

JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Katedra českého jazyka a literatury

**Edukační využitelnost virtuálního
prostředí umožněná počítačovou
technologií**

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Autor práce: Denisa Šafářová

Obor: Čj-Hv/ZŠ

Vedoucí práce: doc. PhDr. Daniel Bína, Ph.D.

České Budějovice 2011

Prohlašuji, že svoji diplomovou práci na téma *Edukační využitelnost virtuálního prostředí umožněnou počítačovou technologií* jsem vypracovala 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 diplomové práce, a to v nezkrácené podobě - v úpravě vzniklé vypuštěním vyznačených částí archivovaných Pedagogickou fakultou elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

V Českých Budějovicích 28. listopadu. 2011

.....

Denisa Šafářová

Děkuji panu doc. PhDr. Danielu Bínovi, Ph.D., za trpělivost a odborné vedení mé diplomové práce.

ANOTACE

Edukační využitelnost virtuálního prostředí umožněná počítačovou technologií

V prvních částech své práce se pokusím podat ucelenou informaci o žánrech počítačových her (jejich rozdělení a charakteristika), s narážkou na jejich historii. Dále bych se chtěla zamyslet nad využitelností her při výuce, nad jejich klady a zápory a dopadem na psychiku hráče. Velký potenciál nových médií je i výchova žáků k samostatnému vyhledávání informací.

V další části se chci věnovat srovnání virtuálního světa s jinými formami umění, jako je například film či fiktivní svět románu.

Závěrem práce by mělo být praktické vyústění. Tato část by měla obsahovat výzkum u mladých lidí, kolik času tráví u počítačů a jak tento čas využívají a průzkum na školách, do jaké míry se v současné době používají počítačové technologie při výuce a jak vypadá výuka informatiky.

ANNOTATION

Virtual Reality and its Educational Implementations

In the first parts of my work I will try to give comprehensive information about genres of computer games (their distribution and characteristics) with a hint of their history. I would also like to think about the usefulness of games in the classroom , over the pros and cons and impact on the psyche of players. The great potential of new media is also education of students to be able to search information independently.

In the next section, I want to compare the virtual world with other forms of art such as film or fictional world of the novel.

Finally, the end of my work should be practical outcome. This section should include research on young people, how much time they spend on computers and how they use this time and also survey in the schools. Next part includes how are computers used in lessons and how computer science is taught.

Obsah

Úvod.....	9
1 Osobní motivace.....	9
2 Obsah a struktura práce.....	10
Teoretická část.....	12
1 Zjišťování situace v Libereckém kraji.....	12
2 Základní pojmy.....	13
2.1 Virtuální prostředí (realita).....	13
2.2 Videohra a počítačová hra.....	13
2.3 Hratelnost.....	14
2.4 Interaktivní výuka.....	14
2.5 „Flow-efekt“.....	15
3 Rozdělení počítačových her.....	15
3.1 Pár slov o historii.....	16
3.2 Žánry.....	17
3.2.1 Adventury.....	18
3.2.2 Akční.....	19
3.2.3 Arkády.....	20
3. 2. 4 Sportovní.....	21
3. 2. 5 Simulátory.....	22
3.2.6 Logické.....	23
3.2.7 Strategie.....	24
3.2.8 RPG.....	25

3.3 Shrnutí.....	26
4 Edukační využitelnost virtuálního prostředí a her.....	27
4. 1 Knihy, televize a PC hry.....	27
4.2 Proč nás baví PC hry.....	29
4.3 Výukové hry.....	31
4.3.1 Evropa 2045.....	32
4.4 Výukové programy.....	33
4.4.1 Terasoft.....	33
4.4.2 Programy Český jazyk PON škola	35
4.4.3 SILCOM, CD-ROM & Multimedia, s.r.o.....	35
4.4.4 Pachner	39
4.4.5 LANGMaster International	39
4.5 Propojení s internetem.....	39
4.6 Hra a projekce v životě.....	41
Empirická část.....	44
1 Výzkum - průběh a výsledky	44
1.1 Stanovení hypotéz.....	44
1.2 Vzorek respondentů.....	45
1.3 Průběh výzkumu a použité metody.....	45
1.4 Statisticky zpracovaná data.....	46
1.5 Vyhodnocení hypotéz.....	60
2 Průzkum situace na několika vybraných základních školách.....	61
2.1 Stanovení hypotéz.....	61
2.2 Vzorek respondentů.....	62
2.3 Použitá metoda.....	62

2.4 Sběrání dat.....	62
2.5 Zpracování základních informací.....	63
2.5.1 Základní a mateřská škola Husova 1570, Tábor.....	63
2.5.2 Základní škola ČS Armády 210, Veselí nad Lužnicí.....	64
2.5.3 Základní škola Blatské sídliště, Veselí nad Lužnicí.....	65
2.5.4 Základní škola Edvarda Beneše, Soběslav.....	66
2.5.5 Základní škola Komenského ulice, Soběslav.....	68
2.6 Shrnutí průzkumu.....	69
Závěr.....	72
Použitá literatura.....	76
Internetové zdroje.....	76
Další použité internetové odkazy.....	79
Přílohy	
Příloha 1 – Ilustrační obrázky k žánrům PC her	
Příloha 2 – Dotazník	
Příloha 3 – Výzkum – kompletní tabulky	

Úvod

1 Osobní motivace

Spousta lidí počítačové hry naprosto odsuzuje a považuje je za velmi škodlivé. Novinkou také není, že stále více rodičů řeší nedostatek času pro své ratolesti usazením právě před onen zázračný přístroj, kterým se zabaví sami a nevyžadují neustálou pozornost prací znavených dospělých.

Nehodlám předstírat, že je hraní her kdoví jak dokonalé řešení a ani v nejmenším nehodlám obhajovat mnoha hodinové sezení před monitorem, ale je nutné si uvědomit, že v dnešní době je naprostá hloupost počítače (potažmo internet) ignorovat. Je to velký fenomén, který se čím dál více hlásí o své místo. Počítače jsou téměř všude, kam se podíváme a pro moderního člověka začíná být nevyhnutelností se s tímto přístrojem naučit alespoň částečně manipulovat. Někdo může namítnout, že práce na PC je něco jiného, než jen bezduché hraní her. To je sice pravda, ale i přesto drtivá většina využití PC v běžné domácnosti spočívá v prohlížení si internetových stránek, využívání sociálních sítí (jako je například Facebook) a právě v hraní her, čemuž napovídá i velmi rozvíjející se herní průmysl.

Dnes se tomuto fenoménu jen těžko vyhneme. A proč tedy na tom vidět jen samá negativa a nezaměřit se i na pozitivní stránky a pokusit se využít nové možnosti, které jsou nám předkládány. Stačí se tím trochu zaobírat, zmapovat si nabídku a pokusit se v tom nepřeborném množství najít něco, co je nejen zajímavé, ale i přínosné.

Každý žánr klade na hráče nějaké požadavky. Ať už jde o rychlé a přesné reakce, postřeh, předvídání, logické uvažování, prostorovou orientaci, synchronizaci pohybů či domlouvání se se spoluhráčem na taktice apod.

Když se hráč ponoří do náročnější PC hry, tak ne zřídka ztrácí pojem o čase. To je velmi typický jev zejména pro strategie, ať jsou bojové či budovatelské, ale o tom až později.

Počítač je obecně brán jako obrovský „požírač“ času. Kniha je oproti tomu stavěna na piedestal, je považována za vyšší umění. To však nemusí být vždy pravda. Velmi záleží na výběru, což samozřejmě platí také pro počítačové hry. A navíc, kniha má pevně daný obsah, se kterým čtenář nic neudělá, jen si ho může představovat, zatímco u her ovlivňuje do jisté míry sám „gamer“ to, co se před jeho zrakem bude odehrávat. Hráč se aktivně zapojuje při tvorbě toho, co mu monitor vrací zpět.

Samozřejmě i hraní je omezeno tím, jak hra byla naprogramována. Prostor je také nějak omezen tvůrcem, i herní postavy jsou vybaveny jen tím, co jim bylo určeno. Hráč by se třeba rád podíval do strašidelného domu, kolem kterého neustále chodí, ale ta možnost tu prostě není. V knize je to v podstatě stejné. Pokud autor určitou skutečnost opomenul, má čtenář prostě smůlu. Stejně jako u hry se může pouze domnívat.

Navíc virtuální svět neznamena pouze hraní her, možnosti využití jsou mnohem bohatší. Od encyklopedií a výukových programů, až po nepřeborné možnosti internetu. Neopomenutelné jsou také interaktivní tabule, jejichž využití se ukazuje jako velmi perspektivní, zvláště na základních školách.

Virtuální prostředí je velice zajímavé a nabízí spoustu možností, které nám kniha ani televize neposkytne, je to další možnost, jak obohatit náš život, a proto jsem se ve své práci rozhodla pokusit se alespoň trochu zmapovat tento složitý svět, udělat si nějaký přehled a to zvláště proto, že se tomuto fenoménu teoreticky téměř nikdo nevěnuje, a tudíž může být pro laika velmi nepřehledný a zmatený. Pokusím se také zhodnotit, nakolik je toto médium nové a co přínosného i záporného přináší, a jak by se dalo ve školní praxi konstruktivně využít.

2 Obsah a struktura práce

Tato práce je rozdělena na tři části – úvod, teoretickou, empirickou část, a závěrečnou část.

Úvod se zabývá osobní motivací, která vedla ke vzniku práce, nástin dané problematiky a stavbou celého textu.

Teoretická část upozorňuje na současný stav, kdy mladí lidé tráví nejvíce volného času sezením u počítače a televize na úkor jiných zájmů, například sportu a scházení se s přáteli. Výzkum čerpá sice z oblasti Libereckého kraje, ale získané výsledky je možné zobecnit na celou Českou Republiku.

Terminologický oddíl řeší, jaký je rozdíl mezi počítačovou hrou a videohrou, jak se rozumí termínu hratelnost, virtuální svět, edukační využitelnost, „flow“ efekt.

Jakým způsobem se hry rozdělují, dle komerční praxe a na jaká úskalí se při zařazování naráží je námětem dalšího oddílu, uvádí historický exkurs.

Následující kapitola pojednává o edukační využitelnosti virtuálního prostředí a her. Blíže nahlíží na výukové programy a hry, například na projekt Evropa 2045. Rozebrány jsou zde i vybrané společnosti zabývající se tvorbou výukových programů, jako je Terasoft, PON Škola, SILCOM, CD-ROM & Multimedia s.r.o., Pachner, LANGMaster Internationa., a převážně jejich tvorba programů určených k výuce českého jazyka.

Za stěžejní část práce je považována část výzkumná, kde se zjišťuje, kolik času mladí lidé tráví u počítače, jak počítačové hry dělí oni sami a jakým způsobem využívají možnosti počítačových technologií. Byli kontaktováni respondenti ve věku mezi 11 a 30 lety formou dotazníku. Výsledky jsou uváděny v procentuálním zastoupení.

Následně proběhl i průzkum několika vybraných škol, kde byl zjišťován skutečný stav a zázemí škol, co se počítačových technologií týče, jak jsou žáci připravováni v předmětu výpočetní techniky a jaký přístup k počítačům a výukovým programům mají učitelé ostatních předmětů. Na konci kapitoly jsou všechny získané poznatky shrnuty.

V závěrečné části je podrobně shrnuta celá práce a všechny její části. Těžiště práce tkví v praktické části, skládající se z výzkumu a průzkumu. Zjištěné informace jsou přínosné zvláště jako návod pro pedagogy: jak žáky motivovat k učení pomocí počítačových technologií.

Teoretická část

1 Zjišťování situace v Libereckém kraji

I když žiji v jihočeském kraji, použiji výzkum, který sice pochází z jiné části republiky, ale bohužel podobný průzkum jsem jinde neobjevila. I přes to se domnívám, že tyto výsledky by dopadly obdobně i v jiných krajích a pro utvoření představy nám i postačí.

Liberecký kraj a organizační výbor desátého Zimního evropského olympijského festivalu mládeže (EYOWF) 2011 iniciovaly výzkum mezi mládeží, zaměřený na čtyři tématické okruhy - vztah ke sportu a pohybu, kvalita tělesné výuky ve školách, podmínky ke sportu a vybavení sportovišť, oblíbené volnočasové aktivity a životní styl.

Výsledky výzkumu potvrdily názor, který obecně převládá v celé republice. V Libereckém kraji denně sedí u počítače 67 % mladých lidí a televizi sleduje 50 %, zatímco například sportovním aktivitám se věnuje pouze 19 %, stejně jako četbě časopisů a knih. Minimálně třikrát až pětkrát týdně se počítač stává společníkem pro 86 % mladých, televizi tak často sleduje 74 %, a pro sportovní činnost se rozhodne necelá polovina – 45 %.¹

Někteří sociologové upozorňují, že hraní počítačových her, stejně jako závislosti na alkoholu, drogách či dívání se na televizní seriály, toho mají společného více, než by se na první pohled zdálo. Všechno jsou to jen úniky před realitou. Naše vlastní problémy se nám zdají méně podstatné a s hrdiny seriálů řešíme rádi problémy, které se nás osobně netýkají. V různých počítačových hrách se odreagováváme či budujeme, co se jen dá, porážíme nepřítele, ale s reálným světem toho zpravidla nemá mnoho společného.

2 Základní pojmy

2.1 Virtuální prostředí (realita)

¹ Výzkum potvrdil, že mladým lidem vládnu počítače a televize, uveřejněno: 13.05.2009| Autor: Mgr. Jiří Langer, dostupné na: <http://www.tvrtm.cz/index.php>

Virtuální realita je to prostředek, který se snaží působit dojmem reality a přitom to vlastně realita není (jinak řečeno, kterému chybí základní materiální/hmotné rysy, případně rysy fyzikální). Počítačem vytvořené interaktivní trojrozměrné prostředí, do něhož se člověk zcela ponoří.

Prostředí (environment): svět existující výhradně v paměti počítače. Může to být např. model domu, zobrazení složitých informací a předmětů v jejich vzájemném vztahu. Prostředí lze zkoumat mnoha různými metodami včetně virtuální reality.²

Virtuální realita je druh fiktivního prostředí, který vytváří iluzi skutečného světa, jenž se promítá na monitoru počítače a v běžné populaci je tento termín spojován s počítačovými hrami a možnostmi jejich zobrazováním. Není to však jediné prostředí, kde se s virtuálním prostředím můžeme setkat. Je využíváno například při výcviku boje v armádě, pilotování, řízení dopravních prostředků obecně, v konstrukční, vývojové technologii, ale i lékařství.

2.2 Videohra a počítačová hra

Kvůli nedorozumění je třeba uvést, že videohra je hra určená pro hru na konzolách a většinou je jednodušší a menší, než počítačová hra. Zvláště kvůli menší paměti. I tak je toto odvětví velmi produktivní, protože je méně zneužitelné, lépe ochranné proti nelegálnímu stahování, což se u počítačových her stává velkým problémem.

Počítačová hra je vlastně program provozovaný na nějakém počítači, ať už stolním, nebo notebooku. Jde o software, který si každý může zakoupit na přenosném nosiči, jako bývala disketa (dnes se s ní setkáme jen velmi zřídka, její kapacitní možnosti jsou na dnešní hry příliš malé), CD, DVD, BlueRay a flash discích či paměťových kartách. Díky potřebné mechanice, kterou musí být počítač vybaven hru nainstalujeme do paměti počítače a můžeme se vrhnout do hraní. Další možností, jak získat takovýto software je distribuce z internetu. Některé hry jsou již neomezeně poskytnuty uživatelům (volně ke stažení – freeware). Některé se dají hrát přímo přes

² Virtuální realita, dostupné na: <http://virtualni-realita.webovareseni.cz/>

internet, aniž bychom museli cokoli instalovat, jiné můžeme hrát přímo on-line s dalšími připojenými lidmi.

Čím modernější hra, tím má větší požadavky na hardwarové vybavení počítače, a to zejména na paměť, rychlost procesoru, grafickou a zvukovou kartu.

Každá počítačová hra má naprogramovaný nějaký virtuální svět, ve kterém se hráč pohybuje pomocí klávesnice, myši, joysticku či podobného externího zařízení připojeného k PC, díky němuž lze dění hry ovlivňovat a to takovým způsobem, jakým byl program vyvinut.

2.3 Hratelnost

S tímto pojmem se člověk, který se pohybuje ve světě počítačových her, setkává velmi často. Zvláště u nových her, jejich komentářů a recenzí můžeme často číst, že hra má lepší hratelnost, než její předchůdce, či naopak, že se oproti jiné hře hratelnost velmi ztížila.

Z běžného užití při komunikaci „gamerů“ (nebo-li hráčů) lze zobecnit, že jde o označení možností ovládnutí hry a vmanipulování člověka do hry. Jak je složité se ve hře zorientovat, jak dlouho laikovi trvá, než zjistí, co je cílem a jaké možnosti má při hraní. Jednoduše řečeno, jak je hra složitá na pochopení a na ovládnutí.

1.4 Interaktivní výuka

Tento typ výuky je velmi progresivní a snaží se žákům poskytnout vzdělání formou, která je pro ně zajímavější, poutavější a méně stereotypní. Díky tomu se pro ně stává učivo zábavnější a podněcuje jejich učení. Hlavním znakem je názornost, kdy je učivo doplňováno fotografiemi, videi či zvukovými nahrávkami a žák se stává aktivním článkem procesu výuky, nejen pouhým pozorovatelem.

K interaktivní výuce jsou nejčastěji používány multimediální (interaktivní) učebnice, které jsou žákům promítány pomocí dataprojektorů, pouštěny na osobních počítačích, nebo se v současné době školy vybavují interaktivními tabulemi.

Vydáváním interaktivních učebnic se u nás zabývají například Nakladatelství Nová škola, LANGMaster, Nakladatelství Alter.

2.5 „Flow-efekt

„Flow“ (nebo-li plynutí, průtok) je stav mysli, kdy je člověk natolik pohlcen vykonávanou činností, že ztrácí pojem o čase.

„Podle Csikszentmihalyi, je tok zcela zaměřená motivace. Jedná se o cílevědomé ponoření a představuje zřejmě to nejlepší z využití emocí ve službách výkonu a učení .

...Charakteristickým znakem toku je spontánní pocit radosti, nadšení i při plnění úkolu, ale flow je také popsáno (viz níže), jak hluboce soustředit na nic jiného, než činnost - ani sebe ani své emoce.

...Průtok (flow) je jedním ze základních důvodů, proč lidé hrají videohry. To platí zejména, protože primárním cílem hry je vytvořit zábavu prostřednictvím vnitřní motivace. Použití flow ve hrách pomáhá podporovat příjemný zážitek, který zvyšuje motivaci a chtění pokračovat ve hře.“³

„Flow-efekt“ je vnitřní motivace, která se projevuje především u náročnějších PC her, jako jsou strategie či RPG hry, kdy hráč u monitoru tráví celé hodiny, i když má pocit i jen několika málo minut. Tuto vnitřní motivaci je žádoucí navodit i ve výuce. Žáci jsou vtaženi do učiva natolik, že jim hodina přijde velmi krátká. Spontánní pocit radosti jim napomáhá v soustředění a daleko lépe si probíranou látku pamatují.

3 Rozdělení a využitelnost počítačových her

Rozdělení PC her a jejich popis je větším oříškem, než se na první pohled může zdát. Jak v časopisech, tak na internetových stránkách zabývajících se počítačovými hrami můžeme naleznout spoustu informací o jednotlivých hrách, jejich popisy, ohlasy na ně či recenze, ale obecně shrnující popis jednotlivých žánrů, aby si i nezasvěcený laik mohl udělat obrázek o žánru, který by ho mohl zaujmout. Pro lidi, kteří se v této oblasti pohybují, něco takového není podstatné a ani necítí potřebu tento poměrně nový fenomén definovat. Proto je také žánrová terminologie dosti nejednotná. Po prohlédnutí

³ Dostupné na: [http://en.wikipedia.org/wiki/Flow_\(psychology\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Flow_(psychology))

řady serverů a prodejen je každému jasné, že obecně platné rozdělení neexistuje, ale i tak se některé žánry pravidelně opakují.

