

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích

Teologická fakulta

Katedra pedagogiky

Bakalářská práce

VLIV UŽÍVÁNÍ PC VE VOLNÉM ČASE NA STUDIJNÍ
VÝSLEDKY U DĚTÍ V PREPUBERTÁLNÍM OBDOBÍ

Vedoucí práce: prof. PhDr. Milan Nakonečný

Autor práce: Jan Stránský

Studijní obor: Pedagogika volného času

Ročník: 3.

2011

Prohlašuji, že svoji bakalářskou práci jsem vypracoval 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.

20. června 2011

podpis

Děkuji vedoucímu bakalářské práce prof. PhDr. Milanu Nakonečnému
za cenné rady, připomínky a metodické vedení práce.

OBSAH

OBSAH	4
ÚVOD	6
TEORETICKÁ ČÁST	9
1 KONCEPT VOLNÉHO ČASU.....	9
1.1 VOLNÝ ČAS.....	9
1.2 VOLNÝ ČAS DĚTÍ V PREPUBERTĚ	10
2 CHARAKTERISTIKA ZKOUMANÉ SKUPINY	11
2.1 OBECNÁ CHARAKTERISTIKA	11
2.2 ŠKOLNÍ PROSPĚCH.....	11
2.3 SOCIÁLNÍ VZTAHY.....	12
2.4 ZÁJMY	12
2.5 ZPŮSOB MYŠLENÍ	13
2.6 EMOCE	14
3 PC HRY A INTERNET.....	14
3.1 POČÍTAČOVÉ HRY.....	15
3.2 INTERNET A INTERNETOVÉ SLUŽBY	15
3.2.1 <i>Co je internet</i>	<i>16</i>
3.2.2 <i>Hraní her přes internet neboli „On-line hry“</i>	<i>16</i>
3.2.3 <i>Stahování filmů, muziky a programů.....</i>	<i>18</i>
3.2.4 <i>Počítač jako prostředek komunikace.....</i>	<i>18</i>
3.2.4.1 IM komunikace	19
3.2.4.2 Audiovizuální komunikace	19
3.2.4.3 Sociální síť	21
4 DOSAVADNÍ POZNATKY K PŘEDMĚTU TÉTO PRÁCE.....	22
4.1 ZPŮSOBY VYUŽITÍ PC VE VOLNÉM ČASE	22
4.2 NEJČASTĚJŠÍ ČINNOSTI DĚTÍ NA PC.....	23
5 HISTORICKÝ PŘEHLED PŘEDMĚTU	24
5.1 VÝVOJ INTERNETU	24
5.2 VÝVOJ POČÍTAČOVÝCH HER.....	25

PRAKTICKÁ ČÁST	26
6 VÝZKUM	26
6.1 PROJEKT VÝZKUMU	26
6.2 ORIENTAČNÍ PŘEDVÝZKUM.....	26
6.3 VÝZKUMNÁ HYPOTÉZA.....	27
6.4 KONSTRUKCE A STRUKTURA DOTAZNÍKU	28
6.4.1 <i>Disponibilní čas a jeho určení.....</i>	28
6.4.2 <i>Seznam otázek použitých v dotazníku.....</i>	29
6.4.3 <i>Popis otázek a jejich odůvodnění.....</i>	29
6.4.3.1 Nečíslované otázky	29
6.4.3.2 Číslované otázky	30
6.4.4 <i>Zpracování získaných dat</i>	35
6.5 REALIZACE VÝZKUMU	36
6.5.1 <i>Místo realizace.....</i>	36
6.5.2 <i>Chování respondentů.....</i>	36
6.5.3 <i>Počet respondentů.....</i>	37
6.6 DOSAŽENÉ VÝSLEDKY	38
6.6.1 <i>Vliv užívání PC ve volném čase na studijní výsledky.....</i>	40
6.6.2 <i>Míra využití PC ve volném čase u chlapců a dívek.....</i>	41
6.6.3 <i>Nejčastější činnosti na PC u dívek a u chlapců.....</i>	42
7 ZÁVĚRY.....	44
SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ A LITERATURY	46
ELEKTRONICKÉ DOKUMENTY	47
INTERNETOVÉ ODKAZY	47
SEZNAM PŘÍLOH.....	49
ABSTRAKT.....	50
ABSTRACT.....	53

ÚVOD

V dnešní době je jistě neoddiskutovatelným faktem, že osobní počítač (dále jen PC, z angl. „personal computer“) se velmi výrazně podepsal na způsobu trávení volného času lidí téměř všech věkových kategorií. Někoho z nás osobní počítače a jeho aplikace¹ zaujaly více, někoho méně. V současné civilizované lidské společnosti najdeme zřejmě už jen velmi málo firem a domácností, kde by PC nebyl jejich součástí. Něco podobného bychom též mohli říci o internetu.²

Osobní počítač v domácnostech může dobře sloužit jak k práci, tak k zábavě. Z hlediska *pracovního* využití jde bezpochyby o velmi užitečný nástroj, a ještě užitečnějším ho můžeme považovat za předpokladu, že s ním umíme efektivně pracovat. Z hlediska *zábavního* využití se z něj ale může stát celkem nebezpečná „hračka“. Nebezpečí, které PC v tomto smyslu představuje, tkví zejména v možnosti vzniku závislosti (především na užívání internetu). Podobně jako kterákoli jiná závislost, i tento druh závislosti s sebou nese řadu problémů. Hry a internet jsou pravděpodobně největším magnetem, který nás k PC tolik přitahuje. Dokazuje to např. dílo americké klinické psycholožky Kimberley S. Young, nazvané „Caught in the net“ („*Chycen v síti*“). Kniha popisuje nebezpečí, možné příčiny vzniku *závislosti na internetu*³ a její následky. Poslední tři roky si všímám u dětí svých známých, u svých vrstevníků a částečně bohužel i u sebe, kterak trávíme užíváním počítače zřejmě více času, než je zdravo. Neušlo mé pozornosti, že

¹ Též „aplikační software“. Zpravidla se jedná o seskupení několika programů určených pro přímou interakci mezi uživatelem a počítačem pomocí grafického nebo textového rozhraní. (Wikipedie, Otevřená encyklopedie. [cit. 2010-03-29]. Dostupné na WWW: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Aplikační_software>).

² Služba umožňující celosvětovou datovou komunikaci a sdílení dat mezi počítači.

³ Pro tento jev zatím není ustálená terminologie, někde se o něm hovoří jako o závislosti na internetu („internet addiction“), jiní jej nazývají patologickým užíváním internetu („internet pathological use“) nebo porucha závislosti na internetu („internet addiction disorder“). (VONDRÁČKOVÁ, P. Národní informační centrum pro mládež : Problémové užívání PC a internetu. [online]. [cit. 2010-03-27]).

takové užívání počítače může mít negativní dopad např. na studijní výsledky. To bylo i podnětem k napsání této práce.

Ze zkušenosti ze svého okolí znám případ, kdy jeden můj kamarád, student vysoké školy, v důsledku nadměrného užívání PC⁴ ve svém volném čase nedokončil studium.⁵ Z toho usuzuji, že pokud má nadměrné užívání PC vliv na studijní výsledky u vysokoškolských studentů, bude je mít pravděpodobně i na výsledky studentů a žáků mladších věkových skupin. Nepodařilo se mi zjistit, zda li se již v České republice tímto tématem někdo hlouběji zabýval.⁶ Práce má tedy za úkol určitým způsobem zmapovat situaci.

Podobně jako třeba závislost na hracích automatech, i závislost na počítači s sebou přináší problémy odrážející se v sociálních vztazích a osobním životě závislého.⁷ V domácnostech mají přístup k PC i jedinci mladšího věku, u kterých může závislost vzniknout též. Nad dětmi, na rozdíl od vysokoškoláků, drží ještě více či méně ochrannou ruku rodiče, a ti tak do jisté míry mohou (měli by) ovlivňovat dobu, kterou dítě u počítače tráví. Tímto způsobem lze možná částečně potlačit možnost vzniku somatických problémů, spojených například se špatnou životosprávou a dlouhým „zíráním“ do obrazovky monitoru. Nedá se ovšem zaručit, že by se takto dalo snížit riziko vzniku závislosti. Hodně rizikovou skupinou jsou teenageři a vysokoškoláci.⁸ Problematika závislosti na užívání PC je téma velmi rozsáhlé a rozmanité, tudíž se budu zaměřovat jen na určitou věkovou skupinu a budu sledovat vliv na studijní výsledky.

⁴ Takové užívání, kdy činnost na PC odsouvá do pozadí běžné denní činnosti a potřeby (Young uvádí více jak 39 hodin užívání PC týdně). (Srov. VONDRÁČKOVÁ, P. *Národní informační centrum pro mládež: Problémové užívání PC a internetu*. [cit. 2010-03-27]).

⁵ Dále mi potvrdil, že není jediný, kdo má takové zkušenosti. Navíc uvádí, že zná i případy zanedbání pracovní povinnosti s následnou výpovědí ze zaměstnání, na čemž se s největší pravděpodobností taktéž podepsala právě závislost na PC.

⁶ Zkoumání fenoménu závislosti na PC je zatím nejvíce rozšířeno v USA a asijských zemích jako jsou Čína a Jižní Korea (Srov. VONDRÁČKOVÁ, P. *Národní informační centrum pro mládež: Problémové užívání PC a internetu*. [cit. 2010-03-27]).

⁷ Srov. NEŠPOR, K. *Zdravotní rizika počítačových her a videoher*.

⁸ YOUNG, K. S. *Caught in the net*, str. 10.

Práce je rozdělena na dvě části: teoretickou a praktickou. Teoretická část obsahuje studium odborné literatury, na jejímž základě budou vymezeny základní pojmy a popsány charakteristiky s některými jevy objevující se u zkoumané skupiny. Popisují činnosti, které děti dělají na počítači ve svém volném čase nejvíce.

Praktická část je zaměřena na výzkum. Výzkum si klade za cíl zjistit, zda li má míra užívání počítače vliv na studijní výsledky respondentů, a zda li počítač užívají více chlapci než děvčata. Data pro výzkum budu získávat formou dotazníku. Informace od zkoumané skupiny mají posloužit k potvrzení nebo vyvrácení výzkumných hypotéz. Celý průběh výzkumu je popsán a okomentován, následuje rozbor zjištěných výsledků. Závěrem praktické části zobrazují statisticky ověřené výsledky a formulují závěry plynoucí z výzkumu.

TEORETICKÁ ČÁST

1 KONCEPT VOLNÉHO ČASU

„Ačkoli fenomén volného času existuje už od starověku, pojem volného času je poměrně nový a vznikl z nutnosti vymezení volna vůči pracovní době.“⁹

1.1 Volný čas

Pod pojmem „volný čas“ si každý z nás představí většinou něco, co je mu příjemné (což nemusí být vždy nutnou podmínkou).¹⁰ Nejčastěji jej chápeme jako čas pro to, co můžeme dělat mimo běžné povinnosti, jakými jsou třeba škola a zaměstnání. Pohledů na volný čas existuje několik, a tyto pohledy se odvíjejí právě od toho, jak volný čas vnímáme.

