislosti na jejich průměrné týdenní herní době. Očekávaná četnost byla stanovena na základě nulové hypotézy a vypočítána jako procentuální podíl kladných odpovědí na tuto otázku (tabulka č. 12) vůči celku, kdy 86% dětí uvedlo, že tráví volný čas se svými kamarády.

$H_{(0)}$  - Četnost dětí, které mají počítač ve svém v pokoji je stejná pro všechny kategorie jejich průměrných týdenních herních dob.

$H_{(a)}$  - Četnost dětí, které mají počítač ve svém pokoji narůstá s vyššími kategoriemi průměrů týdenních herních dob.

Tabulka 39: Kontingenční tabulka (H3)

PC v pokoji ANO x PTHD					
Hodiny	P	O (86%)	P-O	(P-O) <sup>2</sup>	$\chi^2$
0 - 9	1082	1179	-97	9409	7,980492
10 - 19	1369	1427	-58	3364	2,357393
20 - 29	1251	1236	15	225	0,182039
30 - 39	1628	1544	84	7056	4,569948
40 - 50	759	703	56	3136	4,460882
N=	6089	6089		7735	19,55075

Dle statistických tabulek kritické hodnoty testového kritéria chí-kvadrát je pro hladinu významnosti 0,01 a 4 stupně volnosti  $\chi^2_{0,01}(4) = 13,277$ .

Vypočtené testovací kritérium  $\chi^2 = 19,55075$ , takže můžeme konstatovat, že platí  $\chi^2 > \chi^2_{0,01}(4)$  a lze na tomto základě zamítnout nulovou hypotézu  $H_{(0)}$  a přijmout hypotézu alternativní  $H_{(a)}$ .



**4. Ověřování hypotézy H4:** Intenzita hraní počítačových her bude vyšší u dětí, u kterých není denní doba na osobním počítači regulována rodiči, než u těch, u kterých regulována je.

Tato hypotéza ověřuje statistickou významnost vztahu mezi četností dětí, které nemají stanoveny limity v denní herní době a to v závislosti na jejich průměrné týdenní herní době. Očekávaná četnost byla stanovena na základě nulové hypotézy a vypočítána jako procentuální podíl dětí s neomezenou herní dobou (n=4429) vůči celku (N=7735), což tvoří 57,3%.

**H<sub>(0)</sub>** - Četnost dětí s neomezenou herní dobou je stejná ve všech kategoriích průměrů týdenních herních dob.

**H<sub>(a)</sub>** - Četnost dětí s neomezenou herní dobou narůstá s vyššími kategoriemi průměrů týdenních herních dob.

Tabulka 40: Kontingenční tabulka (H4)

Neomezená herní doba x PTHD					
Hodiny	P	O (57,3%)	P-O	(P-O) <sup>2</sup>	$\chi^2$
0-9	1053	1233	-180	32400	26,27737
10-19	906	1083	-177	31329	28,92798
20-29	837	833	4	16	0,019208
30-39	860	714	146	21316	29,85434
40-50	773	566	207	42849	75,70495
<b>N=</b>	4429	4429		7735	160,7838

Dle statistických tabulek kritické hodnoty testového kritéria chí-kvadrát je pro hladinu významnosti 0,01 a 4 stupně volnosti  $\chi^2_{0,01}(4) = 13,277$ .

Vypočtené testovací kritérium  $\chi^2 = 160,7838$ , takže můžeme konstatovat, že platí  $\chi^2 > \chi^2_{0,01}(4)$  a lze na tomto základě zamítnout nulovou hypotézu H<sub>(0)</sub> a přijmout hypotézu alternativní H<sub>(a)</sub>.

## 8. Diskuze výsledků a závěry výzkumného šetření

V měsíci březnu 2017 bylo realizováno výzkumné šetření zaměřené na mapování problematiky počítačových her ve vztahu k volnočasovým aktivitám žáků ve věkové kategorii 11-15 let, tedy žáků staršího školního věku. Tohoto šetření se zúčastnilo 7736 osob vybraných na základě částečného proporcionalně stratifikovaného výběru. Data byla získávána prostřednictvím metodologického nástroje - 20 položkového dotazníku. Ve výzkumném šetření bylo stanoveno 16 relačních problémů, které si kladly za cíl poukázat na možnou existenci (zejména lineárních) vztahů vybraných proměnných. Dále byly stanoveny čtyři věcné hypotézy, které se podařilo ve všech případech potvrdit.

Na základě naměřených dat lze potvrdit velice rozsáhlé časové investice do všeobecného užívání osobního počítače ve volném čase dětí staršího školního věku. Většina dotázaných respondentů uváděla, že počítač využívají každý den a to několik hodin v závislosti na míře volného času. Diskuze naměřených časových investic do užívání osobního počítače na pozadí průzkumu HBSC (c2013) značí markantní nárůst v závislosti na čase (mezi průzkumem HBSC a tímto výzkumným šetřením je prodleva 7 let) a rovněž i v závislosti na specifičnosti výběrového souboru (který se primárně skládá z hráčů), což potvrzuje i fakt, že počítačové hry byly ve výzkumném souboru nejčastěji vybranou činností mezi souborem ostatních běžných aktivit probíhajících v rámci užívání osobního počítače.

V otázce volnočasových aktivit respondenti preferují spíše neorganizované činnosti (poslech hudby, trávení času s kamarády) a sport zaujímá v tomto žebříčku až třetí pozici, přičemž četnosti sportujících dětí v hráčské komunitě jsou výrazně nižší (66%) než uvádí studie HBSC (c2013), která uvádí, že až 89,5% dětí staršího školního věku se alespoň jeden den v týdnu věnuje sportovní aktivitě. Z volných odpovědí (otázka mapující ostatní volnočasové aktivity byla polouzavřená) lze jmenovat například posilování, geocaching, aktivity spojené s IT a různé druhy sportů. Pokud toto zjištění porovnáme s výsledky výzkumu Čecha (2002), lze nalézat historicky podmíněné rozdíly v preferencích volnočasových aktivit, kdy lze zaznamenat základní pokles sledování TV a četby, naopak prudký nárůst lze pozorovat u počítačových her, což je samozřejmě podmíněno složením výzkumného souboru a rozmachem tohoto trendu v čase.

