

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích

Fakulta pedagogická

Katedra pedagogiky a psychologie

Diplomová práce

**Hraní počítačových her jako specifický problém
období dospívání**

Petr Dolejší

Anotace

Cílem diplomové práce je rozbor problematiky počítačových her, vztah mládeže k hraní na počítači a role počítače v životě adolescenta.

Teoretická část této práce se věnuje problematice na toto téma obsažené v odborné literatuře. Nabízí nám pohled na pozitivní a negativní jevy, které se váží k užívání počítače a her.

Praktická část diplomové práce se orientuje na získání informací týkajících se cílů práce. Vhodnými metodami provádí výzkum na vybraných základních školách a shromažďuje a zhodnocuje kvantitativní a kvalitativní údaje.

Summary

The aim of this dissertation is to analyse problem of computer gaming, the relationship of adolescents who play computer games and the role of computers in young peoples' lives. The theoretical part of this dissertation is devoted to problem of computer gaming which is covered in the specialized literature. We can look into the positive and negative aspects of playing computer games. The practical part of this dissertation is focused on obtaining the information in spirit with the aim of the work. By suitable methods the research was conduct at the chosen primary schools and the data was collected and evaluated.

Děkuji Mgr. Miroslavu Procházkovi za možnost věnovat se tomuto tématu a za jeho trpělivost a odborné rady. Rád bych zde také poděkoval školám, které mi umožnily dokončit výzkum.

Prohlašuji, že jsem svou diplomovou práci vypracoval samostatně a použil jsem pramenů, které jsou uvedeny v příloženém seznamu použité literatury.

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

V Českých Budějovicích, duben 2007

podpis

I. Úvod

II. Teoretická část

1. Vymezení základních pojmů

1.1 Závislost

1.2 Rizikové faktory

1.3 Subkultura mládeže

2. Závislost na informačních technologiích

2.1 Škodlivé vlivy a zdravotní komplikace

2.2 Netománie

2.3 Virtuální identita

2.4 hromadné násilí v médiích

2.5 Psychologie kyberprostoru

2.6 Aplikovaná sociální psychologie skupin a komunit online

2.7 Nebezpečí virtuálního světa a média

2.8 Činnosti adolescentů na internetu

3. Závislost na hraní počítačových her

3.1 Rozdělení počítačových her

3.2 Příčiny závislosti

3.3 Důsledky závislosti

3.4 Agrese a počítačové hry

3.5 Hry jako terapie

II. Praktická část

1. Cíle a předpoklady

2. Charakteristika výzkumného prostředí

3. Charakteristika metod výzkumu

4. Interpretace výsledků výzkumu

IV. Závěr

V. Seznam použité literatury

VI. Seznam příloh

I. Úvod

Když jsme máme volno nebo nevíme, co dělat zpravidla se obracíme k tomu, co nás baví a přináší nám potěšení. Někdo si zajde zasportovat, někdo si pustí televizi, ale dnes čím dál více lidí zapne tu magickou skříňku, které říkáme počítač a vrhne se do víru jedniček a nul. Co se ale stane, když v tomto umělém světě začneme trávit příliš moc času? Z nás se jedničky a nuly stát nemůžou, ale přesto se někteří lidé stanou jeho součástí a vrací se k němu stále častěji.

Tato práce reaguje na mediálně příliš nezmiňované téma, které se však dotýká téměř každého z nás. Může opravdu počítač způsobit nějakou ujmu? Jak moc škodí hraní a kde je ta hranice mezi naším světem a světem tam v počítači? Na tyto a jiné otázky hledá tato práce odpovědi.

Cílem diplomové práce je především zjistit nakolik je závislost na počítači skutečná. Kdo je ve skutečnosti pánem našeho volného času, zda jsme to my nebo počítač. V práci hledám nebezpečí a problémy virtuálního světa, ale i jeho klady, přínosy a způsoby, kterými nás může obohatit. Teoretická část vychází ze studia odborné literatury a pramenů. V praktické části hodnotím provedený výzkum na vybraných základních školách.

I. Teoretická část

1. Vymezení základních pojmů

1.1 Co je závislost:

Definice závislosti podle 10. revize Mezinárodní klasifikace nemocí

Syndrom závislosti: Je to skupina fyziologických, behaviorálních a kognitivních fenoménů, v nichž užívání nějaké látky nebo třídy látek má u daného jedince mnohem větší přednost než jiné jednání, kterého si kdysi cenil více. Centrální popisnou charakteristikou syndromu závislosti je touha brát psychoaktivní látky, alkohol nebo tabák. Návrat k užívání látky po období abstinence často vede k rychlejšímu znovuoobjevení jiných rysů syndromu, než je tomu u jedinců, u nichž se závislost nevyskytuje. Definitivní diagnóza závislosti by se obvykle měla stanovit pouze tehdy, jestliže během roku došlo ke třem nebo více z následujících jevů:

- a) silná touha nebo pocit puzení užívat látku;
- b) potíže v sebeovládání při užívání látky, a to pokud jde o začátek a ukončení nebo množství látky;
- c) tělesný odvykací stav. Látka je užívána s úmyslem zmenšit příznaky vyvolané předchozím užíváním této látky, případně dochází k odvykacímu stavu, který je typický pro tu kterou látku. K mírnění odvykacího stavu se také někdy používá příbuzná látka s podobnými účinky;
- d) průkaz tolerance k účinku látky jako vyžadování vyšších dávek látek, aby se dosáhlo účinku původně vyvolaného nižšími dávkami;
- e) postupné zanedbávání jiných potěšení nebo zájmů ve prospěch užívané psychoaktivní látky a zvýšené množství času k získání nebo užívání látky, nebo zotavení se z jejího účinku;
- f) pokračování v užívání přes jasný důkaz zjevně škodlivých následků (Nešpor, 2000, s.14).

Silnou touhu můžeme cítit i v ohledu k užívání jak počítače tak konkrétní hry nebo aplikace. Abych však ilustroval nakolik je závislost na počítači a hrách

diskutabilní, chtěl bych hraní hry srovnat třeba se sportem (oboje má základy v soutěživosti a překonávání svých cílů). Člověk může cítit touhu jít si zahrát hokej či basketbal, stejně jako hru na počítači. U hry avšak odpadají materiální komplikace a jedinec není tolik závislý na ostatních hráčích, kteří mohou být zastoupeni počítačem řízenými protivníky.

Tady se vyskytuje problém rozlišit kdy se jedná o bažení a kdy o racionální obyčejnou touhu. Mezi některé objektivní projevy bažení patří:

- nálezy týkající se aktivací určitých částí mozku;
- oslabení paměti;
- prodlužuje se reakční čas – zhoršuje se postřeh;
- abnormální nález na elektroretinogramu;
- zvýšení tepové frekvence;
- snížení kožního galvanického odporu. Vyšší aktivita potních žláz a snížení kožní teploty provází také vystavení podnětům aktivujícím závislost čili „spouštěčům“.

Co se týká postřehu jsou na tom počítačová hráči lépe než běžní lidé. Vědci totiž prokázali že hráči mají „trénované“ oči a dokážou například u dopravních nehod zareagovat o setiny vteřin rychleji.

Potíže v sebeovládání se u hraní projevují tak, že hráč si stanoví své cíle ve hře a i po jejich dosažení není schopen od hry odejít. Jakmile dosáhne jednoho cíle ihned se před ním vztyčí další překážky, které může překonat a konec hry se opět posune. Příčinou může být také to, že se hráčovi nedaří a nechce opustit hru s pocitem porážky.

Tělesný odvykací vztah se u hraní na počítači nevyskytuje, protože se jedná čistě o psychickou závislost

Růst tolerance u hraní jistě nalezneme. Hráč má nutkání trávit hraním čím dál více času.

Zanedbávání jiných potěšení nebo zájmů je asi největší projev hraní na počítači. Hraní se stává hlavním, největším a jediným koníčkem člověka. Svou

širokou možností a snadnou dostupností nabízí nevyčerpatelné a velice široké spektrum her, kde si každý může nalézt co mu vyhovuje. Tím že hráč dohraje hru do konce neuspokojí svoji touhu na dlouho a ihned začne vyhledávat další hru, nebo spustí znovu hru která ho baví a hraje ji třeba na větší obtížnost. Navíc díky internetu, multiplayer (hry více hráčů) poskytuje nekončící zábavu nezávislou na algoritmu programu, čas konce hry určují většinou hráči sami a objevuje se čím dál více her, které konec nemají a hráči se do nich připojují v průběhu.

Pokračování v užívání přes jasný důkaz škodlivých následků se projeví nejvíce na školním prospěchu, kdy díky neúměrnému času strávenému u počítače se student nestíhá připravovat. Znam lidí, kteří díky tomu že byly natolik oddáni nějaké hře například nedodělali vysokou školu. Co se týče fyziologických následků, ty se díky modernějším technologiím a pomůckám stále snižují. Ale přesto jsou zmíněny v jiné kapitole.

Když se tedy vrátím k otázce: „Co je závislost?“ Osobně bych ji definoval jako vztah člověka k nějakému jevu, který nepříznivě ovlivňuje kvalitu jeho života, sociální vztahy a jeho zdraví.

1.2 Rizikové faktory

Na vzniku každé závislosti se podílejí jako základní faktory osobnost člověka a vlastnosti jeho organismu (např. fyziologické reakce); vlivy vnějšího prostředí, které lze diferencovat na obecné, sociokulturní vlivy, působení menších sociálních skupin a situační podněty (např. tradice užívat drogu, její dostupnost, sociální model známého člověka, který ji konzumuje, apod.). Výsledek interakce uvedených svou skupin faktorů určuje pravděpodobnost vzniku závislosti na psychoaktivní látce.

Jak ve společnosti stoupal počet závislých jedinců, vzniklo mnoho studií, které se pokoušely vymezit typické rysy osobnosti drogově závislého jedince. Avšak existence zvláštního typu osobnosti, která by byla k užívání drog předurčena, je mýtem, ve skutečnosti neexistuje. Každý člověk si může vytvořit závislost na psychoaktivní látce. Významnou roli při tom hrají tyto faktory:

- aktuální stresová situace jako spouštěč;

- míra neschopnosti a neochoty člověka uvědomit si a přiznat riziko řešení osobnostních problémů pomocí drog;
- uspokojivé sociální zakotvení (profesní a rodinné zázemí) a fungující vztahy s lidmi schopnými poskytnout potřebnou podporu snižují riziko volby tohoto způsobu řešení potíží.

Protože nelze definovat typickou osobnost potencionálně závislého člověka, je možné vymezit sociální a psychické faktory, které zvyšují riziko vzniku závislosti:

- Městské prostředí, kde je větší pravděpodobnost nabídky drogy
- Porucha funkce rodiny, kde dítě není citově akceptováno ani vhodně vychováváno, kde chybí disciplína.
- Rodiče nadměrně užívající léky nebo alkohol a vytvářející sociální model způsobu řešení potíží.
- Nižší úroveň vzdělání
- Zvýšený vliv party (subkultury), která má své vlastní, odlišné hodnoty a normy (Vágnerová, 19991 s. 297).

Dnešní svobodná média nám předkládají mnoho informací a tyto informace jsou především snadno dostupné a levně získatelné. Buďme si však vědomi také neověřitelnosti či závadnosti informací, které jsou na internetu a na rozdíl od novin, anonymní a tedy ve valné většině neověřitelné.