Pokud je volný čas kladen do protikladu k pracovním povinnostem, označujeme tento přístup jako „sociologizující“,¹¹ nebo tradičněji *negativní pojetí* volného času. V tomto pojetí volný čas vnímáme jako „čas volný od práce“, tzn. čas, který nám zbude po splnění všech povinností.

Naproti tomu druhý přístup nazýváme přístupem „psychologizujícím“ nebo též *pozitivní pojetí volného času*. Toto pojetí odpovídá tomu, jak každý člověk činnost ve volném čase chápe a jak ji prožívá.

Nejjednodušší je rozdělení na sféru povinností a sféru volného času. Sféra volného času běžně obsahuje činnosti, jako jsou zájmové aktivity,

⁹ KAPLÁNEK, M. *Nauka o volném čase*, str. 4.

¹⁰ Srov. PÁVKOVÁ, J., et al. *Pedagogika volného času*, str. 9.

¹¹ ŽUMÁROVÁ, M. Prolínání školního a volného času. *Výchova a volný čas : Sborník příspěvků I. mezinárodní konference o výchově a volném čase*, str. 21.

zábava, odpočinek, rekreace apod. Mluvíme-li o mládeži, nezahrnujeme do této sféry vyučování a činnosti s ním spojené, sebeobsluhu, základní péči o zevnějšek a osobní věci apod. Nezahrnujeme sem ani činnosti spojené s přípravou jídla, hygienou, zdravotní péčí, ani dobou potřebnou na dopravení se do školy a ze školy. Lze najít i výjimky, kdy se např. z činnosti zabezpečující biologickou existenci stane zábava – např. příprava jídla.¹²

Děti a mládež je potřeba z výchovných důvodů ve volném čase pedagogicky ovlivňovat. Tato potřeba plyne z nedostatku zkušeností a neschopnosti dětí a mládeže orientovat se ve všech oblastech zájmových činností.¹³

Výchovnou činnost jakoby přebírá škola nebo volnočasové organizace. „Jedním z důležitých úkolů je naučit se využívat volný čas kvalitně, ale volný čas jako předmět vyučovat nelze.“¹⁴

1.2 Volný čas dětí v prepubertě

Děti mají k dispozici relativně hodně volného času. Pávková upozorňuje, že společnost by neměla být lhostejná k tomu, jak děti tráví svůj volný čas. Poukazuje na to, že rodina by měla být v tomto smyslu na prvním místě, ovšem také podotýká, že je mylné domnívat se, že výchovu ve volném čase rodina zabezpečí. Důvodem, proč rodina nemůže splnit takový požadavek, je její nedostatek času a materiálního vybavení, a v neposlední řadě nedostatečnost odborné kvalifikace.¹⁵

¹² Srov. tamtéž, str. 13.

¹³ Srov. tamtéž, str. 13.

¹⁴ ŽUMÁROVÁ, M. Prolínání školního a volného času. *Výchova a volný čas : Sborník příspěvků 1. mezinárodní konference o výchově a volném čase*, str. 21.

¹⁵ PÁVKOVÁ, J., et al. *Pedagogika volného času*, str. 14.

2 CHARAKTERISTIKA ZKOUMANÉ SKUPINY

2.1 *Obecná charakteristika*

Zkoumaným subjektem mé práce je skupina dětí ve věku 10 – 11 let. Jedná se o děti navštěvující 5. třídu 1. stupně základní školy. Toto věkové období, nazývané též prepuberta, je ve vývojové psychologii vnímáno jako „*doba relativního klidu*“ (O. Čačka, 2000) a je také označováno jako „*doba citové vyrovnanosti*“ (E. Erikson, 1963). Nedochozí k žádným výrazným změnám a dá se mluvit o jakési přípravě na bouřlivější duševní i fyzický vývoj. U dětí v tomto věku pokračuje postupný nárůst stability pozornosti, avšak „*vůlí ovládaná záměrná pozornost je pro ně ještě značně vyčerpávající.*“¹⁶ Dle kvality pozornosti lze mimo jiné určit i účinnost učení.¹⁷ Dítě dokáže věnovat déle a intenzivněji pozornost tomu, co je pro něj zajímavé. Lze tedy předpokládat, že čím více času dítě věnuje například počítači, tím více je pro něj činnost s počítačem zajímavější.

2.2 *Školní prospěch*

Školní prospěch se v páté třídě všeobecně zhoršuje, a to jak u chlapců, tak u dívek. Za jeden z nejvýznamnějších činitelů žákovy školní úspěšnosti jsou všeobecně pokládány kognitivní schopnosti. Do této oblasti spadají kvality pozornosti, vývoj vnímání, paměť a obrazotvornost a v neposlední řadě úroveň myšlení. Pokud dítě špatně vypracuje nějakou úlohu, nebývá to obvykle proto, že by jí nerozumělo, ale patrně proto, že se na zadání úkolu dostatečně nesoustředilo. V období prepuberty mají dívky vyšší schopnost

¹⁶ ČAČKA, O. Psychologie duševního vývoje dětí a dospívajících... . str. 111.

¹⁷ Srov. tamtéž, str. 111.

přijímat nejrůznější podněty a úkoly a ty i lépe zvládají. Chlapecký mozek v tomto věku se utváří lokalizovaněji a ne tak univerzálně, jako je to u mozku dívčího.¹⁸

2.3 Sociální vztahy

Pro rozvoj osobnosti školního dítěte jsou důležité tři oblasti: rodina, škola a vrstevníci. Každá taková sociální oblast má vlastní teritorium.¹⁹

Rodina uspokojuje většinu potřeb dítěte. Vztahy dítěte k rodičům jsou v prepubertě stále silné, postupně se dále diferencují. Dítě díky úrovni konkrétních logických operací začíná chápat postoje a motivace rodičů. Protože rodina funguje jako emoční zázemí a opora, dítě se jí definuje.²⁰

Na dítě v prepubertě již kromě rodiny také působí škola. Způsob výchovy školou je velmi specifický a může se lišit od směřování rodinou. Ve škole dítě přichází do styku se svými vrstevníky a učí se tak rozvíjení vztahů mezi jinými lidmi. Kromě vrstevníků na dítě působí učitelé. Cizí dospělí v podobě učitelů zde představují významnou a mocnou autoritu. Vlivem různých sociálních skupin a zařazení se do nich dochází k diferenciaci role a postavení.

2.4 Zájmy

V prepubertě lze u dětí sledovat postupný přechod od hry k zájmům. Dochází ke změně obsahu i formy mimoškolních aktivit, snižuje se jejich rozsah a přibývá na náročnosti. Dále se u dítěte mění vztah k hudbě, filmům, televizi, knihám a časopisům. Novým a zajímavým tématem u chlapců jsou

¹⁸ Srov. ČAČKA, O. Psychologie duševního vývoje dětí a dospívajících..., str. 109-110.

¹⁹ Srov. VÁGNEROVÁ, M. Vývojová psychologie I. str. 267.

²⁰ Srov. Tamtéž, str. 268.

počítače, u dívek spíše péče o zvířata a pravidelné docházky do kroužků.²¹
Hra nadále slouží ke zdravému rozvoji vztahů ke svým vrstevníkům.²²

Předvýzkum ukázal, že část dětí v páté třídě již chodí na nějaké kroužky nebo začíná aktivně sportovat. Stejně tak se ukázalo, že se najdou i děti, které aktivně navštěvují více kroužků, někdy dokonce i dva kroužky v jeden den.

2.5 Způsob myšlení

Myšlení dětí středního školního věku je typické svým důrazem na rovnost požadavků i hodnocení. Klasickým příkladem je otázka typu „Proč on může a já ne?“. I když si dítě uvědomuje rozdíly v kompetencích a možnostech sourozenců, z hlediska emotivního nejsou schopny tolerance. Děti jsou schopné si uvědomit, jak se mají v jakých situacích chovat. Začínají pro ně být významné společenské normy dané vrstevnickou skupinou. I přesto, že jsou již schopny uvažovat na vyšší úrovni morálního vývoje, v zátěžové situaci se vrací zpět k egocentrismu. Uvědomují si ale důsledky, které by přineslo respektování či nerespektování těchto norem.²³

Mezi 10-11 rokem dítěte je zaznamenán vývojový skok v oblasti rozumových schopností. Spíše než odlišnost pohlaví má na kvalitu vývoje myšlení vliv individuální dispozice a četnost podnětů přicházejících z prostředí.²⁴

²¹ Srov. DOUBEK, D. Psychický vývoj dítěte. str. 232.

²² Srov. Tamtéž.

²³ Srov. VÁGNEROVÁ, M. Vývojová psychologie I. str. 304.

²⁴ Srov. ČAČKA, O. Psychologie duševního vývoje ... str. 122.

2.6 Emoce

Charakteristickou změnou zrání CNS u dětí je posun k emoční stabilitě a větší odolnosti vůči zátěži. Jak již bylo uvedeno výše, je toto období vnímáno jako fáze citové vyrovnanosti (Erikson, 1963). Rozvíjí se emoční inteligence, děti jsou veselé a optimistické. Děti začínají být schopny i své emoce lépe interpretovat. Přicházejí první zkušenosti se smíšenými pocity (tzv. emoční ambivalence). Děti v prepubertě emocím lépe rozumí a mají lepší schopnost emoce více vnitřně regulovat.²⁵

3 PC HRY A INTERNET

Jak jsem již zmínil v úvodu práce, počítačové hry a internet jsou zřejmě tím největším lákadlem, které nám počítač může nabídnout. Nyní tedy nahlédneme do světa počítačových her a internetu. Pokusím se příliš nezabředávat do podrobností ohledně problematiky počítačových programů a internetových služeb. Budu se snažit vystihnout pouze to nejpodstatnější, aby bylo možno utvořit si základní představu o tom, jak jednotlivé programy a služby fungují, co nabízejí a čím mohou být lákavé pro zkoumanou skupinu.

Velmi zajímavým tématem by bylo zpracování studie, co a jakým způsobem může která činnost u dítěte rozvíjet, jak na dítě působí a do jaké míry se jí daří naplňovat to, k čemu je určena. To by bylo ale nad rámec této práce, proto zde zmíním jen pouze své domněnky a předpoklady.

²⁵ Srov. VÁGNEROVÁ, M. Vývojová psychologie I. str. 261-263.