Dominantní volnočasovou aktivitou, zejména s ohledem na charakter výběrového souboru, jsou počítačové hry, do kterých respondenti investují podstatnou část volného času. Z odpovědí průzkumného šetření vyplývá, že více jak polovina dotázaných hraje počítačové

hry každý den několik hodin, přičemž v případě víkendových dnů až 41% dotázaných hráčů (n=3049) uvádí, že počítačové hry hrají 7 a více hodin. Výsledky této průzkumné otázky v porovnání s průzkumem HBSC (c2013) opět naznačují prudký nárůst časových investic dětí staršího školního věku do počítačového hraní. Na základě výpočtu průměrné týdenní herní doby lze nalézt střední hodnotu (medián) v intervalu 10-19 hodin herní doby týdně, což lze považovat za hraniční hodnotu doporučeného času stráveného u obrazovky, tedy dvou hodin denně (Ghose, 2013).

Souvislost větších časových investic do počítačového hraní a nižších preferencí ostatních volnočasových aktivit je rovněž zřejmá. Pomocí věcných hypotéz (č. 1 a 2) se podařilo ověřit existenci vztahu mezi narůstající průměrnou týdenní herní dobou a klesajícími tendencemi dětí sportovat a trávit čas s kamarády. Na tomto základě lze konstatovat existenci určitého negativního vlivu nadměrného hráčství na život jedince a to ze sociálního a zdravotního aspektu.

S ohledem na vysoké časové investice vyvstává i otázka, zdali je počítačové hraní dětí staršího školního věku regulováno rodiči. Na základě odpovědí respondentů lze dojít k závěru, že 57% rodičů dobu dětí u obrazovek počítačů nereguluje vůbec. Navíc bylo statisticky potvrzeno (hypotézou č. 4), že existuje přímá souvislost mezi vyššími časovými investicemi do počítačového hraní a právě absencí jejich regulace rodiči. V otázce nadměrné herní doby má zcela jednoznačně vliv i výskyt počítače v pokojích většiny respondentů, který omezuje možnosti rodičů regulovat činnosti na osobním počítači celkově. Vztah mezi výskytem počítače u většiny respondentů (n=6709) a průměrnou týdenní herní dobou byl statisticky ověřen a potvrzen hypotézou č. 3.

Interpretace relačních proměnných naznačují souvislosti mezi nadměrným hraním a řadou dalších ukazatelů. Je zcela zřejmé, že nadměrní hráči chodí spát později, a tedy jejich doba spánku bývá mnohdy kratší, než 6 hodin a lze ji tedy označit za nedostatečnou (Wittert, 2013). Dalším podstatným ukazatelem jsou preference jiných volnočasových aktivit respondentů, které klesají v závislosti na míře časových investic do hraní počítačových her, což může být příčinou i důsledkem tohoto jevu.

S nadměrným hraním může dle Blinky (2015) souviset i riziko vzniku závislostního chování, které však samo o sobě tento jev nemůže detekovat. Každopádně na základě interpretace výsledků lze nalézat souvislosti mezi průměrnou týdenní herní dobou a vybranými položkami screeningového testu, tedy behaviorální a kognitivní salinci, změnami nálad, syndromem z odnětí a konfliktem. U všech těchto položek lze z grafické interpretace vyčíst větší výskyt těchto jevů u nadměrných hráčů.

S ohledem na vyhodnocené výsledky jednotlivých položek screeningového testu lze konstatovat, že nadměrné hraní může souviset se zanedbáváním životních potřeb, což znamená možný vyšší výskyt nevhodných stravovacích návyků a nevhodný denní režim v podobě nedostatečného spánku. V další řadě je možné pozorovat souvislost mezi nadměrným hraním a konflikty s rodiči, zanedbáváním povinností a koníčků, změnami nálad a pocity nervozity při odepření možnosti hrát.

Dalším podstatným ukazatelem je samotná nevhodnost her, které respondenti věkové kategorie 11 až 15 let hrají. Většina možných her ve výběru účelově spadala do kategorie PEGI 18+ a zkušenost s hraním těchto her měla naprostá většina dotázaných respondentů, přičemž o těchto hrách mělo povědomí 66% jejich rodičů. Toto zjištění indikuje vysokou míru tolerance českých rodičů vůči obsahu her, které jejich děti hrají. Porovnáme-li tyto výsledky s diplomovou prací Vrbové (2014), která mapovala obdobnou problematiku u dětí z prvních stupňů základních škol, tak hraní nevhodných her je u dětí staršího školního věku markantně četnější a běžné (95,24%) oproti relativní četnosti 23%, kterou lze pozorovat u dětí mladšího školního věku v práci autorky, přičemž povědomí rodičů o hraných hrách je relativně velké u obou výzkumných souborů.

## **Závěr**

Bakalářská práce Online počítačové hry ve volnočasových aktivitách žáků 2. stupně základních škol se zabývala volnočasovými aktivitami dětí staršího školního věku s primárně kladeným důrazem na počítačové hry. V tomto okruhu byly mapovány základní ukazatele charakterizující činnosti dětí na osobním počítači, míra jejich časových investic do těchto činností, míra časových investic do hraní počítačových her, základní charakteristika her zejména z aspektu vhodnosti jejich obsahu, míra regulace těchto činností rodiči, ostatní volnočasové aktivity a rámcově i vyhodnocení některých položek screeningového možného závislostního chování, které samy o sobě poskytují podstatné informace v rámci této problematiky. Hlavním cílem bylo vytvořit celkový objektivní pohled na problematiku počítačových her ve vztahu k volnému času dětí staršího školního věku, jehož jednotlivé části tvořily jednotlivé dílčí cíle, které vycházely ze vstupů teoretické části na straně jedné a z teoretických vstupů vyplývajících z interpretovaných výsledků průzkumného šetření na straně druhé.

Hlavního i vedlejších stanovených cílů bakalářské práce bylo většinově dosaženo, vyjma zpracování a celkového zmapování možného výskytu závislostního chování.

Tato problematika je velice komplexní a obsáhlá, takže by bylo vhodné věnovat jejímu zpracování samostatnou práci v budoucnosti.

