

**UNIVERZITA PALACKÉHO V OLMOUCI
PEDAGOGICKÁ FAKULTA**

Ústav pedagogiky a sociálních studií

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Rizika online her u žáků 2. stupně základní školy

Tereza Nezdařilová

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma „*Rizika online her u žáků 2. stupně základní školy*“ vypracovala samostatně a uvedla v ní veškerou literaturu a ostatní zdroje, které jsem použila.

V Olomouci dne 17.4. 2024

Podpis

Poděkování

Děkuji doc. PhDr. Renému Szotkowskému, Ph.D. za jeho dobré rady, které mi jako vedoucí poskytoval po celou dobu psaní mé bakalářské práce.

Poděkování patří i všem učitelům a žákům základní školy, kteří se podíleli na realizaci výzkumného šetření.

Anotace

Jméno a příjmení:	Tereza Nezdařilová
Katedra:	Ústav pedagogiky a sociálních studií
Vedoucí práce:	doc. PhDr. René Szotkowski, Ph.D.
Rok obhajoby:	2024

Název práce:	Rizika online her u žáků 2. stupně základní školy
Název v angličtině:	Risks of online games for 2nd grade elementary school students
Zvolený typ práce:	Výzkumná práce – zpracování primárních dat
Anotace práce:	Bakalářská práce je zaměřena na rizika online her u žáků 2. stupně základní školy. V teoretické části jsou vymezeny základní pojmy jako je hra, online hra, rizika online her a možnost prevence u žáků, kteří hrají online hry. Empirická část navazuje na teoretickou část a je zhotovena pomocí dotazníkového šetření. Výzkum byl realizován pro všechny žáky 2. stupně základní školy. Cílem naší práce bylo zjistit, jaká klíčová rizika online her žáky nejvíce postihují.
Klíčová slova:	Žák, hra, online hra, prevence, rizika
Anotace v angličtině:	The bachelor's thesis is focused on the risks of online games for pupils of the 2nd grade of elementary school. In the theoretical part, basic concepts such as game, online game, risks of online games and the possibility of prevention for students who play online games are defined. The empirical part follows on from the theoretical part and is made with the help of a questionnaire survey. The research was carried out for all pupils of the 2nd grade of primary school. The aim of our work was to find out which key risks of online games affect pupils the most.
Klíčová slova v angličtině:	Pupil, game, online game, prevention, risks
Přílohy vázané v práci:	Příloha č. 1 Dotazník
Rozsah práce:	66 stran
Jazyk práce:	Český jazyk

OBSAH

Anotace

Úvod.....	1
Teoretická část.....	4
1 Hra.....	5
1.1 Vymezení pojmu hra	5
1.2 Historie počítačových her.....	6
1.3 Dělení her	6
1.3.1 Pohybové hry.....	6
1.3.2 Relaxační hry.....	7
1.3.3 Počítačové hry	7
1.4 Typologie herních žánrů.....	7
2 Online hra	10
2.1 Vymezení pojmu	10
2.2 Nejoblíbenější online hry	10
2.2.1 Minecraft	10
2.2.2 Fortnite	11
2.3 Roblox	12
2.4 Nebezpečí online her	13
2.4.1 Loot boxy	14
2.5 Ratigovaný systém PEGI	14
2.6 Singleplayer.....	17
2.7 Multiplayer	17
2.7.1 Pozitivní dopad online her.....	18
2.7.2 Negativní dopad online her	18
3 Vybraná rizika online her	19
3.1 Netolismus.....	19
3.2 Patologické hráčství	19
3.3 Tělesná rizika	20
3.3.1 Obezita	20
3.3.2 Technostres.....	20
3.3.3 Syndrom esemeskového krku.....	20

3.3.4	Myšitida.....	21
3.4	Psychologická a sociální rizika	21
3.4.1	Kyberšikana.....	21
3.4.2	Kybergrooming	22
3.4.3	Kyberstalking	22
3.5	Technologická rizika	22
3.5.1	Phishing.....	22
3.5.2	Malware.....	23
3.5.3	Krádež identity	23
4	Prevence online her u žáků 2. stupně základní školy	24
4.1	Vymezení a rozdělení prevence	24
4.2	Prevence online her na základních školách.....	25
4.3	Prevence online her v rodině	26
	Empirická část	29
5	Aktuální řešení problematiky	30
6	Výzkumné šetření.....	35
6.1	Cíle a problémy výzkumného šetření.....	35
6.2	Vzorek výzkumného šetření.....	36
6.3	Metody sběru dat.....	36
7	Výsledky výzkumného šetření	38
8	Diskuze a závěr výzkumného šetření	53
	Závěr.....	56
	Seznam použité literatury a zdroje	58
	Seznam zkratk	67
	Seznam příloh	68
	Přílohy	

Úvod

V dnešní době jsou online hry neodmyslitelnou součástí života dětí na druhém stupni základní školy a celkově pro celou mladou generaci. S rozvojem digitálních technologií se otevírají nové možnosti, ale i rizika, která mohou ovlivnit rozvoj a chování jednotlivých hráčů. Tato technologie, která žákům přináší mnoho zábavy, však sebou nese i možná rizika. Rizika, která jsou spojená s online hrami mohou zahrnovat škodlivé vlivy na fyzické zdraví, psychický stav anebo na celkovou interakci žáka s okolním světem, protože je svým způsobem vtažen jen do herního tzv. virtuálního světa a interakce probíhá pouze v online prostředí s ostatními hráči. Online hra jako taková má samozřejmě i pozitivní dopad na žáka, ale je nezbytné zkoumat hlavně negativní dopady, ale nesmíme se vyhnout i pozitivu.

Hlavním cílem naší bakalářské práce je popsat rizika online her u žáků 2. stupně základní školy a zjistit klíčová rizika, se kterými se žáci setkávají. Hlavní cíl bakalářské práce budeme plnit na základě dílčích cílů teoretické a empirické části práce. Dílčí cíle teoretické části jsou vymezeny následovně – popsat a charakterizovat hru v systému didaktických prostředků, vymežit online hru a její nebezpečí, charakterizovat rizika v online hrách v přesahu na žáka 2. stupně základní školy a vymežit prevenci online her.

Dílčím cílem empirické části je zhodnotit aktuální stav hrací doby online her u vybraných žáků druhého stupně základní školy a zjistit s jakýma riziky se žáci během hraní online her setkali.

Teoretická část naší bakalářské práce je členěna do čtyř kapitol. V úvodní kapitole jsme se zaměřili na vymezení pojmu hra, přičemž celá práce bude postupně směřovat k online hrám. Na začátek celé kapitoly si musíme představit pojem hra, abychom čtenáře vtáhli do uvedené problematiky. Dále se zabýváme historií her, přičemž se tato část z obecnějšího pohledu zaměřuje na počátky počítačových her. Důležitou součástí kapitoly je také dělení her, které jsme rozdělili na pohybové hry, relaxační hry a v poslední řadě počítačové hry. Pohybové hry tvoří jeden z hlavních aspektů her. V této části popisujeme význam pohybových her a jejich přínosy pro fyzický a sociální rozvoj jedinců. V další řadě se věnujeme relaxačním hrám, při kterých se zaměříme na vliv relaxačních her na psychiku a kognitivních funkcí jedince. V poslední řadě rozdělení her se zaměřujeme na počítačové hry, které představují významnou roli pro mladou generaci. Na závěr se zabýváme typologií herních žánrů, přičemž tato část popisuje a charakterizuje jednotlivé herní žánry v obecnější rovině.

Ve druhé kapitole se zaměřujeme na jednotlivou online hru. V rámci této části se budeme věnovat vymezení pojmu online hra, dále budeme zkoumat oblíbenost jednotlivých her jako je Minecraft a Fortnite a rozebírat různé aspekty bezpečnosti v online prostředí. V dnešní mladé generaci je také velmi oblíbená platforma Roblox, takže je také velmi důležité se zabývat touthle problematikou. Představíme si možná rizika, která se mohou projevit a také to, proč je Roblox tak moc oblíbený mezi jedinci. Prvním krokem, jak už jsme zmínili bude definování samostatného pojmu online hra. Dále se budeme věnovat otázkám bezpečnosti v online hrách, v kterých budeme obecněji rozebírat loot boxy a ratingový systém Pegi. V kapitole budeme dále rozebírat jaký je rozdíl mezi singleplayer a multiplayer režimem. Následně se podrobně zaměříme na nejoblíbenější online hry, abychom porozuměli fenoménu, který formuluje současnou hráčskou komunitu. V rámci tohoto pohledu budeme klást důraz na zmíněné hry, které si získaly širokou popularitu u jednotlivých dětí a budeme rozebírat jejich vliv a rizika, která následně působí na hráče. V poslední řadě budeme rozebírat pozitivní a negativní dopad online her.

Třetí kapitola naší bakalářské práce, která nese název „*Vybraná rizika online her*“, nese klíčovou roli při odhalování a pochopení různých aspektů online her. Tato kapitola poskytuje podrobnější pohled na možná rizika a projevy, kterým mohou být jednotliví hráči vystaveni. Budeme se zabývat tématy jakou jsou netolismus nebo patologické hráčství, které vytváří základ pro pochopení nejen fyzických rizik, která jsou spojena s online hrami, ale i rizik psychologických. Dále se zabýváme riziky, která jsou spojena s fyzickým a celkovou stavbou těla hráče. V první řadě se zabýváme obezitou, která je u hráčů velmi častá, protože nemají upevněné stravovací návyky. Další tělesná rizika, která mohou hráče postihnout a kterými se budeme zabývat je technostres, syndrom esemeskového krku a v poslední řadě myštidu. Dále se kapitola zabývá psychologickými a sociálními riziky, mezi která řadíme kyberšikanu, kybergrooming a kyberstalking a v neposlední řadě se zmařujeme na technologická rizika, jako jsou phishing, malware a krádeže identity, abychom porozuměli nebezpečným aspektům, které jsou spojené s online hrami. Tato kapitola představuje nezbytnou součást bakalářské práce, protože vytváří komplexní přehled vybraných rizik v online světě.

Čtvrtá kapitola a zároveň poslední se věnuje problematice prevence v online herním prostředí a zahrnuje oblasti, které mohou přispět k vytváření bezpečnějšího prostředí pro hráče. První část této kapitoly se zaměřuje na vymezení a rozdělení prevence, což je zásadní krok k tomu, abychom porozuměli tématu. Dále se budeme věnovat prevenci na základních

školách. Nejdůležitější prevencí pro žáky je prevence v rodině. Rodinná podpora hraje velkou roli v téhle problematice. V téhle části se zaměříme na metody a způsoby, které mohou rodiče použít pro to, aby své dítě ochránilo před online světem a jak by měl rodič zamezit rizikům, která mohou postihnout jejich děti.

Empirická část je sestavena do čtyř kapitol. Na úvod si představíme aktuální stav řešené problematiky online her. Tenhle popis nám pomůže orientovat se v aktuálních výzkumech, ale také nám bude vhodnou inspirací pro náš výzkum. V další kapitole si představíme naše výzkumné šetření. V první řadě si musíme představit náš hlavní cíl a naše výzkumné problémy. Dále se budeme věnovat našemu výzkumnému šetření, kde si v první řadě představíme vzorek našeho výzkumu a metody, které budeme používat. Na závěr celé kapitoly si představíme výsledky našeho výzkumu a provedeme závěr naší bakalářské práce.

Bakalářská práce by mohla poskytnout užitečné informace pro rodiče, pedagogy a celkově pro všechny, kteří se snaží nějakým způsobem zabezpečit digitální technologii, a především zabezpečit svět online her.

Teoretická část

Celá teoretická část je členěna do čtyř kapitol. V první kapitole se věnujeme hře a jejímu dělení. Dále si z obecnějšího pohledu představíme historii počítačových her a v poslední podkapitole se budeme věnovat typologií her. V druhé kapitole se budeme zabývat samostatnou online hrou, nejoblíbenějšími hrami mezi dnešní mladou generací, nebezpečím, které se ve hře může vyskytnout a také pozitivním a negativním stránkám online her. Ve třetí kapitole se budeme věnovat vybraným rizikům, která se mohou objevit v online hře. Uvedeme si rizika, která mohou žáky ohrozit během hraní online her. V poslední kapitole si popíšeme prevenci online her a jak zabránit tomu, aby žáci a celkově mladá generace předcházela možným rizikům, která je mohou postihnout v online hrách.

1 Hra

V úvodní kapitole, která nese název „*Hra*“ se budeme zajímat o samotný pojem. Na začátek celé bakalářské práce musíme čtenáře uvést do zkoumané problematiky a přiblížit mu téma, kterým se bude naše bakalářská práce zabývat. Hra jako taková je pro mladého člověka velmi důležitá. Díky hrám je člověk schopen se rozvíjet po všech třech stránkách – kognitivní, psychomotorické a afektivní. Z užšího pohledu budeme rozebírat historii počítačových her a dále si představíme dělení her. Na závěr celé kapitoly se zaměříme na typologii online her a také poukážeme na to, jak jsou online hry velmi rozmanité.

1.1 Vymezení pojmu hra

Podle Čelákové a Čeláka, 1992 definice hry zní „*Hra je starší než člověk, hráli si i naši zvířecí předkové, možná, že i život sám vznikl nějakou geniální kombinací hrou. Vlastně nevíme, kolik znalostí, objevů a dovedností vzniklo pouhou hrou a kolik nekonečnou dřinou.*“ (Basler, Mrázek, 2018).

Pojetí pojmu definuje Huizinga takto: „*Hra je dobrovolná činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel, která má svůj cíl v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí a radosti a vědomím ‚jiného bytí‘, než je ‚všední život‘*“ (Macura, Jedličková, s. 327-328, 2012).

V Brokhausově encyklopedii z roku 1973 (sv. 17, str. 725) je hra definována jako „*aktivita, která je vykonávána bez nátlaku či povinnosti, většinou z chuti na činnost a radosti nad jejím konáním, jejím obsahem nebo výsledkem. Na rozdíl od práce, neslouží jako uskutečnění předmětného cíle.*“ (Dleštíková, 2012).

Obecně se ví, že hra může být také něco, co připravuje dítě na život, a to po všech stránkách člověka. Co se týká hry, tak je nezbytnou součástí výchovy a vzdělání. Každá hra má nastavené své vlastní pravidla, mění se v závislosti na čase a místě. Hra především rozvíjí fantazii, schopnosti a vlastnosti jedince. Lze říct, že hra je aktivita, při které si osvojujeme určité normy, vztahy, postupy a pravidla. Dítě do hry promítá samo sebe, své potřeby, postoje a také dovednosti. Díky hře jsme schopni sledovat dítě, jak prožívá své úspěchy, ale také neúspěchy (RVP.CZ, 2011).

1.2 Historie počítačových her

Od první doby, co se navrhovaly počítače, tak byly zároveň vytvořeny první hry, aby se daly otestovat. Rok 1947 byl zlomovým okamžikem pro vytvoření prvních počítačových her. V roce 1948 vytvořil Thomas Goldsmith a Estl Mann první nejjednodušší hru. Pravidla hry byla velice jednoduchá. Celá hra byla simulátor a šlo o to, že hráč měl za úkol odpalovat střely na cíl, během hry mohl směr i rychlost střely měnit. V roce 1952 Alexander Shafto Douglas vytvořil hru OXO, což byla hra, ve které se hrály piškvorky. Výrobce se snažil ukázat, že je během hraní možná komunikace mezi člověkem a počítačem. V roce 1958 William Higinbotham vytvořil první multiplayer hru, což byla hra pro více hráčů. Jeho záměrem bylo vytvořit hru pro to, aby lidé, co navštěvovali jeho laboratoř nemuseli dlouho čekat, tak si chvíle zkrátily hraním hry. Hra se jmenovala Tennis For Two a dva lidé proti sobě mohli hrát zjednodušenou verzi tenisu (Pc – poradenství.cz, nedatováno).

1.3 Dělení her

Tato kapitola se věnuje rozdělení her. Budeme se zajímat především o pohybové, relaxační a počítačové hry. Pomocí téhle kapitoly se snažíme více porozumět hrám a také tomu, co můžeme ve hře zažít. Zaměříme se na pohybové hry, které vyžadují hlavně fyzickou aktivitu, dále na relaxační hry, které poskytují odpočinek a posilují kognitivní funkce a v poslední řadě počítačové hry, které jsou velkým fenoménem dnešní doby a mohou mít jak kladný, tak negativní prožitek. V této kapitole se snažíme zjistit, jak zmíněné dělení her může pomoci člověku rozvíjet jeho osobnost a v čem mu jednotlivé hry mohou škodit nebo naopak mu mohou přispět.

1.3.1 Pohybové hry

Pohybové hry můžeme chápat jako „*záměrnou, uvědoměle organizovanou pohybovou aktivitu dvou a více lidí, v prostoru a čase, s předem dobrovolně dohodnutými a bezpodmínečně dodržovanými pravidly*“ (Mazal, 2000). Pohybovou hru můžeme charakterizovat jako hru, při které děti mohou zažít vzrušení, radost a vysokou motivaci. Pohybové hry mohou probíhat v jakémkoliv prostředí. Hlavním cílem je, aby se dítě zapojilo mezi ostatní hráče. Dále dítě rozvíjí svoji fyzickou zdatnost, jako je obratnost a rychlost (Sigmund, 2018).

1.3.2 Relaxační hry

Relaxace je proces spočívající v uvolnění celého těla, kterého dosahujeme prostřednictvím různých technik. Během relaxace je možné dosáhnout uvolnění jak duševně, tak i tělesně. Relaxační hry také podporují děti k tomu, aby zvýšili svoji pozornost. Tyto aktivity pomáhají vylepšit paměť a celkově zlepšují kvalitu v hodinách ve škole. Marie-Hélène Herzog zdůrazňuje pozitivní vliv relaxace na rozvoj osobnosti, sebedůvěru a emocionální vyrovnanost. Zároveň uvádí, že uvolnění podporuje k tomu, aby si děti oblíbily aktivity spojené s tělem. Tanec, sport nebo kreslení velmi podporuje k tomu, aby si dítě oblíbilo aktivity, které jsou spojené s tělem. Důležité je respektovat individualitu každého dítěte a poskytnout mu dostatek času, který bude odpovídat jeho potřebám v rámci relaxačních her. Relaxační hry obvykle trvají 3–7 minut, ale záleží také na tom, kolik dětí se her účastní, nebo kde se hra hraje a kolik na hru mají času (Nadeau, 2013).

1.3.3 Počítačové hry

Počítačové hry představují speciální typ počítačového programu, který interaguje s uživatelem, který je v tomto případě stanoven jako hráč. Hlavním cílem počítačových her je přinášet hráči určitý druh zábavy, ale mohou také žákovi pomáhat při vzdělávání (Mrázek, Basler, 2018). Komunikace mezi hráčem a počítačovou hrou probíhá ve virtuálním světě, který je naprogramován v rámci celé hry (Basler, Mrázek, s.7, 2018).

1.4 Typologie herních žánrů

Typologie herních žánrů se týká klasifikace her do různých kategorií na základně společných charakteristik. Herní žánry jsou vytvořeny s ohledem na téma a cílovou skupinu hráčů. V rámci této bakalářské práce vymezujeme typologii herních žánrů pouze v obecnější rovině (Basler, Mrázek, 2018).

Akční hry

Žánr akčních počítačových her je podle výzkumu Phana (2011) nejpopulárnější. Jedná se o 3D počítačové hry, kde hlavním úkolem je zneškodnit nepřítele. Akční hry se dělí na dva další typy. První typ se nazývá FPS¹, kde se obraz skládá z pohledu hráče ve hře a viditelné jsou pouze ruce, které drží např. zbraň. Typické FPS hry jsou např. *Call of Duty*, *Counter*

¹ FPS – First Person Shooter – z pohledu první osoby

strike, *Far Cry* aj. Druhý žánr se nazývá TPS², kde je obraz tvořen pohledem za zády virtuálního hráče (Sabbagh, 2015). Příklad tohoto žánru můžou být např. hry *Mafia*, *Max Payne* aj. (Basler, Mrázek, 2018, s. 25-26).

Adventury

Základem je příběh. Hráč řeší různé hádanky, rébusy a plní úkoly, aby se posunul ve hře, co nejdál. Adventury jsou klasicky 2D, ale rozmohlo se také 3D. Příkladem 2D hry může být hra *Polda*, kde herní svět tvoří jednotlivé obrázky, ve kterých se hráč pohybuje. Adventury mají také prvky akčního žánru, ale to už se jedná o tzv. akční adventury jako je např. *Tomb Raider*, *Resident Evil* (Basler, Mrázek, 2018, s. 27).

Bojové

Bojové hry jsou oblastí herních konzolí, jelikož k ovládní těchto her je zapotřebí hlavně ovladač. Hlavním cílem je porazit protivníka v boji. Obvykle se dva hráči pohybují v aréně a různými pohyby se snaží zneškodnit protihráče. Protihráč může být buď samotný člověk, nebo to může být i samotný počítač. Charakteristickou bojovou hrou je např. *Street Fighter* (Basler, Mrázek, 2018, s. 28).

Plošinovky

Plošinovky nebo taktéž skákačky jsou hry, které u hráče prověří hbitost a obratnost. Cílem je dostat se z jednoho místa na druhé, a přitom se hráč nesmí nechat zneškodnit protivníkem. V tomto případě může být protivník také nástraha, která může představovat různé pastě, které jsou vytvořené vývojářem. Nerozšířenější plošinovkou je např. hra *Super Mario a Sonic*. (Baum, 2011).

Logické hry

Hra, ve které je předností hlavně samotná inteligence hráče. Největším zástupcem zmíněného žánru jsou karetní hry. Každá karetní hra má nastavená svá vlastní pravidla. Příkladem může být hra *Solitaire Collection* (Databáze – her.cz, nedatováno).

Závodní hry

Hlavním cílem závodních her je dostat se do cíle jako první. Hry se většinou ovládají pomocí klávesnice, ale mohou se ovládat i jiným herním zařízením, které je k tomu určené, např. volant. Typickou závodní hrou je např. *Need for Speed*. Protihráč může být opět buď počítač, nebo další protihráč. (Basler, Mrázek, s. 27, 2018).

² TPS – Third person shooter – z pohledu třetí osoby

Střílečky

Střílečky jsou vytvářeny především pro mládence, kteří mají rádi zbraně. Jsou to hry, které jsou zaměřené spíše na více hráčů. Hráči během hry hrají hlavní postavu hrdiny, jehož hlavní úkolem jsou boje s protihráči. Většina her může být vytvořena na týmy a hráči buď mohou hrát s ostatními hráči, nebo s počítačem. Nejrozšířenější střílečkou je např. *Resident Evil 4* (Desura, nedatováno).

Simulátor

Cílem hry simulátor je co nejpřesněji napodobit určité jevy nebo činnosti. Phan (2011) do této kategorie zařazuje např. *The Sims* (Keliš, 2010).

Sportovní

Jedná se o žánr, který předstírá různé druhy sportů, nejčastěji to jsou tenis, fotbal a hokej. Počítačové hry zmíněného žánru jsou sestavovány zjednodušeně, příkladem může být např. *FIFA, NHL a NBA* (Basler, Mrázek, 2018, s. 27).

Strategické

Přednost, kterou by hráč měl mít při strategické hře, je hlavně kritické a strategické myšlení. Hráč během hry vlastní své území, např. město, o které se musí v průběhu hry postarat. Cílem hry, jak je tomu u většiny, je porazit protivníka nebo také splnění určitého cíle za pomoci již zmíněného postupného vylepšování své oblasti (Basler, Mrázek, s. 26, 2018).