3.1 Počítačové hry

Hovoříme-li o počítačových hrách, máme tím pochopitelně na mysli počítačové programy, jejichž primárním úkolem je zabavit uživatele formou hry. Podstatou počítačových her je zpravidla simulace nějaké činnosti nebo lidské aktivity v reálném světě. Her nalezneme nepřeberné množství v široké škále žánrů. Hra může být buď pouze pro jednoho, nebo pro jednoho a více hráčů, záleží opět na žánru a zaměření. Počítačové hry mohou být užitečné tím, že zábavnou formou mohou u hráče rozvíjet např. logické myšlení, paměť, tvořivost, postřeh, slovní zásobu atd. Nesmíme ale opomenout fakt, že tu na druhé straně stojí možnost vzniku závislosti na počítačových hrách, což je rizikem pro zdravý vývoj dítěte.²⁶ Pokud se budeme bavit o vztahu *škola – hraní her na počítači*, tak dalším paradoxem, který je vhodné zmínit je to, že „zákaz hry nikdy nevede ke zvýšení zájmu o učení. Je ale vždy vážným ohrožením duševní rovnováhy.“²⁷

3.2 Internet a internetové služby

Pojednáváme-li zde o možných způsobech využití počítače, nejsou to jenom počítačové hry, co dítě a vůbec člověka k PC tolik přitahuje. Dalším, možná i výrazně silnějším lákadlem pro uživatele počítače je *internet*, konkrétně jeho obsah a poskytované služby.

²⁶ Srov. NEŠPOR, K. Zdravotní rizika počítačových her a videoher.

²⁷ ČAČKA, O. Tamtéž, str. 151

3.2.1 Co je internet

Internet je pojem, kterým se označuje síť propojení počítačů na celém světě. Coby tehdejší projekt vojenského výzkumu dnes internet slouží zábavě, obchodu i vzdělávání. Internet můžeme nepochybně nazývat velmi užitečným a účelným nástrojem, ale platí pro něj stejná pravidla jako pro používání počítače. Je to dobrý sluha, ale zlý pán. Stává se velkým nebezpečím pro vznik závislosti. Na internetu lze dnes najít obrovské kvantum informací snad ze všech možných oblastí lidské činnosti a produktů myšlení. Je zde neuvěřitelné množství *dat a služeb*.

Za *data* lze obecně považovat jakýkoli soubor informací. V podobě dat internet nabízí například filmy, hudbu, obrázky, fotografie, krátká videa, různé texty, elektronické knihy²⁸ atd., stejně tak sem ale zapadá i obsah jakékoli webové stránky (prezentace).

Služby, které je možno prostřednictvím internetu poskytovat nebo využívat, mohou být komerčního i nekomerčního charakteru. Obecně se službami rozumí např. sdílení dat, obchod a reklama, ale také – což je pro námi zkoumanou skupinu velice zajímavým tématem - hraní *on-line her* a *zprostředkování komunikace*.

3.2.2 Hraní her přes internet neboli „On-line hry“

Všeobecně se online hrou rozumí taková hra, k jejímuž hraní je nezbytné připojení k internetu. Podobně jako je tomu u běžných her, i online hry nabízí hru buď pro jednoho, nebo více hráčů. Nicméně oproti běžným off-line hrám²⁹ je u tohoto typu her jeden zásadní a velmi zajímavý rozdíl. Některé on-line hry nabízejí možnost hrát dohromady takřka neomezenému

²⁸ Knihy v elektronické podobě, buď skenované kopie nebo na počítači psaný text.

²⁹ Hry, které se hrají přímo na PC bez připojení k internetu.

množství hráčů ve vzájemné interakci v reálném čase. S dnes již ne tak bouřlivým (leč stále progresivním) vývojem počítačů přicházejí na trh stále nové a dokonalejší počítačové hry, které se svým realistickým grafickým zpracováním pomalu blíží reálnému světu. Trend vývoje PC her tedy směřuje k co možná nejuvěrnějšímu napodobení našeho skutečného světa, které nazýváme virtuální realitou. Fáze, v jaké se výsledek snažení přiblížení reality dnes nachází je možná i důvodem, proč jsou hry zpracované tímto způsobem tolik oblíbené. Dobrým příkladem takové hry je produkt společnosti Blizzard s názvem World of Warcraft (dále jen WOW).³⁰

WOW je hra typu MMORPG.³¹ WOW a další hry na podobné bázi jsou v současné době velmi oblíbené po celém světě (hra WOW v době psaní této práce – r. 2010 - dokonce drží rekord v Guinnessově knize rekordů za nejpoblárnější MMORPG hru současnosti).³² Jejich podstatou je tedy díky internetu možnost propojení hráčů z celého světa a setkání se v jeden čas na stejném „virtuálním“ místě. To, co tuto hru činí tolik lákavým je zřejmě pohyb ve virtuálním světě, kde je možné dělat podobné činnosti jako v běžném životě (konají se zde například mimo hlavního tématu i pohřby nebo svatby). Zajímavým úkazem je to, že náruživí hráči této hry začleňují některé lingvistické prvky hry do své mlavy.³³

Mnohem víc znepokojující skutečností jsou následky způsobené hraním této hry. V nejednom případě si hra vyžádala životy, jenže i ty skutečné, lidské. Dost by o tom mohla vyprávět například Čína, která se

³⁰ Mezi hráči slangově nazýváno „wofko“.

³¹ Anglická zkratka „Masive(ly) - Multiplayer Online Role-Playing Game“, což je označení pro hru, která umožňuje setkání hráčů z celého světa na jednom či více virtuálních místech a jejich vzájemnou interakci v reálném čase. Ve hře se hráči snaží se svým virtuálním hrdinou podmaňovat si území a suroviny prostřednictvím armády, kterou si sami sestavují na základě získaných zdrojů

³² Wikipedia [online]. 2008 [cit. 2010-03-27]. Dostupné z WW:

<http://cs.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft>.

³³ Hra je původně v angličtině a výrazy v ní použité se tak staly podkladem pro přejímání a počešťování. V konverzaci náruživých hráčů WoW by se laik nebo člověk, který danou hru vůbec nezná, zřejmě stěžl orientoval. Větší šanci mají ti, kdo umí alespoň trochu anglicky. Původ a význam počeštěných výrazů se totiž dá odvodit.

setkává s případy úmrtí i velmi mladých hráčů. Příčinou smrti bývá dehydratace organismu, způsobená nepřetržitým hraním výše zmíněné hry po dobu i několika dní.³⁴

Nepodařilo se mi zjistit, jaké jsou motivy hráčů této hry, ale domnívám se, že jedním z hlavních motivů může být možnost snadnější seberealizace, která slouží jako kompenzace neúspěšné a náročnější seberealizace ve vlastním životě.

3.2.3 Stahování filmů, muziky a programů

Jednou z dalších činností, kterou je možno na počítači připojenému k internetu provozovat, je stahování datových souborů o větším objemu dat. Konkrétně se jedná především o různá filmová videa, hudbu a programy. Předpokládám, že účelem takové činnosti u zkoumané skupiny je především sledování filmů, poslech hudby a hraní her. Zde narážíme na problematiku nelegálního šíření materiálu chráněného autorským zákonem. Protože však tato problematika není pro dané téma práce příliš zajímavá, nebudu se jí podrobněji zabývat.

3.2.4 Počítač jako prostředek komunikace

Počítač připojený k internetu lze dnes velmi dobře využít jako prostředek ke komunikaci. Patří sem psaní, přijímání a odesílání emailů, nebo třeba psaní a odesílání SMS zpráv přes různé SMS brány.³⁵ Člověk je tvor společenský, a ne jinak tomu je i u našich respondentů. Komunikace pomocí

³⁴ Dehydrovaní mladí Číňané umírají u počítačových her. *Novinky.cz* [online]. 20.8.2007, [cit. 2011-07-27]. Dostupný z WWW: <<http://www.novinky.cz/internet-a-pc/hry-a-herni-systemy/119252-dehydrovani-mladi-cinane-umiraji-u-pocitacovych-her.html>>.

³⁵ Webová aplikace umožňující zdarma odesílání SMS zpráv do sítí všech operátorů v ČR.

počítače a internetu bude podle mého soudu hodně rozšířenou činností, především u dívek.

Zajímavější, a také pružnější formou komunikace, je komunikace pomocí IM komunikátorů, o kterých se zmiňuji v další kapitole. Zajímavou jí dělá vzájemná interakce mezi uživateli v reálném čase. To znamená, že uživatelé mohou okamžitě reagovat a přitom být každý momentálně na jiném konci světa. Ještě zajímavější se konverzace stává, je-li obohacena o obraz a zvuk. Takové formě konverzace se říká videokonverzace nebo též audiovizuální konverzace.

Dle předvýzkumu předpokládám, že tento druh služby bude právě jedním z využívaných systémů u zkoumané skupiny.

3.2.4.1 IM komunikace

V počítačové terminologii je takto označována internetová služba, která umožňuje datovou komunikaci v reálném čase mezi dvěma i více lidmi (subjekty) z jakéhokoli místa na Zemi pomocí počítače připojeného k internetu. Komunikace je zprostředkovávána tzv. IM komunikátory, což jsou ve své podstatě webová rozhraní, jejichž hlavním úkolem je komunikaci vůbec umožnit, vizuálně zpřehlednit a zpříjemnit. IM bývá základní funkční součástí sociálních sítí, o kterých bude řeč později. V IM se komunikuje prostřednictvím psaného textu, tedy za použití klávesnice a obrazovky monitoru. Známými IM komunikátory jsou např. ICQ a MSN Messenger.

3.2.4.2 Audiovizuální komunikace

Slova tvoří velice malou část toho, co se snažíme sdělit. Podle jednoho výzkumu (Mehrabian and Ferrit, „Inference of Attitudes from Nonverbal Communication in Two Channels“ v *The Journal of Counselling Psychology*, svazek 31, 1967, str. 248-52) slova znamenají pouhých 7% naší schopnosti

vyjadřovat se jako lidské bytosti. Nejvyšší procentuelní zastoupení zde zastává tzv. „řeč těla“ se svými 55% schopnosti předat citový význam sdělovaného, 38% poté připadá na intonaci hlasu.³⁶

Konverzace založená na pouhém zasílání rychlých textových zpráv (IM) nenabízí moc velký prostor na vyjadřování vnitřních stavů, emocí a pocitů, a stejně tak neposkytuje dostatečně možnosti sledovat, v jakém citovém rozpoložení a významu komunikuje váš protějšek. Konverzace tohoto typu je velmi chudá a prostá hlubšího citového sdělení obsahu. Tento velký nedostatek se autoři IM komunikátorů snažili nejprve vykompenzovat zavedením tzv. *smajlíků – emotikon*,³⁷ aby komunikující alespoň nějakým způsobem mohli vyjádřit, jaký mají k pronesenému slovu postoj. Ovšem vnitřní pocity a stavy nejlépe reprezentuje naše tělo, náš obličej a tón hlasu. Při použití *audiovizuální komunikace* se atraktivnost konverzace mnohonásobně zvyšuje.

Audiovizuální komunikace je realizována pomocí webové kamery, mikrofonu a sluchátek či reproduktorů. Dnes už je možné celkem bezproblémově komunikovat přenosem obrazu a zvuku. To dříve možné nebylo. Částečně proto, že neexistovaly webové kamery a částečně kvůli nízké rychlosti přenosu dat. Známými programy (komunikátory) na zprostředkování audiovizuální konverzace jsou opět ICQ, MSN Messenger, dále např. Skype apod.

³⁶ O'CONNOR, J.; SEYMOUR, J. Úvod do neurolingvistického programování, str. 17.