Účelem teoretické části práce bylo uvést čtenáře do světa počítačových her a současného stavu této problematiky v rámci České republiky, přičemž podstatná část této práce byla věnována vymezení a deskripci her a jednotlivých herních žánrů, ratingového systému, stručné charakteristice výzkumného souboru a trendů trávení volného času této věkové kategorie. Poslední kapitola teoretické části byla věnována možným pozitivům a negativním jevům, které se v oblasti počítačových her vyskytují, přičemž důraz je kladen zejména na nadměrné hráčství.

Každopádně je nutno dodat, že vstupních zdrojů pro teoretickou část v kontextu této práce jako celku je poměrně nedostatečný počet, což bylo pro tuto práci limitující (zejména pro možnou komparaci výsledků) na straně jedné, ale rovněž i potvrzující její význam na straně druhé, což lze tvrdit díky faktu, že poskytuje rozsáhlá data a reprezentativní vzorek platný pro české hráče ve věku 11 až 15 let. Lze tedy říci, že tato práce může být využita jako teoretický vstup pro další výzkum v této oblasti a rovněž umožňuje čtenáři vytvořit si komplexnější náhled na současný stav problematiky v České republice.

Samotný výzkum v prostředí sociálních sítí a mezi hráčskou komunitou byl cennou zkušeností a poukázal na fakt, že v oblasti rozsáhlejších průzkumných šetření má tato metoda sběru dat velký potenciál.

Závěrem lze říci, že výzkumné šetření v problematice počítačových her ve volnočasových aktivitách pro mě bylo cennou zkušeností, inspirací pro mé budoucí zaměření a motivací ke snaze o publikační činnost. K realizaci tohoto výzkumného šetření mě jednoznačně vedla komplexní osobní zkušenost s herním průmyslem, nadměrným hraním a jeho dopady v mém osobním životě. Na tomto základě považuji výzkum v této oblasti za důležitý a opodstatněný, a to zejména s ohledem na fakt, že počítačové hry jsou součástí volného času, a tedy i součástí života většiny dětí a dospívajících.

## Seznam zkratek

**ČSÚ** - Český statistický úřad

**ČR** - Česká republika

**MMO/MMOG** - Massively multiplayer online; hra s vysokým počtem hráčů

**FPS** - First person shooter; „střílečka“ z pohledu první osoby

**RTS** - real-time strategy; strategická hra probíhající v reálném čase

**TBS** - turn-based strategy; tahová strategická hra

**PTHD** - průměrná týdenní herní doba

**PC** - personal computer; osobní počítač

**PEGI** - Pan European Game Information

**LBP** - Low back pain; bolesti v oblasti beder

**RPG** - role playing game; hra „na hrdiny“

**ISFE** - Interactive Software Federation of Europe

**HBSC** - Health Behaviour in School-aged Children

## Referenční seznam

1. ANDERSON, Tom, Barry REYNOLDS, Xiao-Ping YEH a Guan-Zhen HUANG. *Video Games in the English as a Foreign Language Classroom* [online]. Banff: The Institute of Electrical and Electronics Engineers, 2008, 188-192 [cit. 2017-03-06]. ISBN 978-0-7695-3409-1. Dostupné z: <http://www.politicalavenue.com>
2. BLINKA, Lukáš a David ŠMAHEL. Addiction to Online Role-Playing Games. In: *Internet Addiction* [online]. Hoboken, NJ, USA: John Wiley, 2007, s. 73 [cit. 2017-02-26]. DOI: 10.1002/9781118013991.ch5. ISBN 9781118013991. Dostupné z: <http://doi.wiley.com/10.1002/9781118013991.ch5>
3. BLINKA, Lukáš. *Online závislosti: jednání jako droga? : online hry, sex a sociální sítě: diagnostika závislosti na internetu: prevence a léčba*. Praha: Grada, 2015. Psyché (Grada). ISBN 978-80-210-7975-5.
4. BOCAN, Miroslav, Hana MAŘÍKOVÁ a Adam SPÁLENSKÝ. *Hodnotové orientace dětí ve věku 6-15 let* [online]. In: NÁRODNÍ INSTITUT DĚTÍ A MLÁDEŽE MINISTERSTVA ŠKOLSTVÍ, MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY, ZAŘÍZENÍ PRO DALŠÍ VZDĚLÁVÁNÍ PEDAGOGICKÝCH PRACOVNÍKŮ A ŠKOLSKÉ ZAŘÍZENÍ PRO ZÁJMOVÉ VZDĚLÁVÁNÍ, 2011, s. 69-78 [cit. 2017-02-10]. Dostupné z: <http://userfiles.nidm.cz/>
5. BOOT, Walter, Artur KRAMER, Daniel SIMONS, Monica FABIANI a Gabriele GRATTON. The effects of video game playing on attention, memory, and executive control. *Acta Psychologica* [online]. Amsterdam: Elsevier B.V., 2008, 3(129), 387-398 [cit. 2017-03-06]. DOI: 10.1016. ISSN j.actpsy.2008.09.005. Dostupné z: <http://www.sciencedirect.com/science/journal/00016918>
6. BRESLIN, Steve. The History and Theory of Sandbox Gameplay. *Gamasutra: The Art & Business of Making Games* [online]. c2017 [cit. 2017-03-01]. Dostupné z: <http://www.gamasutra.com/>
7. COLE, Helena a Mark GRIFFITHS. Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers. *CYBERPSYCHOLOGY &*

