

Univerzita Hradec Králové
Fakulta informatiky a managementu
Katedra managementu

Psychologické aspekty on-line her u dětí a dospělých
Bakalářská práce

Autor: Karolína Macháčková
Studijní obor: Informační management

Vedoucí práce: prof. RNDr. Peter Mikulecký, Ph.D.

Hradec Králové

Listopad 2023

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci zpracovala samostatně a s použitím uvedené literatury.

V Hradci Králové dne

Karolína Macháčková

Poděkování:

Děkuji vedoucímu bakalářské práce prof. RNDr. Petru Mikuleckému, Ph.D., za metodické vedení práce a správně směřované dotazy k úspěšnému dokončení práce. Taktéž děkuji všem respondentům za vstřícný přístup a aktivní zapojení, které vedlo k podrobnému zpracování kompletního výzkumu.

Abstrakt

Cílem této bakalářské práce je především výzkum světa a aspektů online her u dětí a mladistvých. Práce je zaměřena na obeznámení se stručnou historií her a herních typů s jejich následným podrobným popisem. Dále je uvedeno jednoduché představení sestavy herního počítače s dalšími komponenty s jehož pomocí mohou děti či mladiství jednoduše sestavovat herní počítače. V závěru se práce zaměřuje na podrobný popis pozitivních i negativních aspektů herního světa a na zkušenosti z prevence v reálném životě. K výzkumu bylo využito dotazníkového šetření zaměřeného na využití a čas stráveném na hrách. Výzkum má několik částí zaměřených do všech stránek herního světa. Práce přináší vhled do herního světa a do jeho pozitivních i negativních aspektů.

Abstract

Title: Psychological aspects of online games in children and adults

This bachelor's thesis aims to research the world and aspects of online games for children and adolescents. The work is focused on getting to know the brief history of games and game types with their subsequent detailed description. Furthermore, a simple presentation of the assembly of a gaming computer with other components is given, with the help of which children or young people can easily assemble gaming computers. Ultimately, the thesis focuses on a detailed description of the positive and negative aspects of the game world and experiences of prevention in real life. A questionnaire survey focused on the use and time spent on games was used for the research. The research has several parts focused on all aspects of the game world. The work brings insight into the game world and its positive and negative aspects.

Klíčová slova: Počítačová hra, aspekty hraní, herní typy, herní průmysl, herní počítač

Key words: Computer game, aspects of gaming, game types, game industry, gaming computer

Obsah

1	Úvod	1
2	Cíl práce a metodika zpracování	6
3	Hry – Stručná historie	7
3.1	Vývoj her v herním průmyslu	8
3.2	Běžné výrazy v hrách	9
4	Typy her.....	10
4.1	Akční.....	10
4.2	Adventury	10
4.3	Bojové.....	10
4.4	Plošinovky	11
4.5	Stolní a logické	11
4.6	Závodní	12
4.7	Hry na hrdiny (RPG)	13
4.8	Střílečky.....	13
4.9	Simulátory	13
4.10	Sportovní	13
4.11	Hudební.....	13
4.12	Strategie	14
5	Herní sestava počítače a komponenty	15
5.1	Konzole	15
5.2	Sestava herního počítače	16
5.2.1	Skříň	16
5.2.2	Monitor	18
5.2.3	Židle.....	19
5.2.4	Ostatní	19
6	Povolání v herním průmyslu	20

7	Aspekty hraní.....	21
7.1	Pozitivní aspekty.....	21
7.1.1	Zábava a relaxace (emoční zážitek).....	21
7.1.2	Dovednosti (prostorová orientace, reakce).....	21
7.1.3	Sociální interakce.....	23
7.1.4	Vzdělávání (jazyky, matematika).....	23
7.1.5	Umělecký zážitek, kreativita.....	23
7.1.6	Výchova (cena peněz, hra za odměnu).....	24
7.2	Negativní aspekty.....	24
7.2.1	Nadměrné hraní (závislost).....	24
7.2.2	Zdravotní problémy.....	25
7.2.3	Sociální izolace.....	26
7.2.4	Finanční náklady.....	26
7.2.5	Obsahová kontroverze (emoční dopad).....	27
7.2.6	Cizí uživatelé.....	27
7.2.7	Příliš mnoho platforem.....	27
7.2.8	Prevence.....	29
8	Dotazníkové šetření – Úvod.....	30
8.1	Dotazníkové šetření – Výsledky.....	31
8.1.1	Zastoupení cílové skupiny.....	31
8.1.2	Tematické odpovědi k managementu času.....	33
8.1.3	Tematické dotazy k hrám.....	36
9	Shrnutí výsledků.....	42
10	Závěry a doporučení.....	45
11	Seznam použité literatury.....	47
12	Přílohy.....	50
13	Zadání práce (kopie).....	57

Seznam obrázků

Obrázek 1: Náhled na online šachy	11
Obrázek 2: Obálka hry Portal 2	12
Obrázek 3: Využití herní podložky k ovládnání postavy	16
Obrázek 4: Full HD herní monitor.....	18
Obrázek 5: Otázky závislosti na internetu	25
Obrázek 6: Oblíbené herní typy a hry cílové skupiny	39

Seznam tabulek

Tabulka 1: Klasifikace online rizik pro dětské uživatele internetu (Livingstone, Haddon, 2009).....	2
---	---

Seznam grafů

Graf 1: Procentní věkové zastoupení v šetření	31
Graf 2: Procentní zastoupení pohlaví v šetření	32
Graf 3: Zastoupení studujících z různých škol	32
Graf 4: Ve kterých letech respondenti dostali svůj první telefon	33
Graf 5: Ve kterých letech respondenti dostali svůj první počítač.....	33
Graf 6: Kolik hodin tráví respondenti na počítači či notebooku.....	34
Graf 7: Kolik hodin tráví respondenti na mobilu či tabletu	34
Graf 8: Kolik hodin tráví respondenti pohybem.....	34
Graf 9: Kolik hodin tráví respondenti spánkem.....	35
Graf 10: Provádění přestávek při využívání mobilu či tabletu	35
Graf 11: Provádění přestávek při využívání počítače či notebooku	35
Graf 12: Počet dotazovaných, zda hrají hry	36
Graf 13: Dotaz k využití internetových zařízení.....	36
Graf 14: Využití platforem pro vzdělávání / informovanost	37
Graf 15: Dotaz k využití internetových zařízení pro hraní	37
Graf 16: Důvody využívání internetových zařízení.....	38
Graf 17: Odpověď na stavění svých povinností před zábavu	38
Graf 18: Hrané typy her zkoumanou skupinou.....	39
Graf 19: Dotaz k využívání platforem či zařízení ke hraní.....	40
Graf 20: Sestava zařízení cílové skupiny.....	40
Graf 21: Dotaz k profesi v herním průmyslu.....	41

1 Úvod

Doba, ve které žijeme, se nazývá „digitální věk“, ale nejsou to jen nové technologie, jež dokázaly nesmlouvavě proniknout do životů lidí na této planetě. Výrazně se změnila komunikace s ostatními a kvůli obyčejnému nákupu už nemusíme ani vyjít z domu. Tyto změny přispěly k mnohému dobrému, ale i negativnímu, a proto bych tuto problematiku více rozebrala.

Nejdříve bych se zaměřila na internet obecně, a to jen na rok 2022. Jen v tomto roce využívalo v České republice denně internet až 98 % mladistvých ve věku mezi 16–24 lety [18]. Mnoho rodičů těchto mladistvých využívá též internet a číslo v procentech by bylo téměř stejně vysoké. Rodiče těchto mladých lidí, vyrůstajících na internetu, využívají tohoto volného času nejvíce ke svým osobním aktivitám. Pomocí internetu mohou nejen nacházet informace ke studiu, ale také hrát hry, psát zprávy, být na sociálních sítích nebo využívat aplikace.

Negativa internetu jsou většinou opomíjena a někteří se o ně vůbec nezajímají, jelikož je přebíjejí pozitivita. Hlavní problém spočívá v závislosti projevující se nutkavou potřebou být stále ve světě za displejem. Většinu informací si dokážeme najít na internetu, když něco nevíme a potřebujeme to, tak si to vyhledáme. Je velmi snadné nacházet takto informace, bohužel v případě mladistvých nezůstává dlouho u hledání informací. Mladí využívají internet místo samostatného učení. Nejlepší příklad by byl například svátek odkazující na upálení Jana Husa. Pokud bychom se mladých na něj zeptali, většina by zřejmě nic nevěděla a první by bylo vytáhnout počítač nebo telefon a vyhledat si to. Právě proto si většina informace nepamatuje, spoléhá, že je na internetu vždy najdou.

Další rizika internetu, která mohou, nebo nemusejí být zmíněna v dalším textu, lze vidět na obrázku tabulky níže, převzatého z knihy „Děti a dospívající online“ [1].

Tabulka 1: Klasifikace online rizik pro dětské uživatele internetu ([20], str.8)

Typ rizika	Obsah: <i>dítě jako příjemce</i>	Kontakt: <i>dítě jako účastník</i>	Počínání: <i>dítě jako „pachatel“</i>
Komerce	reklama, spam, nabádání k poskytování peněžní podpory	získávání a uchovávání osobních údajů	gambling, nelegální stahování, hackování
Násilí	násilí, nenávistný či děsivý obsah	oběť kyberšikany, online obtěžování či pronásledování	pachatel kyberšikany, online obtěžování či pronásledování
Sexualita	pornografie a jiný sexuálně zraňující obsah	setkávání se s neznámými lidmi z internetu, sexuální zneužívání	vytváření a nahrávání pornografických materiálů
Hodnoty	rasistické a jiné zkreslené, zavádějící informace či rady (př. drogy)	sebepoškozování, přesvědčování a manipulace ze strany druhých	poskytování (zavádějících) rad např. ohledně hubnutí nebo sebevraždy

Zdroj: ([1], str.10)

Závislost se dá poznat mnoha způsoby. Je to aktivita strávená na internetu osobou po většinu dne spolu se zanedbáním všedních činností a povinností, a to uklízení, hygieny, učení, mnohdy i jídla a pití. Nedostatek možnosti trávit čas na internetu se v rodinách projevuje změnami nálad i konflikty. Návštěvou povolaného člověka nebo postupným zkracováním času věnovanému internetu se osoba postižená závislostí uzdravuje.

Přesto podle ([1], str.32) „*Internet představuje pro děti nejenom riziko, ale především příležitost. Příležitost nejenom ke vzdělávání, ale i k učení se psané komunikaci, třeba i v cizím jazyce, učení se sebe prezentaci, práci s programy všeho typu, vytváření webových stránek, programování apod. Internet vyzývá děti ke kreativě a ony také často kreativní jsou.*“

Pozitiva, která ukáží internet v pozitivním světle, říkají, že na internetu mnozí nachází práci od marketingu po různé obchody a služby poskytované zákazníkům. Studenti zde dokážou vytvářet studijní skupiny a nacházet informace k daným tématům.

Posuneme se dále ke komunikaci a psaní zpráv. Komunikovat mohou lidé přes mnohé aplikace a zařízení. Nejznámější zde byly e-maily a SMS, které spojovaly lidi ze všech koutů světa. Dnešní doba má mnoho aplikací na posílání zpráv, nejlepší z nich jsou Messenger, Whats app, ISQ, Telegram, Diskord atd. Při psaní si člověk musí dát pozor na to, co píše. Pisatel by se měl vyvarovat psaní osobních informací, protože, neví, kdo je na druhé straně, a i když adresáta zná, nemá stoprocentní jistotu, že odeslané informace nezachytí někdo jiný. Také informace odeslané osobě na druhé straně by mohly být zneužity k obohacení nebo

k šikaně. U mladistvých se tato možnost stává velmi často a má značné následky od psychických potíží přes násilné činy až po sebevraždu.

Sociální sítě jsou na dalším stupínku problematiky internetu. V České republice je 96,3% využití sociálních sítí osobami od šestnácti do dvaceti čtyř let. Mladší generace používá čím dál více sociální sítě, ve kterých vyrůstají spolu s normální realitou [19].

Základem sociálních sítí je vytvoření profilu uživatele, se kterým lze využívat služby sítě. Příkladem je komunikace, sdílení fotografií a videí s dalšími službami na sítích. Využití sociálních sítí je docela rozmanité od propagování vlastních myšlenek až po reklamu. Marketing používá sítě k rozšíření své působnosti na platformách, a to různými propagacemi a spoluprací s uživateli sítí, díky tomu si uživatelé mohou při své tvorbě přivydělat. Pracovní příležitost mnozí nacházejí na sítích v podobě přidáváním obsahu jako fotek, videí a nejvíce streaming neboli živý přenos. Sociální sítě mají i jinou stránku, jež není tak pozitivní. Lidé rádi předávají své myšlenky, názory a různé informace druhým, ale vůbec si neuvědomují, že mohou ovlivnit názor či myšlení a zapříčinit násilnosti nebo paniku. Poplašné zprávy a dezinformace jsou na platformách nejproblémovější, protože někteří lidé důvěřují i těm nejbizarnějším informacím.

Sítě se mohou řadit do různých kategorií, a to profilově založené, obsahově založené, virtuální sociální sítě, blogovací.

Profilově založené sítě jsou založené na interakcích registrovaných uživatelských účtů. Hlavním znakem jsou profily, které si sestavují sami uživatelé. Služby nabízející platformy se rozšiřovaly až do takové míry přibližující se obsahově založeným sociálním sítím. Nejznámější platformy této kategorie jsou Facebook, Twitter (nyní X), LinkedIn a VKontakte.

Obsahově založené sociální sítě jsou založeny na sdílení nějakého typu obsahu s ostatními uživateli platformy. Obsah se poté dá ohodnotit, komentovat nebo sdílet s ostatními přáteli. Dále se obsahově založené sítě dají dělit podle obsahu. Sdílení fotografií lze na platformách Instagram a Snapchat, sdílení videí na nejrozšířenější platformě YouTube a Tik Tok. Méně známé jsou Vimeo, Twitch nebo Trovo.

Virtuální sociální sítě mají základ ve světě her. Chaty, které se nacházejí uvnitř online her, využívají ke sdílení svých názorů a komunikaci s ostatními hráči. Dobrým příkladem by byl chat ve World of Warcraft a World of Tanks.

Blogovací sítě neboli Mikroblogging a komunitně orientované sociální sítě mají základ ve sdružování stejně smýšlejících lidí, příkladem by byl stejný koníček, studijní skupina nebo politická strana. Tyto skupiny či komunity si mezi sebou sdílí obsah a jednoduše spolu komunikují na dané platformě s ostatními ve skupině. Nejpoužívanější blogovací platforma je Tumblr, Reddit a Jaiku.

Rizika sociálních sítí je nezměrná a nejedná se jen o lehké škádlení, může dojít i ke zločinu krádeže identity. Musí se zvážit zda sdílené informace nemohou být využity ostatními hráči, a proto by se mělo dávat pozor na to co se zveřejňuje. Fotky pořízené kolem svého bydliště by neměly naznačovat, kde přesně bydlíte, aby nedošlo k vloupání nebo stalkingu. Důležité je též vyvarovat se odesílání intimních fotek svým známým, mohlo by se stát, že fotku nakonec budou sdílet s ostatními, což může vést až ke kyberšikaně.

Můžeme říct, že kyberšikana bývá často nesprávně zaměňovaná za nesouhlasy, jiný názor nebo neuctivosti. Pokud uživatel nedostane u fotky „lajk“ nebo někdo napíše negativní komentář, se nedá považovat za kyberšikanu. Kyberšikana musí mít dlouhotrvající povahu jako klasická šikana. ([3], str.64)

Závěrem je nutné se zmínit o riziku celé problematiky zaměřené na zdravý a školský život. Osoby trávící delší dobu u zařízení s internetem mají problémy s namáhavou činností, při dlouhém sezení mohou nastat nemoci páteře. Mohou se vyvinout poškození karpálních tunelů a bolest v šiji. Dlouhé hledění do obrazovek zatěžuje oči a od bolesti může vést až k tzv. syndromu počítačového oka. Tyto problémy jsou o něco horší u dětí, může u nich docházet k nesprávnému vývoji kostry až ke skolióze. Školáci nemají moc odpovědnosti a kvůli častému používání mobilního telefonu nebo počítače se jim zhoršují známky, jelikož nevyužívají zařízení k učení, ale nejspíše k hraní her a chatování.

I když psychická, zdravotní, či školní rizika mohou převládat, stále jsou sítě, internet a hry využívány zejména pozitivně, ke spojování lidí, šíření informací, a napomáhají ke zvýšení úrovně a efektivnosti vzdělávání.

Důvodem volby tohoto tématu ke zpracování ve formě bakalářské práce byl zájem využít své vlastní zkušenosti s aktivitami ve volném čase, s velkým množstvím her a hraní, jež vedlo k prokrastinaci. Práce se věnuje závislosti na počítači a vyzkoušení vynechání všech zařízení s internetem.