V úvodní kapitole, která nese název Hra, jsme si představili samostatný pojem *hra*. Dále jsme si z užšího pohledu popsali historii počítačových her. Další podkapitola se věnovala rozdělení her, které jsme si rozdělili na pohybové, relaxační a počítačové. Poslední podkapitola se zabývala typologií herních žánrů. V následující kapitole se vymežeme samostatnou online hrou a přiblížíme si ji.

2 Online hra

Druhá kapitola, která nese název „*Online hra*“ se bude věnovat detailnímu popisu online her. Jelikož jsme si v předchozí kapitole představili samostatný pojem hra, tak je důležité přejít na pojem online hra a vymezit jej. V této kapitole se zaměříme na rozmanitost online her v dnešní mladé generaci. Důležité je si vymezit samostatný pojem a uvést čtenáře do počítačnické problematiky, kterou se zabývá celá bakalářská práce. Představíme si také hry, které jsou pro dnešní mladou generaci jedny z nejoblíbenějších a také to, jak mohou být online hry nebezpečné.

2.1 Vymezení pojmu

Pro online svět je typická zkratka MMO³. Pro MMO hry je typické, že během hraní je v nich ve stejné době přítomno několik hráčů, kteří spolu mohou navzájem komunikovat. Existuje několik žánrů virtuálních světů. Nejpůvodnější a donedávna nejpoblíbenější byly takzvané MMORPG⁴ čili online hry, kde si hráči hráli na hrdiny, které jsou typické pro fantasy či sci-fi žánr. V MMORPG hrách ovládají hráči postavu, kterou si mohou sami vytvořit. Během hry plní hráči nejrůznější úkoly, bojují s nestvůrami, ale i s postavami jiných hráčů. Ve hře se mohou stát např. řemeslníky a vyrábět předměty pro ostatní hráče nebo jen objevovat rozlehlý virtuální svět. Typickým představitelem je hra World of Warcraft. Dalším žánrem jsou takzvané MOBA, kde hráči mezi sebou několik minut bojují (Blinka, 2015, Str 112).

2.2 Nejoblíbenější online hry

Mezi nejoblíbenější hry roku 2024, které udává stránka gamesradar patří několik typů online her. Na prvním místě se objevuje hra Fortnite, která je velmi oblíbená u mladých hráčů. Na dalších příčkách se objevují hry jako jsou například Mario Kart 8: Deluxe nebo také oblíbený Minecraft, který si také více rozebereme níže (Scully, 2024).

2.2.1 Minecraft

Minecraft bývá často spojován s projevy závislostního chování u mladých hráčů počítačových her, a to v rámci širší problematiky online závislostí (Sztokowski, Kopecký, nedatováno).

Minecraft je velmi oblíbený u dětí, zejména u dětí do 13 let, což odpovídá žákům 2. stupně základní školy. To, čím je hra tak populární, je, že hráči mohou vytvářet cokoliv, od

³ MMO – massively multiplayer online – online hry pro obrovský počet hráčů

⁴ MMORPG – massively multiplayer online role-playing game – hra na hrdiny

měst až po svůj vlastní svět. Pro hru neexistují žádná pravidla a jsou tzv. nekonečné. Hra umožňuje režim pro více hráčů, což je funkce, která je velmi oblíbená u mladých hráčů, kteří rádi hrají se svými vrstevníky a navzájem si pomáhají budovat nové stavby. Většinu dětí vtáhla hra kvůli tomu, že je svobodná a mohou sami sebe převést do virtuálního světa (Webwise, nedatováno).

Hra jako taková má své výhody i nevýhody. Pokud se zaměříme na výhody Minecraftu, tak hra může rozvíjet dovednosti, které se týkají řešení problémů. Zlepšuje celkovou počítačovou gramotnost dětí, která je v dnešní době velmi důležitá. Děti mohou rozvíjet a učit se základní programovací a softwarové dovednosti. Rozvíjí kreativitu, protože ve hře si každý tvoří svůj vlastní svět, čímž rozvíjí i designerské dovednosti. Protože je to hra, kde hráči mohou hrát spolu, tak se zlepšuje týmová práce a spolupráce. Velkou zajímavostí je, že většina škol začleňovala hru Minecraft do tříd, protože během hry žáci rozvíjí matematické, prostorové a analytické dovednosti (Webwise, nedatováno).

Existuje řada rizik, kterých se jednotliví žáci nevyhnu. Protože je Minecraft hra spíše pro více hráčů, tak mnoho dětí využívá tento systém pro hraní s lidmi z celého světa. Nejpravděpodobněji se setkáte s nevhodnými výrazy, obtěžováním nebo nevhodným obsahem během online chatu, který se používá v multiplayeru. Aby se tomu hráči vyhnuli, tak v nastavení hry lze nastavit hra pouze pro jednoho hráče, nebo lze vypnout chat. Co se týká násilí, nebo nevhodného obsahu, tak v Minecraftu se s tím setkáme velmi málo, např. ve hře se nevyskytuje žádná krev, nebo sexuální prvky. Hráči však mohou zabít zvířata, nebo sebe v režimu pro více hráčů, což ale není hlavní cíl hry a grafika je celá kreslená. Velkým problémem může být i YouTube, protože mnoho dětí sledují tutoriály Minecraftu, aby získaly rady a tipy ke hře. Většina YouTube tutoriálu obsahuje vulgární výrazy od samostatných autorů (Webwise, nedatováno).

2.2.2 Fortnite

Fortnite patří mezi jednu z neoblíbenějších her. Fortnite je hra o přežití, kde 100 hráčů bojuje proti sobě, aby zůstali poslední, což znamená, že ve hře musíte porazit dalších 99 hráčů. Tento soutěžní prvek dodává hráčům pocit soustředěnosti. Hra je velmi rychlá a nejdůležitější pro přežití je strategické myšlení (Webwise, nedatováno).

Hráči seskočí padákem na malý ostrov, jsou vybaveny sekerou a musí hledat další zbraně a zároveň se vyhýbat ostatním hráčům a elektrické bouři, která je zabíjí. Když jsou hráči eliminováni, tak se zmenšuje herní pole, což znamená, že hráči jsou blíže k sobě (Webwise).

Největší rizika, které při hře mohou nastat, je např. čas, který hráči stráví u obrazovky. Vzhledem k tomu, že hra je tzv. pohlcující, tak pro některé děti bude velmi obtížné přestat hru hrát. Hra může skončit během několika sekund, pokud je hráč z počátku eliminován, takže bude mít větší touhu hru opakovat. Celá hra je hodnocena jako PEGI 12+, což znamená, že hra by měla být přípustná pro děti, které mají 12 a více let. Bohužel k tomu, aby si dítě vytvořilo účet není vyžadován věk. Celá platforma je propojená s Facebookem nebo Googlem a další obavou je, že uživatelé mohou na tyto platformy přidávat další hráče, takže dochází k novému přátelství, které navazují pouze online. Hráči, kteří hrají Fortnite, tak se mohou připojit z celého světa, každý hráč může mít jakýkoliv věk, nebo pohlaví a mohou zůstat zcela v anonymitě. Protože je to online hra, tak hráči spolu mohou komunikovat prostřednictvím chatu, takže mohou být vystaveni urážkám jiných hráčů (Webwise, nedatováno).

2.3 Roblox

Roblox je multiplayerová sociální aplikace, která je vymezena k hraní her v online 3D světě. Roblox je velmi oblíbený u dětských hráčů. Rok 2020 nám říká, že Roblox měl okolo 150 milionu hráčů. Aby se hráč dostal do Robloxu, tak se musí zaregistrovat na jejich webových stránkách, poté hráč získá přístup na platformu, kde se mu automaticky vytvoří avatar, který mu vygeneruje platforma, ale hráč si ho poté může upravit podle sebe. Pro uživatele je na platformě dostupných mnoho online her. Online hry, které si zde hráč může zahrát jsou například střílečky nebo závodní hry. Velkým lákadlem pro mladé hráče je, že si mohou vytvořit svoji vlastní online hru, kterou mohou sdílet s ostatními hráči (Kopecký, Krejčí, 2021).

Virtuální měna

Na Robloxu je možné i online nákup, kde hráči pomocí tzv. virtuální měny Rubuxu nakupují herní vybavení. Ruboxy lze získat například tím, že hráči prodávají a vyrábějí virtuální oblečení nebo také výrobou už zmíněných online her, které si od nich mohou zakoupit ostatní hráči. Ruboxy si hráči mohou zakoupit také reálnými penězi, které jsou ve formě dárkové karty dostupné na Amazonu (Kopecký, Krejčí, 2021).

Rizika Robloxu

Roblox je platforma, která může přitahovat mnoho sexuálních predátorů díky rizikové komunikaci, která probíhá mezi uživateli. Prvotní komunikace většinou probíhá prostřednictvím soukromé zprávy a poté přichází už osobnější druh komunikace. Například platforma Discord, což je platforma, na které si uživatelé volají a mohou se i navzájem vidět při hraní her. Zde může docházet k vážnější sexuální komunikaci nebo sdílení nevhodných

obnažených fotografií. Se sexuálními konflikty se hráči mohou setkat i přímo ve hře. Velmi častým příkladem je sexuální zneužívání avatara jiného hráče prostřednictvím virtuálního světa. Znásilnění avatara bylo zaznamenáno u sedmileté dívky, která pochází ze Severní Karolíny. Sexuální zneužívání avatara zachytila její matka, kdy obě byly svědkem znásilnění přes virtuální svět (Kopecký, Krejčí, 2021).



Obr. 1: Znásilnění avatara sedmileté dívky (Kopecký, Krejčí, 2021)

Bezpečí a Roblox

Roblox je vybaven mnoha nástroji, které jsou určeny pro rodiče, aby mohli zvýšit bezpečnost svého dítěte na platformě. Na Robloxu lze vypnout věk, chat nebo také lze cenzurovat nevhodný obsah, kterému mohou být děti vystaveny (Kopecký, Krejčí, 2021).

2.4 Nebezpečí online her

Nebezpečí online her je u dětí ve školním věku velmi časté. Jedno z největších a nejčastějších rizik, které mohou nastat je, že se dítě dostane do finančních problémů a neví, jak z toho ven, protože samotné nemá žádný finanční příjem, a proto to většinou dopadá tak, že si vezmou peníze bez dovození od rodičů. Děti nejčastěji nakupují tzv. Loot boxy, které si popíšeme v následující podkapitole.

2.4.1 Loot boxy

Loot boxy jsou digitální krabičky, které jsou plné zvrátů a očekávání. Krabičky dávají hráčům především potěšení z nečekané možnosti získat několik vzácných předmětů v online světě. Loot boxy patří k populárním předmětům, které jsou spojené s online hrami a ty si můžeme představit jako „virtuální balíčky“, zahrnující nějaký dárek (herní předmět, nový podobu postavy, nebo celou novou herní osobnost). Hráči ale neví, co je uvnitř ukryto. Loot boxy jsou sloučeny s několika druhy rizik. Hráč předem neví, jaký předmět získá, takže je to pouze o náhodě. Důležitým poznatkem je, že loot boxy nejsou zadarmo a platí se za ně pravými penězi. Například když si hráč, zaplatí jakýkoliv box, tak tam může být buď předmět, který je v online světě hraní vzácný anebo je typický. Hráči si poté uvědomí, že získání vzácného předmětu je možné, a proto stále vkládají peníze, což může vést k finančním problémům (Kopecký, 2023).









2.5 Ratigovaný systém PEGI

Poměrně ve velké části počítačových her se může vyskytovat nevhodný obsah pro děti. Může se jednat o násilné scény, vulgarismy, nahotu, drogy, nebo hazard. Pro lepší přehled vytvořila Evropská federace software systému PEGI, který má dítě varovat před nevhodným obsahem, který se může ve hře objevit. Systém je natolik vyvinut, že označuje věk u jednotlivých her. PEGI podle věku poskytuje přehled hráčům, ale i rodičům, kterým pomáhá s rozhodnutím, zda má nebo nemá koupit dítěti danou hru. PEGI se používá a je uznávané po celé Evropě, je považováno za model, který slouží k ochraně dětí. Samozřejmě existuje mnoho dalších PEGI, které jsou například v Asii, nebo jiných částech světa jiné. Níže v tabulce si představíme ty, které se vyskytují v Evropě (Pegi, nedatováno).

Tabulka č. 1: Ratigovaný systém PEGI (Pegi, nedatováno)

	<p>Obsah her kategorie PEGI 3 je vhodný pro všechny věkové kategorie. Hry by neměly obsahovat žádné zvuky nebo obrázky, které by mohly působit strašidelně. Je zákaz používat vulgarismy a je přístupná pouze jemná forma násilí, která je pouze v dětském provedení.</p>
	<p>PEGI 7 je hodnocena jako hra, ve které se vyskytují scény, které mohou působit lekavě. Ve hře se objevuje pouze mírná forma násilí, která může být např. jen naznačená.</p>
	<p>V této kategorii najdeme hry, u kterých můžeme zpozorovat násilí pouze v mírném provedení. Mohou se vyskytovat také sexuální narážky, vulgarismy, ale jen v menší míře.</p>
	<p>Do této kategorie spadají hry, ve kterých můžeme spatřit sexuální činnosti nebo násilí v silnější míře, které odpovídají tomu, co může hráč čekat v realitě. Ve hře jsou vulgarismy a také se můžou vyskytovat scénky, ve kterých může hráč vidět drogy nebo alkohol.</p>
	<p>PEGI 18 je určen pro dospělé jedince. Násilí je zde ve velké míře, protože se ve hře může zabíjet. Zobrazuje se zde sexuální aktivita, která není cenzurovaná nebo také zakázané drogy.</p>

Tabulka č. 2: Deskriptory obsahu PEGI (Pegi, nedatováno)

	<p>Hra zobrazuje násilí ve hře</p>
	<p>Hra obsahuje vulgární výrazy</p>
	<p>Hra obsahuje obrázky nebo zvuky, které mohou být pro malé děti strašidelné nebo děsivé</p>
	<p>Hra obsahuje prvky, které navádí k hazardu</p>
	<p>Hra obsahuje sexuální narážky, nahotu, nebo pohlavní styk bez zobrazení genitálií.</p>
	<p>Hra odkazuje na užívání zakázaných drog, alkoholu či tabáku</p>
	<p>Hra obsahuje vyobrazení etnických, náboženských, nacionalistických či jiných stereotypů, které mají tendenci podporovat nenávisť</p>
	<p>Hra nabízí možnost zakoupit digitální zboží nebo služby pomocí skutečných peněz</p>

2.6 Singleplayer

Hry jsou navrženy buď pro jednoho hráče, nebo jsou hrány v režimu, který je určen pro jednoho hráče. I když toto uspořádání znamená, že v dané hře bude aktivní pouze jeden hráč, herní místo může stále zahrnovat více hráčů. Například v případě hry jako Oregon Trail může být jeden hráč iniciátorem, který ovládá průběh hry, ale další hráči mohou aktivně debatovat o strategiích a navrhnout, co ve hře udělat jinak. Tito hráči si mohou také vzájemně vyměňovat pozice, aby se umožnilo každému zacházet s ovládacími prvky hry (IGI Global, nedatováno).

2.7 Multiplayer

Multiplayer je režim, při kterém je hra určena pro více hráčů. Online multiplayer vymezuje hry, které jsou hrané přes internet a síťový multiplayer vymezuje hry, které jsou hrané na místní síti. Hra, která je určena pro více hráčů značí to, že hráči z celého světa mohou mezi sebou hrát, spolupracovat, aby dosáhli herního cíle. Statistika na Steamu nám říká, že hry, které jsou určené pro více hráčů patří mezi nejhranější hry, které denně využívá několik set hráčů na celém světě (Balasubramanian, 2023).

Může to být také hra, která se hraje přes LAN⁵, obrázek níže je příkladem multiplayer akce, která se nazývá LAN party. Na LAN party přineslo několik hráčů své počítače, které propojili přes síť, která jim umožnila hrát mezi sebou (Computer Hope, 2018).



Obr. 2: LAN party (Computer Hope, 2018)

⁵ LAN – Local Area Network – počítačová síť

2.7.1 Pozitivní dopad online her

Hraní online her může pozitivně ovlivnit kognitivní, emocionální a sociální dovednosti hráčů. Může také pomoci dětem a dospívajícím zlepšit jejich dovednosti v oblasti řešení problémů a strategie. Týmové hry pro více hráčů mohou pomoci jedincům naučit se spolupracovat s ostatními. Jedinci dále mohou zlepšit své motorické dovednosti a kreativitu. Online hry také nabízejí hráčům prostor pro procvičení emocí a mohou zvýšit hráčovu náladu a zmírnit úzkost. Hraní může být také místem, kde si hráč může najít nové přátele a stýkat se s nimi (Stopbullying, 2021).

2.7.2 Negativní dopad online her

Přílišné hraní her může vést až k závislosti. Většina lidí se stává zaujatými hraním her a nevěnuje se svým povinnostem, které jsou pro něj typické ve všední den. Hraní her má velký dopad na zdraví člověka. Může to vést až k problémům, které jsou fyzického rázu. Hráče mohou z každodenního sezení u počítače bolet záda anebo ho také může bolet za krkem. Díky tomu, že hráči většinou k hraní používají osobní myš, tak je díky stálému pohybu rukou může bolet zápěstí nebo prsty. Celkově hraní nepřispívá k dobrému zdravotnímu stylu, protože díky stálému sezení u počítače, které může trvat i několik hodin, může mít hráč nedostatek spánku a může také trpět špatným stravováním. Díky počítačovým hrám a závislosti na nich se hráč může uzavřít do sebe a žít svůj tzv. virtuální svět. Proto děti, co často hrají online hry, mají často problém navázat sociální vztahy mezi svými vrstevníky. Často hráči berou hraní her jako útek do reality, proto se může stát, že u hráče, který hraje dlouhodobě, se mohou vyskytnout psychické problémy, jako je úzkost nebo také deprese (Deník.cz, 2023).

Ve druhé kapitole jsme se zaměřili na samotnou online hru. Definovali jsme samostatný pojem online hra a shrnuli jsme si podstatné informace. Dále jsme si představili nejoblíbenější online hry u dětí jako je Fortnite, Minecraft a poté jsme se věnovali Robloxu u kterého jsme zmínili různá nebezpečí, která se mohou v Robloxu objevit. Následovala podkapitola, která se věnovala nebezpečí online her. V podkapitole jsme si vymezili nebezpečí Loot boxu, což jsou virtuální krabičky, které si mohou hráči během hry zakoupit. K tomu, aby se předcházelo nebezpečí, tak je vytvořen ratingovaný systém Pegi, který jsme si také popsali. Hráče upozorňuje na to, která hra je vhodná pro jeho věk. Dále jsme si vymezili herní režimy, při kterých hráči mohou hrát buď sami nebo s dalším hráčem. V poslední části této kapitoly jsme se zaměřili na pozitivní a negativní dopady online her na žáka. V následující kapitole se zaměříme na projevy rizikového chování v prostřední online her.

3 Vybraná rizika online her

Tato kapitola se zaměřuje na vybraná rizika online her, kde se některé hlediska virtuálního prostoru mohou stát zdrojem nebezpečí. Tato kapitola si klade za cíl prozkoumat rizika v online hrách, a to zejména ve třech oblastech: tělesných, sociálních a technologických.

V dnešním světě je digitální technologie velmi oblíbená, proto se online hry čím dál tím více zapojují do každodenního života dětí. Díky tomu přichází i rizika, kterými jsou dnešní děti vystaveny.

3.1 Netolismus

Termínem netolismus označujeme tzv. závislost na virtuálních drogách. Mezi nejznámější závislosti patří např. počítačové hry a sociální sítě (Szotkowski, Kopecký, nedatováno).

Existuje několik definic netolismu, např. Beard a Wolf, 2001 definovali netolismus takto „*Používání internetu, které s sebou přináší do života jedince psychologické, sociální, pracovní nebo školní komplikace*“. (Szotkowski, Kopecký, nedatováno)

Shapira, Goldsmith, Keck, Khosla a Mc Elroy (2000) definovali netolismus jako „*Neschopnost jedince mít kontrolu nad svým užíváním internetu, jako kompulzivní nadužívání internetu a podrážděné nebo náladové chování v důsledku nemožnosti jeho užívání*“ (Szotkowski, Kopecký, nedatováno).

Z uvedených definic vyplývá, že se nejedná o fyzickou závislost, při které může docházet ke konzumaci omamných látek, ale o závislost psychickou (Szotkowski, Kopecký, nedatováno).

3.2 Patologické hráčství

Patologické hráčství bychom mohli definovat jako: „*časté, opakující se epizody, které dominují v životě jedince a vedou k poškození sociálních, pracovních, materiálních a rodinných hodnot, k zadlužení*“ (Smolík, 2002).

Patologické hráčství se může projevit u lidí, kteří hrají hrací automaty, hazardní karetní hry, ruletu nebo také celkově hry, které probíhají v kasinech (Škoda, Fischer, 2014, s. 116).

3.3 Tělesná rizika

Dítě, které stále sedí u počítače a nemá dostatečný pohyb, tak může být velmi náchylné k tělesným rizikům. Tělesná rizika se většinou projevují v oblasti pohybového ústrojí. U dítěte, které stále hraje online hry se můžou projevat bolesti v oblasti šíje, ramen, bederní páteře, drobných kloubů anebo zápěstí (Nešpor, Csémy, 2012).

3.3.1 Obezita

Obezita představuje významné riziko pro děti. Pro tuto problematiku nás zaujal výzkum, který zprostředkoval Shields. Podle Shieldsa došlo ke třináásobnému nárůstu obezity u kanadských dětí v období od roku 1978/1979 do 2004, což dává mimo jiné do souvislosti s nárůstem „obrazovkového času“ (televize, videohry, počítače Carvalho a jeho kolegové pozorují stoupající tendenci nadváhy a obezity u portugalských dětí ve věku 7–9 let a přisuzují to času strávenému s elektronickými hrami. (Nešpor, Csémy, 2012).

Stettler a spol. uvádějí, že aktivní účast v hraní videoher představují rizika pro výskyt obezity u dětí ve švýcarské populaci (Nešpor, Csémy, 2012).

Van den Bulcka a Eggermonta, zjistili, že děti ve věku 13–16 let vynechávají kvůli online hrám a televizi jídlo, tudíž lze předpokládat, že většina hráčů má špatné stravovací návyky (Nešpor, Csémy, 2012).

3.3.2 Technostres

Podle psychoterapeuta Craig Brod zní definice technostresu jako „*Technostres je moderní adaptační nemoc, která je způsobená neschopností vyrovnat se s novými počítačovými technologiemi zdravým způsobem*“ (Brod, 1984). Jiní autoři, například Rosen a Weilová charakterizují technostres jako „*jakýkoliv negativní dopad na postoje, myšlenky, chování nebo mentalitu způsoben přímou nebo nepřímou technologií*“ (Medium, 2020).

3.3.3 Syndrom esemeskového krku

Syndrom esemeskového krku vzniká v důsledku nevhodného postavení těla např. při používání smartphonu, při psaní zpráv nebo prohlížení sociálních sítí. Nezdravé postavení těla způsobuje nerovnováhu a nadměrné zatížení. Aby se jedinci vyhnuli bolestem je důležité udržovat hlavu v menším předklonu a nedívat se do telefonu směrem dolů. Jedinci musí co nejvíce udržovat hlavu v popředí (Kopecký, Szotkowski, 2018).

3.3.4 Myšitida

Termín myšitida se používá k popisu choroby, která může vzniknout v důsledku nadměrného namáhání vazivových struktur a svalů v oblasti celé ruky. Tato choroba postihuje nejvíce jedince, kteří dlouhodobě provádí pohyby s počítačovou myší nebo telefonem. Podobné problémy mohou mít i lidé, kteří v minulosti pracovali ručně. Myšitida se projevuje bolestí a omezením pohybu v oblasti rukou (Kopecký, Szotkowski, 2018).

