

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích  
Teologická fakulta  
Katedra pedagogiky

Bakalářská práce

**PŘÍSTUP VYCHOVATELE K MEDIÁLNÍ VÝCHOVĚ  
A POČÍTAČOVÝM HRÁM VE VOLNÉM ČASE DĚTÍ  
MLADŠÍHO ŠKOLNÍHO VĚKU**

Vedoucí práce: Mgr. Iva Žlábková

Autor práce: Dagmar Moravcová

Studijní obor: Pedagogika volného času

Ročník: 3.

2009

Prohlašuji, že svoji bakalářskou – diplomovou práci jsem vypracoval/a samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění, souhlasím se zveřejněním své bakalářské práce, a to v nezkrácené podobě elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách.

24. dubna 2009

.....

Děkuji vedoucí své bakalářské práce Mgr. Ivě Žlábkové za trpělivost, užitečné rady, připomínky a metodické vedení práce.

Děkuji PaedDr. Petru Baumanovi a Mgr. Richardovi Macků za technickou výpomoc a psychickou podporu.

Děkuji Adamu Bílkovi za obětavost a konzultace ohledně počítačových her.

## OBSAH

ÚVOD .....	5
1. CHÁPÁNÍ VOLNÉHO ČASU .....	7
1.1. Vymezení pojmu volný čas .....	7
1.2. Smysluplné využívání volného času .....	8
1.3. Funkce volného času .....	9
1.4. Média jejich význam a místo ve volném čase.....	11
1.4.1. Význam a vliv médií ve volném čase .....	12
1.4.2. Pozitivní a negativní vliv médií na dítě.....	14
2. HRY KLASICKÉ A HRY POČÍTAČOVÉ.....	17
2.1. Místo hry v životě dítěte .....	17
2.2. Hra.....	18
2.3. Počítačová hra, odlišnost od klasických her .....	20
2.4. Počítačové hry ve vyučování a ve volném čase .....	21
2.5. Problematika závislosti na hraní počítačových her.....	23
2.5.1. Možnosti prevence .....	24
3. POSTOJ VYCHOVATELE K TÉTO PROBLEMATICE .....	26
3.1. Osobnost vychovatele .....	26
3.2. Význam mediální výchovy pro práci vychovatele.....	27
3.3. Přístup vychovatele k problematice hraní počítačových her.....	29
3.3.1. Filozofie pro děti - způsob, jak hovořit s dětmi o PC hrách .....	30
3.4. Zodpovědnost vychovatele.....	32
ZÁVĚR .....	34
POUŽITÉ ZDROJE .....	37
PŘÍLOHY .....	41
ABSTRAKT.....	48
ABSTRACT.....	49

## ÚVOD

Při docházení na praxi do Salesiánského střediska v Českých Budějovicích jsem měla příležitost seznámit se s dětmi a mládeží, kteří tam navštěvují místní otevřený klub. Mají zde mnoho možností pro trávení volného času - mohou např. hrát karetní hry, kulečník, stolní tenis, stolní fotbal, stolní hry, míčové hry v tělocvičně nebo si povídat s kamarády a zaměstnanci či dobrovolníky střediska a také mají možnost využít počítače v učebně. Překvapilo mě, že děti často chodí právě na počítače, které mají většinou i doma. Mohou na nich dělat referáty do školy, být online na chatu nebo hrát různé hry. Na erotické stránky mají odepřený přístup a zaměstnanci či dobrovolníci střediska musí dohlížet, aby nehrály bojové hry. Jelikož jsou „střílečky“ např. FPS (First Person Shooter) hry velmi oblíbené, nebylo lehké uhlídat především kluky, aby je nehráli. Jelikož já počítačové hry nehraji, nerozuměla jsem tomu, co je na nich tak přitahuje. Navíc jsem se nevyznala ve zkratkách, které používali, a tak bylo těžké si získat autoritu, když jsem se neorientovala v jejich virtuálním světě počítačových her.

A to mě motivovalo k tomu dozvědět se o tom něco více a přemýšlet nad tím, jaké stanovisko by měl k problematice počítačových her, které jsou stále více oblíbené, zaujmout pedagog volného času.

Cílem mé práce bude zmapování problematiky hraní počítačových her ve volném čase dětí mladšího školního věku a objasnění rostoucího významu mediální výchovy pro život v dnešní společnosti.

Moderní doba a její rychlý vývoj způsobuje, že je naplňována stále novými informačními a komunikačními technologiemi. Řadíme sem např. televizi, počítač, Internet. Tyto změny zasahují do všech sfér lidského života. Taktéž i do volného času, protože poskytují zábavu, odreagování a odpočinek. Právě počítačové hry se stávají oblíbenou formou trávení volného času. Na vliv a dopad počítačových her na psychiku a zdraví člověka jsou rozdílné názory. Objevují se mínění o pozitivních i negativních vlivech na jedince.

Také média (nebo-li sdělovací prostředky), která jsou součástí moderních technologií, mají významný vliv na osobnost člověka. Média často podávají zkreslené informace. Není v jejich kompetenci podat realitu plně pravdivě ve

skutečných obrazech, protože přes vysokou vyspělost moderní techniky nedokáží svými omezenými prostředky obsáhnout komplexnost reálného světa, který nás obklopuje. Divák se tak dostává do nebezpečí, že podlehne iluzi předkládané události a zamění ji za skutečnou realitu. Dále existuje nebezpečí lehké ovlivnitelnosti a manipulace.

V předkládané práci se budeme nejdříve zabývat pojmem volného času, jeho chápáním podle Vážanského, Hofbauera a také jeho funkcemi. Dále budeme popisovat média, jejich význam a vliv ve volném čase. Také zmíníme některé pozitivní a negativní vlivy médií na dítě.

Poté nás budou zajímat hry klasické a hry počítačové. Zmíníme, jak je důležité místo hry v životě dítěte. Ujasníme si, co je smyslem hry a jaký je hlavní rozdíl mezi klasickou a počítačovou hrou. Hry se dají využít i ke vzdělávání, a tak si uvedeme příklady, kdy hry mohou být výukovými prostředky. Nadměrné hraní počítačových her způsobuje značné problémy v životě hráče. Dozvíme se, proč nadměrné hraní počítačových her nemůžeme diagnostikovat jako syndrom závislosti.

Chceme se zabývat správným postojem vychovatele k mediální výchově a k hraní počítačových her. V kapitole osobnost vychovatele si připomeneme, jaké dispozice by měl mít vychovatel, který chce vychovávat a být příkladem ostatním. Zdůrazníme význam mediální výchovy a počítačové gramotnosti a v příloze doložíme konkrétní adresy, kde je možné se o mediální výchově a počítačových hrách dozvědět více.

Na konci práce se zamyslíme nad správným způsobem přístupu vychovatele k počítačovým hrám a uvedeme jednu konkrétní variantu, která bude popisovat formu práce s dětmi na téma počítačových her.

# 1. CHÁPÁNÍ VOLNÉHO ČASU

V této kapitole se budeme zabývat tím, jak je možno chápat volný čas, jeho funkce a využívání médií ve tomto čase. Rozvoj informačních a komunikačních technologií se projevuje ve všech oblastech života, tedy i ve volném čase. Je třeba si ujasnit, co chápeme volným časem.

## 1.1. Vymezení pojmu volný čas

Volný čas a jeho naplňování je rozporuplný fenomén. Jeho chápání a hranice nejsou totiž zcela jednotné. Vážanský pojímá volný čas v nejužším slova smyslu jako dobu, která je člověku svobodně k dispozici k plnému využití jeho vlastních přání a potřeb. Podle Vážanského je to tedy období uspokojování všech potřeb, kromě těch nezbytně nutných jako je spánek a práce.<sup>1</sup>

Hofbauer předkládá zbytkovou reziduální teorii, která se objevuje především v německé literatuře. Podle této teorie se volný čas vymezuje jako zbytek času potom, co jsme splnili pracovní i nepracovní povinnosti. Zdůrazňuje, že volný čas by neměl být zatížen závazky vyplývajícími ze sociálních rolí. Člověk očekává ve volném čase příjemné zážitky a uspokojení potřeb. Důležitý faktor je možnost svobodného výběru, jak se svým volným časem naložíme.<sup>2</sup>

Autoři Vážanský a Hofbauer shodně definují volný čas jako dobu, pro jejíž naplnění jsme se mohli svobodně rozhodnout podle vlastního uvážení. Nabízí se otázka, do jaké míry se děti mohou samy svobodně rozhodovat. Jsou do jisté míry limitovány např. sociální skupinou, ve které žijí, nebo rodiči a jejich výchovou. Rodiče se většinou spolu s dětmi podílejí na výběru a organizaci jejich volného času. Předpokládáme, že rodiče pomáhají dítěti zorientovat se v nabídce. Dále předpokládáme, že ho nenutí do něčeho, pro co by se dítě dobrovolně nerozhodlo. A má-li možnost ukončit svou činnost, pak si myslíme, že i u dětí se dá hovořit o svobodném rozhodnutí, jak naloží se svým volným časem.

---

<sup>1</sup> Srov. VÁŽANSKÝ, M. *Základy pedagogiky volného času*. 2. vyd. Brno, 2001, s. 26.

<sup>2</sup> Srov. HOFBAUER, B. *Děti, mládež a volný čas*. Praha: Portál, 2004, s. 13.

Hofbauer připomíná, že volný čas by neměly zatěžovat ani závazky ze sociálních rolí. Dítě školního věku je z tohoto pohledu především členem rodiny, žákem školy a kamarádem. Aby se tedy dalo mluvit o volném čase dítěte, neměli by ho naplňovat činnosti jako psaní úkolů (pokud zdokonalování v učení či vyhledávání informací není jeho zálibou) nebo pomoc při domácích pracích (pokud se samo dobrovolně nenabídne).

Oba autoři se také shodují, že volný čas by neměl být naplněn prací a povinnostmi. U dětí na rozdíl od dospělých nebývá obvyklé, že by ve svém volném čase dobrovolně dodělávaly povinnosti, které nestihly. Hranice jejich zodpovědnosti jsou posunuty jinde, než mají rodiče či ostatní dospělí, a tak jim většinou nedělá problém si svůj volný čas plně užít.

## 1.2. Smysluplné využívání volného času

Volný čas nabízí širokou škálu možností, což však vyžaduje na každém jedinci schopnost se svobodně rozhodovat. Mnoho variant, jak trávit volný čas, nám nezaručí kvalitu či smysluplnost jeho využívání. Není lehké zvolit správně. Neočekávat příliš mnoho, ani málo. Smířit se s tím, když něco nevyjde podle našich představ. Dále je potřeba umět zdravě odhadnout své možnosti a síly. Schopnost svobodně se rozhodovat závisí na vývojové zralosti jedince a je předpokladem ke správné volbě.

Některé děti však nemohou smysluplně využívat volný čas, protože se s lákavou nabídkou nesetkávají, nebo se o ní nedozvědí. Jiní ho zase neumí smysluplně využívat, např. protože nemají motivaci, dostatek zájmu o cokoliv, protože si nevěří, o nic neusilují nebo nedělají nic.<sup>3</sup>

Nejjednodušším únikem před nudou je hraní počítačových her, které jsou v dnešní době lehké dostupné pro každého.

Děti školního věku jsou navíc ještě stále omezovány zákazy, příkazy a doporučeními rodičů, kteří se je snaží vychovávat a mají za ně zodpovědnost.

---

<sup>3</sup> Srov. HÁJEK B., HOFBAUER B., PÁVKOVÁ J. *Pedagogika volného času*. Praha: Universita Karlova, 2003, s. 4.



Čáp v jednom ze svých výzkumů zjistil, že velmi záleží na rodičích, učitelích a ostatních lidech v nejbližším okolí a na jejich způsobu využití volného času. Záleží také na tom, do jaké míry do něj zapojují děti, jak se k nim chovají a samozřejmě na způsobu výchovy.<sup>4</sup>

Jelikož je sporné, jestli je možné u dětí hovořit o svobodně a plně disponibilní době volného času, budeme v této práci chápat volný čas dětí především pomocí vymezení funkcí volného času:

1. odpočinek (od povinností jako např. škola, úkoly, úklid pokoje),
2. zábava (uvolnění, legrace, vzrušení),
3. rozvoj osobnosti (např. pomocí her, což je pro děti nenásilná forma učení).

### 1.3. Funkce volného času

Čáp v Psychologii výchovy a vyučování vymezuje volný čas právě podle těchto funkcí: „*Běžně se rozlišují zejména funkce 1. odpočinku, 2. zábavy a 3. rozvoje osobnosti s vědomím, že se vzájemně překrývají.*“<sup>5</sup>

Hofbauer taktéž potvrzuje, že: „*Jako hlavní funkce volného času se uvádějí: odpočinek (regenerace pracovní síly),*

*zábava (regenerace duševních sil),*

*rozvoj osobnosti (spoluúčast na vytváření kultury).*“<sup>6</sup>

České oficiální dokumenty (Úmluva o právech dítěte<sup>7</sup>) za funkce volného času považují relaxaci, regeneraci, kompenzaci, sociální prevenci a výchovu. Tím se nám základní funkce rozšiřují o další důležité aspekty, na které by pedagog neměl zapomínat: prevence a výchova.