V práci jsou uvedeny všeobecné informace k danému tématu, a to od historie po rozdělení her. Do další problematiky zmíněné v práci spadají různé dobré a špatné vlivy, které jsou dále více specifikovány.

Zároveň je v práci zkoumáno užití her a zařízení u respondentů napříč školami. Čtenář by měl po důkladném přečtení této práce získat rozhled v oblasti struktury času tráveného různými aspekty života a způsob, jakým ovlivňuje život či čas hraní na počítači.

2 Cíl práce a metodika zpracování

Cílem bakalářské práce je představit herní svět a analyzovat jeho dopady na životy a čas. V práci je popsán počátek a rozvoj herního světa.

Hlavním důvodem výběru tématu této práce je množství a další rozvoj počítačových her a jejich nejčastější uživatelé – děti a mladiství. Za důležité téma rovněž považuji herní svět a jeho pozitivní či negativní vlivy.

V dalších částech práce najdeme vysvětlující kapitoly k tématům historie a stručné spektrum typů her.

Jelikož má herní svět mnoho stran, které lze obsáhnout, je další část bakalářské práce rozdělena na dvě kategorie podle pozitivních a negativních aspektů hraní.

Výzkumné šetření bylo zpracováno v podobě dotazníkového šetření, které se zabývá danou problematikou. Dotazník se zaměří na využití chytrých zařízení k hraní s ohledem na věk, pohlaví a čas, ale i na další trendy a tematické otázky ke hrám.

Napříč různými základními, středními a vysokými školami byli respondenti dotazováni na problematiku, o níž mají největší zájem. Dotazování probíhalo přes sdílený dotazník vytvořený pomocí Google Forms v období od září do listopadu 2023.

3 Hry – Stručná historie

Hry a jejich svět má velmi dlouhou historii, která sahá až do šedesátých let dvacátého století. První krůčky v tomto světě byly učiněny mezi lety 1960 až 1970. Mechanismus her byl jednoduchý a nejčastěji byly v textové podobě. Patří mezi ně: Spacewar! (1962) a Colossal Cave Adventure (1976).

Herní průmysl se rozvíjel postupně až v 80. letech, kdy se výroba a prodej osobních počítačů zvýšily a tím stoupl i zájem o hry na této platformě. Tato možnost přinesla první žánrové hry jako textové adventury, arkádové hry a hry na hrdiny. Mezi žánrové hry patřily například Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord (1981) a Ultima (1981).

V letech 1990–2000 nastal další pokrok v technologii a grafice her, jež se staly hratelnějšími a vizuálně kvalitnějšími. Společnost id Software v roce 1993 vydala hru Doom, která se stala začátkem pokroku v 3D akčních hrách. Další populární hry té doby na trhu byly strategické hry Command & Conquer a Warcraft a adventury jako Monkey Island serie.

V polovině devadesátých let došlo k dalšímu pokroku s grafickými kartami, které podporovaly 3D grafiku, díky tomu začaly vycházet multiplayerové hry jako Quake (1996) a Unreal (1998) a online hry jako Battle.net (stále v provozu).

První konzole se začaly objevovat mezi lety 2000–2010 jako PlayStation 2, Xbox a GameCube. Rostoucí vývoj technologií telefonních zařízení přinesl nové zážitky mobilních her. Do tohoto období náleží hry jako The Sims (2000), Grand Theft Auto: San Andreas (2004) a World of Warcraft (2004).

Ke konci 20. století vývoj a novinky ve světě grafických karet a rychlosti počítačů umožnily hráčům si zahrát neuvěřitelné otevřené světy. Příkladem těchto populárních her jsou Minecraft (2011), The Witcher 3: Wild Hunt (2015) a Fortnite (2017).

V posledních letech, tzn. v prvních desetiletích 21. století vstupují do povědomí hry ve virtuální realitě, jež jsou tak realistické a interaktivní, že umožňují hráčům ponořit se do hry rovnající se realitě. Virtuální hry nabízí různé žánry, ale k nejpopulárnějším patří Resident Evil 7 a Beat Saber.

3.1 Vývoj her v herním průmyslu

Vývoj her v herním průmyslu je velmi složitý a komplexní úkol. Celkový vývoj hry závisí na cílech, rozpočtu a velikosti týmu. Pokud bude hra komplexnější, bude trvat její vývoj několik měsíců až let. Popsaný postup vývoje hry nalezneme níže.

První krok je přijít s konceptem a návrhem celé hry. Celkově je to vše, co bude potřeba udělat ve hře, a to od příběhu až po vizuální styl. Nakonec pomocí spolupráce návrhářů a kreativců vznikne dokument, který obsahuje každou důležitou informaci o hře.

Druhé místo v pořadí zaujímá vývojové prostředí. Tým pomocí daného vývojového prostředí, například UNITY ENGINE či UNREAL ENGINE, pomáhá pracovat na všech aspektech hry. Vývojové prostředí pomáhá programátorům, umělcům, designérům a každá herní společnost si ho upravuje podle své potřeby.

Třetí a nedůležitější část vývoje pro umožnění chodu hry spočívá na programátorech. Na již zmíněné online hry (Battle.net) se využívají různé programovací jazyky od C++ po Python, ale nejvyužívanější je JavaScript. Tyto jazyky se používají na implementaci ovládní, technik a logik. Novodobě se stále více využívá umělá inteligence, která přispívá k realističnosti a NPC (Non-Playable Character; postava ve hře, kterou hráč nemůže ovládat) jsou více interaktivní.

Čtvrtá část se zaměřuje na design hry. Obsahuje vše, co se skrývá pod pojmem výtvarné a umělecké prvky, jako jsou NPC, avatar, animace a prostředí. Celková grafika se provádí v různých softwarech, příkladem jsou Adobe nebo různé jiné 3D nástroje.

Pátý krok směřuje ke zvuku. Zvukový doprovod představuje náležitou součást her. Zvuky pochází z různých zdrojů, a to ze zvukové knihovny, studia na vytváření zvuku nebo přímo z terénu, do něhož je hra zasazena.

Šestý krok náleží beta testerům, kteří zkouší hru odshora dolů a hledají chyby, rušení nebo trhání obrazu. Ladění závisí na správnosti a funkčnosti celé hry a vše, co se pokazí, tým předá na vyřešení.

Sedmý a poslední krok je vydání hry na danou platformu, většinou spolupracuje s distributory jako STEAM nebo GOOGLE PLAY. Hlavní funkce týmu po uvedení hry na trh je podpora, oprava či aktualizace a popřípadě výpomoc uživatelům s požadavky.

3.2 Běžné výrazy v hrách

AFK – mimo klávesnici

Buff – zvýšení síly nebo účinnosti postavy, zbraně nebo herního prvku

Campování – čeká na soupeře, aby ho překvapil

DPS – poškození za sekundu

Farming – sbírá herní prostředky nebo body opakovaně a ve velkém množství

Game Over – konec hry

GG (Dobrá hra)

Level – úroveň postupu

Load Game – načíst uloženou hru

Multiplayer – hra pro více hráčů

Nerf – opak již zmíněného „Buffu“

New Game – nová hra

Noob – nezkušený nebo neprofesionální

NPC – postava ovládaná umělou inteligencí

PVP – hráč proti hráči

Quick save/load – rychlé uložení/načtení

Respawn – obnovení postavy po ztrátě života

RNG – generátor náhodných čísel

Save game – uložit hru

Score – body

Single player – hra pro jednoho hráče

4 Typy her

4.1 Akční

Akční hry zapojují hráče do světa akce, úkolů a boje proti nepříteli. Akční žánr se dělí na různé styly hraní, příkladem je First-person Shooters, který se hraje z první osoby za pomoci různých zbraní od mečů po taktické zbraně. Third-person Action se hraje z třetí osoby za pomoci různých pohybů a bojových schopností. Hack and Slash je zaměřena na rychlé boje většinou ve fantasy světě. Hráči mají možnost hrát s různými zbraněmi nebo bojovými a magickými schopnostmi. V Stealth Action mají hráči přemoci nepřitele pomocí taktiky a tichého plížení. Open-world Action je otevřený svět, kde hráči mohou objevovat nová místa a postupovat ve své úrovni při plnění úkolů a tréninků.

4.2 Adventury

Adventury se obvykle hrají myší s přidanou další ilustrací. Takovéto hry se označují point and click. Většinou připomínají kreslené filmy a mají velmi poutavé příběhy s rozsáhlými charaktery. Hlavním cílem hry je rozluštit hádanky nebo záhady a přitom postupovat ve vyprávění ve hře. Stručné rozdělení adventur je Point-and-Click Adventures, kde hráči klikají pomocí myši na objekty a místa pro řešení hádanek. Graphic Adventures mají lepší grafiku prostředí pro prozkoumání a komunikaci s ostatními postavami. Interactive Story Adventures má silný příběh, do něhož hráči mohou zasahovat svými rozhodnutími. Hlavní zaměřením Mystery Adventures jsou záhady a hráči usilují o jejich rozluštění. Escape Room Adventures simuluje únikové hry v reálném světě a mají za úkol se dostat ven.

4.3 Bojové

Bojové – bojovky se podle názvu zaměřují na zápasy a souboje. Hráči se utkávají s ostatními a ve většině případů s rolí bojovníka s různými schopnostmi. Zde stručně typy bojovek: Beat 'em up typ hry zaměřená na souboj jeden proti jednomu. 2D Fighting Games je dvojrozměrné prostředí, kde hráči převážně v arénách bojují proti sobě. To samé je i u 3D Fighting Games, kde mají hráči větší volnost v boji. Wrestling Games se zaměřuje na profesionální boje. Neposlední v řadě jsou Action RPGs, které obsahují zbraně i magii a při boji ovládají postavu, jejíž dovednosti mohou vylepšovat.

4.4 Plošinovky

Plošinovka má jednoduchý základ, a to dostat se z jednoho místa na druhé, někde mezi tímto úkolem si hráč sbírá předměty a vyhýbá se nepřítelům.

Na začátcích byly plošinovky jen 2D a většinou to byly skákačky na hbitost a postřeh. Z minulosti je příkladem takové hry Super Mario, Super Tux, Donkey Kong.

Dále se plošinové hry posunuly do trojrozměrného světa, kdy se o něco zlepšila i grafika. Plošinovky lze rozdělit naskákání a platformy, sbírání předmětů, boj proti nepřítelům, levelový design a různé prostředí.

4.5 Stolní a logické

Pod pojmem stolní hry si člověk představí deskovou hru s danými figurkami a daleko od pravdy to nebude, ale zaměříme se raději na takovou, jež je zobrazená na obrazovce. Dobrým příkladem stolní online hry jsou šachy. Určitě několik tisíc lidí hraje šachy online.



Obrázek 1: Náhled na online šachy

Zdroj: [6]

Před dávnou dobou se člověk musel zvednout a jít do parku, aby si jen zahrál jednu nebo dvě hry. Většina stolních her se hrála doma nebo venku na místech pro ně uzpůsobených.

V současnosti jsou oblíbenější šachy online, a to nejen proto, že není třeba opustit teplo svého domova. Hry a jejich systém byl vylepšen o nabízení dalších kroků, učení se pomocí tutoriálů a v neposlední řadě chaty u hry pro sdílení svých dojmů a zážitků. V mnoha případech takto vznikají nové komunity, přátelství i vztahy.

Jako další lze jmenovat slovní fotbal, scrabble, hady, dámu a mnoho dalších titulů, které si člověk z mládí pamatuje.

Logické hry jsou založeny na přemýšlení a bystrosti. Hlavní část her nabízí výběr z možností, plnění úkolů nebo jen vyhledávání daných předmětů ve hře.

Nejlepšími příklady logických her by byly Tetris, Portal nebo The Witness



Obrázek 2: Obálka hry Portal 2

Zdroj:[7]

Středně náročná hra Portál má dva díly. Na obrázku máme vyobrazený Portál 2. Průměrná doba hraní Portálu 1 je 8,7 h, naproti tomu Portál 2 má průměrnou dobu hraní 2,7 h. Většina lidí ale nemá kapacitu, aby vyřešila postupně všechny problémy na první pokus, a proto je v obou dílech nejčastější průměrná doba hraní 16,7 hodin. Hra sama o sobě je jednoduchá, používá zbraň na vytváření portálů, každý problém v této hře se řeší logicky a portálem.

Podobně funguje většina her – dostaneme něco, čím řešíme dané úkoly na obrazovce, a doufáme, že jsme dostatečně chytrí pro řešení.

4.6 Závodní

Hry zaměřené na rychlou jízdu a závody se nazývají závodní. Hráči mohou řídit různá vozidla i typy. Hry nabízejí soutěživost i adrenalin ze závodění s možností vylepšení vlastního vozidla.

4.7 Hry na hrdiny (RPG)

Role-playing games nebo v češtině „hry na hrdiny“ patří mezi nejstarší typy vůbec. Hra se zaměřuje na vyprávění příběhů ve fantastickém světě. Hráč hraje za vytvořenou postavu, která se může v průběhu hraní vyvíjet. Doba hraní takovýchto her je velmi dlouhá a často nabízí různé zkoumání a interakce s ostatními hráči. Akční RPG kombinuje akci s postupem postavy v příběhu. MMORPG jsou online RPG s více hráči neboli virtuální herní svět s tisíci hráči. Taktické RPG kombinují taktiku a strategii s postupem postavy v příběhu. Roguelike RPG se zaměřuje na znovuožití po smrti a hraní dále na stejné úrovni jako před smrtí.

4.8 Střílečky

V akčních typech her hraje důležitou roli určitý stupeň násilí a adrenalinu z boje. Zaměřují se na boje v různých prostředích a situacích. Hráči se střetávají s nepřáteli či jinými hráči v krvavých soubojích. Hry mohou být hrány z pohledu postavy, z pohledu ptačí perspektivy či třetí osoby, taktickým přístupem a bojové neboli hráč proti hráči.

4.9 Simulátory

Simuluje se prostředí či činnost, kterou si hráč z nějakého důvodu v realitě nedokáže zažít. Různé simulátory umožňují zažít realistický zážitek z reálného světa v pohodlí domova. Například letecké simulátory simulují různé letecké simulace a hráč může ovládat letadlo a stát se pilotem.

4.10 Sportovní

Herní svět převzal i sporty z reality umožňují lidem hrát sporty. Simulují různé typy sportů pro zábavu a adrenalin z hraní. Hráčům je umožněno hrát za jednotlivce či za sportovní tým a proti ostatním hráčům.

4.11 Hudební

Hudební žánr spojuje hudbu s herními zážitky. Hry mají podobu hudebních nástrojů nebo vykonávání rytmických pohybů s hudbou. Nejlepším příkladem hudební hry je Magic Tiles, kdy se za rytmu hudby kliká na obdélníčky.

4.12 Strategie

Strategické hry vždy přitahovaly mnoho nejruznějších hráčů. Jde o jednoduché hry, které nabízejí dlouhodobé hraní i na několik let.

Strategické hry se dají rozdělit dále na budovatelské strategie, tahové strategie, real-time strategie, simulační strategie, strategie obrany věže.

5 Herní sestava počítače a komponenty

5.1 Konzole

Různé konzole se od sebe odlišují ve způsobu požitku a přístupu ke hře. Jelikož většina her se hraje přes počítač, jsou hráči právě na něj zvyklí.

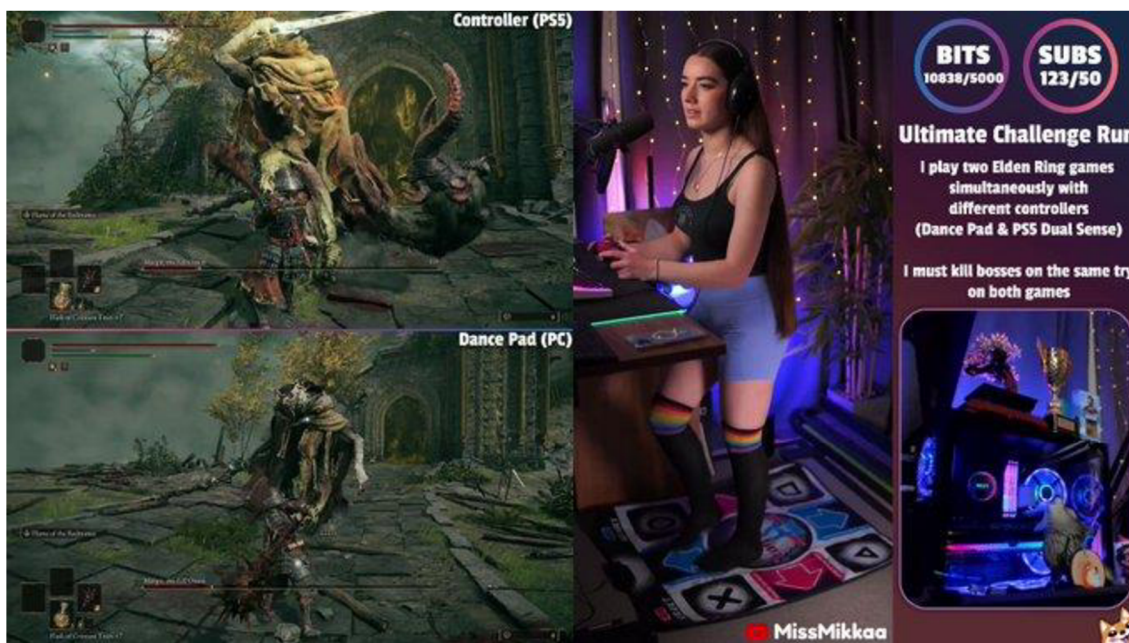
Pokud bych měla jmenovat zásadní konzole současnosti, byly by to PlayStation, Xbox, Nintendo, taneční podložky.