³⁷ Smajlík – z anglického slova “smile - úsměv”. Jde o shluky symbolů a znaků, jejichž určitá kombinace má připomínat obličej vyjadřující nějakou emoci, např. smích je běžně vyjadřován třemi symboly, dvojtečkou, znakem mínus a uzavírající kulatou závorkou :-). V novějších komunikátorech jsou napsané symboly ihned po napsání shluku (kombinace) nahrazovány příslušnými obrázky, představující obličej vyjadřující žádoucí vyjádření emoce – smích, pláč, vztek atd.

3.2.4.3 Sociální sítě

Jak se dá odušit z předchozích kapitol o hrách a audiovizuální komunikaci, svět počítačů a internetu má tendenci blížit se reálnému světu, resp. dnes už do něj výrazně proniká. Aby toho tedy nebylo málo, na internetu lze také nalézt aplikace, jejichž podstatou je umožňovat vytváření sociálních vazeb prostřednictvím vzájemného propojování a seskupování uživatelů internetu do skupin za účelem realizace nějaké datové komunikace. Podobně, jako je tomu v běžném životě, každý uživatel takové aplikace si vytváří vlastní skupinu „přátel“, resp. kontaktů či uživatelů. Vzniká tak síť uživatelů, která se nazývá *sociální síť*.

Sociální síť je vlastně abstraktní pojem, kterým se nazývá nějaké vzájemné *propojení* uživatelů pomocí určité internetové aplikace. Dá se přirovnat k běžným mezilidským vazbám, se kterými je možné setkat se v běžném lidském životě. Propojením je zde myšleno sdílení určitých dat (informací o sobě, svých fotografiích atd.) a možnost vzájemné interaktivní komunikace mezi uživateli. Každý uživatel je v sociální síti prezentován svým *profilem*. Profil je ve své podstatě shluk dat a informací vztahující se k určitému uživateli, prezentován pod určitým jménem, který si uživatel zvolil, případně fotografií a dalšími informacemi, jenž je ochoten o sobě sdělit dalším.

Každá aplikace umožňující vytvoření sociální sítě má trochu odlišné způsoby prezentace profilu, především z hlediska vizuální podoby. U některých služeb poskytujících vytvoření sociální sítě lze zpravidla nějakým způsobem u profilu nastavit, zda-li může být prohlížen veřejně nebo jen vybraným uživatelům. Filtrace uživatelů, kteří smějí prohlížet profil jiného uživatele a jiná data s ním spojená, se u každé služby poskytující vytvoření soc. sítě mohou lišit. Síť vytvářejí uživatelé mezi sebou postupným propojováním svého profilu s profily jiných uživatelů, čímž se vytvářejí stále větší, komplikovanější a hustší sítě.

Příkladem internetové aplikace umožňující vytvoření sociální sítě je například Facebook (dále jen FB), v současné době jedna z celosvětově nejpoužívanějších sociálních sítí. Každý uživatel má možnost zdarma si vytvořit na FB svůj profil zadáním požadovaných údajů do webového formuláře. Na základě takto získaných informací o uživateli FB „sestaví“ podle šablony stránku, kterou prezentuje jako jeho profil. V sociální síti, jakou je právě FB, je možno sdílet kromě vzájemné komunikace i další data společně s ostatními subjekty ve skupině (například fotografie, různé články a názory, hudbu, videa a podobně). FB nabízí mnoho dalšího. Součástí každého profilu uživatele je třeba tzv. „zed“, na kterou může kdokoli z vašich přátel něco napsat. Vaši ostatní přátelé si mohou prohlížet Vaši zed'. Pokud to v aplikaci povolíte, mohou si Vaši zed' a další položky (jako např. fotografie) prohlížet i uživatelé, které nevedete jako přátele (tzn., že je nemáte přidány mezi přáteli ve vašem profilu).

Sociální síť je další služba, o které předpokládám, že bude zkoumanou skupinou využívána.

4 DOSAVADNÍ POZNATKY K PŘEDMĚTU TÉTO PRÁCE

4.1 Způsoby využití PC ve volném čase

Díky masovému rozšíření počítačů v domácnostech se dá předpokládat, že má dítě doma k počítači přístup. Některé děti počítači věnují více času, některé méně. Existují samozřejmě i děti, které na PC tráví zcela minimální dobu nebo vůbec žádnou. Každé dítě může dělat na počítači něco jiného. Pravdou také je, že lze nalézt takové činnosti s počítačem, které se u dětí určitých věkových skupin objevují nejčastěji.

Osobní počítač je možné užívat různými způsoby. Rozdělme si toto užívání na dva přístupy: přístup „*instrumentální*“ a přístup „*hravý*“.

Instrumentální přístup můžeme vysvětlit tak, že nám byl zadán nějaký úkol, k jehož vypracování bychom měli použít počítač. Z hlediska motivace jsme motivováni úkolem, resp. tím, co očekáváme od jeho splnění či nesplnění. Hovoříme proto o tzv. *extrinšické motivaci*.³⁸ Znamená to, že odměna přichází z vnějšku. Do této kategorie budou spadat nejčastěji (v případě dětí) domácí úkoly.

Za *hravým přístupem* stojí vnitřní motivace, tedy motivace *intrinšická*.³⁹ U motivace tohoto typu přináší uspokojení činnost sama o sobě. Pokud tedy užíváme počítač z této pohnutky, užívání nám přináší uspokojení a vypovídá tedy o nějaké vnitřní potřebě. Sem určitě můžeme zařadit veškeré činnosti, které nebudou spojeny se školou – zde je velká podobnost s definováním volného času. Činnosti s PC založené na hravém přístupu budou hravého charakteru, a protože u dítěte v prepubertě se hra postupně přeměňuje v zájmy, bude to na činnosti u PC mít taktéž vliv.

4.2 Nejčastější činnosti dětí na PC

Z předběžného výzkumu vyplynulo, že děti nejčastěji na počítači hrají hry, hodně též komunikují přes IM komunikátory, a dost času věnují tzv. sociálním sítím, o kterých již byla řeč. Také hodně sledují různá videa a filmy, které jsou na internetu k dispozici online. Jsem přesvědčen, že mnoho chlapců ve věku 10-11 již také sleduje na internetu stránky s pornografickým obsahem, ovšem toto se dá prokazatelně zjistit pouze jediným způsobem, a sice prozkoumáním mezipaměti⁴⁰ webového prohlížeče, který dítě nejčastěji používá.

³⁸ CORSINI, Ray. The dictionary of psychology. str. 358.

³⁹ Tamtéž, str. 505.

⁴⁰ Mezipaměť prohlížeče nám může o činnosti dítěte na internetu ledacos prozradit. I přesto, že tímto způsobem se dá získat mnohem jasnější přehled o navštěvovaných stránkách, cesta k

Dále velmi oblíbenou činností je stahování dat z internetu. Stahována je především hudba a filmy.

5 HISTORICKÝ PŘEHLED PŘEDMĚTU

5.1 Vývoj internetu

Jako jeden z mnoha vynálezů, stejně tak i internet patří do produktů militárních aktivit. První použití termínu „internet“ je datováno k roku 1982. Toto pojmenování bylo použito pro název počítačové sítě, jež se vyvinula z projektu počítačového výzkumu agentury ARPA.⁴¹ V 60.–70. letech 20. stol. šlo o snahu obnovit vedoucí technologické postavení USA před tehdejšími SSSR. Roku 1969 byla zprovozněna zcela první počítačová síť ARPANET. Informační a komunikační technologie (dále jen IKT, z angl. „Information and Communication Technologies“) zaznamenala v 80.–90. letech 20. stol. velmi rychlý a bouřlivý vývoj.⁴¹ S tímto vývojem přibývaly i možnosti, které mohla poskytnout. Vývoj internetu držel více či méně krok s osobními počítači. S klesáním cen produktů IKT se i rozšířily počítače do domácností. O něco později přišel na řadu internet. Může se zdát, že s dostupností a potřebou internetu si lidé začali více pořizovat počítače.

Internet byl zpočátku určen pouze pro výzkumné účely a výzkumné ústavy se hodně bránily zavedení komerce. To se ale změnilo kolem roku 1991, kdy americký kongres přijal zákon s názvem High Performance Computing Act. Během dvou let se na internetu začaly objevovat komerční

němu není zcela jednoduchá. Ne každý rodič si domů nechá přijít cizího člověka, který by mu nahlížel do obsahu počítače. Situaci dále komplikuje skutečnost, že dítě může na PC pracovat pod stejným uživatelským účtem, jako např. jeho rodič nebo sourozenec. Situace je však ještě komplikovanější, nemá-li dítě počítač doma a navštěvuje nějaký klub, středisko či školu, kde může pracovat pokaždé na jiném počítači, popřípadě na počítači, kde se denně vystřídá mnoho uživatelů pod jedním uživatelským účtem.

⁴¹ Tento vývoj, sice již ne tak bouřlivý, ještě zřejmě není zcela u konce.

organizace. Postupně se pak začaly i rozvíjet služby (o kterých jsme se zmiňovali výše) do takové podoby, jaké je známe dnes.⁴²

Vývoj internetu ještě není zdaleka u konce. Zajímavostí na závěr této podkapitoly je fakt, že internet „nikdo“ nevlastní.

5.2 Vývoj počítačových her

První počítačové hry se s těmi dnešními pochopitelně nedají ani v nejmenším srovnat. V době, kdy ještě nebyla vyvinutá grafika a počítač nabízel pouze textové rozhraní, existovaly tzv. „textovky“. Šlo o logické textové hry, kde většinou bylo vaším úkolem rozmotat nějakou zápletku. Vše bylo skutečně popisováno jen textem, takže vaše fantazie měla mnoho prostoru. Jak se zdokonalovaly procesory, začala se zdokonalovat i grafika. První grafické hry si pamatuji v herních konzolách, které se připojovaly k televizi místo anténního vstupu. Po zapnutí se vprostřed obrazovky objevila bílá úzká čára, a po pravé a levé straně o dost kratší čárka. Mezi těmito „čárkami“ se pohybovala kostička, která představovala „míček“. Byl to zřejmě zcela první simulátor tenisu. Když se ve spojených státech začaly objevovat první počítače s operačním systémem, u nás se rozrostlo „šílenství“ osmibitů. Byly to malé mikropočítače, které se také připojovaly k televiznímu vstupu, jako datové médium sloužila audiokazeta! Po roce 1992 se pomalu do českých domácností dostávaly první osobní počítače. Grafické možnosti zobrazení těchto počítačů již byly o poznání dál než původní „osmibitová grafika“.⁴³ S lepší grafikou přibývaly i lepší a propracovanější hry, které se snažily co nejvíce přiblížit realitě, především šlo o různé 3D střílečky a simulátory (hlavně simulátory létání). Tuto snahu přiblížit se syntézou

⁴² Softex NCP : Historie internetu. [online]. [cit. 2010-03-21]. Dostupné na WWW: <<http://kurz.softex.cz/lexikon/histnet.html>>

⁴³ Tak se říkalo možnostem grafického zobrazení, jenž bylo charakteristické pro osmibitové počítače.

obrazu realitě můžeme stále sledovat i dnes. Důležité je ovšem zmínit, že to není jen grafika, která se pokouší dosáhnout reálnému světu. Hry budoucnosti už se tedy nezabývají pouze tím „jak graficky“ vypadají, ale i „jak moc reálný děj“ nabízí. Tím se dostáváme ke zmiňované hře World of Warcraft.