3.4 Psychologická a sociální rizika

V této kapitole si popíšeme jednotlivá psychologická a sociální rizika, která mohou konkrétní hráče postihnout. Při hraní online her dochází k nadměrnému užívání počítače, což znamená, že dítě u počítače stráví mnoho času. U jednotlivých dětí se mohou zhoršovat vztahy v rodině, ale i ve škole mezi kamarády.

3.4.1 Kyberšikana

Kyberšikanou můžeme chápat formu určité agrese, která se provádí prostřednictvím počítače, tabletu či jiného komunikačního nástroje vůči jedinci či souboru osob (E – Bezpečí, nedatováno).

Kyberšikana se velmi často objevuje v online hrách. Kyberšikana v online hře může vypadat například tak, že uživatel může ukrást herní účet druhému hráči. Tato forma spadá mezi nejčastější. Hráč, který odcizil jinému hráči jeho účet, tak většinou zneužívá toho, že může využít jeho profil ke svému prospěchu, protože může být například v lepším levelu hry, než je on sám. Dále může mít odcizený účet určitou peněžní hodnotu, takže to většinou může dopadnout i tak, že účet prodá za reálné peníze (Kopecký, 2017). Jednou z dalších možností kyberšikany může být také to, že hráč vyloučí ze hry jiného hráče. Hráč, který vyloučil někoho ze hry, může mít různé důvody. Jeden z důvodů vyloučení může být také to, že jiný hráč není schopen dohrát hru a způsobí smrt jiného hráče, což znamená, že hráče vyloučí, aby mohl dosáhnout herního cíle. Takové jednání může být až toxické, a to je nežádoucí (Kopecký, 2017).

3.4.2 Kybergrooming

Kybergrooming je proces, který probíhá v online světě. Kybergrooming většinou probíhá tak, že se někdo jiný snaží získat důvěru nějakého dítěte, nebo jiného hráče. Dítě může vést např. k různým sexuálním aktivitám. Někdo druhý může dítě zmanipulovat na tolik, aby ho přesvědčil dívat se pomocí webkamery na to, jak se on sám sexuálně uspokojuje a také ho může přemluvit k tomu, aby byl součástí sexuálního uspokojení. Groomer dítě většinou připravuje na to, že se s ním chce setkat ve skutečném životě, což většinou skončí sexuálním zneužitím (Hulanová, 2012, s. 93).

3.4.3 Kyberstalking

Kyberstalkingem se rozumí, že jednotliví jedinci využívají internet k tomu, aby pronásledovali jednotlivé osoby. V kyberprostoru lze termín kyberstalking vyměňovat s online obtěžováním nebo zneužíváním, takže tím můžeme říct, že online obtěžování či zneužívání lze považovat za jednotlivé složky kyberstalkingu. Rozdíl mezi nimi je v tom, že kyberstalking je spíše pronásledování. Takže tím můžeme říct, že online obtěžování či zneužívání se stane kyberstalkingem tehdy, když začne probíhat neustále. Kyberstalker obvykle neprovádí fyzické násilí, spíše vyhledává a sleduje online aktivitu své oběti a tím si nasbírání informace a snaží se je co nejvíce vystrašit. Kyberstalker má díky internetové anonymitě obrovský prostor k pronásledování své oběti (Hulanová, 2012, s. 100).

3.5 Technologická rizika

V následující podkapitole si představíme technologická rizika, která nám dávají další možnosti, při kterých mohou jednotliví pachatelé zneužívat osobní údaje jednotlivých hráčů. Představíme si rizika jako je phishing, malware anebo riziko, při kterém dochází ke krádeži identity.

3.5.1 Phishing

Pachatelé využívají několik metod, jak z oběti vylákat jejich citlivé informace. Mezi nejčastější z nich patří právě phishing. Cílem útočnicka je získat hráčovy přihlašovací údaje. Útočník se snaží hráče vystrašit zprávou, že jeho účet byl napaden a je potřeba si přes přiložený odkaz změnit přihlašovací údaje. Tyto odkazy rozesílá e-mailem nebo je také může šířit ve veřejném chatu, kde je přítomno několik hráčů. Útočník se vydává za administrátora a kontaktuje hráče s nabídkou, že jim chce pomoci. Hráči jsou natolik ovlivněni, protože jim pachatel slíbí, že jim poskytne přihlašovací údaje a zlepší jim jejich herní postavu (Phishing).

3.5.2 Malware

Malware je rušivý software, který je vytvořen tak, aby poškodil počítače a počítačové systémy. Malware se přenáší prostřednictvím nakažených souborů ke stažení, odkazů nebo dokonce reklam a nakazí zařízení bez jakéhokoliv vědomí. Škodlivý software může být maskován jako herní doplněk nebo cheat (Acronis, nedatováno).

Aby hráči předcházeli škodlivému softwaru, tak by měli stahovat hry pouze z důvěryhodných zdrojů, jako jsou oficiální herní obchody nebo webové stránky jednotlivých vývojářů. Neměli by otevírat podezřelé přílohy a neklikat na odkazy, které se ve hře mohou vyskytnout. Každý hráč by měl být předem seznámen s tím, že by si měl nainstalovat antivirový software, který poskytne další ochranu proti malwaru (Acronis, nedatováno).

3.5.3 Krádež identity

Krádež identity můžeme vymezit jako přivlastnění virtuální identity hráče. Hráč díky krádeži identity přišel o svůj uživatelský profil či přihlašovací údaje, které používá ke hře. Útočník se následně vydává za hráče, což vede k velkému problému, protože ostatní hráči si mohou myslet, že je to ten hráč, s kterým právě hrají. Pokud se útočník snažil o přihlašovací údaje, ale nebyl schopný je získat, tak se může také stát to, že si stáhne profilovou fotku útočníka, postahuje si jeho všechna dostupná data a založí si totožný profil a vydává se za oběť. Falešným profilem dále oslovuje ostatní oběti. Útočník většinou identitu využívá k tomu, aby poškodil oběť. Útočník také přidává nevhodné komentáře prostřednictvím falešného profilu, aby si ostatní hráči udělali na oběť špatný názor. Útočník může využívat toho, že po odcizení osobních dat bude oběť finančně vydírat. Dále může falešný profil využít k tomu, aby získal informace od druhého hráče, které sdělí právě oběti. Nejhorší variantou je, že útočník může využívat identitu k tomu, že bude páchat jeho jménem trestnou činnost, aby mu uškodila (Internetem bezpečně, nedatováno).

Ve třetí kapitole jsme si objasnili rizikové chování v online prostředí. V počáteční fázi jsme si definovali rizikové chování a vymezili jsme si jednotlivé rizikové faktory. V další části jsme se zaměřili na rizika, která se mohou vyskytovat v online hrách. Přestavili jsme si dvě nejrozšířenější rizika, kterými mohou trpět jednotliví žáci. Dále jsme si vymezili tělesné, technologické, psychologické a sociální rizika, která jsou u žáků nejčastější. Zmíněná kapitola nám dodala informace k tomu, co všechno se v online světě ukrývá a jakým rizikem mohou být žáci postihnuti. Dále nám pomůže při vytváření našeho výzkumu.

4 Prevence online her u žáků 2. stupně základní školy

V poslední kapitole, která nese název „Prevence online her u žáků 2. stupně základní školy“, se chceme přiblížit k prevenci, která probíhá na základní škole a k prevenci, která by měla probíhat v rodině. V dnešním digitálním světě se stávají online hry a celkově internet neodmyslitelnou součástí každodenního života dětí na 2. stupni základní školy. Tato kapitola se hlavně zaměřuje na problematiku prevence online her u žáků 2. stupně základní školy s důrazem na poskytnutí vhodné strategie, která minimalizuje negativní dopady online her. Po celou dobu se snažíme zjistit aktuální stav, trendy a vliv online her na žáky této věkové skupiny a díky tomuto širokému tématu nesmíme zapomenout na možnosti prevence, které vedou k odpovědnému online chování. Cílem této kapitoly je přispět k lepšímu porozumění problematice. Prevence je zásadním prvkem pro ochranu dětí před kybernásilím a dalšími riziky. Nejdůležitější je, aby dětem bylo poskytnuto co nejvíce informací o rizicích a možných důsledcích, jaké je mohou postihnout. Hlavním iniciátorem prevence by měla být rodina a vzápětí škola.

4.1 Vymezení a rozdělení prevence

Na prevenci jako takovou se můžeme dívat jako na komplex, jehož cílem je zamezit rizikovému chování (Pavlas Martanová, 2014).

Primární prevence

Předchází vzniku rizikového chování u osob, které ještě neprojeví žádné rizikové chování. Jsou to lidé, kteří prozatím nedošli do kontaktu s nějakou drogou (Adiktologie, 2019).

Sekundární prevence

Předchází vzniku a rozvoji rizikového chování u osob, které jsou rizikovým chování napadeni. Např. vzniku závislosti u osob, kteří už drogu užívají v našem případě tzv. virtuální drogu (Adiktologie, 2019).

Terciální prevence

Předchází zdravotním nebo sociálním poškozením v následku rizikového chování. Např. předcházení vážné závislosti na virtuální droze (Adiktologie, 2019).

4.2 Prevence online her na základních školách

Tato kapitola se zaměřuje na prevenci problémů, které jsou spojeny s online hrami na základní škole a dále tím, jak pomoc rodičům s dítětem, který trpí rizikovým chováním v oblasti netolismu. Digitální svět je pro mnohé žáky nedílnou součástí života, proto s narůstajícím využíváním digitálních platforem ve vzdělávání je klíčovým úkolem zajistit, aby žáci využívali online hry k vzdělávacím účelům a zároveň minimalizovali možná rizika, která jsou spojená s užíváním.

Vzdělávací programy o digitální gramotnosti

K tomu, aby student porozuměl tomu, že online hry a celkově online svět může být nebezpečný, tak je důležité to, aby pedagogové uskutečňovali vzdělávací programy, které jsou zaměřené na digitální gramotnost. Podpora učitelů je v této problematice velmi důležitá. Digitální kompetence jsou chápány jako „*přířezové klíčové kompetence, bez kterých není možné rozvíjet u žáka plnohodnotně další klíčové kompetence, které jsou potřeba k aktivnímu uplatnění ve společnosti*“ (Metodický portál RVP.CZ, 2017).

Krizový plán

K tomu, aby se zabránilo rizikovému chování, tak je sestaven tzv. krizový plán, který si sestavuje každá škola. V našem případě jsme si vybrali krizový plán na základní škole Chrudim, který je platný pro rok 2023/2024. Cílem krizového plánu je zmírnit škody, které jsou způsobeny rizikovým chováním a ke kterým dochází na základní škole (Dusová, 2023).

Rizikové chování

Netolismus

Základní škola většinou řeší rizikové chování, které je spojeno s netolismem, což je závislost na virtuálních drogách. K typickým příznakům netolismu patří například to, že studenti nejsou schopni vykonávat danou práci, která je po nich požadována. Student může mít pocit bezmocnosti, když není u počítače. Stoupá větší nervozita, když student nemůže delší dobu hrát. Zhoršují se mu vztahy s rodinou, zanedbává učení, opouští své přátele a celkově se mu zhoršují školní výsledky. Škola většinou pomáhá a dává doporučené postupy rodičům, jak s dítětem postupovat. Pedagogové by měli pozorovat chování žáka a nepřehlížet chování, které by se blížilo k výrazné změně. Pokud má pedagog podezření na to, že došlo ke změně v chování, tak by měl rodiče informovat o možných rizicích, která s netolismem souvisí. Dále by měl pedagog nabídnout pomoc rodičům, a to prostřednictvím odborné pomoci (Dusová, 2023).

4.3 Prevence online her v rodině

Tato část se zaměřuje na rodiče a jejich roli v prevenci rizik, která jsou spojená s online hraním her. Rodiče, kteří jsou velmi aktivní v herních zážitcích svých dětí, tak jsou lépe vybaveni znalostmi a více vtáhnuti do problematiky online her, tudíž můžou včas zasáhnout a zabezpečit své dítě. Existuje několik důvodů, proč udržet své dítě při hraní online her v bezpečí.

Chránění účtu pomocí silných hesel

Rodič by měl být schopný zabezpečit herní účet svého dítěte. Silná hesla chrání účty jejich dětí před hackery, kteří se snaží získat přístup k citlivým informacím. Pro větší zabezpečení účtu by měli rodiče povolit zabezpečení dvou faktorového ověření. Jedná se o bezpečnostní opatření, které vyžaduje další kód při přihlašování do herního účtu, který bývá většinou zaslán do mobilního telefonu, v tomto případě by to bylo do mobilního telefonu rodičů. Rodič by měl dále na zabezpečení herního účtu svého dítěte vybrat silné heslo. Dítě by mělo znát základy bezpečnosti na internetu. Takže nejlepší je, když si rodiče promluví s dítětem o tom, jak zabezpečit heslo a zejména mu říct, že hesla nesmí s nikým sdílet. V tomto případě se jedná o kamarády a například podporu, která ne vždy může být pravá. (Ravichandran, č. 1, 2023).

Prozkoumat hry společně

Pokud je rodič v pořádku s tím, že jeho dítě hraje online hry, tak by předem měli prozkoumat hry společně. Rodiče nemohou chránit své dítě online, aniž by věděl, jaké hry hraje. Aby se předcházelo škodlivému obsahu, kyberšikaně a riziky malwaru, tak je třeba věnovat pozornost původu samostatných her. Všechny herní platformy poskytují uživatelům popis hry. Pro snížení rizika při zkoumání her by měli rodiče společně s dětmi sledovat herní videa, kde youtuberi většinou natáčejí recenze a záběry z her a díky tomu mohou předejít škodlivým účinkům hry. Důležitým krokem při hraní online her je držet se známých vydavatelů a internetových obchodů. (Ravichandran, č.2, 2023).

Omezení osobních údajů ze strany rodičů

Dítě, které hraje online hry, tak většinou sdílí své osobní údaje s ostatními hráči. Můžou používat jak své skutečné jméno, tak i přezdívku, kterou si vymyslí. Díky pravdivým informacím, které o sobě sdělují, se mohou vystavit hackingu, obtěžování nebo krádeže identity. Rodič by se měl předem ujistit, že jejich dítě hraje anonymně a nesdílí své osobní informace ostatním hráčům. Rodiče by měli být seznámeni s tím, jak chránit soukromí svého

dítěte při hraní online her a samozřejmě o tom poučit i své dítě, které by mělo být také předem seznámeno s riziky, která je mohou postihnout. Pro větší ochranu soukromí by hráči měli používat anonymní a jedinečnou herní přezdívku. Přezdívka by měla být zapamatovatelná a hráči by neměli používat své pravé jméno nebo místo původu. Hráči by neměli používat stejnou hrací přezdívku, kterou má jiný hráč. Hráč by měl být celkově opatrný i při hraní s přáteli, které zná, protože jsou většinou zvyklí se oslovovat vlastním jménem, a cizinec, který by se mohl lehce připojit k serveru, by mohl lehce využít tyto informace pro svůj prospěch a mohl by cílit na dítě online (Ravichandran, č.5, 2023).

Kreditní a dárkové karty pro platbu v aplikaci

Většina online her umožňuje nákupy ve hře tzv. loot boxy. Pokud je rodič smířený s tím, že jeho dítě bude nakupovat v online hrách a chce omezit útratu svého dítěte, nebo zabránit finančnímu podvodu, tak je chytré používat bezpečnou platební metodu. Pokud je jejich herní účet znehodnocený, je lepší používat dárkové karty, které jsou pro konkrétní úkon. Podvodníci poté nezískají přístup ke kreditní kartě. Všechny hry ale nepodporují nákupy prostřednictvím dárkových karet. Pokud se hráč musí zaregistrovat pomocí platební karty, je lepší, když rodič zváží zavedení nového bankovního účtu pouze pro tyto účely (Ravichandran, č. 7, 2023).

Snížení rizika podvodu s kreditní kartou při nákupu

Většina oblíbených her je k dostání zdarma, například Fortnite. Jiné hry ale vyžadují jednorázovou platbu nebo měsíční předplatné. Proto je důležité se předem seznámit s herními platebními metodami. Rodič by měl zamezit tomu, aby ukládal svoji kreditní kartu do herní platformy. Místo toho by měli používat dárkové karty, pokud je to možné. Nebo pokud je vyžadována kreditní karta, tak pokaždé zadat ručně informace o kartě. Rodič by měl pravidelně kontrolovat výpisy z účtu, aby tím zjistil, že ho někdo neokradl (Ravichandran, č. 7, 2023).

Povolení oznámení účtu ze strany rodičů, aby byli upozorňováni na přijaté zprávy

Některé herní platformy mohou upozornit rodiče na to, že jejich dítě dostalo zprávu od jiného uživatele. Tato funkce může dát rodičům včasné varování, pokud se online hra změní v riziko, které by postihlo jejich dítě. Například Roblox umožňuje rodičům nastavit omezení účtu pro děti, včetně blokování zpráv v aplikaci. Rodič také může filtrovat chatové zprávy a odstranit nevhodný obsah dřív, než jej uvidí jejich děti (Ravichandran, č. 8, 2023).

Použití VPN při hraní online her

Síť VPN anonymizuje a šifruje data, která odesílá přes internet. Díky tomuto zařízení hackeři nemohou špehovat hráče, zjistit jejich polohu nebo hacknout jejich IP adresu. Většinou hry, které jsou nastavené pro více hráčů, tak ukazují polohu ostatních hráčů. Informace o poloze jsou ale omezené na zemi, ze které se hráči připojují ke hře. Pokud by ale hackeři zjistili IP adresu jednotlivých hráčů, mohou přesně zjistit, kde se hráč nachází (Ravichandran, č. 10, 2023).

Časový limit pro online hry

Díky tomu, že hry nebudou nijak časově omezeny, tak se online hraní může stát rozptýlením pro dítě. Zejména to poškodí děti, které trpí poruchou pozornosti. Pokud bude dítě velmi fixováno na počítač, tak se může rychle vyvinout návykové chování, protože dítě ignoruje důležité části, které jsou důležité pro jeho život, protože chce hrát dál. Pro rodiče je velmi důležité sledovat čas, který jejich dítě stráví u hraní online her, i když jsou mimo domov. Rodič by měl dítěti povolit hraní pouze v určitou dobu. Tato varianta ale funguje pouze tehdy, když rodič může na své dítě během dne dohlížet. Nejlepší volbou je, aby rodič nastavil rodičovskou kontrolu ke sledování herního času. Například rodičovská kontrola Aura umožňuje rodičům zjistit, kolik času jejich dítě strávilo online hraním. Rodičovská kontrola Aura umožňuje nastavit časový limit pro online hry, a dokonce vypnout internet na zařízení svého dítěte (Ravichandran, č. 11, 2023).

V poslední kapitole naší práce jsme se zaměřili na možnou prevenci online her v rodině a na škole. Přesněji jsme se zaměřili na to, co by mohli rodiče dělat pro to, aby zamezili rizikům, která mohou postihnout jejich děti. První část se zabývala prevencí na škole, a to přesněji tak, jak je škola schopna pomoci žákovi, který je napaden rizikovým chováním a následně najít způsoby pomoci pro rodiče.

Teoretická část nám dala potřebné informace k tomu, abychom je byli schopni použít pro naši praktickou část, kterou budeme popisovat v následující kapitole.

Empirická část

Celá empirická část bude vymezena z teoretické části, ve které jsme shrnuli všechny podstatné prvky naší bakalářské práce. Na začátek empirické části se zaměříme na nynější výzkum, který se zabývá statistikou hraní online, a to přesněji na procento věkové kategorie, které je nejvíce zastoupeno hraním online her ve Spojeném království. Další výzkum, který si představíme se zaměřuje na hraní digitálních her v roce 2017/18. Dále si představíme naše výzkumné šetření, kterým se budeme po celou dobu zabývat. Ve výzkumném šetření si představíme – cíle výzkumu, vzorek, který jsme použili na výzkumné šetření, metody sběru dat a celkový časový harmonogram. V poslední řadě si představíme celkové výsledky výzkumného šetření a na závěr se budeme věnovat diskuzi a konečné fázi našeho výzkumu.

Cíl empirické části vychází z cíle teoretické části. Naším hlavním cílem výzkumného šetření bude analyzovat a zhodnotit rizika, která jsou spojena s online hrami a rizika, s kterými se žáci druhého stupně nejvíce setkávají a která je mohou nejvíce ohrozit.

V průběhu této práce budeme vycházet z kvantitativní metody, která je nejvíce vhodná pro nejpřesnější výsledky výzkumu. Budeme používat dotazníkové šetření, které bude sloužit k nejpřesnějšímu vyjádření názoru jednotlivých žáků.

Výsledky této práce by měli pomoci k porozumění online her, které se vyskytují v životě žáků druhého stupně základní školy a dále by práce mohla pomoci k tomu, aby poskytla dobrý podklad pro vytvoření preventivních programů na základních školách, a i mimo ně.

5 Aktuální řešení problematiky

Na úvod v první kapitole si vymežeme statistiky, které se týkají online hraní. Zaměříme se na stránku Uswitch, kdy přesněji autor Nick Baker provedl v květnu v roce 2023 výzkum, který se zabývá statistikou online her. Nick Baker se ve svém výzkumu zabýval britskými jedinci. Zaměřil se také na dospělé, ale především na děti ve věku 7-18 let. Což je kategorie, která nás bude nejvíce zajímat.

Podle statistiky online hraní se děti ve věku 12–15 let, což je věková kategorie, která odpovídá žákům druhého stupně základní školy věnovalo online hraním 76 % britských dětí, což je podle statistik nejvýše zastoupené procento. Hned za touto kategorií následovala věková hranice 16–24 let, kdy procento hraní se udávalo na 71 %. Na třetím místě se umístila kategorie 8–11 let, což odpovídá žákům prvního stupně základní školy (Uswitch, 2023).

Tabulka č. 3: procento jednotlivců ve spojeném království, kteří hrají online hry (Baker, 2023)

Procento jednotlivců ve Spojeném království, kteří hrají online hry	
3–4 let	18 %
5–7 let	38 %
8–11 let	69 %
12–15 let	76 %
16–24 let	71 %
25–34 let	58 %
35–44 let	47 %
45–54 let	35 %
54–64 let	25 %
65+	13 %

Výzkum zaměřený na hraní digitálních her mezi českými adolescenty

Další studie, kterou si představíme, je zaměřená na hraní digitálních her mezi žáky, kteří navštěvovali druhý stupeň základní školy, gymnázia, střední školy či odborná učiliště v roce 2018. Výzkum byl organizován Katedrou psychologie Univerzity Palackého v Olomouci. Celkově bylo osloveno 79 školských zařízení, přičemž výzkumu se účastnilo 48 škol a 31 škol výzkum odmítlo. Celkový věkový průměr účastníků byl 15,73 let. Výzkum představuje status hraní digitálních her u českých adolescentů, kterého se zúčastnilo 3950 respondentů ve věku 11–19 let (Drogy – info, 2019).

Tabulka č. 4: Počet respondentů a jejich průměrný věk podle pohlaví (Drogy – info, 2019)

Počet respondentů a jejich průměrný věk podle pohlaví					
Pohlaví	Počet	Průměrný věk	Směrodatná odchylka	Minimum	Maximum
Chlapci	1940	15,72	1,97	11	19
Dívky	2010	15,74	2,01	11	19

Výzkumu se účastnili respondenti ze všech 14 krajů z České republiky. Nejvíce bylo zastoupeno v kraji Pardubickém a to celkem 453 respondentů. Všichni účastníci byli rozděleni podle typu školy. Z druhého stupně základní školy se výzkumu účastnilo celkem 1428 respondentů (Drogy – info, 2019).