Názor s kterým se ztotožňuji zní: Je zřejmé, že člověk se může stát závislým v podstatě na všem, co mu umožní zbavit se nepříjemných pocitů, potlačit je, nebo před nimi uniknout, stejně jako na všem, co je nějak užitečné, nebo s sebou nese příjemné pocity. Závislost vztahující se k osobním počítačům rozdělují autoři na dvě části:

- netomanií, netholismus – závislost na internetu;
- závislost vztahující se k počítačovým hrám.

Osobně se domnívám že tyto dvě oblasti se k sobě čím dál více blíží a propojují se, protože většina počítačových her se stále víc zaměřuje k hraní na internetu.

1.3 Subkultura mládeže

Proces socializace dospívajících nelze chápat jen jako vrůstání do společnosti dospělých. V důsledku vydělení adolescence jako relativně samostatného a specifického období života vznikl i fenomén nazývaný subkultura mládeže. Vztah adolescent – dospělá společnost začíná být v různých oblastech života formulován více explicitně – ať již formou legislativy nebo prostřednictvím institucí, které společnost pro dospívající vytváří. Variabilita postojů a chování adolescentů je stále větší; ukazuje se, že proces přechodu z dětství do dospělosti je stále ve větší míře determinován konkrétními kulturními, ekonomickými a politickými podmínkami, jakož i konkrétní osobní historií a aktuální situací každého jedince.

Kultura mládeže vznikala nejdříve jako opozice ke kultuře dospělého světa, postupně však získává stále specifitější a relativně autonomní charakter. Dospělí do ní minimálně zasahují a berou ji buď jako něco, co je mimo jejich chápání, nebo na ní nejrozličnějším způsobem přímo participují a profitují. Vznikl celý specifický průmysl „průmysl pro teenagery“ – oděvní, sportovní, potravinářský, filmový, hudební a v neposlední řadě i herní či internetový. Z těchto důvodů se někdy ozývá názor, že se stále větší měrou komercializuje. Toto platí pravděpodobně jen částečně, protože i kultura mládeže je vnitřně diferenciovaná a některé její odnože komercializaci přímo programově odmítají (např. hnutí punk).

Maximální společenská tolerance může ovšem mít i svoje negativní aspekty. Určitá separace života mládeže od světa dospělých a „vymezení“ zcela specifického prostoru může vést k pocitům nepřijetí a k tomu, že se dospívající cítí značně omezeni ve svém vlivu na širší společnost. Jedinou společensky akceptovanou aktivitou během adolescence zůstává vzdělávání. To je však – právě pro nedostatek jiných smysluplných alternativ – někdy vnímáno jako něco formálního, co se prostě musí „vysedět“. Nedostatečná prostor a málo příležitostí k smysluplnému začlenění do společnosti dospělých tak vede k náhradním cestám

formování vlastní identity. I to je důvod proč vznikají specifické odnože subkultury mládeže, které se vymezují především náhradními a nápadnými vnějšími znaky. Zde se nejčastěji uvádí styl oblékání a celková úprava zevnějšku, specifická hudba, jazyk a slang, který je právě specifický pro uživatele internetu a hráče počítačových her.

Příčin proč adolescenti používají specifické výrazové prostředky, je více. Za důležité můžeme považovat zejména následující rysy:

- mnoho slov adolescentů jsou zkratkami jejich běžného chování a běžné zkušenosti, Zejména při vyjadřování postojů k druhým lidem a jejich hodnocení mají tendenci používat specifické výrazy, kterým rozumí v rámci své kultury;
- typické zkušenosti a situace, do kterých se dostávají, mají často specifické označení. Svoji zkušenost považují často za unikátní, a proto se jim běžné vyjádření v jazyce zdá neadekvátní a příliš formální;
- užívání slangu a specifických výrazů je kritériem pro získání statusu a prestiže ve vrstevnické skupině;
- některá slova fungují jako posilovače a zpevňovače skupinové či vrstevnické solidarity. Uslyší-li člověk „svůj slovník“ v neznámém prostředí, nalézá okamžitě „spřízněnou duši“ a ve zvýšené míře si uvědomuje svoji příslušnost ke komunitě;
- specifický slovník reprezentuje určitou hodnotovou orientaci a jeho užití se stává určitou podmínkou pro hodnocení vztahů, chování a konkrétních situací (Macek, 1999, s.48).

2. Závislost na informačních technologiích

2.1 Škodlivé vlivy a zdravotní komplikace

Veškerá dlouhodobá práce na počítači, ať už se jedná o hraní, zábavu či práci, jedná se o dlouhodobou činnost prováděnou ve stabilizované poloze. Jedním ze základních problémů je dostatek místa na pracovní desce, dále pak umístění monitoru, písemností, klávesnice myši a dalších doplňků. Zde uvádím několik tipů jak se věnovat ochraně zdraví při činnostech vykonávaných u počítače. Většina uživatelů si stěžuje na bolesti páteře, zad, očí a hlavy. Potíže v oblasti horních a dolních končetin uvádí menší počet uživatelů (Pokorný, Telcová, Tomko, 2002, s.87).

K anatomickým změnám a na ně případně navazujícím patologickým procesům u pohybové soustavy dochází podle některých pramenů po 5-7 letech tedy po delší době. V této souvislosti je frekventovaný pojem RSI syndrom, vztahující se k potížím pojivového, cévního a nervového ústrojí. Důsledkem anatomických změn je jednak omezení hybnosti jedince změnou postižených partií a jednak bolestivý syndrom. Zasaženy bývají například páteřní ploténky, zkrácení svalových vláken.

Čím dříve se člověk začne intenzivně zabývat danou činností, tím dříve se potíže a případné změny u něj projeví a tím širší a hlubší mají důsledky.

Symptomy nadměrné a jednostranné zátěže jsou zejména:

- pálení, necitlivost v prstech, dlaní, zápěstí;
- pocit chladných prstů – nedokrvení, křeče – jednoho dvou i více prstů;
- snížená pohyblivost prstů;
- poškození v oblasti šíje, ramen, bolest zad, krční páteře, bederní části páteře;
- mravenčení v nohou, sedacích svalech, pocit, jako by svaly v oblasti rozkroku byly přesezené – mravenčení, necitlivost;

- pálení, slzení očí, výskyt tiků, skvrny před očima zarudlost očních víček, potíže při zaostřování při přenášení pohledu z blízkého na vzdálený cíl a naopak (Pokorný, Telcová, Tomko, 2002,s.88).

Je známo, že drobné, opakované pohyby při ovládání prvků počítače (klávesnice, myš) způsobují při delším trvání potíže. Tyto potíže nejprve vnímáme jako nepříjemné pocity, mohou ale později přerůst v onemocnění. Osobním indikátorem může být například:

- a) sledování toho, za jak dlouho se u nás při práci s počítačem objeví pocit pálení či chladu v okolí páteře, v místě, které se nachází mezi lopatkami;
- b) sledování toho, za jak dlouho se objeví pocit napětí v šíjových svalech, či zaklonění hlavy dozadu se stane mírně bolestivým (Pokorný, Telcová, Tomko, 2002,s.88).

Existuje několik možností nápravy (většinu z nich praktikuji již několik let osobně):

- a) pravidelné cvičení;
- b) speciální cvičení;
- c) přestávky a pohyb v průběhu pracovní činnosti;
- d) úprava pracoviště a místa anatomicky vhodně tvarovanými, resp. Funkčními pomůckami.

Pro úpravu místa práce s počítačem se ukazuje jako významné a výhodné:

- umístění obrazovky přímo před očima (maximální vychýlení 15-20 stupňů vlevo či vpravo), horní hrana obrazovky ve výši očí, vzdálenost od obrazovky 40-60cm;
- oblast horních končetin (ovládání klávesnice a myši) by měla být v takové výši, aby paže s předloktím svírala minimálně pravý úhel, nebo (a to je lépe) mírně větší. Dlaně v zápěstí by neměly být zakloněné, pokud možno rovné, tedy nevychylovat se ani nahoru, ani dolů, ani do stran. Pro práci s myší je vhodnější podložka, která má vyvýšení pro to, aby jste si na ni položili zápěstí.
- obraz monitoru počítače je třeba mít „stabilní“ – pro obrazovky se ukazuje jako výhodná frekvence minimálně 72 Hertzů (hz); to znamená že obraz se objeví 72x za vteřinu. Pomalejší frekvence vede k namáhání očí – jsme schopni

zachytit že obraz bliká. To neplatí pro LCD monitory kde by doba svitu jednoho bodu měla být nastavena navíc než 50 milisekund.

- Způsobují-li další vlivy z hlediska osvětlení – osvětlení v místnosti, osvětlení pracoviště, odlesky na obrazovce potíže, je třeba podniknout změny směřující k odstranění, eventuálně k jejich eliminaci.
- Pracovní prostor včetně židle, poloha trupu a dolních končetin musí svému uživateli skýtat přiměřené pohodlí a optimalizaci podmínek.
- Během práce na počítači se jako výhodné jeví dodržování pracovních přestávek, které jsou spojeny se speciálním cvičením zaměřeným na vybrané partie, které jsou při sezení u počítače nadměrně namáhány (Pokorný, Telcová, Tomko, 2002, s.89).

Související formy závislosti:

2.2 Netomanie, tj. Netholismus, čili závislost na internetu

Internet měl původně vojenský účel. Měl sloužit ke komunikaci mezi bunkry po atomové válce a s jeho pomocí měla vládnout vláda. Závislost na internetu se velmi podobá patologickému hráčství. U obojí závislosti dochází ke ztrátě sebeovládání, touze k takovému chování, které směřuje k prožívání, které dotyčný člověk vnímá jako příjemné.

Pomineme-li fyziologické potíže společné všem závislostem souvisejícím s počítačem, dostáváme se k oblasti psychických potíží. Při stresu dochází v mozku k vyplavování tzv. excitačních aminokyselin, které způsobují zvýšenou úmrtnost neuronů. Právě přetěžování mozku informacemi má tento důsledek. U malých dětí navíc hrozí díky excitačním aminokyselinám pokles intelektových schopností, stejně jako je tomu u závislosti na televizi.

Přesto největší dopad má netomanie v oblasti sociální. Počítač se stává pro lidi náhražkou vzájemné komunikace a interakce. Dochází k snížení výrazových prostředků. Toto je zvláště nebezpečné u dětí, které se musí naučit komunikovat se svým okolím a vnějším světem. Počítač však neumožňuje dětem získat odpovídající sociální dovednosti. Dochází také k poruše sexuálního života a

k poruše komunikace s partnerem či s osobami opačného pohlaví, kdy veškerý sexuální život se může zredukovat na prohlížení obrázků na internetu. Internet nabízí člověku bezpečnou virtuální realitu, což je posíleno i poměrně vysokým stupněm jeho anonymity. Patologické užívání internetu má zpravidla sociální kontext, protože člověk, který je stížen netomanií, u něj tráví nadměrné množství času, a to bez jakéhokoliv cíle (Pokorný, Telcová, Tomko, 2002, s.90-91).

Internet a jeho fenomény

Prostředí internetu je velmi blízké prostředí počítačových her, zvláště v poslední době on-line hraní nachází velkou oblibu nejen v České republice. Proto bych rád zmínil některé rysy, které souvisí s časem tráveným na internetu. Většina z nich více či méně platí i pro on-line počítačové hry, při jejichž hraní věnuje hráč velkou část herního času právě komunikaci.