- BEHAVIOR* [online]. Mary Ann Liebert, 2007, **10**(4) [cit. 2017-03-06]. DOI: 10.1089. ISSN cpb.2007.9988.
8. ČECH, Tomáš. *Volný čas a způsob jeho trávení školáky v Brně* [online]. Brno, 2002 [cit. 2017-02-20]. Dostupné z: [files.spv.webnode.cz/200000090-4400c44fa9/071\\_volny\\_cas\\_deti.doc](http://files.spv.webnode.cz/200000090-4400c44fa9/071_volny_cas_deti.doc). Masarykova univerzita v Brně, Pedagogická fakulta, katedra sociální pedagogiky.
  9. ČESKÁ REPUBLIKA. Zákon č. 561/2004: Zákon o předškolním, základním, středním, vyšším odborném a jiném vzdělávání (školský zákon). In: *Sbírka zákonů*. ročník 2004, 190/2004, 561/2004. Dostupné také z: <https://www.zakonyprolidi.cz/cs/2004-561>
  10. Definition - What does Massively Multiplayer Online Game (MMOG) mean? In: *Techopedia* [online]. Techopedia, c2017 [cit. 2017-02-14]. Dostupné z: <https://www.techopedia.com/definition/27054/massively-multiplayer-online-game-mmog>
  11. DOSTÁL, Jiří. *Výukové programy*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2011. ISBN 978-80-244-2782-9.
  12. DOSTÁL, J. Výukový software a didaktické hry - nástroje moderního vzdělávání. Časopis pro technickou a informační výchovu. [online]. 2009, Olomouc, Vydala Univerzita Palackého, Ročník 1, Číslo 1, [cit. 2017-02-18] s. 26. ISSN 1803-537X Dostupné na [www: http://www.jtie.upol.cz](http://www.jtie.upol.cz)
  13. DUPLINSKÝ, Josef. Dětská hra a psychologie. *PEDAGOGIKA: časopis pro vědy o vzdělávání a výchově*. Praha: Univerzita Karlova v Praze – Pedagogická fakulta, 2001. ISSN 2336-2189.
  14. Gavora, Peter a kol. 2010. Elektronická učebnica pedagogického výskumu. [online]. Bratislava : Univerzita Komenského, 2010. Dostupné na: <http://www.e-metodologia.fedu.uniba.sk/> ISBN 978–80–223–2951–4.
  15. GHOSE, Tia. Pediatricians: No More than 2 Hours Screen Time Daily for Kids. *Scientific American* [online]. LiveScience, 2013 [cit. 2017-04-10]. Dostupné z: <https://www.scientificamerican.com/article/pediatricians-no-more-than-2-hour-screen-time-kids/>
  16. HAKALA, Paula, Arja RIMPELÄ, Lea SAARNI a Jouko SALMINEN. Frequent computer-related activities increase the risk of neck–shoulder and low back pain in adolescents. *European Journal of Public Health* [online].



- Otterstraat: EUPHA, 2006, **16**(5), 536-541 [cit. 2017-03-06]. ISSN 1101-1262. Dostupné z: <https://academic.oup.com/eurpub/issue/16/5>
17. HASTINGS, Erin C., Tamara L. KARAS, Adam WINSLER, Erin WAY, Amy MADIGAN a Shannon TYLER. Young Children's Video/Computer Game Use: Relations with School Performance and Behavior. *Issues in Mental Health Nursing* [online]. 2009, 30(10), 638-649 [cit. 2017-02-16]. DOI: 10.1080/01612840903050414. ISSN 0161-2840. Dostupné z: <http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/01612840903050414>
  18. HAUSER, J. Minecraft – hra která dává smysl. Metodický portál RVP [online]. 2012 [cit. 2017-02-15]. ISSN 1802-4785. Dostupné z: <http://spomocnik.rvp.cz/clanek/16485/>
  19. *HEALTH BEHAVIOUR IN SCHOOL-AGED CHILDREN: World Health Organization Collaborative Cross-national Survey* [online]. United Kingdom: University of St Andrews, c2013 [cit. 2017-02-20]. Dostupné z: <http://hbsc-nesstar.nsd.no>
  20. HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971. Ypsilon (Mladá fronta), sv. 13.
  21. Jak vypadá typická hra? *AHP: Asociace Herního Průmyslu České a Slovenské Republiky* [online]. Praha: AHP, c2009-2010 [cit. 2017-02-25]. Dostupné z: <http://www.herniasociace.cz/hlavni-stranka/videohry-v-kostce/jak-vypada-typicka-hra/>
  22. JANSSEN, Dale. From Friendly to Fragging: A Beginner's Guide to Video Game Genres. In: *Techopedia* [online]. Techopedia, 2016 [cit. 2017-02-20]. Dostupné z: <https://www.techopedia.com/2/27832/multimedia/from-friendly-to-fragging-a-beginners-guide-to-video-game-genres>
  23. KALIŠ, Karel. Průvodce herními žánry – simulátory. *Doupe.cz* [online]. 2010 [cit. 2017-02-19]. Dostupné z: <http://doupe.zive.cz/clanek/pruvodce-hernimi-zanry--simulatory>
  24. KIRÁLY, Orsolya, Katalin NAGYGYÖRGY, Mark D. GRIFFITHS a Zsolt DEMETROVICS. Problematic Online Gaming. *Behavioral Addictions: criteria, evidence, and treatment* [online]. Amsterdam: Elsevier, 2014, s. 61 [cit. 2017-02-25]. DOI: 10.1016/B978-0-12-407724-9.00004-5. ISBN 9780124077249. Dostupné z: <http://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/B9780124077249000045>

25. KOPECKÝ, Kamil a René SZOTKOWSKI. *Fenomén Minecraft v českém prostředí (výzkumná zpráva)* [online]. Olomouc: Pedagogická Fakulta Univerzity Palackého v Olomouci, Centrum PRVoK Pdf UP, 2017 [cit. 2017-03-05]. Dostupné z: [www.e-bezpeci.cz](http://www.e-bezpeci.cz)
26. KOPECKÝ, Kamil, René SZOTKOWSKI a Veronika KREJČÍ. *Rizikové formy chování českých a slovenských dětí v prostředí internetu* [online]. 1. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2015 [cit. 2017-02-09]. Dostupné z: <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/veda-a-vyzkum/terenni-vyzkum-online-vyzkum>
27. KOŠTÁL, Filip. Průvodce herními žánry - válečné strategie. *Doupě.cz* [online]. 2011 [cit. 2017-03-01]. Dostupné z: <http://doupe.zive.cz/clanek/pruvodce-hernimi-zanry---valecne-strategie>
28. KULÍK, Štěpán. Co je MOBA? Multiplayer online. *ABC* [online]. Czech News Center, (2016) [cit. 2017-03-01]. ISSN 1213-8991. Dostupné z: <http://www.abicko.cz/>
29. MÁCHA, Petr. Mladík zemřel po čtyřiceti hodinách hraní Diablo 3. In: *BonusWeb* [online]. Praha: MAFRA, 2012 [cit. 2017-03-06]. Dostupné z: <http://bonusweb.idnes.cz/>
30. MÁJKOVÁ, Petra. Výzkum volného času - výsledky studie ELSPAC [online]. Brno, 2012 [cit. 2017-02-09]. Dostupné z: [http://is.muni.cz/th/53294/pdf\\_m/](http://is.muni.cz/th/53294/pdf_m/). Diplomová práce. Masarykova univerzita, Pedagogická fakulta. Vedoucí práce Jiří Němec.
31. NEŠPOR, K a L CSÉMY. ZDRAVOTNÍ RIZIKA POČÍTAČOVÝCH HER A VIDEOHER. *Česká a slovenská psychiatrie: Časopis Psychiatrické společnosti ČLS JEP a Psychiatrickej spoločnosti SLS* [online]. Praha: Česká lékařská společnosti J. E. Purkyně, 2007, **103**(5), 246-250 [cit. 2017-02-15]. ISSN 1212-0383. Dostupné z: [http://www.cspsychiatr.cz/dwnld/CSP\\_2007\\_5\\_246\\_250.pdf](http://www.cspsychiatr.cz/dwnld/CSP_2007_5_246_250.pdf)
32. *PEGI: Pan European Game Information* [online]. Brussels: PEGI, c2017 [cit. 2017-02-19].
33. POSPÍŠIL, Jaroslav a Stanislav MICHAL. *Multimediální slovník: aneb manuál milovníka multimédií*. Olomouc: Rubico, 2004. ISBN 80-734-6019-X.