Hofbauer ještě rozepisuje funkce a možnosti volného času komplexněji podle vymezení německého pedagoga volného času Horsta W. Opaschowského:

- rekreace ve smyslu relaxace, zotavení a uvolnění,

<sup>4</sup> Srov. ČÁP, J. *Psychologie výchovy a vyučování*, Praha: Univerzita Karlova, 1997, s. 311.

<sup>5</sup> ČÁP, J. *Psychologie výchovy a vyučování*, Praha: Univerzita Karlova, 1997, s. 306.

<sup>6</sup> HOFBAUER, B. *Děti, mládež a volný čas*, Praha: Portál, 2004, s. 13.

<sup>7</sup> Srov. ČESKÁ RADA DĚTÍ A MLÁDEŽE. *Úmluva o právech dítěte*. [on-line].

- kompenzace, neboli odstraňování zklamání a frustrací,
- výchova a další vzdělávání, tím můžeme chápat učení o svobodě a ve svobodě, sociální učení,
- kontemplace jako hledání smyslu života a jeho duchovní výstavba,
- komunikace jako utváření sociálních kontaktů a partnerských vztahů,
- participace, neboli podílení se a účast na vývoji společnosti,
- integrace ve smyslu stabilizace života rodiny a vrůstání do společenských organismů,
- enkulturace to znamená kulturní rozvoj sebe samých, tvořivé vyjádření prostřednictvím umění, sportu technických a dalších činností.<sup>8</sup>

Toto rozšíření je jistě přínosné. Kupříkladu participace se stále více požaduje i u dětí konkrétně v dětských samosprávách (podrobněji se zmiňuje Hofbauer v knize *Děti mládež a volný čas*<sup>9</sup>).

Pro děti školního věku se nedají funkce podle Opashowského uplatnit ve všech bodech. Např. kontemplace je u dětí tohoto věku chápána jinak než u vyzrálého dospělého jedince. Sebehodnocení v oblasti psychických vlastností a citových prožitků je pro ně příliš abstraktní nebo nestálé, a proto hodnotí zjednodušeně a jednostranně z egocentrického hlediska.<sup>10</sup>

Samozřejmě, že i dítě nějakým způsobem poznává sebe samo. Hledá, co se mu líbí a co ne; vymezuje se oproti rodičům, spolužákům, učitelům; záleží mu na tom, jakým způsobem s ním jednají a jak na něj reagují lidé z blízkého okolí.

My se však budeme řídit již zmíněnými základními funkcemi podle Hofbauera a Čápa.

---

<sup>8</sup> Srov. HOFBAUER, B. *Děti, mládež a volný čas*, Praha: Portál, 2004, s. 14-15.

<sup>9</sup> Srov. tamtéž. s. 116-120.

<sup>10</sup> Srov. VÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie I*. Praha: Univerzita Karlova, Karolinum 2005, s. 307-308.

#### 1.4. Média jejich význam a místo ve volném čase

Média neboli sdělovací prostředky se dělí podle různých kritérií. Rozdělujeme je hlavně na elektronická média (televize, rozhlas) a tištěná média (noviny, časopisy). Jako nová média, která se objevila především v posledních letech, označuje Sak osobní počítač, internet a ostatní multimédia, která spojují tradiční média s těmi novějšími.<sup>11</sup>

Význam mezilidské komunikace a sdělování informací stále roste. Komunikace může být přímá (tváří v tvář), anebo nám ji zprostředkovávají média, jejichž vliv a význam je taky stále větší a to ve všech oblastech života, tedy i ve volném čase. V posledních desetiletích se média rozšiřují o elektronické technologie, jako jsou např. mobilní telefony, televize a počítače. Ty pomáhají propojovat oblasti volného času na všech jeho úrovních (od individuální po celospolečenskou, od místní po světovou). Setkáváme se s nimi ve škole, v rodině, v práci i ve volném čase (družinách a klubech, ve střediscích volného času dětí a mládeže nebo v samostatných centrech počítačových her).<sup>12</sup>

Možnosti využívání těchto technologií se nabízejí už i v předškolním věku. Do tří let se doporučuje pracovat pouze několik minut, postupně je možno přidávat hry, sestavovat puzzle nebo dělat jiné činnosti v rozsahu maximálně 15 až 20 minut denně.<sup>13</sup>

Vyhledávání na internetu je spíše až pro děti školního věku, které se mohou kromě klasických počítačových her zapojovat do internetových znalostních soutěží pro mládež, do dětské seznamky prostřednictvím e-mailu nebo jsou pro ně stránky tzv. webparády,<sup>14</sup> kde probíhají soutěže v kategoriích zábavné a informační servery, prezentace oddílů a kroužků.<sup>15</sup>

---

<sup>11</sup> Srov. SAK, P., SAKOVÁ, K. *Mládež na křižovatce*. Praha, 2004, s. 89.

<sup>12</sup> Srov. HOFBAUER, B. *Děti, mládež a volný čas*. Praha: Portál, 2004, s. 135.

<sup>13</sup> Srov. tamtéž s. 135.

<sup>14</sup> Srov. SERVER PRO DĚTI A MLÁDEŽ [on-line]. 2005-2009 [cit. 2009-4-8].

<sup>15</sup> Celý tento web je vytvořen pro děti a mládež. Tyto stránky jsou však značně zastaralé a strnulé.

Na otázku zda je vhodné, aby děti školního věku využívaly internet, se nedá odpovědět jednoznačně kladně. Je tu velké nebezpečí zneužití anonymity, vliv negativních jevů (násilí, pornografie) apod.<sup>16</sup>

Prostřednictvím médií děti mohou získávat informace o světě, být ve spojení s vrstevníky, užít si chvíle napětí, dobrodružství, radosti, vítězství i prohry, někdy se též mohou podílet na mediální tvorbě. Tímto se vytvořila nová oblast zájmu, na kterou je třeba odpovědět vhodnou nabídkou a správným využitím této techniky i ve volném čase.<sup>17</sup>

#### **1.4.1. Význam a vliv médií ve volném čase**

Upřesnění pojmů, které budeme v této kapitole používat:

„Média“ – vysvětleno v předchozí kapitole (Média a jejich místo ve volném čase).

„Digitalizace“ – převod signálu do digitální formy (nespojitého signálu), digitalizace může být např. zvukových nebo obrazových nahrávek u nás se nejčastěji mluví od digitalizaci televizního vysílání.<sup>18</sup>

„Komputerizace společnosti“ – je to vybavenost populace novými technologiemi.<sup>19</sup>

„Virtuální realita“ – každé počítačem realizované prostředí, které vtáhne uživatele do „počítačové reality,“ kterou zakouší vlastními smysly.<sup>20</sup>

„Kyberprostor“ – neboli cyberspace je výraz, jehož původ není známý a přivlastňují si ho různí autoři. Domníváme se, že jako první ho použil William Gibson ve svém románu (Neuromancer). Je definován jako prostor popisující informační zdroje napříč počítačovými sítěmi.<sup>21</sup> Ačkoliv je to nevědecký pojem,

---

<sup>16</sup> Srov. HOFBAUER, B. *Děti, mládež a volný čas*. Praha: Portál, 2004, s. 135.

<sup>17</sup> Srov. tamtéž, s. 129.

<sup>18</sup> Srov. PSOHLAVEC, S. *Digitalizace-co tím myslíte?* [on-line]. 11. 9. 2003 [cit. 2009-4-8].

<sup>19</sup> Srov. SAK, P., SAKOVÁ, K. *Počítačová gramotnost a způsoby jejího získávání*. Lupa [on-line]. 28. 11. 2006 [cit. 2009-4-8].

<sup>20</sup> Srov. SAK, P., et al. *Člověk a vzdělání v informační společnosti*. Praha: Portál, 2007, s. 252.

<sup>21</sup> Srov. RIO MÉDIA. *CyberSpace*. [on-line]. [cit. 2009-4-20].

používá ho např. Sak<sup>22</sup> a objevuje se i v Konceptci státní politiky (uvedeno v následujícím odstavci).

Zabývat se vývojem technologií je důležité i proto, že značně ovlivňuje směr doby, její vývoj a budoucnost. Proto i „Konceptce státní politiky pro oblast dětí a mládeže na období 2007-2013“<sup>23</sup> se zabývá tím, jaké změny přicházejí s novými technologiemi. Propojování médií je fenomén, který výrazným způsobem formuje mladou generaci. Zároveň jsou mladí lidé prostředníky komputelizace a přechodu společnosti do celkové digitalizace. Děti a mládež se porovnávají a posuzují podle toho, jaký druh elektronické technologie vlastní (nejnovější model mobilu či počítače). Jejich životní pole se v důsledku těchto technologií rozšiřuje o evropský a globální rozměr a to především virtuálně v kyberprostoru. Často bývají nazýváni jako generace on-line. Od roku 2000 se stále zvyšuje čas strávený s počítačem, roste tedy i čas v kyberprostoru a vzniká nová dimenze lidské existence, virtuální realita.<sup>24</sup>

Tato skutečnost je důležitá z hlediska vývoje člověka. Rozvoj lidské osobnosti probíhá v dynamické rovnováze jednání, myšlení, cítění v závislosti na osobnostní struktuře. Z toho lze usuzovat, že zásadní změny (v lidské společnosti, životním stylu a vnitřním světě člověka) jako je zrod kyberprostoru promění člověka i celou civilizaci. Je tedy možné očekávat vliv na všechny stránky člověka i celé společnosti.<sup>25</sup>

Každodenní a několikahodinové užívání médií ve volném čase může vést k závislosti na nich. Také brání jiným možnostem, které se nabízejí pro využití tohoto času např. sportovní, zájmové, turistické aktivity a mnoho dalších. Proto je důležité se touto problematikou zabývat i v pedagogice volného času a nabídnout

---

<sup>22</sup> Srov. SAK, P. et al. *Člověk a vzdělání v informační společnosti*. Praha: Portál, 2007, s. 251.

<sup>23</sup> Srov. RADA DĚTÍ A MLÁDEŽE KRAJE VYSOČINA. *Konceptce státní politiky pro oblast dětí a mládeže na období 2007-2013*. [on-line]. 2003-2009 [cit. 2009-4-17].

<sup>24</sup> Srov. MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ, MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY. *Konceptce státní politiky pro oblast dětí a mládeže na období 2007-2013* [on-line]. 12. 6. 2007 [cit. 2009-3-13].

<sup>25</sup> Srov. SAK, P. et al. *Člověk a vzdělání v informační společnosti*. Praha: Portál, 2007, s. 31.

pokud možno činnosti, které jsou nové, atraktivní a podporující rozvoj celé osobnosti.<sup>26</sup>

#### **1.4.2. Pozitivní a negativní vliv médií na dítě**

Jakým způsobem ovlivňují počítačové hry, televize a další média jedince, obzvláště děti a mládež, je velmi diskutované téma a názory na něj jsou různé.

Příznivci počítačových her se odvolávají na Giddense, který ve své Sociologii hovoří o tom, že je sporné, zda násilí ve filmech, televizi a videohrách rovnou podněcuje násilnické sklony. Podle Giddense si i velmi malé děti uvědomují, že násilí na obrazovce „není opravdové“. Videohry podle něj mohou rozvíjet schopnosti využitelné při participaci ve společnosti, která je stále více závislá na elektronické komunikaci.<sup>27</sup>

Pozitivní vliv je možno pozorovat na výchovných a vzdělávacích přínosech počítačových her v oblastech:

- Rozhodovací – hráč se rozhoduje v ekonomické, morální či další situaci a zvažuje důsledky. Hra mu přináší rychlou zpětnou vazbu.
- Vědomostní – při hře se dozvídá mnoho nových informací ať už technických, geografických či historických.
- Jazykové – hry bývají často v cizím jazyce, pokud chce hráč rozumět, dobrovolně si rozšiřuje slovní zásobu.
- Sociální – tato oblast bývá hrám spíše vytýkána ve smyslu zanedbávání sociálních kontaktů, ale hráč má možnost být prostřednictvím online her v kontaktu i s hráči celého světa.
- Technologické – hráči počítačových her se lépe orientují v nových technologiích a jejich ovládnutí. To znamená, že se u nich rozvíjí počítačová gramotnost.

---

<sup>26</sup> Srov. HOFBAUER, B. *Děti, mládež a volný čas*. Praha: Portál, 2004, s. 128, 136-137.

<sup>27</sup> Srov. GIDDENS, A. *Sociologie*. Praha: Argo, 1999, s. 367.