U PlayStation máme pět řad konzolí, kdy každá byla postupně zlepšována v grafice, rychlosti a přístupu. Nejnovější pátá řada se pohybuje cenově mezi 15 000 Kč až 18 000 Kč. Pro další požitky z hraní s PlayStation přispívají další příslušenství od sluchátek po volanty uzpůsobené na tuto konzoli.

Xbox má pouze čtyři řady, ale to vůbec nic nemění na proslulosti a hratelnosti přes tyto konzole. Nejvíce zapamatovatelná byla Xbox 360, kdy pomocí pohybu a kamery hráč hrál hru, nebo pohyboval postavou ve hře.

Nintendo se dá představit jako přenosná konzole do kapsy. Na konzoli se daly hrát hry typu Pokémon, Zelda nebo Mariokart.

Taneční podložky se využívají hlavně u tanečních nebo hudebních her, v současnosti se dají hrát pomocí podložky i normální konzolové hry. Tímto bych poukázala na streamerku MissMikka, která porazila všeobecně těžkou šéfkou z hry Elden Ring, kdy hrála na ovladači jednu hru a s taneční podložkou druhou hru.



Obrázek 3: Využití herní podložky k ovládání postavy

Zdroj:[4]

Mezi herní konzole řadíme i virtuální konzole. Virtuální realita rozšiřuje herní svět o 3D simulaci. Virtuální konzole obsahuje brýle ukazující obraz s vysokým rozlišením, dále sluchátka a pár ovladačů udávajících pohyb ve hře. Virtuální svět pohlcuje hráče neuvěřitelnými realistickými zážitky a nabízí 360stupňový rozhled. Brýle se musí užívat s počítačem, mobilem anebo pokročilými konzolemi. Pokud tedy využijme brýle, musíme počítat s nároky na výkon a mít k tomu uzpůsobené zařízení.

5.2 Sestava herního počítače

Herní počítač většinou sestává ze skříně vybavené dobrými komponenty, jako jsou monitor, myš, klávesnice, kamera, sluchátka, dobré připojení a další. Hlavní a nejdůležitější částí herního počítače je grafika, procesor a paměť. Dobrý herní počítač cenově dostupný se pohybuje v cenovém rozmezí od 20 000 Kč až do 150 000 Kč. Bohužel již složená celá herní sestava je drahá záležitost, proto je levnější si koupit komponenty samostatně a sestavit si celou sestavu sám nebo s pomocí informované osoby.

5.2.1 Skříň

Skříň vybíráme podle preferencí, ale pro herní skříň musíme vybírat o něco detailněji z důvodů vlastností počítače. Velikost na herní použití využíváme většinou Midi Tower, který má největší výběr. Jako další parametry patří odolnost proti prachu, odhlučnění a chladicí vlastnosti. Dále si musíme dát pozor na budoucí rozšiřování a cirkulaci vzduchu, kde bude skříň umístěna.

5.2.1.1 Procesor s chlazením (CPU)

Srdce celého počítače náleží na procesoru, který vykonává strojové instrukce. Procesory se konstrukčně liší a neustále se vyvíjí k dosažení vyššího výkonu při nižších nárocích na spotřebu energie. Správný výběr procesoru zrychlí běh aplikací, maximalizuje výkon grafické karty pro dosažení plynulého obrazu, a nakonec snižuje spotřebu energie počítače.

Kvalitní výrobci Intel a AMD vyrábí procesory pro osobní či kancelářské použití až po náročné herní použití. Dobrý výběr ovlivňuje, kolik běžících úloh může spravovat. Pro nenáročnou hru stačí 6 až 8 jader, ale pro náročné hráče se doporučují moderní více jádrové procesory.

Dále si musíme dát pozor na frekvenci, která zajišťuje rychlost procesoru. Dobrý herní procesor má frekvenci od 4,5 GHz a více.

5.2.1.2 Základní deska

Základní deska, jak už napovídá název, je základem a cívami celého počítače. Při výběru desky si musíme dát pozor na kompatibilitu s ostatními komponenty. Musíme rovněž přemýšlet, zda nebudeme potřebovat více slotů pro budoucí rozšiřování. Pro herní sestavu nejvíce vyhovují základní desky typu eATX a standardní ATX.

5.2.1.3 Operační paměť

Operační paměť RAM slouží k ukládání mezivýpočtů a jejich dalšímu využití procesorem. Paměť je fyzicky realizována pomocí modulů, z nichž nejdůležitějšími typy jsou DDR3 a DDR4, s nastupujícím typem DDR5. Důležitá informace při výběru paměti je kapacita a frekvence. Pro dobré herní zážitky je třeba kapacita minimálně 8 GB–16 GB, , přičemž větší kapacita neškodí. Frekvence se odvíjí od využitého typu paměti, což u DDR3 je 800 až 2133,33 MHz a u DDR4 je 2133,33 až 4266,67 MHz.

5.2.1.4 Grafická karta

Grafická karta je důležitou součástí herní sestavy, bez ní by hráč nebyl schopen hrát . Karta umožní vytvářet vizuální grafiku na monitoru. Součástí grafické karty je grafický procesor a chladič ventilátor. Grafický procesor neboli GPU je určen na rychlou a účinnou změnu v grafické paměti a tím lze měnit i obraz na obrazovce. Přídavný chladič ventilátor pomáhá při regulaci teploty při vyšších výkonech a zamezuje přehřátí.

Při výběru herní grafické karty by se mělo dát pozor na integrované GPU do procesoru, které není vhodné pro herní sestavu z důvodu nižšího výkonu. Výrobci karet NVIDIA s typem karty GeForce a ATI/AMD s typem karty Radeon jsou dobrou volbou pro nákup takové karty.

5.2.1.5 SSD, HDD a optická mechanika

SSD disk a HDD disk umožňují ukládat všechny informace, programy a cokoliv, co potřebujeme uložit na později. V dnešní době mají nejlepší disky velikost 1TB a více.

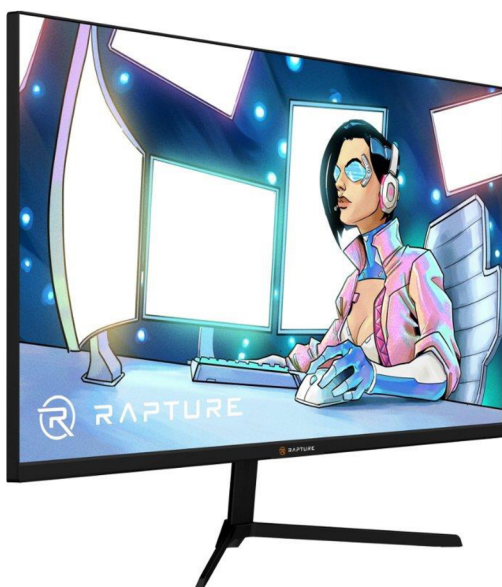
Optickou mechaniku využijeme jen v případě, že využíváme hry či filmy na DVD a Blu-ray.

5.2.1.6 Zdroj napájení

Zdroj musí být kompatibilní se skříní a musí vyhovovat výkonu všech komponentů počítače. Herní počítače potřebují výkonnost 350 W a více, ale stále musíme brát ohled na potřeby komponentů.

5.2.2 Monitor

Monitory můžeme rozlišit velikostí obrazovky (úhlopříčky), typu rozlišení a obnovovací frekvencí. Základní frekvence 120 Hz stačí pro nenáročné hraní, stále ale budou lepší volbou monitory s vyšší frekvencí od 144 Hz a více. Čím větší je úhlopříčka monitoru, tím musí být větší rozlišení. Například u velikosti 22 až 24 palců musí být Full HD, u 25 až 27 palců alespoň 2K či QHD, a nakonec u 28 a více palců už by mělo být rozlišení 4K.



Obrázek 4: Full HD herní monitor

Zdroj: [5]

5.2.3 Židle

Židle, ať už herní, či kancelářská, zaručuje zdraví uživatele. Dobrý výběr zabraňuje zdravotním problémům, a to i těm dlouhodobým. Ergonomicky stavěná židle musí vyhovovat výšce uživatele a jeho potřebám.

5.2.4 Ostatní

Ostatní komponenty vybíráme podle kvality nebo důležitosti. Mezi ně patří sluchátka, kamera, reproduktory a na závěr dobrý operační systém.

6 Povolání v herním průmyslu

Herní průmysl je odvětví, které otevírá nové pracovní možnosti. Oblast E-sportu a jeho trh se začal více rozvíjet. Existuje několik povolání v tomto odvětví. Příkladem takového povolání je profesionální hráč či jeho trenér, propagace a manažer týmu, hlasatel, produkční.

Povolání spojené s hraním her je Streamer nebo YouTuber, kteří vysílají živě hraní či zveřejňují videa. Vydělávat si takto není v krátké době produktivní, bohužel k tomuto povolání je třeba mít trpělivost a postupné budování fanoušků i sledujících přispívá ke zlepšení a dalším výtěžkům.

Herní průmysl otevírá taktéž pracovní možnosti přímo u vývoje hry. Manažeři zodpovídají za stav všech týmů a úzce spolupracují se všemi pod sebou. Vedoucí týmu zajišťuje hladký chod všech členů týmu a rozdává všem úlohy podle jejich schopností. Zajišťuje, aby všichni v týmu měli vše potřebné a popřípadě důležité věci pro tým obstarává. Marketing pořádá propagace samotných her a zpracovává případnou komunikaci. Obstarává veškerou komunikaci uvnitř i zvenku a nastavuje komunikační strategie. Beta testeři zkouší funkčnost celkové hry a zkoumají, zda ve hře nejsou chyby, ať už v designu, nebo vizualizaci. Vývojáři mechaniky hry utvářejí samotné její funkce. Příkladem takové mechaniky by byl posun postavy vpřed nebo samotný pohyb boje postavy. Designer hry dělá scénérii a všechny vizuální objekty. Scénárista příběhu hry a skladatel hudby mají za úkol zpříjemnění prožitku ze hry a zaujetí hráče tak, aby u hry zůstal.

Nakonec máme nezávislého producenta hry neboli Indie hry. Producent nebo nezávislá skupina tvůrců (např. tzv. Indie hry) nakóduje i vizualizuje hru a poté samotnou hru vydává. Produkované hry nezávislými jedinci nejsou zaštiťované velkými korporacemi, a proto jejich obvykle nižší kvalita odráží rozpočet nebo čas věnovaný tvorbě hry.

7 Aspekty hraní

Hraní her je velmi populární ve většině zemí a každý rok vychází nové i lepší hry. Mnohdy se fanouškové nemohou nové verze hry dočkat, z čeho nakonec vyplynou různé reakce na tyto hry a jejich pozitivní či negativní aspekty. V další kapitole se zabýváme různými pozitivními, či negativními aspekty hraní.

7.1 Pozitivní aspekty

7.1.1 Zábava a relaxace (emoční zážitek)

Hlavním plusem her je zábavná část, která pomáhá odreagovat se. Relax přispívá k odbourání stresu z reálného světa. Mnohdy je lepší si na chvíli odpočinout u pěkné budovatelské hry než řešit špatnou známku z písemky. Většinou to pomáhá velmi dobře, jelikož hra navodí pozitivní emoce a člověk pak může tento stav využít. Někteří by mohli nazvat tento úkaz jako únik z reality, ale vypnout a na nic nemyslet pomáhá s pozdějším hledáním řešení problémů. Proto je důležité si dělat přestávky mezi učením, mnohdy dlouhé učení a hledění do textu zabraňuje mysli zapamatovat si důležitá fakta. Důvod to má v zahlcení informacemi a ty mohou přicházet odkudkoli. Běžným příkladem zahlcení je konzumace zpravodajství, produkující nebývalé množství často nepříliš důležitých informací.

7.1.2 Dovednosti (prostorová orientace, reakce)

Rozvíjení dovedností je součástí života už od prvních krůčků v dětství. Každý se musí učit číst i psát a škola tyto dovednosti rozvíjí v další důležité dovednosti, například matematika, poezie a jiné. Hlavními dovednostmi rozvíjejícími se u her by byla prostorová orientace, pohotové reakce, strategie a týmová spolupráce.

Prostorová orientace pomáhá určit vlastní polohu. Hry hrané z pohledu první osoby pomáhají určit orientaci, kde se hráč nachází, a rozložení hrané mapy. Rozpoznání, kde se nacházíme třeba při stříleci hře, je velmi těžké, i přestože často máme k dispozici malou mapu pro orientaci. Orientace a povědomí o tom, kde se hráč nachází, je ve hře důležitá a někdy vede k vítězství.

Rychlé reakce jsou důležitou součástí hráče, a čím je rychlejší, tím lépe reaguje na situaci. Díky tomu hráč piluje instinkt a reakce na nečekanou událost, a jak na ni reagovat. V životě tuto dovednost využijí v reálných hrách, jako jsou tenis či jiná hra.

Koordinace očí a rukou je spojená už zmiňovanými rychlými reakcemi. Pomáhá hráči reagovat souběžně na to, co vidí na obrazovce a jak na situaci zareaguje.

Řešení problémů má velký potenciál pro budoucí detektivy či právníky. Hry s různými hlavolamy, jež má hráč vyřešit, dopomáhají si všimnout okolí a detailů. Řešení takovýchto okolností přispívá k rychlému zvládnutí problémů a bezpečnosti v reálném světě.

Strategické myšlení pilujeme v kategorii strategických her. Hráč musí přijít s dobrou strategií na zvládnutí nepřítele či svojí vlastní oblastí. Vlastníme větší skupinu objektů a tou pohybujeme nebo manipulujeme po hrací ploše. Například budovatelské strategie se zaměřují na budování a ekonomiku, zatímco bojové na boj s dosažením vítězství pomocí našich objektů. V reálném světě toto využijeme k naplánování budoucích cílů a jejich dosažení.

Důležitá součást života sestává z týmového ducha neboli spolupráce. Spolupracovat s ostatními je velmi těžké, ale hráči se učí, jak si vypomoci a spolupracovat na vítězství. Mnohdy je jednodušší hrát sám a neposlouchat rady ostatních. Můžeme se ale dostat do bodu, kdy už nemůžeme pokračovat dále, tady přicházejí ostatní pro spolupráci a tým. V životě najdeme několik příkladů týmové práce jako rodina, přátelé ve škole či spolupracovníci z práce.

Dobrý příklad hry pro rozvoj prostorové orientace je Minecraft. Kostičkový svět je vytvořen pro kreativitu a učení prostorové představivosti. V tomto světě mohou hráči budovat a objevovat rozlehlý svět plný nejrůznějších objektů. Na hře je nejzajímavější, že je relativně nenásilná a může se hrát na jakémkoliv chytrém zařízení. ([2], str.54)

7.1.3 Sociální interakce

Interakce s kamarády se většinou provádí ve škole. Ve volném čase lze využít online hry, které dovolují hráčům komunikovat, přitom si užít zábavu u obrazovek chytrých zařízení. Některé hry dokonce podporují i mluvenou komunikaci. Hráč promlouvá do mikrofону o situaci hry na obrazovce a ostatní hráči podle toho odpoví nebo zareagují. Dobrý bod takovéto komunikace je navazování nových přátelství. Hráči si mohou vytvořit postavu s přezdívkou a pod těmito přezdívkami se mohou seznamovat na komunikačních kanálech.

7.1.4 Vzdělávání (jazyky, matematika)

Každý den se člověk vzdělává v nových věcech a ani ve hrách to není jinak. Jazyky mohou být vyučovány zábavným způsobem. Učení hrou podporuje rozvoj řady dovedností. Zapamatovat si detaily či důležité informace ve hře tříbí paměť a pomáhá s jejím rozvojem.

Matematiku využijeme i ve hrách s početní tematikou – např. kolik potřebujeme materiálu pro výrobu artefaktu. Některé školy takové hry už zavedly, dokonce touto formou mohou psát písemky a diktáty.