34. PRICE, E. Monroe. *Routledge Handbook of Media Law: Communication, Mass Media*. 1. Content Technologies, c2016. ISBN 9781490289281. E-2 21630.
35. PRŮCHA, Jan, Eliška WALTEROVÁ a Jiří MAREŠ. *Pedagogický slovník*. 7., aktualiz. a rozš. vyd. Praha: Portál, 2013. ISBN 978-80-262-0403-9.
36. ROSSER, James, Paul LYNCH, Laurie CUDDIHY, Douglas GENTILE, Jonathan KLONSKY a Ronald MERRELL. *The Impact of Video Games on Training Surgeons in the 21st Century* [online]. Chicago: Archives of Surgery, 2007, **142**(2), 181-186 [cit. 2017-03-06]. DOI: 10.1001. ISSN archsurg.142.2.181. Dostupné z: <http://www.jamanetwork.com>
37. RYBÁŘOVÁ, Jana. *Hra ve filosofické a pedagogické reflexi*. Praha, 2014. Diplomová práce. Univerzita Karlova v Praze. Vedoucí práce Naděžda Pelcová.
38. SLÁMA, David. Průvodce herními žánry – dungeons a rpg. *Doupě.cz* [online]. 2010 [cit. 2017-02-19]. Dostupné z: <http://doupe.zive.cz/clanek/pruvodce-hernimi-zanry--simulatory>
39. STAHL, Ted. Video Game Genres. *The History of Computing Project* [online]. [cit. 2017-02-26]. Dostupné z: <https://www.thocp.net/software/games/reference/genres.htm>
40. THOROVÁ, Kateřina. *Vývojová psychologie: proměny lidské psychiky od početí po smrt*. Praha: Portál, 2015. ISBN 978-80-262-0714-6.
41. TICHÁČEK, Petr. Historie žánrů - adventury (1. část). *Bonusweb* [online]. Praha: MAFRA, 2001 [cit. 2017-02-25]. Dostupné z: <http://bonusweb.idnes.cz>
42. TREMBLAY, Mark et al. Systematic review of sedentary behaviour and health indicators in school-aged children and youth. *The international journal of behavioral nutrition and physical activity* [online]. London: BioMed Central, 2011, **2011**(8) [cit. 2017-03-06]. DOI: 10.1186. ISSN 1479-5868-8-98. Dostupné z: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3186735/>
43. VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie: dětství a dospívání*. Vyd. 2., dopl. a přeprac. Praha: Karolinum, 2012. ISBN 978-80-246-2153-1.
44. VAŠEK, Ladislav. *Boti ve First Person Shooter hrách* [online]. Brno, 2010 [cit. 2017-02-20]. Dostupné z:

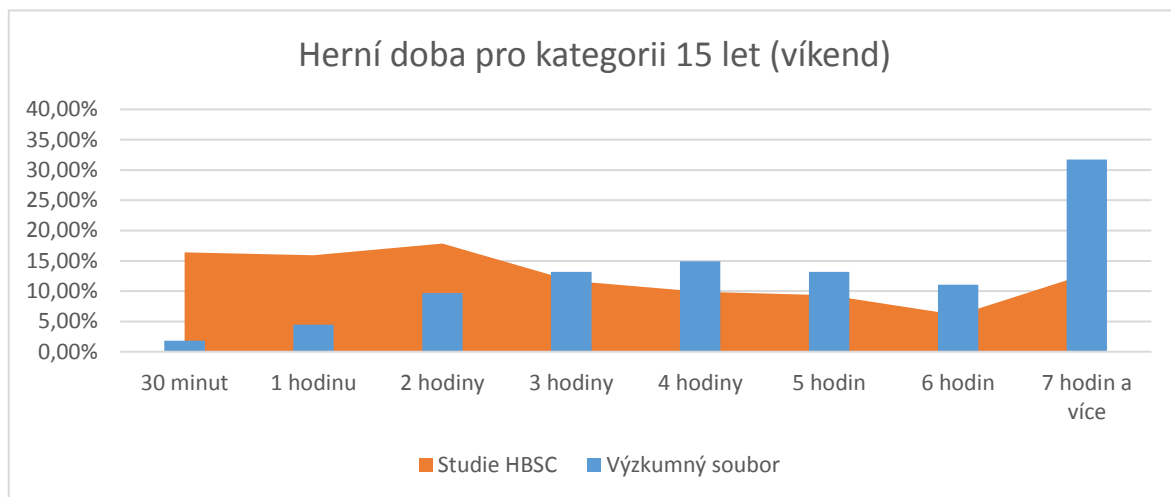
[https://nlp.fi.muni.cz/uui/referaty2010/vasek\\_ladislav/referat.pdf](https://nlp.fi.muni.cz/uui/referaty2010/vasek_ladislav/referat.pdf).

Masarykova univerzita v Brně, Fakulta informatiky.