PRAKTICKÁ ČÁST

6 VÝZKUM

6.1 Projekt výzkumu

Vycházím z předpokladu, že míra užívání PC může mít vliv na studijní výsledky v důsledku odsouvání školních povinností do pozadí. Výchozím bodem proto budou studijní výsledky jednotlivců a čas, který může dítě využít pro práci s počítačem. Jak bylo řečeno v kap. 2.2, studijní prospěch se v páté třídě přirozeně zhoršuje. Abych si toto ověřil, zajistím si od pedagogů průměrné studijní výsledky. Předvýzkum ukázal, že průměrný věk, kdy děti začínají používat počítač, odpovídá šestému roku života, což je počátek školní docházky. V prvních a druhých třídách ještě většinou není tolik patrný rozdíl ve zhoršování nebo zlepšování prospěchu, proto budu sledovat průběh od třetí do páté třídy.

6.2 Orientační předvýzkum

Před sestavením vlastního dotazníku bylo potřeba určitým způsobem zmapovat situaci. Bylo potřeba zjistit, jaké otázky by se měly v dotazníku vyskytovat. Ptal jsem se dětí, v kolika letech (zhruba) začali používat počítač.

Abych poté mohl přesněji určit průměrný věk, kdy dítě začíná používat počítač, zařadil jsem tuto otázku do dotazníku. Z předvýzkumu vyplynulo, že průměrný věk se bude pohybovat zřejmě kolem 6 – 7 let, což se výzkumem i potvrdilo. Zjistil jsem také, že hodně dětí navštěvuje ve svém volném čase nějaké kroužky. Předvýzkumem bylo dále zjištěno, že někteří se o počítač dělí s jinými členy rodiny.

6.3 Výzkumná hypotéza

Předpokládám, že míra užívání počítače ve volném čase má vliv na studijní výsledky, protože dítě dává přednost počítači před studiem a školu tak zanedbává. Budu tedy zkoumat, jestli tomu tak skutečně je. Dále u chlapců se předpokládá větší zájem o počítače než u dívek, budu tedy také zkoumat, zda li existuje významný rozdíl mezi chlapci a děvčaty v míře užívání počítače ve volném čase.

Obě hypotézy jsou formulované jako tzv. *nulové hypotézy*. Ač se dá nějaký vztah ve sledovaných proměnných očekávat, nulová hypotéza slouží jako formální východisko pro použití testování statistické významnosti zjištěných rozdílů mezi sledovanými proměnnými. Při porovnání se zjištěnými daty se hypotézy buď potvrdí, nebo naopak vyvrátí.

1. Hypotéza

Neexistuje významný vztah mezi dobou strávenou u PC ve volném čase a úrovní prospěchu.

2. Hypotéza

Neexistuje významný rozdíl ve využívání PC ve volném čase mezi chlapci a děvčaty.

6.4 Konstrukce a struktura dotazníku

Dotazník jsem se snažil sestavit tak, aby byl časově co nejméně náročný, protože mým cílem je získat pokud možno co nejpřesnější data. Z toho důvodu je třeba respektovat hranici pozornosti u dětí zkoumané skupiny, která činí 10 – 15 minut.⁴⁴

Dotazník (viz Příloha I) obsahuje celkem dvanáct otázek, z čehož první čtyři otázky zjišťují potřebné údaje o respondentovi. Kombinuji zde otázky uzavřené a otevřené. Otázky jsou formulovány tak, aby od respondentů zajistily pokud možno co nejpřesnější představu o tom, kolik hodin týdně ze svého volného času u počítače stráví a k čemu počítač využívají nejčastěji.

6.4.1 Disponibilní čas a jeho určení

Pro výzkum je důležitou veličinou čas, nebo lépe řečeno doba, kterou má dítě k dispozici mimo školu. Konkrétně nás zajímá čas, který dítě může celý využít pro práci s počítačem. Abychom správně určili celkovou dobu, kterou může dítě doma využít pro práci s počítačem, je třeba brát tedy v potaz i to, že dítě navštěvuje nějaké kroužky, dojíždí, nebo případně obojí.

Vhodnými otázkami v dotazníku tedy budu zjišťovat, odkdy je dítě doma a v kolik hodin chodí spát.

Disponibilní čas pak bude určen součtem všech rozdílů mezi časem, kdy dítě chodí spát a časem, který uvedlo jako čas, kdy se vrací domů ze školy, případně z jiné pravidelné aktivity mimo domov. Disponibilní čas o víkendu je vypočítán z rozdílu doby, kdy dítě chodí spát a předpokládané průměrné doby vstávání (což je 8 hodin ráno).

⁴⁴ Srov. VÁGNEROVÁ, M. Vývojová psychologie I. str. 256.

6.4.2 Seznam otázek použitých v dotazníku

Nečíslované otázky

Jméno a příjmení, věk, třída, škola.

Číslované otázky

1. V kolika letech jste začali používat počítač?
2. Od kolika hodin obvykle býváte doma?
3. Kolik hodin denně (přibližně) používáte počítač v jednotlivé dny?
4. Rozhodují vaše rodiče o tom, kdy půjdete spát?
5. V kolik hodin obvykle chodíte spát?
6. Potřebovali byste na práci s počítačem více času?
7. Dáváte přednost počítači před jinými mimoškolními aktivitami a zálibami?
8. Co na počítači děláte nejčastěji?

6.4.3 Popis otázek a jejich odůvodnění

6.4.3.1 Nečíslované otázky

Jméno a příjmení

První věc, kterou dítě v dotazníku vyplňuje, je jeho jméno. Jméno respondenta je klíčové pro určení pohlaví.

Věk

Uvedením věku respondentů získávám jejich průměrný věk. Získaná hodnota není pro výzkum nijak zvlášť významná, nicméně poskytuje představu o průměrném věku v jednotlivých třídách.

Třída, Škola

Slouží pro správnou identifikaci při sestavování tabulek výsledků a jejich vyhodnocování.

6.4.3.2 Číslované otázky

OTÁZKA č. 1

Znění otázky: *V kolika letech jste začali používat počítač?*

Typ otázky: otevřená

Popis

Otázka zjišťuje věk, kdy dotazovaný/á poprvé začal/a používat počítač. Otázka je zde pro orientaci, aby se potvrdil předpokládaný věk z předvýzkumu.

OTÁZKA č. 2

Znění otázky: *Od kolika hodin obvykle býváte doma?*

Typ otázky: otevřená

Popis

Toto je první klíčová otázka, která je nezbytná pro výpočet disponibilního času. Snaží se tedy zjistit, odkdy (od kolika hodin) jsou děti doma v jednotlivé dny. Po dětech je žádáno, aby doplnily časy, kdy jsou „skutečně“ doma. Mají tedy brát v potaz své pravidelné aktivity mimo domov a uvádět až čas, kdy se z těchto aktivit vrací domů. Víkendové dny jsou v dotazníku vynechány, aby

dotazník nezabíral příliš mnoho času a byla zachována hranice, kdy jsou děti schopny udržet pozornost (jak bylo zmíněno výše). Disponibilní čas pro víkend počítám od doby, kdy v průměru dítě vstává, do doby než jde spát.⁴⁵ Vycházím z předpokladu, že děti vstávají v průměru v osm hodin ráno. Také předpokládám, že o víkendu chodí děti spát později než obvykle, tudíž k víkendovému disponibilnímu času přidám u každého jednotlivce pro každý den 1 hodinu, tedy 2 hodiny celkem pro víkend, čili za pátek a sobotu. V neděli předpokládám dřívější uložení se ke spánku, protože v pondělí je třeba vstávat do školy.

OTÁZKA č. 3

Znění otázky: *Kolik hodin denně (přibližně) používáte počítač v jednotlivé dny?*

Typ otázky: otevřená

Popis

Toto je druhá klíčová otázka. Zde chci přímým způsobem zjistit, kolik hodin denně každý jednotlivec na počítači stráví, včetně víkendu. Na základě těchto údajů bude možné zjistit, jak procentuelně dítě využívá svůj disponibilní čas pro činnosti na počítači. Pokud bude tato zprůměrovaná hodnota vyšší u chlapců než u dívek, lze předpokládat, že chlapci využívají počítač ve svém volném čase delší dobu, než dívky. Hodnota, kterou získám, bude tedy výchozí informací pro potvrzení či vyvrácení druhé hypotézy.

⁴⁵ Dobu, kdy dítě chodí přibližně spát, zjišťuje otázka č. 4.

OTÁZKA č. 4

Znění otázky: *Rozhodují vaši rodiče o tom, kdy půjdete spát?*

Typ otázky: uzavřená, 4-stupňová

Legenda:

odpověď	ohodnocení
rozhodně ano	2
spíše ano	1
spíše ne	-1
rozhodně ne	-2

Popis

Získané hodnoty nám prozradí, jakou mírou rozhodují rodiče o čase, kdy jejich děti chodí spát.

OTÁZKA č. 5

Znění otázky: *V kolik hodin obvykle chodíte spát?*

Typ otázky: otevřená

Popis

Třetí klíčová otázka. Pokud víme čas, v kolik hodin chodí dítě obvykle spát, můžeme konečně vypočítat jeho disponibilní čas.

OTÁZKA č. 6

Znění otázky: *Potřebovali byste na práci s počítačem více času?*

Typ otázky: uzavřená, 5-ti stupňová

Legenda:

odpověď	ohodnocení
rozhodně ano	2
spíše ano	1
nevím	0
spíše ne	-1
rozhodně ne	-2

Popis

Zde se snažím zjistit, zda li si dítě myslí, že potřebuje k práci s počítačem více času, než kolik má k dispozici. Jejím smyslem je pokusit se odhalit možné tendence závislosti na PC.

OTÁZKA č. 7

Znění otázky: *Dáváte přednost počítači před jinými mimoškolními aktivitami?*

Typ otázky: uzavřená, 5-ti stupňová

Legenda se shoduje s legendou předchozí otázky.

Popis

Stejně jako otázka předchozí je i tato uzavřená a 5-stupňová, a ptá se, zda li dítě dává přednost počítači před jinými mimoškolními aktivitami a zálibami.

OTÁZKA č. 8

Znění otázky: *Co na počítači děláte nejčastěji?*

Typ otázky: uzavřená, 5ti stupňová

Popis

Osmá otázka se pokouší zmapovat, jaké činnosti na PC dítě nejvíce preferuje. Jsou mu zde nabídnuty různé činnosti zjištěné z předvýzkumu. Nabízené aktivity na počítači má dítě za úkol ohodnotit číslem od 1 do 5, přičemž 1 znamená označení pro nejčastěji preferovanou činnost, oproti tomu 5 pro činnost, kterou vůbec na PC neprovozuje. Bodové ohodnocení umožní určit, kterým činnostem na počítači se dítě věnuje více a kterým méně.