7.1.5 Umělecký zážitek, kreativita

Dnešní grafika je na vysoké úrovni a programátoři hry dokážou vytvořit tak neuvěřitelné světy, jež někdy vypadají naprosto realisticky, mnohdy se téměř nepozná rozdíl. Vizualní prostředí her má nejdůležitější úlohu při kvalitním hraní. Hráč se může ponořit do krásného světa plného různých scénérií, a to od temného lesa až po nádhernou přírodu v horách.

Pro lepší pocit z hraní je do her zařazována autentická hudba, která dokresluje scénérie či herní situace. U hororových her je hudba velmi důležitá, např. když hráč zrovna otevírá dveře a neví, co za nimi je. Hudba rozšiřuje pojetí světa a vzbuzuje emoce odpovídající dané situaci.

Nejdůležitější komponent hry je příběh postavy a všech ostatních ve hře. Kvalitní příběh nahradí knihu či film. Hráč může do příběhu zasahovat a tím ho prožívat postupně s hrou.

Dohromady poskytne hra neuvěřitelný zážitek plný scénérií, hudby a příběhu, který vás nenechá odejít.

7.1.6 Výchova (cena peněz, hra za odměnu)

Výchova dětí je velmi složitá a někdy může rodičům přerůst přes hlavu. Hry mohou vypomoci s těžkými otázkami, které děti mohou klást. Mnohdy je na pochopení lepší ukázka než prázdná slova. Hry zahrnující obchodování s herními penězi pomáhají dětem pochopit zodpovědnost a jejich správné rozdělování. Cena peněz je důležitou součástí fungování světa, ale děti většinou jejich hodnotu nechápou. Vhodné hry jim pomáhají rozumně s nimi hospodařit a zhodnocovat. Simulátor reálného života by byla dobrá hra k získání důležitých životních informací.

Další dobrou výchovnou metodou jsou odměny. Dítě rádo za úspěch dostane dárek nebo odměnu a hry jsou dobrým způsobem odměny.

7.2 Negativní aspekty

Je nutné zdůraznit i negativní aspekty hraní her, protože je velmi důležité najít rovnováhu mezi hraním her a ostatními důležitými aspekty života.

7.2.1 Nadměrné hraní (závislost)

Závislost už nespadá jen k návykovým látkám, ale už se dá přirovnat k jakémukoliv objektu. Objekt může představovat cokoli od osoby po mobil a závislost na těchto objektech zapříčiňuje zanedbání ostatních aspektů života.

Hry jsou návykové jen v případě dlouhého a nadměrného hraní. Investování času na hraní vede k zanedbávání práce, školních povinností a rodiny. Podle ([1], str.38) „*Lze předpokládat, že trávení online tři, čtyři a více hodin denně je na úkor času věnovanému školní přípravě, fyzickým a sociálním aktivitám. Jinými slovy, čas trávený online vytlačil či nahradil jiné, zpravidla zdravější a užitečnější činnosti.*“

Závislí se většinou nechtějí odtrhnou od obrazovky, a pokud je vyrušíme s obědem či návrhem venkovní zábavy, vždy se budou vymlouvat a budou oddalovat tyto návrhy. Někdy jsou tak závislí, že nedělají nic jiného, že stráví většinu svého času u obrazovky. Jako potenciálně závislí si můžeme zkontrolovat závislost na obrázku 4, kde najdeme časté otázky na tuto problematiku.

1. Zanedbáváte někdy své potřeby (např. jídlo či spánek) kvůli internetu?
2. Představujete si, že jste na internetu, i když na něm právě nejste?
3. Stává se vám, že jste na internetu byl/a výrazně déle, než jste původně zamýšlel/a?
4. Máte pocit, že na internetu trávíte stále více a více času?
5. Přistihnete se, že brouzdáte po internetu, i když vás to už vlastně nebaví?
6. Cítíte se veselejší a šťastnější, když se dostanete konečně na internet?
7. Cítíte se neklidná/ý, mrzutá/ý nebo podrážděná/ý, když nemůžete být online?
8. Pokusil/a jste se někdy neúspěšně omezit čas, který jste na internetu?
9. Hádáte se někdy se svými blízkými (rodina, přátelé, partner/ka) kvůli času, který trávíte na internetu?
10. Strádá vaše rodina, přátelé, práce či zájmy kvůli času, který trávíte na internetu?

Obrázek 5: Otázky závislosti na internetu

Zdroj: ([1], str. 47)

7.2.2 Zdravotní problémy

Zdravotní problémy může zapříčinit i dlouhé hraní. Problémy se dají rozdělit na dva typy. Prvním typem jsou problémy zapříčiněné nepřímými vlivy, a druhý typem jsou problémy jako následek přímých vlivů.

Nepřímé vlivy mají více příčin a nejčastější jsou pohyb, spánek a strava. Hráč věnuje hrám příliš času, vynechává zdravý pohyb, který je pro vývoj mladého organismu nezbytný, a ohrožuje tak své současné i budoucí zdraví. Obezita je často spojována s nadměrnými hracími návyky. Většinou k ní přispívá i nevyvážená strava. Zvýšený příjem energie z nezdravých jídel vede k jejímu ukládání v tukových tkáních. Mnohdy marketing propaguje právě oblíbená, často fastfoodová jídla, jimž mladí nedokáží odolat.

Spánek je další důležitou součástí zdravého životního stylu, jež bývá mnohdy opomíjena. Spánkový vzorec je důležitý v dětství i v dospívání, kdy fyzický i psychický rozvoj vyžaduje zvýšenou potřebu spánku. Kvůli častému pozdějšímu usínání a fixnímu času začátku školy dohánějí mladiství spánkový deficit o víkendů či ve volných dnech. S přibývajícím věkem se spánek stále zkracuje a vlivem dalších médií dostávají čím dál později do postele. Aktivity, na něž se musí soustředit těsně před spánkem, mají vliv na kvalitu tohoto spánku. Nekvalitní spánek je spojen s několika negativními důsledky, a to nervozitou, neschopností soustředění, podrážděností, oslabení imunitního systému a zvýšení úrazovosti. Na

překonávání takovéto únavy využívají kofeinové drinky a další potraviny s vysokým obsahem cukru.

V neposlední řadě zde máme vitamín D, který při dlouhém vysedávání u obrazovky chybí. K výrobě tohoto vitamínu je zapotřebí slunečního světla. Hráči ho mohou doplnit pomocí tabletek s různými typy vitamínů, bohužel tablety nemohou nahradit význam pravidelné návštěvy čerstvého vzduchu a slunce.

Fyzické problémy přináší dlouhodobé zafixování polohy těla na židli u počítače. Projevuje se různými druhy bolesti, bolestí hlavy z dlouhého sledování obrazovky a také z důvodu nepravidelného pitného režimu. Bolest zad pramení ze špatných ergonomických pomůcek na sezení. Výškový rozdíl mezi obrazovkou a hlavou umožňuje špatný ohyb krku a to působí bolesti krční páteře. Stálému pohybu ve stejných směrech myši způsobuje necitlivost a mravenčení zápěstí. Problémy mohou vystoupat až ke poškození středního nervu.

Únava očí i jejich dlouhotrvající poškození jsou způsobeny nesprávnou vzdáleností od obrazovky. Ideální vzdálenost je 50 až 70 cm v osvětlené místnosti. Dlouhodobé trávení u počítače oddaluje hygienické úkony a lze přepokládat, že všechny tyto problémy budou narůstat. Rychlostí rozvíjejícího se digitálního světa je potřeba tyto problémy sledovat a vyvarovat se jich.

7.2.3 Sociální izolace

Mluvit s ostatními pomáhá tvořit názory a sdílet s ostatními své myšlenky. Bohužel trávení u počítače způsobuje odtržení od světa venku. Hráč pak nemá povědomí o tom, jak mluvit s ostatními a jak se s nimi spřátelit. Přílišné věnování času hrám odtrhne hráče od reality a vtáhne ho do virtuálního světa s ignorováním všeho ostatního. Izolace může být chápána jako obranný mechanismus, kdy člověk utíká před emocemi nebo problémy.

7.2.4 Finanční náklady

Některé hry a vybavení mohou být drahé a člověk do nich musí investovat. Samotný počítač s vybavením stojí značné bohatství. Hry vydané před nedávnem jsou většinou stahovatelné s poplatkem a velmi často stojí několik set korun. Pokud jde o samotné hry, může si v nich zakoupit různé balíčky, herní pas, kosmetické doplňky, měnu a rozšířené funkce. Balíčky jsou pro krátkodobou podporu a jsou většinou levné. Kosmetické doplňky upravují postavu nebo si za zakoupenou měnu postavu předěláte. Herní pas otevírá různé dárky po dosažení

určitých levelů pro lepší hratelnost. Nakonec jsou tu měsíční platby za rozšířené funkce, například prémiový účet či povolení zakázaných funkcí.

7.2.5 Obsahová kontroverze (emoční dopad)

Mnoho dětí má přístup k různému obsahu nevhodnému k jejich věku. I přes různé kontroly si stále dokážou k nim najít cestu. Druhů her s násilnou nebo sexuální tematikou existuje dost. Bojové hry, střílečky, horrory mají velmi násilné příběhy a vizuální ukázky, a dost často je hrají hráči mladšího věku, než jakému jsou určeny. Sporný obsah někdy nabádá ke špatnému chování či k opětovné realizaci viděné situace. Negativní emoce vyvolané tímto obsahem přenášejí na ostatní ve svém okolí a nejpravděpodobněji způsobí újmu sobě či někomu jinému.

Vulgární slova mohou pozorovat na herních chatech a přes poslechový kanál. Výrazy se podvědomě zapamatují a poté využívají v obecné řeči.

7.2.6 Cizí uživatelé

Jak už bylo zmíněno, na herních platformách najdeme komunikační chaty, kde se hráči mohou poznávat a předávat zážitky z hraní. Anonymní chaty, kde hráči komunikují pod přezdívkou, jsou častou funkcí online hry. Dost často přezdívky obsahují osobní informace o hráči a velmi pravidelně se hráči podělí o malé množství detailů o své osobě. Hráči většinou komunikují v otevřených či uzavřených místnostech a většinou mají daná témata, o kterých se baví.

7.2.7 Příliš mnoho platforem

Hlídat děti před hraním je složité, jelikož existuje nespočet herních platforem, z nichž mohou stahovat a hrát hry bez jakéhokoliv problému.

Konzole jsou platformy poměrně drahé a fungující jako počítač, avšak jen pro videohry. Hráč si koupí zařízení a na něm hry hraje, bohužel i poté musí nakupovat další hry. Zařízení se většinou používá s obrazovkou televize nebo méně často s monitorem.

Konzole můžeme rozdělit na stolní, kapesní a hybridní. Do stolních konzolí patří PlayStation, Xbox a Nintendo. Kapesní jsou stejné značky PlayStation, ale typ Vita, dále Nintendo Switch, které patří i do hybridních. Nově na trh přišla kapesní konzole od značky Asus a Valve. Herní konzole Valve využívá operační systém Steamu, což je platforma na

poskytování her. Nakonec jsou zde Android konzole založené na operačním systému Android od značek Ouya a Nvidia.

Obchody s aplikacemi jsou spojovány s operačním systémem zařízení. Android zařízení mají Google Play. Tato platforma distribuuje většinou zadarmo různé typy aplikací a her. To samé najdeme na Apple Store obchod pro iPhone a Microsoft Store pro Windows. Obchody jsou velmi jednoduché a uživatelsky přívětivé. Jednoduše si danou aplikaci či hru vyhledáme a poté jediným tlačítkem stáhneme.

Online obchody jsou počítačové programy a stahují se přes internet. Hráč si přes prohlížeč stáhne oblíbeného poskytovatele a nainstaluje na zařízení. Přes stažený program dostane online obchod a přístup ke hrám. Hry si jednoduše z obchodu stahují přímo do zařízení. Obchod může být též internetový, kde si hru koupíte a stáhnete na jedné již zmíněné programové platformě online obchodu. Příkladem takovýchto obchodů jsou Epic Game Store, Steam, GOG.COM a Plarium. Využití těchto obchodů je značné a různé akce přilákají dosti hráčů.

Hraní z cloudu má mnoho výhod, které usnadňují potřebu pořádného vybavení. Díky vzdálenému přístupu k serverům existuje přístup ke všem možným hrám bez instalace na zařízení. Stačí mít stabilní připojení k internetu a můžete hrát na jakémkoliv zařízení. Jediné mínus na tomto typu poskytovatele je měsíční či roční předplatné, které hráč musí platit, aby mohl hrát nepřerušeně.

Nakonec jsou na prohlížeči dostupné online hry zdarma. Webovou hru spustíte jen přes prohlížeč a na něm ji hrajete. Většina her je na kódována pomocí webového jazyka HTML a funkcionálním jazykem JavaScript.

Mnoho známých webových her hrají tisíce lidí pro jejich jednoduchost, přístupnost bez stahování a online hraní s ostatními hráči. Dobré prohlížečové hry jsou Howrse, Forge of Empires, Elvenar, Farmerama a další hry podobného typu.

Důvod, proč jsou hry přitažlivé pro děti a mládež je v lehké přístupnosti. Hráči mají moc nad vším ve hře nebo vládou nad svými objekty a pro lepší jednání nad nimi musí hráč pochopit pravidla a základní vzorce. Svými úkoly a rolemi přibližuje hru hráči. Nakonec je velmi přitažlivé hrát spolu s ostatními, a tak navazovat vztahy a vytvářet soudržnost [10].

7.2.8 Prevence

Negativa dosti zastiňují to dobré na herním světě a jejich pozitivní vliv na život nebo jeho kvalitu. Hlavní prevencí pro zamezení negativních vlivů na uživatele je kontrolovat čas strávený na zařízeních. Dále sledovat chování, do jaké míry hráčům vadí, když nemohou hrát. Stanovení času na využívání moderních zařízení pomůže od budoucí závislosti a od odtržení od světa.

Je nutné mít přehled o informacích, které dítě či mladistvý sdílí nebo komunikuje navenek, aby nedošlo k narušení soukromí celé rodiny hráče.

Nevhodné obsahy a reklamy se nachází všude po internetovém světě a mnohdy se nedá zabránit mládeži v nacházení takového obsahu. Dobrou prevencí před nežádoucím obsahem je sledovat obsah, který mládeži na internetu sledují a přitom znemožnit přístup na weby s nesprávným obsahem. Na mobilních zařízeních je o něco těžší sledovat prohledávaný obsah, ale nová rodičovská kontrola dokáže na dálku vypnout určité aplikace a v případě dlouhého využívání zařízení i uzamknout celý telefon.

V prevenci před takovýmto nebezpečím by měla pomoci škola, která upozorní studenty na možné podvody. I tak lze zvýšit šanci tím, že si rodiče s dětmi doma pohovoří a ukážou možné nástrahy.

Nakonec pomůže stanovit pevná pravidla a vysvětlit hranice, kam až lze zajít. Příkladem pravidel je nenakupovat aplikace, vymežit dobu k hraní na počítači a k tomu stanovit pravidelný spánek pro dobré soustředění.

8 Dotazníkové šetření – Úvod

V úvodu bych se chtěla zmínit o tom, že zájem o technologie má stále mladší generace. Dětství a okolní svět, jak ho známe my dospělí, je už dávno pryč a tímto nastává éra technologií a online světa. Náš svět už není o tom, kdo vyhrál okresní přebor nebo o strávení celého dne venku s kamarády. Dnes už je o tom, kdo je online a co je trendy na tik-toku. Mnoho věcí, které se dějí, zapříčiňuje online svět, a ne vždy jen to dobré. Vhodným příkladem je zneužití dětí a jejich navádění a podvody se sbírkami na postižené děti a mladistvé.

Sociální sítě dnes najdeme na každém kroku v nejrůznějších podobách, ale já bych se ráda zaměřila na jednu konkrétní, a to na sociální sítě ve hrách neboli chatech. Hry nebo jejich poskytovatelé mají často funkci zasílání zpráv a vytváření profilu. Příkladem je Steam, poskytovatel her, jenž má taktéž má tyto funkce. Přes ně pak může kohokoli oslovit a třeba si domluvit schůzku, což je velmi dobré pro navazování nových přátelství z pohodlí domova. Má to však jednu stinnou stránku, a to pokud za tím počítačem sedí dítě, které není informované o nebezpečí. Takto se mohou znenadání sejít bez vědomí rodičů s někým, kdo může být nebezpečný.

Situace nemusí být jen na těchto platformách, může být i přímo ve hře. Online otevřené světy nabízejí funkci chatu, kde si hráči mohou psát mezi sebou. Hlavní nevýhoda těchto sítí spočívá v neinformovanosti mladistvých a v polevení v ostražitosti dospělých.

Dále máme streamy, kde se živě sdílejí názory na dění ve světě. Dnes živé přenosy nacházíme na platformách YouTube, Twitch a TikTok.