- Profesní – mnoho hráčů najde svůj studijní a profesní směr v oborech, ke kterým je počítačové hry přivedly.<sup>28</sup>

Zároveň také média mají svou druhou tvář:

Negativní vlivy např. propagace násilí, nepodněcují ke kritickému hodnocení často neúplných informací.<sup>29</sup>

I za předpokladu, že jedinec rozeznává fiktivnost mediální a virtuální reality, nelze vyloučit negativní vliv na osobnost. Na trenažérech a simulátorech bývají navozovány reálné psychické změny a změny emocí. To dokazuje, že virtuální realita ovlivňuje skutečnou realitu. Platí to pro dospělého jedince, tím spíše také u dětí.<sup>30</sup> „*Na počítači a na internetu v počítačových hrách již dítě pouze pasivně nepřihlíží vraždění, ale jako aktivní subjekt zabíjí.*“<sup>31</sup>

Hraní počítačových her má také prokazatelné negativní vlivy, které můžeme pozorovat prostřednictvím projevů zdravotního stavu hráčů.

Rizika podle Nešpora jsou:

- Sedavý způsob života – může mít za následky obezitu, cukrovku, bolesti ramen, páteře a zápěstí.
- Špatná organizace času – způsobuje nepravidelnost v jídle, problémy se spánkem.
- Větší tendence riskovat a vyšší riziko úrazů – je důsledkem obsahu počítačových her, kdy stokrát opakovaná nehoda může vyvolávat pocit, že se to podobným způsobem děje i v reálném životě.
- Nemoci očí.
- Zhoršení mezilidských vztahů a školního prospěchu – navozuje úzkost.
- Násilí v počítačových hrách – zvyšuje agresivitu a nepřátelské ladění vůči světu.

<sup>28</sup> Srov. ČAPEK, R. *Sborník z 3. mezinárodní konference o výchově a volném čase*. Fakulta pedagogická Univerzity Hradec Králové, 2008, s. 18-19.

<sup>29</sup> Srov. HOFBAUER, B. *Děti, mládež a volný čas*. Praha: Portál, 2004, s. 128, 136-137.

<sup>30</sup> Srov. SAK, P. *Mediální násilí – nahodilost či logický důsledek stavu společnosti*. [on-line]. 10. 5. 2005 [cit. 2009-4-9].

<sup>31</sup> Tamtéž

- Nadměrné hraní počítačových her – vyvolává příznaky podobné syndromu závislosti.
- Většina počítačových her vyvolává tělesné i duševní příznaky stresu – to se potom projevuje např. bolestmi břicha a hlavy.<sup>32</sup>

Nestačí jen kritizovat, ale reagovat na změny ve vývoji nových technologií a snažit se objevovat, co nového nám přinášejí, co nás mohou naučit, ale také před čím si naopak máme dávat pozor.

---

<sup>32</sup> NEŠPOR, K. *Chraňte děti před počítači a naopak*. [on-line]. 4. 4. 2009 [cit. 2009-4-9].



## 2. HRY KLASICKÉ A HRY POČÍTAČOVÉ

Hra je podle pedagogického slovníku činitel ovlivňující celý náš život, přestože v dětském období má specifické postavení. Je to forma činnosti rozdílná od práce a učení a zahrnuje různé aspekty např. poznávací, procvičovací, emocionální, pohybový, motivační, tvořivostní, fantazijní, sociální, rekreační, diagnostický, terapeutický. Hodně pozornosti se soustřeďuje na průběh hry.<sup>33</sup>

Počítačové hry jsou odpovědí na vývoj moderních technologií. Mohou být podobné těm klasickým (např. člověče, nezlob se) a nebo nám přinášejí něco úplně nového v podobě virtuální reality, která nás vtáhne do děje (např. na historické bojiště).

Počítačová hra má podobné aspekty jako hra klasická (motivační, poznávací, emocionální, procvičovací) a obě plní funkce volného času (odpočinek, zábava a rozvoj osobnosti). Proto se jimi budeme v této kapitole zabývat podrobněji. Zaměříme se na to, zda nám počítačové hry mohou být k užítku třeba i ve vyučování a volnočasových aktivitách a na co bychom si naopak měli dát pozor.

### 2.1. Místo hry v životě dítěte

Hra zabírá dítěti předškolního věku většinu dne. Je to zábavná forma učení a poznávání okolního světa. Zároveň si však dítě pomocí hry utváří vlastní identitu, ta se totiž vyvíjí i z vnitřního světa dítěte. Tento vnitřní svět se nejlépe projevuje právě ve fantazii, kterou děti zapojují do svých her. Tím, že mohou svou vnitřní zkušenost integrovat do života právě prostřednictvím hry, se lépe vyrovnávají s tím, co prožívají. To často mohou být silné emocionální prožitky, které pro jejich abstraktnost ještě nedokáží jinak vyjádřit.<sup>34</sup>

S nástupem do školy se čas na hru krátí. Nastupují povinnosti, a oproti tomu stojí volný čas, který děti stále rády tráví hraním různých her. Ty mají obvykle pravidla, která je třeba respektovat. S jejich dodržováním, či

<sup>33</sup> Srov. PRŮCHA, J., et. al. *Pedagogický slovník*. Praha: Portál, 1995, s. 78.

<sup>34</sup> Srov. ROGGE, J.-U. *Rodiče určují hranice*. Praha: Portál, 2005, s. 145-146.

porušováním mohou vznikat konflikty. Pravidla mohou být vnější a obecná nebo vnitřní a vlastní. Jejich porušením má dítě problém nejen se sociální skupinou (např. vrstevníci s kterými si hraje), ale dostává se i do rozporu sám se sebou. Nastává tak konflikt, kdy řeší, jestli má ještě hrát hru, která ho přestala bavit, protože se mu nelíbí pravidla, a nebo jestli má pokračovat, protože všichni jeho kamarádi to tak hrají. Dítě se zde učí rozhodovat, upřednostňovat, zvládat afekty, učí se určitým normám a jejich dodržování. Toto všechno je důležité pro jeho vývoj k interiorizaci a exteriorizaci sociálních norem, k formování charakteru, a k mravní výchově.<sup>35</sup>

Něco málo o mravní výchově: Z vědomí, že činíme něco mravně dobrého, nebo zlého, se utváří (společně s rozumovým úkonem a úsudkem) svědomí, které ovlivňuje naše činy. Rodiče a vychovatelé nemohou být stále s dítětem a kontrolovat ho. Proto je důležité, aby se v něm vytvořila mravní soudnost, aby se dokázalo správně rozhodovat a žít hodnotný (mravní) život. Hrou (v konfrontaci s pravidly, která tvoří představitele určitých norem, které je potřeba dodržovat) si dítě nevědomě a zároveň přirozeně osvojuje základy morálních hodnot a postojů.<sup>36</sup>

## 2.2. Hra

Mlejnek popisuje hru takto: „*Hra je svébytná činnost, při které není důležitý její výsledek; podstatný je vlastní průběh hrové aktivity.*“<sup>37</sup>

V jiném znění, ale ve stejném smyslu hru představuje i Dostál:

„*Hra je činnost jednoho nebo více lidí, která nemusí mít konkrétní smysl, ale přitom má za cíl vytvářet radost či působit relaxačně.*“<sup>38</sup>

---

<sup>35</sup> Srov. ČÁP, J. *Psychologie výchovy a vyučování*. Praha: Univerzita Karlova, 1997, s. 301.

<sup>36</sup> Srov. TOMÁŠEK, F. *Pedagogika*. Brno: Nibowaka, 1992, s. 178-179.

<sup>37</sup> MLEJNEK, J. *Dětská tvořivá hra*. Praha: IPOS, 1997, s. 11

<sup>38</sup> JIRÍ DOSTÁL. *Výukový software a počítačové hry – nástroje moderního vzdělávání* [on-line]. 1/2009 [cit. 2009-3-14].

Z toho vyplývá, že při hře je nejdůležitější průběh hry samotné, výsledek sice člověka také ovlivňuje, může působit třeba jako motivace, ale podstatný je především průběh (to, že si jednoduše hrajeme).

Hra není pouze volným výběrem osobních zájmů, ale je také únikem před tím, co je určováno, před fyzickou a psychickou zátěží, před jednotvárností činností a plní tak svou relaxační funkci. Při hře využíváme vlastní fantazie a hra se stává tvorbou a tvorba hrou.<sup>39</sup>

Děti si vybírají, jakým hrám se budou věnovat. Ovlivňují je při tom jejich vlastní dispozice. Např. děti méně pohybově nadané si budou vybírat spíše hry, kde zapojí svůj intelekt. Úspěch či nezdár v konkrétních hrách ovlivňují, čemu se budou věnovat. Stává se tak, že rozvíjí své předpoklady pouze jednostranně v odobném typu her. K tomu je zapotřebí, aby ho rodiče, starší kamarádi, vedoucí oddílů a zájmových kroužků, učitelé a vychovatelé směřovali a motivovali k jiným druhům her, aby jim poskytli některé další informace, metodickou pomoc. Určitá míra formování a ovlivňování dětských her dospělými je jistě zapotřebí.<sup>40</sup>

Hry jsou podle Mišurcové a Severové motivovány přáními a potřebami, a to především vývojovými potřebami a některými dalšími např. sociálními a estetickými. Jiné je to u dětí, které musí čelit nějakým těžkým životním situacím (např. u prvorozených narození dalšího sourozence, rozvod apod.). Jejich hry jsou motivované právě neuspokojenými potřebami. Jsou tak náhradou neuspokojených potřeb, nebo uvolněním od emočně napjaté situace. Tyto hry lze potom charakterizovat jako stereotypní, navíc nenapomáhají rozvíjet vlohy a schopnosti dítěte.<sup>41</sup>

Z toho vyplývá, že hra je významná i z hlediska uspokojování potřeb dítěte. V případě, že hra může být i prostředek uvolnění napjaté situace, je možné, že děti které hrají počítačové hry unikají před realitou a problémy s ní spojenými.

---

<sup>39</sup> Srov. JANOUŠEK, I. *Gnoyologie komunikací*. Praha: Karolinum, 2001, s. 62.

<sup>40</sup> Srov. ČÁP, J. *Psychologie výchovy a vyučování*. Praha: Univerzita Karlova, 1997, s. 302.

<sup>41</sup> Srov. MIŠURCOVÁ, V., SEVEROVÁ, M. *Děti, hry a umění*. Praha: ISV, 1997, s. 43-44.

### 2.3. Počítačová hra, odlišnost od klasických her

Názory na definici o hraní počítačových her jsou různé, např. autoři Salen a Zimmerman, Kelley, Caillois většinou ve svých definicích uvádějí, že je to dobrovolná aktivita, a dále různě popisují její průběh (v uměle vytvořené roli mají účastníci dosáhnout požadovaného cíle). Nová definice se potom zabývá komplexnějším pojetím. Bere v úvahu hru jako systém (role, cíle apod.); hráče jako subjekt (činitel, který ovlivňuje a zároveň je ovlivňován hrou a jejími výsledky, hráčské úsilí); vztah mezi hracími aktivitami a okolním reálným světem (a důsledky, které to přináší).<sup>42</sup>

Tyto aspekty hry jsou velmi důležité a samotnou činnost také velmi ovlivňují, ale my se chceme zabývat spíše motivací a průběhem hry. Průběhem, protože naplňuje samotné hraní a je významnějším faktorem hry než výsledek (jak už jsme se zmiňovali v předešlé kapitole). Motivací, protože je to faktor, který nám může napovědět o přáních a potřebách dítěte, které vychovatel chce poznat, porozumět mu popřípadě mu nabídnout jinou alternativu trávení volného času.

Jestliže se tedy zaměřujeme na hraní počítačové hry, je ji možno definovat takto: „*Hra prostřednictvím počítače je činnost jedince (či jedinců), která má podstatu ve virtuálním prostředí simulovaném počítačem, primárně nespočívá v dosahování vnějších cílů a dle svého zaměření poskytuje zábavu, odreagování, relaxaci či rozvoj osobnosti.*“<sup>43</sup>

Tato definice je pro naši problematiku více vyhovující, protože popisuje spíše proces hraní. A to je pro nás z hlediska motivace významnější činitel.

Počítačová hra má především pobavit, ale zároveň rozvíjí znalosti, smysly, myšlení a počítačovou gramotnost, tzn. schopnosti ovládnutí a využívání počítače v životě.<sup>44</sup> Zároveň by se příliš časté nahrazování reálného světa tím virtuálním rozhodně nemělo stát pravidlem. Máme velké množství klasických her a hraček, ale zdá se, že zájem o ně se vytrácí. Jedním z důvodů může být to, že s rozvojem

---

<sup>42</sup> Srov. JESPERSEN JUUL: "The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness". In *Level Up*.

<sup>43</sup> DOSTÁL, J. *Výukový software a počítačové hry – nástroje moderního vzdělávání* [on-line]. leden 2009 [cit. 2009-3-14].