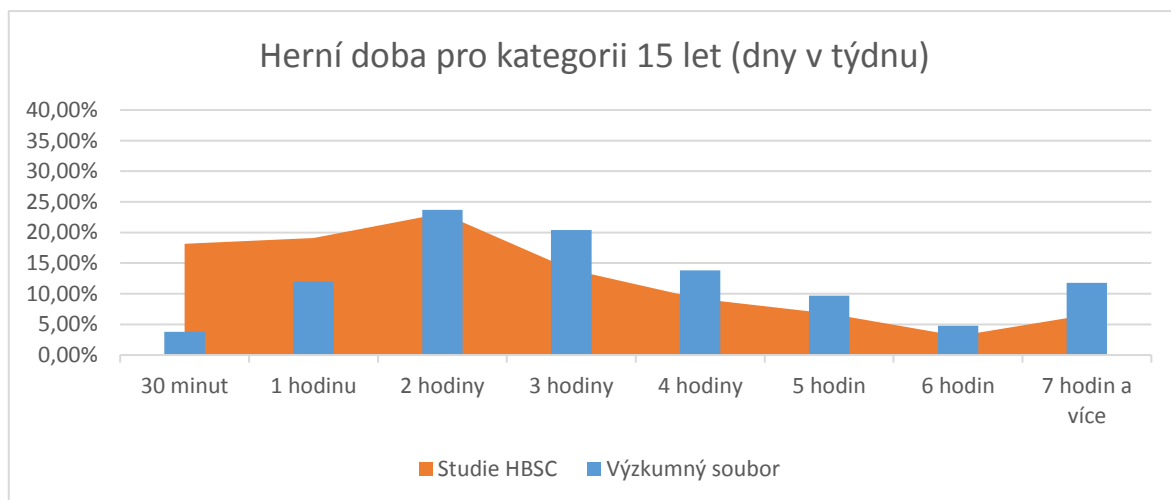
45. VRBOVÁ, Alena. *Problematika počítačových her a jejich negativní vliv na děti mladšího školního věku*. Olomouc, 2014. Diplomová práce. Univerzita Palackého v Olomouci. Vedoucí práce Jiří Dostál.
46. *Využívání informačních a komunikačních technologií v domácnostech a mezi jednotlivci za období 2015*. Praha: Český statistický úřad, 2015. Služby. ISSN 062004-15.
47. WHITEMAN, Honor. How playing 3D video games could help boost memory. *Medical News Today* [online]. 2015 [cit. 2017-03-06]. Dostupné z: <http://www.medicalnewstoday.com/articles/303789.php>
48. WITTERT, Gary. *Obesity and sleep* [online]. Austrálie: University of Adelaide, 2013 [cit. 2017-03-06]. Dostupné z: <http://obesityaustralia.cipcms.com.au>
49. ZIMMERMAN, Eric. Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four naughty concepts in need of discipline. In: *Eric Zimmerman* [online]. Eric Zimmerman, c2010 [cit. 2017-02-19]. Dostupné z: [http://www.ericzimmerman.com/texts/Four\\_Concepts.html](http://www.ericzimmerman.com/texts/Four_Concepts.html)

## Seznam příloh

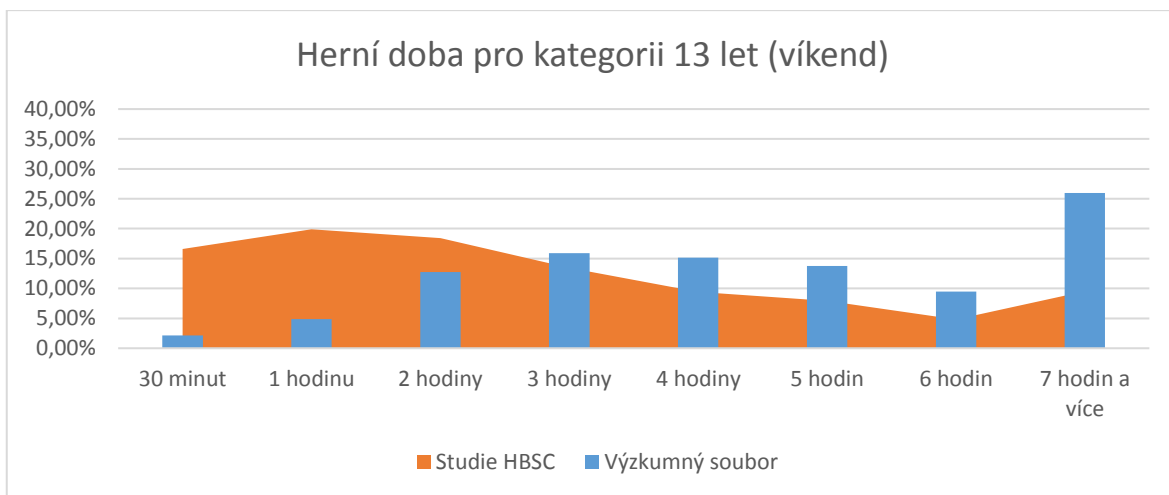
### Příloha č. 1: Herní doby v porovnání s průzkumem HBSC (c2013) ve srovnání s výzkumným souborem



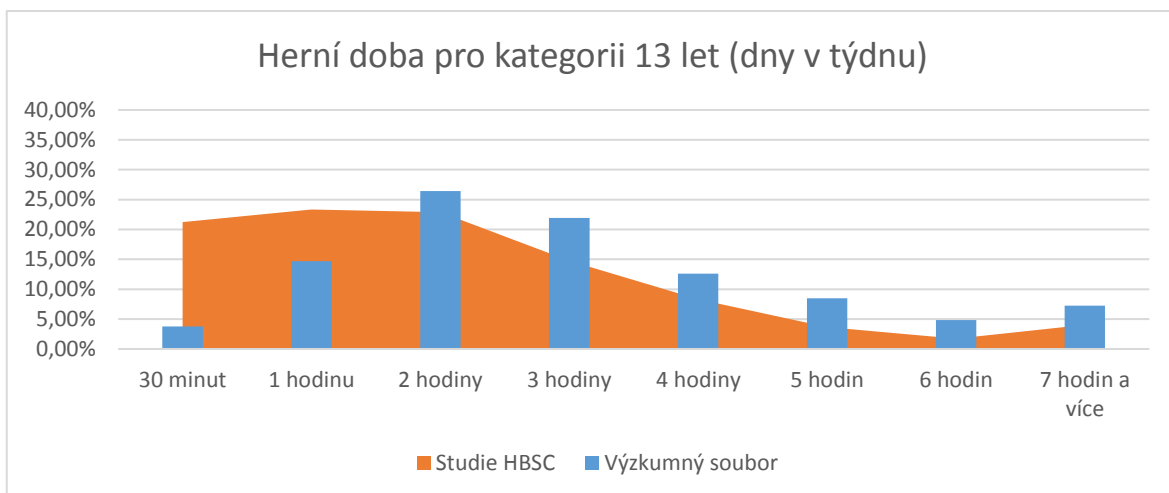
Graf 39: Herní doba ve srovnání s HBSC (c2013) - víkendové dny (15 let)