- větší otevřenost – Zvláště mladí uživatelé označují prostředí internetu za příhodné k odhalení sebe sama. Je to hlavně díky stírání věkových bariér. Právě tento rys je pro mnohé jedním z lákadel pro hraní či užívání internetu;
- redukce úzkosti – Redukce úzkosti souvisí s předešlým bodem a podporuje větší otevřenost;
- absence sankcí – Dospívající lidé pocítují na internetu absenci sankcí ať už ze strany kolektivu nebo od konkrétního jedince;
- časté sexuální nárážky – Výskyt častých sexuálních nárážek na forech či při komunikaci obou pohlaví je běžný a nebudí žádné pohoršení ani u dívek, jako by tomu bylo v reálné situaci;
- možnost lži a přetvářky – díky textové formě komunikace je snadné lhát či následně měnit svoji identitu. Nutno ale poznamenat, že i na internetu se naleznou lidé, kteří této možnosti nevyužívají;
- pocit fyzického bezpečí – často souvisí s pocitem anonymity. Ostatní osoby s kterými hrajeme či komunikujeme nejsou zpravidla fyzicky přítomny a nemohou uživatele nijak ohrozit;
- absence sebe sama jako fyzického objektu – uživatel si nemusí dělat starosti se svým vzhledem, popřípadě vyprojektuje své ideální „já“ do svého

Svatata ve hře, který ho zastupuje v komunitě. Mizí obavy a úzkosti z negativní sebereflexe;

- možnost ukončení kontaktu – Pro komunikaci on-line platí, že uživatel nemusí v komunikaci pokračovat a může ji kdykoliv ukončit. Nemusí setrvávat pokud je mu něco nepříjemné;
- anonymita – Z celkového pohledu je možné říci, že míra anonymity je základní proměnou, která ovlivňuje chování i cítění lidí v prostředí internetu (Vaculík, 2003).

2.3 Virtuální identita

Vysvětlení pojmu identity: Identita člověka je kontinuálním prožíváním totožnosti sebe sama, jeho ztotožněním se s životními rolemi a prožíváním příslušnosti k větším či menším společenským skupinám.

Mezi funkce identity patří:

- poskytování vztažného rámce pro porozumění tomu, kdo vlastně jsem;
- usměrňování cílů, závazků a hodnot člověka;
- poskytování pocitu osobní kontroly a svobodné vůle;
- posilování konzistence koherence a harmonie mezi hodnotami, názory a závazky;
- odhalování vlastního potenciálu zkoumáním vlastních možností a různých alternativ.

Člověk musí o svou identitu bojovat, jinak riskuje, že jeho identita bude tvořena pouhým převzetím cizích norem, názorů a hodnot.

V dnešní době plné rychlých kulturních a technických změn se setkáváme s pojmem *mnohostranné já* (protein self), což je psychologický model postmoderního člověka, který sám sebe staví do různých rolí a zkouší různé druhy života. Jedná se o adaptaci na kulturní trauma, které způsobuje, že současní lidé nejsou schopni vytvořit smysluplné a dlouhodobé závazky vůči druhým a sobě samým.

Ve virtuálním prostředí se člověk nenachází fyzicky přítomen, ale jen jako reprezentace sebe sama. Tato reprezentace nedisponuje svoji vlastní identitou, ale je jakýmsi shlukem digitálních dat . Tyto data zpravidla obsahují nějakou informaci o nás která identifikuje naši osobu ve virtuálním světě (např. nick, avatar, identifikační číslo). Do naší virtuální reprezentace z velké části přenášíme své sny, fantazie, představy, nevědomé tendence, přání a komplexy. Naše virtuální reprezentace se tak může stát do určité míry samostatnou osobností. Virtuální identita sama o sobě nemá smysl. Jedná se o to co my sami jí přiřadíme v prostředí hry či internetu.

Se svou virtuální identitou se můžeme pokusit ztotožnit a věřit, že reprezentuje naši skutečnou identitu. Avšak ta se nikdy nemůže nikdy stát přesným obrazem naší pravé identity, což souvisí s její podstatou. Svou virtuální identitu můžeme do jisté míry ovlivňovat vědomě, například prezentováním sebe jako muže, ženy, mladého či starého člověka (Vaculík, 2003).

Pozitiva a negativa virtuální identity

Prostřednictvím internetu můžeme hrát role svých alternativních já. S pomocí chatů, MUDů či právě počítačových her. Fantazie u virtuálního světa u nás může vyvolávat silnější zážitek než samotná skutečnost. Rozvoj internetu úzce souvisí s rozvojem postmoderní společnosti, rozvojem individuality, nových požadavků na aktivitu individua. Na druhou stranu dochází ke stavu „zaplavení informacemi“, což může na jedince působit až ohrožujícím způsobem. Důležitou částí lidského vývoje je experimentování s vlastními identitami. Toto je v úzké souvislosti s moderním způsobem života a jeho stylem kdy prostředí plné náhlých změn nás často nutí k znovunavrácení se k otázkám svých hodnot, víry a svých životních cílů. Na internetu můžeme v podstatě kdykoliv začít experimentovat se svou identitou a nejen na internetu ale právě při hraní počítačových her. Stylizace se do herního hrdiny např.. Oproti realitě která nás v tomto ohledu silně limituje svými důsledky je virtuální prostředí vhodné, zvláště díky možnosti kdykoliv se odpojit a vrátit se do reálného života při jakýchkoliv komplikacích. Je třeba ovšem brát zřetel i na negativa virtuálního prostředí. Vyskytuje se zde velké množství agrese, hrubosti a útoků, proto rozhodně nemůžeme tvrdit, že by šlo o prostředí plně demokratické. Co je však mnohem větším problémem virtuálního světa je tzv. fragmentace osobnosti. Ta brání rozvinutí úplně flexibilní osobnosti.

Souvisí to s rysem virtuálních vztahů, které nemají zpravidla delšího trvání. Pokud se nám něco nelíbí máme tendenci vztah ukončit, zatímco v realitě toto není vždy možné. Útěk se tak stává častým řešením problémů, což je jednoznačně negativní jev.

Dalším negativním jevem je stav překrývání virtuálních identit s reálnou identitou jedince. To je podobné poruše známé jako Disociace osobnosti, což je stav kdy se v rámci jedné lidské mysli vytvoří několik různých osobností, které následně samovloně přebírají kontrolu nad jednáním. Naše virtuální osobnosti mají menší šíři projevů než naše reálná osoba.

Do virtuálního světa můžeme unikat před problémy z reality. Experimentování s virtuálními identitami může pomoci při překonávání nástrah reálného života. Nelze jednoznačně říci zda experimentování s virtuální identitou je jevem negativním, či pozitivním. Ostatně i renomovaní autoři se v této otázce různí.

2.4 Hromadné násilí v médiích

Důvod pro využití násilí a stejně tak sexuality v médiích je prostý. Oba tyto aspekty jsou jevy, které provází lidskou společnost a kulturu od počátku evoluce. Jsou to aspekty úzce související s lidským přežitím a je proto těžké jim nevěnovat pozornost. Média tohoto zneužívají, což úzce souvisí s financemi, které obíhají v mediálním průmyslu (reklama atd.). Mnohé studie dokazují, že čím častěji se budeme vystavovat pozorování násilných jevů (např. v televizi), tím existuje větší šance, že tento vzor chování přejmeme. Také čím je násilí zobrazeno realističtěji tím se šance na převzetí zvyšují. Zajímavý je rozdíl například mezi situací v Japonsku a v USA. Kde v Japonsku je zhruba stejné množství násilí v televizi ale míra násilného jednání je podstatně nižší. Souvisí to především s tím, že v Japonských programech je hrdina obětí násilí a ne konatelem jako tomu je v Amerických filmech (Vaculík, 2003).

Děti už od 2,5 roku dokáží napodobit některé věci, které vidí na obrazovce. Mezi 3-5ti lety ještě nejsou schopni uvádět to co vidí do souvislostí a jejich pozornost je přitahována spíše rychlými a trhanými pohyby, které právě provázejí většinu násilných aktů v kreslených filmech. Nedokáží však akt násilí uvést do kontextu a pochopit nadsázku, příčinu a důsledek činu. Školní věk 6-11 let se

považuje za kritický co se týče vlivu na násilné chování. Poznávací schopnosti dětí se rozvíjí natolik, že jsou schopni sledovat zápletku, rozeznat pohnutky a soudy o ději programu. Jsou schopni rozlišit motivaci a pohnutky postav, jejichž aktivity sledují. Avšak jejich snaha pochopit jednání na obrazovce klesá a často sledují pořad povrchně. Kolem osmého roku se agresivita dětí, které sledují násilí dále nezvyšuje pokud chápou násilí jako akt zla, který způsobuje bolest dalším, a jestliže jde o zasloužený trest. Agresivita však roste, zvláště u chlapců, pokud se ztotožňují s hrdinou, či se oddávají fantaziím s agresivním podtextem. V období od 12-17ti let se rozvíjí abstraktní myšlení, avšak to při a po sledování televizních pořadů není příliš využíváno. Věnují se spíše lásce, sexu, romantickým příběhům a chlapci pornografii. Ve veškerém vlivu násilí na dětskou psychiku hraje důležitou roli vztah dítěte a rodiče. Tady by rodiče měli zasáhnout stejně jak u sledování televizních programů tak ve využívání počítače. Měli by omezit dobu věnovanou dítětem televizi či počítači, kontrolovat co sledují, hrají a čemu se věnují. Měli by dohlížet na dítě zejména v batolecím a raném věku. V této době děti nejvíce napodobují rodiče a mají na ně největší vliv. Dospívající děti by se měli podílet na diskuzi s rodiči, měli by se naučit kritickému pohledu na média. Dialog snižuje jejich míru úzkosti a agrese.

Vliv televizního násilí:

- Děti se naučí agresivním postojům a chování a násilí jako způsobu řešení problémů
- Vnímavost vůči skutečnému násilí se sníží
- Vyvíjí se obava nebo strach, že se stane dítě obětí násilí (tzv. syndrom zlého světa)

Televizní diváci jsou ovlivněny násilím těmito způsoby. Jedinci, kteří jednají násilně nejsou potrestáni, nebo jsou dokonce odměněni. Násilné chování se zdá být jako oprávněné. Nejsou zobrazeny plné důsledky násilí, jako jsou třeba výčitky svědomí, absence bolesti. Dramatické situace pomáhají k silnějšímu ztotožnění se s hrdinou. Míra násilí neodpovídá spouštěcímu impulsu a je zobrazováno s dostatečným realismem aby mohlo být označené za smyšlené. (Vaculík, 2003)

2.5 Psychologie kyberprostoru

S možnostmi, které nám přináší počítače a počítačové sítě – obzvláště pak internet – se nám otevírá nová dimenze lidské zkušenosti. Pojem „kyberprostor“ je natolik používán, že se nám nyní může zdát až příliš všední a komerční. Jakkoli tomu je, prožitek zprostředkovaný počítačem a sítěmi může být nahlížen a rozuměn jako jistý psychologický „prostor“. Když uživatel zapne svůj počítač, pustí hru, program nebo píše e-mail, může často cítit – vědomě či podvědomě – že vstupuje na určité „místo“ nebo do „prostoru“, který je vyplněn širokou škálou významů a účelů. Mnoho uživatel, kteří využívají služeb internetu či her popíší svou zkušenost v kyberprostoru jako „cestování“.