<sup>44</sup> Srov. DOSTÁL, J. *Moderní informační a komunikační technologie ve vzdělávání*. Olomouc: Votobia, 2007. ISBN 978-80-7220-301-7. [on-line]. 2007 [cit. 2009-3-16].

počítačových her se tyto hry přesunuly z reálného do virtuálního světa (např. člověče nezlob se, ale i sportovní hry jako třeba fotbal).<sup>45</sup>

Hlavní rozdíl mezi klasickou a počítačovou hrou je v tom, jestli se odehrává v reálném, nebo virtuálním světě.

Pro lepší orientaci ve virtuálním světě počítačových her je dobré znát rozdělení. Žánrové rozdělení počítačových her je podáváno podle různých kritérií. Počítačové hry se liší cílem, který je daný v každé hře. Hráč ve virtuálním prostředí plní co nejlépe zadané úkoly, to mohou být: projet co nejrychleji danou trasu, zasáhnout nejvíce objektů, zvolit nejvýhodnější taktiku apod.<sup>46</sup>

Také se mohou lišit zpracováním např. grafickou úpravou. Všechny tyto faktory odlišnosti se různě prolínají, nejde je od sebe úplně oddělit. Proto jsem zvolila žánrové rozdělení, jehož kritériem je hlavní charakteristika hry (viz. příloha D).

#### **2.4. Počítačové hry ve vyučování a ve volném čase**

Počítačových her jako výukového prostředku se používalo již dříve např. pro výcvik vojáků a pilotů. Hraní počítačových her při výuce je pedagogy (i veřejností) vnímáno spíše negativně. Ale začínají se objevovat hry orientované přímo na učivo probírané na každé škole, tzv. výukové hry.<sup>47</sup>

Většina dětí má s hraním počítačových her zkušenosti, a tak by pro ně byla tato forma získávání poznatků jednodušší a zábavnější. Výukové počítačové hry se tímto způsobem mohou stát významnou motivací k učení.

*„Počítačové hry mohou mít vzdělávací přínos, pokud je práce s nimi dobře řízena a uspořádána.“*<sup>48</sup> Velmi tedy záleží na přístupu pedagoga. O hrách je důležité s dětmi (ale i s rodiči) otevřeně hovořit. Vybírat vhodné hry, orientovat se v nich, vědět, které hry a proč děti baví. Počítačové hry jsou využitelné jak ve

<sup>45</sup> Srov. JIŘÍ DOSTÁL. *Výukový software a počítačové hry – nástroje moderního vzdělávání* [online]. 1/2009 [cit. 2009-3-14].

<sup>46</sup> Srov. DOSTÁL, J. *Výukový software a počítačové hry – nástroje moderního vzdělávání* [online]. 1/2009 [cit. 2009-3-14].

<sup>47</sup> Srov. BRDIČKA, B. *Přichází nová generace výukových her.* [on-line]. 20.2.2007 [cit. 2009-3-16].

<sup>48</sup> ČERNOCHOVÁ, M. KOMRSKA, T. NOVÁK, J. *Využití počítače při vyučování.* Praha: Portál, 1998, s. 46.

vyučovacím procesu, tak i v počítačových kroužcích, v družinách a v ostatních zájmových činnostech (probíhajících volném čase). V počítačových kroužcích je prostor pro tvůrčí a systematictější práci než ve vyučování. Děti se mohou seznamovat se základy programovacího jazyka, tvorou www stránek, mohou se připravovat do školy a samozřejmě také hrát počítačové hry. Není vhodné hraní jakýchkoli her bez předcházejícího výběru či didaktického záměru.<sup>49</sup>

Pro ilustraci zde vedeme tři konkrétní příklady, kdy hra může být prostředkem nejen zábavy, ale i poznávání:

Hra „SimCity“<sup>50</sup> simuluje vývoj města - který je blízký realitě. Konec je otevřený, záleží na tom, jaké kroky si hráč zvolí a jak bude reagovat. Při výstavbě města musí myslet na význam a důležitost infrastruktury, kultury, dostupnosti lékaře, vybavení, možností vzdělávání apod. Při hře se hráč učí složitosti a provázanosti struktur, které tvoří, mění a ovlivňují společnost.

Hra „Restaurant Empire“<sup>51</sup> simuluje provoz restaurace. Hráč se zde naučí používat tabulkový kalkulátor, vést si záznamy o příjmech a výdajích, řešit vzdělání zaměstnanců, výběr vhodných pokrmů, výzdoby apod.

Hra „The Calm and the Storm“<sup>52</sup> se zabývá událostmi 2. světové války. Hráč pracuje s mapou světa, s databází otevřených historických dat, k dispozici má i údaje o demografické a politické situaci v jednotlivých státech, několik scénářů o skutečných událostech (např. Mnichovská dohoda ze září 1938, pád Francie 1940, den D – invaze spojenců v Normandii 6. června 1944) . Úkolem je v zastoupení některé ze zemí dosáhnout lepších výsledků, než jakých bylo dosaženo ve skutečnosti.

---

<sup>49</sup> Srov. ČERNOCHOVÁ, M. KOMRSKA, T. NOVÁK, J. *Využití počítače při vyučování*. Praha: Portál, 1998, s. 46.

<sup>50</sup> Srov. TISCALY, SERVER POČÍTAČOVÝCH HER. *SimCity: společnost-recenze*. [on-line]. 26. listopadu 2007 [cit. 2009-4-17].

<sup>51</sup> Srov. TISCALY, SERVER POČÍTAČOVÝCH HER. *Restaurant Empire CZ-recenze*. [on-line]. 21. července 2003 [cit. 2009-4-17].

<sup>52</sup> Srov. TISCALY, SERVER POČÍTAČOVÝCH HER. *Strategie Making History: The Calm & the Storm*. [on-line]. 9. listopadu 2006 [cit. 2009-4-17].

Možnosti využívání počítačových her jsou různé, ale záleží jak jsou hry prezentovány – role pedagoga je nezastupitelná.<sup>53</sup>

K tomu je zapotřebí, aby pedagog volného času, který pracuje s dětmi a mládeží znal rozmanité druhy her. Je třeba vědět, jak zaujmout mladší i starší. Znalost hry může podstatně ovlivňovat vztah dítěte k pedagogovi a může se stát způsobem, jak se dítěti přiblížit.<sup>54</sup> To platí pro klasické hry jako jsou městské hry, stolní hry, seznamovací hry, karetní hry, zážitkové hry a mnoho dalších, ale je důležité znát i počítačové hry, protože děti jimi žijí a když se v nich pedagog orientuje, má dítě pocit, že se o ně zajímá.

Věnovat pozornost počítačovým hrám i ve volném čase je podstatné proto, že zájmové aktivity ovlivňují jedince, který je provozuje. Činnosti ve volném čase bývají oddechového, zábavního nebo zájmového charakteru. Pro výchovu a formování osobnosti jsou zejména významné zájmové činnosti. Obvykle probíhají dlouhodobě, pravidelně a se silnou motivací, také kladou požadavky na psychické předpoklady. Poskytují možnost k uspokojení různých potřeb, včetně seberealizace, dokonce se mohou stát podkladem pro profesionální vývoj jedince.<sup>55</sup>

## 2.5. Problematika závislosti na hraní počítačových her

Podle Nešpora nadměrné hraní počítačových her nemůžeme řadit mezi závislosti v pravém slova smyslu. Podle definice Mezinárodní klasifikace nemocí totiž člověk podléhající syndromu závislosti se poddává určité látce. Což je např. alkohol, ale počítač nemůžeme považovat za látku. I přestože se v případech nadměrného hraní počítačových her objevuje šest znaků, podle nichž se stanovuje definitivní diagnóza závislosti (silná touha nebo puzení, potíže v sebeovládání, tělesný odvykací stav, průkaz tolerance k účinku látky, postupné zanedbávání

---

<sup>53</sup> Srov. BRDIČKA, B. *Přichází nová generace výukových her*. [on-line]. 20.2.2007 [cit. 2009-3-16].

<sup>54</sup> Srov. HÁJEK B., HOFBAUER B., PÁVKOVÁ J. *Pedagogika volného času*. Praha: Portál, 1999, s. 94.

<sup>55</sup> Srov. ČÁP, J. *Psychologie výchovy a vyučování*. Praha: Univerzita Karlova, 1997, s. 307.

jiných potěšení nebo zájmů, pokračování v užívání i přes jasný důkaz zjevně škodlivých následků) nelze hovořit o syndromu závislosti. Někteří psychiatři řadí vztah k počítačům mezi návykové a impulzivní poruchy, tedy do skupiny jako jsou patologické hráčství, kleptomanie, nebo patologické nakupování.<sup>56</sup>

Je zřejmé, že počítačové hry jsou nebezpečné především pro děti. Kromě jiného může nadměrné hraní způsobovat zanedbávání školy, problémy v komunikaci a sociálních dovednostech, také hrozí zhoršený vývoj pohybového systému, virtuální nevolnost např. ztráta rovnováhy, kterou způsobuje násilí a riskování, jež se objevuje v mnoha počítačových hrách.<sup>57</sup>

Není jednotný názor na to, z jakého hlediska hraní počítačových her negativně formuje uživatele. O této problematice dvou odlišných postojů na účinky počítačových her se zmiňuje i Hana Mařasová.<sup>58</sup>

Mezera uvádí dvě hlediska negativního působení takto:

Jedna varianta je z obsahu samotných her, tedy v násilných líčeních, neonacistických, rasistických a pornografických elementech v nich obsažených.

Druhá varianta je, že více ohrožující je hodnotová struktura, která bývá výrazně deformována. Jako negativní je zde z psychologického hlediska vnímáno to, že hry bývají orientovány na výkon a soutěž a pokud se nedaří dosáhnout požadovaných výsledků, hráč je frustrovaný.<sup>59</sup>

Hraní počítačových her má prokazatelně negativní důsledky, přestože nedokážeme určit, v kterém ohledu více. Proto je důležitá prevence.

### **2.5.1. Možnosti prevence**

Prevence je předcházení nežádoucím jevům, nehodám, úrazům, nemocem.<sup>60</sup>

---

<sup>56</sup> Srov. NEŠPOR, K. *Návykové chování a závislosti*. 2. vyd. Praha: Portál, 2003, s. 34-35.

<sup>57</sup> Srov. tamtéž. s. 36.

<sup>58</sup> Srov. MAŘASOVÁ, H. *Počítače ve školství – naděje i obavy*. [on-line]. 7. 5. 2001 [cit. 2009-3-18].

<sup>59</sup> Srov. MEZERA, A. *Gambling neboli patologické hráčství*. [on-line]. 9. 5. 2000 [cit. 2009-3-18].

<sup>60</sup> Srov. HARTL, P., HARTLOVÁ, H. *Psychologický slovník*. Praha: Portál, 2000, s. 450.



Nešpor radí, co mohou pedagogové a rodiče dělat jako preventivní opatření: Všimnout si znaků, které nás upozorňují, že něco není v pořádku např. únava, ztráta zájmu o jiné věci a přátele, zhoršení prospěchu apod. Spolupráce pedagogických pracovníků s rodinou. Důsledná výchova, ale s láskou. Projevit zájem o dítě a jeho problém, ale přitom trvat na změně. Podněcovat i k jiným zájmům, nabídnout různé možnosti využití volného času. Včas vyhledat odbornou pomoc.<sup>61</sup>

V knize „Vaše děti a návykové látky“ Nešpor upozorňuje na důležitost životního stylu dítěte, zdravých zálib a sebevědomí. Životní styl většinou přejímáme v rodině. Zdálo by se tedy, že je to záležitost rodičů, ale i pedagogové zde mohou mít vliv. Měli bychom upozornit rodiče dítěte, pokud se nám zdá, že něco není v pořádku, a pomoci jim najít různé alternativy řešení. S prevencí patologických jevů souvisí i zdravé sebevědomí. Dítě, které si váží sebe a svého zdraví, si podle toho také vybírá z variant, jež jsou mu předkládány. Spíše dokáže odmítnout negativní nabídku a lépe dosahuje životních cílů. U dětí je důležité rozvíjet vhodné záliby. Nuda, nebo naopak přetěžování či vyčerpání jsou často důvody k úniku. Dále Nešpor doporučuje již v mladším školním věku začít se základy mediální gramotnosti. Např. na počítačovém kroužku vhodně volit hry a činnosti tak, aby i dítě bylo schopno si časem vybírat samo.<sup>62</sup>

Úkolem rodičů a pedagogů je především kontrolovat děti a mládež na co se dívají v televizi, jaké hrají hry a podobně. Učit je rozlišit, co je brak a kýč. K tomu je potřeba si s dítětem sednout k obrazovce a naučit se s ním mluvit o tom co se na ní odehrává. Už jenom jejich přítomnost snižuje napětí možného ohrožení a posiluje sebedůvěru. Především rodiče, ale i vychovatelé podporují sebedůvěru dítěte tím, že ho podporují a oceňují.<sup>63</sup>

---

<sup>61</sup> Srov. NEŠPOR, K. *Návykové chování a závislosti*. 2. vyd. Praha: Portál, 2003, s. 36.