6.4.4 Zpracování získaných dat

Data získaná z dotazníků je třeba vhodným způsobem zpracovat a vyhodnotit.

Nečíslované otázky nenabízejí výraznou možnost zajímavého vyhodnocování, ale například jméno poslouží jako zdroj informace o pohlaví respondenta, věk nám pomůže vypočítat průměrný věk dotazovaných. Škola a třída slouží pouze k orientaci při třídění.

Data z první otázky se zprůměrují, čímž získáme přehled, v kolika letech v průměru děti začínají s počítačem pracovat.

Získané hodnoty z druhé otázky nám slouží jako základ pro výpočet disponibilního času. Disponibilní čas je časový rozdíl mezi dobou, kdy dítě bývá doma a dobou, kdy jde spát. Hodnoty pro jednotlivé dny se sečtou. K tomu se připočítá čas, který má dítě k dispozici o víkendu.⁴⁶ Výsledkem je číslo v hodinách za celý týden včetně víkendu.

Třetí otázka zjišťuje, kolik hodin denně dítě s počítačem pracuje. Získaná data se sečtou – vyjde nám údaj v hodinách, ten představuje celkovou dobu za týden, kterou dítě u počítače stráví. Tímto je možno i u každého jednotlivce v procentech vyjádřit, jak velkou část disponibilního času dítě stráví u počítače.

U čtvrté otázky se získané hodnoty sečtou, čímž nám vyjde buď kladné nebo záporné číslo. Čím je hodnota vyšší, tím více platí tvrzení s nejvyšší hodnotou. Maximální kladná hodnota je 2, maximální záporná hodnota je -2. Podobně je to u otázek 6 a 7.

Pátá otázka se ptá na dobu, kdy dítě chodí spát. Tento čas je důležitý pro výpočet disponibilního času. Navíc zprůměrováním této hodnoty získáme průměrný čas, kdy dítě chodí spát.

⁴⁶ Určení času o víkendu viz str. 28

Šestá a sedmá otázka jsou hodnoceny podobně jako otázka 4, stejně tak i vyhodnoceny.

Osmá otázka přináší přehled o tom, co dělají děti na počítači a jak často. Činnosti jsou pevně dané, respondenti ohodnocují od 1 do 5, přičemž číslo 1 znamená nejčastější provozování dané činnosti, 5 znamená, že danou činnost neprovádí na počítači vůbec. Výsledné hodnoty se poté pro každou činnost sčítají. Čím nižší číslo pro danou činnost, tím preferovanější je u respondentů.

6.5 Realizace výzkumu

6.5.1 Místo realizace

Výzkum byl realizován na třech základních školách v okresním městě Jičín ve Východních Čechách (královehradecký kraj). Jičín je město se 17 tisíci obyvateli. Není to příliš velké město, ovšem je dost velké na to, aby bylo městem okresním. Je zde celkem 5. základních škol (z toho jedna je umělecká), tři střední školy (Masarykova obchodní akademie, Soukromá střední škola podnikatelská ALTMAN a Střední průmyslová škola), jedna jazyková, jedna Vyšší odborná a jedno gymnázium. Školy v Jičíně navštěvují žáci z města a dojíždějí i z okolních vesnic.

6.5.2 Chování respondentů

Před samotným vyplňováním dotazníku jsem se domluvil s řediteli a zástupci ředitele jednotlivých škol na den, kdy přijdu výzkum provést. Dohodli jsme si přesný čas, kdy budou ochotni mne pustit do hodiny s dotazníky. Po příchodu do třídy mne paní učitelka představila dětem

a sdělila jim, že je čeká vyplnění dotazníku, vyzvala je ke klidu a předala mi slovo. Dětem bylo poté sděleno, že dotazníkem hodlám zjistit „jak jsou na tom s užíváním počítače“. Okamžitě jsem ve třídě u některých žáků zaznamenal reakce plné zájmu soudě dle nadšených výrazů, z čehož se dá usuzovat, že dotyčné děti počítače skutečně zajímaly. Objevily se ale i reakce, které dávaly jasně najevo, že s počítačem nemá dítě nic moc společného. V obou případech se jednalo o velmi malé procento takových reakcí, které jsem stačil zaznamenat. Děti byly vyzvány, aby si dotazník mezi sebou rozdali a následně jim byly sděleny instrukce k otázkám, o kterých jsem předpokládal, že vyžadují přesnější vysvětlení k jasnému pochopení. Poté jsem je pobídl, aby se pustili do práce. Ve třídě, kterou jsem navštívil jako první, jsem se dopustil chyby tím, že jsem si včas pečlivěji neprohlédl všechny vyplněné dotazníky. U otázky číslo 2 a 3 bylo patrné, že některé děti zcela nepochopily, co jsem po nich chtěl. Tyto dotazníky bylo bohužel nutné vyřadit z výzkumu, neboť zde chyběly potřebné časové údaje. V dalších třídách jsem si proto dal pozor na to, abych dětem důkladněji a srozumitelněji vysvětlil, co je po nich žádáno. Moje snaha byla poté i patrná ze způsobu, jakým byly dotazníky vyplněny.

6.5.3 Počet respondentů

Celkově bylo dotazováno 67 dětí ve věku 10 – 11 let (výjimkou byly dvě děti ve věku 12 let). Kvůli výše zmíněné chybě u první skupiny respondentů bylo nutno některé vzorky vyloučit z výzkumu. V tomto případě se jednalo o 5 dotazníků. V dalších skupinách již nebyly chyby v dotaznících tolik četné, z obou skupin nebyly použity dohromady 4 vzorky. Jednalo se o shodnou chybu, tedy nesprávně vyplněnou otázku č. 2, jejíž správnost je klíčová pro výpočet disponibilního času. Počet vzorků vhodných k výzkumu se tak z původních 67 snížil na 58. Po této redukci vznikla rovnováha

v poměru chlapců a dívek, tzn., že k výzkumu bylo použito 29 dotazníků od dívek a 29 od chlapců.

6.6 Dosažené výsledky

V této kapitole jsou uvedeny výsledky, které vyplynuly z výzkumu. Platnost výsledků byla statisticky ověřena. Celkový přehled získaných dat uvádí tabulka č. 1.

Věk

Průměrný věk dotazovaných byl u dívek i chlapců 11 let.

Od kolika let dítě používá počítač

Podle odpovědí respondentů bylo výpočtem zjištěno, že chlapci v průměru začnou počítač používat dříve než dívky. U chlapců vychází průměrný věk začátku práce s počítačem na šestý rok života, u dívek na sedmý.

Jak velká je potřeba dětí trávit na počítači více času

V potřebě trávit více času na počítači nejsou mezi oběma pohlavími žádné výrazné rozdíly. Výsledky výzkumu ukazují, že dívky (0,17) cítí nepatrně větší potřebu trávit na počítači více času než chlapci (0,14).

Přednost počítače před volnočasovými aktivitami

Upřednostňování činnosti s počítačem před volnočasovými aktivitami je více patrná u chlapců (0,03) než u dívek (-0,48). Jak bylo uvedeno v kapitole 2.4, *novým a zajímavým tématem u chlapců jsou počítače*, a výsledky výzkumu to tím jen potvrzují.

Rozhodnutí rodičů o času spánku

Z výzkumu je patrné, že u dětí v prepubertě ještě spíše rozhodují rodiče o tom, kdy děti půjdou spát. Tím také významně ovlivňují disponibilní čas dítěte. Při porovnání hodnot 0,66 u chlapců a 0,69 u dívek můžeme pozorovat, že hodnoty se téměř shodují. Nejsou tedy výrazné rozdíly mezi pohlavími v čase, kdy dítě chodí spát.

V kolik hodin chodí spát

Podobně i čas, v kolik chlapci i dívky chodí spát, se mezi sebou výrazně neliší. U dívek byl zjištěn průměrný čas 21:20, u chlapců 21:33.

Průměrná doba u PC za týden

Zde už jsou výsledky zajímavější, neboť lze pozorovat významné rozdíly v průměrné době, kterou u počítače stráví chlapci, a kterou dívky. Týdně chlapci tráví činnostmi na počítači téměř dvakrát více času než dívky. Chlapci svůj disponibilní čas zaplní činnostmi na PC z 38,18%, kdežto dívky pouze z 20,32%.

Disponibilní čas

Mezi chlapci a děvčaty není výrazný rozdíl v disponibilním čase. Obě skupiny mají poměrně stejné množství volného času, jenž činí zhruba 54 hodin týdně. Jde tedy přibližně o jednu třetinu času celého týdne, z čehož další třetina je určena spánku a poslední třetina škole a povinnostem.

Využití PC v disponibilním čase

Jelikož u chlapců je průměrná týdenní doba strávená u počítače vyšší než u dívek, je u chlapců logicky vyšší i procentuální využití počítače v disponibilním čase (disponibilní čas chlapců a dívek je téměř shodný).

	chlapci	dívky
věk	10,76	10,90
od kolika let používá PC	5,83	7,21
potřeba trávit více času na PC*	0,14	0,17
přednost PC před VČ aktivitami*	0,03	-0,48
rozhodnutí rodičů o času spánku*	0,66	0,69
v kolik hodin chodí spát	21:33	21:20
průměrná týdenní doba u PC (h)	20,43	11,09
disponibilní čas týdně (h)	53,54	53,89
% využití PC v disp. čase	38,18	20,32
studijní průměr v 5. tř. I. pol.	1,46	1,54

Tab. 1 – Přehledná tabulka získaných dat

*) čím vyšší hodnota, tím blíže je výsledek kladnému tvrzení, např. čím vyšší je číslo u položky “rozhodnutí rodičů o času spánku”, tím více rodiče rozhodují o čase, kdy dítě půjde spát, záporné hodnoty vyjadřují pravý opak