Pokud se na problém podíváme z hlubšího psychologického hlediska, uživatel často definuje počítač jako rozšíření jejich mysli a osobnosti – „místo“, které odráží jejich touhy, postoje a zájmy. Slovy psychoanalýzy se počítač stává určitým přechodným místem, které je rozšířením jejich niterního světa (intrapsychic world). Jak lidé na internetu čtou email, odesílají zprávu na fórech nebo a chatu, někteří z nich cítí jakési myšlenkové spojení či prolínání s myslí toho druhého.

Pokud někdo prožívá toto rozšíření vlastní mysli – jako přechodný prostor mezi sebou a další osobou – otevírají se tím dveře pro různé druhy fantazií a přenosových reakcí, které se projektují do tohoto prostoru. Za ideálních podmínek lidé této příležitosti využijí k hlubšímu poznání sebe sama, jako cestu k objevování jejich identity, která se setkává s osobnostmi dalších uživatelů. Za méně ideálních podmínek dochází k ventilaci nebo realizaci jejich fantasií, frustrací, úzkostí a touh, které pohánějí tyto fantazie.

Psychologická kvalita kyberprostoru je determinována hardwarem a softwarem, který utváří svět počítačů. Administrátor může uživatele odpojit, lag může zničit celou konverzaci. Všechny tyto faktory ovlivňují psychologický „pocit“ z prostředí. Jak se hardware a software mění a vyvíjí dochází i ke změnám v psychologických aspektech kyberprostoru. Zvláště vývoj směřující k více vizuální komunikaci je zajímavý. Jaké to bude vidět a zároveň slyšet lidi na

internetu? Budou uživatelé ochotní vzdát se toho prostoru, který postrádá komunikaci z očí do očí ale je o to bohatší na mnohoznačnosti představivosti? (Suler, 1996, Doder University)

2. 6 Aplikovaná sociální psychologie skupin a komunit online

Uvnitř kyberprostoru se formují skupiny a komunity v rozsahu několika málo lidí až po tisíce a milióny členů. Mnoho z klasických sociálně-psychologických principů může být aplikováno pro lepší porozumění a zlepšení funkčnosti těchto skupin – jako například problémy týkající se vedení, komunikačních vzorů, skupinových vazeb, koheze, svazky a podskupiny.

Díky speciálním psychologickým vlastnostem kyberprostoru mohou být online skupiny poměrně odlišné od skupin lidí, kteří se běžně stýkají. Pouze textová komunikace, stav zrovnoprávnění a příležitost se skrýt za cizí identitu jsou hybným klíčem k utváření online skupin. Tyto časově omezené vazby taktéž utvářejí unikátní skupinová pravidla pro uživatele chatů, e-mailové komunikace a online her.

Pro vyhodnocení těchto dynamiky těchto Nových a různých online skupin je třeba zavést nové sociálně-psychologické principy. Utváření a zkvalitnění online komunit vyžaduje spojení tradičních a inovačních teorií psychologie. Možná poprvé v historii bude muset sociální psychologie splynout se znalostí počítačové technologie.

Integrační princip (Suler) je důležitý pro zdraví a produktivitu každé komunity. Aby tato skupina měla stálou členskou základnu, musí se její členové naučit integrovat jejich vlastní životy online s životy v realitě. V podstatě to znamená, že by měli o svých online zážitcích a zkušenostech diskutovat s lidmi, které znají z „offline“ světa, což jim pomůže získat lepší porozumění těmto zážitkům – zvláště v případě online světa obsahujícího nejednoznačné prostředí fantasií a Svatatů, kde snadno dojde k špatné interpretaci nálad či pocitů, nálad a úmyslu jiných lidí. Bez tohoto testu z reality poskytnutým někým z přátel či z rodiny je snadné ztratit perspektivu a následně se dostat do situace, která místo potěšení může uškodit. Pokud se toto stává často více lidem, celá komunita může být zničena. Pod pojmem integrace si můžeme i představit, kterak se členové komunity kontaktují i offline pomocí telefonů a hlavně setkáním tváří v tvář. Při

setkání tváří v tvář dochází opět k otestování reality a méně k využívání. Jakkoli jsou online vztahy silné, vždy po zažití setkání osob v realitě jsou upevněny ještě více. Ačkoliv není vždy možné, aby se všichni členové komunity mohli setkat osobně, je dobré pro skupinu, když velká část členů toto může učinit. Právě tito členové se pak zpravidla stávají stabilním jádrem, které tuto komunitu uceluje a drží pohromadě. (Suler, 1996, Doder University)

2.7 Nebezpečí virtuálního světa a média

Téma násilí v souvislosti s počítačovými hrami je velice aktuální záležitostí. S určitou pravidelností se jí okrajově zabývají i současná média. Konkrétně jsem sledoval rozšířené noviny a to Mladou Frontu. Odhadem jednou za 2 měsíce vyšel článek zabývající se problematikou násilí a počítačových her.

Nejprve je třeba se podívat z čeho reportéři čerpali pro své články. Musím konstatovat, že míra validity a objektivity článků je vysoká. Mezi materiály s kterými novináři pracovali patřily i studie, které zmiňují v diplomové práci (Suler, Craig a Anderson) a jsou porovnávány a konfrontovány s dalšími pracemi a studii renomovaných vědců, psychologů a sociologů.

Média se věnují převážně atraktivním faktům jako jsou násilné činy spáchané hráči počítačových her a hledání souvislostí mezi hraním a následným násilím. Nelze říci, že by postoj reportéra byl zaujatý proti hrám, naopak v každém z článků byly zmíněny argumenty proti i pro hraní počítačových her.

Zpravidla se v článku věnují rozboru nějaké kontroverzní hry a následně výzkumu vědecké asociace, která se věnuje právě problematice souvislosti násilí v počítačových hrách a agresivního chování v reálném světě. Předloženy jsou pohledy z obou stanovisek, jak z „protiherního“ i podporujícího hraní. Nejčastějšími argumenty jsou vědecké teorie, že násilí v počítačových hrách podněcuje a učí násilné chování i ve skutečnosti. Protiargumentem bývají kritiky výzkumných metod a neprůkaznost výzkumů. Za nejisté někteří považují, zda hry učí agresivnímu chování, nebo přitahují právě jedince, které agresivita láká. Argumentem proti radikálnímu postoji proti hrám je i počet lidí, kteří hrají násilné hry a poté k reálnému násilí nikdy nesáhnou.

Výsledek je pro veřejnost poněkud rozpačitý. Pokud si rodič článek přečte nemůže zaujmout jasné stanovisko k hraní počítačových her. Jediné čím se může

v závěru řídit jsou herní ratingy, které určují pro jakou věkovou kategorii jsou hry určené. Právě i tyto ratingy jsou však v jednom článku podrobeny kritice, jelikož jsou určovány právě firmou, který hru distribuuje a vyrábí.

V hodnocení vědeckých výzkumů noviny nezastávají také žádný jednoznačný postoj, spíše se přiklání k tomu, že je třeba provést další výzkumy v této oblasti, které by objektivně prokázaly souvislosti mezi hrou a emoční stránkou lidské osobnosti. Metodou může být například forma hádanky podle amerického psychologa Bruce Bartholomewa, kdy ukazoval hráčům obrázky reálného násilí, které nevzbuzovaly žádné nebo minimální reakce. Následně ukázal hráčům další obrázky působící na lidské emoce (jako obrázky nemocných, či mrtvých zvířat). Na tyto obrázky reagovaly respondenti s pohnutím a překvapením.

Můžeme jen doufat, že média se touto problematikou budou i nadále zabývat a udržovat ji v kulturním povědomí. Většina zodpovědnosti v této oblasti leží právě na rodičích a touto cestou se informace mohou dostat právě k nim a pomoci jim při výchově jejich dětí.

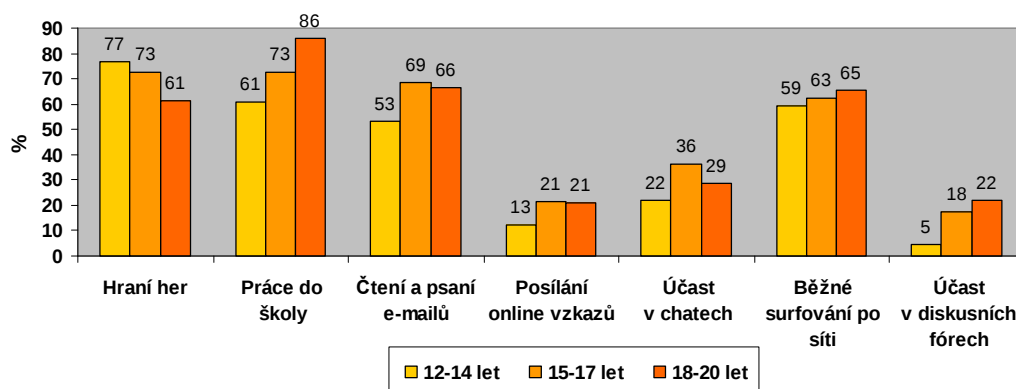
2.8 Činnosti adolescentů na internetu

V letech 2005 využívalo internet 90% dospívající populace ve věku 12-14let. Ve věkové skupině 15-17 let tomu bylo stejně a adolescenti ve věku 18-20 let využívali internet ze 77%. Zvláště v prvních dvou skupinách nedocházelo k výraznějším rozdílům mezi dívkami a chlapci. Většina adolescentů využívala internet jen ve škole, připojení doma mělo připojení zhruba dvě třetiny dotázaných adolescentů.

Čím je adolescent starší, tím tráví na internetu více času. A dochází i k větší diferenciaci mezi oběma pohlavími. Ve věkové skupině 12-14 tráví obě pohlaví na internetu 6 hodin týdně, později už je patrnější rozdíl, kdy ve věkové skupině 15ti-17ti letých tráví chlapci 9 hodin týdně a děvčata 8,2 hodin týdně. K největšímu rozdílu dochází ve věkové skupině 18-20 let, ke chlapci tráví on-line 10,8 hodin týdně a děvčata jen 9.

V následujícím grafu můžeme vidět kolik procent uživatelů internetu v různých věkových skupinách přihlásilo k jakým aktivitám:

**Hlavní aktivity adolescentů na internetu -
podíly uživatelů jednotlivých způsobů využití internetu**



Jak je vidět, 77 % dospívajících v rané fázi adolescence používají internet k hraní her, s přibývajícím věkem je však tato aktivita méně četná. Naopak rostoucí tendenci má využití internetu k práci do školy, 86% adolescentů ve věku 18-20 let uvedlo, že používá internet k práci do školy, což je jistě pozitivní trend. Celkově se ukazuje, že nejmladší adolescenti ve věku 12-14 let po internetu nejméně komunikují - méně používají e-mail, chaty (diskusní skupiny pro online komunikaci více účastníků), on-line messangery (posílání online vzkazů) i diskusní fóra (webové nástěnky apod.). Z výsledků také vyplývá, že chaty jsou nejoblíbenější ve střední adolescenci (15-17 let), tito dospívající také častěji než ostatní používají e-mail. (Šmahel, Konečný, 2006, s. 161-174)

3. Závislost na hraní počítačových her

3.1 Závislost na počítačových hrách

Počítačové hry jsou specifickým odvětvím programů, určeným k zábavě. Můžeme je zařadit do oblasti virtuální reality. Například mezi gamblerstvím a hraním počítačových her můžeme nalézt mnoho společných rysů. Jak herní automat, tak hra na počítači může hráči nabídnout alternativní realitu, kde může uniknout před problémy.