<sup>62</sup> Srov. NEŠPOR, K. *Vaše děti a návykové látky*. Praha: Portál, 2001, s. 18, 26, 39.

<sup>63</sup> Srov. JEDLIČKA, R., KOŤA, J. *Analýza a prevence sociálně patologických jevů u dětí a mládeže*. Praha: Karolinum, 1998, s. 83.

### 3. POSTOJ VYCHOVATELE K TÉTO PROBLEMATICE

V této kapitole se chceme zabývat tím, jak by pedagogický pracovník v roli vychovatele mohl přistupovat k zájmu dětí o počítačové hry. Vychovatel by měl znát a orientovat se v tom, co je mezi dětmi aktuální, a zároveň k tomu musí zaujímat určitý postoj.

#### 3.1. Osobnost vychovatele

Vychovatel je pedagogický pracovník, který se setkává s lidmi různého věku, různých sociálních vrstev i různých národností. Jeho hlavní náplní práce je pedagogické formování volného času směřující k otevřenému učení, spíše ve smyslu seberealizace, ke které má člověk prostor právě v době volna. Úkolem pedagoga volného času je tedy odhalit např. možnosti smysluplného využití volného času, objevování a poznávání nových věcí, využití možnosti svobodného rozhodování v naplňování vlastního volného času.<sup>64</sup>

Osobnost podle pedagogického slovníku tvoří individuální jednota člověka projevující se ve společenských vztazích. Osobností se člověk nerodí, ale postupně se jí stává.<sup>65</sup>

Vychovatel by měl být osobnost v celkovém a širokém smyslu slova. Takový vychovatel by měl být: vnitřně vyzrálý, přiměřeně sebevědomý i sebekritický, tvořivý, aktivní, zaujatý a nadšený pro práci, měl by umět ovládat své afekty, sám pěstovat nějaké zájmy, měl by být empatický, do jisté míry přizpůsobivý, komunikativní, optimistický, nápaditý, schopný využít fantazie, iniciativní, průbojný, hravý, měl by mít smysl pro humor, měl by být zdravý, tělesně zdatný, příjemný, otevřený vůči lidem i novým věcem (možnostem), měl by se orientovat ve společenském i kulturním dění, měl by být zodpovědný, rozhodný, důsledný, důvěryhodný, autentický, zapálený pro věc, vzdělaný. Měl by být především příkladem, jelikož právě tím ovlivňuje své okolí. Svoji roli hraje i první dojem, nemělo by se na to zapomínat nebo to podcenit. Velmi důležitá je

<sup>64</sup> Srov. VÁŽANSKÝ, M. *Základy pedagogiky volného času*. 2. vyd. Brno, 2001, s. 92.

<sup>65</sup> Srov. PRŮCHA, J., et. al. *Pedagogický slovník*. Praha: Portál 1995, s. 141.

komunikace. Díky ní vzniká vztah mezi vychovatelem a člověkem, na kterého působí, a od toho se později odvíjí všechno ostatní. Komunikace by měla být taktéž příjemná, otevřená, jasná, upřímná, oboustranná, neměla by být zmatená, rozkazující nebo neohleduplná.<sup>66</sup>

### 3.2. Význam mediální výchovy pro práci vychovatele

V první části této kapitoly si přiblížíme, co znamenají pojmy média a mediální výchova, jejich vliv na dítě školního věku a cíle mediální výchovy. Jako média chápeme především rozhlas, televizi, noviny a Internet. V případě mediální výchovy se můžeme setkat s nejednoznačným chápáním tohoto pojmu. Mediální výchova není nauka o tom, jak se tvoří mediální obsah, ale jak tomuto obsahu správně porozumět. To se dítě naučí, když zjistí, jak se tvoří a upravuje mediální obsah. Dítě bude vědět, jakým způsobem může být zkreslený a nepřesný obsah zprávy prezentované médiem. Do jaké míry záleží: na velikosti, úhlu záběru, na střihu, na hudbě, na tónu hlasu, kterým je obsah okomentován a mnoho dalšího. Dítě potom nepodlehne tak snadno manipulaci.<sup>67</sup>

Média můžeme podle Vágnerové chápat jako socializační prostředek, jelikož předkládají modely chování, které vybízejí k napodobování. Mediálně prezentovaný děj je pro dítě reálný, protože se realitě podobá. Dítě školního věku považuje mediální obsah za běžnou normu a nepochybuje o její pravdivosti. Děj interpretuje projektivním způsobem, tzn. že ho vztahuje na své vlastní zkušenosti, zájmy, problémy, osobnostní sklony a vlastnosti. Určité vzory chování může přejímat i nevědomě.<sup>68</sup>

Nebezpečí médií spočívá v tom, že vytvářejí dojem přesného obrazu skutečnosti. Děti a mladí lidé často z médií nekriticky přijímají vše, co je jim nabízeno. U nezkušeného diváka tak nastává nebezpečí, že zamění to, co je mu předkládáno, za skutečný svět. Cílem mediální výchovy je tedy objasnit

---

<sup>66</sup> Srov. HÁJEK B., HOFBAUER B., PÁVKOVÁ J. *Pedagogika volného času*. Praha: Universita Karlova, 2003, s. 66, 68.

<sup>67</sup> Srov. KOSKOVÁ, TRÍSKOVÁ, L. *mediální výchova*. [on-line]. červenec 2007 [cit. 2009-3-23].

<sup>68</sup> Srov. VÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie*. Praha: Portál, 2000, s. 185-186.

a upozornit na triky a postupy, které se používají, dále také poukázat, co všechno může zprávu ovlivňovat a zkreslovat.<sup>69</sup>

Mediální výchova dítě naučí kriticky hodnotit předkládané informace, naučí ho, do jaké míry lze důvěřovat médiím a jak nepodlehnout možné manipulaci.

V druhé části této kapitoly se budeme zabývat významem mediální výchovy. Mediální výchova se zaměřuje především na děti. Je součástí RVP.<sup>70</sup> Vyučování ve škole někdy nestačí, a proto je možné, ne-li někdy přímo žádoucí, vytvořit kroužek, krátký seminář a nebo zařadit tuto problematiku do již probíhajícího počítačového kroužku. Je možno poutavým a hravým způsobem přiblížit a objasnit účastníkům, jak to s médii doopravdy je.<sup>71</sup>

Sak zdůrazňuje, že je důležité, aby se děti naučily na média nahlížet kriticky, vybírat si z velkého množství předkládaných informací, třídit tyto informace, utvářet si vlastní úsudek a podle něj potom jednat. Varuje před tzv. polověděním, které se utváří z dostupných informací, ale bez hlubšího porozumění a bez pochopení souvislostí. Sak nevidí problém v zacházení s médii, ale ve zprostředkování jejich významu.<sup>72</sup>

Pozitivní vliv médií na vývoj dětí a mládeže není automatický, ale je výsledkem edukačního působení mediální výchovy.<sup>73</sup>

Prostředníkem tohoto působení je pedagog, vychovatel. Je důležité se o problematiku mediální výchovy zajímat, a to hlavně proto, že nás tyto věci obklopují, formují a ovlivňují. Jedním z cílů vychovatele by mělo být, aby se jeho svěřenec stával stále více rozvinutou, samostatnou a odpovědnou osobností. Je tedy zapotřebí se seznámit s tím, co nás může formovat. K tomu je v dnešní době znalost mediální výchovy a také související počítačová gramotnost

---

<sup>69</sup> Srov. KOSKOVÁ, TŘÍSKOVÁ, L. *mediální výchova*. [on-line]. červenec 2007 [cit. 2009-3-23].

<sup>70</sup> Cíle mediální výchovy v RVP: vybavit žáky základní mediální gramotností, poznatky o mediální komunikaci, základními dovednostmi a práci s médii, vede žáky k vyhodnocení sdělení z hlediska záměru a vztahu k realitě, věnuje se kritickému vnímání sdělení, stavbě mediálních sdělení, vnímání autora mediálních sdělení, fungování a vztahu médií ve společnosti a věnuje se i praktické tvorbě mediálního sdělení.

<sup>71</sup> Srov. KOSKOVÁ TŘÍSKOVÁ, L. *mediální výchova*. [on-line]. červenec 2007 [cit. 2009-3-23].

<sup>72</sup> Srov. SAK, P. et al. *Člověk a vzdělání v informační společnosti*. Praha: Portál, 2007, s. 114.

<sup>73</sup> Srov. HELUS, Z. *Dítě v osobnostním pojetí*. Praha: Portál, 2004, s. 65.

více než nutná. V příloze II najdeme odkazy na www stránky, na kterých najdeme bližší informace o kurzech mediální výchovy, počítačových hrách apod.

Úkolem vychovatele je pomoci dětem zprostředkovat média takovým způsobem, aby dokázaly využít jejich pozitivních stránek a nenechaly se příliš ovlivnit jejich negativním působením.

### 3.3. Přístup vychovatele k problematice hraní počítačových her

Pokud chceme být pro děti vychovateli, přáteli, rádci a ti, co jsou příkladem, musíme mít přehled a zajímat se o to, co dělají, čemu věnují čas a čím se zabývají. Do toho nepochybně spadá celá informační technologie včetně stále více oblíbených počítačových her.

Sak upozorňuje, že pokud bychom se rádi orientovali nebo dokonce ovlivňovali (právě působením na děti a mládež) mediální a virtuální svět, je třeba znát tuto realitu v celé její komplexnosti a dynamice.<sup>74</sup>

Dynamika virtuálního světa je závislá na vývoji moderních technologií. Děti se velmi dobře přizpůsobují, jsou obratnější, bystřejší a rychlejší v reakci na vše co je pro ně nové a zajímavé. To znamená, že si lépe poradí i s novými technologiemi. Sak zjistil ve svém výzkumu, že: „*Projevem generační inverze bylo obrácení rolí, kdy děti vzdělávaly své rodiče a učily je základům práce s počítačem.*“<sup>75</sup>

Pedagog ve svém vědění nesmí zaostávat za dětmi, kterým chce něco předávat nebo je ovlivňovat.

Pedagogické působení na dítě: Dítě důvěřivě přijímá, co je mu v blízkém prostředí (rodina, kamarádi) předáváno, a někdy se staví do konfliktu s dalšími vlivy zvenčí.<sup>76</sup> Pokud chce vychovatel dítěti také něco předat, přiblížit se mu, zprostředkovat nějaké další názory či postoje, pak je velmi důležitý emoční vztah, který se mezi nimi vytvoří.

---

<sup>74</sup> Srov. SAK, P. *Média v životě mládeže*. [on-line]. 2001 [cit. 2009-3-24].

<sup>75</sup> SAK, P., SAKOVÁ, K. *Mládež na křižovatce*. Praha, 2004, s. 125.

<sup>76</sup> Srov. ČÁP, J. *Psychologie výchovy a vyučování*. Praha: Univerzita Karlova, 1997, s. 271.

Vztah mezi vychovatelem a dítětem: Velmi důležitý aspekt ve výchově je vztah a komunikace. Podstatou výchovy je předat hodnoty a postoje, což je možné pouze jediným způsobem - prostřednictvím vzájemných vztahů. Komunikace, důvěra a spoluodpovědnost jsou složky, které nám pomáhají vytvářet vztah. Už první kontakty jsou důležité, protože dokáže-li vychovatel dítě zaujmout, vzniká vztah. Zaujmout může svými osobnostními kvalitami, o nichž jsme se zmiňovali ve výše uvedené kapitole (3.1 Osobnost vychovatele).<sup>77</sup>

Teprve poté, co dítě získá vztah a důvěru k vychovateli, je připravené přijímat, co mu nabízí. Pak je ochotné ho brát jako partnera a bavit se s ním na důvěrné úrovni. Nabude dojmu, že se vychovatel opravdově zajímá i o jeho osobu a zájmy. Vytvoří se tak prostor, kdy můžou otevřeně hovořit např. o počítačových hrách a jejich přínosech či negativních faktorech.

Vychovatel ve své činnosti vychází z potřeb a přání dětí, tím je vhodně a nenásilně ovlivňuje. To mu umožňuje stát se přítelem a rádcem, který spíše doporučuje než zakazuje a raději podněcuje než nařizuje.<sup>78</sup>

Podstatné je nebojovat proti počítačovým hrám, ale spolupracovat, neignorovat, ale znát je. Stoličný se přiklání k názoru, že o problematiku počítačových her by se pedagogové měli zajímat více.<sup>79</sup> Domníváme se, že strach a zakazování počítačových her nám k ničemu nepomůže a ani nás před ničím nechrání. Naopak, měli bychom se o nich více dozvídat a naučit se využívat jejich kladné stránky.