3.1 Pár slov o historii

Za vznik počítačových her je považován rok 1947, kdy Thomas T. Goldsmithem Jr. a Estle Ray Mann navrhli první hru pro hraní na obrazovce. Jednalo se o jednoduchou simulaci odpálené střely na cíl. Roku 1952 pak A.S Douglas vyvinul grafickou verzi hry piškvorky (OXO)

První videohra byla zřejmě vytvořena roku 1958 Williamem Higinbothamem, který ji nazval Tennis pro dva. Tato hra znázorňuje tenisové hřiště ze strany a míček musí být odpalován přes síť.

Nejranější počítačové hry byly programovány pouze jednotlivci a objevily se na univerzitních serverech ve Spojených státech amerických.

První rozšířenou hrou se stala Vesmírná válka (Spacewar). Vytvořila ji skupina studentů v roce 1961. Proti sobě byli postaveni dva hráči, kteří ovládali vesmírnou loď a snažili se vypálit rakety. Jejich snažení ztěžovala černá díra uprostřed pole vytvářející silné gravitační pole.

První herní konzole byla vytvořena roku 1969 Ralphem Baerem. Díky tomuto přístroji se dalo po připojení na televizi hrát několik míčových her. Tento prototyp vydala v květnu 1972 společnost Magnovox pod jménem Odyssey.

Nolan Bushnell nepovažuje hru Ping-Pong z konzole Odyssey za zajímavou a originální. Zakládá společnost Atari (1972) a okamžitě vstupuje na trh s arkádovou hrou Pong.

„Princip hry je založen na stolním tenisu: každý ze dvou hráčů ovládá svíslou „plošinku“, která se může na své straně obrazovky pohybovat nahoru a dolů. Hráč musí plošinkou odrážet míček; ten se poté dostane na stranu druhého hráče, který míček opět musí odrazit. Hra pokračuje, dokud jeden z hráčů nemine plošinkou míček.“⁴

Násilí se v hrách objevilo již v roce 1976, kdy se na trhu objevila hra Smrtný závod (Death Race), kdy hráčovým jediným úkolem je přejíždění „goblinů autem.“

⁴ Dostupné na: <http://navajo.cz/>

Toto je pouze začátek vývoje fenoménu počítačových her. Od těchto začátků se mnoho věcí vylepšilo, ať už se jedná o vývoj domácích počítačů, tak v závislosti na tom i her, a to nejen z grafické a zvukové stránky, ale i z celkové propracovanosti. Na hráče se samozřejmě kladou i čím dál větší nároky. Možná i pro to jsou PC hry a hry on-line na vzestupu na úkor herních automatů, konzolí a pod. Nelze také zapomenout na současný největší boom – telefony, iPhone a Androidí modely. Komplexní a náročné hry mají i složitější ovládání a s největší pravděpodobností tedy zůstanou hrami počítačovými.

3.2 Žánry⁵

Jak už bylo řečeno, při prostudování dosažitelných zdrojů je patrné, že rozdělování na žánry působí velmi nejednotně. Každá firma si dělení přizpůsobuje podle svého, ale ve většině základních žánrů se shodují. Liší se pouze v jistých překrytích a co si pod daným žánrem představují. Některé podkategorie mají o něco odlišnější, je jich více a jsou podrobnější.⁶ Dle komerčního dělení se tedy dá vydělit osm nejpoužívanějších a nejrozšířenějších kategorií.

Žánry jsou definovány různými hledisky, liší se odlišnými požadavky na hráče, prostředky, kterými hráč může zasahovat do hry a možností reakce daného programu na zadané pokyny.

Základní typologie:

- adventury
- akční
- arkády
- sportovní
- logické
- strategie
- simulátory

⁵ Ilustrační fotografie k některým PC hrám jsou uvedeny v příloze 1

⁶ Typologie která je zde užitá je využívána i výrobci a prodejci počítačových her

- RPG

3.2.1 Adventury

- textové
- grafické textové
- grafické point and click adventury
- 3D adventury, 3D akční adventury

Z anglického překladu vyplývá, že by mělo jít o dobrodružnou hru.

Takzvané „*textovky*“ se začaly objevovat už v sedmdesátých letech (Colossal Dave Adventure, 1975). U těchto her hraje hlavní roli text, pomocí kterého autor popisuje hráči děj i prostředí. Hráč vše ovládal pouze pomocí psaného textu, jednoduchých příkazů zadávaných do textového pole, na které dostával popisné odezvy (Diktátor) . Tyto hry velmi vyhovovaly tehdejšímu počítačům a jejich možnostem – možnosti zobrazení nebyly tak dokonalé, jako dnešní a další výhodou byla jejich velikost (byli velmi nenáročné). Časem se přidávaly různé statické obrázky a zjednodušovalo se ovládání. Tento podžánr však začal upadat v přímé úměře se zkvalitňováním grafických možností.

První *grafická adventura* se na trh dostala roku 1980 (Mystery House) a získala velkou popularitu.

V první polovině osmdesátých let se objevila první moderní adventura pro PC – King's Quest. Tento typ her už měl barevnou grafiku a byl k dispozici pohled z perspektivy třetí osoby, ale ještě se k ovládání používala klávesnice. Zlom přišel až v momentě, kdy se vše zjednodušilo díky možnosti ovládat vše myší (systém point & click – hra Maniac Mansion z roku 1987). Později se dospělo k dalšímu modernímu počínání, čímž bylo přidání panelu ovládacích prvků, v němž se shrnují všechny možnosti, které jsou hrdinovi k dispozici. Velmi důležité je také zobrazení inventáře, které dříve chybělo. To vede ke vzniku další podkategorie.

3D adventury o svém zpracování vypovídají sami. Většinou začínají nějakou podivnou záhadou, kterou hráč musí rozluštit. Prochází proto různými prostředími a za pomoci nejrůznějších předmětů plní rozmanité úkoly a řeší logické hádanky (např. Mrtvé město). Hlavním úkolem se stává komunikace s tzv. NPC (Non-Player Character)

postavami, zjišťování co nejvíce informací, které vedou k vyřešení problému. Lidé mu odpovídají na zadané otázky, někdy však za úplatu, nebo poskytnutou pomoc, což hlavní postavu na čas odvádí od hlavního cíle, ale bez vyřešení těchto vedlejších problémů se nedostane dál.

Podle ohlasů a reakcí „gamerů“ je velmi povedená česká hra tohoto typu s názvem Posel smrti (2003). Je velmi propracovaná jak po stránce grafické, tak i obsahové. Jedinou nevýhodou je zdlouhavost přechodů i nevyhnutelných rozhovorů, kterým se člověk nemůže vyhnout, i když už danou informaci zná. Bohužel je hra neúprosná. Bez patřičného vyslechnutí všech indicií a v patřičném pořadí má hráč prostě smůlu.

U nás jsou také velmi oblíbené *adventury* s humorným podtextem, které se kromě řešení zadaných úkolů snaží i hráče pobavit (Zlatý kalich, Vesmírná Becherovka atd.).

Adventury jsou velmi přínosné v oblasti logického myšlení, kdy si hráč musí dávat dohromady získané informace či předměty tak, aby je mohl později využít a posunout se v ději hry o další krok dál. V této kategorii se bezesporu nachází dobré hry plné nečekaných zvrátů, které dokáží hráče připoutat k sobě.

3.2.2 Akční

- 2D akční
- 3D akční
 - FPS (First-Person Shooter – střílečka z pohledu první osoby)
 - TPS (Third-Person Shooter– střílečka z pohledu třetí osoby)

Tento typ her není tak úplně přesně definovatelný (ostatně jako většina). Velmi často se prolínají s žánrem arkád a někdy ani není možné je přesně zařadit. Označení akční hra se používá zejména pro hry, jejichž hlavní náplní je ničení některých vytyčených cílů pomocí bojových jednotek. Hráč se dostává do bojových scén a jeho cílem je zničit nepřítele. Rozpoznávacím znamením bývají často napínavé bojové scény, používání násilí a velký výběr bojových zbraní určených na eliminaci nepřítele.

Nejnovější akční hry se vyznačují zejména obrovskou hardwarovou náročností a to převážně kvůli jejich co nejrealističtějšímu ztvárnění.

První pokusy o trojrozměrné FPS se objevily roku 1974 s hrou Maze War a Spasim. Ve větší míře se tyto hry objevily až z počátku devadesátých let. Starší hry v 2D grafice se podobaly spíše plošinovkám, ale hlavním rysem bylo střílení. Dnes už převažuje grafika 3D.

Hlavním rysem je důraz na rychlé a pružné reakce v mnoha situacích. Narozdíl od arkád zde převažuje bojovnost hry a střílení nad sbíráním nejrůznějších věcí a bonusů. Cílem je, jak už bylo uvedeno, „zlikvidovat“ protivníky (většinou vše, co se hýbe).

U většiny převládá tzv. perspektiva first-person, kdy se hráč dívá z pohledu hlavního hrdiny, vidět je většinou jen používaná zbraň. V tomto typu se zřejmě nejvíce proslavily hry jako Wolfenstein 3D, série Doom, Duke Nukem 3D a pod.

Perspektiva third-person znamená, že hráč se na svého hrdinu dívá z povzdálí, většinou jako by stál za ním. Velkou oblibu si vydobyla akční hra z TPS Mafia, či hra s ženskou hrdinkou Larou Croft – Tomb Raider.

Tento žánr vzbuzuje mezi lidmi nejvíce emocí. Několikahodinové sezení u těchto her a brutální scény, ve kterých jen stříká krev – čím více jí je, tím lépe – není nikterak výchovné a pro spoustu hráčů, zejména ženského pohlaví ani zajímavé, ale i zde se najdou pozitiva. Hráč si zbystruje smysly, cvičí rychlé reakce a nedá se pominout ani zlepšování prostorové orientace, při pohybu v často nepřehledných budovách, připomínající labyrint.

3.2.3 Arkády

- plošinové
- bojové
- arkanoidy

Arkády byly původně určeny pro hraní na video herních automatech a na konzolích, pro jejich nízkou náročnost na software.

V tzv. *plošinovkách* hráč překonává rozličné překážky a pasti, skáče po plošinách a sbírá bonusy a to v podobě bodů nebo nějakých výhod (doplnění života, zlepšení schopností apod.) a vyhýbá se nebezpečí či zabíjí své nepřátele. (Mario, Prehistorik, Lion King, Aladin atd.). Většinou se jedná o 2D grafické zpracování. Převážně jsou rozděleny na určitá kola se stále zvyšující se náročností.

Některé arkády vyžadují i rychlé reakce a postřeh, jako třeba hry typu série Moorhuhn, kde se hráč stává střelcem a jeho cílem je trefit co nejvíce létajících slepic v časovém limitu. Dyna Blaster je zase hra malých postaviček, které se pohybují jen v jednom poli, pokládáním bomb ničí zdi, za kterými se mnohdy schovávají bonusy (rychlejší chůze, možnost použití více bomb, jejich větší dosah, ale také zpomalení či prohození ovládnutí), pomocí nichž hráč může snadněji zničit protihráče. Svým způsobem by se tyto hry mohou řadit do další zmiňované kategorie, nebo dokonce i svou podstatou eliminovat nepřátele i do her akčních, záleží na úhlu pohledu, jestli je za hlavní rys považováno střelba či sbírání bodů a bonusů.

V *bojových hrách* proti sobě vystupují nejčastěji dva bojovníci v uzavřeném prostoru či aréně. Cílem je přemoci protivníka různými nabízenými údery, kopy či zbraněmi (Mortal Kombat). Tato oblast her se někdy objevuje v žánru sportovních, ale i akčních her, někdy pod názvem duelové. Jednoduchost a nekomplikovanost prostředí, které většinou není důležité, tyto hry však řadí do této kategorie.

Arkanoid se řadí mezi specifické hry, při kterých hráč pomocí pohyblivé plošiny rozbíjí míčkem cihličky nad plošinou a chytá bonusy, které mu padají dolů a mohou upravovat jak vlastnosti plošiny (zmenšení, zvětšení, střelba), tak míčku (zrychlení, zpomalení, průraznost, rozmnožení atd.). Tato oblast se v některých děleních staví jako samostatná (Arkanoid, DX-Ball).

Tento typ her může pomoci při trénování trpělivosti a koncentrace, zdokonalování rychlých a přesných reakcí a zvláště u bojových her pak pro synchronizaci prstů. Většina „gamerů“ je však používá jako relaxaci či jen pro ukrácení dlouhé chvíle.

3.2.4 Sportovní

- sportovní

- bojové
- závodní
- simulátory

U *sportovních* her je sjednocujícím prvkem tematika, nikoli styl a hratelnost. Může jít jak o arkádu (ke které se většinou řadí), ale také o simulaci a dokonce i o strategii. Můžeme zde nalézt všechny druhy perspektiv náhledu na prostředí. Mohou být z nejrůznějších odvětví – fotbal, hokej, atletika, plážový volejbal, lyžování, rybaření, koňské dostihy, lukostřelba, kulečnick aj. a to v reálném i naprosto nereálným zobrazením (Ping-pong, mini-Golf Club, Real Bowling).

Do sportovního žánru určitě patří i hry bojové, které se však objevují například i ve hrách akčních i arkádách. Většinou jde o boj „muže proti muži“, což jsou nejrůznější podoby kontaktních sportů, jako karate, box atp. (Mortal Kombat, Total Extreme Wrestling 2005).

Pod tuto kategorii můžeme také zařadit hry *závodní*. Simulace závodů s nadsazenými aspekty, reálně neproveditelnými, ale i zcela reálné (Lotus, Winter & Summer Challenge – simulace olympijských her). Sportovní hry se závodní tematikou můžeme řadit též pod simulátory. Hranicí většinou bývá realističnost zobrazení a ovládání.

3.2.5 Simulátory

- letecké
- závodní
- ostatní

Počítače původně sloužili ke složitým matematickým výpočtům a ve vojenství k simulování např. trajektorie střel.

Simulátory, brané jako počítačové hry, nemají tak závažný charakter, pouze napodobují zadané prostředí.

Letecké simulátory jsou velmi oblíbené už proto, že málo z nás bude někdy pilotovat dopravní či bojové letadlo a zkusit si to alespoň ve virtuální realitě, je velmi lákavé. I zde se najdou jednodušší „klasické střílečky“ i graficky velmi realistické simulátory (Wazzal, Plane Arcade)

Závodní simulátory, jak už bylo výše zmíněno, můžeme řadit obecně do her sportovních. Nejsou to jen různé automobilové šampionáty, ale i závody motorek či všelijakých vznášedel (Stuns, SkyRoads).

Mezi simulátory bychom mohli zařadit i řízení jiných činností. Ať jde o domácnost, řízení vlakového provozu či chod města – což se může krýt s budovatelskými strategiemi.

Tento žánr je obecně považován za oddechový, i když se v něm člověk často zapotí (zvláště u různých závodů). Na hráče jsou kladeny požadavky zvláště v oblasti pozornosti, předvídavosti a přesnosti reakcí.

3.2.6 Logické

- puzzle
- logické rychlíky
- stolní a karetní hry
- závodní

Pro tuto oblast je určujícím společným znakem zapojení logického uvažování při řešení nejrůznějších úkolů. V tomto ohledu se logické hry tak trochu přibližují adventurám, kde je tento rys také velmi výrazný.

Puzzle – z angličtiny – hádanka, rébus, záhada – což naznačuje, že se nemusí jednat pouze o skládání rozházených dílků. Patří sem i řešení rozličných hádanek bez časového omezení.

Základní logickou hrou je Sokoban (skladník), který měl za úkol dotlačit bedny na určené místo, což mu komplikovaly zdi a již rozmístěné bedny. Dnes jsou v této

oblasti více propracované hry, ale jakási jednoduchost ztvárnění přetrvala (Fish Filles, 13 duchů, Dispečer, Berušky atd.)

Logické rychlíky „gamera“ časově tlačí k rychlému vyhodnocování situace a vyhledávání vhodných řešení. Hráč je nucen rychle se rozhodovat, protože daný úkol musí splnit ve stále se zkracujícím čase (buď je hra časově limitována, nebo je zde jiný jev, který hru urychluje, například. stoupající voda, přibližující se zdi či přibývajících vagóny). Patří sem hry typu Tetris, nebo Vlák.

K logickým hrám se řadí i předělávky *stolních her* – Šachy, Dáma, Criss Cross, Piškvorky, Člověče nezlob se, Monopoly i nepřeborné množství *her karetních*.

Tyto hry jsou velmi přínosné pro rozvoj logického myšlení, umění se rozhodovat a předvídat – umět si představit situaci, která nastane po uskutečněním tahu.

3.2.7 Strategie

- tahové (TBS)
- reálnodobové (RTS)
- budovatelské (tycoon)

Strategické hry od svého počátku zpracovávají tematiku válek a bojů, ale od doby svého vzniku se podstatně obohatily.

Realtime strategie se odehrávají v reálném čase, tudíž jsou velmi náročné na paměť počítače, což zapříčinilo rozvoj těchto her až začátkem devadesátých let (Warcraft, Age of Empires). Tyto strategie jsou velmi náročné i na hráče, co se týče jeho pohotovosti a rychlosti. Soupeř nebude čekat na to, až se dotyčný hráč rozmyslí, co má právě udělat. Každé rozmyšlení a váhání, co je třeba udělat a jaká strategie se zdá být nejlepší poskytuje protihráči čas na získání náskoku.

Tahové strategie vyšly z deskových her, které obohatily hru spoustou nových prvků a možností (Civilisation, Heroes of Might and Magic).

Hráč zde není časově omezen, a proto může svůj tah lépe promyslet. Tah znamená, že hrdina má k dispozici nějakou časovou jednotku (nejčastěji den, vyčerpání

dané energie apod.), během které může podle libosti operovat se svým vybavením, objevovat, budovat a podobně. Jeho hrdina či hrdinové se ale po stanovené době unaví a musejí si odpočinout. To je okamžik pro předání tahu protihráči.

Mírumilovnější jsou tzv. *budovatelské strategie*. Jejich cílem je vybudovat si podnik, město, stát či společnost a zajistit, aby vše fungovalo co nejlépe. Může se objevit i prvek, kdy hráč musí mírumilovným způsobem porazit konkurenci. Hlavní zbraní hráče je obchod a budování nových staveb (Caesar, Buduj vlast).

Tyto žánry však nemusí být striktně odděleny. Ba naopak. I v RTS si hráč buduje zázemí a zlepšuje vojáky apod. a v budovatelské se často může objevit i reálné nebezpečí napadení nepřáteli, které je třeba řešit.

Hlavním přínosem tohoto žánru je, že se hráč učí uvažovat nejen o sobě, jako jedinci, ale musí zajistit chod nějakého města či armády, postarat se o lidi či porazit protihráčovu armádu. Zde se prokáže hráčova schopnost organizovat a správnost jeho priorit (zvláště u budovatelských strategií). U reálných strategií se uplatňuje i svižnost uvažování a jednání. Největší nevýhoda tohoto žánru je spatřována ve zdlouhavosti – nutnosti spousty času, který hráč musí do hry investovat, než vybuduje/vybojuje co je třeba, ač si to často při hře sám neuvědomuje.