V současnosti se vyskytuje velké množství počítačových her . Orientaci ve světě počítačových her napomáhá jejich rozlišení například podle herního stylu, nebo hardware potřebnému k jejich provozování, dále také podle způsobu zpracování, námětu či žánru apod. Obecně lze hovořit o těchto stylech počítačových her: (Pokorný, Telcová, Tomko, 2002, s.98)

Adventure – v hrách tohoto typu je důraz kladen na přemýšlení a hledání souvislostí mezi jejich jednotlivými prvky, na jejich kombinaci a rekonfiguraci. Hráč řeší logické úkoly a postupuje simulovaným dějem. Zpracování her může být jak textové tak grafické.

Akční hry - Námětem her tohoto typu bývá likvidace protivníků. Mohou jimi být lidé, stroje, nestvůry at., přičemž je pro tento styl her charakteristické vidění světa očima simulované postavy.

Arkády - jsou svým zpracování předchůdkyněmi akčních her. Jejich zpracování je jednodušší, jejich herní svět je omezený, neboť úkolem hráče je například sestřelit všechny rakety. (Space invaders)

Logické hry – jsou takové hry, kdy je třeba vyřešit logický úkol, rébus; správně promyslet určitý způsob, jak něčeho dosáhnout, sestrojít nějaký stroj apod.

Role-playing games (RPG) – jsou hry založené na hraní rolí. Hráč v nich putuje fantastickým světem, bojuje, čelí intrikám, spřádá intriky apod. Má však malý vliv na utváření světa hry, protože v nich chybí prvek vzájemné komunikace mezi hráči. Zpravidla se jedná o velmi rozsáhlé hry.

Simulátory - existuje řada simulátorů různého typu – kokpit auta, stíhačky, vesmírná loď, tank, ponorka. Mezi simulátory se dále řadí simulátory sportů (Pokorný, Telcová, Tomko, 2002, s.99).

Skokové hry – jsou hry kdy postava překonává různé překážky nejčastěji pomocí skoků. V těchto hrách je důležitý postřeh a rychlé prsty.

Scrolling games – jsou hry, pro něž je typické, že v nich dochází k rolování prostředí kolem postavy

Strategické hry – jsou hry, které vyžadují od hráče nejen proniknout do systému hry, ale vytvořit strategii a taktiku umožňující třídit a rozvíjet často velmi rozsáhlý komplex prostředí hry. Je na hráči jak zváží situaci a pro jaký postup se rozhodne.

Významný a dynamický vývoj lze spatřit v oblasti typu společenských her, kterým se začalo říkat komunikační hry, rolové hry, nebo RPG hry.

V těchto hrách není žádný konkrétní cíl, jsou příběhem na pokračování, kteří tvoří sami hráči ve hrou „vymezeném“ prostředí a podle specifických pravidel. Hru koordinuje resp. Řídí jeden z hráčů tzv. „Mistr“ (Pán jeskyně, Game master). Odlišnost od běžných počítačových her lze spatřovat ve dvou oblastech:

1. Simulované prostředí – kontext, ve kterém se hráči pohybují lze nazvat sociální konstrukcí.
2. Hra se vyvíjí v prostředí konverzace a imaginace (Pokorný, Telcová, Tomko, 2002, s.100).

Z výpovědí hráčů těchto her o jejich prožitcích, lze vyvodit oblasti, které sytí přitažlivost těchto her:

- jednoznačnost dobra a zla;

- možnost vývoje a zdokonalení postavy;
- moc, resp. Síla postavy;
- sdílení (hráč nemůže hrát sám – potřebuje partnery), ale na druhé straně i anonymita a nezávislost;
- možnost seberealizace v simulovaném prostředí;
- dobrodružství, napětí, tajemno, mystické a magické komponenty
- pocit sounáležitosti s výjimečnou skupinou;
- možnost dosáhnout resp. Dokázat něco, co v realitě nelze.

Počítačové hry lze obecně popsat jako alternativní modely reálného světa, jako simulace jeho pravidel a vztahů.

3.2 Příčiny závislosti

To, co činí počítačové hry přitažlivým pro různé lidi, lze podle různých pramenů spatřovat i v následujícím:

- dostupnost;
- pochopitelnost a jasnost pravidel;
- zjednodušení světa;
- nabídka různých „zkoušek“ a „životních situací“;
- nabídka poznání neznámého, nového, netradičního;
- nevyžadování specifické sociální či fyzické schopnosti a dovednosti;
- umožnění, resp. Vyžadování vnoření, které vede k odpoutání se od reality a zprostředkovávající pocit ve smyslu přesunutí se jedince do jiného světa;
- poskytnutím možnosti hrát různé role; umožňují do jisté míry, ale i zcela se ztotožnit s postavou. V této souvislosti je hráči poskytnuta ochrana v podobě anonymity a z tohoto zážitek pocitu moci – omnipotence;
- umožnění činnosti, které jsou v běžném životě nemožné nebo sankciované (Pokorný, Telcová, Tomko, 2002,s. 102);
- prožitek pocitu moci z možnosti konstruovat sebe, svou identitu, jiný svět než ten, ve kterém se lidé za normálních okolností pohybují. Hry umožňují různé druhy aktivit, včetně jejich emocionálních doprovodů;
- vývoj her pokročil i v oblastech sexu. Můžeme se setkat s pojmem „virtuální sex“ – cybersex – možnost mít sexuální požitek s partnerem, kterého

generuje počítač. Tento směr vývoje, umožňující velmi radikální individualismus a takřka dokonalé odosobnění, vytváří mimo jiné prostředí pro rozvoj různých deviací.

Získané zkušenosti ve hrou vytvořeném světě s sebou nese i riziko vzniku závislosti. Riziko počítačových her můžeme spatřovat například v oblasti násilí. V počítačové hře se člověk na násilí podílí aktivněji než třeba v kině či televizi. Násilí se může spojovat se smíchem s pocitem úspěchu; možnost výhry je primárně založena na násilí (zabití protivníka). Hráč může podlehnout pokušení pokusit se o totéž v realitě, případně v náročnější situaci použije pro její vyřešení vzorec násilí, protože není dostatečně vybaven jinými vzorci chování. Významná se jeví i dostupnost prostředků pro násilné jednání. Je rozdíl mezi iontovým slizometem a nožem.

Změny v chování a jednání hráčů – růst verbální a fyzické agresivity nebo pohotovosti k agresivnímu jednání. Dále může být zasažen životní styl hráčů. Mění své postoje, hodnoty, zájmy apod. Důsledkem může být například jednostrannost v zaměření, zakrnělost v sociálním zrání, deformace v komunikaci, sociálním cítění.

Faktory vztahující se k nadměrnému hraní počítačových her:

- deficit pohybu (převaha sezení) – nápor na páteř, vliv na vývoj svalů, zátěž zraku apod;
- sociální vývoj – zrání jedince, schopnost navazovat a udržovat vztahy s vrstevníky;
- virtuální nevolnost – vyskytuje se u her simulujících letadla, kosmické lodi, apod. Projevuje se např. tak, že jedinec vstane po delším hraní na počítači si pomalu přivyká realitě, nedaří se mu koordinovat pohyby, padá (Pokorný, Telcová, Tomko, 2002, s. 104);
- lidé si neuvědomují realitu času – podobně jako když čtete dobrou knihu. Důsledkem toho je prodlužování času věnovanému hře;
- hra vytváří prostředí do kterého můžeme unikat před problémy v reálném životě. Vnoření se a bytí ve hře může vést ke snížení schopnosti rozlišit realitu od simulované reality, vést ke stírání rozdílů mezi hráčem a postavě ve hře;

- prostředí hry rovněž osvobozuje od komplexních vazeb, jimiž se reálný svět vyznačuje. Herní svět je srozumitelnější, může hráči poskytnout normy, pravidla a hodnoty, které jsou mu bližší. Hráč může alespoň na úrovni simulace naplňovat potřeby, kterých se mu v reálném světě nedostává;
- virtuální zasvěcení, iniciace a s nimi související proměny si sebou následně pak hráč přináší do reálného světa.

3.3 Důsledky závislosti

Vývoj závislosti na hře se neprojevuje z počátku nijak výrazně. Nelze také tuto závislost klást na stejnou úroveň jako závislost drogovou. Lze ale nalézat podobnost v příznacích, které užívání drog provází. Hraní tedy může vést k:

- vytěsnění ostatních aktivit v okruhu zájmů hráče;
- nutnost být v realitě sám sebou a ve hře postavou umožňuje „žít“ dva životy. Pro vyvíjejícího se a vyzrávajícího jedince to nakonec může být velmi náročné, stejně jako pro patologicky preindisponované jedince či pro specificky organizovanou a strukturovanou osobnost (například schizoidně organizovanou osobnost);
- simulovaný svět umožňuje: prožitek, pocit; zážitek, dobrodružství, sounáležitost, odpovědi na výzvu, vítězství, zkušenost, kterou jedinec následně disponuje, a to na rozdíl od jiných lidí, osvědčení a ověření schopností. To vše se společně s řadou dalších skutečností velmi úzce váže k procesům individuace a iniciace se všemi důsledky pro jedince. (Pokorný, Telcová, Tomko, 2002, s. 105).

Při hraní může docházet i k fyziologickým reakcím, kdy tělo nerozliší zda byl podnět dán realitou nebo simulovanou realitou. Například pocit ohrožení ve hře se může i tělesně projevit u samotného hráče.

Na modelovém příkladu se dozvíme, že chlapec kterého přitahují počítačové hry splňuje všech šest příznaků závislosti (puzení, potíže v sebeovládání, somatický odvykací stav, růst tolerance, zanedbávání jiných potěšení nebo zájmů, pokračování v užívání přes jasny důkaz škodlivých následků). Přestože zde nalezneme všechny příznaky závislosti nelze ji označit za „klasickou závislost“

protože počítače nelze označit jako látku. Psychiatr N. Shapir, poukazuje, že většina lidí závislých na internetu (ve skupině kterou Shapir pozoroval) trpěla i jinou duševní chorobou. Zvláště bipolární afektivní poruchou, úzkostnou poruchou, bulimií, patologické nakupování, či manželský konflikt nebo syndrom vyhoření.

Závěr je takový, že je třeba při překonávání tohoto problému analyzovat potřeby, které se prostřednictvím internetu snaží postižení uspokojovat a pomoci jim nalézt vhodné alternativy.

Uvedu několik příkladů které mohou uškodit člověku ne ve fyzickém slova smyslu, ale v ohledu blízkému návykovému chování:

- počítačové hry – autor považuje počítačové hry za rizikové pro děti. Jsou důvodem pro zanedbávání školy, zaostávání v sociálních dovednostech, rizika pro zdravý vývoj pohybového systému, prvek násilí a riskování v mnoha počítačových hrách, virtuální nevolnost /poruchy rovnováhy např. po hraní leteckého simulátoru);
- internet coby prostředek k hazardní hře – přechod k patologickému hráčství a souvisejícím problémům;
- internet a pornografie – autor zdůrazňuje velkou návštěvnost pornografických stránek a upozorňuje na zdánlivou anonymitu;
- nadměrná časově náročná účast na internetových skupinách („chat“), takže takto postižený člověk často zanedbává své reálné vztahy pro mělké a povrchní vztahy na internetu (Nešpor, 2000, s. 35).