### **3.3.1. Filozofie pro děti - způsob, jak hovořit s dětmi o PC hrách**

Důležité je o problematice počítačových her s dětmi, mládeží i rodiči hovořit, jak jsme již zmiňovali v kapitole 2.4 Počítačové hry ve vyučování a volném čase. Filozofie pro děti je metoda, jak se bavit s dětmi o věcech, které je

---

<sup>77</sup> Srov. HÁJEK B., HOFBAUER B., PÁVKOVÁ J. *Pedagogika volného času*. Praha: Portál, 1999, s. 53-54.

<sup>78</sup> Srov. HÁJEK B., HOFBAUER B., PÁVKOVÁ J. *Pedagogika volného času*. Praha: Portál 1999, s. 58.

<sup>79</sup> Srov. STOLIČNÝ, P. *Virtuální svět pohádek a počítačových her*. [on-line]. 10. května 2001 [cit. 2009-3-25].

zajímají. Je to způsob, jak vést děti ke kritickému, tvořivému a angažovanému myšlení. Děti se učí správně logicky uvažovat, tvořit dobře formulované otázky podložené argumenty. Zároveň se učí respektovat ostatní (např. se naučí, že je třeba dát prostor k vyjádření i někomu jinému, že někdo může mít jiný názor, který může být také správný). Je to prostor pro dotazy a možné odpovědi, pro hledání a zkoumání vlastního poznávání. Uplatňuje se zde sokratovský způsob kladení otázek a hledání odpovědí na ně. Filozofie pro děti je reflexí každodenního života, objevováním světa kolem sebe a hledáním odpovědí na otázky, ke kterým nás svět kolem inspiruje.<sup>80</sup>

V této kapitole popíšeme jeden ze způsobů, jak může probíhat filozofování s dětmi. Dětem se rozdává filozofický příběh, jehož obsah je blízký tomu, co běžně ve svém věku prožívají. Po přečtení příběhu má každé z dětí za úkol napsat nějakou otázku, která ho na základě příběhu napadla, která ho zaujala. Potom společně vyberou jednu ze všech otázek, kterou chtějí začít. O té si následně společně s vedoucím (vychovatelem) povídají. Vedoucí má za úkol diskuzi vést, podněcovat, zároveň také hlídat, aby měl každý prostor se vyjádřit. Velmi důležité je, aby se nesnažil děti někam směřovat, ale aby jim nechal možnost vyjádřit: co je napadlo, co si myslí, jak k tomu dospěly apod. Je možné takto proniknout do různých témat a zjistit, jak na ně děti nahlíží. Vedoucí diskuze by se měl snažit zdůraznit filozofický rozměr tématu, který si vybraly. Smyslem je dosáhnout toho, aby děti ve svém uvažování nezůstaly na povrchu, ale aby získaly hlubší vhled do dané problematiky. K tomu jim může pomoci, pokud se nad tím znova zamyslí, zváží důsledky, nebo se pokusí o zobecnění apod.<sup>81</sup>

Je možné takto u nich rozvíjet kromě jiného kritické myšlení, které je v oblasti médií velmi potřebné. Je to tedy i způsob, jak se s nimi bavit o počítačových hrách a přitom je o nich nepoučovat, ale interaktivně s nimi diskutovat. Důležitý je text, který je vybrán. Pro děti školního věku je

---

<sup>80</sup> Srov. BAUMAN, P., CVACH, R. *Filozofie pro děti: výukový dialog trochu jinak*. Pedagogická fakulta České Budějovice 2008, s. 131-132.

<sup>81</sup> Srov. BAUMAN, P., CVACH, R. *Filozofie pro děti: výukový dialog trochu jinak*. Pedagogická fakulta České Budějovice 2008, s. 133-134.

nejvhodnější novela s názvem Romana. Matthew Lipman<sup>82</sup> napsal tento příběh přímo pro děti třetí až čtvrté třídy základní školy s cílem nad ním s nimi filozofovat. Je možné použít jednu z kapitol, která se zabývá počítačovými hrami (viz. příloha III). Tímto způsobem je tedy možno s dětmi o hrách hovořit, přemýšlet a přitom rozvíjet dětské myšlení a reflexi toho, co dělají.

### 3.4. Zodpovědnost vychovatele

Vychovatelé by měli mít schopnost děti upoutat i něčím novým, motivovat je k odlišným nabídkám trávení volného času. Také by měli být schopni jim pomoci si uvědomit, že se dají dělat i jiné neméně zábavné věci než je hraní počítačových her.

Čáp píše, že pokud děti a mládež dávají přednost jednodušejí realizovatelným činnostem jako je např. sledování televize, hraní na počítači, poslech hudby apod., je tento pasivní přístup méně příznivý z hlediska jejich vývoje. Jako příčinu vidí strach z překážek při realizaci náročnějších, ač možná více zábavných činností. Zodpovědnost také připisuje dospělým (výchovným pracovníkům), kteří jim v tom nedokážou pomoci.<sup>83</sup>

To ukazuje, jak je role vychovatele podstatná a že má ve své kompetenci něco změnit.

A tak bychom si měli uvědomit, že také na informační technologie (především počítače) platí staré známé pořekadlo: „Dobrý sluha, ale špatný pán.“ Měli bychom si ujasnit, jak toto přísloví uplatnit ve vlastním životě a učit tomu i ostatní, především děti. Vychovatelé k tomu prostor ve volném čase jistě najdou.

---

<sup>82</sup> Je profesorem logiky na Univerzitě v Montclair (USA). S Ann Margaret Sharp s dalšími kolegy vypracoval a výzkumně ověřil kurikulum pro děti od předškolního věku až pro dospělé. V roce 1969 napsal první knihu v rámci kurikula Filozofie pro děti: *Objev Harryho Stottlemeiera (Harry Stottlemeier's Discovery)*.

BAUMAN, P., CVACH, R. *Filozofie pro děti: výukový dialog trochu jinak*.

Pedagogická fakulta České Budějovice, 2008, s. 131.

Další informace o Filozofii pro děti v české republice: Projekt „Filozofie pro děti“ při Jihočeské univerzitě v Českých Budějovicích. [on-line]. 2007 [cit. 2009-4-16]. Dostupné na [www: http://www.p4c.cz/](http://www.p4c.cz/)

<sup>83</sup> Srov. ČÁP, J. *Psychologie výchovy a vyučování*. Praha: Univerzita Karlova, 1997, s. 309.



Zbývá si uvědomit vážnost a důležitost vlivu médií, počítačových her a celé moderní technologie, chtít s tím něco dělat, zajímat se o rychlý vývoj a snažit se alespoň částečně přizpůsobit. Protože pokud chceme ovlivňovat, něco měnit, předávat hodnoty a zkušenosti, musíme udržet krok s dobou.

## ZÁVĚR

Tradiční elektronická média a nové technologie - osobní počítač, mobilní telefon - jsou propojována médii do multimediální podoby a stávají se tak fenomény, které základním způsobem proměňují člověka i celou civilizaci. Je tedy možné očekávat vliv na všechny oblasti lidského života. Je potřeba na tyto změny reagovat.

Obklopuje nás přemíra informací. Umět se v nich orientovat, vybírat, organizovat, upřednostňovat a nepodléhat snadno iluzi, kterou může množství informací pomocí médií vytvářet. To by mělo patřit mezi klíčové kompetence vzdělaného člověka. Podstatné pro orientaci v dnešním zrychleném světě je umět si vybírat z předkládaných informací a podle nich se správně rozhodovat. K tomu nám napomáhá mediální výchova. Zabývá se tím, jak správně porozumět mediálnímu obsahu. Cíle mediální výchovy jsou: získání praktických dovedností, jak pracovat s médii, naučit schopnost hodnotit mediální sdělení ve vztahu k realitě, kritické vnímání sdělení, získání mediální gramotnosti, poznatky o mediální komunikaci, věnuje se stavbě mediálních sdělení, vnímání autora mediálních sdělení, fungování a vztahu médií ve společnosti. Aby se člověk nestal loutkou, ale dokázal využívat co média nabízejí, je potřeba znát, čemu nás učí mediální výchova. Způsoby využívání volného času reagují na moderní dobu. Využívání médií patří k častým činnostem ve volném čase, je tudíž potřeba, aby se o ně zajímal i vychovatel.

V bakalářské práci jsme upozornili, že je dobré začít se základy mediální výchovy již s dětmi mladšího školního věku proto, aby si časem byly schopny samy vybírat hry a důležité informace.

Děti si stejně jako dospělí vybírají, co budou ve volném čase dělat. I u dětí se dá hovořit o volném čase, přestože je spoluurčován rodiči. Volný čas dětí jsme vymezili pomocí základních funkcí: odpočinek (od školy, úkolů, úklidu pokoje), zábava (uvolnění, legrace, vzrušení), rozvíjení osobnosti (prostřednictvím bezděčného učení např. při hrách). Hra je nepostradatelným elementem ve vývojovém období dítěte.

Hra je nedílnou součástí lidského života. Přispívá k rozvoji osobnosti. Jejím smyslem je spíše proces hry než její výsledek. Stolní, karetní, míčové, společenské, pohybové a další hry chápeme jako klasické. Klasické a počítačové hry mají mnoho společného, vždyť právě klasické hry byly v mnoha případech inspirací a byly zpracovány i pro virtuální verzi. Takže si můžeme na počítači zahrát např. i tenis. Při porovnání klasických a počítačových her jsme zjistili hlavní rozdíl v tom, že počítačová hra nás uvádí do virtuálního světa simulovaného počítačem. Avšak stejně jako u klasické hry je důležitý průběh a cílem je navození pocitu radosti a relaxace. Hra je schopna naplnit základní funkce volného času. Platí to i pro počítačové hry. Přináší uvolnění a odpočinek (tím, že je odlišná od jiných činností, které člověk běžně vykonává, hráč se nemusí tolik soustředit, protože má více pokusů). Poskytuje zábavu (tím, že se hráči podaří splnit zadaný úkol nebo zábavnými animacemi). Rozvíjí osobnost (např. osvojováním počítačové gramotnosti). Počítačové hry však mohou mít i negativní důsledky.

Vlivy počítačových her a médií na psychickou i tělesnou stránku člověka jsou zřejmé. Odborníci se však neshodují, jaké to jsou vlivy a zda jsou pozitivní nebo negativní. Giddens zastává názor, že i velmi malé děti si uvědomují, že násilí na obrazovce „není opravdové“. Vágnerová je naopak toho názoru, že dítě považuje mediální obsah za běžnou normu a nepochybuje o její pravdivosti.

Pozitiva můžeme pozorovat v oblastech: technologické (poznávání nových technologií), sociální (přes internet můžou být uživatelé ve spojení s lidmi z celého světa), jazykové (programy, hry, ovládání často bývá v anglickém jazyce, uživatel si tak rozšíří slovní zásobu cizího jazyka), rozhodovací (hráč musí volit mezi různými možnostmi a variantami, které má ve hře k dispozici).

Negativa: sedavý způsob života, špatná organizace času, větší tendence riskovat a vyšší riziko úrazů, nemoci očí, zhoršení mezilidských vztahů a školního prospěchu, násilí v počítačových hrách zvyšuje agresivitu, nadměrné hraní počítačových her vyvolává příznaky podobné syndromu závislosti.

Syndrom závislosti je diagnostikován na určité návykové látce. Počítač ani počítačová hra není látka, a tak se nadměrné hraní řadí mezi návykové

a impulzivní poruchy jako je například i kleptomanie nebo patologické nakupování.

Proto je podstatné snažit se ohrožení „závislosti“ na hraní počítačových her předcházet. V bakalářské práci uvádíme možnosti prevence: všímat si znaků, které nás upozorňují, že něco není v pořádku (únava, ztráta přátel), významná je spolupráce pedagogických pracovníků s rodinou, podněcovat i k jiným zájmům, nabídnout různé možnosti využití volného času, včas vyhledat odbornou pomoc.

Média i počítačové hry člověka ovlivňují. Mají své kladné i záporné stránky. Úkolem vychovatele je znát tyto stránky, aby s nimi mohl pracovat. Pokud chce vychovatel ovlivňovat osoby, na které působí, je důležitá kvalita vzájemného vztahu. Základem vztahu je komunikace. O médiích a počítačových hrách je s dětmi důležité hovořit. A právě díky důvěrnému rozhovoru a navázání vztahu, můžeme společně s nimi hodnotit vlivy a postoje k této problematice. V bakalářské práci poukazujeme na vlastnosti vychovatele, které by měl mít, aby se stal dobrým příkladem svým svěřencům. V předposlední kapitole popisujeme, jak vedením diskuze podle programu „Filozofie pro děti“ můžeme s dětmi o počítačových hrách společně interaktivně přemýšlet.

Tato bakalářská práce bude uvedením do problematiky vlivu médií a počítačových her na dítě v mladším školním věku a je adresována rovněž všem, kteří se zajímají o význam informatiky v moderní společnosti.