3.2.8 RPG

Zkratka RPG pochází z anglického – role playing game. Volně se překládá jako hra na hrdiny. Dnes se čím dál častěji hráči proti tomuto názvu ohrazují, jelikož je velmi zastaralý a naprosto nevýstižný pro dnešní produkci. Hra na hrdiny podstatou svého názvu může vlastně označovat většinu her na trhu. Například Doom – jasná akční střílečka je vlastně také jakousi hrou na hrdiny. Hlavní postava je přeci hrdina, který bojuje proti zlým nepřátelům. Větší hrdinství by člověk těžko hledal. Navíc hledá čím dál lepší zbraně, které vylepšují a zefektivňují jeho útoky. A přes to by tuto hru nikdo do RPG her nezařadil, i když by tato hra stávající název tohoto žánru vystihovala. Jiný, výstižnější název ovšem vymyšlen nebyl, tak se prozatím spokojme s tímto. Navíc dnešní tendence směřují spíše k zániku RPG jako samostatného žánru, ale spíše jiné žánry přejímají klasické RPG prvky. Jde většinou o zapojování nejrůznějších tabulek, kde se hráč může hru všelijak přizpůsobit k obrazu svému, svého bojovníka, či auto vylepšit vzhledem i schopnostmi a to vše hru velice oživuje a působí osobněji.

Ted' tedy, co tento žánr charakterizuje. Hráč si zpočátku vybere hráče, za kterého bude hrát, v rámci pravidel si určí jeho schopnosti, podle kterých bude jednat. Důležitou složkou oblasti RPG her je výpravnost příběhu, kterou hráč do jisté míry svým jednáním spoluvytváří. Pravidla fiktivního světa bývají pevně stanovena v pravidlech a často vyhlížejí velmi složitě. Základní princip spočívá v putování jedné či více postav po herním světě, při kterém je třeba plnit zadané úkoly a bojovat s nepřáteli. Nejdůležitější součástí je získávání zkušeností a neustálé vylepšování dovedností postavy (získávání vyšších skolků – skillování). Hráč se na ovládanou postavu většinou dívá z ptačí perspektivy. Hrdina je často zasazen do historického či mýtického světa, který má své zákonitosti, jež je nutné dodržovat, ale i tak „gamerovi“ poskytuje dostatek prostoru pro vlastní rozhodování. Velmi zřetelně bývá oddělen svět kladný a záporný (On-line RPG hra The West).

Dungeony – jsou charakterizovány prolézáním spletitých sítí podzemních chodeb s bezpočtem nejrůznějších hlavolamů a množstvím nepřátel. Za vším většinou stojí jediná záporná postava (Diablo). Často mívají tahový systém.

Objevují se i další názvy žánrů, jako například erotické, dívčí atp., ale nejsou až natolik používané, aby bylo nutné je nějak více rozebírat. Navíc je jejich jména často velmi výmluvně vystihují a nikoho tak nenechají na pochybách, co pod touto skupinou naleznou. Jde převážně o vystižení námětů her, nikoli o možnosti hry či jejich požadavky na hráče.

3.3 Shrnutí

Jak je vidět, rozdělení počítačových her, které se používá v běžné praxi, je opravdu dosti problematické. Už jenom z toho důvodu, že se nepoužívá jednotné hledisko, podle kterého jsou hry řazeny do jednotlivých žánrů. Například do kategorie sportovní se hry dostanou díky svému námětu, do arkád způsobem hry, a co se logických her týče, jde o požadavky, které vyvíjejí na hráče. Z tohoto pohledu je tedy naprosto jasné, že je někdy velmi těžké hru zařadit k určitému žánru, jelikož podle různých hledisek je možné ji různě klasifikovat. Navíc nepomáhá ani skutečnost, že se jednotlivé rysy, specifické pro určitou skupinu, začínají objevovat i ve hrách, ve kterých bychom je vzhledem k jejich charakteristice nečekali. Proto vznikají žánry nazývané namíchanými jmény, jako akční adventura, RPG tahová strategie a podobně.

Díky rychlému vývoji her a snaze spojovat nejrůznější možnosti odlišných žánrů se zřejmě brzy tyto kategorie změní, nebo alespoň vyprofilují o něco jinak, ale moc nevěřím tomu, že by se řazení zjednodušilo, spíš naopak.

Na otázku, které druhy počítačových her jsou zajímavé, nalezneme zajímavý názor v knize **Literární komunikace v multimediální době**:

„Většina existujících PC-her jistě nebude badatelsky zajímavá – neboť většina PC-her je primitivních a hloupých. (Je to stejné jako s knihami.) Cenné jsou ty z nich, které nestavějí na pohotovosti a manuální zručnosti (mechanické hry), ale na volbách promluv a virtuálních činností (příběhové hry, hry s budováním rolí, strategické hry).

PC-hry se dají seřadit na škále od mechanických her, které potlačují pohotovost hráče i jeho intelekt, až po nejsložitější hry (tzv. hry s budováním postav a strategie), v nichž převládá intelektuální složka nad zručností, nebo je aspekt manuální zručnosti zcela vyřazen (tzv. turn-based strategy, strategické hry hratelné v principu jako složitější šachy).“⁷

4 Edukační využitelnost virtuálního prostředí a her

Virtuální prostředí je pro nás velmi lákavé, zvláště díky své variabilnosti a nepřeborným možnostem využitelnosti. Není ještě zase až tak dávno, kdy si lidé nedokázali ani představit možnosti, které nám nové technologie umožňují. A přesto si dnešní každodenní život bez novodobých vymožeností nedokážeme ani představit.

4.1 Knihy, televize a PC hry

Knihy nás dokáží pobavit, poučit, ale také inspirovat. Obohacují naši slovní zásobu, nutí nás myslet a zapojila fantazii, aby začala pracovat na plné obrátky. Nevychází však pouze kvalitní literatura, která nás podněcuje, většina produkce spadá bohužel do skupiny „braků.“ Nepřináší nic nového, k žádné velké aktivitě nás nepodněcují, čtenář pouze bezduše čte řádek za řádkem a konzumuje příběh, který mu

⁷ Citováno z knihy Literární komunikace v multimediální době od Daniela Bíny

autor naservíroval. Ani ta inspirace nemusí být vždy zrovna v dobrém slova smyslu. Na knižních pultech se také objevuje nepřeborné množství hororů a „krváků“, které jsou srovnatelné s akčními filmy, ba naopak, naše fantazie někdy zobrazuje představované scény natolik barvitě, že představované obrazy mohou působit daleko sugestivněji, než ty přímo zobrazené.

I v televizní produkci nalezneme velmi kvalitní snímky a pořady, které stojí za to shlédnout. V knize jen čteme, jak asi vypadá Sahara či Alpský ledovec, ale nikdy nám skutečnost nepředvede ve všech obrazech a krásách, jak je to možné právě v tomto médiu. Daleko rychleji reaguje na současnou situaci, přináší nám čerstvé informace, ale stává se i velkým manipulátorem. Velká část obyvatel se ještě nenaučila kritickému zhodnocení obsahu, který je nám předkládán a vše, co se na nás z obrazovky hrne je považováno za nezvratitelnou pravdu. A navíc má větší vliv na společnost než psané slovo, právě kvůli pohodlnosti a masivnímu rozšíření. I při jiné práci můžeme používat televizi jako kulisu. Lze současně sledovat nějaký film a u něj žehlit či opravovat poškozená dvířka u skřínky. Můžeme tak „dělat“ dvě věci najednou, což nám šetří čas v dnešní uspěchané době. Toto u psaného textu nikdy nedocílíme. Avšak nese to i jistá omezení. Ve filmovém zpracování nám je podstata postavy daleko více skrytá, než u knihy. Ledacos si sice můžeme domyslet podle své fantazie vedeni tím, jak se nám to tvůrce snaží nastínit, ale v podstatě vnitřní svět osoby nikdy nebude tak bohatý, jako právě v knize.

PC hry dokázaly podstatné rysy těchto médií spojit. Hráč se musí nějak aktivně zapojit, ať už jde o rychlé reakce či vymyšlení různých postupů a strategií, aby vylepšil svou hru, představivost a předvídavost, co se jakým zásahem změní, jaké to bude mít následky a přitom má před sebou realistické obrazy, které ho vábí a okamžitě mu vrací nastalou reakci, jakou jeho chování vyvolá.

I zde se může snoubit relaxace s učením se novému, ale může to být i bezduché utrácení času.

Všechna tato média mohou být prospěšná i škodlivá, byla ve svých dobách odsuzována i preferována. Všechny se mohou stát neuvěřitelnými „žrouty“ času a pokud se přežene kontakt s nimi, může se to projevit i do společenských vztahů a komunikaci s ostatními lidmi.

Stejně tak v knize, jako v televizi či ve hře se před námi odehrává něco, co nám někdo připravil. A onen „autor“ nás vede tudy, kudy se mu zlíbí a my jsme nuceni ho

následovat a dívat se jeho očima. Ve hře může hráč kdeco i do jisté míry ovlivnit, ale nemění to nic na skutečnosti, že jsou dána určitá pravidla a hranice, za které nelze jít. V knize či na obrazovce se nikdy nedozvíme, kam šla vedlejší postava po důležitém rozhovoru, co se dělo po hádce, kterou byla ukončena kapitola, či ji ukončil stříh, který děj přenesl do úplně jiné situace, stejně jako se nikdy nedozvíme, co je ve hře za pravými dveřmi, protože na ně nějak tvůrci pozapomněli, nebo je opominuli schválně, nicméně se za ně nikdy nepodíváme.

Jak už bylo nastíněno, knižní svět se od televizního či virtuálního tolik neliší, i když má samozřejmě každý svá specifika.

Nejdůležitějším poznatkem ovšem zůstává, že bez kritického výběru můžeme spadnout do triviálních, brakové produkce, která nám nebude k ničemu prospěšná, ale na druhé straně nám při kvalitním výběru všechna tato média mohou pomoci při řešení různých problémů a rozvoji osobnosti vůbec.

4.2 Proč nás baví PC hry

Počítačové hry jsou samy o sobě zajímavým lákadlem, které nás „nutí“ opakovaně sedat před monitor a nořit se zase znovu do virtuálního světa.

Lidé zabývající se touto problematikou se ve většině případů shodují, že to má do určité míry co dočinění s jakousi relaxací či únikem od reality. Bezesporu je to jedna z nejdůležitějších motivací, která „gamery“ k monitorům počítačů přivádí, avšak nemusí to být to jediné. Za další faktor můžeme považovat také seberealizaci. Ve fiktivním světě se můžeme stát čím chceme: nepřemožitelným bojovníkem, objevitelem nových zemí či vesmíru, detektivem, který na všechno přijde, návštěvníkem z jiné planety, nebo lepkavou koulí, která ničí vše, co jí přijde do cesty. Možnosti výběru jsou obrovské. A to vše bez následků ve skutečném světě. Když se něco nepovede, nevadí. Nic není problém. Prostě se program spustí znovu a máme čistý štít pro další pokus a nová rozhodnutí.

Jiná motivace brousí o něco hlouběji, k samé podstatě hry. Podstatou lidské existence od počátku věků je učit se novým věcem překonáváním nejrůznějších překážek. Problém a hledání jeho řešení nás vede k další, náročnější situaci, kterou musíme co nejvhodněji vyřešit, což se nám povede často právě díky již získaným

zkušenostem. Je to vlastně neustálý koloběh, ke kterému každého motivuje následná odměna. Zvyšující se obtíže a jejich překonávání nás posouvají dál. Toto schéma se může zdát zdá nějak povědomé. Základem her je v podstatě právě tento princip.

Další vlastností lidské osobnosti je soutěživost. I tomuto rysu hry naprosto vyhovují. Snaha dokázat sobě i ostatním, že jsme nejlepší, nás vede k pokračování ve hraní, pokud nás protihráč porazil a opakovaným hraním se zlepšovat natolik, aby se porážka už neopakovala. A nezáleží na tom, jestli je protihráč skutečná osoba, nebo jen umělá inteligence. A nezáleží ani na složitosti hry, ale spíše na nápaditosti a poskytnutí různých možností volby herní strategie pro hráče. O tom svědčí například velká oblíbenost karetních her. Náročnost hry se však musí zvyšovat v přímé úměrnosti se zdatností hráče. Pokud tomu tak není, zájem o hru rychle opadá. Je-li hra příliš lehká, neposkytuje hráči dostatečnou motivaci k pokračování. Nejsou-li překonávány žádné obtíže, které by vyžadovaly hráčovo úsilí a minimální riziko předpokládaná lehkou výhru, už to není zábavné. Ztráta zájmu přichází i v opačném případě, je-li náročnost příliš vysoká. Pokud jsou předkládané úkoly natolik složité, že se hráč nemůže pohnout z místa a po delším čase nejsou patrné žádné pokroky, i pak hra velmi rychle ztrácí na přitažlivosti.

Csikszentmihályi ve své knize O štěstí a smyslu života uvádí osm hlavních prvků fenomenologie radosti, které daná tvrzení do jisté míry potvrzují⁸:

1. *když se pustíme do úkolu, který máme šanci úspěšně dokončit...*
2. *... (jsme) schopni soustředit se...*
3. *... (a) jasně stanovit cíle...*
4. *... (máme) okamžitou zpětnou vazbu...*
5. *... (osoba činnost) vykonává s hlubokým zaujetím, ale přitom necítí žádnou zvláštní námahu...*
6. *... (tento stav) umožňuje lidem mít pocit kontroly nad tím, co dělají...*
7. *... mizí starosti o vlastní já, ale přesto se paradoxně pocit vlastního já vynořuje silněji, když zážitek plynutí skončil...*
8. *... změnilo (se) vnímání času: hodiny míjejí jakoby během minut a minuty se mohou natáhnout...*

⁸ Citováno z knihy O štěstí a smyslu života od Csikszentmihályi

V dnešní době se často mluví o vývoji „nového“ žánru, a to o výukových programech a hrách, které se mohou používat nejen ve škole, ale i v dalších oblastech lidského snažení. Není to ale zase až taková novinka, jak by se mohlo zdát. Už v 19. století armády používaly simulace k nácviku strategií. Od těch dob se však mnoho vylepšilo. Dnes se 3D prostředí používá v mnohých oborech a oblastech. A to nejen k usnadnění výuky na školách, kde se žáci seznamují s novými poznatky interaktivní formou a mohou si je díky počítačové hře „osahat“ (ať už jde o vybojování důležité bitvy v dějinách, nebo v chemických pokusech, které by si v reálném světě jen těžko zkusili), ve zkvalitňování profesních kompetencí, vývojářských odvětvích, ale virtuální prostředí se značně uplatnilo i v psychologii, jako terapeutická pomůcka. Pacient se například dostává do, pro něj, vysoce psychicky náročné situace, kterou se snaží zvládnout a to vše v kontrolovaném prostředí virtuálního světa. Firmou, která se zabývá výrobou takovýchto terapeutických simulátorů je například Virtuallybetter.

4.3 Výukové hry

Pro školní prostředí se nejvíce uplatňují strategické hry a adventury. Tyto hry nejsou statické. Hráč přímo ovlivňuje odehrávající se děj svými činy. Může sledovat, jaké následky má jeho chování a jak jím vyvolaná situace ovlivňuje jinou. Projevuje se hodnotový žebříček, priority, logické myšlení i umění předvídat. Strategické hry se často dají hrát i ve skupině, nejen proti počítači, ale protihráči (někdy i spojenci) jsou reální lidé, což podněcuje spolupráci a komunikaci mezi nimi. U takovýchto her většinou najdeme i popis hry a takzvanou legendu. Nejen, že se zapojíme do hry jako takové, ale dozvíme se z komentářů něco o pozadí, souvislostech a prostředí, do kterého je hra zasazena.

Co se komerčních her týče, pro výuku se používala například strategie s názvem Civilizace, která je stále velmi populární, o čemž svědčí i několik pokračování. Hra pojednává o vývoj civilizací a to od roku 4000 před naším letopočtem, až do současnosti. Další je Europa Universalis II, která simuluje raně novověkou Evropu. Eigenfeldt-Nielsenova studie⁹ však ukázala, že hraní komerčních her, i když s patřičným dozorem, vedením a komentářem vyučujícího, nemá takový efekt, jaký by byl žádoucí.

⁹ Eigenfeldt-Nielsen, S.: Beyond Edutainment: Exploring the Educational Potential of Computer Games. PhD Thesis, University of Copenhagen, 2005
- použito ve dvou třídách v Dánsku

Sám pak přišel s hrou, která byla primárně vyvinuta pro výuku a při její tvorbě se zaměřil nejen na samotnou podstatu a možnosti hry, ale i na práce žáků, které z hraní vyplývaly. Nutnost shánění dalších informací, rozhovory mezi žáky po ukončení hry, vyměňování si zjištěných informací. Žáci představovali reportéry, kteří měli za úkol projít prostředím Izraelsko-palestinského konfliktu, ve kterém se setkávali s lidmi z obou stran a prováděli s nimi rozhovory. Po ukončení byl výstupem hry článek, který museli zpracovat na základě získaných informací.

Výukové hry jsou tedy vyvíjeny přímo pro školní potřeby a jsou koncipovány pro učební účely tak, aby hráčům poskytly co nejvíce informací a podněcovaly jejich další aktivity. Například hra *Revolution* rekonstruuje americké koloniální maloměsto v době těsně před válkou o nezávislost. Studenti mohou hrát za různé postavy (např. právník, puškař, otrok) a z jejich perspektivy nahlížet, jak takové město vypadalo. Aplikace *FearNot!* pro změnu učí děti ze základní školy bránit se šikanování.

4.3.1 Evropa 2045

Velmi zajímavým projektem se stala *Evropa 2045*. Stala se první hrou tohoto typu, která se v České republice objevila. Cíleně se zaměřuje spíše na doplnění výuky společenských věd na gymnáziích. Zachycuje vývoj Evropy od roku 2007 a několika následujících desetiletí.

Jedna hra je určena pro jednu třídu, přičemž každý hráč zastává jednu zemi (požadavkem je 8 – 28 hráčů). Každý hráč si z počátku přečte herní noviny, kde se dozví, o nejdůležitějších zprávách nejen o jeho zemi, ale co se děje v celé Evropě. Musí tedy řešit jak situaci ve svém státě, co je důležité prosadit či vybudovat, ale zapojuje se i do dění celé Evropy. Je nutné nejen podávat různé návrhy, které považuje za důležité pro rozvoj a spokojenost země i celé Evropy, ale musí je i prosadit u představitelů ostatních států. Tato část probíhá při vyučování, kdy se hráči musí mezi sebou přesvědčit o důležitosti a přínosnosti svého návrhu. Celou diskusi řídí vyučující, který je dopředu řádně proškolen a upozorňuje na určitá úskalí. Hlasovací váha se řídí i postavením daného státu. A nehodnotí se jen ekonomika, ale také kultura, vojenství, životní úroveň a spokojenost lidí.

Hra je koncipovaná na dva měsíce, ale díky rozdělení na kola (jedno kolo představuje jeden rok) je možné je uskutečnit i během jednoho dne. Díky hraní přes

internet odpadají problémy s instalací do jednotlivých počítačů a studenti se mohou věnovat budování svých států i doma.

4.4 Výukové programy

Na dnešním trhu je velká škála nakladatelství, které se zabývají vývojem a vydáváním softwarů nejrůznějších námětů a charakterů, jež jsou určeny pro ulehčení probírané látky na základní škole a zefektivnění procvičování učiva, které se díky této formě může pro žáky stát i zábavným. Programy však nejsou určeny pouze pro ZŠ, ale nejsou opomenuty ani mateřské a střední školy a i dospělý člověk si jistě dle svých požadavků vybere nejvhodnější program, který by ho zaujal a pomohl mu obohatit jeho dosavadní znalosti.

4.4.1 Terasoft

Společnost Terasoft chrlí spoustu výukových programů v mnoha oblastech a stupních náročnosti už od roku 1992, kdy se objevila na českém trhu. Ať už jde o český jazyk, matematiku, přírodovědu, chemii, botaniku, cizí jazyky, nebo i poznávání dějin v sérii **TS Poznáváme minulost**, základy rodinné a sexuální výchovy a mnoho dalšího, zkrátka každý si najde to svoje.

Jedná se o původně české programy, určené přímo pro výuku, díky čemuž nejsou příliš náročné na hardware a ke snadnému využití přispívá i jednoduchost ovládání. Tématicky jsou programy zpracovávány tak, aby byly zařaditelné do rámcového vzdělávacího programu. Pozitivem pro výuku je i možnost vytištění a vytváření nejrůznějších pracovních listů, které se mohou uplatnit při hodině či domácím učení i samostatně.