Nakonec zmiňované hry, které ovlivňují dospívání a jejich výuku. Zčásti rozvoj schopností a znalostí přešel z knih na obrazovky, a proto mnohé hry vznikly na rozvoj jazyků, bystrosti a reakcí. Z her se mohou učit angličtinu a nacházet další znalosti z různých oborů nebo rozvíjet svoji kreativitu či jiné schopnosti.

8.1 Dotazníkové šetření – Výsledky

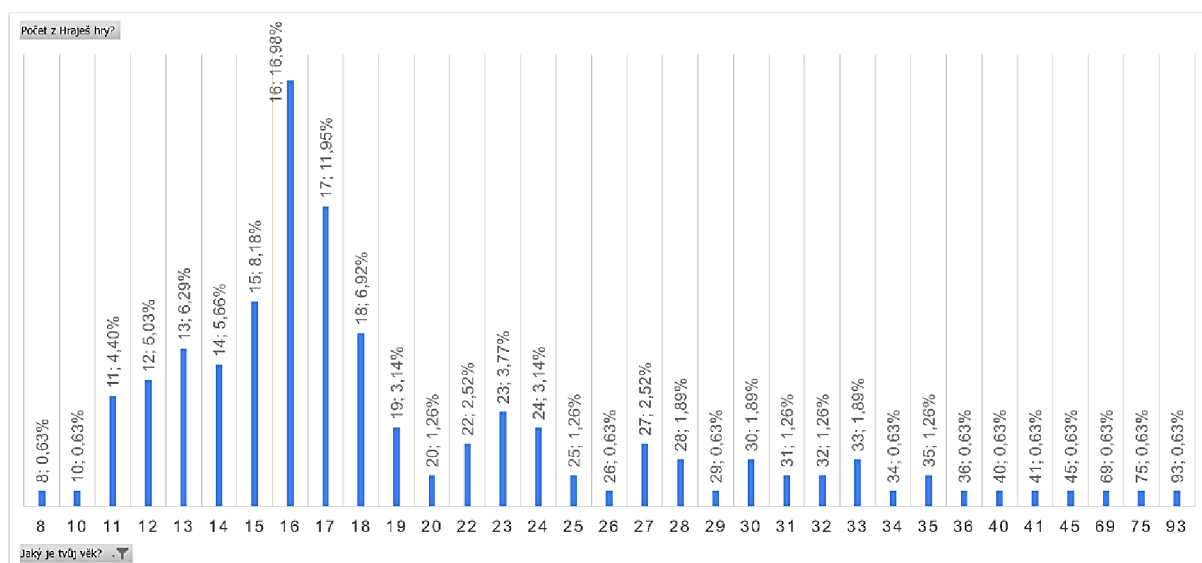
Dotazníkové šetření bylo zaměřeno na děti a mládež základních, středních a vysokých škol v okolí Rychnova nad Kněžnou a okolní vesnice či města, které využívají moderní technologii a hry na nich. Pomocí dotazníku bylo zkoumáno, jaká je doba využitelnosti her.

Cílem dotazníku je zhodnotit využití herních zařízení na základě dotazníkového šetření z pohledu struktury rozdělení denního času. Předpokládá se, že děti a mládež využívají zařízení ke hrám více než k učení. Cíl výzkumu bude naplněn dotazníkovým šetření.

Dotazníkové šetření bylo prováděno elektronickou formou a byl vytvořen pomocí Google formuláře (viz příloha 1). Obcházela jsem školy v okolí a sdílela dotazník pomocí QR code na lístečkách, odkaz na dotazník jsem rozesílala po sociálních sítích. Dotazníkové šetření probíhalo přibližně týden. Shromáždilo se celkem 160 odpovědí. Dotazník obsahoval 32 otázek.

8.1.1 Zastoupení cílové skupiny

Pro usměrnění jsem se zajímala o hry s ohledem na věk (graf 1) a pohlaví (graf 2).

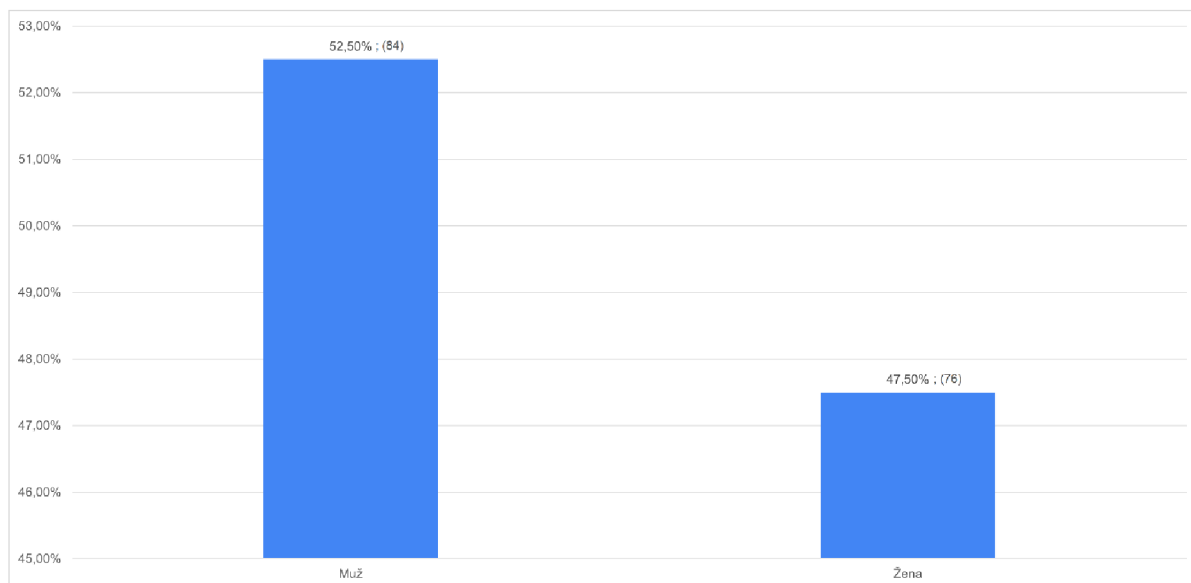


Graf 1: Procentní věkové zastoupení v šetření

Zdroj: vlastní zpracování

Z grafu 1 vyplývá, že nejčastější věkovou skupinou odpovídající na to, zda hrají hry, se stávají 16letí mladiství s 16,98 %. Další početnější věkovou kategorií tvoří 17letí – s 11,95 % a 15letí s 8,1 %. V ostatních kategoriích je o něco menší zastoupení, neboť respondenti mladšího věku musejí mít pomoc či povolení od rodičů. Zato starší respondenti jsou zde pro

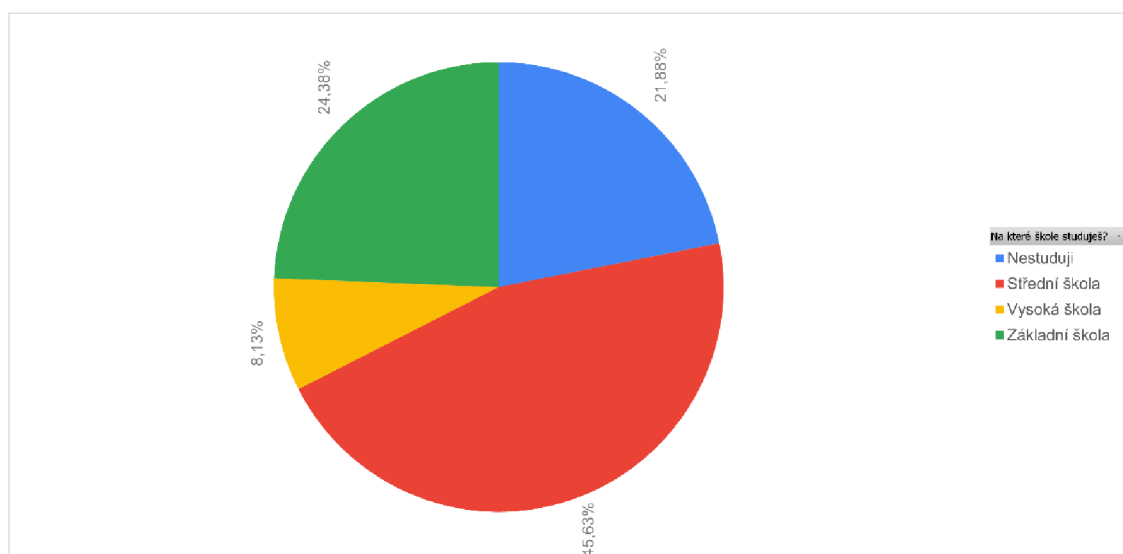
porovnání s těmi mladšími. Navzdory tomu jsou nejvíce zastoupené věkové kategorie právě cílovou skupinou.



Graf 2: Procentní zastoupení pohlaví v šetření

Zdroj: vlastní zpracování

Na grafu 2 můžeme vidět zastoupení pohlaví ze zkoumané skupiny. Převahu zde mají muži nad ženami, tedy celkově 84 mužů a 76 žen.



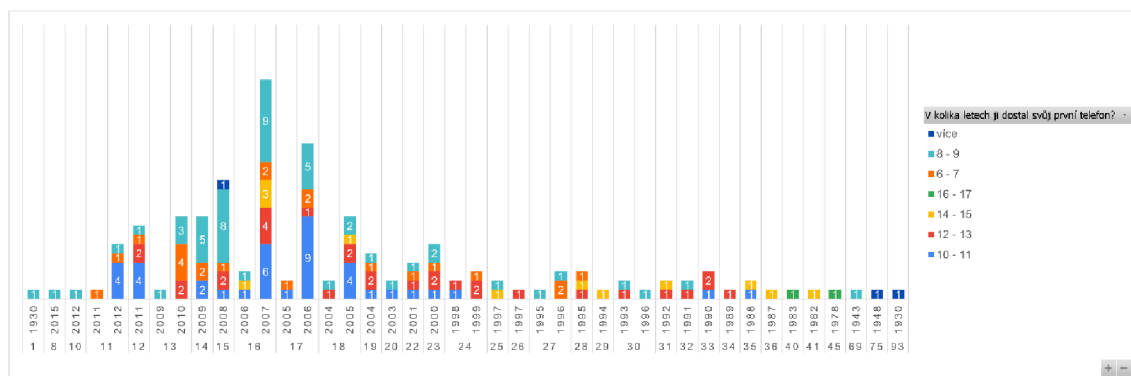
Graf 3: Zastoupení studujících z různých škol

Zdroj: vlastní zpracování

Na grafu 3 poznáme procentní zastoupení škol, které cílová skupina navštěvuje. Největší zastoupení má střední škola (16–18 let).

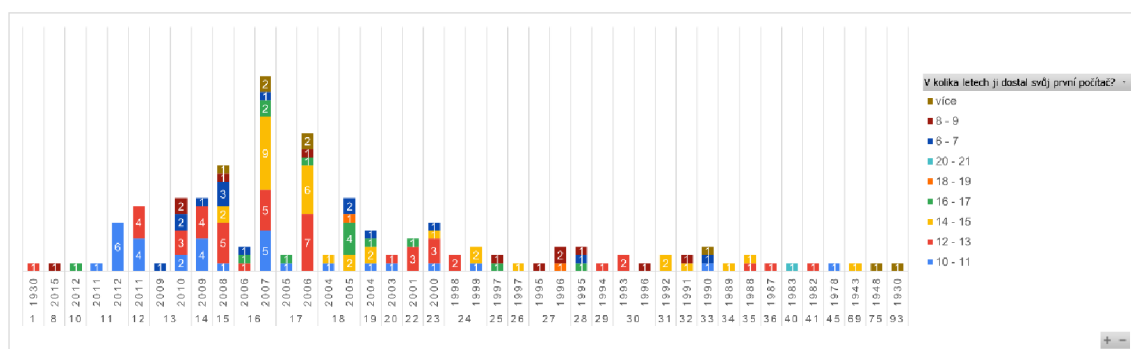
8.1.2 Tematické odpovědi k managementu času

První telefon je pro každé dítě velká událost a v dnešním světě technologií zvlášť. Dítě se může začlenit mezi ostatní a přitom rodiče s nimi mohou komunikovat a mohou o nich mít přehled.



Graf 4: Ve kterých letech respondenti dostali svůj první telefon

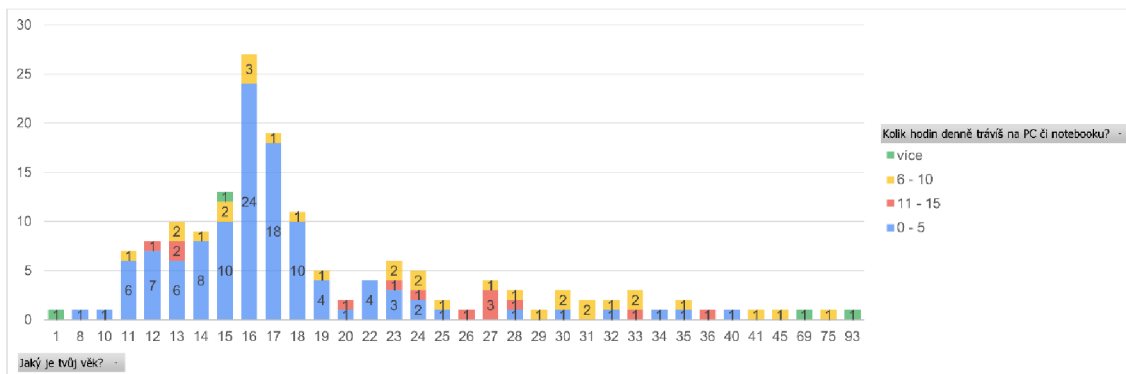
Zdroj: vlastní zpracování



Graf 5: Ve kterých letech respondenti dostali svůj první počítač

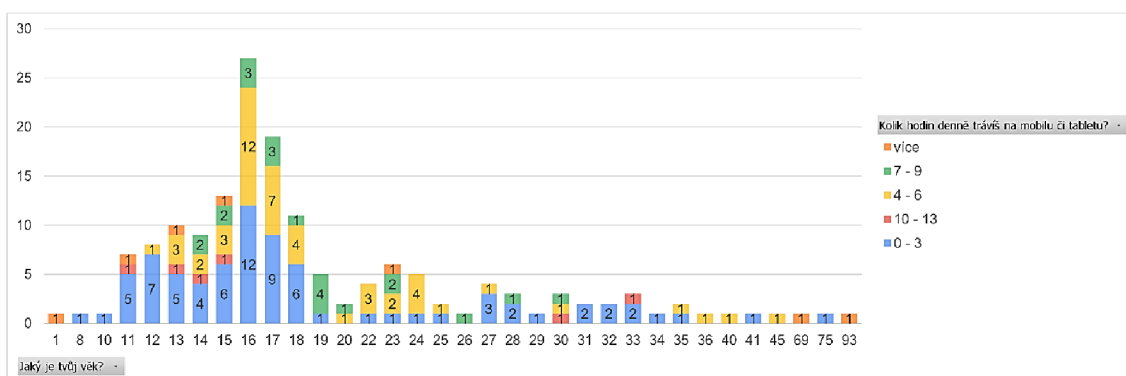
Zdroj: vlastní zpracování

Jak už bylo řečeno, první telefon či zařízení je pro většinu mládeže první linií na cestě životem. V grafech 4 a 5 můžeme se zájmem pozorovat postupem let měnící se názory rodičů a společnosti na to, kdy má dítě dostat svůj první telefon či počítač. Starší ročníky od nejstarších po rok 2004 jsou většinou zastoupeny kategoriemi staršího věku (14 let a více). Mezi roky 2006 až 2010 dostaly první telefon nejčastěji děti ve věku 8–11 let. Na druhou stranu u počítačů se jedná o věk 12–15 let. Postupem dalších let se u telefonů věk snižuje (6–9 let) a u počítačů buď teprve budou vlastnit nebo se snížil též.