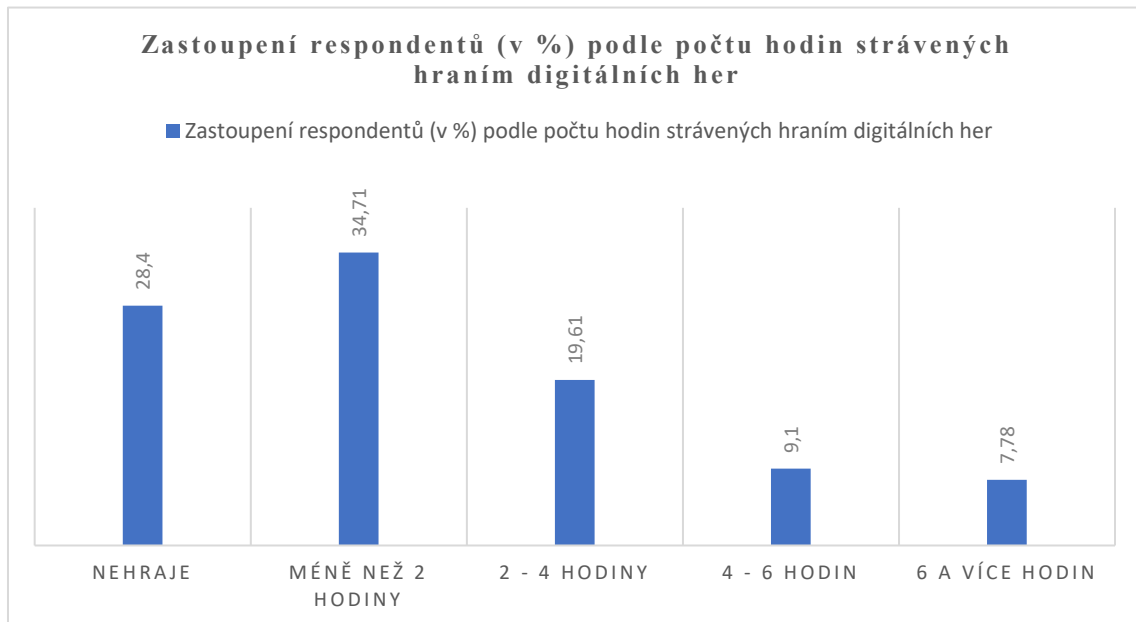
Tabulka č. 5: Rozdělení respondentů podle typu školy (Drogy – info, 2019)

Rozdělení respondentů podle typu školy	
Základní školy	900
Nižší gymnázia	528
Gymnázia s maturitou	1067
SŠ bez maturity	519
SŠ s maturitou	936

Metody sběru dat

Metody, které byly pro výzkum využity byly metody ze zahraničí – dotazník IGD, CSV – S, DHDH, DTH. Metoda IGD se zabývá diagnostikou závislosti na digitálních drogách. Jedinci, kteří v této metodě získají 5 z 9 bodů, lze považovat za problémové, což znamená, že to jsou hráči, kteří pravděpodobně budou mít vysokou závislost na online hrách. Metoda CSV – S, která se zabývá měřením chování souvisí s online hraním. Metoda hodnotí například problémy, které hra přináší, nebo množství času, který jedinec stráví při hraní her. V metodě lze získat celkem 15 bodů, přičemž ten, kdo získá 0 – 6,5 bodů, tak je zařazen do kategorie bezproblémového hraní. 7–13 bodů znamená, že jedinec spadá do kategorie problémového hraní a 13,5 a více bodů znamená závislost na online hraní. Autoři vytvořili dotazník DHDH, který je určen pro vyjádření názorů jednotlivých respondentů k online hrám. Dotazník

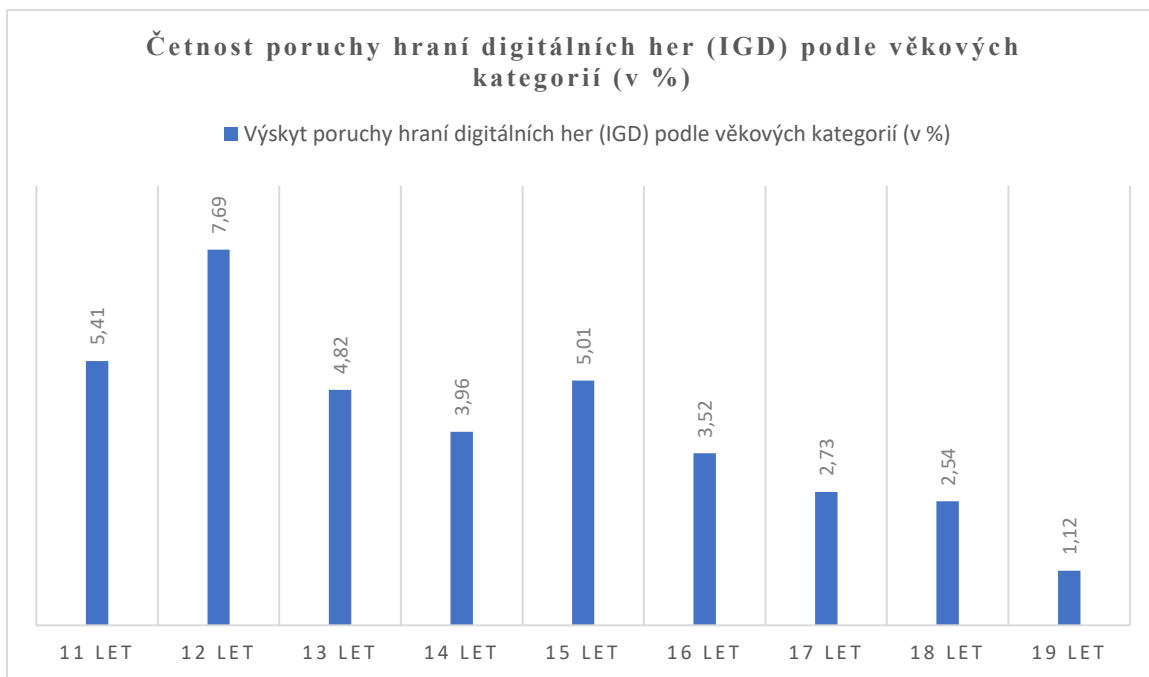
obsahuje 32 otázek, přičemž 2 otázky jsou zaměřeny na herní dobu, kterou jedinec stráví u hraní a 30 otázek uzavřených. Poslední metoda DTH se zaměřovala na dotazník typu her (Drogy – info, 2019).



Graf č. 1: Zastoupení respondentů (v %) podle počtu hodin strávených hraním digitálních her (Drogy – info, 2019)

Problémové hraní digitálních her

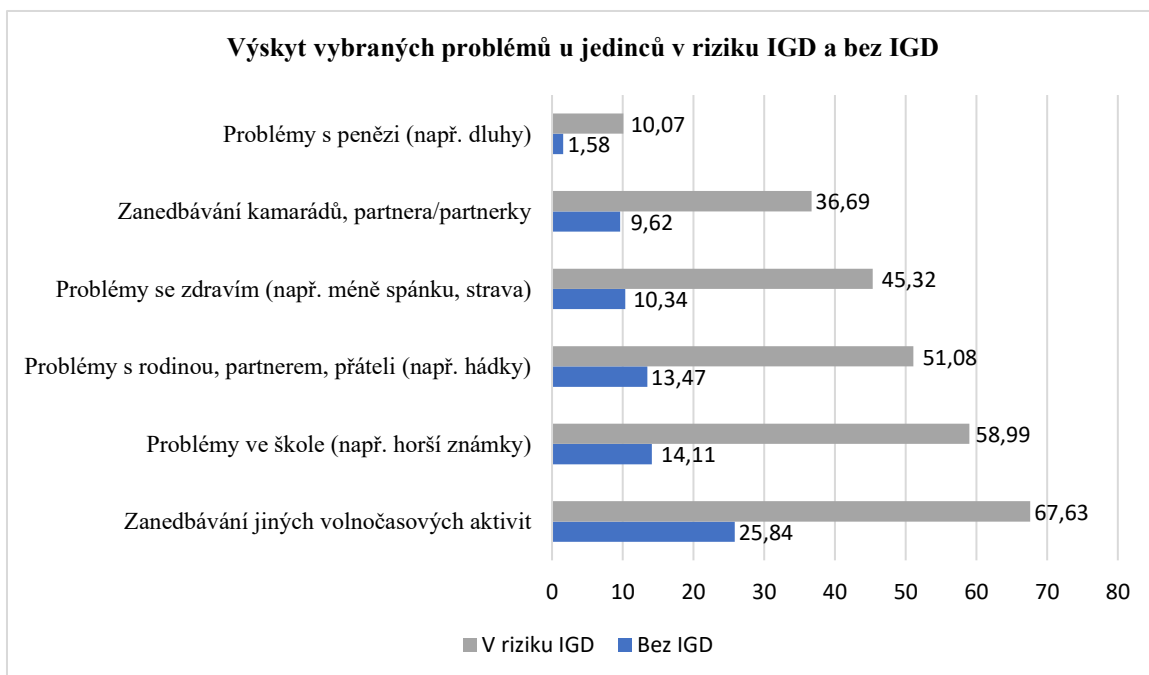
Pro odhad, co se týká studentů v riziku závislosti na online hrách byla využita metoda IGD. Metoda obsahovala 9 otázek, které se zaměřili na výskyt problému v poslední 12 měsících. Z výzkumu do kategorie závislosti na digitálních hrách spadalo celkem 3,70 %, což nám dokazuje, že každý 30 účastník má problémy se závislostí. Z výzkumu vyplynulo, že větší riziko závislosti se objevuje u chlapců 5,99 %, u dívek to je pouze 1,50 %. Nejvíce problémových hráčů se vyskytuje na základní škole a nejmenší počet byl získán u studentů 4letých gymnázií. Výzkum předpokládá, že k nadměrnému rizikovému hraní na základních školách přispívá velké množství volného času. Závěrem metody IGD je, že podle věku byl největší výskyt problémového hraní vyzorován u žáků ve věku 11–15 let. Největší výskyt je pak u žáků ve věku 12 let, u kterých hodnota dosahuje 7,69 % (Drogy – info, 2019).



Graf č. 2: Četnost poruchy hraní digitálních her (IGD) podle věkových kategorií (v %)
(Drogy – info 2019)

Rizika hraní digitálních her

V této části se studie zabývá jedinci, kteří jsou bez rizika IGD, což jsou osoby, které nespĺňují kritérium závislosti na hraní digitálních her. A dále se výzkum zabývá jedinci, kteří splňují kritérium závislosti a jsou v riziku IGD (Drogy – info, 2019).



Graf č. 3: Výskyt vybraných problémů u jedinců v riziku IGD a bez IGD (Drogy – info, 2019)

Závěr výzkumu

Pro celý závěr výzkumu byla použita vyhodnocovací metoda DHDH. Výsledky byly rozděleny mezi chlapce a dívky. U chlapců, kteří navštěvují druhý stupeň základní školy bylo zjištěno, že podle metody DHDH 69,3 % jsou bezproblémovými uživateli digitálních her. Celkem 14,9 % žáků z druhého stupně základní školy lze považovat za problémové hráče. Žáků, kteří spadají do kategorie rizika závislosti na digitální hře je celkem 15,8 %. Děvčata na tom byla o něco lépe než chlapci. Podle výsledků výzkumu děvčata, která navštěvují druhý stupeň základní školy byla nejvíce zastoupena v kategorii bezproblémového chování u hraní digitálních her, celkově to bylo 81,8 % hráček. Ve skupině, která zastupovala problémové uživatelky bylo označeno celkem 15,7 %. V poslední kategorii, která byla označena jako rizikové chování, bylo zastoupeno celkem 2,5 % děvčat (Drogy – info, 2019).

V této kapitole jsme zmínili 2 výzkumy, které se týkají problematiky her. Výzkumy jsme si vybrali na základě toho, co bychom sami chtěli zjistit od našeho výzkumného šetření. V následující kapitole budeme popisovat naše výzkumné šetření.

6 Výzkumné šetření

V následující části se budeme zabývat naším výzkumným šetřením, které jsme uskutečnili. Při našem výzkumném šetření jsme použili kvantitativní metodu, abychom získali výsledky od co nejvíce možného počtu žáků. V této kapitole budeme vymezovat celý náš výzkum. Vymežíme si hlavní cíl a výzkumný problém našeho výzkumného šetření. Určíme si vzorek výzkumného šetření, dále si charakterizujeme metody, které jsme použili a na závěr si představíme časový harmonogram, který nám zabral při sběru dat.

6.1 Cíle a problémy výzkumného šetření

V první podkapitole našeho výzkumného šetření si musíme představit hlavní výzkumný cíl a definovat si výzkumné otázky. Hlavní cíl naší empirické části bude zjistit, která rizika online her žáky nejvíce postihují. Dalším cílem našeho výzkumného šetření bude zjistit, zda byli žáci poučeni o tom, která rizika je můžou postihnout během hraní online her, dále jaká je hrací doba, kterou žáci stráví hraním online a zda si žáci druhého stupně základní školy kupují různé výhody do online hry.

Při výzkumném šetření jsme dále zjišťovali, jaké zařízení žáci používají k hraní online her a jaké online hry hrají. V poslední řadě jsme zjišťovali, jaké aktivity žáci dělají mimo hraní online her a také to, jestli je při online hraní hlídají rodiče.

K tomu, abychom byli schopni provést výzkumné šetření, si musíme stanovit výzkumný problém. Výzkumným problémem můžeme rozumět specifický problém, který musíme vyřešit během našeho výzkumu. V našem výzkumu jsme si vybrali problém, který se nazývá popisný, nebo také deskriptivní. V deskriptivním problému budeme hledat odpověď na otázku „jaké to je?“ zároveň je deskriptivní problém nejvhodnější pro použití výzkumné metody, která se nazývá dotazník (Emanovský, 2013).

Deskriptivní otázky výzkumu byly naformulovány:

Deskripce online her na PC

1. Kolik hodin denně tráví vybraní žáci 2. stupně základní školy na počítači hraním online her?
2. Jak často vybraní žáci 2. stupně základní školy hrají online hry?
3. Jaký žánr online her hrají vybraní žáci 2. stupně základní školy?
4. Jaké zařízení pro online hry vybraní žáci 2. stupně základní školy používají?
5. Kupují si vybraní žáci 2. stupně základní školy různá vylepšení v online hrách?

Deskripce volnočasových aktivit mimo hraní online her

6. Jaké činnosti dělají vybraní žáci 2. stupně základní školy mimo hraní online her?

Deskripce řízení online her rodičem

7. Jsou vybraní žáci 2. stupně základní školy během hraní online her hlídání rodičem?

Deskripce rizik online her

8. Setkali se někdy vybraní žáci 2. stupně základní školy se zdravotním problémem během hraní online her?

9. Setkali se někdy vybraní žáci 2. stupně základní školy s nepříjemnou zkušeností ostatních hráčů při hraní online her?

10. Jsou vybraní žáci 2. stupně základní školy poučení o tom, jaká rizika je mohou postihnout při online hraní?

11. Mají vybraní žáci 2. stupně základní školy představu o tom, jak se chránit před riziky, která jsou spojená s online hrami?

V této podkapitole jsme si shrnuli náš cíl empirické části, vymezili jsme si problémy výzkumného šetření a následně jsme naformulovali výzkumné otázky, které nás zajímají.

6.2 Vzorek výzkumného šetření

Základním souborem našeho výzkumného šetření budou žáci 2. stupně základních škol okresu Kroměříž. Žáka 2. stupně základní školy můžeme charakterizovat jako „*žáka, který má vybudované školní zvyky a je schopen mít za svoje výsledky určité uvážení*“ (ZŠ Smart). V okrese Kroměříž se nachází přesně 50 základní škol (Atlas školství, nedatováno). Oslovila jsem 11 škol, ale s výzkumným šetřením souhlasila pouze jedna. Pro naše výzkumné šetření, jsme si vybrali základní školu, která sídlí ve městě Kroměříž. Žáky jsme oslovili prostřednictvím ředitele školy, s kterým jsme komunikovali pomoci e-mailu.

Zmíněná podkapitola se věnovala našemu vzorku výzkumného šetření a následující podkapitola nám přiblíží metodu, kterou jsme použili pro sběr dat.

6.3 Metody sběru dat

Celé výzkumné šetření bylo směřováno na žáky druhého stupně. Naším cílem bylo získat co nejvíce dat od co největšího počtu žáků druhého stupně základní školy, a proto jsme se v naší práci rozhodli pro kvantitativní výzkum. Kvantitativní výzkum pracuje s číselnými údaji, které jsme poté schopni matematicky vyjádřit (Gavora, s. 31, 2000).

Pro sběr dat jsme si vybrali metodu dotazník. Dotazník je neúčinnější metoda, díky které můžeme získat mnoho dat od co nejvíce respondentů (Gavora, s. 99, 2000).

Náš dotazník se skládá z celkově 15 otázek. První dvě otázky jsou demografické, které nám zjišťují pohlaví a věk žáka. Poté náš dotazník obsahuje tři otázky, které jsou dichotomické a žáci mají na výběr z možností ano a ne. Dále se dotazník skládá z deseti uzavřených otázek.

Celý sběr dat byl proveden v dubnu roku 2024 pomocí online dotazníku. Dotazník byl zaslán do základních škol v okrese Kroměříž a žáci v hodině informatiky vyplňovali dotazníky. Dotazník byl vytvořen v aplikaci Google Forms.

V šesté kapitole jsme věnovali pozornost našemu výzkumnému šetření. Stanovili jsme si cíle a problémy, které jsme si naformulovali a podle kterých jsme plnili náš výzkum. Dále jsme si představili náš vzorek výzkumného šetření, kterým jsou vybraní žáci 2. stupně základní školy v okrese Kroměříž. V poslední části jsme si představili metodu, kterou jsme použili pro sběr dat v našem případě to byl dotazník. V následující kapitole se budeme věnovat výsledkům výzkumného šetření, které jsme získali.

7 Výsledky výzkumného šetření

V předchozí kapitole jsme si popsali naše výzkumné šetření. V této kapitole se budeme podrobně zabývat výsledky, které jsme získali.

Dotazník nám vyplnilo 130 respondentů, kteří navštěvují 2. stupeň základní školy ve městě Kroměříž.

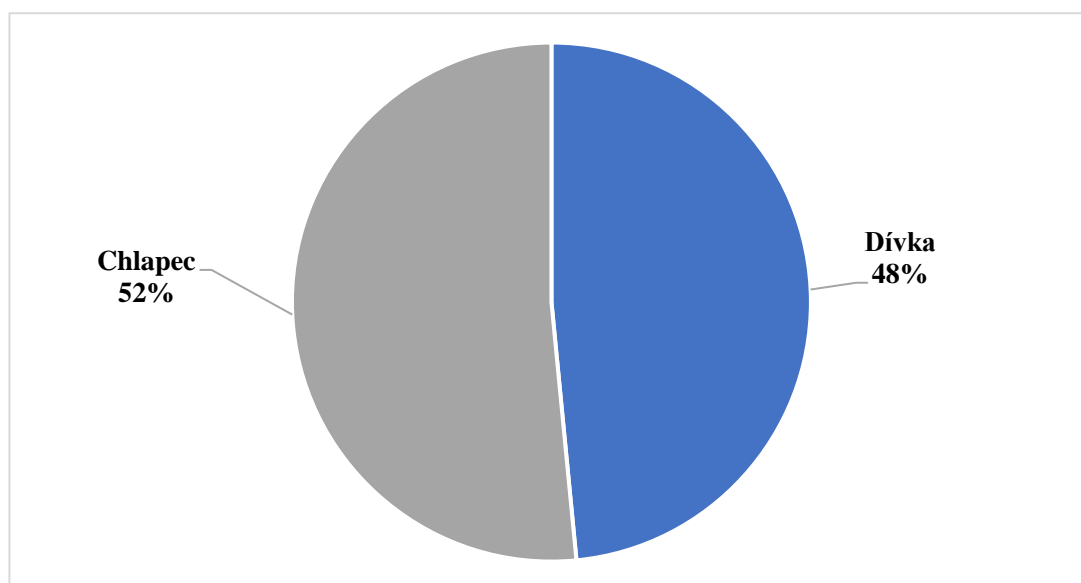
Výsledky našeho výzkumného šetření, které jsou uvedené v našem dotazníku budeme uvádět pomocí tabulky a grafu. V tabulce zobrazíme jednotlivé četnosti naměřených dat a v grafu jednotlivé četnosti v procentech.

Otázka č. 1: Jsi dívka nebo chlapec?

V první otázce jsme zjišťovali demografický údaj (pohlaví) o našich respondentech. Z celkového počtu 130 respondentů jsme se dozvěděli, že 67 žáků označilo odpověď *chlapec* (52 %) a 63 žáků odpověď *dívka* (48 %).

Tabulka č. 6: Pohlaví žáků

Odpověď	Četnost
Chlapec	67
Dívka	63



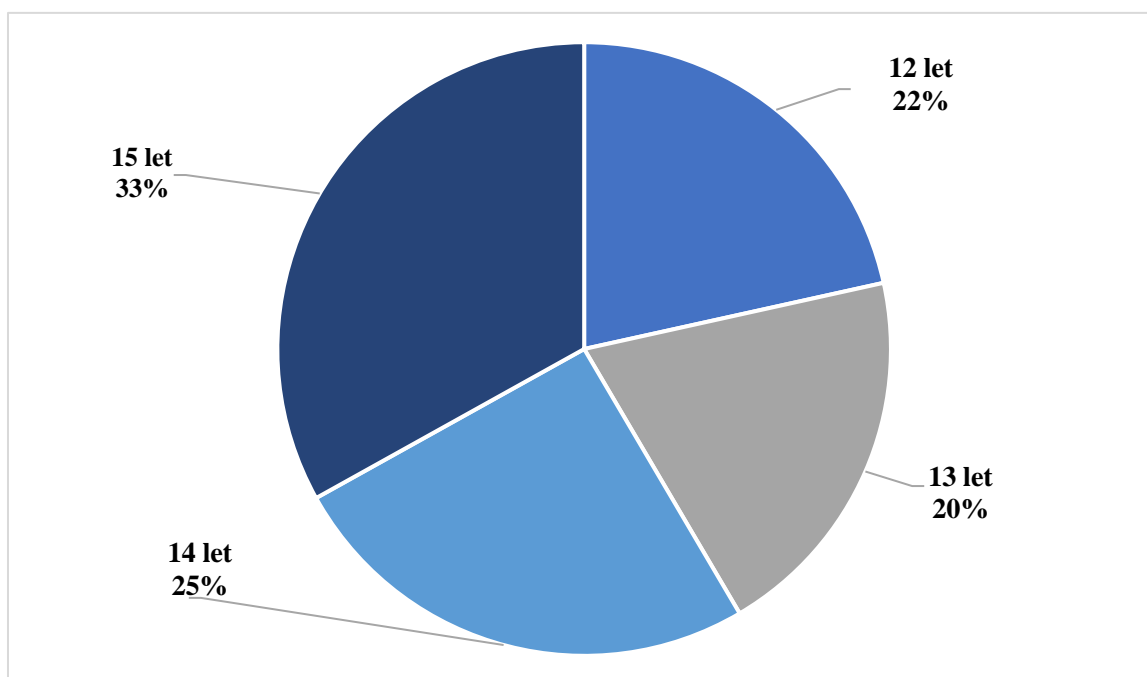
Graf č. 4: Pohlaví žáků

Otázka č. 2: Kolik je ti let?