Já jsem se přímo setkala s jejich programy určenými pro výuku a procvičování českého jazyka. Jedná se o pět různých programů, které shrnují učivo základní školy a díky nim si žák může procvičit látku efektivním a zábavným způsobem.

První díl, s podtitulem **Pravopis**, se zabývá vyjmenovanými slovy, přídavnými jmény, podstatnými jmény, psaním velkých a malých písmen, rozlišováním druhů slov, pravopisem S/Z a koncovkami ve shodě podmětu s přísudkem.

Druhý díl se věnuje jazykovým rozborům. Zde je možné procvičovat větné rozборы, určovat větné členy, mluvnické kategorie podstatných a přídavných jmen i sloves, druhy vedlejších vět i umístování čárky ve větě jednoduché a v souvětí.

Diktáty, nebo-li třetí díl řady Terasoft věnovaný českému jazyku, obsahuje více než 300 diktátů, rozdělených do kategorií podle obtížnosti do jednotlivých ročníků.

Čtvrté pokračování, **Zábavná mluvnice brouka Koumese**, se vrací zpět k pravopisným cvičením. Jednotlivé jevy jsou však procvičovány v souvislých textech, nejen ve slovních spojeních, jako tomu bylo v prvním díle. Od ostatních se odlišuje hlavně zařazením hry o detektivním broukovi Koumesovi, který řeší případy z hmyzí louky. Aby bylo možné zápletku rozluštit, žák musí znát dobře pravopis. V opačném případě záhadu nevyřeší. Celou hru namluvil Jiří Lábus a vytvoření animací má na svědomí Josef Quis.

Programy od společnosti Terasoft na procvičování učiva českého jazyka jsou velmi přínosné a pomáhají žákům zvládat probíranou látku zábavnějším způsobem, ale ani tyto programy nejsou bez chybičky. Pro jejich masivní používání mluví jednoduchost ovládání, hardwarová nenáročnost, malá velikost programu, poměrně velká variabilita cvičení s možností vytištění jednotlivých pracovních listů. Výuková část programů bývá vždy rozdělena do dvou možností, a to procvičování, kde se dozvíme okamžitě o chybném řešení a testovací režim, kdy se úspěšnost žákova řešení objeví až po dokončení testu. Pro přehlednost jsou kategorie vždy řazeny podle tříd a v podkategoriích je možné vybrat si pravopisný jev, který požadujeme a chceme ho procvičovat.

Jedna z největších slabin těchto programů spočívá v ne vždy dostatečném, nepřesném, nebo žákům nic neříkajícím odůvodnění pravopisných jevů. U čtvrtého dílu, je sice detektivní hra, svou podstatou a zpracováním je však určena spíše pro mladší ročníky. Graficky je sice hezky vyvedená, ale poměrně dětská a jednoduchá, pro starší žáky nepředstavuje nikterak velkou výzvu a náročnost úkolů, nad kterými by si museli lámat hlavy. Hra sama svým ztvárněním k sobě nijak výrazně žáky na druhém stupni základní školy nepřipoutá, nezaujme je natolik, aby byli ochotni u ní opakovaně trávit čas, tím méně je pravděpodobné, že by je takováto hra namotivovala k procvičování probrané látky.

4.4.2 Programy Český jazyk PON škola

Na CD naleznete 14 výukových programů pro žáky od 2. ročníků ZŠ (Trampoty s hláskami ú,ů, Tvrdé a měkké souhlásky, Spodoba znělosti, Abeceda, Vlastní jména, Vyjmenovaná slova, Slovní druhy, Předpony a předložky, Trampoty se slovy, Podstatná jména, Shoda přísudku s podmínkem, Přídavná jména, Zájmena, Shrnutí učiva). Hravou formou se děti seznamují s pravopisným učivem na prvním i druhém stupni ZŠ. Široké možnosti nastavení probíraného učiva umožňují postupnou výuku i prověření znalostí. Rozmanité hry i slovní hodnocení pomáhají udržet zájem a motivují děti ke zlepšování vědomostí.¹⁰

I u tohoto programu, stejně jako u Terasoftu, může žák úlohy řešit dvojitým způsobem. První možností je vyplňování úkolů přímo na počítači, kdy je žák časově omezen na 30 minut. Po dokončení práce nebo uplynutí časového limitu se práce vyhodnocuje. Získané body se převádí na procentuální úspěšnost a na základě těchto výsledků je přidělena odpovídající známka. Žák má zde také přehled, kde chyboval a zobrazuje se i odůvodnění správných odpovědí. Druhou možností, jak využít tento program je možnost vytištění pracovních listů. A to lze samozřejmě ve dvou provedeních – pro žáky, či správně vyplněné pro učitele, což jim ulehčí práci při opravách a hodnocení.

4.4.3 SILCOM, CD-ROM & Multimedia, s.r.o.

Český vydavatel multimediálního a internetového obsahu. Společnost se od roku 1995 zabývá tvorbou multimediálních titulů edukativního a zábavného charakteru, orientovaných převážně na dětského uživatele. Rovněž vytváří a provozuje obdobně zaměřené internetové aplikace.¹¹

Série ALÍK je určena pro předškoláky. Patří sem programy jako Můj první slabikář, Než půjdu do školy, Pojď si hrát.

¹⁰ Oficiální popis CD romu Český jazyk (PON Škola) – 14 výukových programů pro ZŠ

¹¹ Dostupné na: <http://www.silcom-multimedia.cz/>

DIDAKTA nese název další série, určená pro školáky. Najdou se zde tituly věnující se většině předmětů, které se vyučují na základní škole, jako Matematika, Dějepis, Zeměpis, Přírodopis, Chemie, Fyzika apod.

Českému jazyku se věnují **Diktáty 1, 2** a **Český jazyk 1,2**.

Didakta Diktáty

V těchto titulech si žák může procvičit veškerou škálu gramatických jevů.

Diktáty jsou rozděleny podle ročníků a každý obsahuje určitý okruh učiva. Vždy je však možnost zvolit si souhrnný diktát, který obsahuje všechny jevy, které jsou v daném díle řešeny.

Učivo je možné procvičovat pomocí čtyř variant:

- doplňování jevů (předem jsou dané možnosti, ze kterých se vybírá)
- doplňování pomocí klávesnice
- korekturní diktát (opravy chyb v předloženém textu)
- diktát celých vět

Didakta Český jazyk 1.

Tento CD-ROM slouží k procvičování jazykových jevů v oblasti větné skladby. Obsahem titulu jsou zejména ty jevy, ve kterých děti nejvíce chybují a jejich osvojení je nezbytné pro další práci s českým jazykem.

Náplň tvoří tématické okruhy:

Podmět a přísudek – rozpoznávání ve větě a určování jejich druhů.

Větné členy rozvíjející – určování druhů, rozlišování mezi přívlastkem shodným a neshodným, oddělování přístavku ve větě.

Doplňování čárek – do jednoduchých vět i do souvětí.

Jednoduché věty – druhy vět podle postoje mluvčího, rozlišování mezi jednočlennými a dvojčlennými větami.

Souvěťí – rozlišování vět hlavních a vedlejších, určování druhů vedlejších vět, poměrů mezi hlavními větami, doplňování vhodných spojovacích výrazů.

Aplikace umožňuje **tisk pracovních listů**, takže je možné řešit úlohy i mimo dosah počítače.

V nastavení každé úlohy je možné zvolit **počet doplňovaných jevů v sérii - 10 až 30**. **Tabulky s výsledky** pro každý typ hry informují o těch nejlepších řešitelích. Do zvláštního souboru se zaznamenávají všechny výsledky dětí, ve kterém najdete typ úlohy, která byla řešena, datum, čas, počet správných a špatných odpovědí a výslednou známku.¹²

Používání tohoto programu zjednodušuje možnost výběru z nabídky možných odpovědí. Žák nemusí nic vyplňovat, což umožňuje rychlejší postup a eliminuje možnost překlepů ve vypisovaných odpovědích. V jiných případech se například barevně podtrhávají dané větné členy.

Didakta Český jazyk 2

Tento CD-ROM slouží k procvičování pravopisných jevů a tvarosloví českého jazyka.

Obsahovou náplň titulu tvoří pravopisné jevy, které podle zkušeností pedagogů představují při výuce největší úskalí pro žáky.

Tématické okruhy úloh:

Pravopis hlásek – spodoba znělosti, zdvojené hlásky, doplňování ů/ů ,
doplňování ě/ně/je.

Doplňování i / y – po tvrdých, měkkých i obojetných souhláskách, podle významu slov, do koncovek podstatných a přídavných jmen, shoda podmětu s přísudkem.

Ohebné slovní druhy – určování všech mluvnických kategorií, druhy a skloňování zájmen a číslovek.

Neohebné slovní druhy – stupňování příslovců, určování druhů předložek a spojek, určování všech slovních druhů.

¹² Oficiální popis CDromu Didakta Český jazyk 1

Tvorba a význam slov – hledání kořenů slov, významy přejatých slov, určování počtu slabik ve slovech.

*Aplikace umožňuje **tisk pracovních listů**, takže je možné řešit úlohy i mimo dosah počítače.*

*V nastavení každé úlohy je možné zvolit **počet doplňovaných jevů v sérii – od 10 až po 30, resp. od 9 až po 45.***

Tabulky s výsledky pro každý typ hry informují o těch nejlepších řešitelích. Do zvláštního souboru se zaznamenávají všechny výsledky dětí, ve kterém najdete typ úlohy, jež byla řešena, datum, čas, počet správných a špatných odpovědí a výslednou známku.¹³

Dalším okruhem vydávaným společností Silcom Multimedia je **Kdo to ví, odpoví**.

V této řadě se objevují CDromy z různých oblastí jako je sport, biologie, zeměpis a podobně, a žáci si mohou své vědomosti upevňovat pomocí hry. Zde je i možnost hraní až pěti hráčů, tudíž je podpořena soutěživost, což se stává velkým motivačním prvkem. Zadané otázky si pak hráči mohou zpětně v klidu projít a doplnit odpovědi na neznámé otázky.

Za zmínku stojí ještě jedna oblast vydávaná touto firmou a to jsou **výukové tituly**.

Čeština v ZOO je zábavný animovaný a namluvený příběh, věnující se procvičování gramatiky. Zoologická zahrada se ukázala jako zajímavé prostředí, které by mohlo děti zaujmout. Starost o nemocná zvířata je motivací, která hráče pohání k řešení zadaných úkolů, za které získává léky, díky nimž uzdravuje.

Diktáty s piráty – další titul věnující se procvičování gramatických jevů pro žáky od 2 do 7 třídy. Jak název napovídá, zde se jedná o diktáty. Navazuje volně na titul **Zábavná čeština v ZOO** a pro zpestření je příběh vsazen do prostředí pirátského ostrova, kde se hráč snaží najít ukrytý poklad. Za každý správně napsaný diktát pak

¹³ Oficiální popis CD romu Didakta Český jazyk 2

obdrží kousek mapy, díky němuž pirátský poklad najde. Na přitažlivosti rozhodně přidávají zábavné zvuky a animace Milana Lesiaka

Tyto programy jsou sice výrobcem i procvičovanou látkou určeny pro žáky až do sedmé třídy, ale obsahem a provedením her se spíše hodí pro žáky na 1. stupni základních škol.

4.4.4 Pachner

Společnost Pachner se podílí na vydávání nejrůznějších zajímavých programů, v její nabídce jsou i výukové programy, encyklopediemi či slovníky. V jejich distribuci se najdou programy, jako **Hejbejte se kosti moje**, **Kostra ze všech stran**, **Fyzika zajímavě**, **Věda hrou**, **Křížem krážem staletími**, **Historie**, **Jak věci pracují**, **Environmentální výchova**, **Lidské tělo**, **Encyklopedie přírody**, **Zábavný učitel hudby** a mnoho dalšího.

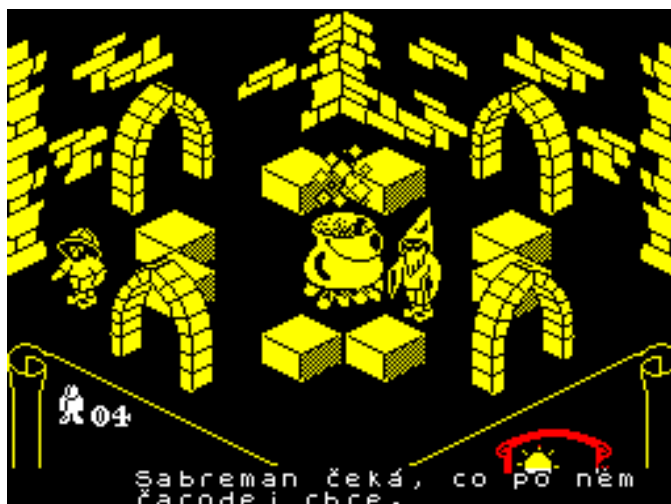
4.4.5 LANGMaster International

LANGMaster International je jedna ze společností, která se specializuje na vydávání programů pro výuku jazyků. Na webových stránkách <http://vyuka.lide.cz/kurz-anglictiny-zdarma.aspx> si zájemce může přečíst vše o možnostech jimi pořádaných kurzů a dokonce poskytují i možnost si některé programy zdarma vyzkoušet.

4.5 Propojení s internetem

Dnes už mají tvůrci počítačových her jiné možnosti, než měli, když se tento sektor teprve rozbíhal. Od automatů, přes „digi“ hry a konzole, se dostaly až k domácím PC. To přineslo velký rozmach. Rozvoj domácích počítačů rozšíření her velmi výrazně dopomohl. Nejen že k hraní přitáhl větší počet lidí, díky lepší přístupnosti (dnes již není mnoho lidí, kteří by počítač nevlastnili, nebo k němu alespoň neměli přístup), ale i pamětní kapacita se mnohonásobně zvětšila, což poskytlo možnosti mnohého vylepšení. Neustálé zlepšování grafiky, přechod od 2D k 3D grafice a vývoj k realistickému prostředí i postavám a jejich jednání je pro hráče velmi lákavý. Je velmi

nepravděpodobné, že by „zmlsané“ hráče dnešních her bavily hry s grafikou, která byla považována za převratnou ještě před dvaceti či třiceti lety.



Knight Lore – jedna z prvních 3D her

V nových hrách už se těžko setkáme s přecházením z obrazu do obrazu, ale mapa se posouvá společně s námi.

Dalším výrazným lákadlem pro hráče se stává aktivní účast. Nejde jen o to, sednout si ke hře a nechat se unášet dějem a čekat, kam až nás zavede, ale sám se aktivně podílet na dění. Moci si upravit hru a hráče podle svých představ, aby se umocnil herní zážitek, to umí „gamera“ nalákat.

S masivním rozšířením vysokorychlostního internetu se začaly rozšiřovat i další možnosti. A není tím myšleno jen hraní po síti s kamarádem, ale nové spojení her a sociálních sítí, jako je například jedna z nejpoužívanějších sítí Facebook.

Například Lively od Google. Jsou zde sice pevně stanovená pravidla a mantinely, co lze a co už možné není, ale v rámci toho si uživatel může dělat a upravovat charaktery i hrací svět dle své vůle, jak se mu zlíbí. Zároveň poskytují více méně jen chatovací funkčnost, takže není třeba zkoumat jakékoli složité funkce.

Lavinové šíření her těmito komunikačními sítěmi má dnes veliký potenciál. I jednoduché hry poskytují tím větší zábavu, čím více je možné si zážitek přizpůsobit, upravit a navíc sdílet s dalšími lidmi, klidně i za hranicemi naší republiky. On-line hry, například na webovém prohlížeči Seznam, se těší velké oblibě, ač jde o jednoduché hry, jako například prší, hádanková hra Horolezci, kulečník atd. Jednoduchost ztvárnění her není na překážku, když má „gamer“ proti sobě známého, nebo i někoho úplně neznámého, s kým si díky umožněnému chatu může i „povídat“.

Jak už bylo napsáno, propojení her s internetem přináší spoustu nových možností. On-line hry mohou být velmi přínosné, zvláště díky komunikaci s jinými lidmi, což nám hry pro jeden počítač a pro jednoho hráče neposkytují.

Velkým problémem se však ukazuje, vznikající „závislost“ hráčů. Ta podle odborníků kupodivu nevzniká na hře jako takové, avšak na herním prostředí. Není tím však myšlena virtuální realita daného programu, ale právě to živé prostředí lidí okolo. Kolem on-line her se tvoří skupiny hráčů, kteří mají podobné zájmy. Je opravdu příjemné, že se hráč může přátelit s lidmi z druhého konce republiky i ze zahraničí a s těmito novými kamarády trávit každý den. Jenže právě to může přerůst člověku přes hlavu. Hraní společných on-line her¹⁴ je úžasná zábava, ale nutí „gamera“ sedět u hry každou volnou chvíli. Právě proto, že je tato hra živá, neustále se mění a plyne neúprosně dál v reálném čase, je velká výhoda pro udržení hráče (časté změny, dynamika hry), ale zároveň největší nevýhoda (hra nejen přitáhne, ale už těžko pouští, což se může promítnout i do sfér reálného života – narušuje se tím nejen trávení volného času, ale i sociální kontakty s okolím) nikdo na něj nepočká. Pokud „gamer“ pár dní vynechá a ve hře nepokročí, ostatní nad ním získají výhodu a on se dostává do ztížené pozice a začíná oproti protihráčům zaostávat.

4.6 Hra a projekce v životě

Od masivního rozšíření počítačových her se neustále mluví o jejich dopadu na reálný život. Jak je to neuvěřitelně škodlivé či jak se děti pod vlivem akčních počítačových her stávají čím dál více agresivnější.

Do jisté míry lze souhlasit s Janem Švehlou, který ve svém článku ze dne 14. 7. 2008 napsal:

„Kontroverzní témata her jsou vůbec brána poslední dobou dost na přetřes a nejoblíbenějším objektem zájmu je herní série Grand Theft Auto. Nedávno jsem četl pár novinových článků, kde se psalo, kterak skupinka několika mladých lidí zmlátila náhodného kolemjdoucího a pak se ještě pokusila ukrást několik vozů. Na vině bylo prý

¹⁴ Zde nejsou myšleny jednoduché hry typu prší, ale výpravné, náročnější hry, např. The West, Grepolis apod.

GTA. Další titulek v novinách vyvolával do světa skandál, kdy dívka se svým přítelem brutálně ubila svoji mladší sestru. Vina se opět alibisticky hodila na GTA.

Největší paradox ale je, že lidé, kteří proti tomuto typu her takovým způsobem zbrojí, je mnohdy vůbec nehráli a častokrát vědí jen rámcově (v ideálním případě), o co v nich jde. Když už tedy chtějí házet kamenem, měli by si nejprve ověřit patřičná fakta a pro pořádek ještě zamést před vlastním prahem. Jak je totiž známo, média často ráda věci překrucují a nafukují, nemluvě o těch bulvárních. Takto totiž kauzy získávají na popularitě, což se logicky odrazí v prodejnosti, či sledovanosti. Já za sebe ale mohu prohlásit, že jsem věrným fanouškem série Grand Theft Auto, a přesto jsem nikdy nepociťoval nutkání vylézt si na kostelní věž s odstřelovací puškou, či házet zápalné lahve mezi milence v parku.¹⁵

Na srovnání je dobré uvést Iva Čermáka, který ve své knize **Lidská agrese a její souvislosti** uvádí názory na účinky zobrazovaného násilí takto¹⁶:

- *observační učení a agrese* (televizní pořady a tedy i počítačové hry jsou chápány jako předloha pro napodobování)
- *snížení sebekontroly* (časté ukazování modelů násilí vede k silovým řešením problémů)
- *sociální srovnávání* (agrese se omlouvá, pokud má „vážný“ důvod)
- *identifikace s agresorem*
- *realismus pozorovaného násilí*
- *oživení scénáře násilí* (násilím se řeší situace, které se podobají situacím zobrazovaným ve filmech, hrách)
- *„nabití“ (primány) agresivních asociací*
- *normativní hodnocení násilí* (díky častému znázorňování agresivních scén, je možno toto chování přijmout jako normu, což vede k benevolentnějšímu postoji k agresivnímu chování)

¹⁵ Jan Švehla, článek byl napsán ke dni 14. 7. 2008.