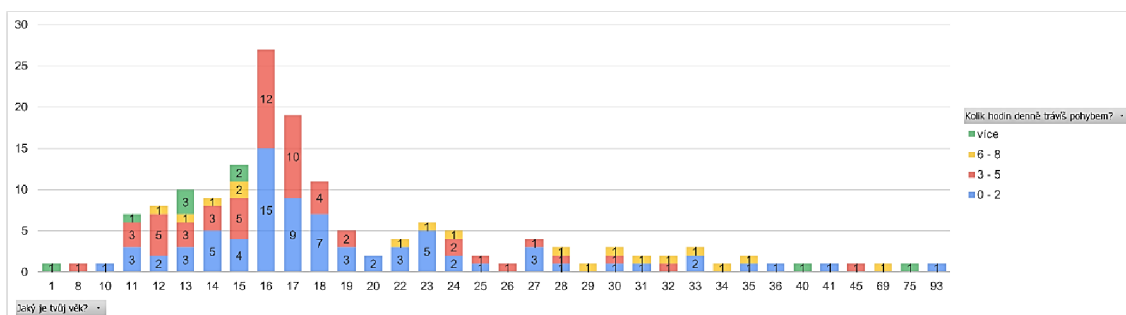
Graf 6: Kolik hodin tráví respondenti na počítači či notebooku

Zdroj: vlastní zpracování



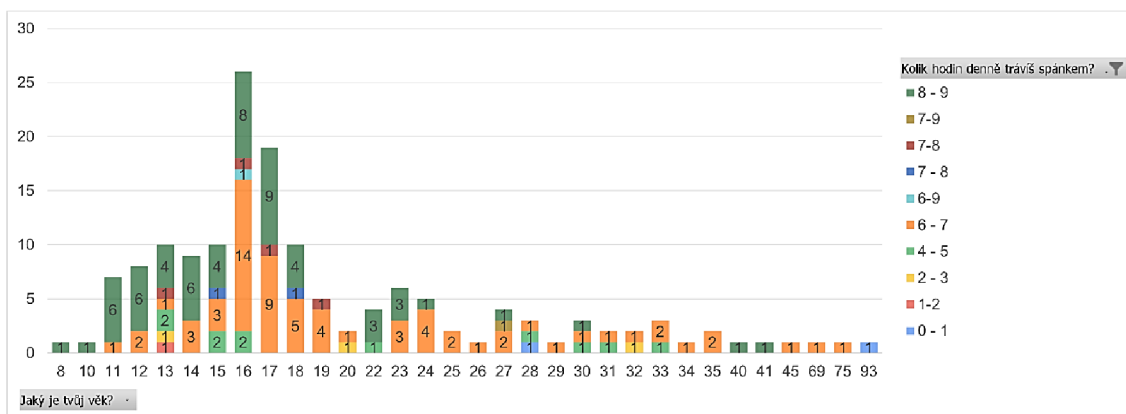
Graf 7: Kolik hodin tráví respondenti na mobilu či tabletu

Zdroj: vlastní zpracování



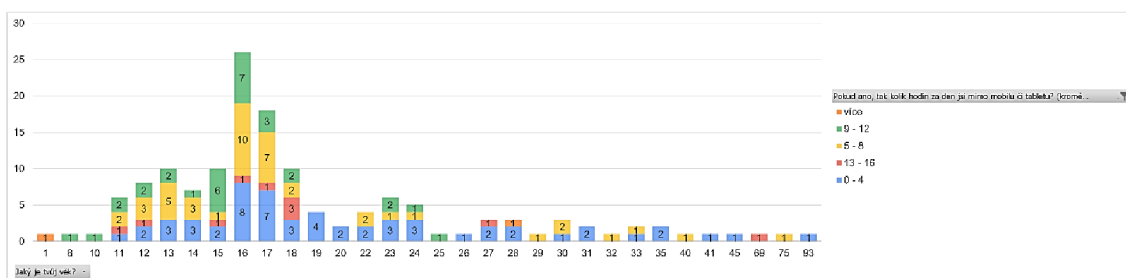
Graf 8: Kolik hodin tráví respondenti pohybem

Zdroj: vlastní zpracování



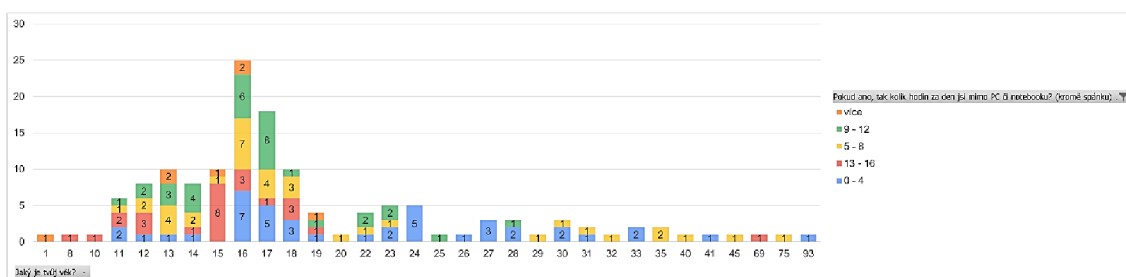
Graf 9: Kolik hodin tráví respondenti spánkem

Zdroj: vlastní zpracování



Graf 10: Provádění přestávek při využívání mobilu či tabletu

Zdroj: vlastní zpracování



Graf 11: Provádění přestávek při využívání počítače či notebooku

Zdroj: vlastní zpracování

Management našeho času je velmi důležitý, ale děti ho většinou nezvládají, a proto jsou zde rodiče, kteří by jim s jeho rozvržením měli pomoci. Na předchozích grafech (č. 6, 7, 8, 9, 10 a 11) můžeme pozorovat rozvržení času z hlediska věku respondentů.

Ze 147 správných odpovědí respondentů jich 68 spí 6–7 hodin a 60 spí 8-9 hodin, takže nejčastěji se respondenti věnují spánku 6 – 9 hodin. Zbytek respondentů spí méně než 6 hodin nebo více než 9 hodin.

Na mobilním zařízení a tabletu nejčastěji tráví ze 160 odpovědí 0–3 hodin 77 respondentů. Dále 4-6 hodin využívá zařízení 49 respondentů, a nakonec jich 21 tráví u obrazovky 7-9 hodin.

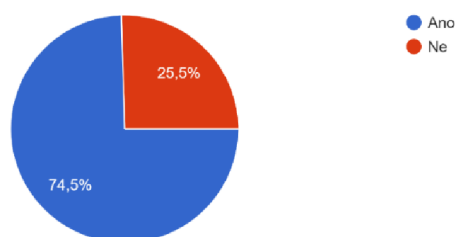
Nejčastěji využívají počítač a notebook na 0–5 hodin, které mělo 122 odpovědí. Na využití 6-10 hodin odpovědělo 31 respondentů. Pohybem tráví 77 respondentů 0–2 hodin, dalších 27 respondentů tráví 3-5 hodin.

Nakonec zde máme 142 odpovědí na přestávku od počítače (kromě spánku), kdy 0-4 hodin má pauzu 42 účastníků, na 5-8 hodin odpovědělo 36. Lehce za nimi s 9-12 hodinami odpovědělo 32 respondentů. Zbytek respondentů tráví mimo zařízení od 13 hodin a více.

A odpověď na přestávku od mobilu či tabletu (kromě spánku) odpovědělo 144 respondentů, kdy 0-4 hodin má pauzu 57 respondentů a na 5-8 hodin odpovědělo 44. Lehce za nimi s 9-12 hodinami odpovědělo 31 respondentů. Zbytek odpovědí na trávení mimo zařízení bylo od 13 hodin a více.

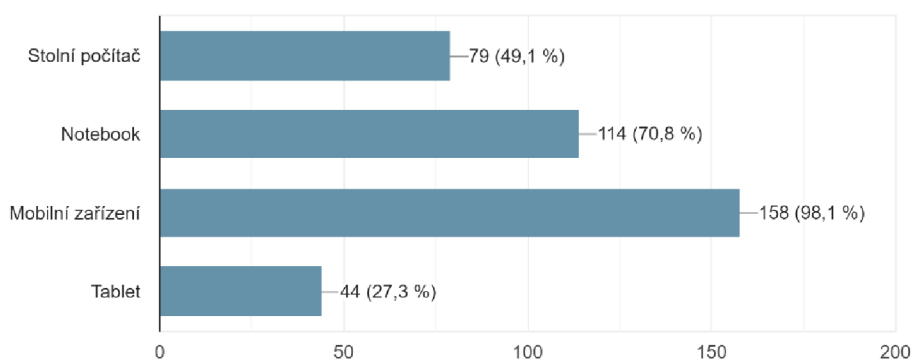
8.1.3 Tematické dotazy k hrám

V dalším dotazování jsem se soustředila na tematické dotazování ke hrám a pocitům kolem nich. Na tyto dotazy odpovědělo 74,5 % respondentů, jež vidíte na grafu 12, ve kterém zodpovídaly na dotaz, zda hrají hry.



Graf 12: Počet dotazovaných, zda hrají hry

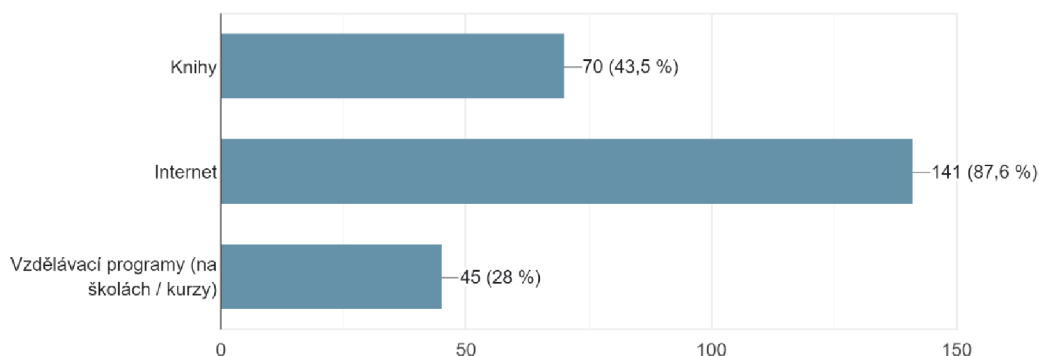
Zdroj: vlastní zpracování



Graf 13: Dotaz k využití internetových zařízení

Zdroj: vlastní zpracování

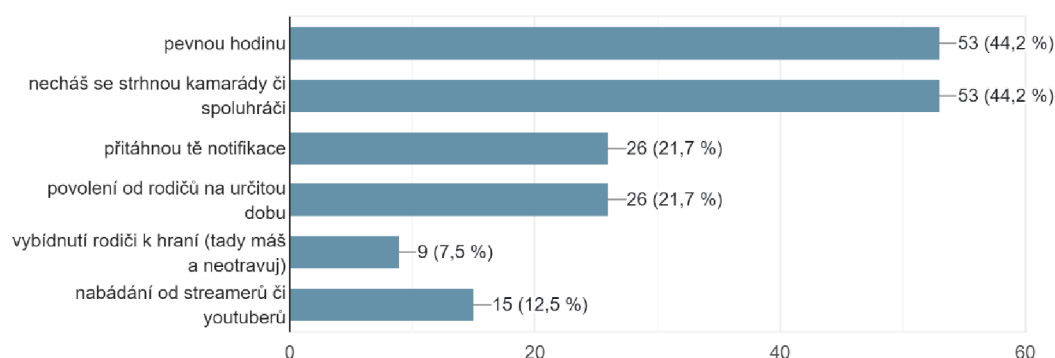
Moderní zařízení najdeme všude, ale nejčastějším vlastněným zařízením (graf 13) je mobilní telefon, následuje notebook.



Graf 14: Využití platform pro vzdělávání / informovanost

Zdroj: vlastní zpracování

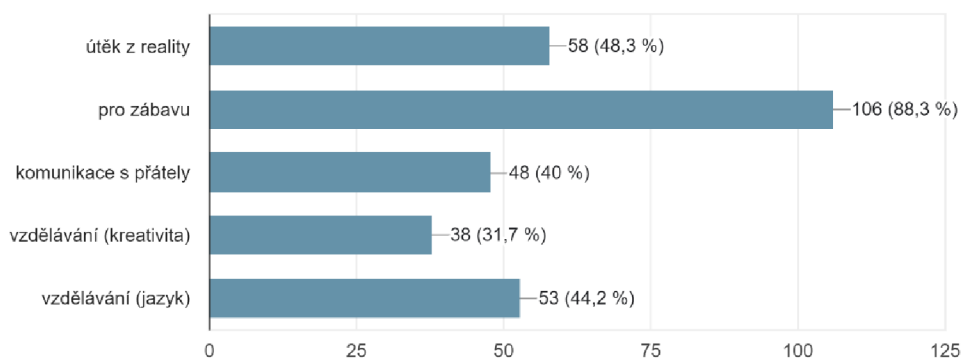
Z grafu 14 vyčteme nejčastější vzdělávací platformu, kterou je internet, využívaný oproti knihám dvakrát více.



Graf 15: Dotaz k využití internetových zařízení pro hraní

Zdroj: vlastní zpracování

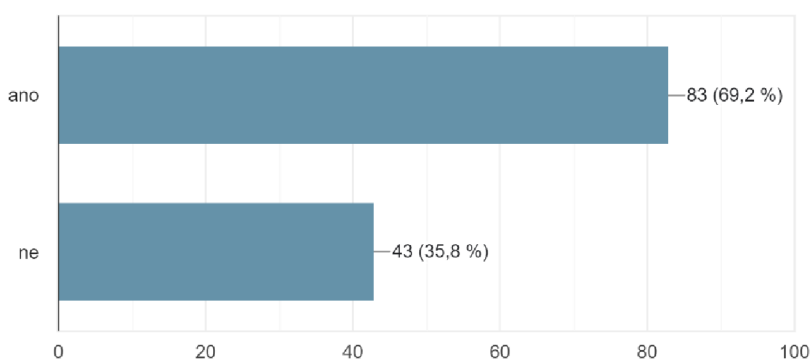
Většinu času stráveného na počítači či telefonu doprovází rušivé efekty, ať už v podobě notifikací, tak i her. Zaměřila jsem na to, zda k těmto zařízením mají přístup s povolením, nebo je využívají z vlastního popudu. Výsledek na dotaz lze vidět na grafu 15, kde vidíme remízu mezi pevnou hodinou a strhnutí kamarády či spoluhráči. Dále máme notifikace a povolení od rodičů na druhém místě. S menším počtem tu zůstává nabádání od streamerů či youtuberů a na poslední příčce vybídnutí.



Graf 16: Důvody využívání internetových zařízení

Zdroj: vlastní zpracování

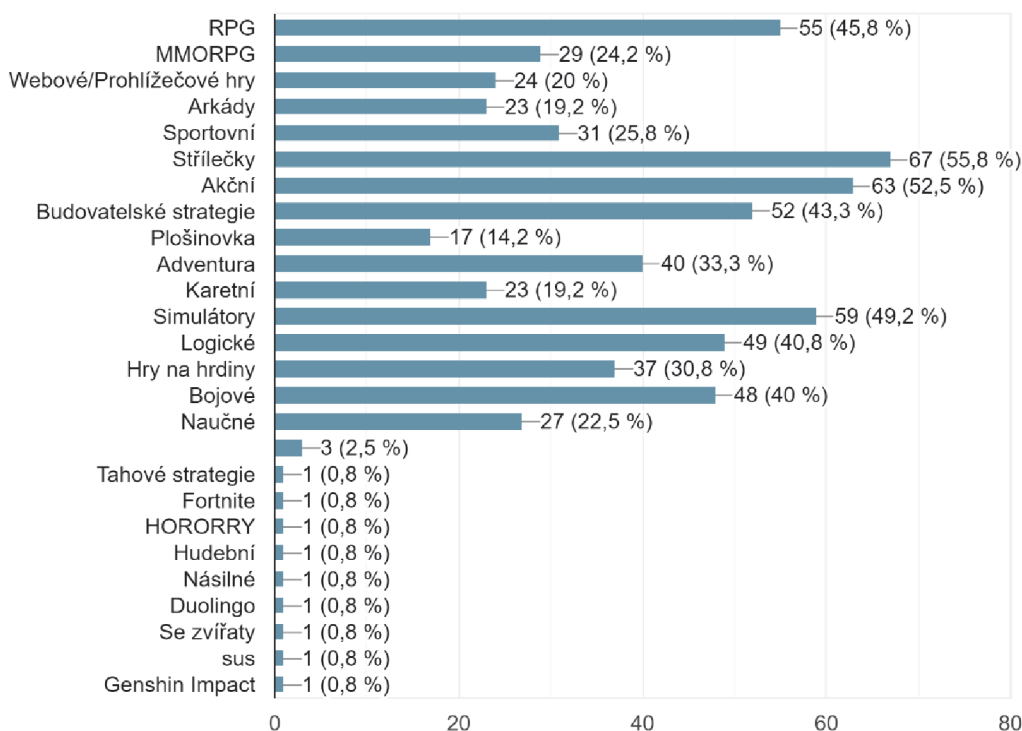
Využívání těchto zařízení má někdy velmi zajímavé důvody, proto na grafu 16 můžeme pozorovat obecné kategorie důvodů pro využívání. Kategorie zábavy zde dostala nejvíce hlasů a není pochyb o tom, že je to hlavní důvod pro využití. Méně veselá kategorie zde je útěk z reality, která je druhá po zábavě. Další kategorie komunikace a vzdělávání dostaly méně hlasů, ale stále jsou stejně důležité.



Graf 17: Odpověď na stavění svých povinností před zábavu

Zdroj: vlastní zpracování

Pro pochopení odpovědnosti za své životy jsem přidala dotaz k povinnostem, zda je vykonávají před zábavou na mobilu či telefonu (graf 17). Jak se ukázalo, 83 účastníků odpovědělo ano, ale překvapivě dost – 43 odpovědělo záporně.