Graf 40: Herní doba ve srovnání s HBSC (c2013) - dny v týdnu (15 let)



Graf 41: Herní doba ve srovnání s HBSC (c2013)- víkendové dny (13 let)



Graf 42: Herní doba ve srovnání s HBSC (c2013) - dny v týdnu (13 let)

## **Příloha č. 2: Dotazník**

### **Počítačové hry a volný čas**

Vážený respondente,

pokud je Tvůj věk v rozmezí 11-15 let, chtěl bych Tě jakožto student Univerzity Palackého v Olomouci poprosit o krátkou spolupráci (zabere přibližně 10 minut), která bude spočívat ve vyplnění dotazníku, který je zaměřen na počítače, počítačové hry a volný čas.

Cílem tohoto průzkumného šetření je zmapování problematiky počítačových her a volného času žáků 2. stupně základních škol a k tomuto zmapování můžeš výrazně přispět i Ty!

Nemusíš se obávat, dotazník je samozřejmě zcela anonymní!

Předem Ti děkuji za spolupráci a doufám, že vyplňování bude alespoň z části zábavou.

#### **1. Jaký je Tvůj věk?**

- 11 let
- 12 let
- 13 let
- 14 let
- 15 let

#### **2. Do které třídy chodíš?**

- třída (prima)
- třída (sekunda)
- třída (tercie)
- třída (kvarta)

#### **3. Uveď prosím své pohlaví**

- Dívka
- Chlapec

#### **4. Z jakého pocházíš kraje?**

- hlavní město Praha
- Plzeňský kraj
- Liberecký kraj

- kraj Vysočina
- Moravskoslezský kraj
- Středočeský kraj
- Karlovarský kraj
- Královehradecký kraj
- Jihomoravský kraj
- Zlínský kraj
- Jihočeský kraj
- Ústecký kraj
- Pardubický kraj
- Olomoucký kraj

**5. Přibližně kolik obyvatel má obec, ve které bydlíš?**

- 1-500
- 501 až 3 000
- 3 001 až 50 000
- 50 001 až 100 000
- 100 000 a více

**6. Jak pravidelně používáš počítač ve svém volném čase?**

- Každý den
- 4-6x týdně
- 2-3x týdně
- 1x týdně
- Méně, jak jednou za měsíc

**7. Kolik času přibližně strávíš u počítače ve školní den (pondělí-pátek)?**

- 30 minut
- 1 hodinu
- 2 hodiny
- 3 hodiny
- 4 hodiny
- 5 hodin
- 6 hodin
- 7 hodin a více

**8. Kolik času přibližně strávíš u počítače ve víkendový den (sobota a neděle)?**

- 30 minut
- 1 hodinu
- 2 hodiny
- 3 hodiny
- 4 hodiny
- 5 hodin
- 6 hodin
- 7 hodin a více



## 9. Co děláš na počítači a jak pravidelně?

Stále	Velmi často	Často	Zřídka	Nikdy

- Trávím čas na sociálních sítích (Facebook, Instagram, Twitter, Snapchat aj.)
- Poslouchám hudbu
- Sleduji youtubery
- Sleduji videa (Youtube, Stream)
- Hraji počítačové hry
- Sleduji zpravodajské weby (články, reportáže, zprávy)
- Sleduji filmy a seriály
- Stahuji
- Programuji
- Upravuji fotky
- Vyhledávám informace do školy
- Vytvářím videa
- Tvořím a upravuji hudbu
- Trávím čas na sociálních sítích (Facebook, Instagram, Twitter, Snapchat aj.)
- Poslouchám hudbu
- Sleduji youtubery
- Sleduji videa (Youtube, Stream)
- Hraji počítačové hry
- Sleduji zpravodajské weby (články, reportáže, zprávy)
- Sleduji filmy a seriály
- Stahuji
- Programuji
- Upravuji fotky
- Vyhledávám informace do školy
- Vytvářím videa
- Tvořím a upravuji hudbu

## 10. Máš kromě počítače i jiné zájmy? Vyber libovolný počet odpovědí.

- Sledování TV
- Četba tištěných knih a časopisů
- Sportovní kroužky
- Sportování mimo kroužky (sám, s kamarády)
- Výtvarné kroužky
- Trávení času s kamarády
- Hra na hudební nástroj
- Poslech hudby
- Turistika
- Jiné: \_\_\_\_\_

## 11. V kolik hodin přibližně chodíváš spát, když vstáváš další den do školy?

- Dříve, jak v 20:00
- 20:00 - 21:00
- 21:00 - 22:00
- 22:00 - 23:00
- 23:00 - 0:00
- 0:00 - 1:00
- 1:00 - 2:00
- 2:00 a později

**12. Jak dlouho ti rodiče dovolí být denně na počítači?**

- 30 minut
- 1 hodinu
- 2 hodiny
- 3 hodiny
- 4 hodiny
- 5 hodin
- 6 hodin
- 7 hodin a více
- Neomezují mě vůbec, je jim to jedno.