Dostupný na: <http://www.info-koktejl.cz/it-a-technika/pocitacove-konzolove-hry/proc-jsou-pocitacove-hry-tak-oblibene/>

¹⁶ Použito z knihy **Lidská agrese a její souvislosti** od Iva Čermáka

- *symbolická katarze*
- *nabuzení navozené médii* (je možné přetrvávání a přenos vypjaté situace po skončení inkriminované scény)
- *návyk na pozorovanou agresi* (dlouhodobé sledování velmi agresivních scén může vést k otupění člověka vůči takovýmto projevům, ale i soucitu s utrpením)

Nelze se na tuto problematiku dívat jen striktně černobíle. Násilí a erotika se neobjevují ve všech hrách. Kritika brutality a bezcitnosti se většinou vztahuje na akční střílečky, proto však není nutné zavrhnout všechno. Navíc je jisté, že ukazované modely chování nejsou nejhodnější a děti si je mohou osvojit jako normativní vzorce chování, ale rozhodně to není podmínkou a vědci potvrzují, že špatným vlivům podléhají převážně emocionálně labilní jedinci, kteří nemají dostatečně podnětné a hlavně citové zázemí v rodině.

V minulosti také nalezneme spoustu nevhodných vzorů. Ve středověku nebylo výjimkou, že i malé děti byly svědky brutálního bičování či přihlížely veřejným popravám. Lidovou zábavou byly také velmi oblíbené gladiátorské zápasy, které by asi nikdo necharakterizoval jako nevinou zábavu. Nemusíme ani tak do minulosti, co třeba boxerské zápasy, kluci s kuličkovými pistolkami hrající si na vojáky, velmi oblíbená hra Paint ball či parta lidí pobíhající po lese s velkými pistolemi, kteří mají za úkol zastřelit protivníka. To není jen virtuální fikce, ale skutečnost, i když taky jen hra. Děsivý pohled se nám naskýtá i při sledování každodenních zpráv. I přes to, se nám akční hry zdají být velmi agresivní, nevhodné a je nutné je zakázat. Nepáchají však tolik zla, jak se obecně míní. Více škody napáchá špatná výchova rodičů, děti zvláště citově deprivované, které nevidí rozdíl mezi dobrým a špatným a díky nedostatečně vybudovaným kladným vzorům z rodiny daleko lehčeji podléhají agresivitě, která na ně útočí ze všech stran (ať už se jedná o filmy, hry, nebo i zprávy).

Pokud vedeme děti k rozlišování fiktivního a skutečného světa a poskytujeme jim dostatek kladných vzorců chování, zabavujeme je i jinak, než jen tím, že je posadíme před televizi nebo monitor počítače – funguje nepřeborná řada kroužků a koníčků, ze kterých si každý může vybrat – pak jejich psychiku počítačová hra (ani agresivní) nijak vážně nenaruší.

Empirická část

1 Výzkum – průběh a výsledky

Cílem výzkumu bylo zjistit, kolik mladí lidé tráví u počítače času a čím tento čas naplňují. Jestli jsou počítačové hry natolik oblíbené, jak se obecně míní, mají-li samotní hráči jasno o vydělování herních žánrů, zda se drží klasického komerčního dělení, nebo jim toto dělení nevyhovuje. To vše jsou otázky, na které se výzkum snaží odpovědět.

V dnešní době je ve velkém rozbíhá komunikace přes internet, včetně sociálních sítí, což tvoří další možnost, díky které lidé u počítačů tráví spoustu času.

Bez zajímavosti samozřejmě není ani jakým způsobem je internet využíván, jaká jsou nejzajímavější témata vyhledávání a jaké programy uživatelé používají, nebo lépe řečeno, jaké programy si uvědomují, co vlastně ke své práci potřebují.

Tyto informace jsou zajímavé a přínosné zvláště díky možnosti jejich dalšího využití ve výuce – pomáhají zjistit, co děti zajímá a může navést k možnosti propojení zábavy žáků s výukou a tím je lépe namotivovat.

1.1 Stanovení hypotéz

Na základě daných předpokladů jsou stanoveny tyto hypotézy:

H1 – Muži se věnují hraní PC her více, než ženy.

H2 – U běžných uživatelů převažuje klasické dělení her, nastolené komerční praxí (počítačové firmy, stránky s hrami apod.).

H3 – Muži preferují akční a strategické hry (bojové), ženy hlavně arkády a logické hry.

H4 – Ženy oproti mužům většinu času stráveného na PC věnují internetu.

H5 – Internet je z větší části využíván k zábavním účelům.

H6 – Nejvíce využívanými programy jsou programy sady Microsoft Office (nebo podobné programy, myšleno tím textové editory, tabulkové procesory a tvorba prezentací).

H7 – Výukové programy jsou známy více žákům ZŠ (využívání při výuce), než-li starším respondentům (věková kategorie 16 – 30 let).

1.2 Vzorek respondentů

Výzkum probíhal v květnu 2009 a zúčastnily se ho dvě základní školy – Základní škola Komenského ulice 20/22, Soběslav a Základní škola Kubatova ulice 1, České Budějovice.

Zde byly získány informace od žáků druhého stupně (6. – 9. třída, v Českých Budějovicích byla oslovena 6. a 9. třída a v Soběslavi pak třída 7. a 8.). Starší věkové ročníky byly osloveny pomocí dotazníků rozeslaných e-mailem, přičemž se vracely stejnou cestou i zpět.

Výzkumu se zúčastnilo celkem 184 lidí, kteří byli rozděleni dle věku a pohlaví:

kategorie I – muži 11 - 15 let (48)

kategorie II – muži 16 - 30 let (40)

kategorie III – ženy 11 - 15 let (44)

kategorie IV – ženy 16 - 30 let (52)

1.3 Průběh výzkumu a použité metody

Hlavní použitá metoda – dotazníková – je v tomto případě nejjednodušší možností získání požadovaných informací v relativně širokém spektru respondentů (e-mailem rozšířené dotazníky se vracely z nejrůznějších koutů republiky) a přiměřeném čase (zvláště na základní škole nebylo možné, výzkumu věnovat celou hodinu). Doplnkovou metodou byl rozhovor s některými žáky základních škol, pro upřesnění získaných dat.

Sbírání informací probíhalo trojím způsobem.

Nejprve byly zpracované dotazníky plošně rozdány ve vybraných třídách na druhém stupni dvou základních škol, kde žáci odpovídali písemnou formou na otevřené

otázky. Všem byly poskytnuty stejné informace o vyplňování a žáci měli na odevzdání přibližně deset minut.

Jak již bylo výše zmíněno, v některých třídách byly po odevzdání dotazníků informace ještě doplněny rozhovory, které měly za cíl upřesnit napsané odpovědi.

Stejně dotazníky byly také rozeslány e-mailem a vyplněné se posílaly na určenou adresu zpátky. Touto formou byli kontaktováni lidé starší základní školy do věku 30 let.

1.4 Statisticky zpracovaná data

Získané informace z patnácti položených otázek byly rozděleny do čtyř skupin, dle pohlaví a věku respondentů. Pro přehlednost byla ke každé otázce vypracována tabulka – v prvním sloupci jsou uvedeny konkrétní odpovědi a další čtyři pak obsahují procentuální zastoupení dané odpovědi v jednotlivých skupinách. Podrobnější popis je umístěn pod tabulkou.

Otázka č. 1 – *Kolik času strávíte u PC?*

	KI	KII	KIII	KIV
Počet hodin strávených u PC	3,5	4,5	2,5	4

Otázka č. 2 – *Co nejčastěji na PC děláte?*

	KI	KII	KIII	KIV
PC hry	70,8	15	4,5	-
Hledání informací	18,8	35	29,5	28,8
Stahování filmů, hudby, fotek	10,4	17,5	9,1	7,7
Informace do práce/školy	-	32,5	-	32,7
komunikace	-	-	54,6	30,8

Úprava fotek	-	-	2,3	-
--------------	---	---	-----	---

- K.I – Dotazovaní chlapci v této věkové kategorii dle předpokladů nejvíce zmiňovali hraní počítačových her (70,8%), na druhém místě „surfování“ po internetu (18,8%) a na místě třetím skončilo stahování filmů a hudby (10,4%).
- K.II – U mužů ve věku 16 – 30 let se viditelně priority posunuly jinam.
- Největší počet procent získalo nejrůznější vyhledávání informací na internetu (včetně aktualit, zpráv, map atp.) – 35%.
 - I shánění informací do školy či práce je též aktivita velmi rozšířená – 32,5%.
 - Často se objevovalo i prohlížení a stahování filmů, hudby a fotek – 17,5%, ale ani hry zcela nevymizely, ač velmi svou působnost omezily – 15%.
- K. III – Žákyně nejvíce preferují vzájemnou komunikaci, ať se jedná o Facebook a jemu podobné servery, posílání e-mailů nebo používání programů jako je například ICQ, Skype nebo Windows Messenger. Zahrneme-li sem i stránky nejrůznějších seznamek, dostaneme se až na 54,6%. 29,5% dotazovaných zajímá také „surfování“ po internetu (shánění nejrůznějších informací, včetně nejnovějšího dění – „drbů“).
- Také bylo zmiňováno prohlížení a stahování hudby a filmů (9,1%), hraní počítačových her (pouze 4,5%) a úprava fotek (2,3%).
- K. IV – I u starších žen se komunikace s lidmi na žebříku umístila velmi vysoko, zde však získala jen 30,8%, díky čemuž ji předběhlo shánění informací do školy či práce (32,7%). Vyhledávání informací se také drží hned v těsném závěsu (28,8% – zde se

překvapivě objevilo i vyhledávání map, což by se předpokládalo spíše u mužů).

- Podstatně menší zájem vzbuzuje prohlížení a stahování filmů, hudby a fotek (7,7%).

Otázka č. 3 – Hrajete počítačové hry?

	KI	KII	KIII	KIV
Ano	100	45	18,2	11,5
Občas	-	20	54,5	30,8
Ne	-	35	27,3	57,7

Otázka č. 4 – Jak se podle Vás počítačové hry dělí?¹⁷

	KI	KII	KIII	KIV
Klasické dělení	83,3	87	79,5	44,2
Jiné dělení	12,5	10	11,4	46,2
Nevěděli jak dělit	4,2	25	9,1	9,6

K. I – 83,3% získalo klasické rozdělení (viz dělení počítačových her).

- Převážně se objevovaly hry akční, RPG, strategie, logické, sportovní, stolní, plošinové (skákačky, arkády), ale ani jednou se zde neobjevily např. adventury.
- 12,5% dotazovaných žáků by navrhlo dělení například na hratelné x nehratelné, dobré a špatné (těžko definovatelné), dle věku (pro děti x pro dospělé).
- 4,2% nevědělo, jak by hry měli rozdělit.

¹⁷ Zde nejsou procenta počítána z celkového počtu respondentů, ale z počtu získaných odpovědí. Pokud u otázky 3 bylo odpověděno NE, otázky 4 – 8 byly zodpovídaný pouze vyjíměčně.

- K. II – Zde se v drtivé většině uplatnilo klasické dělení:
- 80% (objevilo se tu klasické rozdělení her, včetně podrobnějšího dělení např. sportovních her – závodní, simulátory, akční – 2D a 3D, ale také sci-fi hry, které se poněkud vymykají).
 - 2,5% zmínilo dělení jiným způsobem – baví x nebaví, dobré x špatné (nerealizovatelné, vysoce individuální hledisko), ale také přínosnější dělení na jednoduché a složitější, podle násilnosti či věku.
 - 17,5% nedokázalo na tuto otázku odpovědět.
- K. III – 79,5% vyhovuje stávající rozdělení (i zde se objevily sci-fi hry a jako v jediné kategorii také hry erotické), jako jediný návrh mimo dané „škatulky“ se objevovalo dělení na hry oddechové a náročné (11,4%).
- 9,1% žáků nevědělo, jak hry rozdělit, nebo tuto otázku vůbec nezodpovědělo.
- K. IV – 44,2% žen dodrželo běžné kategorie
- 46,2% by navrhlo dělení podle věku, hry zábavné x vzdělávací (poučné, na přemýšlení či postřeh), rozvíjející smysly a ani zde jsme se nevyhnuli oblíbené kategorii „blbé a blbější“.
 - 9,6% neodpovědělo, nebo nevědělo jak hry rozdělit.

Otázka č. 5 – Které žánry a hry hrajete nejčastěji?

Otázka č. 6 – Co Vás na tomto žánru/ těchto žánrech zajímá nejvíce?

Tyto dvě otázky spolu velmi blízce souvisí, proto jsou vyhodnoceny společně.

	KI	KII	KIII	KIV
RPG	33,3	11,5	-	-

Akční	22,2	7,7	36,4	3,4
Strategie	16,7	30,8	18,1	20,7
Sportovní hry (závodní, simulátory)	13,9	19,2	9,1	-
On-line hry	8,3	3,9	-	3,4
Arkády	5,6	-	27,3	13,8
Logické hry	-	11,5	9,1	34,5
Adventury	-	7,7	-	-
Stolní, deskové, karetní hry	-	7,7	-	24,2

K. I – Nejoblíbenějšími hrami v kategorii žáků na základní škole se staly RPG

(33,3%) – nejsou stereotypní, je zde jakási volnost a příběhovitost. Dále pak akční hry (22,2%) – lákavost spousty krve, strategie (16,7%) – nutnost taktizovat, sportovní hry a simulátory (13,9%), on-line hry (8,3%) – zvláště díky dynamičnosti, neustálé změny a interakce se skutečnými lidmi a 5,6% získaly arkády – převážně brány jako relaxace.

K. II – Zde se na pomyslnou první příčku dostaly strategie (30,8%) díky nutnosti zaměstnat mozek a vymýšlet nejrůznější možnosti, jak dosáhnout požadovaného cíle, závodní hry (19,2%) – odreagování, logické hry – zaměstnání mozkových buněk, není nutné se držet děje, a RPG hry (11,5%) – tvůrčí rozvoj, grafika, hratelost, zdokonalování postavy, přitažlivost prostředí, akční hry – únik od reality, a adventury (7,7%) – rozvíjí logické myšlení a karetní a on-line hry (3,9%) – hra s přáteli.

K. III – Velkým překvapením je, že žákyně na základní škole preferují především „střílečky“ (36,4%), které jim poskytují vybití vzteku a

únik od reality, arkády (27,3%) zas prověřují koordinaci jejich prstů, jsou zajímavé a hráč neví, co ho čeká, strategie (18,1%) lákají možností něco budovat a starat se o své dílo, a logické a sportovní hry (9,1%) – jsou prostě zábavné.

K. IV – Mezi ženami od šestnácti do třiceti let jsou nejoblíbenější hry logické (34,5%) u kterých se procvičuje paměť, postřeh a rychlost úsudku, logické myšlení při vymýšlení nejlepšího řešení, stolní, deskové hry či karetní hry (24,2%) slouží k ukrácení dlouhé chvíle a odpočinku, strategie (20,7%) lákají souvislým, vyvíjejícím se dějem, projeví se zde vlastní kreativita a iniciativa, arkády (13,8%) prověřují koordinace a nejsou tolik náročné, přesto však jsou zábavné a napínavé, akční hry (3,4%) pro odpočinek a s těmito procenty se objevily i hry na ICQ, kde jde podle odpovědí hlavně o hraní s přáteli, nebo alespoň jinými reálnými lidmi (navazování nových kontaktů), což poskytuje více zábavy a větší uspokojení z vítězství.

Otázka č. 7 – Který žánr/ hry nehrajete?

Otázka č. 8 – Co Vás na nich odrazuje?

Stejně jako u dvou předešlých otázek není ani zde důvod, proč tyto dvě otázky neuvést současně.

	KI	KII	KIII	KIV
Logické hry	50	6,7	16,7	-
Strategie	14,3	20	-	13,1
Adventury	21,5	13,3	-	-
Arkády	-	13,3	16,7	-
RPG hry	7,1	6,7	-	-
Akční hry	-	26,7	66,6	74

Sportovní hry, simulátory	-	13,3	-	4,3
stolní hry	7,1	-	-	-
On-line hry	-	-	-	4,3
Erotické hry	-	-	-	4,3

K. I – Z celých 50% byl odmítnut žánr logických her pro jeho náročnost na přemýšlení. Adventury získaly 21,5% – časově náročné, složité. Ani strategické hry se netěší velké oblíbenosti (zvláště tahové) a to především kvůli časové náročnosti (14,3%). Zbylé dva žánry získaly stejný počet procent, a to 7,1%. Arkády – jednoduché, nezajímavé, určené pro děti a RPG.

K. II – V této skupině se s velkou oblibou neseťkal žánr akční – bezhlavé střílení, náročnost prostorové orientace – hlavně u 3D a nemluví pro ně ani hardwarová náročnost (26,7%), strategie – zdlouhavost, (20%). 13,3% získaly hned tři žánry – adventury – rozvláčnost, složitost, simulátory – nezábavné, arkády – velmi jednoduché. A na závěru tohoto žebříčku skončily RPG hry – grafická a časová náročnost a logické – složitost, obě s 6,7%.

K. III – Tuto otázku zodpovědělo pouze 27,3% dotazovaných (12 lidí). Z toho malého počtu celých 66% dívek odsoudilo akční hry kvůli jejich brutalitě a bezhlavému střílení, krutosti a monotónnosti. I logické hry se setkaly s hodnocením nudné, ztráta času, stejně jako „levelové hry“ – arkády (oboje 16,7%).

K. IV – Stejně jako v předchozí kategorii, i zde se na prvním místě umístily akční hry se 74% a i zdůvodnění se v ničem nelišilo. Strategické hry (13,1%) nepřitahují ženy kvůli spoustě času, který se jim musí věnovat a možná i díky tomu jsou považovány za nudné. Ani sportovní, válečné, erotické a on-line hry svou podstatou pro tuto

kategorii dotazovaných není atraktivní a neoslovuje je (všechny 4,3%).

Otázka č. 9 – Máte doma Internet? Pokud ne, navštěvujete ho někde? Kde?

	KI	KII	KIII	KIV
Ano	100	90	100	94,2
Ne	-	10	-	5,8

Pokud respondenti odpověděli v této otázce NE, uvedli, že internet navštěvují ve škole, v práci, v knihovně nebo v internetových kavárnách.

Otázka č. 10 – Kolik času trávíte na internetu (denně/týdně)?

	KI	KII	KIII	KIV
Počet hodin strávených u PC	4.5	4	2	2.5

Otázka č. 11 – Co nejčastěji vyhledáváte na Internetu?

	KI	KII	KIII	KIV
Stahování filmů, hudby fotek	39,6	15	40,9	-
Hry (on-line)	16,6	25	4,5	-
Vyhledávání informací do školy/práce	14,6	10,3	11,4	34,6
Stránky do 18 let nepřístupné	14,6	2,5	-	-
Zajímavosti	14,6	10	9,1	9,6

Zprávy a aktuality	-	25	-	25
Komunikace	-	22,5	34,1	30,8
Obchody, služby	-	7,5	-	-
software	-	5	-	-

K. I – Stahování filmů a hudby – 39,6%.

- On-line hry (16,6%) jsou oblíbené především díky jejich velké variabilitě, neustále se mění a hrají se v reálném čase proti skutečným lidem.
- Informace do školy – 14,6%.
- Stránky do 18 let nepřístupné – 14,6% (ač tam nemají mít přístup).
- Nejrůznější informace a zajímavosti (14,6%), například o PC hrách.