Graf 18: Hrané typy her zkoumanou skupinou

Zdroj: vlastní zpracování

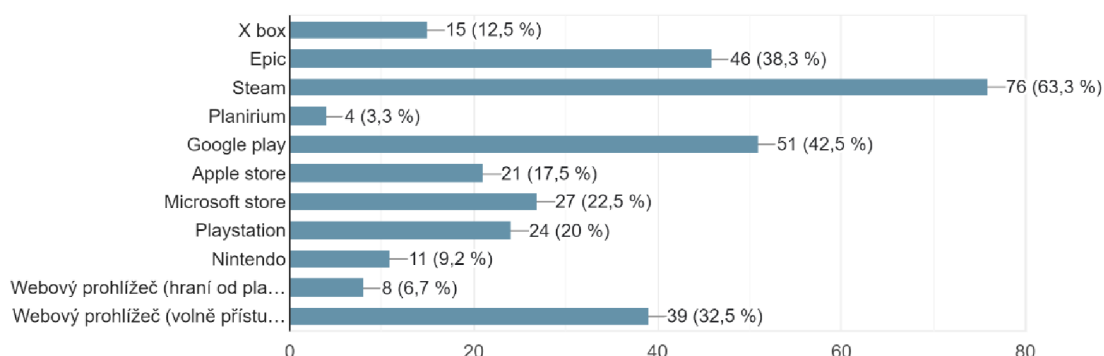
Existuje mnoho her, které jsou rozřazeny do kategorií, a zkoumaná skupina volila, které hry nejčastěji hraje a má ráda (graf 18). Cílová skupina mohla vybírat z více možností, i tak nepochybně zde máme na prvním místě hry se střílečí tematikou. Akční hry mají jen o něco méně hlasů než střílečky. Další kategorie jako simulátory, budovatelské strategie a RPG zaujímají třetí místa.



Obrázek 6: Oblíbené herní typy a hry cílové skupiny

Zdroj: vlastní zpracování

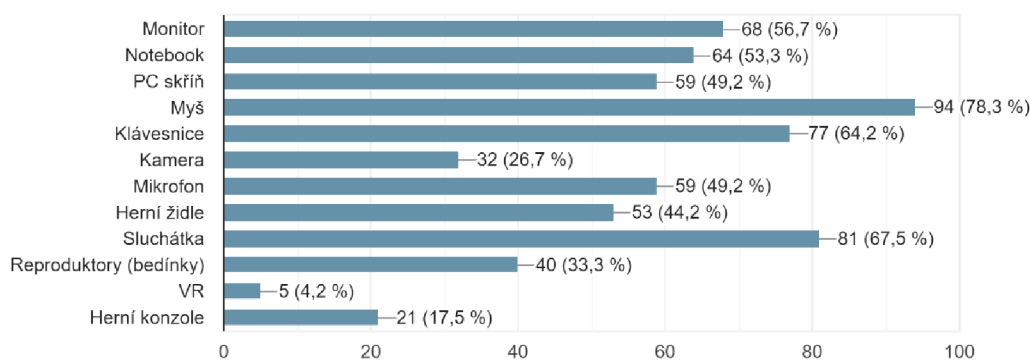
Oblíbených her respondentů bylo několik a všechny zmíněné najdete na obrázku 3, kde nejčastěji vidíme Minecraft či Roblox.



Graf 19: Dotaz k využívání platform či zařízení ke hraní

Zdroj: vlastní zpracování

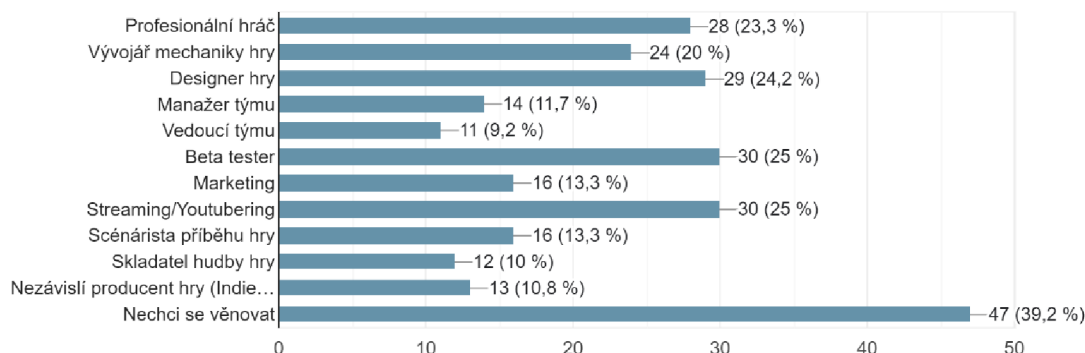
Distribuce her přichází v různých podobách, a to od zařízení, přes které hrají specializované hry nebo internetový poskytovatel na stahování a hraní kterýkoliv her. Na grafu 19 jasně vidíme, že nejčastěji využívaný poskytovatel je Steam. Platforma se instaluje na počítač a poté lze přímo z platformy stahovat různorodé hry. Na mobilním zařízení vyhrála platforma Google play a oproti Apple store výrazně vede.



Graf 20: Sestava zařízení cílové skupiny

Zdroj: vlastní zpracování

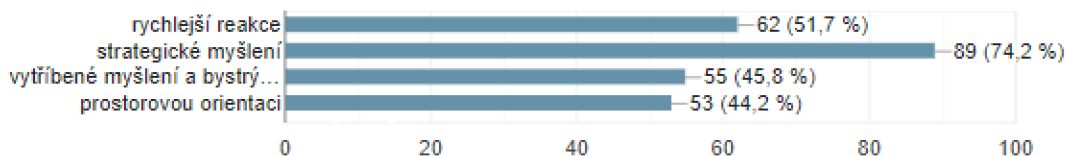
Nejčastější sestava (graf 20) k hraní kromě myši, klávesnic a reproduktorů, které jasně vedou, je stolní počítač (monitor, PC skříň) a notebook jako hlavní element sestavy.



Graf 21: Dotaz k profesi v herním průmyslu

Zdroj: vlastní zpracování

Herní průmysl je velmi rozšířený po celém světě a nabízí mnoho pracovních možností, které můžeme vidět na grafu 21. Cílová skupina měla zodpovědět, zda by chtěla být za oponou vývoje jejich oblíbené hry, bohužel nejčastější odpověď byla záporná. Naneštěstí dost jich zodpovědělo kladnou odpověď, které jsou beta tester a streaming, dále o pár hlasů méně má designer hry a profesionální hráč.



Graf 22: Dotaz k přínosu her

Zdroj: vlastní zpracování

Na grafu 22 můžeme vidět nejčastější přínos her hráčům, a to strategické myšlení.

Dále zkoumaná skupina odpovídala na otázky, zda si kupují herní kosmetické doplňky (ne 67,5 % a ano 32,5 %), za reálné peníze herní měnu (ne 67,5 % a ano 32,5 %), herní pass (ne 70,8 % a ano 29,2 %) a (měsíční platby) za rozšířené herní funkce (ne 85,8 % a ano 14,2 %). Odpovědi byla ne a to u všech přes více než polovinu. Nakonec byl položen dotaz, zda si píšou s cizími lidmi na chatech – přes polovinu odpovědělo ano (ne 37,5 % a ano 62,5 %).

Na konec dotazníkového šetření jsem vložila otázku, zda by chtěl respondent něco změnit na svém životním stylu. Řada jich odpověděla přáním více pohybu či sportu, jehož mají ve svém životě málo. Dále se zmiňují o delším osobním čase, více komunikace a poznávání nových lidí.

9 Shrnutí výsledků

Na základě výsledků z dotazníku mohou sestavit přehled stráveného času na chytrých zařízeních a jejich užití. Dotazníkové šetření nelze samozřejmě brát za zcela objektivní kvůli malému počtu respondentů oslovených na malém území.

Z analýzy výsledků můžeme dojít k několika menším závěrům. První telefony dostávaly starší ročníky o něco později než dnešní mládež. Děti narozené od roku 2005 dostávaly mobil dříve než zmíněný starší ročník. Může to být dřívější vysokou cenou telefonů a menší poptávkou pro mladší zákazníky. Dnes je trendem vlastnit takovéto zařízení, a proto většina dětí ho získává ve věku mezi 8–11 lety, aby zapadla do třídního kolektivu.

Počítače většina dostává později než telefony. Dnešní 17leté děti dostaly počítač též o něco dříve než starší respondenti. Důvod tohoto posunu oproti telefonům spočívá v jeho důležitosti a potřebnosti. Počítač většina dětí potřebuje až na druhém stupni základní školy, proto s ním rodiče tak nespíchají.

Lze tedy konstatovat, že postupem let a rozvíjející se technologií se stává čím dál větším trendem mít telefon co nejdříve, a to už v první či druhé třídě základní školy. Počítač stejně jako telefon se postupem doby stává cenově přístupnějším, a proto se rodiče nebrání pořídit svému dítěti počítač dříve, či ho nechávat ještě dříve využívat počítač rodinný nebo samotného rodiče.

Denně máme jen 24 hodin na rozplánování pro různé aktivity. Shrnutí výsledků nám ukazuje, kolik času cílové skupině zbývá na ostatní aktivity. Pokud bychom to rozvrhli, respondenti spí jen 7,5 hodiny a k tomu na chytrých zařízeních stráví 5,5 hodiny. Pohybem tráví jen 2,5 hodiny. Po sečtení nám to dá 15,5 hodiny strávené aktivitou či spaním, nakonec nám zbude 8,5 hodiny na všechny ostatní aktivity. Příkladem by byla škola, která většinou trvá 5 hodin, takže na domácí úkoly i ostatní záležitosti zbývají jen 3 hodiny. Dotazník nám ukázal, že ve většině případů využíváme chytrá zařízení i v době, kdy bychom se měli spíš zaměřit na jiné povinnosti. I přestože většina odpověděla na otázku zodpovědnosti kladně, z časových dotazů vyvozujeme nedostatečný čas na aktivity rozvíjející osobnost a další povinnosti. Důležitou součástí dne je spánek, a pokud ho budeme zkracovat či vynechávat, nezbude nic jiného, než že nás negativně ovlivní. Přestože jsme vše zprůměrovali, stále to není jisté a přesné pro vážnější závěry.

Z hlediska využití her dost odpovědí označilo zábavu a útek od reality. Hry mohou pomoci odreagovat, zabavit a odplavit stres. Pokud není hraní mnoho až k závislosti, může mít terapeutické účinky. Úleva od stresu pomalým budováním impéria nebo vypuštěním nahromaděného vzteku v bojové hře může mít opravdové terapeutické účinky a může pomoci s dalším fungováním dalšího dne. Novinkou je, že lidé s chorobnými strachy mohou využít hry s VR technologií pro postupné odbourání strachu. Též se dá využívat jako útek před těžkým životem či rozhodnutími. Mnohdy je útek jednodušší a pomáhá zapomínat na těžkosti a emoce. Na druhou stranu pozitiva her a jejich hraní je pilování strategického myšlení a nová pracovní místa. Strategické myšlení vyhrálo na plné čáře dotazníkového šetření. Strategie v životě má mnoho využití a schopnost ji využít má velký potenciál. Většina strategických her dá hráči cíl a má správně vyřešit cestu k němu. V životě se toto uplatňuje stejně, jako má hra cíl, tak si člověk vytkne jako cíl třeba vysokou školu. Poté musí strategicky vyhodnotit možnosti a stanovit plán, jak se k cíli dostat. Nejtěžší u strategického plánu je udržet se v jeho kolejích, a proto je lepší si na začátek stanovovat krátkodobé cíle, u nichž se dá vše pilovat do posledního kroku.

Peníze jsou součástí našich životů a nakonec se dostaly i na herní platformy. Hráč si může zakoupit různá vylepšení a pomůcky pro postup ve hře. Výzkum ukázal na odpovědnost respondentů, více než jejich polovina odpověděla záporně. Některé hry jsou nastavené, takže do určitého levelu vše jde dobře, ale po jeho dosažení bez zakoupení balíčku či doplňku se hráč neposune dále. Nákupy jsou ošemetné, a pokud není hráč zodpovědný, bude nakupovat různé doplňky stále dokola. Přestože většina odpověděla záporně, stále malé procento vynakládá své finance do nákupu takovýchto doplňků a mnohdy to dost zatěžuje peněženky. Stále častěji nacházíme ve hrách obchody s takovými nabídkami, jež vypadají velmi lákavě. Když totiž hráč zakoupí například herní měnu, může si zvyknout na rychlý posun ve hře a pro zjednodušení využije cestu placení, přestože je to drahá cesta.

Komunikace s přáteli přes herní chaty už patří ke hraní her. Bohužel jsou tu otevřené komunikace s cizími hráči, kteří mohou mít nekalé úmysly. V dotaznících odpověděla na tuto problematiku více než polovina dotázaných a většina s cizími komunikuje přes tyto chaty.

Hráči a uživatelé na otevřených komunikacích nevědomky rádi sdílejí své informace i přes název své přezdívky.

Velmi často najdeme na takovýchto komunikacích nevhodný obsah a vulgární výrazy, které často vedou k přímému použití. Proto by měli respondenti s pozitivní odpovědí dávat pozor, na co odpovídají nebo co čtou. Může se stát, že odpoví na nevinnou otázku, ale v širším měřítku udává uživateli na druhé straně detaily o svém okolí, jež ho mohou ovlivnit, ale také dát impuls ke krádeži.

Na konci dotazníku byla již zmíněná otázka „co by chtěl respondent změnit na svém životním stylu“, a jelikož toto byla otevřená otázka, byly některé odpovědi dlouhé. Nejčastější odpověď měla velký význam, a to více pohybu. Další odpovědi měly podobný význam, a to vynechání internetu či chytrých zařízení a věnovat čas sobě nebo čemukoliv jinému.

Prvním krokem ke změně je přiznat chybu nebo potřebu a potom se dá cokoliv změnit podle samotné vůle člověka. Doufám, že pomocí této otázky si respondenti uvědomili své odpovědi a něco doopravdy změni.

10 Závěry a doporučení

V první části práce byla nastíněna historie her, a to odkud přišly a jak se postupem času vyvíjely. Zmapovali jsme herní typy i jejich význam a čím byly zajímavé.

V další části s názvem „Herní sestava počítače“ nám předává důležité specifikace. Tyto informace se dají prakticky využít při nákupu nového počítače i při obnovování či rozšiřování stávajícího. Zjistili jsme, že je stále levnější a lepší si počítač sestavit než nakoupit celý sestavený. V další kapitole zmiňujeme možné pracovní příležitosti v herním průmyslu a zjišťujeme, že mnohdy přehlížený průmysl nabízí různá pracovní místa, i přestože nejsou přímo spojená s hrami. Na většinu pozic stačí mít vystudovaný vhodný obor a zájemce nemusí mít přehled o samotném herním světě.

Druhá teoretická část práce se zabývá aspekty her a jejich vlivy. Byly zkoumány pozitivní a negativní vlivy rozdělené do několika druhů. Přínosem popsání pozitivních vlivů je prezentování pozitiv na hrách a poukázání na reálné příklady pozitivního využití herního světa. Popsané negativní vlivy ukazují opačnou stránku a poukazují na důležité detaily, na které bychom si měli dávat pozor. Zjistili jsme, že přílišné hraní má za následek odsouvání svých povinností, naopak že hry mohou být nápomocny při výuce jazyků.

V závěru této části se nachází podkapitola s názvem Prevence, ta se zabývá možným předcházením škod. Zjistíme zde důležité body na zajištění bezpečnosti na internetu a při herní komunikaci.

V poslední části práce se zabývám výsledky dotazníkového šetření pomocí odpovědí od respondentů. Mnoho otázek bylo uzavřených, takže odpovědi byly málo podrobné, ale stále bylo možné z výsledků vyvodit několik závěrů. Zjistili jsme časovou strukturu dne a možný čas strávený u obrazovek. Došli jsme k závěru, že zbývající čas pro ostatní povinnosti není dostačující a bylo by lepší zkrátit čas strávený na chytrých zařízeních. Taktéž jsme z uzavřených dotazů došli k závěru, že rozvíjející technologie ovlivňují kvalitu života, a to zejména v posledních dekadách. V tematické části výsledků se dozvídáme, kolik respondentů hraje hry a které typy. Větší zájem je o střílečky a akční hry a simulátory. Obsah často ovlivňuje následující chování, které může vést k roztržkám a dalším negativním emocím. Na druhou stranu mohou tyto typy pomoci se odreagovat a relaxovat po těžkém dnu ve škole. Z dalších částí vyvozují, že sledování přístupného obsahu je velmi těžké, protože v případě her má většina hráčů přístup ke hrám z mnoha platforem a nedá se zamezit

jejich další hraní. Proto doporučuji využít již zmíněné prevence a zavedení pravidel pro budoucí herní časy.