## POUŽITÉ ZDROJE

- 1) BAUMAN, P., CVACH, R. *Filozofie pro děti: výukový dialog trochu jinak*. Šedesát let vzdělávání pedagogů na jihu Čech v reflexi současné reformy školství. České Budějovice Pedagogická fakulta 2008. ISBN 978-0-7394-113-0.
- 2) BRDIČKA, B. *Přichází nová generace výukových her*. [on-line]. 20.2.2007 [cit. 2009-3-16]. Dostupné na WWW: <<http://www.ceskaskola.cz/ICTveskole/Ar.asp?ARI=103651&CAI=2129>>
- 3) ČAPEK, R. *Sborník z 3. mezinárodní konference o výchově a volném čase*. Fakulta pedagogická Univerzity Hradec Králové, 2008. ISBN 978-80-7041-730-0.
- 4) ČÁP, J. *Psychologie výchovy a vyučování*. Praha: Univerzita Karlova, 1997. ISBN 80-7066-534-3.
- 5) ČERNOCHOVÁ, M. KOMRSKA, T. NOVÁK, J. *Využití počítače při vyučování*. Praha: Portál, 1998. ISBN 80-7178-272-6.
- 6) ČESKÁ RADA DĚTÍ A MLÁDEŽE. *Úmluva o právech dítěte*. [on-line]. 1999-2009 [cit. 2009-4-8]. Dostupné na WWW: <<http://www.crdm.adam.cz/publikace/umluva/umluva.htm>>.
- 7) DOSTÁL, J. *Moderní informační a komunikační technologie ve vzdělávání*. Olomouc: Votobia, 2007. ISBN 978-80-7220-301-7. [on-line]. 2007 [cit. 2009-3-16]. Dostupné na WWW: <[http://nazornost-ucebni-pomucky.xf.cz/informacni\\_gramotnost.pdf](http://nazornost-ucebni-pomucky.xf.cz/informacni_gramotnost.pdf)>.
- 8) DOSTÁL, J. *Výukový software a počítačové hry – nástroje moderního vzdělávání* [on-line]. 1/2009 [cit. 2009-3-14]. ISSN 1803-537X. Dostupné na WWW: <[http://www.jtie.upol.cz/clanky\\_1\\_2009/dostal.pdf](http://www.jtie.upol.cz/clanky_1_2009/dostal.pdf)>.
- 9) GIDDENS, A. *Sociologie*. Praha: Argo1999. ISBN 80-7203-124-4.
- 10) HARTL, P., HARTLOVÁ, H. *Psychologický slovník*. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-303-X.
- 11) HÁJEK B., HOFBAUER B., PÁVKOVÁ J. *Pedagogika volného času*. Praha: Portál 1999. ISBN 80-7178-295-5.
- 12) HÁJEK B., HOFBAUER B., PÁVKOVÁ J. *Pedagogika volného času*. Praha: Universita Karlova, 2003. ISBN 80-7290-128-1.

- 13) HELUS, Z. *Dítě v osobnostním pojetí*. Praha: Portál 2004. ISBN 80-7178-888-0.
- 14) HOFBAUER, B. *Děti, mládež a volný čas*. Praha: Portál, 2004. ISBN 80-7178-927-5.
- 15) JANOUŠEK, I. *Gnoyeologie komunikací*. Praha: Karolinum, 2001. ISBN 80-246-0321-7.
- 16) JEDLIČKA, R., KOŤA, J. *Analýza a prevence sociálně patologických jevů u dětí a mládeže*. Praha: Karolinum, 1998. ISBN 80-7184-555-8.
- 17) JESPERS JUUL: "The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness". In *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, edited by Marinka Copier and Joost Raessens, 30-45. Utrecht: Utrecht University, 2003. Dostupné na WWW: <<http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>>.
- 18) KOSKOVÁ, TŘÍSKOVÁ, L. *mediální výchova*. [on-line]. červenec 2007 [cit. 2009-3-23]. Dostupné na WWW: <<http://www.dtv.cz/jms/proc.html>>.
- 19) MAŘASOVÁ, H. *Počítače ve školství – naděje i obavy*. [on-line]. 7. 5. 2001 [cit. 2009-3-18]. Dostupné na WWW: <<http://www.ceskaskola.cz/ICTveskole/Ar.asp?ARI=2546&CAI=2131&EXPS=%22PO%C8%CDTA%C8E+VE+%8AKOLSTV%CD%22>>.
- 20) MEZERA, A. *Gambling neboli patologické hráčství*. [on-line]. 9. 5. 2000 [cit. 2009-3-18]. Dostupné na WWW: <<http://www.ceskaskola.cz/Ceskaskola/Ar.asp?ARI=1477&CAI=2125>>.
- 21) MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ, MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY. *Koncepce státní politiky pro oblast dětí a mládeže na období 2007-2013*. [on-line]. 12. 6. 2007 [cit. 2009-3-13]. Dostupné na WWW: <<http://www.msmt.cz/mladez/koncepce-statni-politiky-pro-oblast-deti-a-mladeze-na-obdobi-2007-2013>>
- 22) MIŠURCOVÁ, V., SEVEROVÁ, M. *Děti, hry a umění*. Praha: ISV, 1997. ISBN 80-85866-18-8.
- 23) MLEJNEK, J. *Dětská tvořivá hra*. Praha: IPOS, 1997. ISBN 80-7068-104-7.
- 24) NEŠPOR, K. *Chraňte děti před počítači a naopak*. [on-line]. 4. 4. 2009 [cit. 2009-4-9]. Dostupné na WWW: <<http://blog.aktualne.centrum.cz/blogy/karel-nespor.php?itemid=6280>>.

- 25) NEŠPOR, K. *Návykové chování a závislosti*. 2. vyd. Praha: Portál, 2003. ISBN 80-7178-831-7.
- 26) NEŠPOR, K. *Vaše děti a návykové látky*. Praha: Portál, 2001. ISBN 80-7178-515-6.
- 27) PRŮCHA, J., et. al. *Pedagogický slovník*. Praha: Portál, 1995. ISBN 80-7178-029-4
- 28) PSHLAVEC, S. *Digitalizace-co tím myslíte?* [on-line]. 11. 9. 2003 [cit. 2009-4-8]. Dostupné na WWW: <[http://www.aipberoun.cz/clanky/digitalizace\\_co\\_tim\\_myslite.pdf](http://www.aipberoun.cz/clanky/digitalizace_co_tim_myslite.pdf)>.
- 29) RADA DĚTÍ A MLÁDEŽE KRAJE VYSOČINA. *Koncepce státní politiky pro oblast dětí a mládeže na období 2007-2013*. [on-line]. 2003-2009 [cit. 2009-4-17]. Dostupné na WWW: <[http://www.rdmkv.cz/dokumenty/006/koncepce\\_statni\\_politiky\\_pro\\_oblast\\_deti\\_a\\_mladeze\\_na\\_obdobi\\_2007\\_2013.pdf](http://www.rdmkv.cz/dokumenty/006/koncepce_statni_politiky_pro_oblast_deti_a_mladeze_na_obdobi_2007_2013.pdf)>.
- 30) RIO MÉDIA. *CyberSpace*. [on-line]. [cit. 2009-4-20]. Dostupné na WWW: <<http://www.cyberspace.cz/>>.
- 31) ROGGE, J.-U. *Rodiče určují hranice*. Praha: Portál, 2005. ISBN 80-7178-990-9.
- 32) SAK, P. *Média v životě mládeže*. [on-line]. 2001 [cit. 2009-3-24]. Dostupné na WWW: <[http://www.insoma.cz/index.php?id=1&n=3&d\\_1=research&d\\_2=media](http://www.insoma.cz/index.php?id=1&n=3&d_1=research&d_2=media)>.
- 33) SAK, P. *Mediální násilí – nahodilost či logický důsledek stavu společnosti*. [on-line]. 10. 5. 2005 [cit. 2009-4-9]. ISSN 1213-1792. Dostupné na WWW: <<http://www.britske-listy.cz/art/23291.html>>.
- 34) SAK, P. et al. *Člověk a vzdělání v informační společnosti*. Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-230-0.
- 35) SAK, P., SAKOVÁ, K. *Mládež na křižovatce*. Praha, 2004. ISBN 80-86320-33-2.
- 36) SAK, P., SAKOVÁ, K. *Počítačová gramotnost a způsoby jejího získávání*. Lupa [on-line]. 28. 11. 2006 [cit. 2009-4-8]. Dostupné na WWW: <<http://www.insoma.cz/index.php?id=article>>.
- 37) SERVER PRO DĚTI A MLÁDEŽ [on-line]. 2005-2009 [cit. 2009-4-8]. Dostupné na WWW: <<http://www.webparada.cz/>>.

- 38) STOLIČNÝ, P. *Virtuální svět pohádek a počítačových her*. [on-line]. 10. května 2001 [cit. 2009-3-25]. Dostupné na WWW: <<http://www.ceskaskola.cz/ICTveskole/Ar.asp?ARI=2554&CAI=2131>>.
- 39) TISCALY, SERVER POČÍTAČOVÝCH HER. *SimCity: společnost-recenze*. [on-line]. 26. listopadu 2007 [cit. 2009-4-17]. Dostupné na WWW: <<http://games.tiscali.cz/reviews/simcitysoccz/index.asp>>
- 40) TOMÁŠEK, F. *Pedagogika*. Brno: Nibowaka, 1992. ISBN 80-901294-0-4.
- 41) VÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie I*. Praha: Univerzita Karlova, 2005. ISBN 80-246-0956-8.
- 42) VÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie*. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-308-0.
- 43) VÁŽANSKÝ, M. *Základy pedagogiky volného času*. 2. vyd. Brno, 2001. ISBN 80-86384-00-4.
- 44) VÝZKUMNÝ ÚSTAV PEDAGOGICKÝ V PRAZE. [on-line]. 2005-2009 [cit. 2009-4-15]. ISSN 1802-4785. Dostupné na WWW: <<http://www.rvp.cz/clanek/686>>.



# PŘÍLOHY

## Příloha I

### Žánrové rozdělení her:

- 1\_Adventury – např. hra Alone in the dark, různé detektivní hry. Jsou zaměřeny na hádanky a skládání dílů spíše než na akci. Adventury mohou být klasické textovky nebo i 3D akční adventury hry. Podstatné v těchto hrách je něco vyluštit, najít, zjistit.
- 2\_Akční hry (3D)
  - 2.1\_Survival horory – cílem této hry je přežít, dostat se nakonec. Hráč má obvykle málo nábojů, úkolem není zabít co nejvíc lidí, zbraň je jen prostředek s kterým se snaží dostat k cíli.
  - 2.2\_Stealth akce – hra, kde se zabíjí potichu. Postava se plíží a pokud ji hraje zkušený hráč, dá se tato hra dohrát bez jediného zabití.
  - 2.3 FPS nebo TPS – to jsou klasické „střílečky“ ve kterých se spoušť zbraně nezastaví. Úkolem je zabít vše co se pohne. Rozdíl mezi nimi je v pohledu z kterého se hraje (FPS je z první osoby a TPS je z třetí osoby)
  - 2.5 Akční závody – hlavním úkolem je většinou co nejrychleji projet trasu, v některých závodních hrách jsou kulometry na střeše auta a zase se střílí.
- 3\_Arkády - často se vyznačují tím, že neodpovídají realitě např. v klasické arkádové závodní hře Need for speedy je možné projet zatáčkou v rychlosti 200 km/h.
  - 3.1 Bojové hry
  - 3.2 Plošinové hry
  - 3.3\_Sportovní hry
  - 3.4\_Logické hry
  - 3.5 Hry typu Arkanoid – úkolem je kuličkou (nebo podobným předmětem) zničit pohybující se cihly (nebo jiné ohrožující předměty), jednoduchá ale oblíbená hra, která prošla velkým množstvím různých verzí.
- 7\_Simulátory – k těmto druhům her je potřeba mít i další příslušenství (joystick, volant, gamepad), tyto hry se snaží reálně navodit danou situaci. Simulátory se např. používají v autoškolách.
  - 7.1\_Letecké simulátory
  - 7.2 Válečné strategie
  - 7.4\_Závodní simulátory
  - 7.5\_Jiné simulátory (např. tankový simulátor)
  - 7.6\_Sportovní manažery
- 8\_Strategie

- 8.1\_Tahové strategie
- 8.2\_RTS = Real-timeové strategie – vyznačují se tím, že vše, co hráč udělá se odehrává v reálném čase.
  - 8.2.1\_Deskové hry
  - 8.2.2\_Sportovní hry
- 8.3\_Budovatelské strategie
- 5\_RPG – (někdy se jí říká hra na hrdiny) zde se vyvíjí postava, úkolem je projít různé úrovně, postava má k dispozici zbraň, ale střílení není hlavní náplní hry. Např. hry Diablo a Fallout
- 6\_Online hry
  - 6.1\_MMO – hra, která má stejnou charakteristiku jako RPG, ale hraje se na internetu proti postavám, které neřídí počítač, ale jiný uživatel na síti. Jedna z nejznámějších a nejhranějších her je právě World of Warcraft

WIKIPEDIE: Otevřená encyklopedie: *Počítačová hra* [online]. 2009 [citováno 18. 04. 2009]. Dostupné na WWW: <[http://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%A1\\_hra&oldid=3784616](http://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%A1_hra&oldid=3784616)>

## **Příloha II**

### **Internetové adresy:**

Nejaktuálnější je dnes internet. Kdo by se chtěl dozvědět něco víc o informačních technologiích, o kurzech mediální výchovy, počítačové gramotnosti a také se zorientovat v počítačových hrách, vybrali jsme zde pár webových adres, které by nám mohli pomoci.