V druhé otázce jsme zjišťovali také demografický údaj (věk). Náš výzkum jsme směřovali na žáky 2. stupně základní školy, proto jsme dali na výběr z možností od 11 do 15 let. Nejvíce zastoupená odpověď byla *15 let*, na kterou nám odpovědělo 43 (33 %) respondentů. V dalším pořadí byla nejvíce zastoupena odpověď *14 let*, kde četnost respondentů bylo 33 (25 %). Následovaly odpovědi *12 let*, na kterou odpovědělo 28 (21 %) respondentů a nejméně zastoupená odpověď byla *13 let*, na kterou odpovědělo 26 žáků (20 %).

Tabulka č. 7: Věk žáků

Odpověď	Četnost
12 let	28
13 let	26
14 let	33
15 let	43



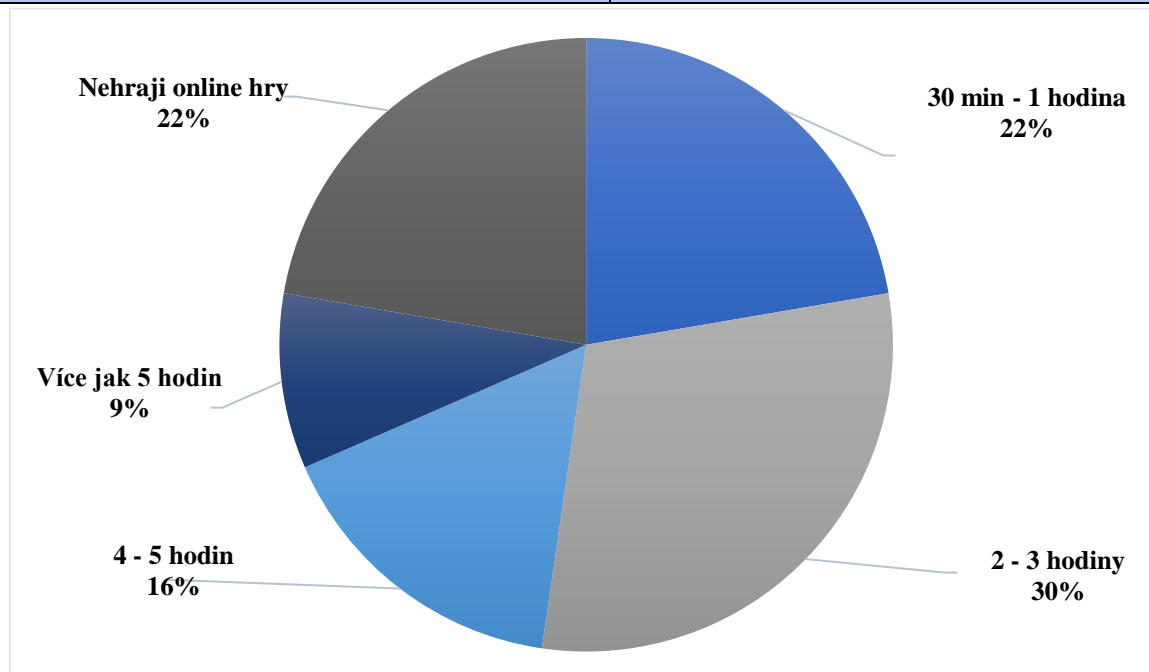
Graf č. 5: Věk žáků

Otázka č. 3: Kolik hodin denně trávíš na počítači hraním online her?

Ve třetí otázce jsme zjišťovali kolik hodin denně žáci 2. stupně tráví na počítači hraním online her. Dali jsme jim na výběr z pěti odpovědí. Nejvíce zastoupena odpověď byla *2–3 hodiny*, na kterou nám odpovědělo 39 žáků (30 %). Tabulka níže nám ukazuje, že 29 (22 %) respondentů nám označilo odpověď *Nehraji online hry* a odpověď *30 min –1 hodina*. Dále nám 21 (16 %) respondentů označilo odpověď *4–5 hodin* a 12 (9 %) respondentů *Více jak 5 hodin*.

Tabulka č. 8: Počet hodin, co žáci stráví hraním online her

Odpověď	Četnost
30 min – 1 hodina	29
2–3 hodiny	39
4–5 hodin	21
Více jak 5 hodin	12
Nehraji online hry	29



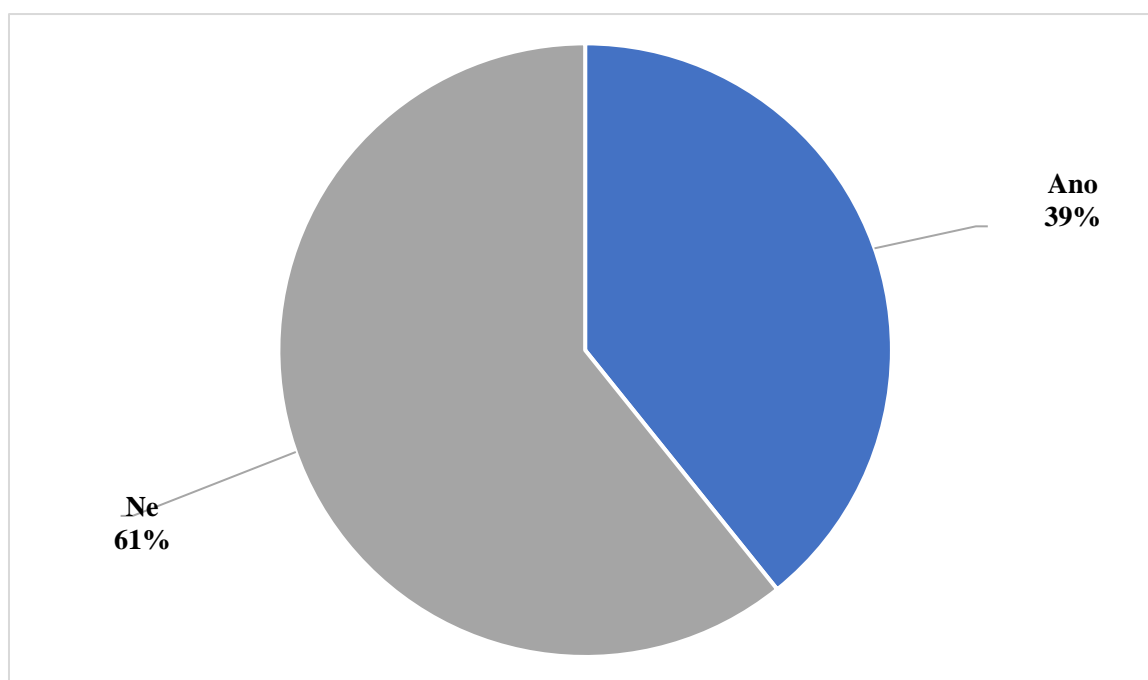
Graf č. 6: Počet hodin, co žáci stráví hraním online her

Otázka č. 4: Hlídejí tě rodiče u hraní online her?

Ve čtvrté otázce jsme se žáků ptali, zda je během hraní online her hlídají rodiče. Dali jsme jim na výběr z možností ano a ne. Pokud žáci odpověděli ano, tak následovala další otázka, ve které odpovídali, jakým způsobem jsou rodičem hlídáni. Z našich výsledků můžeme vyčíst, že četnost žáků, kteří nám odpověděli na otázku *Ne* je 79 (61 %). Naopak v menší míře se objevuje odpověď *Ano*, na kterou nám odpovědělo 51 (39 %) žáků.

Tabulka č. 9: Počet žáků, kteří jsou hlídáni rodičem při hraní online her

Odpověď	Četnost
Ano	51
Ne	79



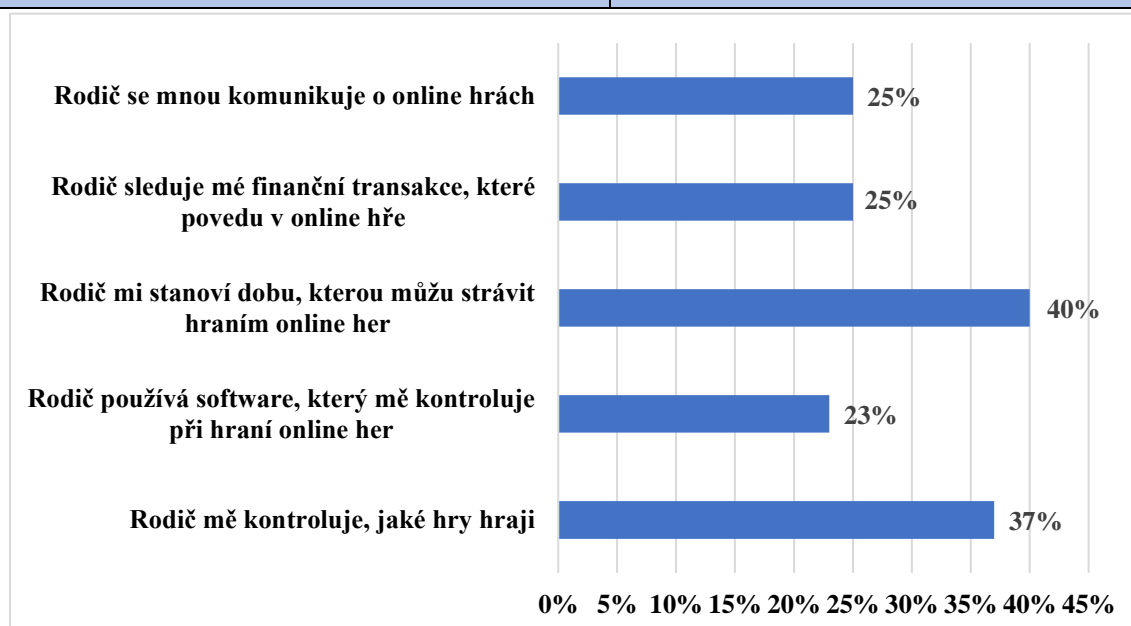
Graf č. 6: Počet žáků, kteří jsou hlídáni rodičem při hraní online her

Otázka č. 5: Pokud jsi zvolil/a možnost ano, jakým způsobem tě rodiče hlídají u online her? (můžeš zvolit více odpovědí)

V páté otázce našeho výzkumného šetření jsme navázali na otázku předchozí. Zjišťovali jsme, jakým způsobem jsou žáci hlídáni rodičem během hraní online her. Žákům jsme dali na výběr z pěti odpovědí, přičemž měli také možnost napsat svoji vlastní odpověď. Celkem 26 (40 %) respondentů označilo odpověď – *Rodič mi stanoví dobu, kterou můžu strávit hraním online her*. Odpovědi následovaly po sobě tak, že celkem 24 (37 %) respondentů označilo odpověď – *Rodič mě kontroluje, jaké hry hraji*. Na stejné pozici se objevili dvě odpovědi, na kterou odpovědělo 16 (25 %) respondentů – *Rodič se mnou komunikuje o online hrách* a *rodič sleduje mé finanční transakce, které provedu v online hře*. Na posledním místě se objevila odpověď – *Rodič používá software, který mě kontroluje při hraní online her*, odpověď označilo 15 respondentů (23 %).

Tabulka č. 10: Způsoby, jak rodiče hlídají své dítě při hraní online her

Odpověď	Četnost
Rodič mě kontroluje, jaké hry hraji	24
Rodič používá software, který mě kontroluje při hraní online her	15
Rodič mi stanoví dobu, kterou můžu strávit hraním online her	26
Rodič sleduje mé finanční transakce	16
Rodič se mnou komunikuje o online hrách	16



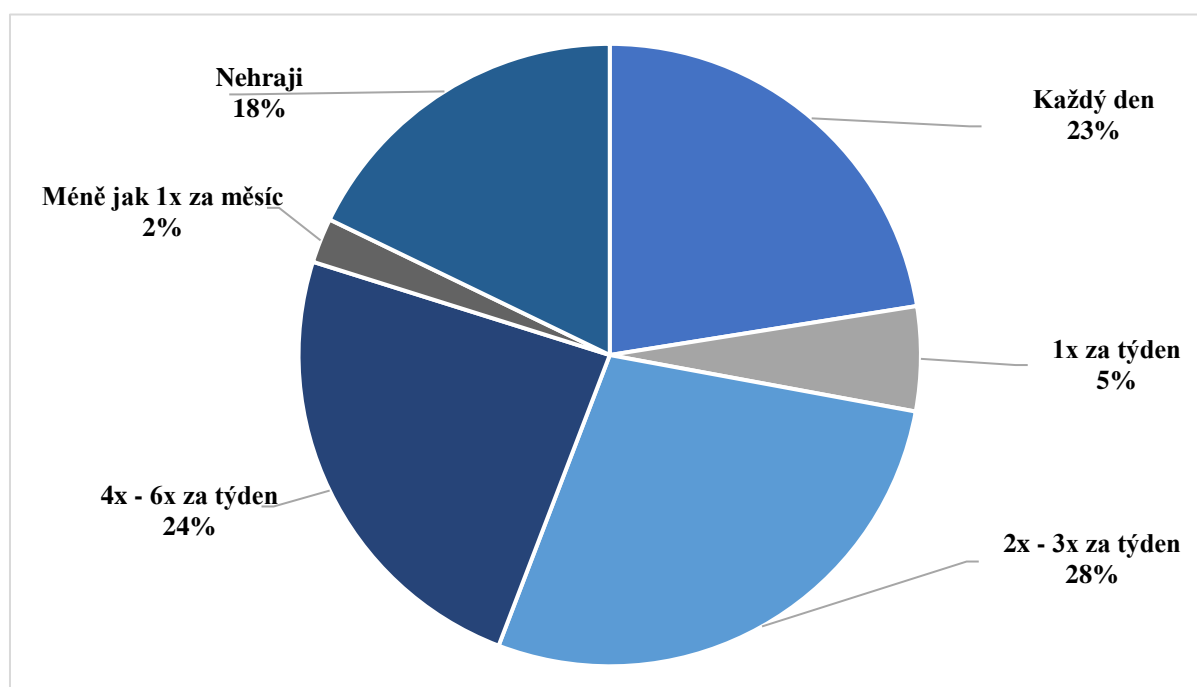
Graf č. 7: Způsoby, jak rodiče hlídají své dítě při hraní online her

Otázka č. 6: Jak pravidelně hraješ online hry?

V šesté otázce jsme se žáků ptali, jak pravidelně online hry hrají. Dali jsme jim na výběr z šesti možností, přičemž nejvíce zastoupená odpověď byla *2x – 3x za týden*, na kterou nám odpovědělo 36 (28 %) žáků. Na druhém místě se objevila odpověď *4x – 6x za týden* s celkovou četností 31 (24 %) žáků. Na třetím místě byla nejvíce zastoupena odpověď *každý den* s celkovou četností 29 žáků (23 %). Dále byly pozice odpovědí obsazeny následovně – *nehraji* s četností 23 (18 %), *1x za týden* s četností 7 (5 %) a *méně jak 1x za měsíc* s četností 3 (2 %) žáků.

Tabulka č. 11: Pravidelnost hraní online her u žáků

Odpověď	Četnost
Každý den	29
1x za týden	7
2x – 3x za týden	36
4x – 6x za týden	31
Méně jak 1x za měsíc	3
Nehraji	23



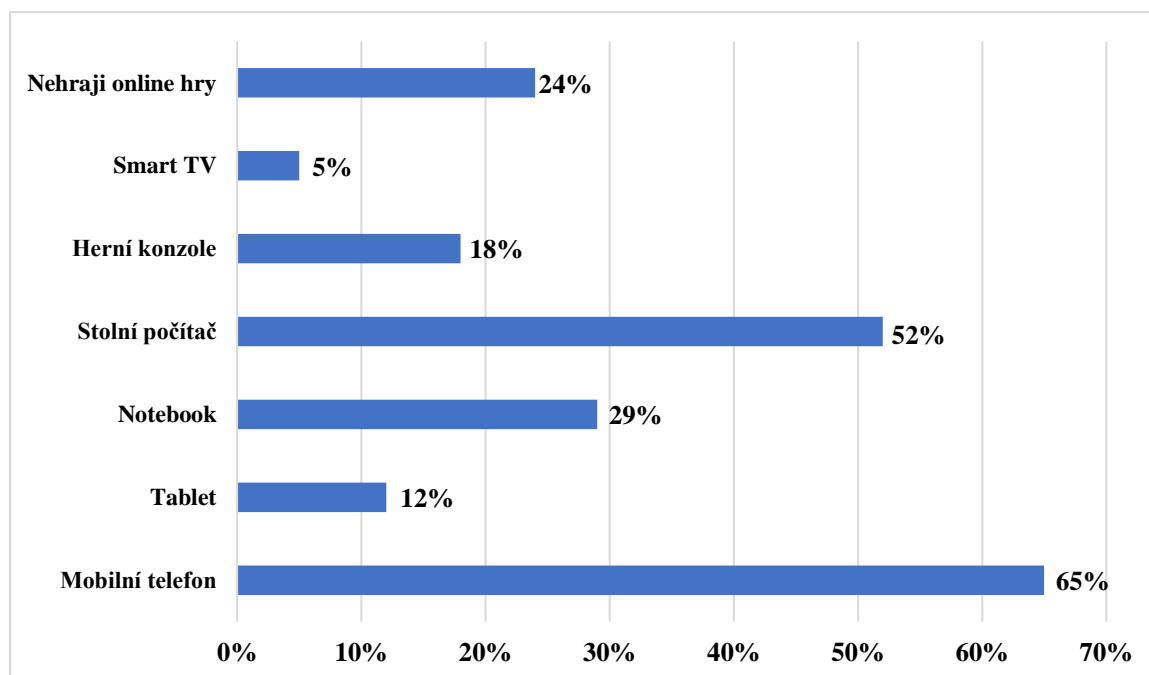
Graf č. 8: Pravidelnost hraní online her u žáků

Otázka č. 7: Jaké zařízení pro online hry používáš? (můžeš zvolit více odpovědí)

V otázce číslo sedm jsme zjišťovali, jaké zařízení vybraní žáci druhého stupně základní školy používají k tomu, aby mohli hrát online hry. Žákům jsme dali na výběr z možností, přičemž mohli označit více možností, ale měli také možnost napsat svoji vlastní odpověď. Z našeho výzkumu jsme zjistili, že nejvíce zastoupená odpověď byla *mobilní telefon*, na kterou nám odpovědělo 85 (65 %) žáků. Další pozice, která byla obsazena těsně za mobilním telefonem byla odpověď *stolní počítač* s četností 68 (52 %) žáků. Přesně 37 (29 %) žáků nám odpovědělo, že používají *notebook* a poté následovali odpovědi: *Nehraji online hry* (24 %), *Herní konzoli* (18 %), *Tablet* (12 %) a *Smart TV* (5 %).

Tabulka č. 12: Četnost zařízení, které žáci používají pro hraní online her

Odpověď	Četnost
Mobilní telefon	85
Tablet	16
Notebook	37
Stolní počítač	68
Herní konzoli	23
Smart TV	6
Nehraji online hry	29



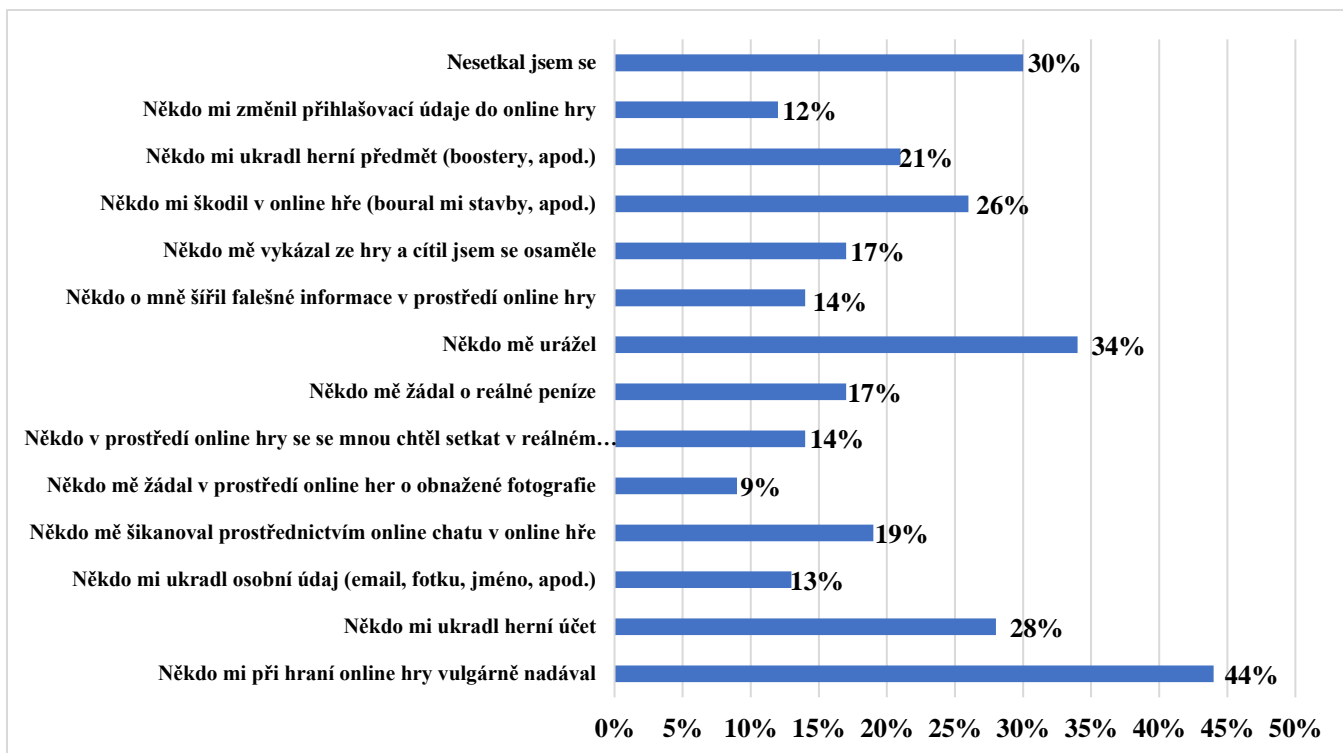
Graf č. 9: Četnost zařízení, které žáci používají pro hraní online her

Otázka č. 8: Setkal/a jsi se někdy s nepříjemnou zkušeností při hraní online her? Pokud ano, označ, kterou z uvedených situací jsi zažil/a

V této otázce jsme se žáků ptali na to, zda se během hraní online her setkali s nepříjemnou zkušeností. Nejčastější odpověď, kterou označilo 56 (44 %) respondentů byla *Někdo mi při hraní online her vulgárně nadával*, hned za ní celkem 43 (34 %) respondentů označilo odpověď *Někdo mě urážel*. Celkem 38 (30 %) respondentů označilo odpověď *Nesetkal jsem se*, poté sestupně následovali odpovědi – *Někdo mi ukradl herní účet* (28 %), *Někdo mi škodil v online hře (boural mi stavby, apod.)* (26 %), *Někdo mi ukradl herní předmět (boostery, apod.)* (21 %), *Někdo mě šikanoval prostřednictvím online chatu v online hře* (19 %) *Někdo mě žádal o reálné peníze* (17 %), *Někdo mě vykázal ze hry a cítil jsem se osaměle* (17 %), *Někdo se se mnou chtěl setkat v reálném životě* (14 %), *Někdo o mně šířil falešné informace v prostředí online hry* (14 %), *Někdo mi ukradl osobní údaje (email, fotku, jméno, apod.)* (13 %), *Někdo mi změnil přihlašovací údaje do online hry* (12 %) a *Někdo mě žádal v prostředí online her o obnažené fotografie* (9 %).