K. II – Zde se již projevuje větší variabilita zájmů:

- aktuality – 25% (převažuje zájem o zprávy či sport)
- komunikace – 22,5% (e-mail, facebook apod.)
- stahování filmů, hudby či prohlížení videí – 15,6% (například videa z YouTube)
- informace do školy/práce – 10%
- nejrůznější informace a zajímavosti (např. mapy) – 10%
- obchody a služby – 7,5% (prohlížení a nakupování zboží)
- vyhledávání softwaru – 5%
- hry – 1,9%
- stránky do 18 let nepřístupné – 1,9%

K. III – Stahování a zhlédnutí filmů, fotek či hudby – 40,9% (včetně rozposílání nejrůznějších videí a „srandiček“ přes e-maily).

- Komunikace – 34,1% (kam jsou zahrnuty i internetové seznamky).

- Shánění informací do školy – 11,4%.
- „Surfování“ po internetu – 9,1% (projevila se velká rozmanitost zájmů).
- Hraní her – 4,5%.

K. IV – Hledání informací potřebných pro školu či zaměstnání – 34,6%.

- Komunikace mezi lidmi – 30,8% (kam je zařazeno také posílání e-mailů nebo chatování)
- Aktuality, zprávy – 25% (např. počasí)
- Nejrůznější informace – 9,6% (včetně horoskopů, vtipů, víry či „drbů“, ale i prohlížení odborných časopisů)

Otázka č. 12 – Jaké programy využíváte na svém PC? (kromě her)

Každý z uživatelů PC, bez ohledu na účel, s jakým počítač využívá, musí používat bezpočet programů, které mu danou činnost umožňují. Zde jde jen o to, jaké programy si uvědomují a umí je ovládat (ať více, či méně). Zároveň tyto informace mohou sloužit jako inspirace pro výuku informatiky.

	KI	KII	KIII	KIV
Microsoft/Open Office	27	32,5	40,7	42,3
Komunikační programy	27	30	9,1	11,5
Programy určené na úpravu fotek, filmů, hudby	18,8	10	34	11,5
Vypalovací programy	8,4	2,5	16	5,5
Přehrávače	18,8	15	-	17,4
Speciální programy využívané v zaměstnání	-	7,5	-	9,6
Mapy	-	2,5	-	-
Překladače, slovníky	-	-	-	1,9

- K. I – 27% získaly programy, které jsou shrnuty pod kolonku Microsoft Office (Open Office – zkráceno jen na Office), čímž jsou míněny převážně všechny textové editory, software na tvorbu tabulek a prezentací.
- Se stejným počtem procent komunikační programy (27%) zahrnují všechny programy, které umožňují přímou komunikaci lidí (Skype, Messenger atd.).
 - Programy na úpravu fotek a filmů (grafické programy) – 18,8%.
 - Přehrávače filmů, hudby, fotek – 18,8%.
 - Nejméně dotazovaných zmínilo programy na vypalování filmů a fotek – 8,4%.
- K. II – Office se opět objevily v popředí (32,5 %) a na rozdíl od předchozí kategorie komunikační programy (30%) až na místě druhém.
- Přehrávače hudby, filmu, obrázků – 15% (např. KM Player, Media Player).
 - Oblíbenými programy se stal software na úpravu fotek a filmů, grafické programy – 10%.
 - Specifické programy pro zaměstnání (např. specifické grafické programy, účetnictví atp.) – 7,5%.
 - Vypalovací programy – 2,5% (nejčastěji programy Nero).
 - Mapy jak České Republiky, tak i Evropy či celého světa – 2,5%.
- K. III – Nejpoužívanějšími programy se opět staly programy řady Office – 40,9%.
- Programy na úpravu fotek a filmů, grafické programy – 34%.
 - Vypalovací programy – 16%.
 - Komunikační programy dokonce získaly pouze 9,1%.

K. IV – A ani u starších žen se nic moc nemění.

- Jako ve všech kategoriích i zde si nejvíce respondentů vzpomnělo na textové a tabulkové editory – 42,3%.
- Přehrávače (hudba, film, fotky) – 17,4%.
- Komunikační programy – 11,5%.
- Programy na úpravu fotek, filmů, grafické programy – 11,5%.
- Specifické programy pro zaměstnání – 9,6%.
- A zmíněn byl i softwar na vypalování filmů a fotek (5,8%) či překladače a slovníky – 1,8%.

Otázka č. 13 – Znáte nějaké výukové programy? Pokud ano, tak jaké?

	KI	KII	KIII	KIV
Ano	95,8	37,5	36,4	48
Ne	4,2	62,5	63,6	52

K. I – 95,8% respondentů v této kategorii odpovědělo záporně.

- 4,2% zmínilo výukové programy, které se používají na základní škole, a to z oborů český a cizí jazyk.

K. II – V této kategorii žádný výukový program neznalo 62,5% dotazovaných.

Z ostatních 37,5% zmínilo výukové programy, které se používají výukách na základních školách – převážně v českém a cizím jazyce, ale také fyzice či přírodovědě (převážně od firmy Terasoft, ATF nebo Langmaster).

Byly zmíněny i encyklopedie (5,4%), grafické programy, jako například 3D studio (5,4%), psaní všemi deseti (5,4 %) a autoškola (2,7%). K velkému překvapení se ve výukových programech objevily slovníky či účetní programy (oboje se 2,7%).

K. III – Na žádný výukový program si nevzpomnělo 63,6% žáků.

Ze zbylých 36,4% celých 50% jmenovalo výukové programy, týkající se českého jazyka a po 14,3% získaly programy na přírodovědu a vlastivědu.

K. IV – Ani 52% žen nad šestnáct let nepřišlo na žádný výukový program. Jako i u ostatních kategorií se v čele umístily programy využívané na základních školách, zabývající se výukou českého a cizích jazyků (24,4%), slovníky (9,8%), psaní na stroji (4,9%), autoškola (4,9%) a dokonce i dopravní výchova (4,9%) a výuka hry na elektrickou kytarou (2,4%).

Otázka č. 14 – Jaký výukový program byste chtěli? (Čeho by se měl týkat?)

U této otázky mají odpovědi ve všech kategoriích společný rys. Většina respondentů si neuměla představit program, který by byl pro ně přínosný. Nemá tedy cenu vyjadřovat odpovědi procentuálně a budou tedy zmíněny pouze návrhy jednotlivých respondentů.

K. I – Žádný výukový program žáci buď nechtěli, nebo tuto otázku vůbec nezodpověděli.

K. II – Mužské pohlaví starší šestnácti let už bylo k výukovým programům vstřícnější. Líbila by se počítačová grafika, jazyky, program na tvorbu webových stránek či programování.

K. III – Ani v této kategorii se výukový software netěšil velké oblibě, ale i přesto byl projevem zájem o přírodovědu (pokračování programu používaného na ZŠ) a úpravu účesů z fotek.

K. IV – U starších respondentek byl o výukové programy projevem vůbec největší zájem. A to z valné většiny o jazykové programy, také

psaní všemi deseti, zdravotnická první pomoc, výuka na hudební nástroje (kytara), ale objevily se i programy věnující se českému jazyku, matematice a hudební výchově.

Otázka č. 15 – *Jak byste si představovali volitelný předmět zaměřený na výuku práce s počítačem?*

Ani zde nejde o procentuální zastoupení jednotlivých odpovědí, ale spíše o návrhy, jak by si respondenti představovali výpočetní techniku, čemu by se chtěli naučit, nebo co jim v dosavadní výuce chybí.

- K. I – Podle této skupiny lidí v hodinách nejvíce chybí výuka instalace operačního systému i jednotlivých programů, správa systému Windows a programování. Samozřejmě se vyskytly také názory, že by hodiny měly probíhat volnou formou, hraním her nebo „brouzdáním“ po internetu.
- K. II – I starší muži by uvítali, aby se více dozvěděli o správě operačního systému, programování a tvorbě webových stránek, navíc by je pak lákala grafika a dokonce i výuka jazyků pomocí výukových programů.
- K. III – Na rozdíl od chlapců ve stejném věku, děvčata by se chtěla raději učit psaní všemi deseti, ovládání grafických programů a celkové funkce PC a jeho údržbě. Kladen důraz je hlavně na praktičnost. Našly se zde i názory, že informatika je zcela zbytečný předmět a měl by probíhat spíše formou volné zábavy.
- K. IV – I u starších dívek převládlo hlavně praktické využití počítačů. Rády by se též naučily správě operačního systému, ovládání základních programů (jako jsou Microsoft Office, Total Commander, internetové prohlížeče a tomu podobné programy běžně používané), práci s internetem, tvorbě webových stránek, ovládání

grafických programů (úprava fotek, ale také filmů) a seznámení se s novými programy. Také se objevil zájem o výuku jazyků.

1.5 Vyhodnocení hypotéz:

H1 – První hypotéza se potvrdila. Muži hrají počítačové hry o celých 60,4% více než-li ženy.

H2 – Ani zde se předpoklad s realitou nerozešel. Celých 72,3% respondentů se drželo klasického dělení, užívaného komerčními firmami ve „světě počítačových her“.

H3 – Navzdory předpokladům a obecnému mínění se akční hry neprojeví jako jeden z nejoblíbenějších mužských žánrů, získaly pouze 16,1%, lépe se umístily strategie (20,6%), nejoblíbenější jsou však RPG hry (24,2%). U žen se však předpoklady potvrdily – nejoblíbenějším žánrem se ukázaly hry logické (23,3%) a arkády překvapivě společně ještě se strategiemi (19,6%). Velkým překvapením se stala oblíbenost akčních her u mladších dívek, kde získaly dokonce 36,4%¹⁸. Předpokládaná doména mužů – akční hry – se ukázaly jako oblíbenější žánr u dívek na základní škole.

H4 – Oproti původnímu předpokladu, tráví na internetu z celkového času stráveného na PC více času muži než ženy o celé 2 hodiny. Zajímavé je, že muži v obou kategoriích uváděli, že na internetu tráví více času, než-li u počítače.

H5 – Internet se skutečně nejvíce užívá k zábavným účelům. Respondenti tohoto výzkumu nejčastěji uváděli, že internet používají ke stahování filmů a

¹⁸ Není to však počítáno z celkového počtu respondentů v této kategorii, ale pouze z počtů odpovědí v dané otázce.

hudby. Co se mužů týče, tato odpověď se objevila u 28,4% dotazovaných, ale u žen se největšímu využití těší komunikace s přáteli.

H6 – Nepřekvapily ani nejpoužívanější programy. Microsoft Office, či Open Office zmínila naprostá většina dotazovaných (35,9%).

H7 – Výukové programy jsou méně v povědomí, než bylo předpokládáno. Alespoň na některé si vzpomnělo 55,4% lidí. Co se mužů týče, znalost je kupodivu o něco vyšší než u žen (69,3% x 42,7%). V souladu s předpokladem však nejvíce výukové programy znali žáci na základní škole, převážně chlapci, a to dokonce 95,8%.

2 Průzkum situace na několika vybraných základních školách

Dynamický vývoj počítačové techniky je neoddiskutovatelný, jako stále se zvyšující se nároky na znalosti a dovednosti uživatele. Jak ukazuje výše uvedený výzkum, mladí lidé tráví u počítače spoustu času. Následně jsem tedy vypracovala ještě jeden malý průzkum na základních školách, který se snaží objasnit, jak jsou žáci připravováni na používání počítačových technologií a jaké mají podmínky na jejich využívání.

Předpokládá se, že situace na našich školách co se vybavení týče, není zrovna ideální. Neustále nás média ujišťují, jak málo je ve školském resortu peněz, proto není příliš pravděpodobné, že by školy byly dostatečně vybaveny moderní technologií, která se tak rychle mění. Navíc je ve školství spousta učitelů starších ročníků, nemajících zájem se novým možnostem přizpůsobovat, a ani výuka informatiky zcela nereflektuje současné možnosti a nové programy.

2.1 Stanovení hypotéz

Díky dostupným informacím a předpokladům, byly stanoveny tyto hypotézy:

H1 – Vybavení škol počítačovou technikou je zastaralé a nevyhovující.

H2 – Výukové programy se ne výuce často nevyužívají

H3 – V informatice je žák vzděláván pouze v textových editorech, tvoření tabulek či prezentací

2.2 Vzorek respondentů

Průzkumu se zúčastnilo pět základních škol z táborského okresu:

Základní škola ČS Armády, Veselí nad Lužnicí

Základní škola Blatské sídliště, Veselí nad Lužnicí

Základní a mateřská škola Husova, Tábor

Základní škola Edvarda Beneše, Soběslav

Základní škola Komenského ulice, Soběslav

2.3 Použitá metoda

Rozhodla jsem se použít metodu osobního rozhovoru. Na každé základní škole byl osloven ředitel, ICT koordinátor, nebo učitel, který má na dané škole na starosti výuku informačních technologií (popřípadě správu počítačové sítě).

Pro získání informací, jak situace reálně na školách vypadá a jak jsou učitelé ochotni a schopni nové technologie používat, se tato metoda ukázala jako nejefektivnější.

K získání obecných informací o škole byly použity oficiální, veřejně dostupné dokumenty, jako například ŠVP, ICT plán či výroční zpráva školy.

2.4 Sběr dat

Průzkum probíhal v březnu 2011, kdy byly školy nejprve kontaktovány pomocí e-mailů a dohodly se osobní schůzky s kompetentními osobami. Dotazovaní byli veskrze ochotni zodpovědět několik položených otázek ohledně vybavenosti počítačových učeben a možnosti přístupu žáků na PC i mimo výuku, používání

výukových programů v hodinách různých předmětů a ochoty vyučujících používat počítačovou techniku vůbec a o průběhu a náplni předmětu informatika.

Díky návodným otázkám se někteří dotazovaní rozpovídali sami. Rozhovor se vztahoval převážně k současnému stavu počítačových učeben, jejich dovybavování a plánům do budoucna. Bylo získáno i mnoho informací o průběhu hodin informatiky, kdy učitelé byli ochotni i ukázat některé práce, vytvořené žáky v hodinách (ať už se jednalo o vytvořené webové stránky, prezentaci fotek či deskové hry).

Rozhovory trvaly od 30 minut do cca 90 minut.

2.5 Zpracování získaných informací

2.5.1 Základní a mateřská škola Husova 1570, Tábor¹⁹

Tato základní škola měla v roce 2009/2010 664 žáků, rozdělených do 30 tříd, což dělá zhruba 22 žáků na třídu. Celková kapacita činí 960 žáků.

K dispozici jsou dvě počítačové a dvě multimediální učebny vybavené interaktivními tabulemi. Během tohoto roku by počet tabulí měl však vzrůst díky získanému grantu až na třináct.

Počítačová síť školy čítá 80 počítačů, přičemž jsou všechny počítače napojeny na internet.

Žáci mají k počítačům přístup i mimo výukové hodiny – před vyučováním, v průběhu dne pak po dohodě s vyučujícím.

Škola zakoupila výukové programy například od Terasoftu, Frause, Didakty (zde však vyvstávají problémy s instalací), či Nové školy, která nabízí možnost výukové materiály si tvořit dle vlastní potřeby.

¹⁹ Informace byly získány z ICT plánu školy na rok 2010/2012 a od ICT koordinátora Jaroslava Včeláka.

Informatika

Povinný předmět zaměřený na výuku práce s počítačem je zařazen do pátého a šestého ročníku, v sedmém a osmém ročníku pak mají předmět Pracovní činnost, kam je zařazen okruh – využití digitálních technologií a v devátém ročníku je pak možnost přihlásit se do výběrového předmětu.

Žáci jsou seznamováni se základy programů Microsoft Office – zvláště s funkcemi textového editoru a s tvorbou tabulek a prezentací. Zabývají se však i upravováním fotek, počítačovou grafikou, prací s internetem a tvoří si svoje internetové stránky. Každá část probírané látky je zakončena procvičováním a souhrnným úkolem, který vyvěšují na své webové stránky. Větší celek je pak spojován do projektů, při nichž vytvářejí například nejrůznější příručky či deskové hry.

Shrnutí

Výukové programy jsou bohužel používány poměrně málo. Nejvíce počítačové učebny k výuce využívají jazykáři. Učitelům většina programů sice přijde poměrně přínosná, ale do běžné hodiny hůře zařaditelná a špatně kontrolovatelná. Používají je převážně pouze jako zpestření při opakování probrané látky.

Více využití našly interaktivní tabule, možná i díky tomu, že se učitelé sami museli aktivně zapojit při tvorbě výukových materiálů (což byla podmínka uděleného grantu).

2.5.2 Základní škola ČS Armády 210, Veselí nad Lužnicí²⁰

Zdejší základní školu navštěvuje v letošním školním roce 199 žáků, rozdělených do 9 tříd. Průměrná naplněnost třídy tedy činí kolem 22 žáků.

V budově školy se nachází dvě učebny vybavené celkem 20 žákovskými stanicemi, 2 učitelskými a dataprojektorem. Třemi počítači jsou vybaveny kanceláře, jeden se nachází v knihovně – pouze pro vedení agendy školy a další čtyři počítače jsou umístěny v kabinetech. Většina z nich je napojena na internet.

²⁰ Informace byly získány z ICT plánu školy na rok 2009 a od ředitelky školy Mgr. Jitky Hanzalové a učitelky informatiky Mgr. Marie Chroustové.

Škola vlastní též různé výukové programy, například od společnosti Didakta, využitelnost však není vysoká, spíše jen občas pro zpestření při opakování probraného učiva.

Podstatně většímu využití se těší třída s interaktivní tabulí.

Informatika

Na této škole není aprobovaný učitel informatiky.

Pro nedostatek počítačů probíhá výuka na dvě poloviny. Žáci se především učí základnímu obsluhování PC, ovládání programů řady Microsoft Office – především funkce Microsoft Word, Excel a Powerpoint a práci s internetem.

Probíhá i počítačový kroužek, který je veden formou volné zábavy.

Žáci mají k počítačům přístup výhradně jen o vyučovacích hodinách, a nebo po dohodě s vyučujícím.

Shrnutí

Výuka výpočetní techniky není nikterak inovativní, z části pak ve formě volné zábavy. Částečně je to zapříčiněno nekvalifikovaným učitelem, ale hlavní příčinu shledávám v nevyhovující vybavenosti. Nedostatečný počet počítačů a především jejich zastaralost neumožňují instalace nových aplikací a náročnějších programů. Velmi pomalé fungování a spadávání systému jistě práci také neusnadňuje. Proto ani v ostatních předmětech nejsou výukové programy ve větší míře používány.

2.5.3 Základní škola Blatské sídliště, Veselí nad Lužnicí²¹

Základní školu na Blatském sídlišti ve Veselí nad Lužnicí navštěvuje v roce 2011/2012 426 žáků rozdělených do 18 tříd, přibližně po 23-24 žácích.

Škola je vybavena celkem 79 počítačovými stanicemi. Dvě počítačové učebny obsahují 20 a 26 stanic a v obou je dataprojektor. Počítačové stanice se nalézají též v odborných učebnách, kancelářích, ředitelně a tři jsou i na chodbě v prvním patře. Tyto stanice jsou též připojeny na internet a žákům volně přístupné o přestávkách.

²¹ Informace byly získány z ŠVP a ICT plánu školy na rok 2011 a od ředitele školy Mgr. Jana Faflíka.

Výukových programů má škola nakoupenou celou řadu, například od společností Fraus, Terasoft či Nové školy. Využití se ve větší části omezuje na zpestření výuky nebo jako čerpání inspirace pro učitele při přípravě hodin. Nejvíce se tyto technologie používají při výuce jazyků či přírodovědy.

Zvláště díky grantu s názvem Šablony, do které se i tato škola přihlásila, vlastní škola šest interaktivních tabulí. Ty jsou učitelským sborem podstatně více využívány, než-li výukové programy jako takové (nutnost přejít do PC učebny) – lépe se s nimi při výuce pracuje, vyučující si může připravit podklady přesně pro účely dané hodiny.