Celkový přínos této části spočívá ve vytvoření povědomí o složitosti herního světa a jeho nástrah. Poukazuje na rozvržení času a na užitečnost uvažovat o svých cílech nebo plánech. Poslední otázka, zda by chtěli respondenti něco změnit, ukázala, že by bylo užitečné a přínosné hraní i trávení času u obrazovek zkrátit.

Herní svět je rozsáhlou a rychle se rozvíjející oblastí s novinkami na každém kroku, proto není možné všechny strany či aspekty vyjádřit. Někdy může být jednodušší hrát dál než se věnovat dalším aspektům života. Avšak pokud některý hráč dojde až k nejzazší hraně a uvědomí si důsledky, může z vlastní vůle změnit svůj život. Většina však bude čekat na vnější zásah, ať už od školy, nebo od rodičů.

Závěrem bych chtěla poukázat na nedostatečné odpovědi na uzavřené otázky, kde bych přidala více možností a popřípadě přidala otázky k etickým tématům zaměřené právě na herní svět. Dále by se mohlo navázat studií o používání sociálních sítí a strávený čas na nich. Nakonec byla většina studijních materiálů v rodném jazyce, ale kvůli rozsahu témat nebylo možné vše nastínit.

11 Seznam použité literatury

- [1] ŠEVČÍKOVÁ, Anna. *Děti a dospívající online: vybraná rizika používání internetu*. Praha: Grada Publishing, 2014. ISBN 978-80-210-7527-6.
- [2] DOČEKAL, Daniel; MÜLLER, Jan; HARRIS, Anastázie a HEGER, Luboš. *Dítě v síti: manuál pro rodiče a učitele, kteří chtějí rozumět digitálnímu světu mladé generace*. Flowee. Praha: Mladá fronta, 2019. ISBN 978-80-204-5145-3.
- [3] KOŽÍŠEK, Martin a PÍSECKÝ, Václav. *Bezpečně n@ internetu: průvodce chováním ve světě online*. Praha: Grada Publishing, 2016. ISBN 978-80-247-5595-3.
- [4] MISSMIKKA. I BEAT MARGIT AND GODRICK (!!) today on my Ultimate Challenge run where I play Elden Ring two times simultaneously (dance pad & controller). It was really hard but we got it in the end! Very satisfying Margit kill where I walk off the battlefield into gravity in the end. *Twitter.com* [online]. 13. 10. 2022 [cit. 2023-11-11]. Dostupné z: <https://twitter.com/MissMikkaa/status/1602776635920596993>
- [5] BSCOM. LCD monitor 23,8“ Rapture VIDE IFF24144. *BScom.cz* [online]. © 2023 [cit. 2023-11-11]. Dostupné z: https://www.bscom.cz/lcd-monitor-23-8-rapture-vide-iff24144-rpt-miff24144b_d2059261/
- [6] GEEWA. Šachy. In: *Seznam.cz* [online]. 5. 5. 2005 [cit. 2023-11-11]. Dostupné z: <https://hry.seznam.cz/hra/sachy>
- [7] VALVE. Portal 2. In: *Store.teampowered.com* [online]. 18. 4. 2011 [cit. 2023-11-11]. Dostupné z: https://store.steampowered.com/app/620/Portal_2/
- [8] KRČMÁŘOVÁ, Barbora. *Děti a online rizika: sborník studií*. Praha: Sdružení Linka bezpečí, 2012. ISBN 978-80-904920-2-8.
- [9] TÝM DH. Herní žánry na Databázi her. *Databaze-her.cz* [online]. © 2023 [cit. 2023-11-11]. Dostupné z: <https://www.databaze-her.cz/napoveda/herni-zanry-na-databazi-her/>
- [10] VIEWEGO VÁ, Martina. Nejčastější typy online závislostí. In: *Internetembezpecne.cz* [online]. 14. 11. 2019 [cit. 2023-11-11]. Dostupné z: <https://www.internetembezpecne.cz/nejcastejsi-typy-online-zavislosti/>

- [11] BLINKA, Lukáš. *Online závislosti: jednání jako droga?: online hry, sex a sociální sítě : diagnostika závislosti na internetu : prevence a léčba*. Praha: Grada Publishing, 2015. ISBN 978-80-210-7975-5.
- [12] HUDEC, Petr. Jak si postavit herní PC v roce 2023? In: *Youtube.com* [online]. 5. 3. 2023 [cit. 2023-11-11]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=9RhE66sNY4w>
- [13] HUŇÁČ. Jak vznikaly první hry ?! In: *Youtube.com* [online]. 19. 9. 2018 [cit. 2023-11-11]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=Bkdlqx4Jvyc>
- [14] STRNADOVÁ, Věra. *Kurz psychologie I: přehled základních témat moderní psychologie*. 4., aktualiz. vyd. Hradec Králové: Gaudeamus, 2015. ISBN 978-80-7435-568-4.
- [15] KRATOCHVÍL, Jaroslav. Může gamifikace vylepšit špatný e-learning? In: *Spomocnik.rvp.cz* [online]. 29. 6. 2017 [cit. 2023-11-11]. Dostupné z: <https://spomocnik.rvp.cz/clanek/21421/MUZE-GAMIFIKACE-VYLEPSIT-SPATN-Y-E-LEARNING?.html>
- [16] KOPECKÝ, Kamil. Kyberšikana jako jeden z projevů celospolečenské krize výchovy. In: *E-bezpeci.cz* [online]. 9. 9. 2011 [cit. 2023-11-11]. Dostupné z: <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/rodicum-ucitelum-zakum/303-kybersikana-jako-jeden-z-projevu-krize-vychovy>
- [17] CUMMINGS, M. Hope a VANDEWATER, A. Elizabeth. Relation of adolescent video game play to time spent in other activities. *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine* [online]. 2007, roč. 161, č. 7, s. 684–689 [cit. 2023-11-11]. ISSN 1538-3628. Dostupné z: <https://doi.org/10.1001/archpedi.161.7.684>
- [18] Využívání informačních a komunikačních technologií v domácnostech a mezi osobami - 2022. Používání internetu jednotlivci. *Český statistický úřad* [online]. 2022, 22.11.2022 [cit. 2023-11-17]. Dostupné z: <https://www.czso.cz/csu/czso/2-pouzivani-internetu-jednotlivci-qstqqa4xi2>
- [19] Využívání informačních a komunikačních technologií v domácnostech a mezi osobami - 2022. Sociální sítě. *Český statistický úřad* [online]. 2022, 22.11.2022 [cit. 2023-11-17]. Dostupné z: <https://www.czso.cz/csu/czso/6-komunikace-na-internetu-fzfb5w2yh>

- [20] Livingstone, S., and Haddon, L. Introduction. In S. Livingstone and L. Haddon (Eds.), *Kids Online: Opportunities and Risks for Children*. 1st ed., Bristol University: The Policy Press, 2009. ISBN 978-1847424396

12 Přílohy

Dotazník

Dobrý den,

jmenuji se Karolína Macháčková a jsem studentka Univerzity Hradec Králové fakulty Informatiky a managementu. Chtěla bych Vás požádat o vyplnění krátkého dotazníku za účelem výzkumu pro mou bakalářskou práci zabývající se časovým managementem a vlivem online her na děti a dospělé.

Dotazník je určen pro žáky všech stupňů vzdělávání, včetně rodičů žáků. Dotazník je zcela anonymní a jeho vyplnění nezabere více než 10 minut Vašeho času. Prosím nechte vyplnit buď Vaše dítě, nebo vyplňte Vy.

Pokud budete mít jakékoliv dotazy ohledně dotazníku, využijte prosím můj email: machaka6@uhk.cz

Předem moc děkuji za vyplnění a Váš čas!

S pozdravem

Karolína Macháčková

Obecné dotazy:

- 1) Jaký je tvůj věk?
 - Výběr od 1-100 let
- 2) Jaký je tvůj rok narození?
 - Výběr od roku 1930 - 2023
- 3) Jaké jsi pohlaví?
 - a) Žena
 - b) Muž
- 4) Na které škole studuješ?
 - a) Základní škola
 - b) Střední škola
 - c) Vysoká škola
 - d) Nestuduji
- 5) S kým žiješ? (zázemí)
 - a) Sám(a)
 - b) S rodiči

- c) Na školní koleji
 - d) S přítelem/přítelkyní
 - e) S manželem/manželkou
 - f) V rodině (např: strýc, babička, příbuzný)
 - g) V bytě se spolubydlicí
 - h) V domově/azylu
 - i) V domově důchodců
- 6) Vlastníš některé zařízení z možností?
- a) Stolní počítač
 - b) Notebook
 - c) Mobilní zařízení
 - d) Tablet
- 7) Z které platformy využíváš pro vzdělávání / informovanost nebo se lépe učíš ?
- a) Knihy
 - b) Internet
 - c) Vzdělávací programy (na školách / kurzy)

TÉMATICKÉ DOTAZY - Časové

- 8) V kolika letech ji dostal svůj první telefon?
- a) 6 - 7
 - b) 8 - 9
 - c) 10 - 11
 - d) 12 - 13
 - e) 14 - 15
 - f) 16 - 17
 - g) 18 - 19
 - h) 20 - 21
 - i) více
- 9) V kolika letech ji dostal svůj první počítač?
- a) 6 - 7
 - b) 8 - 9
 - c) 10 - 11
 - d) 12 - 13

- e) 14 - 15
- f) 16 - 17
- g) 18 - 19
- h) 20 - 21
- i) více

10) Kolik hodin denně trávíš na PC či notebooku?

- a) 0 - 5
- b) 6 - 10
- c) 11 - 15
- d) více

11) Kolik hodin denně trávíš na mobilu či tabletu?

- a) 0 - 3
- b) 4 - 6
- c) 7 - 9
- d) 10 - 13
- e) více

12) Kolik hodin denně trávíš pohybem?

- a) 0 - 2
- b) 3 - 5
- c) 6 - 8
- d) více

13) Kolik hodin denně trávíš spánkem?

- a) 0 - 1
- b) 2 - 3
- c) 4 - 5
- d) 6 - 7
- e) 8 - 9
- f) více

14) Děláš přestávky při práci na PC či mobilu?

- a) Ano
- b) Ne

15) Pokud ano, tak kolik hodin za den jsi mimo PC či notebooku? (kromě spánku)

- a) 0 - 4
- b) 5 - 8

- c) 9 - 12
- d) 13 - 16
- e) více

16) Pokud ano, tak kolik hodin za den jsi mimo mobilu či tabletu? (kromě spánku)

- a) 0 - 4
- b) 5 - 8
- c) 9 - 12
- d) 13 - 16
- e) více

17) Hraješ hry?

- a) Ano
- b) Ne

TÉMATICKÉ DOTAZY - Herní

18) Hraješ hry:

- a) pevnou hodinu
- b) necháš se strhnout kamarády či spoluhráči
- c) přitáhnou tě notifikace
- d) povolení od rodičů na určitou dobu
- e) vybídnutí rodiči k hraní (tady máš a neotravuj)
- f) nabádání od streamera či youtubera

19) Co jsou pro tebe hry?

- a) útěk z reality
- b) pro zábavu
- c) komunikace s přáteli
- d) vzdělávání (kreativita)
- e) vzdělávání (jazyk)

20) Co ti přináší hraní her?

- a) rychlejší reakce
- b) strategické myšlení
- c) vytržbené myšlení a bystrý mozek
- d) prostorovou orientaci
- e) Jiné:

21) Stavíš své povinnosti před hraním a zábavou?

a) Ano

b) Ne

22) Jaké typy her hraješ?

a) RPG

b) MMORPG

c) Webové/Prohlížečové hry

d) Arkády

e) Sportovní

f) Střílečky

g) Akční

h) Budovatelské strategie

i) Plošinovka

j) Adventura

k) Karetní

l) Simulátory

m) Logické

n) Hry na hrdiny

o) Bojové

p) Naučné

q) Jiné:

23) Napiš název a typ své oblíbené nejhranější online hry?

.....

24) Ke hraní her využíváš?

a) X box

b) Epic

c) Steam

d) Planirium

e) Google play

f) Apple store

g) Microsoft store

h) Playstation

i) Nintendo

j) Webový prohlížeč (hraní od placených poskytovatelů)

k) Webový prohlížeč (volně přístupné)

25) Jaká je tvá herní sestava?

- a) Monitor
- b) Notebook
- c) PC skříň
- d) Myš
- e) Klávesnice
- f) Kamera
- g) Mikrofon
- h) Herní židle
- i) Sluchátka
- j) Reproduktory (bedýnky)
- k) VR
- l) Herní konzole

26) Pokud byste se chtěli věnovat hrám profesionálně, tak v jakém směru?

- a) Profesionální hráč
- b) Vývojář mechaniky hry
- c) Designer hry
- d) Manažer týmu
- e) Vedoucí týmu
- f) Beta tester
- g) Marketing
- h) Streaming/Youtubering
- i) Scénárista příběhu hry
- j) Skladatel hudby hry
- k) Nezávislí producent hry (Indie hry)
- l) Nechci se věnovat

27) Kupuješ si herní kosmetické doplňky?

- a) Ano
- b) Ne

28) Kupuješ si za reálné peníze herní měnu?

- a) Ano
- b) Ne

29) Platíš si herní pass?

a) Ano

b) Ne

30) Platíš si (měsíční platby) za rozšířené herní funkce?

a) Ano

b) Ne

31) Píšeš s cizími lidmi na chatu ve hrách?

a) Ano

b) Ne

32) Co bys chtěla změnit na svém životním stylu? (příkladem chybí mi více sportu/komunikace apod...)

.....

13 Zadání práce (kopie)

Zadání bakalářské práce

Autor: Karolína Macháčková
Studium: I1900614
Studijní program: B0688A140001 Informační management
Studijní obor: Informační management
Název bakalářské práce: **Psychologické aspekty on-line her u dětí a dospělých**
Název bakalářské práce AJ: Psychological Aspects of On-line Games of Children and Adults

Cíl, metody, literatura, předpoklady:

Cílem této bakalářské práce je seznámit, analyzovat a popsat zejména psychologické, ale i jiné, aspekty on-line počítačových her u dětí i dospělých. Práce se zabývá pozitivními aspekty on-line her (socializace, gamifikace), ale zejména negativními vlivy na hráče online her, jako je vznik závislosti, zanedbávání svých povinností, narušení soukromí a možné zneužití osobních dat vědomě i nevědomě. Práce se soustředí i na využití her u dětí a ve školách, jako je zvýšení gramotnosti nebo se naučit cizí jazyk. Jako hlavní nástroj pro dotazování bude využit zejména rozhovor s lidmi v mém okolí.

Blinka, L. a kol.: On-line závislosti. Grada, 2015

Ševčíková, A. a kol.: Děti a dospívající online. Grada, 2014

Strnadová, V.: Kurz psychologie I. 4. akt. vyd. Gaudeamus, Hradec Králové 2015

Strnadová, V.: Interpersonální komunikace. 1. vyd. Gaudeamus, Hradec Králové 2011

Blažek, B.: Bludiště počítačových her, Mladá fronta, Praha 1990

Blažek, B.: Tváří v tvář obrazovce, Sociologické nakladatelství, Praha 1995

CUMMINGS, H. M. – VANDEWATER, E. A. (2007): Realtion of adolescent video game play to time spent in other activities. 2007. [online]. [cit. 2021.02.21.]. Dostupné z url: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/17606832>

KRATOCHVÍL, Jaroslav. Může gamifikace vylepšit špatný e-learning?. Metodický portál: Spomocník [online]. 29. 06. 2017, [cit. 2021-02-21]. Dostupný z url: . ISSN 1802-4785.

Grohol, J. M. (2005). Internet addiction guide. Online publikace. Staženo 21.02.2021. Dostupné z url: <http://psychcentral.com/netaddiction/>

ČECH, Tomáš. Efektivní využívání volného času jako součást životního stylu dětí v postmoderní společnosti. Pedagogická orientace, Brno: ČPdS, 2002, č. 2, s. 108-113. ISSN 1211-4669

KOPECKÝ, Kamil. Kybersíkana jako jeden z projevů celospolečenské krize výchovy. In: www.e-bezpeci.cz [online]. Olomouc: Centrum PRVoK PdF UP, 2011, 9. 9. 2011 [cit. 2021-02-21]. Dostupné z url: <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/rodice-ucitele-zaci/303-kybersikana-jako-jeden-zprojevu-krize-vychovy>

Zadávací pracoviště: Katedra informačních technologií,
Fakulta informatiky a managementu

Vedoucí práce: prof. RNDr. Peter Mikulecký, Ph.D.

Oponent: Mgr. Hana Rohrová

Datum zadání závěrečné práce: 21.1.2020