Tabulka č. 13: Četnost nepříjemných zkušeností, s kterými se žáci setkali

Odpověď	Četnost
Někdo mi při hraní online her vulgárně nadával	56
Někdo mi ukradl herní účet	35
Někdo mi ukradl osobní údaj (email, fotku, jméno)	16
Někdo mě šikanoval prostřednictvím online chatu v online hře	24
Někdo mě žádal v prostředí online her o obnažené fotografie	11
Někdo v prostředí online hry se se mnou chtěl setkat v reálném životě	18
Někdo mě žádal o reálné peníze	22
Někdo mě urážel	43
Někdo o mě šířil falešné informace v prostředí online hry	18
Někdo mě vykázal ze hry a cítil jsem se osaměle	22
Někdo mi škodil v online hře (boural mi stavby apod.)	33
Někdo mi ukradl herní předmět (boostery apod.)	27
Někdo mi změnil přihlašovací údaje do online hry	15
Nesetkal jsem se	38



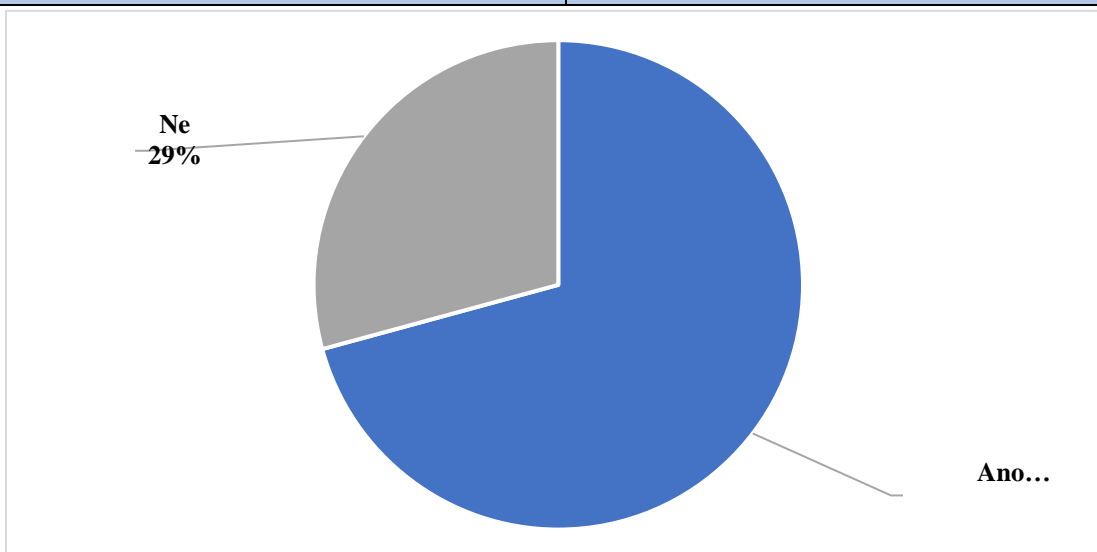
Graf č.10: četnost nepříjemných zkušeností, s kterými se žáci setkali

Otázka č. 9: Byl/a jsi někým poučen/a o rizicích, která se vyskytují v online hrách?

V deváté otázce jsme se žáků ptali, zda byli někdy poučení o rizicích, která se můžou vyskytovat v online hře. Celkem 92 (71 %) žáků označilo odpověď *ano* a 36 (29 %) žáků odpověď *ne*.

Tabulka č. 14: Četnost žáků, kteří byli poučení o rizicích v online hře

Odpověď	Četnost
Ano	92
Ne	38



Graf č. 11: Četnost žáků, kteří byli poučení o rizicích v online hře

Otázka č. 10: Pokud jsi byl/a poučen/a o rizicích, která se vyskytují v online hrách, kdo tě poučil? (můžeš zvolit více odpovědí)

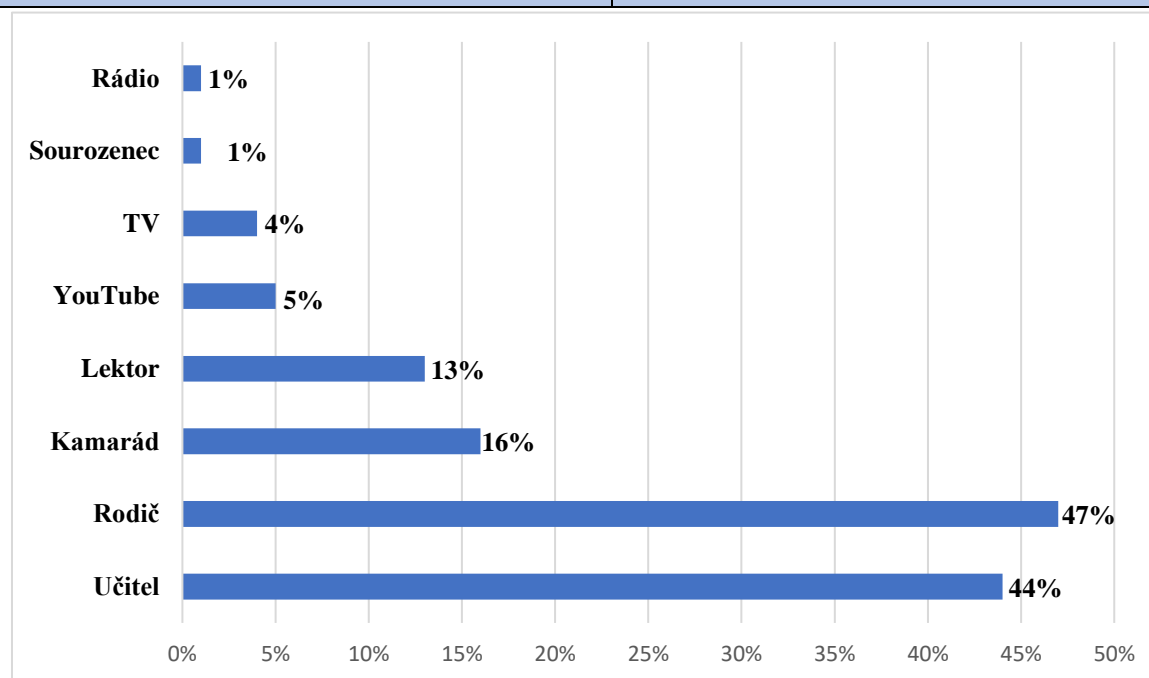
V desáté otázce jsme navázali na tu předchozí. Pokud žáci označili odpověď ano, tak nás zajímalo, kdo byl ten, který je o rizicích v online hře poučil. Žákům jsme dali na výběr šest odpovědí, přičemž mohl zvolit i svoji vlastní. Celkem 54 (47 %) žáků nám označilo odpověď *rodič*, hned za ní byla nejvíce označovaná odpověď *učitel* (44 %), kterou označilo celkem 50 žáků. Odpovědi byli označovány sestupně následovně – *Kamarád* (16 %), *Lektor* (13 %), *YouTube* (5 %) a *TV* (4 %). Další odpovědi, které udávaly sami žáci byly – *Sourozenec* (1 %) a *Rádio* (1 %).

Tabulka č.15: Odpovědi žáků na to, kdo je poučil o rizicích v online hře

Odpověď	Četnost
Učitel	50
Rodič	54
Kamarád	18
Lektor	15
YouTube	5
TV	4

Tabulka č. 16: odpovědi žáků z kategorie jiné na to, kdo je poučil o rizicích v online hře

Odpovědi uvedené v možnosti jiné	Četnost
Sourozenec	1
Rádio	1



Graf č. 12: Odpovědi žáků na to, kdo je poučil o rizicích v online hře

Otázka č. 11: Setkal/a jsi se během hraní online her s některým uvedeným problémem? Pokud ano, označ s kterým. (můžeš zvolit více odpovědí)

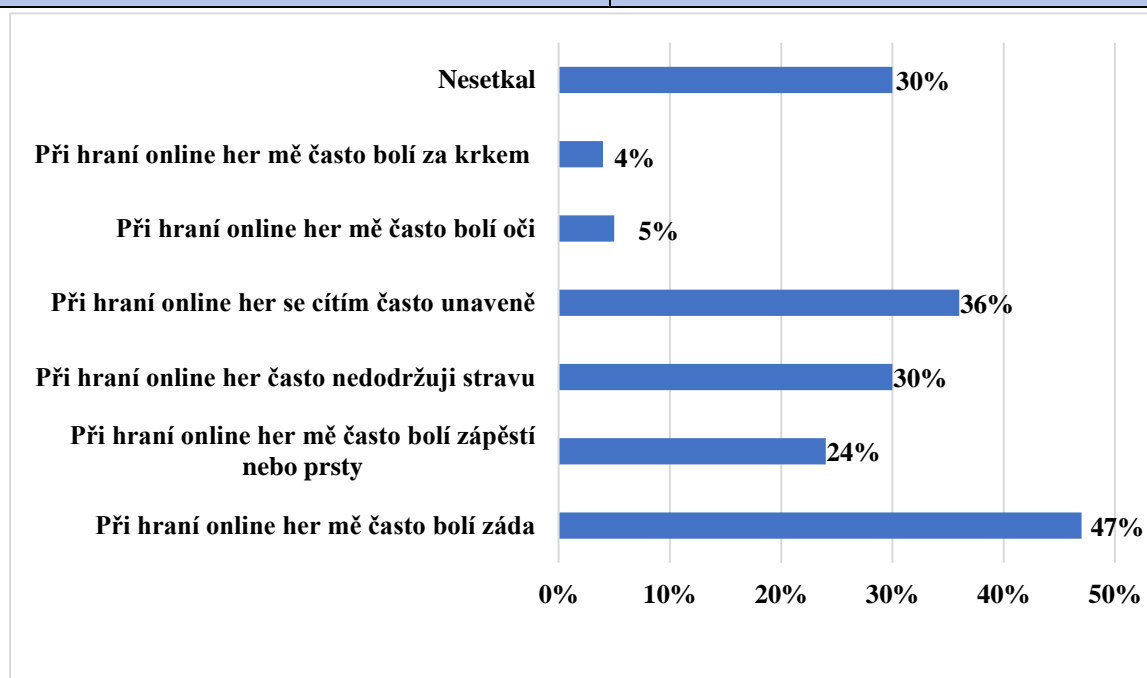
V jedenácté otázce jsme se žáků ptali, zda během hraní online her trpí problémy, které jsou u hraní online her velmi časté. Žákům jsme dali na výběr z několika možností. Přesně 61 (47 %) žáků označilo odpověď *Při hraní online her mě často bolí záda*. Celkem 46 (36 %) žáků označilo odpověď *Při hraní online her se cítím často unaveně*. Odpovědi sestupně byli označovány následovně – *Při hraní online her často nedodržuji stravu* (31 %), *Nesetkal jsem se* (30 %), *Při hraní online her mě často bolí zápěstí nebo prsty* (24 %). Odpovědi, které žáci uváděli sami byly – *Často mě bolí oči* (4 %) a *Často mě bolí za krkem* (3 %).

Tabulka č. 17: Četnost zdravotních problémů, se kterými se žáci při hraní online her setkávají

Odpověď	Četnost
Při hraní online her mě často bolí záda	61
Při hraní online her mě často bolí zápěstí nebo prsty	31
Při hraní online her často nedodržuji stravu	39
Při hraní online her se cítím často unaveně	46
Nesetkal jsem se	38

Tabulka č. 18: Odpovědi v kategorii jiné, zdravotních problémů, se kterými se žáci při hraní online her setkávají

Odpovědi uvedené v možnosti jiné	Četnost
Často mě bolí oči	5
Často mě bolí za krkem	4



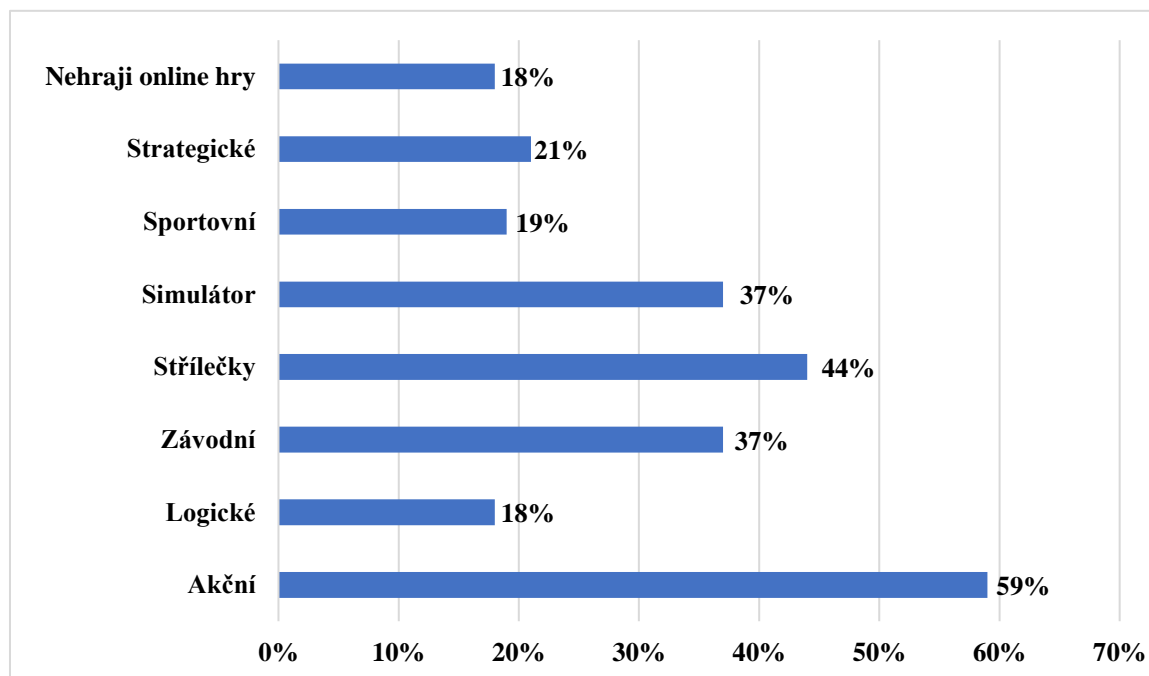
Graf č. 13: Četnost zdravotních problémů, se kterými se žáci při hraní online her setkávají

Otázka č. 12: Jaké online hry hraješ? (můžeš zvolit více odpovědí)

Ve dvanácté otázce jsme se žáků ptali, jaké online hry hrají. Celkem 77 (59 %) žáků nám označilo odpověď *akční*. Následovala odpověď *Střílečky*, na kterou nám odpovědělo 58 žáků (44 %). Další v pořadí byla odpověď *Závodní hry* a tu nám označilo 49 (37 %) žáků. Další odpovědi byly sestupně označovány následovně – *Simulátor* (37 %), *Strategické* (21 %), *Sportovní* (19 %), *Logické* (18 %) a poslední *Nehraji online hry* (17 %).

Tabulka č. 19: Vybrané online hry, které hráči hrají

Odpověď	Četnost
Akční	77
Logické	24
Závodní	49
Střílečky	58
Simulátor	48
Sportovní	25
Strategické	28
Nehraji online hry	23



Graf č. 14: Vybrané online hry, které hráči hrají

Otázka č. 13: Jaké činnosti děláš mimo hraní online her? Označ alespoň 3

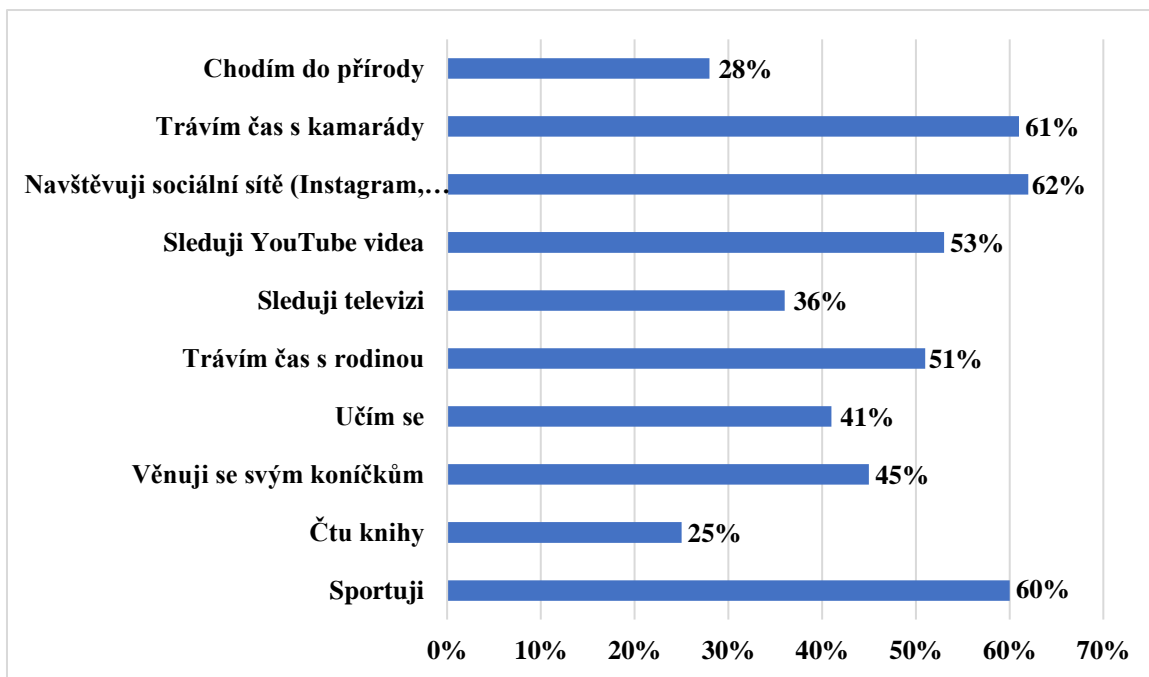
Ve třinácté otázce jsme si kladli za cíl zjistit, jaké volnočasové aktivity dělají mimo hraní online her. Žákům jsme dali na výběr z několika odpovědí, přičemž mohli napsat i svoji vlastní odpověď. Nejvíce označovaná odpověď byla Navštěvuji sociální sítě (Instagram, TikTok, Facebook apod.), kterou označilo 81 (62 %) žáků. Na druhém místě se objevila odpověď *Trávím čas s kamarády*, kterou označilo 80 (60 %) žáků. Třetí místo obsadila odpověď *Sportuji*, kterou označilo 79 (60 %) žáků. Poté odpovědi byly označovány sestupně následovně – *Sleduji YouTube videa* (53 %), *Trávím čas s rodinou* (51 %), *Věnuji se svým koníčkům* (45 %), *Učím se* (41 %), *Sleduji televizi* (47 %), *Chodím do přírody* (28 %) a *Čtu knihy* (25 %). Odpovědi, které žáci označovaly sami byly – *Rybařím* (1 %) a *Chodím do Zoo* (1 %).

Tabulka č. 20: Volnočasové aktivity, které žáci dělají mimo hraní online her

Odpověď	Četnost
Sportuji	79
Čtu knihy	33
Věnuji se svým koníčkům	59
Učím se	53
Trávím čas s rodinou	67
Sleduji televizi	47
Sleduji YouTube videa	69
Navštěvuji sociální sítě (Instagram, TikTok, Facebook, apod.)	81
Trávím čas s kamarády	80
Chodím do přírody	36

Tabulka č. 21: Odpovědi v kategorii jiné, které volnočasové aktivity žáci dělají mimo hraní online her

Odpovědi uvedené v možnosti jiné	Četnost
Rybařím	1
Chodím do Zoo	1



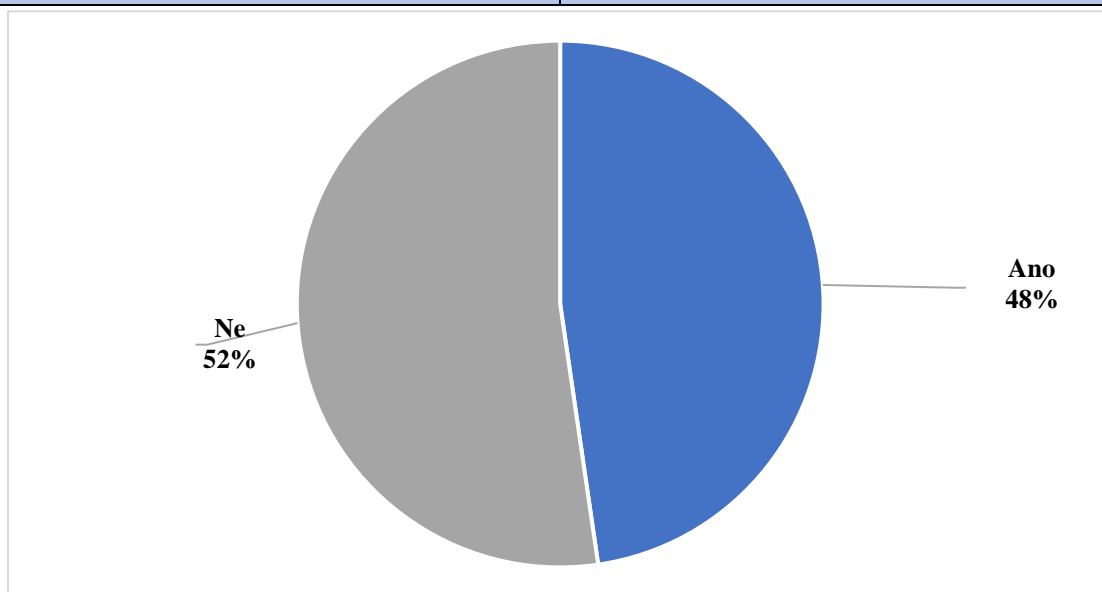
Graf č. 15: Volnočasové aktivity, které žáci dělají mimo hraní online her

Otázka č. 14: Kupuješ si v online hrách různé vylepšení? (Itemy, boostery, měnu)

V předposlední otázce nás zajímalo, zda si žáci kupují různé výhody v online hře. Žáci měli na výběr z odpovědi *ano*, na kterou nám odpovědělo 62 (48 %) žáků a *ne*, kterou označilo 68 (52 %) žáků.

Tabulka č. 22: Četnost žáků, kteří si kupují různé výhody v online hře

Odpověď	Četnost
Ano	62
Ne	68



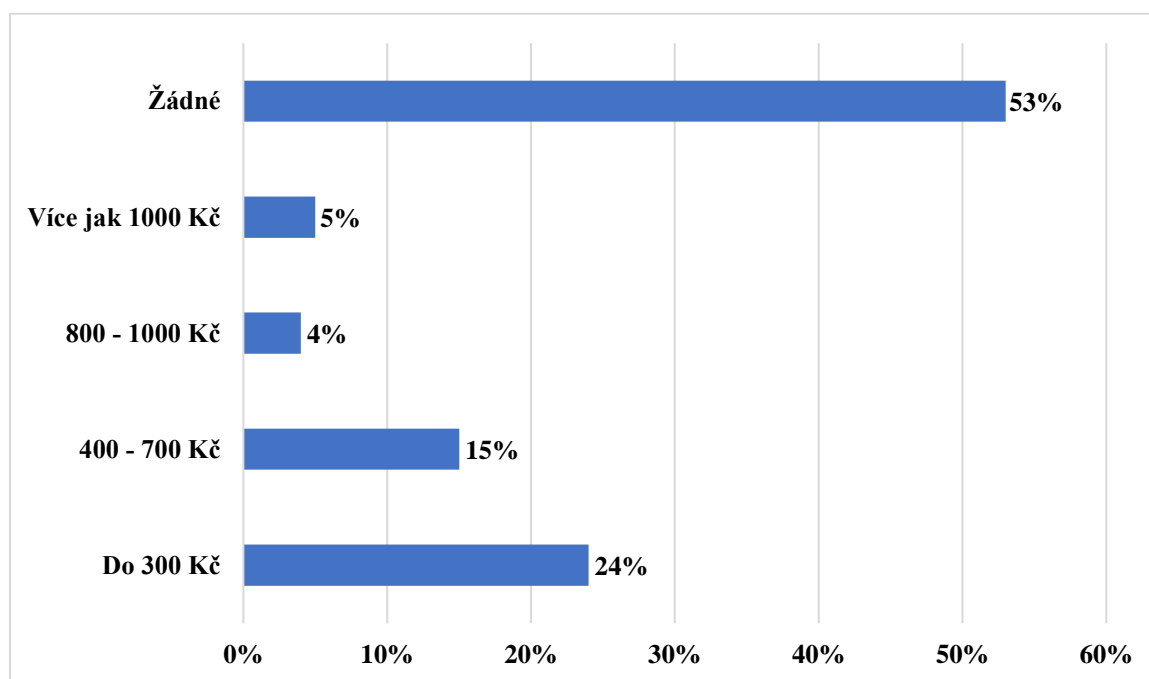
Graf č. 16: Četnost žáků, kteří si kupují různé výhody v online hře

Otázka č. 15: Kolik peněz za měsíc utratíš v online hrách?