Informatika

V rámci výuky výpočetní techniky se žáci učí správnému používání pojmů z oblasti hardwaru a softwaru a práci se školní sítí, seznamují se s funkcemi a využitím programů řady Microsoft Office, pracují s textem, tabulkami, tvoří prezentace, zpracovávají informace z internetu, neopomínají ani grafické a animační programy a základy tvorby webových stránek. Zpracované úkoly vyvěšují na svoji webovou stránku, kterou si během roku vytvořili, nebo je učiteli zasílají e-mailem. Vzájemná komunikace mezi vyučujícím a žáky probíhá elektronickou poštou.

Shrnutí

Používání počítačů a výukových programů se neseťká s nikterak ohromujícím úspěchem, i když úplně bez využití samozřejmě nejsou. Vybavenost školy je v této oblasti dostačující.

2.5.4 Základní škola Edvarda Beneše, Soběslav²²

Základní škola Edvarda Beneše má kapacitu 640 žáků, přičemž ve školním roce 2010/2011 ji navštěvovalo 475 žáků, rozdělených do 20 tříd, což činí v průměru téměř 24 žáků na jednotlivou třídu.

Pro výuku výpočetní techniky jsou zde dvě počítačové učebny, vybavené celkem třiceti počítači a dvěma dataprojektory. Do budoucna se plánuje modernizace těchto

²² Informace byly získány z ICT plánu školy, výroční zprávy 2008/2009 a od správce počítačové sítě Mgr. Radislava Duška

učeben. Místo klasických počítačů by měla být každá stanice vybavena tzv. počítačovým klientem. Další čtyři počítače se nalézají v učebnách, jeden se nachází v ředitelně, tři ve sborovnách a jedenáct stanic je rozmístěno v kabinetech a kanceláři.

Žáci mají do počítačových učeben přístup i mimo výuku (před vyučováním, mezi hodinami a po domluvě i po vyučování).

Rozmanitost výukových programů je četná, ale nevyužívá se v takové šíři, jaká by byla možná. Najdou se zde programy téměř na všechny vyučované programy, nejvíce je však používají jazykáři, ale využité jsou také při hodinách zeměpisu, dějepisu či přírodopisu. Nejpoužívanějšími programy se staly programy od firmy Langmaster a Didakta.

Díky přechodu školy na systém Bakaláři, jsou vyučující „donuceni“ veškeré informace, katalogové listy i tématické okruhy vést v počítačové podobě a hodnocení žáků a komunikace s vedením školy probíhá také pomocí těchto technologií, učitelé se naučili počítače používat nejen pro svou administrativní práci, ale prolomilo to ve velké části i nechuť ovládnutí a využívání počítačových technologií při výuce. I zde je však větší zájem projeven o výuku pomocí interaktivní tabule, kterou je vybavena jedna třída. Plánuje se však dovybavení pěti učeben.

Informatika

Výuka výpočetní techniky probíhá dělením třídy na dvě poloviny tak, aby každý žák mohl pracovat na svém počítači.

Učebna je vybavena plakáty s počítačovou tematikou (například nákresy rozebraného počítače, kde si žáci mohou prohlédnou a přečíst, hardwarové složení PC), jinak se teoreticky neprobírá nic. Žáci se učí vše ovládat pouze prakticky.

K nabytým znalostem po absolvování tohoto předmětu patří základní ovládnutí počítače, textových a tabulkových editorů a tvorba prezentací (Microsoft Office), též používání internetových prohlížečů a cílené vyhledávání informací na internetu. Žáci se učí používat v základu vektorovou grafiku, animace, ale také úpravu zvuků, písniček, videí a filmů. Velmi oblíbená se ukázala například tvorba vlastních videoklipů. Tvoří také deskové hry či přehledy nejrůznějších zajímavostí, jako například sedm divů světa (hledají fotky, kde se daný div nachází, kdy vznikl a jeho popis – to vše upravují do textového souboru nebo prezentace).

Shrnutí

Díky celkové situaci, kdy jsou pedagogové nuceni pracovat s počítačovými technologiemi, se i ve výuce počítače projevují o něco více, než na jiných školách, které se průzkumu zúčastnily. Ani tak to však není nikterak převratná část výuky.

2.5.5 Základní škola Komenského ulice, Soběslav²³

Tato soběslavská základní škola má kapacitu 460 žáků, ve školním roce 2010/2011 ji navštěvovalo 441 žáků v osmnácti třídách, což znamená, že průměrná naplněnost třídy činila 24,5.

K dispozici je v současnosti cca 40 počítačů – jedna počítačová učebna s 25 pracovními stanicemi pro žáky, dalších 10 starších počítačů je přístupných žákům ve školní družině, ty však nejsou připojeny k internetu. Počítači jsou vybaveny i sborovny a kabinety (zde přístup na internet umožněn je). Stav v současné době není příliš vyhovující, škola se však snaží o dovybavení každého kabinetu a odborných učeben vyhovující počítačovou technikou, stávající LCD projektor by chtěli obohatit ještě o jeden mobilní a pomoci by mělo i pořízení dvou notebooků do učeben, kde stálý počítač není.

Žáci mají k počítačům přístup po domluvě s vyučujícím, nebo ve školní družině.

Výukových programů škola vlastní dostatek, zvláště od Terasoftu a Didakty, problém je však ve vysoké nákupní ceně a u některých je i komplikovaná situace s instalací na všechny potřebné stanice. Celkově se však tyto programy využívají jen málo. Daleko větší tlak je činěn na používání interaktivní tabule, kterou škola prozatím vlastní jednu. Tato situace by se však měla brzy změnit.

Informatika

Žáci jsou seznamováni se základy bezpečného ovládání počítačového hardwaru i softwaru, ochranou PC a dat před zneužitím, poškozením a ztrátou, řeší problémy se spamy a viry. Zabývají se textovými, tabulkovými a grafickými editory. Pracují také

²³ Informace byly získány z ICT plánu školy na rok 2006, výroční zprávy 2010/2011 a od zástupce ředitele Mgr. Josefa Novotného.

s komunikačními programy, elektronickou poštou, hledají co nejjednodušší a nejefektivnější cesty k vyhledávání informací na internetu.

Shrnutí

Ani tato škola nebyla výjimkou, kde by se výukové programy těšily obrovskému zájmu. I zde nad klasickým využitím počítačové techniky vítězí technologie interaktivních tabulí. Informatika neprobíhá dělenou formou, jak tomu bylo u ostatních zkoumaných škol. Ve výuce je zvláštní důraz kladen na využitelnost a praktičnost získaných znalostí.

2.6 Shrnutí průzkumu

Hypotézy:

- H1 – Oproti předpokladům, jsou tři ze čtyř dotazovaných škol vybaveny počítačovou technikou na slušné úrovni, nebo svou situaci v nejbližší době chtějí zlepšit. Díky grantům na podporu škol, které měly možnost využít se dovybavují nejen novými počítači, ale hlavně interaktivními tabulemi, které se ve třídách začínají množit a jsou učiteli mnohem více využívány než programy na klasických počítačích.
- H2 – Druhá hypotéza se potvrdila. Ač všechny kontaktované školy vlastní dost slušnou zásobu výukových programů či encyklopedií, v běžné výuce moc využívány nejsou. Problém je s přesouváním do počítačových učeben, kde se hůře hlídá kázeň žáků i plnění požadované práce. Navíc se někteří učitelé nechtějí učit ovládat nové programy, protože podle nich nejsou natolik přínosné, aby to pro ně bylo nutné.
- H3 – Částečně příjemným překvapením se stala výuka informatiky. Tato hypotéza se úplně ani nepotvrdila, ale ani nevyvrátila. Na dvou školách probíhají hodiny opravdu jen učením základního ovládní počítače a používáním programů řady Microsoft Office (nebo tomu podobných programů), ale na dvou už bylo využíváno více programů – grafika,

úprava fotek, muziky a filmů, tvorba webových stránek – žáci se zabývali mnohem zajímavějšími programy a tvořili velmi zajímavé projekty.

Cílem tohoto výzkumu bylo zjistit, jaké jsou podmínky pro výuku pomocí PC, do jaké míry se počítačová technika promítá do běžné výuky, jaká je ochota k využívání výukových programů a co vše je náplní hodin informatiky.

Na většině škol je vybavenost počítačovou technikou přiměřená – i když ani o jedné škole nelze říct, že by nebylo co zlepšovat. V souladu s předpoklady se největším problémem ukázala finanční stránka. Nová technika je příliš drahá a velmi rychle zastarává a školy nemají dostatek prostředků na obnovu starší a nevyhovující techniky. Situace se však v posledních letech velmi zlepšila díky nejrůznějším grantům z EU, díky nimž se školy mohly posunout o velký krok kupředu. V poslední době se to nejvíce ukazuje ve vybavování škol interaktivními tabulemi.

Výukové programy se jako takové neukázaly zrovna perspektivními. Ač jich školy většinou vlastní rozmanitou škálu, jejich využití zase tak ohromující není. Nejvíce se používají na opakování probraného učiva, jako zpestření, nebo jako zde pedagogové čerpají inspiraci, pro své hodiny. Největším problémem se ukázala neochota převážně starších pedagogů, kteří se odmítají s novými technologiemi učit, natož je běžně používat (není to zásadně přínosné, údajně se špatně dohlíží na vykonávanou práci a kázeň). Další překážkou je nedostatečná vybavenost PC učeben.

Mnohem větší přízní se těší interaktivní tabule, které vyučující používá jako názornou pomůcku svého výkladu. Neochota si připravovat použitelné materiály se však ukazuje i zde, neprojevila se však v takové míře, už jen proto, že k získání grantu na vybavení touto technikou je nutné odevzdat určitý počet vyrobených „pracovních listů“ a napsat, kdy a v jaké třídě se tento materiál použil. Záporný postoj k počítačové technice se částečně obrušuje na školách, kde jsou učitelé „nuceni“ používat počítače i mimo výukové hodiny (komunikace s vedením školy, hodnocení žáků, tématické plány apod.). Mnozí z nich až s tímto zjišťují, jaké možnosti tato technologie nabízí a co všechno usnadňuje.

Co se informatiky týče, ve většině případů probíhá výuka velmi zajímavě a hlavně přínosně pro praktické využití. Základním výukovým prvkem, který se objevil u všech dotazovaných, byly základy používání počítače a programy řady Microsoft Office či podobné programy s textovými a tabulkovými editory. Tyto znalosti žáci uplatňují

hned v odevzdávání zadaných prací, ale v mnohých případech například i v referátech z jiných předmětů. Umět graficky upravit text, obohatit ho kresbami či vloženými a upravenými obrázky, se opravdu hodí každému. Většina škol se však s těmito znalostmi nespokojuje a výuku obohacují například o používání grafických programů, děti si například nakreslí vlastní obrázek a učí se, jak ho rozpohybovat (například tvoří akvárium, s plovoucími rybičkami a probublávající vodou). Úprava fotek, hudby a filmů je také velmi zajímavá činnost, která žáky baví, zvláště pokud si zpracovávají vlastní materiál (své přinesené či nafocené fotografie, natočené video atp.). Tvorba webových stránek není sice nejfrekventovanějším učivem, ale ukázalo se to jako velmi dobrý nápad, zvláště pokud žáci dělají projekty a nejrůznější zajímavé výtvary (viz vymýšlení deskových her, vlastní videoklipy, i zpracovávání prací na dané téma), které na svou stránku vyvěšují a mohou se tak svými pracemi pochlubit.

Závěr

Podstatou této práce je alespoň částečně zmapovat složitý virtuální svět. Je popsáno rozdělení počítačových her, které je v současné době nastaveno komerčními společnostmi a není tak jednoduché, jak se na první pohled zdá. Pozornost je také zaměřena na výukové programy a propojení s internetem. Empirická část se snaží rozkrýt současné motivy mladých lidí, které je přivádí k počítačům a jak je škola připravuje na využívání počítačových technologií.

Práce je rozdělena na tři základní oddíly – teoretickou, empirickou a závěrečnou část.

V úvodu teoretické části je zmíněn výzkum z Liberecka, který ukazuje současnou situaci, kterou lze zobecnit i na zbytek republiky – mládež prosedí u počítačů velkou část svého času, na úkor například sportovních aktivit či setkávání se s přáteli.

Základní používané terminologické pojmy objasňující několik běžně používaných termínů, jako je virtuální prostředí, videohra a PC hra, hratelnost, interaktivní výuka a „flow efekt“ objasňuje druhý oddíl teoretické části.

Počítačová hra je fenomén, který se rozvíjí obrovskou rychlostí a stejně jako knihy či televizní filmy se dají dělit podle určitých kritérií do žánrů. Následuje tedy kapitola právě o počítačových hrách, začínající historickým exkurzem a následně jsou popisovány jednotlivé žánry, jak jsou nastaveny v obecném povědomí – díky komerčním společnostem, jež se jejich tvorbou a vydáváním zabývají. Hodnotící kritéria však nejsou pro všechny hry stejná – některé se dělí podle námětu (sportovní), některé podle způsobu hraní (arkády – plošinovou, nebo-li skákačky) a jiné zas dle požadavků na hráče (logické hry). Proto se stejná hra často dostává do více žánrů, podle úhlu pohledu, jakým se na ni pohlíží. Dynamický vývoj zapříčinil, že se žánry her čím dál více prolínají, což „škatulkování“ zrovna nepomáhá.

Čtvrtý oddíl teoretické části je věnován edukačnímu využití virtuálního prostředí a her. Nejprve je důležité zjistit, proč nás vlastně počítačové hry baví, co je onou vnitřní motivací, která nás neustále přitahuje a nutí si opakovaně sedat před monitor, abychom to později mohli využít a účinně motivovali děti pro práci, kterou po nich vyžadujeme. Některé žánry her můžeme při výuce využít, zvláště pak strategie, které nám mohou obohatit například výuku dějepisu – kdy představují různé období dějin. Srovnání

počítačů s knihami či filmy skýtá také velmi zajímavé poznatky, zvláště v jejich podobnosti.

Z výukových her je zajímavý projekt Evropa 2045, který učí žáky správě státu i fungování a spolupráci se státy celé Evropy. Výukové programy jsou softwarem, který je primárně určen ke vzdělávání. Nejsou to hry jako takové, spíše programy, které mají za cíl naučit či procvičovat nejrůznější oblasti našeho vědění. Základní školy jsou jimi převážně dostatečně vybaveny, ať už se jedná o programy na výuku českého či cizího jazyka, matematiky, přírodovědy, zeměpisu nebo jiných předmětů. Jsou sestavovány tak, aby výuku dětem ulehčily a zpříjemnily. Často jsou zpracovávány zábavnou formou a obohacovány hrami, které děti lákají a motivují k dalšímu vzdělávání. Jsou zde také uvedeny některé společnosti, které se vývojem výukových programů zabývají a příklad jejich tvorby (zaměřeno převážně na výuku českého jazyka).

Propojení s internetem je další zmíněná oblast, která je v dnešní době hojně využívána. Internet má velký výukový potenciál, zájemce zde najde téměř jakoukoli požadovanou informaci. Počítačové hry se také dají hrát on-line, což přináší obrovské možnosti. Hrát proti skutečnému protihráči činí „gamerovi“ mnohem větší potěšení a navíc je to o mnoho větší výzva. Problém však vyvstává zvláště s náročnějšími hrami, jako jsou například strategie či RPG hry, hrané on-line - v reálném čase. Aby hráč nezaostával oproti ostatním, je nucen se ke hře vracet co nejčastěji – nejlépe každou volnou chvíli. Na takovýchto hrách či prostředí hráčů, shromažďujících se v daném místě u stejné zábavy („prostředí herních přátel“), lze vypěstovat i závislost, která není o nic méně destruktivní, než závislosti jiné, například na alkoholu či drogách. Od zanedbávání pohybových činností, špatné sezení, křivení zad či nadměrného namáhání očí, přes špatné stravování a pitný režim, až po problémy v sociální sféře – ochabování kontaktů s okolím, přáteli i rodinou, nervozita, agresivita (nemusí být spojená s námětem hry, ale vzniká nevybitím nahromaděné energie) zanedbávání školy, práce a běžných povinností.

Empirická část je v této práci stěžejní. Dotazníkovou formou byl proveden výzkum u skupiny lidí mezi 11 a 30 lety. Respondenti odpovídali na 15 otázek, např. kolik času tráví u počítače a jak daný čas využívají. Výše již bylo zmíněno, že dělení PC her je velmi problematická záležitost, proto respondenti odpovídali i na otázku, jak by oni sami hry dělili. Většina však zůstala u klasického, komerčního dělení. Nejvíce stráveného času u PC dotazovaní trávili hraním her, komunikací s přáteli na sociálních sítích a zpracováváním nebo vyhledáváním informací pro školu či práci. Byla

zodpovídaná i otázka, jak si respondenti představují výuku informatiky a co by mělo být podle nich její náplní. Ve většině případů se respondenti shodovali na praktičnosti získávaných informací, práce s textovými a tabulkovými editory počínaje, přes grafiky či tvorby webových stránek, novými programy, které jsou dostupné, konče. Nemálo dotazovaných by uvítalo i předmět zaměřený cíleně na určitý předmět (převážně se jednalo o jazyky). Tento výzkum se stal podnětem pro vznik následujícího průzkumu na základních školách.

Několik základních škol v jižních Čechách bylo osloveno, aby zodpovědělo několik dotazů ohledně jejich vybavenosti počítači a počítačovými technologiemi vůbec, jak to vypadá s výukovými programy a jejich skutečným využitím v běžných hodinách a co se ve skutečnosti žáci v hodinách informatiky učí a jaké programy po splnění tohoto předmětu umí ovládat. Navzdory neustálým zprávám o bezútěšnosti českého školství, se vybavenost novými technologiemi ukázala ve většině případů na poměrně dobré úrovni, zvláště díky různým grantům EU, kdy měly školy možnost obnovit a dovybavit zastaralé počítačové učebny či vybavit třídy interaktivními tabulemi, čehož většina využila. Co se informatiky týče, i zde byly zaznamenány poměrně velké rozdíly. Jako všude záleží na dotyčném pedagogovi, nakolik je v oboru zběhlý a jak je ochotný sám se učit s novými programy zacházet a dále se s žáky o své znalosti podělit. Některé školy ustrnuly na programech řady Microsoft Office (popřípadě Open Office). Žáci se učí, jak zacházet s textovými a tabulkovými editory a programy na tvorbu prezentací. Získané informace jsou sice nepopíratelně velmi praktické a velmi často využívané i v ostatních předmětech, ale díky dnešním možnostem a rychlému chrlení stále nových programů, je to poněkud málo. Naštěstí je dost škol, které se s „Offici“ nespokojují a svůj čas věnují například i vektorové grafice, úpravě a střihání filmů, hudby či úpravě fotek, pracují s internetem, tvoří nejrůznější deskové hry, příručky a učí se i základy tvorby webových stránek. Někteří dokonce zabrušují i do správy samotného systému a jeho ochrany. Tyto požadavky se objevily i v předchozím výzkumu, kde respondenti psali, co by měl program výpočetní techniky obsahovat, což je potěšující.

Tato práce se snaží ukázat, že i počítačové hry mohou být přínosné a mohou hráče mnohému naučit. Je však nutné se naučit orientovat v této oblasti a umět si vybrat to pozitivní a pro nás přínosné, co nám tento svět může nabídnout.

Těžištěm je však empirická část, která přináší informace přímo od mladých uživatelů počítačové techniky, které se dají dále využít, jako inspirace pro práci ve škole. Mladí lidé u počítačů denně tráví více jak 3, 5 hodiny, což z celkového volného času není zrovna málo. Jde hlavně o to, co vlastně preferují, jaké jsou jejich zájmy a co vlastně je na PC vlastně přitahuje. Nejsou to jen hry, ale také vyhledávání informací z různých oblastí, stahování filmů a hudby a mezilidská komunikace. Empirická část tedy ukazuje priority uživatelů počítačů, které své těžiště přesouvá z klasických počítačových her na hry on-line a na komunikaci lidí zvláště na sociálních sítích, kde si nejenom vyměňují informace a svěřují se s osobními problémy, ale navíc vyvěšují osobní fotografie či zveřejňují domácí videa.