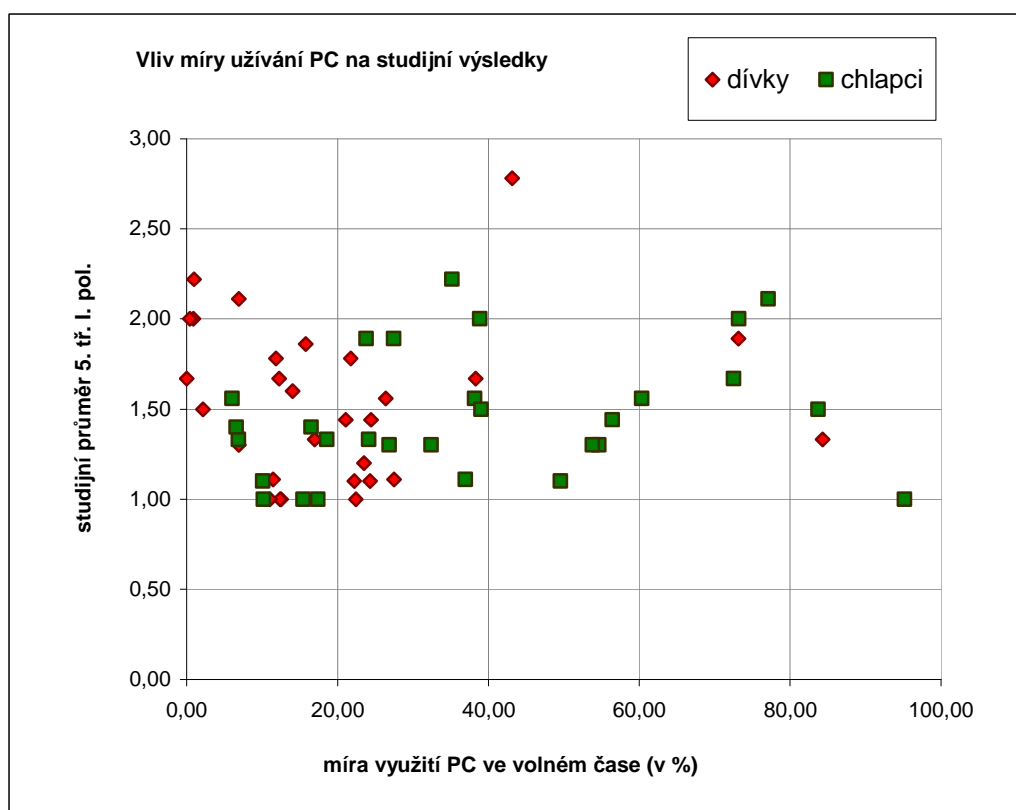
6.6.1 Vliv užívání PC ve volném čase na studijní výsledky

Statistické ověření výsledků výzkumu pomocí Pearsonovy korelační analýzy neprokázalo žádnou významnou souvislost mezi mírou užívání osobního počítače ve volném čase a studijními výsledky. Hypotéza popírající tento vztah byla tímto potvrzena. Pearsonův relační koeficient odpovídal hodnotě 0,093 při hladině statistické významnosti 1%. Protože je výsledek téměř roven nule,⁴⁷ můžeme říci, že mezi mírou užívání PC ve volném čase a studijními výsledky neexistuje významný lineární vztah. Následující bodový graf (graf č.1) je vyjádřením průměrné doby strávené u PC a prospěchem z 5. třídy I. pololetí. Body v grafu představují jednotlivé respondenty. Pokud by existovala nějaká lineární souvislost mezi mírou využívání počítače ve volném čase a studijními výsledky každého respondenta, bylo by možné body „proložit“ regresní přímkou (ne jako v tomto případě, kdy jsou body v grafu „rozházené“).

⁴⁷ Čím blíže je výsledek roven nule, tím menší závislost mezi měřenými proměnnými značí

$$r_{yx} = \frac{\overline{xy} - \bar{x} \cdot \bar{y}}{\sqrt{(\overline{x^2} - \bar{x}^2)(\overline{y^2} - \bar{y}^2)}}$$

Obr. 1 – Vzorec použitý pro výpočet Pearsonova relačního koeficientu

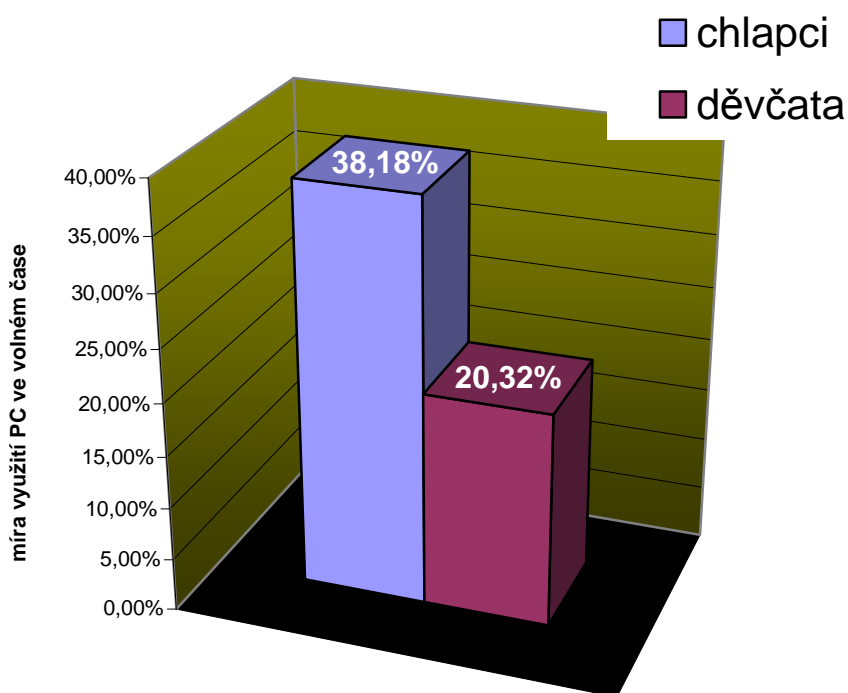


Graf č. 1 – Vliv míry využití PC ve volném čase na studijní výsledky

6.6.2 Míra využití PC ve volném čase u chlapců a dívek

Z dosažených výsledků je patrné, že chlapci využívají počítač intenzivněji než dívky. Z mého vlastního výzkumu uvádím graf č.2, kde je možné sledovat procentuální využití počítače ve volném čase. Chlapci

využívají PC ve svém volném čase z 38,18%, zhruba tedy o 18% více než dívky, které jej využívají z 20,32%. Hypotéza, popírající významný rozdíl ve využívání PC ve volném čase mezi chlapci a děvčaty, byla vyvrácena pomocí testu o shodě dvou středních hodnot. Statistické zpracování ukazuje tabulka č. 3, viz příloha II.

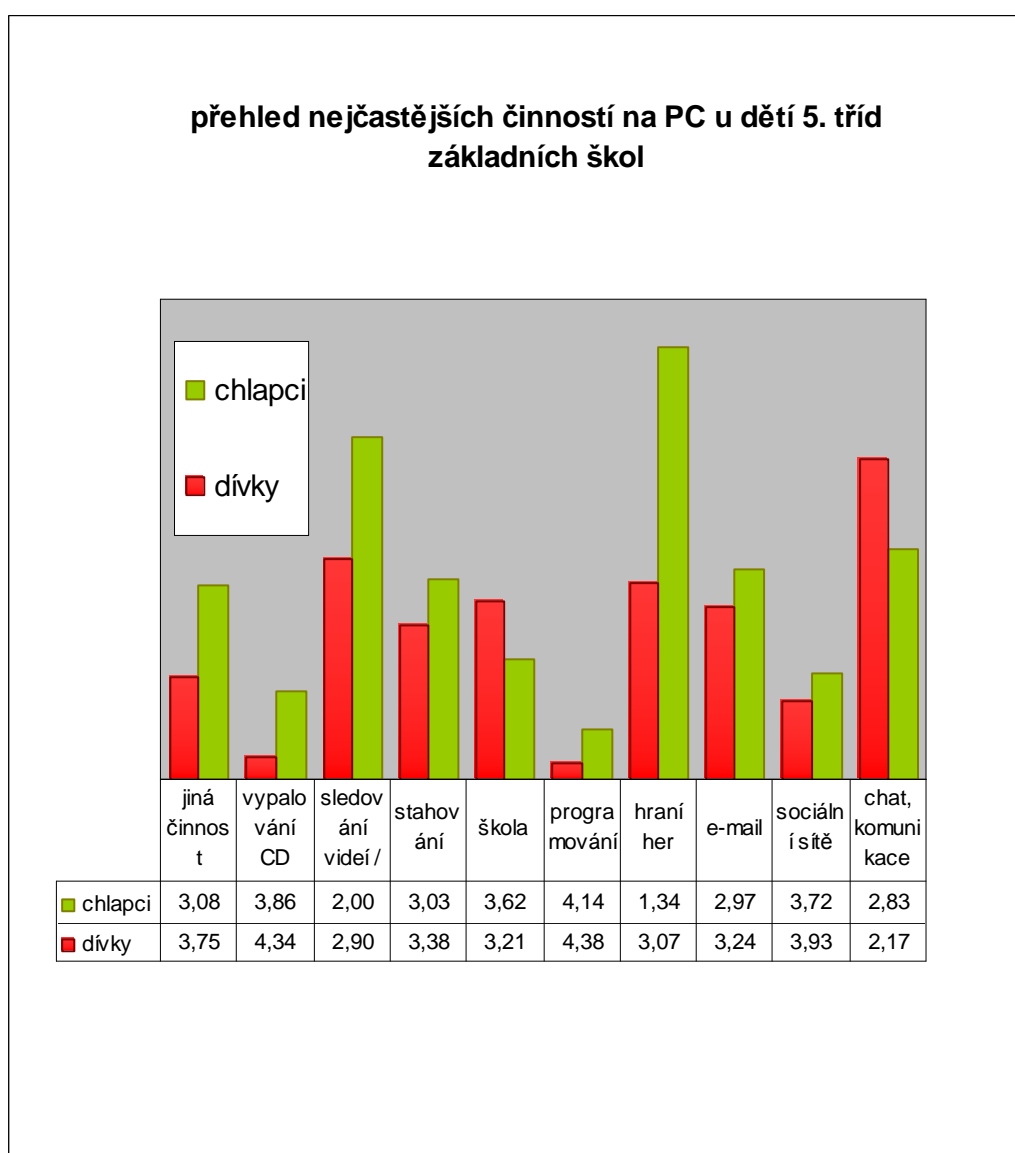


Graf č. 2 – rozdíl v míře užívání PC ve volném čase mezi chlapci a děvčaty

6.6.3 Nejčastější činnosti na PC u dívek a u chlapců

Zajímavým zjištěním je, kterým činnostem na PC dávají přednost chlapci, a kterým dívky. Čísla v tabulce představují míru využití jednotlivých činností. Čím je číslo blíže číslu 1, tím více je u dané skupiny související činnosti preferována. Z výsledků je patrné, že nejoblíbenější činností na PC u chlapců je jednoznačně hraní her (1,34), u dívek je nejoblíbenější činností internetová komunikace (2,17). Téměř srovnatelně využívají chlapci i dívky

služeb sociálních sítí. U zjištěných hodnot ve využití je v porovnání s jinými rozdíly u této činnosti rozdíl nejmenší (rozdíl 0,21). Oproti tomu je největší rozdíl mezi chlapci a děvčaty u zmiňovaného hraní her, kde je rozdíl 1,73 (chlapci - 1,34, dívky - 3,07). Pouze ve dvou případech preferují dívky určitou činnost na PC více jak chlapci, a sice přípravu do školy (chlapci – 3,62, dívky – 3,21) a zmiňovanou internetovou komunikaci (chlapci – 2,83, dívky - 2,17). Nejméně preferovanou činností u obou skupin je programování (chlapci – 4,14, dívky – 4,38).