Nabízí se nám léčba vycházející z práce Youngové. Léčba souvisí s prací s motivací, změnou životního stylu, využívání vlivu širšího okolí, rozpoznávání spouštěčů a vyhýbání se jim nebo jejich lepší zvládnutí, prohlubování sebeuvědomění, udržování dobrého stavu a prevence relapsů. Návykové chování ve vztahu k internetu může být formou úniku před jinými duševními problémy (Nešpor, 2000, s.36).

3.4 Agrese a počítačové hry

V současné době slavila velký velký ohlas studie mezinárodního týmu pod vedením Klause Mathiakaz univerzity v Ashenu, prezentovaná na vároční

konferenci Human Brain Mapping v Torontu. Ve výzkumu došlo k pozorování 13ti dobrovolníků mužů ve věku 18-26 let, kteří pravidelně hrají týdně 15 hodin na počítači. Účastníci sehráli 5 kol ve hře Counter strike, kde se jedná o boj dvou týmů (teroristé proti speciálním jednotkám policie). Hráči byli po celou dobu napojeni na přístroje, které měřily fyziologické pochody hráčů a na magnetickou rezonanci, která měřila jejich mozkovou aktivitu. Po zkončení pokusu se výsledky porovnaly. Autoři z výzkumu vyvodili, že hraní hry obsahující násilí zvyšuje aktivitu mozku v oblastech odpovědných za myšlení a potlačuje aktivitu v oblastech odpovědných za emoce. Hraní počítačových her tudíž může trénovat mozek v agresivním myšlení a v násilném chování. Je však třeba brát zřetel na to že bylo vybráno několik pravidelných hráčů. Nedošlo k otestování lidí, kteří například hry vůbec nehrají a nelze tudíž vyloučit, že dané výsledky jsou projevem lidí s podobným myšlením (což hráči počítačových her nepochybně jsou) a tudíž nelze ani vyloučit, že by k podobným výsledkům došlo i při hraní nevinné hry. Dalším aspektem, který nemluví zrovna ve prospěch objektivity experimentu je prostředí ve kterém se odehrál. Pro skenování magnetickou rezonancí je třeba, aby hráč ležel v úzkém tunelu bez možnosti pohnout hlavou a na zrcadle sleduje dění na monitoru. Takový herní prožitek se diametrálně liší od herního zážitku při běžném hraní doma nebo v počítačové herně. Potlačení aktivity v emočních centrech mozku vede k snížení schopností empatie.

Nejistota vědců se však odráží i ve sféře úřadů, kde v několika státech v USA byl zakázán prodej her obsahujících násilí či sex, zatímco ve státě Illinois byl tento zákon zrušen.

V souvislosti s agresivitou na internetu a v počítačových hrách, převážně v oblasti komunikace se setkáváme s termínem “flame” a “flame wars” (přeloženo jako oheň či vzplanutí). Jedná se neúmyslně či záměrně vyvolanou slovní přestřelku, kdy se dva či více uživatelů vzájemně agresivně napadají. Psychologické teorie se shodují, že některé vlivy mohou tendenci k agresi zvyšovat. Jako například frustrace. Jedním z příčin frustrace může být samotná technologie. Rychlost internetových linek je omezená a to především kvalitou uživatelského připojení k serveru. Přijatelná odezva pro plynulou konverzaci se nachází v rozmezí 2-3 vteřin, ale s narůstající “latencí” (zpožděním) se zvyšuje uživatelská frustrace. Rychlost odezvy při reálné komunikaci je 1,35 sekund při rozhovoru stejného pohlaví a 3,21 sekundy při rozhovoru obou pohlaví. Další

příčinou frustrace mohou být nečekané a nechtěné technické obtíže jako padání serveru, neúmyslná odpojení od internetu.

Odolnost vůči agresi dále snižují jakékoliv negativní události, jako třeba prohry ve hře, či útoky na naši osobu. Z agrese plyne agrese a je přirozenou reakcí odpovědět na útok stejnou kartou. Tady se opět setkáváme s jevem prostředí bez zábran. Kdy při virtuální komunikaci si mnozí lidé dovolí mnohem více, než by si dovolili v reálné situaci. Vědomí anonymity a toho že dotyčný nás nemůže nijak fyzicky ohrozit přispívá ke zvýšené agresivitě. Formy agrese však nemusí být nutně omezeny na verbální prvek. Můžeme se setkat právě například v počítačových hrách k zaměření se na likvidaci určitého protivníka, čímž budeme zvyšovat jeho frustraci, můžeme se setkat s útoky na webové stránky či na e-mailové adresy.

Otázkou však zůstává nakolik je virtuální agrese negativním jevem. Zda není lepší odfiltrovat svoji agresivitu a negativní energii prostřednictvím klávesnice a například počítačové hry (Stanislav Mihulka MF DNES – 17. prosince 2005).

Násilná média

Násilná média jsou ta, která zobrazují úmyslné pokusy jedince způsobit škodu jiným. Akteřem může být jakákoliv bytost ať už lidská, komiksová či cokoliv mezi tím.

Agrese

Agrese je takové chování, které se pokouší uškodit jednotlivci, který je motivován se této škodě vyhnout. Není to jednání v affektu, emocionální či agresivní myšlenka, plán nebo přání. Tato definice vylučuje náhodné činy jako je například sražení chodce automobilem po ztrátě kontroly nad vozidlem, ale zahrnuje chování s úmyslem uškodit i přestože pokus o to selže, jako například opakovaná střelba pokud kulka nezasáhne cíl.

Násilí

Násilí souvisí s extrémní formou agrese, jako je například fyzické napadení nebo vražda. Každé násilí je agrese, ale ne každá agrese je násilí.

Statistika video her:

V USA většina populace konzumuje mediální násilí. Mládež ve věku 8-18ti let stráví více než 40 hodin týdně užíváním nějakého média, nepočítaje školu nebo domácí úkoly.

Televize je stále nejužívanějším médiem, ale počítačové hry stále narůstají na popularitě. Okolo 10% dětí ve věku 2 až 18 let hraje consolové a počítačové hry více než 1 hodinu týdně. Chlapci ve věku 8-13 let tráví hraním her v průměru více než 7,5 hodin týdně.

Ačkoli se první hry objevili v pozdních 70tých letech 20. století, násilné hry přišly na scénu až v roce 1990, s hrami typu Mortal Combat, Street Fighter a Wolfenstein 3D. Ve všech třech případech se jedná o hry, kde je cílem zlikvidovat, zranit či zabít protivníka. Grafické zobrazení (jako např. Krev) a audio stránka (např. Výkřiky) v těchto hrách byly průlomové v době jejich vydání. Ke konci 20. století se zpřístupnilo ještě více grafických násilných her. Množství nenásilných, strategických či sportovních her existuje, ale přesto nejvíce marketingově úspěšné jsou právě hry s agresivními tendencemi. Studenti čtvrtého ročníku; dívky (59%) a chlapci (73%) uvádí, že hry obsahující násilí patří mezi jejich oblíbené.

Dalším problémem je endostatek rodičovské kontroly. Mládež ve věku 8-12 let uvádí, že 90% jejich rodičů nikdy nekontroluje věkovou přístupnost (rating) počítačových her než svolí k jejich zakoupení a jen 1% rodičů zabránilo nákupu počítačové hry z důvodu ratingu. Také 89% uvedlo, že je jejich rodiče neomezují co se týče času stráveného hraním her.

Proč vystavení agresivním médiím zvyšuje lidskou agresivitu a sklony k násilí? Ustanovení agresivního stavu je založeno na učebních, aktivačních a aplikačních strukturách. Situační vstup se liší (např. Nedávné vystavení násilnému médiu) vlivem na agresivní chování skrz jeho dopad na vnitřní stav jedince, reprezentovaný kognitivním, emocionálním a vzruchovým aspektem. Násilná

médeia ovlivňují chování jedince působením na jeho již dříve zafixované vzorce agresivního chování, vyvoláváním vzrušení a emocionálních stavů.

S ohledem na dlouhodobé vystavení pozorování násili, dochází i k učení jedince. Již od dětství se lidé učí jak vnímat, interpretovat, rozhodovat a reagovat na události v jejich fyzickém a psychickém prostředí. Tento proces je založen na každodenním pozorování a interakci s ostatními lidmi, reálnými (rodina) a imaginativními (médiu). Každé násilná epizoda zpřístupněná v médiu je v podstatě dalším učebním pokusem. Jak se tyto struktury znovu opakují stávají se stále více komplexnějšími, diferenciovanějšími. Je neustále těžší je změnit a odbourat.

Jen násilné hry ovlivňují přímo projevy agrese, ale i nenásilné hry mohou přivodit agresivní myšlenku, zvláště při pocitu frustrace kdy dochází k nepřímému ovlivnění skrze propojení pocitů a myšlenek. Z dlouhodobého pohledu na zvýšení agresivního chování však jsou nebezpečné jen hry obsahující násilí samo o sobě. Při opakovaném vystavení agresivity v hrách dochází k rozvoji, opakování a nakonec i k automatizaci agresivních struktur dle principů učení.

Z výzkumů jasně vyplynulo, že i krátkodobé vystavení agresivitě v hrách zvyšuje agresivní chování u dětí a dokonce i u adolescentů či studentů vysokých škol. (Craig A. Anderson and Brad J. Bushman, Iowa State University)

3.5 Hry jako terapie

Jedná se především o mimo české poměry dobře známou hru Dance Dance Revolution vyprodukovanou v Japonsku. Hráč se na interaktivní podložce snaží za rytmu hudby napodobit a opakovat předlohu počítačové animace. Této hře si všimla organizace Appalachian Educational Laboratory, která se zabývá prací s hyperaktivními dětmi. Hraní této hry výrazně pomohlo těmto dětem při práci s textem. Vědci otestovali skupinu hyperaktivních školáků ze čtení a polovina z nich pak po dobu tří měsíců hrála Dance Dance Revolution. Při dalších testech pak ti, kteří tancovali prokázali lepší schopnosti okamžitě opakovat několik čísel či písmen. Čím více děti hrály, tím lépe poté četly. Toto může být příklad, jak lze některé hry využít pro terapeutické účely (Stanislav Mihulka MF DNES – 17. prosince 2005).

II. Praktická část

V Praktické části diplomové práce jsem se snažil zjistit vliv počítače a počítačových her na každodenní situace a problémy dospívajících jedinců. Pro poznání této problematiky jsem se soustředil na studium odborné literatury, aktuálními prameny na internetu a články z novin a časopisů zabývajících se touto problematikou. V praktické části jsem se se dotazníkovou formou OBRÁTIL NA studentY s otázkami, které určují jejich postoj k počítači a hrám.

1. Cíle a předpoklady

Tato práce se pokouší zjistit zda existuje něco jako závislost na počítačových hrách, nakolik počítače a internet zasahují do života mladých lidí a nakolik ovlivňují jejich životy.

Předpoklad č. 1: Chlapci hrají více než dívky a zároveň chlapci tráví více času u počítače.

Předpoklad č. 2: Internet se stal běžně dostupným atributem našich životů, stává se standardním vybavením domácností a jeho užívání je stále častější.

Předpoklad č. 3: Děti, které tráví na internetu více času, nahrazují některé nebo všechny své vztahy virtuálními a soustředí svoji pozornost na problematiku her a počítačů i během komunikace s přáteli.