I tohoto fenoménu – svěřovat se na síti naprosto se vším – se dá využít, zadáváním zajímavých úkolů, které žáci zpracují do takové formy, kterou mohou prezentovat třeba i na webových stránkách, které si sami vytvořili. Například v českém jazyce mohou vyhledávat na internetu spoustu zajímavostí k nejrůznějším tématům, mohou zpracovávat prezentace o zadaných autorech či knihách, pomocí počítačové grafiky převádět příběh do formy komiksu atp.

Díky počítačovým technologiím mohou jakékoli hodiny působit na žáky mnohem přístupněji, lépe se nám je povede vtáhnout do „děje“, čímž je zaktivizujeme, spíše si probíranou látku zapamatují a hodiny budou zábavnější nejen pro ně, ale i pro vyučujícího, který uvidí u svých svěřenců zájem.

Použitá literatura

- ATKINSON, R. (2003). *Psychologie*. Praha: Portál.
- BÍNA, D. (2009). *Literární komunikace v multimediální době*. České Budějovice: Pedagogická fakulta Jihočeské univerzity v Českých Budějovicích
- CSÍKSZENTMIHÁLYI, M. (1996). *O štěstí a smyslu života*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny.
- ČERMÁK, I. (1999). *Lidská agrese a její souvislosti*. Žďár nad Sázavou: Fakta.
- KALHOUS, Obst. (2002). *Didaktika sekundární školy*. Praha: Portál.
- MIKŠŤÁKOVÁ, A., MIKULÁŠEK, A., (1990). *Comicové konfrontace I*. In: Zlatý máj 8/1990
- NIKLESOVÁ, E. (2007). *Teorie a východiska současné mediální výchovy*. České Budějovice: Pedagogická fakulta Jihočeské univerzity v Českých Budějovicích
- PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J. (1998). *Pedagogický slovník*. Praha: Portál
- REIFOVÁ, I. (ed.) (2004). *Slovník mediální komunikace*. Praha: Portál.
- STERNBERG, R. J. (2002). *Kognitivní psychologie*. Praha: Portál

Internetové zdroje

Co je počítačová hra

[on-line]. Dostupné na: <<http://www.hry-na-pc.cz/co-je-pocitacova-hra+ib14/>>.

Použito 15. 10. 2010

Co je to RPG

[on-line]. Dostupné na: <<http://markovo.blog.doupe.cz/2010/05/co-je-to-rpg/>>.

Použito 24. 5. 2010

Český jazyk - PONškola

[on-line]. Dostupné na: <<http://www.pachner.cz/html/tipy/cesky-jazyk-ponskola.htm>>.

Použito 1. 3. 2011

E-learningové projekty a Evropa 2045.

[on-line]. Dostupné na: <<http://www.inflow.cz/elearningove-projekty-evropa-2045>>.

Použito 20. 3. 2009

EU chce chránit děti zákazem počítačových her plných násilí

[on-line]. Dostupné na: <<http://www.euractiv.cz/bezpecnost-a-spravedlnost/clanek/eu-chce-chrnit-dti-zkazem-potaovch-her-plnch-nsil>>.

Použito 17. 12. 2009

Flow (psychology)

[on-line]. Dostupné na: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Flow_\(psychology\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Flow_(psychology))>.

Použito 15. 10. 2011

Kategorie: Počítačové hry a videohry

[on-line]. Dostupné na:

<http://cs.wikipedia.org/wiki/Kategorie:Počítačové_hry_a_videohry>

Použito 24. 5. 2010

LANGMaster

[on-line]. Dostupné na:

<<http://www.langmaster.cz/lmcom/cz/web/cs-cz/pages/home.aspx>>.

Použito 1. 3. 2011

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

[on-line]. Dostupné na: <<http://drnespor.eu/addictcz.html>>.

Použito 25. 2. 2011

Pachner - ABC vzdělávání

[on-line]. Dostupné na: <http://pachner.inshop.cz/inshop/scripts/shop_NF.asp>.

Použito 1. 3. 2011

Počítačová hra

[on-line]. Dostupné na: <cs.wikipedia.org/wiki/Počítačová_hra>.

Použito 25. 2. 2011

Počítačové hry

[on-line]. Dostupné na: <<http://www.pocitacove.com/pocitacove-hry/>>.

Použito 25. 2. 2011

Počítačové hry - iritace i fascinace.

[on-line]. Dostupné na: <<http://evangmladez.blog.cz/0611/pocitacove-hry-iritace-i-fascinace>>.

Použito 24. 5. 2010

Počítačové hry na CD

[on-line]. Dostupné na: <<http://www.levny-knihy.cz/dle-zanru/pocitacove-hry/>>.

Použito 15. 10. 2010

Produkce počítačové hry

[on-line]. Dostupné na:

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

Použito 24. 5. 2010

Silcom - výukové programy

[on-line]. Dostupné na: <<http://www.silcom-multimedia.cz/>>.

Použito 1. 3. 2011

Terasoft - výukové programy

[on-line]. Dostupné na: <<http://www.terasoft.cz/index1.htm>>.

Použito 1. 3. 2011

Význam počítačových her v životě člověka

[on-line]. Dostupné na: <<http://handheld.hrej.cz/diskuse/pokec/27618-vyznam-pocitacovych-her-v-zivote-cloveka/>>.

Použito 17. 12. 2009

Wikipedie, Otevřená encyklopedie.

[on-line]. Dostupné na: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Hlavní_strana>.

Použito 25. 2. 2011

Další použité internetové odkazy

www.doupe.cz

www.level.cz

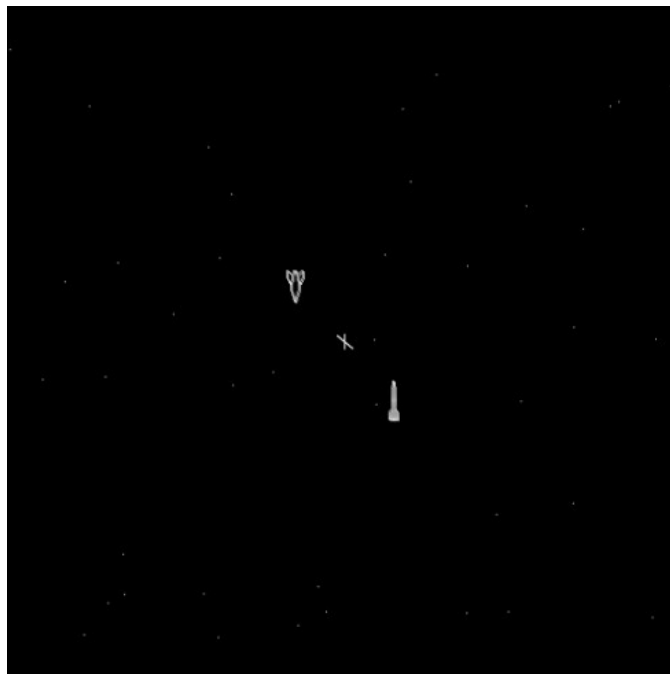
www.score.cz

www.hrej.cz

<http://navajo.cz/>

Příloha 1 - Ilustrační obrázky k žánrům PC her

Spacewar - První rozšířená počítačová hra (z roku 1962).¹



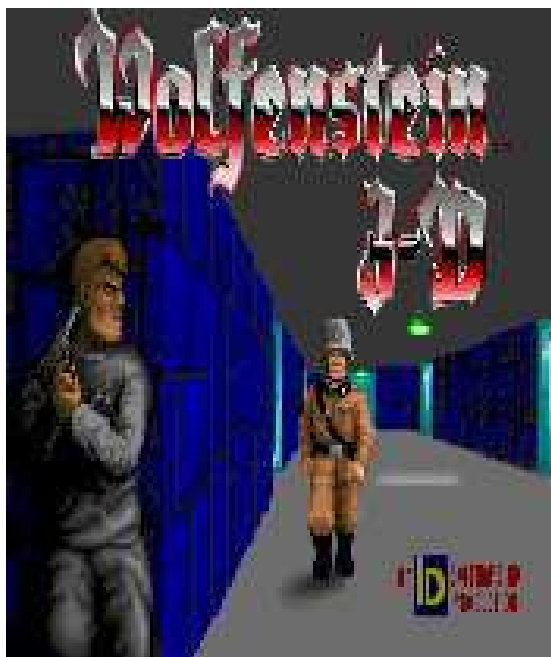
Česká adventura s humorným podtextem **Zlatý kalich**²



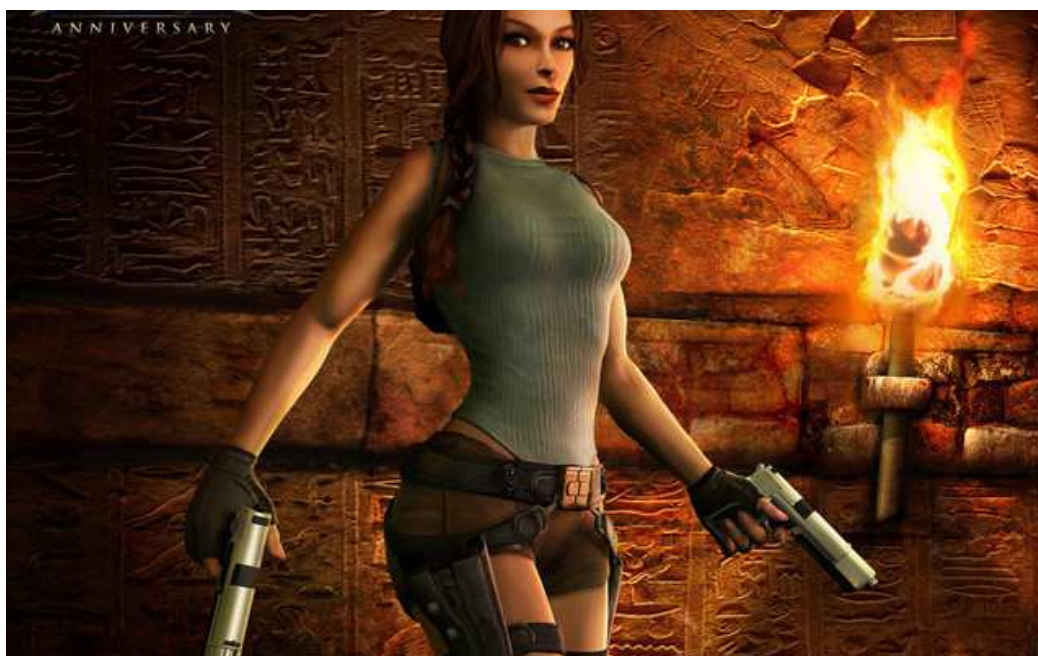
¹ Dostupné na: <<http://www.high-voltage.cz/2011/prvni-pocitacova-hra-z-roku-1962-nyni-ve-vasem-prohlizeci/>>, 15. 10. 2011

² Dostupné na: <http://game.janbecher.cz/img/hry/ss_102_1.jpg>, 15. 10. 2011

Akční 3D hra **Wolfenstein**³



Tomb Raider – novější 3D akční hra⁴



³ Dostupné na: <http://www.gsm4u.cz/picture/symbian_wolfenstein_3D_4.jpg>, 15. 10. 2011

⁴ Dostupné na: <http://www.wallpaper.cz/primo/ir2/lara_croft--c640xc400.jpg>, 15. 10. 2011

Plošinovka - **Super Mario Bros**⁵



Bojová plošinovka – **Mortal Kombat**⁶



⁵ Dostupné na: <http://www.ohgizmo.com/images/mario_ds_3.jpg>, 15. 10. 2011

⁶ Dostupné na:

<http://www.playerschoicevideogames.com/prod_images_large/mortal_kombat2snesscreen21.jpg>, 15. 10. 2011

Racer – závodní simulátor⁷



Logická hra - Fish Fillets⁸



⁷ Dostupné na: <<http://diskuse.linuxexpres.cz/uploads/gallery/detail/897.jpg>>, 15. 10. 2011

⁸ Dostupné na: <<http://diskuse.linuxexpres.cz/uploads/gallery/detail/898.jpg>>, 15. 11. 2011

Tahová strategie – **Civilisation**⁹



RPG hra – **Diablo II** (dungeon)¹⁰



⁹ Dostupné na: <<http://www.dvdedice.cz/data/53/1-civilization-iv-353.jpg>>, 15. 10. 2011

¹⁰ Dostupné na: <http://www.wallpaper.cz/primo/ir2/diablo_paladin_3--400x300.jpg>, 15. 10. 2011

Příloha 2 - Dotazník

Věk: 19 rodinný stav: svobodný nejvyšší dokončené vzdělání: základní
Zaměstnání: student Bydliště (město) Humpolec

PC hry a programy

1. Kolik času strávíte u PC? (denně/týdně)

2 hodiny denně

2. Co nejčastěji na PC děláte?

Internet, muzika

3. Hrajete počítačové hry?

zřídka

4. Jaké dělení počítačových her byste navrhli?

nevím

5. Které žánry a hry hrajete nejčastěji?

Online hry – akční, závodní

6. Co Vás na tomto žánru/těchto žánrech zajímá nejvíce? (proč preferujete tento typ her)

Nehraji sám se sebou, ale povětšinou s přáteli. Na žánru mi ani nezáleží.

7. Které žánry, hry nehrajete?

8. Co Vás na nich odrazuje?

Příloha 2 - Dotazník

Věk: 19 rodinný stav: svobodný nejvyšší dokončené vzdělání: základní
Zaměstnání: student Bydliště (město) Humpolec

9. Máte doma internet? Pokud ne, navštěvujete ho někde? Kde?

ano

10. Kolik času trávíte na internetu? (denně/týdně)

Týden – cca 10 hodin

11. Co nejčastěji vyhledáváte na Internetu?

Informace o aktuálním dění

12. Jaké programy využíváte na svém PC? (kromě her)

Přehrávače, komunikační programy, textové editory,

13. Znáte nějaké výukové programy? Pokud ano, tak jaké?

Mean city, All Ten Fingers

14. Jaký výukový program byste chtěli? (Čeho by se měl týkat a jak by měl asi fungovat)

Názorné ukázky, podrobné vysvětlení.

15. Jak byste si představovali volitelný předmět, zaměřený na výuku práce s počítačem?

(Co byste se chtěli naučit, jak by měl probíhat?)

Práce s grafikou na PC, úprava fotek. Formou vysvětlení práce s grafickými editory a následné hodnocení odvedené praxe.

Příloha 3 - Průzkum - kompletní tabulky

počet procent / počet respondentů, kteří odpověděli na danou otázku

Kategorie:

- KI - muži 11 - 15 let (48)
- KII - muži 16 – 30 let (40)
- KIII - ženy 11 - 15 let (44)
- KIV - ženy 16 – 30 let (52)
- Muži - 11 - 30 let
- Ženy - 11 - 30 let
- Mladší - muži i ženy 11 - 15 let
- Starší - muži a ženy 16 - 30 let
- Celkem - všichni respondenti

Otázka č. 1 – Kolik času strávíte u PC?

	KI	KII	KIII	KIV	muži	ženy	mladší	starší	celkem
počet hodin stráven	3,5	4,5	2,5	4	4	3,25	3	4,25	3,625

Otázka č. 2 -- Co nejčastěji na PC děláte?

	KI	KII	KIII	KIV	muži	ženy	mladší	starší	celkem
PC hry	70,8/34	15/6	4,5/2	x	45,5/40	2,1/2	39,1/36	6,5/6	22,8/42
Hledání informací	18,8/9	35,14	29,5/13	28,8/15	26,1/23	29,2/28	23,9/22	31,5/29	27,7/51
Stahování filmů, hudby, fotek	10,4/5	17,5/7	9,1/4	7,7/4	13,6/12	8,3/8	9,8/9	12/11	10,9/20
Informace do práce/školy	x	32,5/13	x	32,7/17	14,8/13	17,7/17	x	32,6/30	16,3/30
komunikace	x	x	54,6/24	30,8/16	x	41,7/46	26,1/24	17,4/16	21,8/40
Úprava fotek	x	x	2,3/1	x	x	1/1	1,1/1	x	0,5/1

Otázka č. 3 – Hrajete počítačové hry?

	KI	KII	KIII	KIV	muži	ženy	mladší	starší	celkem
Ano	100/48	45/18	18,2/8	11,5/6	75/66	14,6/14	60,9/56	26,1/24	43,3/80
Občas	x	20/8	54,5/24	30,8/16	9,1/8	41,6/40	26,1/24	26,1/24	26,1/48
Ne	x	35/14	27,3/12	57,7/30	19,9/14	43,8/42	13/12	47,8/44	30,4/56

Otázka č. 4 – Jak se podle Vás počítačové hry dělí?

	KI	KII	KIII	KIV	muži	ženy	mladší	starší	celkem
Klasické dělení	83,3/40	80/32	79,5/35	44,2/23	85,2/75	60,4/58	81,5/75	63,1/58	72,3/133
Jiné dělení	12,5/6	2,5/1	11,4/5	46,2/24	11,4/10	30,2/29	12/11	30,4/28	21,2/39
Nevěděli jak dělit	4,2/2	17,5/7	9,1/4	9,6/5	3,4/3	9,4/9	6,5/6	6,5/6	6,5/12

Stahování filmů, hudby fotek	39,6/19	15/6	40,9/18	x	28,4/25	18,8/18	40,2/37	6,5/6	23,4/43
Hry (on-line)	16,6/8	2,5/1	4,5/2	x	10,2/9	2,1/2	10,9/10	1,1/1	6/11
Vyhledávání informací do školy/práce	14,6/7	10/4	11,4/5	34,6/18	12,5/11	23,9/23	13/12	23,9/22	18,5/34
Stránky do 18 let nepřístupné	14,6/7	2,5/1	x	x	9,1/8	x	7,6/7	1,1/1	4,3/8
Zajímavosti	14,6/7	10/4	9,1/4	9,6/5	12,5/11	9,4/9	12/11	9,8/9	10,9/20
Zprávy a aktuality	x	25/10	x	25/13	11,4/10	13,5/13	x	25/23	12,5/23
Komunikace	x	22,5/9	34,1/15	30,8/16	10,2/9	32,3/31	16,3/15	27,1/25	21,7/40
Obchody, služby software	x-	5/2	x	x	2,3/2	x	x	2,2/2	1,1/2

Otázka č. 12 – Jaké programy využíváte na svém PC? (kromě her)

	KI	KII	KIII	KIV	muži	ženy	mladší	starší	celkem
Microsoft/Open Office	27/13	32,5/13	40,9/18	42,3/22	29,6/26	41,7/40	33,7/31	38/35	35,9/66
Komunikační programy	27/13	30/12	9,1/4	11,5/6	28,4/25	10,4/10	18,5/17	19,6/18	19/35
Programy určené na úpravu fotek, filmů, hudby	18,8/9	10/4	34/15	11,5/6	14,8/13	21,9/21	26,1/24	10,9/10	18,5/34
Vypalovací programy	8,4/4	2,5/1	16/7	5,8/3	5,7/5	10,4/10	11,9/11	4,3/4	8,2/15
Přehrávače	18,8/9	15/6	x	17,4/9	17/15	9,4/9	9,8/9	16,3/15	13/24
Speciální programy využívané v zaměstnání	x	7,5/3	x	9,6/5	3,4/3	5,2/5	x	8,7/8	4,4/8
Mapy	x	2,5/1	x	x	1,1/1	x	x	1,1/1	0,5/1
Překladače, slovníky	x	x	x	1,9/1	x	1/1	x	1,1/1	0,5/1

Otázka č. 13 – Znáte nějaké výukové programy? Pokud ano, tak jaké?

	KI	KII	KIII	KIV	muži	ženy	mladší	starší	celkem
Ano	95,8/46	37,5/15	36,4/16	48/25	69,3/61	42,7/41	67,4/62	43,5/40	55,4/102
Ne	4,2/2	62,5/25	63,6/28	52/27	30,7/27	57,3/55	32,6/30	56,5/52	44,6/82