V poslední položce jsme navázali na otázku předchozí a ptali jsme se žáků, kolik peněz za měsíc utratí v online hře. Odpověď, která byla nejvíce označována byla *Žádné*, na kterou nám odpovědělo 68 (53 %) žáků. Další odpověď, která byla v pořadí tak je *Do 300 Kč*, kterou označilo 31 (24 %) žáků. Další odpovědi byly označovány sestupně následovně – *400–700 Kč* (15 %), *Více jak 1000 Kč* (5 %) a *800–1000 Kč* (4 %).

Tabulka č. 23: Četnost peněz, které žáci utratí v online hrách

Odpověď	Četnost
Do 300 Kč	31
400–700 Kč	19
800–1000 Kč	5
Více jak 1000 Kč	7
Žádné	68



Graf č. 17: Četnost peněz, které žáci utratí v online hrách

V sedmé kapitole jsme si shromáždili naše výsledky, které jsme získali v dotazníkovém šetření. V následující kapitole provedeme diskuzi vybraných výsledků našeho výzkumu a závěr naší bakalářské práce.

8 Diskuze a závěr výzkumného šetření

V předchozí kapitole jsme se věnovali výsledkům, které jsme my získali v našem výzkumném šetření. Výsledky jsme udávali v tabulce, ale také v grafu. Cílem této kapitoly je zhodnotit dosažené výsledky a také je porovnat s výzkumy, které už byly zhotoveny někým jiným.

Empirická část si kladla za cíl zjistit, která rizika online her žáky nejvíce postihují. Pomocí dotazníku, který jsme rozeslali do škol v okrese Kroměříž, jsme zjistili, že riziko, které žáky nejvíce postihuje během hraní online her je, že až (44 %) žáků trpí tím, že při hraní online her jim někdo vulgárně nadává. Další riziko, které se objevovalo velmi často je, že až 34 % žáků někdo uráží v online hře, nebo také to, že (27 %) žáků se setkalo s tím, že jim někdo ukradl herní účet. Dobrou zprávou ale je, že až (31 %) žáků nám sdělilo, že se nikdy nesetkali s nepříjemnou zkušeností při hraní online her. Další výsledky nám můžou říct, že (26 %) žáků trpí tím, že jim někdo škodí v online hře např. že jim někdo bourá stavby, aby nedosáhli svého herního cíle. Poté sestupně následovaly tato rizika – někdo žákům ukradl herní předměty v online hře (21%), někdo žáky šikanoval v online chatu v prostředí online hry (19%), někdo žáky vykázal ze hry a cítili se osaměle (17%), někdo žáky žádal o reálné peníze (17%), někdo se s žáky chtěl setkat v reálném životě (14%), někdo o žácích šířil falešné informace v prostředí online hry (14%), někdo žákům ukradl osobní údaje (13%), někdo žákům změnil přihlašovací údaje do online hry (12%) a někdo žáky žádal o obnažené fotografie v prostředí online her (9%). Z našich výsledků můžeme říct, že největší riziko, které žáky v prostředí online hry postihuje je to, že jsou často vystaveni vulgárním nadávkám nebo urážkám z druhé strany, a to k jejich věku není možné. S hlavním cílem souvisí také otázka, která se v dotaznících ptá na to, jestli byli žáci někdy poučeni o tom, jaká rizika online hry přinášejí. Z našich výsledků můžeme získat odpověď, že až (72 %) žáků bylo poučeno a naopak (28 %) žáků poučeno nebylo. Následně jsme si představili rizika, kterými mohou být postiženi žáci druhou osobou, ale jsou i rizika, která působí samostatně na žáky, což můžou být např. zdravotní rizika. Žáků jsme se v dotaznících ptali, jestli se během online her setkali s problémem, které je nějakým způsobem postihuje. Celkem (47 %) žáků nám odpovědělo, že při hraní online her se často setkávají s tím, že je bolí záda, dále až (35 %) žáků trpí tím, že se při hraní online her cítí často unaveni. Celkem (30 %) žáků nám sdělilo, že při hraní online her často nedodržují stravu a (24 %) žáků nám řeklo, že je při hraní online her často bolí prsty nebo zápěstí. Pozitivní zprávou ale je, že až (30 %) žáků netrpí žádným problémem během hraní online her. Závěrem můžeme říct, že žáci, kteří hrají online hry netrpí pouze riziky,

kteřá můžou přijít z druhé strany, ale také riziky, kteřá působí na jejich vlastní tělo. Pokud bychom měli srovnat výsledky s výzkumem, kteřý se konal v roce 2018 a byl zaměřen na hraní digitálních her, tak můžeme zjistit, že až (45 %) dětí trpí zdravotními problémy během hraní online her. Což by skoro odpovídalo našim výsledkům ve výzkumném šetření (Drogy – info, 2019).

Jedním z dílčích cílů naší bakalářské práce bylo, na jakém zařízení žáci online hry nejčastěji hrají. Nejčastěji uváděli mobilní telefon (65 %), stolní počítač (52 %), notebook (28 %), tablet (12 %), herní konzoli (18 %) a Smart TV (5 %). Pokud srovnáme naše výsledky s výzkumem, kteřý byl proveden v roce 2016, tak zjistíme, že žáci nejčastěji hráli hry na počítači (55 %), mobilním telefonu (23 %), herní konzoli (12 %) a tabletu (10 %) (Basler, 2016). Pokud bychom zhodnotili výsledky, kteřé byly už zhotovené, tak můžeme zjistit, že oblíbenost hraní her na mobilním telefonu vzrostla, a naopak oblíbenost hraní her na počítači je skoro stejná. Také můžeme říct, že výsledky, kteřé nám udávají oblíbenost hraní na tabletu a herní konzoli, jsou také skoro stejné.

Dalším dílčím cílem naší bakalářské práce je zjistit, zda žáci druhého stupně základní školy utrácení peníze v online hrách a pokud ano, tak kolik jsou schopni v online hře za měsíc utratit. Z našich výsledků můžeme říct, že celkem (48 %) žáků si výhody v online hře kupují a (52 %) žáků si výhody v online hře nekupují. Výzkum z roku 2018, nám říká, že celkem (52 %) žáků si někdy koupilo výhody do online hry, což by také odpovídalo výsledkům, kteřé jsme získali my v našem výzkumném šetření (Drogy – info, 2019). Žáků jsme se dále ptali na to, kolik peněz jsou schopni utratit v online hře za měsíc. Celkem (24 %) žáků nám odpovědělo, že do 300 Kč, (15 %) žáků 400–700 Kč, (5 %) žáků více jak 1000 Kč a (4 %) žáků 800–1000 Kč. Pokud bychom měli srovnat výsledky, tak v roce 2023 autor Slavík zveřejnil, kolik peněz jsou evropské děti schopni utratit ve hře. Až (64 %) dětí uvedlo, že nechají ve hrách měsíčně až 20 euro, což je okolo 500 Kč. Průměrná útrata za měsíc ve hře pak dělá 39 euro, což je skoro 1000 Kč (Slavík, 2023). Jak můžeme vidět z našich výsledků, tak nejvíce žáci utratí do 300 Kč a nejméně 800–1000 Kč.

Dále jsme zjišťovali, jaké online hry žáci nejvíce hrají. Žáci nejčastěji hrají akční hry (58 %), střílečky (44 %), závodní hry (37 %), simulátor (36 %), strategické hry (21 %), sportovní hry (19 %), logické hry (18 %) a celkem (18 %) nám uvedlo, že online hry nehrají. Dle výsledků výzkumu z roku 2016, kteřý je zaměřen na žáky základních škol, můžeme srovnat, že akční hry byly velmi oblíbené jak v roce 2016 tak i kdysi. Ve výzkumu v roce 2016 se akční hry umístili na prvním místě, stejně jako i v našem. Hra simulátor měla četnost

ve výzkumu (33 %), což je skoro totožné, jak v našem výzkumu. Logické hry měly četnost (29 %), což je o poměrně větší počet více než v našem výzkumu. Sportovní hry měly celkovou četnost (26 %), což je taky o relativně více než v našem výzkumu. Ostatní hry ve výzkumu v roce 2016 nebyly uvedeny. Závěrem můžeme říci, že akční hry jsou stále oblíbené mezi žáky a umísťují se na nejvyšších příčkách.

Dále jsme zjišťovali, jaké aktivity žáci dělají mimo hraní online her. Žákům jsme dali na výběr několika možností, přičemž odpovídali následovně. Nejčastěji žáci odpovídali, že tráví svůj volný čas na sociálních sítích, jako je Instagram, TikTok a Facebook (63 %). Dále tráví čas s kamarády (83 %), sportují (60 %), sledují YouTube videa (53 %), tráví čas s rodinou (52 %), věnují se svým koníčkům (46 %), učí se (42 %), sledují televizi (37 %), chodí do přírody (29 %) a čtou knihy (25 %). Pokud srovnáme naše výsledky výzkumu s výsledky, které provedl Martin Mikšovský ve své bakalářské práci, která se zaměřuje na online počítačové hry, tak zjistíme, že na nejvyšších pozicích volnočasových aktivit se objevuje trávení času s kamarády (56 %), sportování (42 %) a sledování TV (31 %) (Mikšovský, 2016). Závěrem můžeme říci, že v dnešní době je stále velký zájem o to trávit svůj volný čas s kamarády a sportovat.

Při výzkumném šetření jsme dále zjišťovali kolik hodin denně žáci tráví hraním online her. Z našich výsledků můžeme uvést, že žáci tráví na počítači nejvíce 2–3 hodiny (30 %), poté 30 min–1 hodina (22 %), 4–5 hodin (16 %), více jak 5 hodin (9 %) a (23 %) žáků nám uvedlo, že online hry nehraje. Ve výzkumu, který byl realizován v roce 2018 se můžeme dozvědět, že žáci hraním her nejvíce trávili méně než 2 hodiny denně (35 %), což spíše neodpovídá našim výsledkům, protože u našeho výzkumu byl nejvíce označován čas 2–3 hodiny. (28 %) žáků ve výzkumu z roku 2018 uvedlo, že nehraje hry, což je skoro stejný výsledek, který jsme získali my v našem výzkumném šetření. Odpovědi, které jsou ale skoro totožné jsou, že v našem výzkumu celkem (9 %) žáků uvedlo, že hraje online hry více než 5 hodin. Naopak ve výzkumu, který byl zhotoven v roce 2018 bylo uvedeno, že celkem (8 %) hraje hry více než 6 hodin. Pokud bychom měli porovnat naše výsledky s výsledky z roku 2018, tak můžeme říct, že doba hraní na počítači je skoro stejná, ačkoliv tam jsou i některé odlišnosti.

Jako poslední jsme zjišťovali, zda jsou žáci během hraní online her hlídání rodičem. Většina žáků nám odpovědělo, že u hraní online her hlídání nejsou (62 %) a (39 %) žáků nám odpovědělo, že hlídání jsou.

Závěr

Celá bakalářská práce se zabývala riziky online her u žáků 2. stupně základní školy. Práci jsme rozdělili na teoretickou a empirickou část, přičemž teoretická část se skládá ze čtyř kapitol. Na začátku jsme si stanovili hlavní cíl naší bakalářské práce, který jsme v průběhu plnili.

V první kapitole naší bakalářské práce jsme se zabývali pojmem hra, který jsme si vymezili a následně jsme si představili typologii herních žánrů, dělení her a historii počítačové hry. Ve druhé kapitole jsme věnovali pozornost samostatné online hře, kterou jsme si definovali a také jsme si představili nejoblíbenější online hry mezi dnešní mladou generací. K tomu, aby žáci byli před samostatnou hrou varováni, tak jsme si představili Ratigovaný systém PEGI. Na závěr druhé kapitoly jsme si uvedli jednotlivé pozitivní a negativní dopady online her, které působí na žáka. Ve třetí kapitole jsme si vymezili jednotlivá rizika, kterým mohou být jednotliví žáci vystaveni. Věnovali jsme se především rizikům, která mohou žáky postihnout v oblasti tělesné, psychologické, sociální a technické. V poslední kapitole jsme popsali prevenci online her z pohledu rodiče a školy.

V empirické části jsme se zprvu věnovali výzkumům, které jsou zaměřeny na aktuální problematiku her. Vybrali jsme si dva novější výzkumy, přičemž první výzkum se zabýval hodinovému přehledu o tom, kolik britští žáci tráví na počítači hraním her. Druhý výzkum jsme probrali více dopodrobna a zabývali se hraním digitálních her českými adolescenty. V další kapitole jsme se podrobněji věnovali našemu výzkumnému šetření. Stanovili jsme si cíle a problémy výzkumu a poté jsme si představili vzorek, který budeme zkoumat pro náš výzkum. Pro výzkumné šetření jsme si vybrali žáky 2. stupně základní školy v okrese Kroměříž, přičemž s námi navázala spolupráci pouze jedna škola. V další části této kapitoly jsme si představili metodu, kterou jsme si vybrali pro sběr dat. Metodu, kterou jsme použili byl dotazník. V sedmé části naší bakalářské práce jsme si zhodnotili výsledky, které jsme získali a v poslední kapitole jsme se věnovali diskuzi vybraných výsledků.

Hlavním cílem výzkumu bylo zjistit, která rizika během hraní online her žáky nejvíce postihují a zmíněný cíl se nám podařilo splnit. Nejvíce se žáci během hraní online her setkávají s vulgárními nadávkami (45 %), urážkami od druhé osoby (34 %) a s krádeží herního účtu. Na hlavní cíl dále navázala otázka, zda jsou žáci postižení i rizikem, které působí na jejich tělo samotné. Celkově nám (46 %) žáků odpovědělo, že je při hraní online her často bolí záda, (35 %) žáků, že se při hraní online her cítí často unaveně a (30 %) žáků, že často nedodrží stravu.

Jedním z dílčích cílů naší bakalářské práce bylo zjistit, zda byli žáci poučeni o tom, jaká rizika se mohou vyskytovat v online hrách. Celkem nám (72 %) žáků odpovědělo, že poučení byli a (28 %), že poučení nebyli. Dále jsme zjišťovali, jaká je herní doba, kterou žáci stráví hraním online her. Celkem (30 %) žáků nám odpovědělo, že hrají online hry 2–3 hodiny denně. Dále (22 %) žáků, že hrají online hry 30 min – 1 hodinu, (16 %) 4–5 hodin, (9 %) více jak 5 hodin a (22 %) žáků nám odpovědělo, že nehrají online hry. Posledním dílčím cílem bylo zjistit, zda si žáci během hraní online her, kupují různé výhody. Celkem nám (49 %) žáků odpovědělo, že ano a (51 %) žáků nám odpovědělo, že si žádné výhody nekupují.

Závěrem můžeme říct, že online hry jsou mezi dnešní mladou generací velmi oblíbené. Nesmíme taky zapomenout na to, že rizika, která se vyskytují v online hrách, tak míra jejich působení je velmi velká, a proto by se před nimi měli děti co nejvíce chránit. Důležitou roli hrají také rodiče a pedagogové. Ti by měli dětem dát co největší přehled o tom, jaké rizika se v online hře mohou nacházet a říct jim, jak se proti nim chránit.

V bakalářské práci jsme zpracovali téma rizika online her u žáků 2. stupně základní školy. Práce poskytla obecnější pohled na danou problematiku, kterou se zabýváme nejen ve výzkumné části, ale i v části teoretické. Při zpracování naší bakalářské práce jsme objevili různé výzkumy, kterými jsme se inspirovali. Náš výzkum, který jsme prováděli na základních školách v okrese Kroměříž, může poskytnout pohled na danou problematiku a také mohou výsledky pomoci někomu dalšímu pro další výzkumné šetření.

Seznam použité literatury a zdroje

1. A *Parents' Guide to Minecraft*. Online. In: Webwise. Dostupné z: <https://www.webwise.ie/parents/a-parents-guide-to-minecraft/>. [cit. 2024-04-10].
2. *Anti Malware Advanced Protection: What is malware?* Online. In: Acronis. Dostupné z: <https://www.acronis.com/en-us/technology/antimalware/>. [cit. 2024-04-10].
3. *Atlas školství: Základní školy v okrese Kroměříž*. Online. In: Atlas školství. Dostupné z: <https://www.atlasskolstvi.cz/zakladni-skoly?district=kromeriz&type=zakladni-skola>. [cit. 2024-04-10].
4. BAKER, Nick, 2023. *Online gaming statistics 2023: A breakdown of the UK's gaming population by age group*. Online. In: Uswitch. Dostupné z: https://www.uswitch.com/broadband/studies/online-gaming-statistics/?fbclid=IwAR0owHvmOpxZ7_c33HcNkh0RkqLJh_-HTCp-PZy0IK0Gnd5bGhc3dwxrXGA. [cit. 2024-04-10].
5. BAKER, Nick, 2023. *Online gaming statistics 2023: UK online gaming statistics by age group*. Online. In: Uswitch. Dostupné z: https://www.uswitch.com/broadband/studies/online-gaming-statistics/?fbclid=IwAR0owHvmOpxZ7_c33HcNkh0RkqLJh_-HTCp-PZy0IK0Gnd5bGhc3dwxrXGA. [cit. 2024-04-10].
6. BALASUBRAMANIAN, Karthik, 2023. *What is Online Multiplayer and Why it's Important*. Online. In: Gameopedia. Dostupné z: <https://www.gameopedia.com/online-multiplayer-games/>. [cit. 2024-04-10].
7. BASLER, Jaromír a Michal Mrázek, 2018. *Počítačové hry a jejich místo v životě člověka*. Olomouc: Print, s. 11. ISBN 9788024454054.
8. BASLER, Jaromír a MRÁZEK, Michal, 2018. *Počítačové hry a jejich místo v životě člověka*. Olomouc: Print, s. 25–28. ISBN 9788024454054.
9. BASLER, Jaromír, 2016. *POČÍTAČOVÉ HRY A ZPŮSOB JEJICH VYUŽÍVÁNÍ U ŽÁKŮ ZÁKLADNÍCH ŠKOL: Tabulka 9: Oblíbené platformy pro hraní počítačových her*. In: Trendy ve vzdělávání [online]. [cit. 2024-04-06]. Dostupné z: <https://tvv-journal.upol.cz/pdfs/tvv/2016/01/02.pdf>
10. BAUM, Petr, 2011. *Průvodce herními žánry - plošinovky a arkády*. Online. In: Doupe.cz. Dostupné z: <https://doupe.zive.cz/clanek/pruvodce-hernimi-zanry--plosinovky-a-arkady..> [cit. 2024-04-10].

11. BLINKA, Lukas, 2016. *Online závislosti*. Praha: Grada Publishing, s. 112. ISBN 9788027128877.
12. BROD, Craig, 1984. *Technostress: The Human Cost of the Computer Revolution*. Online. In: Technostress. Dostupné z: https://www.tecnostress.it/wp-content/uploads/2009/09/The-Human-Cost-of-the-Computer-Revolution_Abstract.pdf. [cit. 2024-04-10].
13. *Co je prevence*, 2019. Online. In: Adiktologie. Dostupné z: <https://www.adiktologie.cz/co-je-prevence>. [cit. 2024-04-10].
14. *Co znamenají jednotlivá značení?* Online. In: Pegi. Dostupné z: <https://pegi.info/cs/what-do-the-labels-mean>. [cit. 2024-04-10].
15. *Co znamenají jednotlivá značení?: Deskriptory obsahu PEGI*. Online. In: Pegi. Dostupné z: <https://pegi.info/cs/what-do-the-labels-mean>. [cit. 2024-04-10].
16. *Cyberbullying and Online Gaming: Benefits of Online Gaming*, 2021. Online. In: Stopbullying. Dostupné z: <https://www.stopbullying.gov/cyberbullying/cyberbullying-online-gaming>. [cit. 2024-04-10].
17. Digitální gramotnost: Jak pojmáme digitální gramotnost? In: *Digifolio.cz* [online]. [cit. 2024-03-05]. Dostupné z: <https://digifolio.rvp.cz/view/view.php?id=13123&rate=5>;
18. *Digitální gramotnost: Jak pojmáme digitální gramotnost?* Online. In: Digifolio. Dostupné z: <https://digifolio.rvp.cz/view/view.php?id=13123&rate=5>. [cit. 2024-04-10].
19. DLEŠTÍKOVÁ, Veronika, 2012. *Dítě a hra*. Bakalářská práce. Praha: Univerzita Karlova. Dostupné také z: https://dspace.cuni.cz/bitstream/handle/20.500.11956/45674/BPTX_2011_2_11270_0_261094_0_123178.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
20. DUSOVÁ, Milena. *Krizový plán: Netolismus*. Online. In: Základní škola Dr. Peška Chrudim. Dostupné z: https://www.zspeska.cz/e_download.php?file=data/editor/203cs_10.pdf&original=Krizov%C3%BD%20pl%C3%A1n%20C5%A1koly%202023-2024_nov%C3%A9.pdf. [cit. 2024-04-10].
21. *Druhý stupeň: II. Stupeň ZŠ (12–15 let)*. Online. In: Základní škola smart. Dostupné z: <https://www.skola-smart.cz/druhy-stupen/>. [cit. 2024-04-10].