Předpoklad č. 4: Rodiče nemají velký přehled o tom jak jejich dítě tráví čas na počítači a nevěnují tomu dostatečnou pozornost.

Předpoklad č. 5: Je užíván většinou nelegální software

Předpoklad č. 6: Děti, které tráví více času u počítače mají lepší jazykové schopnosti a jsou i více informačně-technologicky gramotné, a věnují se i neherní problematice počítačů do větší hloubky

Předpoklad č. 7: zvýšené užívání počítače a hraní her negativně ovlivňuje prospěch a vztah dítěte ke škole.

Předpoklad č. 8: Chlapci hrají dravější, brutálnější a agresivnější hry, zatímco dívky se věnují spíše jednodušším, logickým a nenásilným hrám.

2. Charakteristika výzkumného prostředí a vzorku respondentů

Pro svou práci jsem si vybral základní školu a gymnázium, protože mě zajímalo zda se objeví nějaké rozdíly v četnosti hraní a užívání počítače, popřípadě v informačně-technologických dovednostech.

Gymnázium J. V. Jirsíka v Českých Budějovicích

V současné době studuje na škole 533 studentů ve čtyřletém a osmiletém cyklu a vyučuje 41 učitelů všeobecně vzdělávacích předmětů. Aprobovanost vyučujících je 100%. Gymnázium je všeobecné s důrazem na výuku jazyků, tradičně dobré jsou rovněž výsledky gymnázia v přírodovědných předmětech a programování. V posledních dvou ročnících se žáci profilují výběrem z bohaté nabídky volitelných předmětů.

Základní škola Dukelská v Českých Budějovicích

Na základní škole v Dukelské ulici studuje přes 500 studentů. Škola se podílí na několika projektech Evropské unie. Škola má mnoho zajímavých programů a akcí a žáci se velice aktivně podílí na mnoha činnostech. Je možné i navštívit kurz školení SIPVZ, které se zaměřuje na zlepšení práce s počítačem.

Tabulka počtu a rozdělení žáků dle pohlaví na obou školách:

			rozdělení škol		Celkem
			Základní škola Dukelská	Gymnázium Jirsíkovo	
Pohlaví	chlapec	Počet	48	33	81
		% celkem	59,3%	40,7%	100,0%
		% v rozdělení škol	43,6%	47,1%	45,0%
	dívka	Počet	62	37	99
		% celkem	62,6%	37,4%	100,0%
		% v rozdělení škol	56,4%	52,9%	55,0%
Celkem	Počet		110	70	180
	% celkem		61,1%	38,9%	100,0%
	% v rozdělení škol		100,0%	100,0%	100,0%

3. Charakteristika metod výzkumu

Praktická část diplomové práce vychází z nestandardizovaného dotazníku vlastní konstrukce. Dotazník zjišťuje kolik času studenti věnují počítači, zda mají přístup k internetu a jak tento čas tráví. Dotazník se věnuje i žebříčku hodnot, kde se snaží zjistit jak důležitou roli hraje počítač v životě respondenta. Zároveň se pomocí dotazníku pokouším zjistit roli vztahů a rodiny s ohledem na problematiku práce. Výzkum bere ohled i na rozdíly v pohlaví, ať už co se týče délky času stráveného u počítače tak i jakým způsobem je tento čas využit. Dotazník byl anonymní a uspořádán tak, aby jeho vyplnění bylo jednoduché a nebylo unavující.

Na gymnáziu J.V.Jirsíka jsem mohl sám rozdat studentům dotazníky a dohlédnout na jejich vyplnění. Výborná byla možnost vysvětlit některé otázky, ačkoli se dotazy objevily minimálně. Nicméně soukromí s žáky, které mi pedagogové umožnili, věřím příznivě ovlivnilo upřímnost a úplnost odpovědí na otázky.

Na základní škole v Dukelské obstarali vyplnění dotazníků pedagogové, nicméně neúplných či nevyplněných dotazníků se vyskytlo malé množství, což se příznivě odrazí na validitě výzkumu.

4. Interpretace výsledků výzkumu

Při hodnocení výsledků, jsem se rozhodl nerozlišovat podle škol, protože rozdíly nebyly žádné nebo minimální. Zvláštní pozornost si zaslouží respondenti, kteří uvedli, že tráví u počítače více času (2 hodiny a více denně), ale nyní se podíváme jak dopadly jednotlivé předpoklady.

Předpoklad č. 1: Chlapci hrají více než dívky a zároveň chlapci tráví více času u počítače.

			Pohlaví		Celkem
			chlapek	dívka	
hraní	ano	Počet	71	62	133
		% hraní	53,4%	46,6%	100,0%
		% z pohlaví	87,7%	62,6%	73,9%
	ne	Počet	10	37	47
		% hraní	21,3%	78,7%	100,0%
		% z pohlaví	12,3%	37,4%	26,1%
Celkem		Počet	81	99	180
		% hraní	45,0%	55,0%	100,0%
		% z Pohlaví	100,0%	100,0%	100,0%

Chlapci skutečně hrají na počítači častěji než dívky. 87,7% chlapců uvedlo, že hrají hry na počítači a jen 46,6% dívek odpovědělo stejně. Důvody proč tomu tak je jsou podobné jako u předpokladu č. 8 níže v práci. Dodát snad jen můžu, že počítač je sofistikovaná forma technologie a jeho správa a údržba vyžaduje jisté technické znalosti, které mohou být bližší spíše chlapcům, než dívkám.

Pojďme se podívat zda dívky jen méně hrají, nebo se i méně času věnují počítači jako takovému. Z tabulky se dozvíme, že v čase věnovanému počítači nenajdeme výrazné rozdíly mezi dívkami a chlapci, ale přeci jenom více chlapců se počítači věnuje více než 1 hodinu denně. To by naznačovalo, že dívky tráví čas jinou činností než hraním. Pro toto najdeme podklady i v odborné literatuře, kde se dozvíme, že pro dívky je daleko lákavější chatování a komunikace s jinými lidmi.

			Jak často se věnuješ počítači a jak dlouho?					Celkem
			Téměř vůbec	Jednou za týden	Denně pár minut	Denně hodinu	Více hodin denně	
Pohlaví	chlapec	Počet	2	13	9	20	37	81
		% podle Pohlaví	2,5%	16,0%	11,1%	24,7%	45,7%	100,0%
		% z Jak často se věnuješ počítači a jak dlouho?	66,7%	40,6%	26,5%	37,0%	66,1%	45,3%
	dívka	Počet	1	19	25	34	19	98
		% podle Pohlaví	1,0%	19,4%	25,5%	34,7%	19,4%	100,0%
		% z Jak často se věnuješ počítači a jak dlouho?	33,3%	59,4%	73,5%	63,0%	33,9%	54,7%
Celkem		Počet	3	32	34	54	56	179
		% podle Pohlaví	1,7%	17,9%	19,0%	30,2%	31,3%	100,0%
		% z Jak často se věnuješ počítači a jak dlouho?	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Nejvíce respondentů uvedlo možnosti „*hodinu denně*“, což můžeme považovat za normální čas strávený u počítače, který není nebezpečný. Zde odpovědělo více dívek pro tuto možnost než chlapců, což by i potvrzovalo teorii s chatováním, které není nijak časově náročné, zatímco hraní zpravidla vyžaduje větší jednolitý časový úsek, což potvrzují i výsledky. Možnost pro více hodin denně zvolilo téměř 2x tolik chlapců co dívek.

Předpoklad č. 2: Internet se stal běžně dostupným atributem našich životů, stává se standardním vybavením domácností a jeho užívání je stále častější.

168 respondentů (92,8%) uvedlo že mají přístup k internetu. Většina z nich má přístup k internetu doma, zbytek uvedl školu a knihovnu jako alternativy. Toto dokazuje, že internet a jeho dostupnost se stává standardem pro život dnešní rodiny a již kompletně ztratil pozici, kterou bychom mohli označit za luxusní.

Svoji roli hraje jistě fakt, že obě školy se nachází ve velkém městě, kterým České Budějovice jsou. Lze zde získat několik tipů připojení, včetně ADSL (telefon), satelit či kabelová televize a v neposlední řadě mikrovlnné připojení k internetu (Wifi). Snížení ceny internetu se zároveň odráží v jeho častějším používání a zatímco dříve se doba strávená na internetu počítala na minuty, nyní již doba připojení uživatele nehraje téměř roli. To samozřejmě činí internet dostupnější i dětem a vrhá je to tak do světa nekonečných možností a informací ať už ve smyslu dobrém či zlém.

Předpoklad č. 3: Děti, které tráví s počítačem více času, nahrazují některé nebo všechny své vztahy virtuálními a soustředí svoji pozornost na problematiku her a počítačů i během komunikace s přáteli.

U tohoto předpokladu by byl třeba další hlubší výzkum, protože oblast virtuálních vztahů je spjatá s internetem. Při vyhodnocování výsledků jsem pracoval s celkovým časem stráveným u počítače, který nemusí nutně být strávený na internetu. Proto jsou výsledky spíše orientační, přesto podporují předpoklad, že lidé kteří více pracují s počítačem se mu častěji věnují i ve společnosti.

			Jak často se věnuješ počítači a jak dlouho?					Celkem
			Téměř vůbec	Jednou za týden	Denně pár minut	Denně hodinu	Více hodin denně	
Bavíš se s přáteli o věcech souvisejících s počítačem, hrami či internetem?	Ano	Počet	1	15	26	44	52	138
		% z Bavíš se s přáteli o věcech souvisejících s počítačem, hrami či internetem?	,7%	10,9%	18,8%	31,9%	37,7%	100,0%
		% z Jak často se věnuješ počítači a jak dlouho?	33,3%	46,9%	76,5%	80,0%	92,9%	76,7%
	Ne	Počet	2	17	8	11	4	42
		% z Bavíš se s přáteli o věcech souvisejících s počítačem, hrami či internetem?	4,8%	40,5%	19,0%	26,2%	9,5%	100,0%
		% z Jak často se věnuješ počítači a jak dlouho?	66,7%	53,1%	23,5%	20,0%	7,1%	23,3%
Celkem		Počet	3	32	34	55	56	180
		% z Bavíš se s přáteli o věcech souvisejících s počítačem, hrami či internetem?	1,7%	17,8%	18,9%	30,6%	31,1%	100,0%
		% z Jak často se věnuješ počítači a jak dlouho?	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Tabulka jasně ukazuje, že uživatelé trávící více času s počítačem se i častěji baví o počítači a věcech s ním souvisejícím se svými přáteli.. Pokud se věnují často počítači s nejvyšší pravděpodobností se jedná o jejich koníček a dále vyhledávají jedince s obdobnými zájmy.

Předpoklad č. 4: Rodiče nemají velký přehled o tom jak jejich dítě tráví čas na počítači a nevěnují tomu dostatečnou pozornost.