Tab. 2 – Přehled nejběžnějších činností na PC u dětí v prepubertě a porovnání míry využití mezi chlapci a děvčaty

7 ZÁVĚRY

Z dosažených výsledků výzkumu je patrné, že neexistuje významný vztah mezi mírou využití počítače ve volném čase u dětí v prepubertě a studijními výsledky. Analýzou získaných dat tedy byla potvrzena platnost nulové hypotézy o vztahu míry užívání PC ve volném čase a studijními výsledky. Důvodem, proč první z uvedených hypotéz byla potvrzena, má zřejmě na svědomí fakt, že důležitou roli v trávení volného času zkoumané skupiny hraje rozhodnutí rodičů. Jde o hypotetický výklad, spolehlivější vysvětlení by vyžadovalo další výzkum.

Mezi mírou užívání počítače ve volném čase a studijními výsledky nebyl prokázán žádný výrazný vztah. Tím jsem byl trochu zklamán, neboť jsem jistou souvislost očekával. Předpokládal jsem, že ti, kteří u počítače tráví více času, budou mít i horší studijní výsledky. Ovšem vzhledem k tomu, že ve většině případů rozhodují rodiče o tom, kdy děti půjdou spát, příležitosti pro vznik nějakého smysluplného či významného vztahu tu s největší pravděpodobností nebudou. Jiných výsledků by nejspíš bylo dosaženo zkoumáním starších dětí, teenagerů. U nich lze s přibývajícím věkem očekávat snižující se tendenci míry rodičovského dohledu, což jedincům dovoluje větší volnost v rozhodování se o činnostech ve volném čase.

Významný už je rozdíl v intenzitě užívání PC vzhledem k pohlaví. V tomto případě byla nulová hypotéza vyvrácena. Chlapci (využití PC – 38,18%) v prepubertě využívají počítače mnohem více, než dívky (využití PC – 20,32). Tato informace už nás může navádět k myšlence většího rizika vzniku závislosti na PC v pozdějším věku z větší části u chlapců. I zde by bylo zajímavé sledovat další vývoj u starších jedinců, protože je docela možné, že poměr v užívání PC v dospívání se může blížit vyrovnaným hodnotám u obou pohlaví.

Nyní máme jasnější představu o tom, jakým způsobem naše děti využívají počítač ve svém volném čase. Zjistilo se, čemu dávají na počítači přednost, a co je naopak zajímavé zcela minimálně či vůbec. Také už přibližně víme, kolik hodin týdně počítači v průměru věnují. I přesto, že se nepodařil

prokázat vliv užívání počítače ve volném čase na studijní výsledky, neznamená to, že čísla, která jsme získali, jsou zanedbatelná.

Problematika týkající se počítačů a závislosti na internetu zcela jistě není téma, které by mělo být opomíjeno. Rozhodně by se mělo u nás v Čechách provést více výzkumů, a zařadit prevenci závislosti na internetu do mimoškolních aktivit dítěte.

Seznam použitých zdrojů a literatury

ČAČKA, O. Psychologie duševního vývoje dětí a dospívajících s faktory optimalizace. Brno : Doplněk, 2000. 378 s. ISBN 80-7239-060-0.

PÁVKOVÁ, J., et al. Pedagogika volného času : *Teorie, praxe a perspektivy výchovy mimo vyučování a zařízení volného času*. 3., aktualizované vydání. Praha : Portál, 2002. 231 s. ISBN 80-7178-711-6.

Psychický vývoj dítěte : od 1. do 5. třídy. Pražská skupina školní etnografie. Univerzita Karlova v Praze : Karolinum, 2005. ISBN 80-246-0924-X.

O'CONNOR, J.; SEYMOUR, J. *Úvod do neuroligvistického programování : Jak lépe porozumět sobě i jiným a dosáhnout svých cílů*. Praha : Institut pro NLP, 1998. ISBN 80-238-2604-2.

VÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie I. : Dětství a dospívání*. Dotisk 1. vydání. Praha : Karolinum, 2008. 467 s. ISBN 978-80-246-0956-0.

Výchova a volný čas. Sborník příspěvků 1. mezinárodní konference o výchově a volném čase. Kaplánek, M. (ed.), České Budějovice: JU, Teologická fakulta, 2006. ISBN 80-7040-849-9.

CORSINI, Ray. *The dictionary of psychology*. New York : Brunner-Routledge, 2002. 1156 s. ISBN 1-58391-328-9.

Elektronické dokumenty

KAPLÁNEK, M. *Nauka o volném čase : Opakování*. [online]. [cit. 2010-03-20]. Dostupné na WWW:

<http://www.tf.jcu.cz/katedry/kpd/pvc/studijni_materialy>.

YOUNG, K. S. *Caught in the net : How to recognize the signs of internet addiction--and a winning strategy for recovery*. [online]. New York : John Wiley & Sons, Inc., 1998 [cit. 2010-03-30]. Dostupné na WWW:

<http://www.amazon.com/dp/0471191590#reader_0471191590>. ISBN 0-471-19159-0.

NEŠPOR, K.; CSÉMY, L. *Zdravotní rizika počítačových her a videoher*.

[online]. Dostupné na WWW: <<http://drnespor.eu/addictcz.html>>.

Internetové odkazy

Net Addiction, The Center for Internet Addiction...your resource since 1995.

[online]. Dostupné na WWW: <<http://www.netaddiction.com/>>.

Národní informační centrum pro mládež. [online]. Dostupné na WWW:

<<http://www.icm.cz/>>.

OWebu.cz, O internetu, počítačích a webhostingu. [online]. Dostupné na

WWW: <<http://owebu.bloger.cz/>>.

Wikipedie, Otevřená encyklopedie. [online]. Dostupné na WWW:

<http://cs.wikipedia.org/wiki/Hlavní_strana>.

Národní knihovna České republiky. [online]. Dostupné na WWW:
<http://www.nkp.cz/>

Softex NCP, Výpočetní, telekomunikační, zabezpečovací technika, školení, servis. [online]. Dostupné na WWW: <http://kurz.softex.cz/>

Novinky.cz [online]. Dostupné z WWW: <<http://www.novinky.cz/>>.

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha I – Dotazník

Příloha II - Rozdíl ve využívání PC ve volném čase mezi chlapci a děvčaty

Tento dotazník slouží jako zdroj informací pro výzkum související s bakalářskou prací. Autor dotazníku a bakalářské práce se zavazuje, že nikde nebude ve své práci uvádět žádná jména ze zkoumané skupiny a jména použije pouze pro orientaci a porovnávání.

Výzkum slouží čistě studijním účelům.

Jméno a příjmení:

Věk:.....

Třída:

Škola:

1. V kolika letech jste začali používat počítač ?

(napište věk)

2. Od kolika hodin obvykle býváte doma ?

(máte-li některý den nějaké kroužky nebo mimoškolní aktivity, napište čas, kdy se vracíte domů z těchto kroužků či volnočasových aktivit)

pondělí	
úterý	
středa	
čtvrtek	
pátek	

3. Kolik hodin denně (přibližně) používáte počítač v jednotlivé dny ?

pondělí	
úterý	
středa	
čtvrtek	
pátek	
sobota	
neděle	

4. Rozhodují vaši rodiče o tom, kdy půjdete spát ?

- rozhodně ano
 spíše ano
 spíše ne
 rozhodně ne

4. V kolik hodin obvykle chodíte spát ?

čas:

5. Potřebovali byste na práci s počítačem více času ?

- rozhodně ano
 spíše ano
 nevím
 spíše ne
 rozhodně ne

6. Dáváte přednost počítači před jinými mimoškolními aktivitami a zálibami ?

- rozhodně ano
 spíše ano
 srovnatelně
 spíše ne
 rozhodně ne

7. Co na počítači děláte nejčastěji ?

Pod každým z následujících čísel 1 - 5 je napsáno, jak často můžete dělat na počítači určitou činnost. Doplňte ke každé níže uvedené činnosti takové číslo, které nejlépe vystihuje **vaše** časové rozložení vybraných činností

1	2	3	4	5
nejčastěji	častěji	často	méně často	vůbec ne

- komunikuji přes ICQ, Facebook atd.
 upravuji profil a prohlížím si jiné profily na Facebooku, Hi5, Badoo, Seznam apod.
 čtu a odesílám e-maily
 hraji hry (nezáleží jestli běžné nebo online)
 učím se programovat
 dělám věci do školy
 stahuji hudbu / filmy
 koukám na videa, poslouchám hudbu
 vypaluji CD/DVD
 jiná činnost(zapište):

To je vše.

Děkuji za přesné a pravdivé vyplnění dotazníku.

Tabulka č. 3

rozdíl ve využívání PC ve volném čase mezi chlapci a děvčaty

Group Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
pohlaví				
Muž	29	21,8103	17,55205	3,25933
Žena	28	11,1250	11,15723	2,10852

Independent Samples Test

		Equality of		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
průměrná doba strávená u PC (h)	Equal variances assumed	3,631	0,062	2,732	55	0,008	10,68534	3,91143	2,84666	18,52403
	Equal variances not assumed			2,753	47,680	0,008	10,68534	3,88189	2,87892	18,49177

Tabulka ukazuje test o shodě dvou středních hodnot k porovnání významnosti rozdílu.

ABSTRAKT

STRÁNSKÝ, J. *Vliv užívání PC ve volném čase na studijní výsledky dětí v prepubertálním období*. České Budějovice 2010. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích. Teologická fakulta. Katedra psychologie. Vedoucí práce prof. PhDr. Milan Nakonečný.

Klíčové pojmy: volný čas, prepubertální období, osobní počítač, počítačové hry, internet, internetové aplikace, studijní výsledky, závislost na internetu

Práce se pokouší formou výzkumu zmapovat současnou situaci využívání počítačů ve volném čase u dětí v prepubertě. Klade si za cíl zjistit, zda li může mít míra využívání PC ve volném čase vliv na studijní výsledky u zkoumané skupiny. Také se snaží zjistit, jestli počítač ve volném čase využívají více chlapci než děvčata.

Práce je rozdělena do dvou částí, teoretické a praktické. Teoretická část se zabývá studií zkoumaného problému a popisuje charakteristiku zkoumané skupiny a možné způsoby využití počítače ve volném čase.

Praktická část popisuje vznik a přípravu výzkumu, jeho strukturu a dosažené výsledky. Z výzkumu vyplynulo, že neexistuje významný vztah mezi mírou užívání počítače ve volném čase a studijními výsledky zkoumané skupiny. Dále bylo zjištěno, že chlapci v prepubertě využívají počítač ve volném čase ve větší míře než dívky.

ABSTRACT

Influence of personal computer using in leisure on prepubertal children's study results

Key terms: leisure, prepubertal period, personal computer, computer games, internet, internet applications, study results, internet addiction

This work tries to map an actual situation of using computers in leisure of children in prepubertal age. The goal of this work is to find out if there is any relation between rate of using computer in leisure and study results of examined group. Work also tries to find out if boys uses computer more than girls.

The work is divided in two parts, theoretical and practical. Theoretical part deals with study of examined problem and describes examined group's specifications and possible ways of using computer in leisure time.

Practical part describes creation and preparation of research, its structure and achieved results. This research brings results that there is no relation between rate of using computer in leisure and study results of examined group. Also was found out that boys in prepubertal age uses computers in leisure more than girls.