#### Obecně:

[www.msmt.cz](http://www.msmt.cz) – Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy. Zákony, vyhlášky, reformy, dokumenty, seznamy, dotační programy atd. Můžeme zde najít články související se zaváděním informační techniky do škol.

[www.ceskaskola.cz](http://www.ceskaskola.cz) – slouží jako server pro základní a střední školy. Najdete tu nepřehledné množství diskuzí, článků o škole vzdělávání a všeho co s tím souvisí. Na webu se mi líbila jeho aktuálnost!

#### O mediální výchově, možnosti kurzů:

[www.spomocnik.cz](http://www.spomocnik.cz) - Zřízen Bořivojem Brdičkou, server sloužící učitelům, především o technologiích a vzdělávání, k dispozici metodický pomocník a mnoho dalšího.

[www.naep.cz](http://www.naep.cz) – Národní agentura pro evropské vzdělávací programy kromě jiného poskytuje informace o programech celoživotního učení v ČR. Informace o kurzech k mediální výchově.

[www.juniormedia.cz](http://www.juniormedia.cz) – Podporuje mediální tvorbu dětí a mládeže. Snaží se zprostředkovat, podnítit komunikaci občanského sektoru, státních a školských institucí a komerční sféry. Najdete zde spoustu podnětů na téma média a děti.

<http://medialnivychova.fsv.cuni.cz/> - Tyto stránky zřizuje fakulta sociálních věd Univerzity Karlovi a má sloužit všem, kdo se zabývají mediální gramotností a mediální výchovou.

[www.mediatvorive.cz](http://www.mediatvorive.cz) – Portál vznikl na základě stejnojmenného projektu, jehož cílem je podpora učitelů (školských časopisů) zabývajících se tématem mediální výchovy. Nabízí zde např. semináře a příručky nabízející tvořivé přístupy k vytváření mediální výchovy.

[www.hyl.cz](http://www.hyl.cz) – Metodická a praktická školení akreditovaná MŠMT.

www.edu.cz – Školský vzdělávací a informační systém

Novinky, recenze, informace o počítačových hrách:

<http://www.dungeony.rpg hry.cz/>

<http://games.tiscali.cz/>

<http://bonusweb.idnes.cz/>

[www.1000her.cz](http://www.1000her.cz)

<http://www.ceskatelevize.cz/program/10214249039.html?nzv=Game+Page> - Na

této adrese české televize se můžete více dozvědět o pořadu Game Page, který je celý věnovaný počítačovým hrám. Sleduje novinky her na trhu a hodnotí je. Vyhláší soutěže o tyto hry a další počítačové příslušenství. Je to pravidelný pořad, který můžete na této stránce sledovat on-line, kdykoliv budete mít čas. Je to pořad, který vás vtáhne do světa počítačových her.

## Příloha III

### NOVELA ROMANA

#### Třetí kapitola: Je to jen hra...

(vypráví Vincent)

Ocitl jsem se přímo uprostřed nějakého pole. To pole bylo celé rozkvetlé, tiché, krásné a připadalo mi, na mou věru, že už ho odněkud znám. Klid tohoto rozlehlého zeleného místa však netrval dlouho. Znenadání se za mnou ozvalo zvláštní bručení. Otočil jsem hlavu a koukám, blíží se ke mně pět, deset... tisíc malých zelených ozbrojených mužíčků, kteří svými zbraněmi míří přímo na mne! Ozval se pronikavý zvuk a já ucítil, jak mě něco lehce zasáhlo do kštiny. Kulka z pušky! Věřte, nevěřte, ztratil jsem všechnu odvalu a zoufale začal hledat nějaký úkryt. Vlevo... vpravo... Nikde nic než široké, prázdné a holé pole. Už jsem byl rozhodnutý ztratit vědomí, (co je lepšího, než ztratit vědomí, když vás přemůže vaše vlastní realita?) když v tom jsem ucítil, jak mě něco tahá za nohavici. Z jakési zvláštní nory mi nějaké zvíře, z něhož jsem viděl jen bílá očka a dva velké zuby, ukazovalo, abych ho následoval. Bez dlouhého váhání a přemýšlení jsem se protáhl do této poslední únikové cesty. V pološeru nekonečného tunelu jsem lezl za svým záhadným zachráncem. Konečně se zastavil. Tunel se zde rozšiřoval, takže jsem se mohl postavit na nohy. Zvíře zapálilo svíčku a já okamžitě poznal svého průvodce podzemím: Kuba Pokladač! Kuba Pokladač, ten hybridní druh hlodavce - něco jako kříženec mezi králíkem a kuchyňským robotem představoval nepolapitelnou kořist v jedné z mých prvních videoher. Vzpomínám si, jak jsem se ho během nekonečných hodin svého dětství marně snažil chytit. Cíl hry byl jednoduchý: chytit hbitého králíka a udělat z něj knedlíčkové ragú. „No teda! Co tady děláš?“ zeptal jsem se zvířete, které mě takhle překvapilo. „Ptát bych se měl spíše já,“ odvětil zadýchaně. „Vlastně... máš pravdu. Kde to ale jsme? A kdo jsou ti vojáci? Co mi chtějí?“ ptal jsem s novým záchrávkovým strachem. „Ty jsi je nepoznal?“ zeptal se králík. „To jsou přece ti nejlepší válečníci - Dobyvatelé. Vzpomínáš si přece na tu hru, která se odehrává na minovém poli. Cílem je napadnout nepřátelský tábor a vyhodit do vzduchu co možná nejvíc příslušníků jeho posádky.“ „Počkej, počkej, Kubo, jdeš na mě příliš rychle. Ty, ti vojáci, co jsme před chvílkou viděli... Vy všichni jste postavy z mých dětských her, je to tak?“

Stále ve střehu, aniž by se na mne podíval, pokýval tento mistr útěku hlavou na znamení souhlasu. „A jestli tomu dobře rozumím, jsme tady v mé paměti nebo v mé fantazii, že? Realita, skutečný život. To všechno je na druhé straně zrcadla - tam, kde na mne čekají moji kamarádi?“ Kuba Pokladač najednou nastražil své dlouhé uši. „Ticho!“ přikázal mi místo odpovědi. „Myslím, že se k nám blíží zelení mužíčkové. Jestli nás chytí, bude z nás obou knedlíčkové ragú...“ Ale mě na jazyku pálila jiná otázka. „Kubo... Ty ani vojáci nejste skuteční, že ne? Jak to ale, že cítím, když mě zasáhne kulka?“ „Teď není čas na povídání, kamaráde! Podívej, už přicházejí!“ vykřikl králík. „Utečme co nejrychleji!“ Dali jsme se na útěk. Když byli naši nepřátelé konečně daleko za námi, zastavili jsme, abychom popadli dech.

Navzdory zběsilému tlukotu srdce, navzdory ztěžklým údům svého těla, které ochromoval strach i rostoucí únava, jsem se svého neohroženého společníka znovu zeptal: „Kubo... Proč pomáháš zrovna mně, když jsem tě v minulosti tolik pronásledoval?“ „Víš, můj malý Vincente, já vím, jak se tady teď cítíš. A protože to tak dobře vím, nechci tě nechat samotného. Je to silnější než já.“ „To je od tebe moc milé,“ řekl jsem nesměle. Opřel jsem si hlavu o stěnu, abych si odpočinul. Musel jsem narazit na nějaký tajný mechanismus, protože v tu chvíli se za námi otevřely obrovské dveře, o kterých jsme zatím neměli tušení. Jak jsme vycházeli ze tmy, zjevila se před námi další hrozná postava z mých oblíbených her: Zeürg, krvežíznivý Viking, vyzbrojený svým laserovým paprskem naprogramovaným tak, aby rozdrtil vše, co mu přijde do cesty! „Zachraň se, kdo můžeš!“ zajčel Kuba a dal se na útěk.

„Stejně si říkám, co je to za život,“ svěřil se mi v běhu. „Nemohl jsem být obyčejným králíkem v pohádce pro děti nebo pracovat pro nějakého kouzelníka? Dávat si čaj s Alenkou

v říši divů nebo proklouznout do Hollywoodu. Taková nespravedlnost! Měli mi dát na vybranou! Můžeš mi říct, co je na této hře tak zábavného?!“ „Abych ti pravdu řekl,“ odpovídal jsem lapaje po dechu, „musím přiznat, že daleko zábavnější je být pronásledovatelem. A samozřejmě mnohem pohodlnější je sedět si pěkně doma s ovladačem v ruce. Když nevyhraješ, můžeš začít znovu, stačí zmáčknout tlačítko. Máš přitom pocit, že jsi všemocný! Uznávám, že z pohledu této reality to opravdu vypadá jinak. Ale Kubo, pokud jsme teď ve videohře, kdo sedí u ovládání...?“ Před námi se objevil obrovitánský sál. Všechno tam vypadalo až nepřírozeně klidně.

### **Otázky dětí ze 3.-4. třídy. Takto reagovaly na tento příběh:**

- Co je Ragů? (Terča)
- Kam zmizel Kuba? (Patrik)
- Proč Kuba je pokladač? (Terča)
- Proč se ocitl v nějakého pole? (Terča)
- Jaktože toho králíka ten viking Zeürg zabil a von se tam zase objevil? (Vlad'ka)
- Neměl Vincent schovanej samopal? (Bart)
- Proč se s Vintem neobjevil Kuba za zrcadlem? (Bart)
- Proč čuměl na obrazovku? (Saik)
- Jakto že na zdi bili zbraně? (Saik)

Následující otázky by se daly shrnout: *Proč nás tak ovlivňuje cyber-prostor televize, filmů, her...?*

- Kopírujete z filmu Craizi Movie 1,2,3 (Saik)
- Já vím, že ty postavy jsou z filmu Hrdinové, který dávají na Primě v 22:00 ve čtvrtek (Saik)
- Proč se králík nejmenoval Karlík a továrna na čokoládu? (Lišák)
- Tyto filmy nejsou pro děti: Králík v.s predátor, Rambo králík 3, Děsnej byják s králíkem, Kruh králík, Kill králík(Lišák)
- Patří králík k inazy? (Lišák) (=invazi)

- Dokázal králík zabít predátora? (Lišák)
- Proč králík není s Matrixem? (Lišák)
- Hry s králíkem: Street králík, F.E. Králík, Indian králík (Lišák)
- Je králík muž v černém? (Lišák)
  
- Proč nemá králík háro? (Lišák)
- Kupte si samopali (Bart)

## ABSTRAKT

MORAVCOVÁ DAGMAR. *Přístup vychovatele k mediální výchově a počítačovým hrám ve volném čase*. České Budějovice 2009. Bakalářská práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích. Teologická fakulta. Katedra pedagogiky. Vedoucí práce I. Žlábková.

**Klíčová slova:** volný čas, hra, média, mediální výchova, počítačová gramotnost, počítačové hry, informační technologie, virtuální realita, kyberprostor, syndrom závislosti, prevence, filosofie pro děti

Práce popisuje, jak je možné přistupovat k hraní počítačových her ve volném čase dětí školního věku, a zabývá se významem mediální výchovy ve volnočasové sféře. Zpočátku upřesňuje chápání volného času a jeho funkce. Poukazuje na některé pozitivní i negativní vlivy médií. Dále popisuje klasické počítačové hry a problematiku nadměrného hraní počítačových her a způsoby prevence. Práce se zabývá osobností vychovatele, významem mediální výchovy pro jeho práci. Popisuje filosofii pro děti jako způsob přemýšlení o počítačových hrách s dětmi.



## **ABSTRACT**

### **THE EDUCATOR'S APPROACH TO MEDIA TRAINING AND COMPUTER GAMES WITHIN LEISURE TIME OF SCHOOL-CHILDREN**

**Key words:** leisure time, game, media, media training, computer literacy, computer games, information technology, virtual reality, cyberspace, addiction syndrome, prevention, philosophy for children

The paper describes possible ways of approaching computer games playing as part of leisure time of school-children and deals with the significance of media training in leisure time. At first it specifies the concept of leisure time and its functions, then shows some positive and negative effects of the media. It further describes classical computer games, the problem of excess computer game playing and means of prevention. The paper deals with the educator's personality and the importance of media training for his/her work. It describes philosophy for children as a way of reflecting on computer games with children.