**13. Máš počítač ve svém pokoji?**

- Ano
- Ne

**14. Hraješ alespoň občas počítačové hry? (Pokud uvedeš odpověď NE, přejdi prosím rovnou k odeslání dotazníku) \***

- Ano
- Ne

**15. Jak pravidelně hraješ počítačové hry?**

- Každý den
- 4-6x týdně
- 2-3x týdně
- 1x týdně
- Méně, jak jednou za měsíc

**16. Kolik času přibližně věnuješ hraní počítačových her ve školní den (pondělí - pátek)?**

- Přes školní dny nehraji vůbec
- 30 minut
- 1 hodinu
- 2 hodiny
- 3 hodiny
- 4 hodiny
- 5 hodin
- 6 hodin
- 7 hodin a více

**17. Kolik času přibližně věnuješ hraní počítačových her ve víkendový den (sobota a neděle)?**

- O víkendu nehraji vůbec
- 30 minut
- 1 hodinu
- 2 hodiny
- 3 hodiny
- 4 hodiny
- 5 hodin
- 6 hodin
- 7 hodin a více

**18. Ví rodiče, jaké počítačové hry hraješ?**

- Ano, ví
- Jen o některých hrách neví
- Vůbec neví

**19a. Hrál/a jsi někdy některé z uvedených her? Vyber libovolný počet.**

- Grand Theft Auto (GTA)
- Need for Speed
- World of Warcraft
- TES (Skyrim, Oblivion, Morrowind)
- The Sims
- Witcher (Zaklínač)
- League of Legends
- Counter Strike
- Minecraft
- Total War
- Dota 2
- Lineage
- Half Life
- Left for Dead
- Battlefield
- Gothic
- Rust
- Assasin's Creed
- Bioshock
- 7 days to die
- Stronghold
- Hry na Facebooku (např. Farmwille)
- Hry v prohlížeči (Travian, Shakes & Fidget)
- Call of Duty
- Guild Wars
- Dark Souls
- Resident Evil
- Warcraft
- Diablo
- Fallout

- Overwatch
- FIFA/NHL/NBA
- World of Tanks
- Postal
- Age of Empires
- The Forest
- Mass Effect
- Jiné:

**19b. Vyjmenuj počítačové hry, které v současnosti hraješ nejčastěji (maximálně 5).**

**20. Pokud hraješ počítačové hry pravidelně (alespoň 2-3x týdně), odpověz prosím.**

Ano	Spíše ano	Spíše ne	Ne

- Odkládáš občas kvůli hraní počítačových her jídlo nebo spánek?
- Stává se Ti, že o hře přemýšlíš a představuješ si ji, i když právě nehraješ?
- Býváš naštvaný/á a nervózní, když nemůžeš zrovna hru hrát?
- Cítíš se lépe a máš radost, když začneš hrát svou oblíbenou hru?
- Když hraješ hru, přemýšlíš nad tím, že hraním trávíš až moc času?
- Hraješ někdy hry, i když tě to zrovna nebaví?
- Hádáš se kvůli hraní počítačových her s rodiči?
- Máš pocit, že kvůli hraní her zanedbáváš kamarády, jiné koníčky, školu?
- Stává se Ti, že hraješ hru déle, než jsi původně chtěl/a?
- Chtěl jsi někdy přestat hrát počítačové hry úplně a stejně je v současnosti hraješ?
- Odkládáš občas kvůli hraní počítačových her jídlo nebo spánek?
- Stává se Ti, že o hře přemýšlíš a představuješ si ji, i když právě nehraješ?
- Býváš naštvaný/á a nervózní, když nemůžeš zrovna hru hrát?
- Cítíš se lépe a máš radost, když začneš hrát svou oblíbenou hru?
- Když hraješ hru, přemýšlíš nad tím, že hraním trávíš až moc času?
- Hraješ někdy hry, i když tě to zrovna nebaví?
- Hádáš se kvůli hraní počítačových her s rodiči?
- Máš pocit, že kvůli hraní her zanedbáváš kamarády, jiné koníčky, školu?
- Stává se Ti, že hraješ hru déle, než jsi původně chtěl/a?
- Chtěl jsi někdy přestat hrát počítačové hry úplně a stejně je v současnosti hraješ?

## Anotace

<b>Jméno a příjmení:</b>	Martin Mikšovský
<b>Katedra:</b>	Ústav pedagogiky a sociálních studií
<b>Vedoucí práce:</b>	PhDr. René Szotkowski, Ph.D.
<b>Rok obhajoby:</b>	2017

<b>Název práce:</b>	Online počítačové hry ve volnočasových aktivitách žáků základních škol.
<b>Název v angličtině:</b>	Online computer games in free-time activities of elementary school students.
<b>Anotace práce:</b>	Bakalářská práce pojednává o problematice počítačových her ve vztahu k volnočasovým aktivitám dětí staršího školního věku. Teoretická část se zabývá vymezením základních teoretických vstupů, kterými jsou charakteristika her a herního průmyslu, vymezení věkové kategorie žáků 2. stupně základních škol a jejich trendů v oblasti volnočasových aktivit s důrazem na počítačové hry. Závěr teoretické části je věnován možným vlivům počítačových her na osobnost jedince, včetně možného výskytu závislostního chování. Empirická část práce mapuje pedagogicky významné ukazatele z oblasti počítačových her na reprezentativním vzorku českých hráčů věkové kategorie 11-15 let, a to zejména ve vztahu k ostatním volnočasovým aktivitám, časovým investicím do užívání počítače a počítačového hraní, míry regulace této aktivity jejich rodiči a to formou interpretace relačních vztahů proměnných, případně ověřením stanovených hypotéz.
<b>Klíčová slova:</b>	Hra, počítačová hra, žák druhého stupně základní školy, volný čas, herní doba, vliv počítačových her
<b>Anotace v angličtině:</b>	Bachelor thesis discuss about PC games in relation to free-time activities of elementary school students. Theoretical part deals with definitions of basic theoretical entries, which are PC games and videogame industry characteristics, specifics of age category determined by secondary school students and their free-time activities preference related to PC games. In the final part of theoretical opening is bachelor thesis focused on possible influence and depends of PC gaming on school-aged children as well as on possible prevalence of addiction behaviour. Empirical part is mapping important pedagogical pointers on representative sample of Czech gamers in age category from 11 to 15, which are mostly focused on computer

	use and computer games related to preference of other kind of free-time activities, time spent to PC gaming and parent regulation of these activities. Results are mostly interpreted as related variables and verified hypothesis.
<b>Klíčová slova v angličtině:</b>	Game, computer game, secondary school student, free time, play time, influence of computer games
<b>Přílohy vázané v práci:</b>	Příloha č. 1: Herní doby v porovnání s průzkumem HBSC (c2013) ve srovnání s výzkumným souborem  Příloha č. 2: Dotazník  Příloha č. 3: Anotace
<b>Rozsah práce:</b>	92 stran
<b>Jazyk práce:</b>	Čeština