22. EMANOVSKÝ, Petr, 2019. *Úvod do metodologie pedagogického výzkumu*. Online. In: Kag.upol. Dostupné z: <https://kag.upol.cz/data/upload/8/metodologie.pdf>. [cit. 2024-04-10].
23. *Evoluce počítačových her: Která byla úplně první?: Vývoj počítačových her v datech*. Online. In: PC poradenství. Dostupné z: http://www.pcporadenstvi.cz/evoluce-pocitacovych-her-ktera-byla-uplne-prvni#google_vignette. [cit. 2024-04-10].
24. *Explained: What is Fortnite Battle Royael*. Online. In: Webwise. Dostupné z: <https://www.webwise.ie/parents/explainers/explained-what-is-fortnite/>. [cit. 2024-04-10].
25. FISCHER, Slavomil a Jiří ŠKODA, 2014. In: *Sociální patologie: Závažné sociálně patologické jevy, příčiny, prevence, možnosti řešení*. 2. roz. a akt. vyd. Praha: Grada Publishing, s. 116. ISBN 978-80-247-5046-0
26. GAVORA, Petr. *Úvod do pedagogického výzkumu*. Brno: Paido, 2000, s. 31. ISBN 80-85931-79-6.
27. GAVORA, Petr. *Úvod do pedagogického výzkumu*. Brno: Paido, 2000, s. 99. ISBN 80-85931-79-6.
28. *Herní žánry na Databázi her: Logické*. Online. In: Databáze - her. Dostupné z: <https://www.databaze-her.cz/napoveda/herni-zanry-na-databazi-her/>. [cit. 2024-04-10].
29. HULANOVÁ, Lenka Veličková, 2012. Kybergrooming. In: *Děti a online rizika*. Praha: Sdružení linka bezpečí, s. 93. ISBN 978-80-904920-3-5.
30. HULANOVÁ, Lenka Veličková, 2012. Kyberstalking. In: *Děti a online rizika*. Praha: Sdružení linka bezpečí, s. 100. ISBN 978-80-904920-3-5.
31. KELIŠ, Karel, 2010. *Průvodce herními žánry – simulátory*. Online. In: Doupě.cz. Dostupné z: <https://doupe.zive.cz/clanek/pruvodce-hernimi-zanry--simulatory>. [cit. 2024-03-25].
32. KOPECKÝ, Kamil a SZOTKOWSKI, René, 2018. *Kybernemoci - úvod do problematiky: Syndrom esemeskového krku*. Online. In: E-Bezpečí. Dostupné z: <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/rizikove-jevy-spojene-s-online-komunikaci/dalsi-temata/1338-kybernemoci-uvod-do-problematiky>. [cit. 2024-03-26].
33. KOPECKÝ, Kamil a SZOTKOWSKI, René, 2018. *Kybernemoci - úvod do problematiky: Myšitida*. Online. In: E-Bezpečí. Dostupné z: <https://www.e->

- [bezpeci.cz/index.php/rizikove-jevy-spojene-s-online-komunikaci/dalsi-temata/1338-kybernemoci-uvod-do-problematiky](https://www.e-bezpeci.cz/index.php/rizikove-jevy-spojene-s-online-komunikaci/dalsi-temata/1338-kybernemoci-uvod-do-problematiky). [cit. 2024-03-26].
34. KOPECKÝ, Kamil a KREJČÍ, Veronika, 2021. *Co je Roblox a proč je důležité o něm vědět?: Co je Roblox?* Online. In: E-Bezpečí. Dostupné z: <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/rizikove-jevy-spojene-s-online-komunikaci/socialni-site/2304-co-je-roblox-a-proc-je-dulezite-o-nem-vedet>. [cit. 2024-03-05].
35. KOPECKÝ, Kamil a KREJČÍ, Veronika, 2021. *Co je Roblox a proč je důležité o něm vědět?: Rizika spojená s Robloxem*. Online. In: E-Bezpečí. Dostupné z: <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/rizikove-jevy-spojene-s-online-komunikaci/socialni-site/2304-co-je-roblox-a-proc-je-dulezite-o-nem-vedet>. [cit. 2024-03-05].
36. KOPECKÝ, Kamil a KREJČÍ, Veronika, 2021. *Co je Roblox a proč je důležité o něm vědět?: Rizika spojená s Robloxem*. Online. In: E-Bezpečí. Dostupné z: <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/rizikove-jevy-spojene-s-online-komunikaci/socialni-site/2304-co-je-roblox-a-proc-je-dulezite-o-nem-vedet>. [cit. 2024-03-05].
37. KOPECKÝ, Kamil a KREJČÍ, Veronika, 2021. *Co je Roblox a proč je důležité o něm vědět?: (Znásilněný avatar sedmileté dívky)*. Online. In: E-Bezpečí. Dostupné z: <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/rizikove-jevy-spojene-s-online-komunikaci/socialni-site/2304-co-je-roblox-a-proc-je-dulezite-o-nem-vedet>. [cit. 2024-03-05].
38. KOPECKÝ, Kamil, 2023. *Rizika spojená s tzv. loot boxy*. Online. In: E-Bezpečí. Dostupné z: <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/rizikove-jevy-spojene-s-online-komunikaci/online-zavislosti/3443-rizika-spojena-s-tzv-loot-boxy>. [cit. 2024-03-04].
39. KOPECKÝ, Kamil, 2017. *Specifické formy kyberšikany spojené s hraním online her: A. Krádeže uživatelských účtů v online prostředí, krádeže virtuálních postav a předmětů*. Online. In: E-Bezpečí. Dostupné z: <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/rizikove-jevy-spojene-s-online-komunikaci/kybersikana/1258-kybersikana-online-hry>. [cit. 2024-03-04].
40. KOPECKÝ, Kamil, 2017. *Specifické formy kyberšikany spojené s hraním online her: B. Virtuální exkluze, vyloučení hráče ze hry*. Online. In: E-Bezpečí. Dostupné z: <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/rizikove-jevy-spojene-s-online-komunikaci/kybersikana/1258-kybersikana-online-hry>. [cit. 2024-03-04].

41. *Krádež identity*, 2018. Online. In: Internetem bezpečně. Dostupné z: <https://www.internetembezpecne.cz/internetem-bezpecne/rizika-online-komunikace/kybersikana/kradez-identity/>. [cit. 2024-03-26].
42. *Kyberšikana*. Online. In: E-Bezpečí. Dostupné z: <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/kontakt/71-trivium/1418-co-je-kybersikana>. [cit. 2024-03-26].
43. *LAN party*, 2018. Online. In: Computer Hope. Dostupné z: <https://www.computerhope.com/jargon/l/lanparty.htm>. [cit. 2024-04-10].
44. MACURA, Vladimír a Alice JEDLIČKOVÁ, 2012. *Po světové literární teorii 20. století*. Brno: Host, s 327–328. ISBN 978-80-7294-848-2.
45. MIKŠOVSKÝ, Martin, 2016. *Online počítačové hry ve volnočasových aktivitách žáků ZŠ: Tabulka 11: Volnočasové aktivity probíhající mimo PC v závislosti na věku (absolutní četnosti)*. Bakalářská práce. Olomouc: Univerzita Palackého. Dostupné také z: https://theses.cz/id/frwymn/martin_miksovsky_online_PC_hry.pdf?zpet=%2Fvyhle-davani%2F%3Fsearch%3DOnline%20PC%20hry%26start%3D1.
46. NADEAU, Micheline, 2013. *Relaxační hry s dětmi*. Online. In: Metodický portál RVP.CZ. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/PUI/17089/RELAXACNI-HRY-S-DETMI.html>. [cit. 2024-04-10].
47. NEŠPOR, Karel a CSÉMY, Ladislav, 2012. *Zdravotní rizika počítačových her a videoher: Obezita a jídelní návyky*. Online. In: Národní registr výzkumů dětech a mládeži. Dostupné z: <http://vyzkum-mladez.nidv.cz/zprava/1351173444.pdf>. [cit. 2024-02-29].
48. *O střílečkách z pohledu třetí osoby: Charakteristika kategorie stříleček z pohledu třetí*. Online. In: Desura. Dostupné z: <https://www.desura.com/cs/third-person-shooter-games>. [cit. 2024-03-25].
49. *Organizace PEGI*. Online. In: Pegi. Dostupné z: <https://pegi.info/cs/page/pegi-organisation>. [cit. 2024-02-29].
50. PAVLAS MARTANOVÁ, Veronika, 2014. *O PRIMÁRNÍ PREVENCI RIZIKOVÉHO CHOVÁNÍ*. Online. In: Národní ústav pro vzdělávání. Dostupné z: <https://archiv-nuv.npi.cz/t/co-je-skolska-primarni-prevence-rizikoveho-chovani.html>. [cit. 2024-04-16].
51. *Počítačové hry. Jaká jsou jejich pozitiva a negativa?: V čem vám hraní her může uškodit*, 2023. Online. In: Deník.cz. Dostupné

- z: <https://pr.denik.cz/doporucujeme/pocitacove-hry-jaka-jsou-jejich-pozitiva-a-negativa-20230331.html>. [cit. 2024-03-05].
52. RAVICHANDRAN, Hari, 2023. *Online Gaming Safety for Kids: What Parents Need To Know*. Online. In: Aura. Dostupné z: <https://www.aura.com/learn/online-gaming-safety>. [cit. 2024-03-03].
53. RAVICHANDRAN, Hari, 2023. *Online Gaming Safety for Kids: What Parents Need To Know: 1. Protect your online accounts with strong passwords and 2FA*. Online. In: Aura. Dostupné z: <https://www.aura.com/learn/online-gaming-safety>. [cit. 2024-03-03].
54. RAVICHANDRAN, Hari, 2023. *Online Gaming Safety for Kids: What Parents Need To Know: 2. Research games together (and stick with known publishers)*. Online. In: Aura. Dostupné z: <https://www.aura.com/learn/online-gaming-safety>. [cit. 2024-03-03].
55. RAVICHANDRAN, Hari, 2023. *Online Gaming Safety for Kids: What Parents Need To Know: 5. Limit the personal information your kids share (such as in their gamertags)*. Online. In: Aura. Dostupné z: <https://www.aura.com/learn/online-gaming-safety>. [cit. 2024-03-03].
56. RAVICHANDRAN, Hari, 2023. *Online Gaming Safety for Kids: What Parents Need To Know: 7. Choose gift or credit cards for in-app payments (or block them)*. Online. In: Aura. Dostupné z: <https://www.aura.com/learn/online-gaming-safety>. [cit. 2024-03-03].
57. RAVICHANDRAN, Hari, 2023. *Online Gaming Safety for Kids: What Parents Need To Know: 8. Enable account notifications to get alerted to direct messages*. Online. In: Aura. Dostupné z: <https://www.aura.com/learn/online-gaming-safety>. [cit. 2024-03-03].
58. RAVICHANDRAN, Hari, 2023. *Online Gaming Safety for Kids: What Parents Need To Know: 10. Use a VPN when gaming online*. Online. In: Aura. Dostupné z: <https://www.aura.com/learn/online-gaming-safety>. [cit. 2024-03-03].
59. RAVICHANDRAN, Hari, 2023. *Online Gaming Safety for Kids: What Parents Need To Know: 11. Set time limits for online and mobile games*. Online. In: Aura. Dostupné z: <https://www.aura.com/learn/online-gaming-safety>. [cit. 2024-03-03].
60. SCULLY, Kevin, 2024. *The 25 best online games to play today: Fortnite*. Online. In: Games radar. Dostupné z: <https://www.gamesradar.com/best-online-games/>. [cit. 2024-03-05].

61. SCULLY, Kevin, 2024. *The 25 best online games to play today: Minecraft*. Online. In: Games radar. Dostupné z: <https://www.gamesradar.com/best-online-games/>. [cit. 2024-03-05].
62. SIGMUNG, Erik, 2018. *Metodické listy: Pohybové hry (zábavný prostředek rozvoje rychlosti, obratnosti a zdatnosti)*. Online. In: Sokol.eu. Dostupné z: <https://www.sokol.eu/assets/download/ttNdIm5xR.pdf>. [cit. 2024-03-05].
63. SLAVÍK, Jan. *EVROPSKÉ DĚTI UTRÁCEJÍ PRŮMĚRNĚ 39 EUR MĚSÍČNĚ ZA HERNÍ OBSAH: Total (parents whose children spend money in-game)*. Online. In: Games.cz. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/novinky/evropske-deti-utraceji-prumerne-39-eur-mesicne-za-herni-obsah-566483>. [cit. 2024-04-06].
64. SMOLÍK, Petr, 2002. *Duševní a behaviorální poruchy*. 2. Revidované vydání. Praha: Maxdorf, 506. ISBN 80-85812-18-X.
65. SOCHOROVÁ, Libuše, 2011. *Didaktická hra a její význam ve vyučování*. Online. In: Metodický portál RVP.CZ. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/o/z/13271/didakticka-hra-a-jeji-vyznam-ve-vyucovani.html>. [cit. 2024-02-29].
66. SUCHÁ, Jaroslava; DOLEJŠ, Martin a PIPOVÁ, Helena, 2019. *Hraní digitálních her u českých adolescentů: Studie zaměřená na hraní digitálních her mezi českými adolescenty*. Online. In: Drogy - info. Dostupné z: https://www.drogy-info.cz/data/obj_files/33090/861/Zaostreno_2019-04_Hrani%20digitalnich%20her%20u%20adolescentu.pdf. [cit. 2024-03-07].
67. SUCHÁ, Jaroslava; DOLEJŠ, Martin a PIPOVÁ, Helena, 2019. *Hraní digitálních her u českých adolescentů: Problémové hraní digitálních her*. Online. In: Drogy - info. Dostupné z: https://www.drogy-info.cz/data/obj_files/33090/861/Zaostreno_2019-04_Hrani%20digitalnich%20her%20u%20adolescentu.pdf. [cit. 2024-03-07].
68. SUCHÁ, Jaroslava; DOLEJŠ, Martin a PIPOVÁ, Helena, 2019. *Hraní digitálních her u českých adolescentů: Další aspekty hraní digitálních her*. Online. In: Drogy - info. Dostupné z: https://www.drogy-info.cz/data/obj_files/33090/861/Zaostreno_2019-04_Hrani%20digitalnich%20her%20u%20adolescentu.pdf. [cit. 2024-03-07].
69. SUCHÁ, Jaroslava; DOLEJŠ, Martin a PIPOVÁ, Helena, 2019. *Hraní digitálních her u českých adolescentů: Vyhodnocení metod u chlapců*. Online. In: Drogy - info. Dostupné z: https://www.drogy-info.cz/data/obj_files/33090/861/Zaostreno_2019-04_Hrani%20digitalnich%20her%20u%20adolescentu.pdf. [cit. 2024-03-07].

70. SUCHÁ, Jaroslava; DOLEJŠ, Martin a PIPOVÁ, Helena, 2019. *Hraní digitálních her u českých adolescentů: Vyhodnocení metod u dívek*. Online. In: Drogy - info. Dostupné z: https://www.drogy-info.cz/data/obj_files/33090/861/Zaostreno_2019-04_Hrani%20digitalnich%20her%20u%20adolescentu.pdf. [cit. 2024-03-07].
71. SUCHÁ, Jaroslava; DOLEJŠ, Martin a PIPOVÁ, Helena, 2019. *Hraní digitálních her u českých adolescentů: Počet respondentů a jejich průměrný věk podle pohlaví*. Online. In: Drogy - info. Dostupné z: https://www.drogy-info.cz/data/obj_files/33090/861/Zaostreno_2019-04_Hrani%20digitalnich%20her%20u%20adolescentu.pdf. [cit. 2024-03-07].
72. SUCHÁ, Jaroslava; DOLEJŠ, Martin a PIPOVÁ, Helena, 2019. *Hraní digitálních her u českých adolescentů: Rozdělení respondentů podle typu školy*. Online. In: Drogy - info. Dostupné z: https://www.drogy-info.cz/data/obj_files/33090/861/Zaostreno_2019-04_Hrani%20digitalnich%20her%20u%20adolescentu.pdf. [cit. 2024-03-07].
73. SUCHÁ, Jaroslava; DOLEJŠ, Martin a PIPOVÁ, Helena, 2019. *Hraní digitálních her u českých adolescentů: Zastoupení respondentů (v %) podle počtu hodin strávených hraním digitálních her dle studie Hraní digitálních her 2018*. Online. In: Drogy - info. Dostupné z: https://www.drogy-info.cz/data/obj_files/33090/861/Zaostreno_2019-04_Hrani%20digitalnich%20her%20u%20adolescentu.pdf. [cit. 2024-03-07].
74. SUCHÁ, Jaroslava; DOLEJŠ, Martin a PIPOVÁ, Helena, 2019. *Hraní digitálních her u českých adolescentů: Prevalence poruchy hraní digitálních her (IGD) podle věkových kohort (v %)*. Online. In: Drogy - info. Dostupné z: https://www.drogy-info.cz/data/obj_files/33090/861/Zaostreno_2019-04_Hrani%20digitalnich%20her%20u%20adolescentu.pdf. [cit. 2024-03-07].
75. SUCHÁ, Jaroslava; DOLEJŠ, Martin a PIPOVÁ, Helena, 2019. *Hraní digitálních her u českých adolescentů: Výskyt vybraných problémů u jedinců v kategorii v riziku IGD a bez IGD (v %)*. Online. In: Drogy - info. Dostupné z: https://www.drogy-info.cz/data/obj_files/33090/861/Zaostreno_2019-04_Hrani%20digitalnich%20her%20u%20adolescentu.pdf. [cit. 2024-03-07].
76. SUCHÁ, Jaroslava; DOLEJŠ, Martin a PIPOVÁ, Helena, 2019. *Hraní digitálních her u českých adolescentů: Prevalence vybraných aspektů hraní digitálních her z dotazníku DHDH u respondentů v kategorii v riziku IGD a bez IGD (v %)*. Online. In: Drogy - info. Dostupné z: https://www.drogy-info.cz/data/obj_files/33090/861/Zaostreno_2019-04_Hrani%20digitalnich%20her%20u%20adolescentu.pdf.

- [info.cz/data/obj_files/33090/861/Zaostreno_2019-04_Hrani%20digitalnich%20her%20u%20adolescentu.pdf](https://www.drogy-info.cz/data/obj_files/33090/861/Zaostreno_2019-04_Hrani%20digitalnich%20her%20u%20adolescentu.pdf). [cit. 2024-03-07].
77. SUCHÁ, Jaroslava; DOLEJŠ, Martin a PIPOVÁ, Helena, 2019. *Hraní digitálních her u českých adolescentů: Zastoupení respondentů (v %) podle počtu hodin strávených hraním digitálních her dle studie Hraní digitálních her 2018*. Online. In: Drogy - info. Dostupné z: https://www.drogy-info.cz/data/obj_files/33090/861/Zaostreno_2019-04_Hrani%20digitalnich%20her%20u%20adolescentu.pdf. [cit. 2024-03-07].
78. SZOTKOWSKI, René a KOPECKÝ, Kamil. *Netolismus u českých dětí a další palčivé problémy spojené s online prostředím: Úvod do problematiky online závislosti*. Online. In: Pedagogická fakulta UP. Dostupné z: https://www.pdf.upol.cz/fileadmin/userdata/PdF/VaV/2017/odborne_seminare/netolismus.pdf. [cit. 2024-04-10].
79. *Technostres — příčiny, projevy, prevence*, 2020. Online. In: Medium. Dostupné z: <https://medium.com/edtech-kisk/technostres-p%C5%99%C3%AD%C4%8Diny-projevy-prevence-2feb3bb14a74>. [cit. 2024-04-10].
80. *What is Phishing?* Online. In: Phishing.org. Dostupné z: <https://www.phishing.org/what-is-phishing>. [cit. 2024-04-10].
81. *What is Single-Player Game*. Online. In: IGI Global. Dostupné z: <https://www.igi-global.com/dictionary/single-player-game/27018>. [cit. 2024-02-29].

Seznam zkratk

např.	například
apod.	a podobně
tzv.	takzvaně
č.	číslo
aj.	a jiné
ZŠ	základní škola

Seznam příloh

Příloha č. 1: Dotazník

Přílohy

Příloha č. 1: Dotazník

Online hry a žák 2. stupně ZŠ

Vážené žákyně, Vážení žáci,

chtěla bych vás požádat o vyplnění dotazníku, který se zabývá online hrami. Cílem je zjistit, jak žáci 2. stupně pracují s online hrami. Dotazník je anonymní a je určen pro všechny žáky, kteří navštěvují 2. stupeň základní školy. Jeho data budou zpracována pro potřeby výzkumného šetření. Vyplnění dotazníku Vám zabere necelých 5 minut.

Předem děkuji za ochotu vyplnit dotazník.

Otázka č. 1

Jdi dívka nebo chlapec?

- Dívka
- Chlapec

Otázka č. 2

Kolik je ti let?

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

Otázka č. 3

Kolik hodin denně trávíš na počítači hraním online her?

- 30 min – 1 hodina
- 2–3 hodiny
- 4–5 hodin
- Více jak 5 hodin
- Nehraji online hry

Otázka č. 4

Hlídejí tě rodiče u hraní online her?

- Ano
- Ne

Otázka č. 5

Pokud jsi zvolil/a možnost ano, jakým způsobem tě rodiče hlídají u online her? (můžeš zvolit více odpovědí)

- Rodič mě kontroluje, jaké hry hraji
- Rodič používá software, který mě kontroluje při hraní online her
- Rodič mi stanoví dobu, kterou můžu strávit hraním online her
- Rodič sleduje mé finanční transakce, které provedu v online hře
- Rodič se mnou komunikuje o online hrách
- Jiné

Otázka č. 6

Jak pravidelně hraješ online hry?

- Každý den
- 1x za týden
- 2x – 3x za týden
- 4x – 6x za týden
- Méně jak 1x za měsíc
- Nehraji

Otázka č. 7

Jaké zařízení pro online hry používáš? (můžeš zvolit více odpovědí)

- Mobilní telefon
- Tablet
- Notebook
- Stolní počítač
- Herní konzoli
- Smart TV
- Nehraji online hry
- Jiné

Otázka č. 8

Setkal/a jsi se někdy s nepříjemnou zkušeností při hraní online her? Pokud ano, označ, kterou z uvedených situací jsi zažil/a

- Někdo mi při hraní online her vulgárně nadával
- Někdo mi ukradl herní účet
- Někdo mi ukradl osobní údaje (email, fotku, jméno, apod.)
- Někdo mě šikanoval prostřednictvím online chatu v online hře
- Někdo mě žádal v prostředí online her o obnažené fotografie
- Někdo v prostředí online hry se se mnou chtěl setkat v reálném životě
- Někdo mě žádal o reálné peníze
- Někdo mě urážel
- Někdo o mně šířil falešné informace v prostředí online hry

- Někdo mě vykázal ze hry a cítil jsem se osaměle
- Někdo mi škodil v online hře (boural mi stavby, apod.)
- Někdo mi změnil přihlašovací údaje do online hry
- Nečetkal jsem se
- Jiné

Otázka č. 9

Byl/a jsi někým poučen/a o rizicích, která se vyskytují v online hrách?

- Ano
- Ne

Otázka č. 10

Pokud jsi byl/a poučena o rizicích, která se vyskytují v online hrách, kdo tě poučil? (můžeš zvolit více odpovědí)

- Učitel
- Rodič
- Kamarád
- Lektor
- YouTube
- TV
- Nikdo
- Jiné

Otázka č. 11

Setkal/a jsi se během hraní online her s některým uvedeným problémem? Pokud ano, označ se kterým. (můžeš zvolit více odpovědí)

- Při hraní online her mě často bolí záda
- Při hraní online her mě často bolí zápěstí nebo prsty
- Při hraní online her často nedodržuji stravu
- Při hraní online her se cítím často unaveně
- Nečetkal
- Jiné

Otázka č. 12

Jaké online hry hraješ? (můžeš zvolit více odpovědí)

- Akční
- Logické
- Závodní hry
- Střílečky
- Simulátor
- Sportovní
- Strategické

- Nehraji online hry

Otázka č. 13

Jaké činnosti děláš mimo hraní online her? Označ alespoň 3

- Sportuji
- Čtu knihy
- Věnuji se svým koníčkům
- Učím se
- Trávím čas s rodinou
- Sleduji televizi
- Sleduji YouTube videa
- Navštěvuji sociální sítě (Instagram, TikTok, Facebook apod.)
- Trávím čas s kamarády
- Chodím do přírody
- Jiné

Otázka č. 14

Kupuješ si v online hrách různé vylepšení? (Itemy, boostery, měnu)

- Ano
- Ne

Otázka č. 15

Kolik peněz za měsíc utratíš v online hrách

- Do 300 Kč
- 400–700 Kč
- 800–1000 Kč
- Více jak 1000 Kč
- Žádné