Tato otázka se dá dotazníkovou formou zjistit jen obtížně. Zaměřil jsem na ni poslední dvě otázky dotazníku, kdy se ptám zda rodiče vědí, čemu se dítě na počítači věnuje a zda volí zákaz hraní na počítači jako formu trestu. Zde jsem byl nejprve skeptický a nevěřil jsem že rodiče věnují nějakou pozornost počítači. Abych objasnil svoji skepsi dovolím si teď se pustit trochu na tenký led teoretizování a odhadů. Studentům, kteří vyplňovali dotazník bylo nejčastěji 13-15 let. Pokud bychom předpokládali že rodiče počali své potomky ve 20ti letech, což považuji za střízlivý odhad, ale jsem si jistý, že mnohdy tomu mohlo být i později, tak bychom mohli říci, že rodičům studentů by mohlo být kolem 35ti let. Za období, kdy se naučíte o počítači nejvíce bych označil období 14-18 let, aspoň na základě zkušeností z okruhu mé rodiny a přátel. Takže aby se rodiče co nejlépe sžili s počítačem, ideální by pro ně bylo se informatice intenzivně věnovat v letech řekněme 1986-1990. Pomineme-li politický režim, který vládl tehdy v Čechách, tak úroveň počítačů a informační gramotnosti byla v porovnání s dneškem velice chabá. Nechci nijak podceňovat rodiče, mnozí si jistě osvojili práci s počítačem kvůli plnění povinností coby zaměstnance, ale myslím že můžu říci že děti mají nad rodiči náskok.

Proto mě velmi překvapilo, když 120 respondentů (66,3%) uvedlo, že rodiče se zajímají a ví o tom co na počítači dělají a čím se zabývají. Pokud je opravdu tvrzení respondentů odpovídající realitě, jedná se o velice pozitivní jev. Pokud by počítačové hry a nadměrné užívání počítače vůbec mělo být nebezpečné, právě rodiče stojí nejbližší k dítěti a měli by jeho energii věnovanou ve volném čase koníčkům směřovat a korigovat. Pokud bychom uvěřili v objektivnost herních ratingů, s takovouto pozorností rodičů bych se odvážil tvrdit, že hry by neměly být velkým nebezpečím pro vývoj a psychiku dítěte. Je ovšem nutné kromě toho vědět co dítě dělá i hlídat aby nedocházelo k nadměrnému hraní nebo k jiným škodlivým jevům.

Zajímavé je, že většina rodičů nepovažuje počítač za formu zábavy, protože jinak by zákaz jeho užívání pravděpodobně častěji volili jako formu trestu. Jako formu trestu ho volilo 45 rodičů (24,9%).

Předpoklad č. 5: Je užíván většinou nelegální software

Současná situace ohledně limitů a rychlostí internetového připojení nahrává právě i nelegálnímu šíření software, ať už se jedná o filmy, hry nebo aplikace. Dříve byl přenos velmi limitován malou kapacitou přenosného média (diskety), ale v současnosti se flash disky, vypalovačky a právě zkvalitněné připojení na internet stává snadným šířitelem nelegálního software.

Při množství her, kterým nás herní průmysl každý měsíc zaplavuje je přirozené že dochází k pirátským kopiím. Vezmeme-li v potaz finanční příjem adolescentů a ceny nových her, které se pohybují zhruba kolem 1000-1500Kč, nelze se divit že si je stáhnou z internetu či nechají vypálit. Navíc nesmíme podceňovat sílu reklamy. Reklama na hry sice ještě neproniká do nejspíše nejrozšířenějšího média coby televize. Ale žánrově zaměřené časopisy prezentují nejnovější hry a činí je tak velmi lákavými pro čtenáře. V dotazníku uvedlo 30 respondentů (16,6%), že odebírá časopis zabývající se počítači nebo hrami. Je pak jistě těžké odolat tomu získat hru, která stojí 1500 Kč, dvěma kliknutími.

Dovolil bych si i tvrdit že nelegální kopie podporuje i to, že rodiče, ale celá naše společnost nevidí tento problém jako závažný a nelegální. Pálená CD jsou samozřejmostí nad, kterou se nikdo nepozastavuje a jako příklad z vlastní zkušenosti bych rád uvedl, že není problém nechat si nainstalovat nelegální systém na nově koupený počítač samotným prodejcem. Můžeme jen doufat, že legislativa se s tímto problémem vypořádá s jistou dávkou tolerance, jelikož si dovolím říci, že nelegální software používá snad každý. V dotazníku uvedlo 16,6% respondentů že nakupuje i originální software a hry, ale to se samozřejmě nevylučuje s užíváním i nelegálního a někteří respondenti i uvedli že se tomu tak děje.

Můžeme zatím jen hádat na kolik je problém porušování autorských práv závažný, protože v současnosti dochází ke kontrolám spíše zřídka. Zodpovědnost by měla být opět na rodičích, kteří by měli, ač je to možná nemožné, mít přehled o „virtuálním majetku“, které jejich děti vlastní. Osobně by mě velmi zajímalo, zda se k těmto věcem vyjadřují např. pedagogové v hodinách občanské výchovy, protože jako učitelé by se měli podílet na spoluvýchově mládeže s rodiči a nechceme přeci vychovávat mladé piráty. Jako zajímavost lze uvést že zhruba 4 respondenti uvedli že se věnují „hackingu“. Jedná se nelegální činnost skrze počítačovou síť kdy se hacker pokouší nabourat do jiného počítače a zpravidla získat nějaké informace. Jsem si téměř

jistý že se jednalo spíše o pózu touhu patřit k obdivované komunitě, nicméně při úrovni informačně-technologické gramotnosti u současné mládeže by stálo za to i tomuto problému věnovat pozornost. Zatímco u nelegálního kopírování se jedná o prozatím neřešený a tolerovaný problém, hacking je závažná věc.

Předpoklad č. 6: Děti které tráví více času u počítače mají lepší jazykové schopnosti a jsou i více informačně-technologicky gramotné, a věnují se i neherní problematice počítačů do větší hloubky

Z vlastní zkušenosti, jsem předpokládal, že děti, které se věnují často počítači, se i častěji setkají s anglickým textem a i audio-vizuálním materiálem v angličtině. Překvapivě se z tabulky dozvíme, že mezi učiváním počítače a zvýšeným užíváním anglického jazyka se žádná významnější souvislost neobjevila. Pravděpodobně to souvisí s tím, že velká většina materiálů na internetu a i her je lokalizována do českého jazyka.

			Jak často se věnuješ počítači a jak dlouho?					Celkem
			Téměř vůbec	Jednou za týden	Denně pár minut	Denně hodinu	Více hodin denně	
Používáš často při práci na počítači cizí jazyk?	Ano	Počet	0	14	12	29	29	84
		% z Používáš často při práci na počítači cizí jazyk?	,0%	16,7%	14,3%	34,5%	34,5%	100,0%
		% z Jak často se věnuješ počítači a jak dlouho?	,0%	43,8%	35,3%	52,7%	51,8%	46,9%
	Ne	Počet	2	18	22	26	27	95
		% z Používáš často při práci na počítači cizí jazyk?	2,1%	18,9%	23,2%	27,4%	28,4%	100,0%
		% z Jak často se věnuješ počítači a jak dlouho?	100,0%	56,3%	64,7%	47,3%	48,2%	53,1%
Celkem		Počet	2	32	34	55	56	179
		% z Používáš často při práci na počítači cizí jazyk?	1,1%	17,9%	19,0%	30,7%	31,3%	100,0%
		% z Jak často se věnuješ počítači a jak dlouho?	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Co se týče gramotnosti, byla celkově na překvapivě vysoké úrovni a k žádným větším rozdílům nedocházelo. Přesto děti, zvláště chlapci, kteří tráví na počítači delší dobu, odpovídali častěji že dokáží programovat a vytvářet webové stránky.

Předpoklad č. 7: zvýšené užívání počítače a hraní her negativně ovlivňuje prospěch a vztah dítěte ke škole.

Při vyhodnocování tohoto předpokladu jsem porovnával dobu strávenou na počítači s otázkou jak by studenti ohodnotili svůj prospěch ve škole. V celkovém porovnání výsledků nedošlo k odhalení nějaké významné souvislosti mezi horším prospěchem ve škole a zvýšeným učiváním počítače. A to ani pro děti, kteří odpověděli že tráví u počítače do jedné hodiny denně, tak i pro děti, které uvedly, že tráví u počítače více než 1 hodinu denně.

Naopak při porovnání výsledků času stráveného u počítače a ohodnocení otázky „Jak tě baví škola“, se objevila souvislost, že děti které méně baví škola se více věnují počítači.

Předpoklad č. 8: Chlapci hrají dravější, brutálnější a agresivnější hry, zatímco dívky se věnují spíše jednodušším, logickým a nenásilným hrám.

Tento předpoklad se potvrdil téměř na 100%. Zatímco chlapci se věnují spíše akčním (counter strike), strategickým (warcraft), RPG (gothic, world of warcraft) a sportovním hrám (Automobilové závody), tak děvčata preferují logické hry a jednodušší hry. Poměrně často se v odpovědích dívek objevovala hra SIMS, kde dochází k budování virtuální rodiny, domu a života. Dalo by se to přirovnat s nadsázkou k hře s panenkami. Velké množství dívek i uvedlo že hraje jednoduché hry přes icq nebo na internetu, které nevyžadují instalaci ani složité učení. Dalo by se říci že děvčata nemají potřebu ve hře ventilovat agresivní prvky a i jejich soutěživost není taková jako u chlapců. Zaměřují se na hry, které jsou svým způsobem „roztomilé“ nebo budovatelské.

Dalším rozdílem mezi oběma pohlavími byl v rozšířenosti on-line hraní. Zatímco dívky tráví více času u chatování a komunikace a minimum času u single-playerových záležitostí. U chlapců se často objevovaly právě hry, které utváří velké komunity na internetu. Abych uvedl příklady tak se jedná zejména o hru Runescape, jejíž předností je že je zadarmo a nemusí se instalovat. Zvláště to, že se hra nemusí platit a tím je i snadno dostupná, ji činí atraktivním pro mladší hráče, jejichž finanční příjem je značně limitovaný. Ale i v tomto věku se objevují i placené hry, jako například World of warcraft, který zaznamenává v současnosti obrovské úspěchy po celém světě. Tato hra se platí měsíčně, přesto se objevila u několika respondentů. Na základě tohoto můžeme odvodit, že se rodiče nestaví proti hraní her pokud poskytují pravidelné finance na provoz hry, ale zároveň se může jednat o hraní společně se starším sourozencem.

Dívky zpravidla nehrají hry kde se pracuje s avatary. Postavičkou nebo nějakým symbolem či hrdinou, který reprezentuje hráče (zvláště v RPG hrách). Chlapci se daleko snáz ztotožňují s avatarem a dokážou se více ponořit do herního světa. Děvčata jsou svým způsobem více zakotvena v realitě a hry využívají velice často jako poslední možnost jak zahnat nudu. Chlapci naopak snadno zapadnou do on-line herní komunity, kde se rychle stanou součástí subkultury zmíněné v teoretické části. Dalo by se říci že existuje velký pocit sounáležitosti mezi hráči online her a utváří se v komunitě nepsaný žebříček hodnot, jako je hráčova dovednost ovládat hru, jeho spolehlivost, smysl pro humor ale zvláště u

RPG on-line her (MMORPG) se komunity diferencují i na základě věkových kritérií.

Závěr praktické části

Předpoklad č. 1: Chlapci hrají více než dívky a tráví u počítače více času počítače se ukázal být správným. Výzkum prokázal, že chlapci skutečně na počítači hrají častěji hry a výsledky potvrzují i fakt že chlapci tráví více času u počítače. Předpoklad č. 2: Internet se stal běžně dostupným atributem našich životů, stává se standardním vybavením domácností a jeho užívání je stále častější se opět ukázal správným. Téměř všichni respondenti mají přístup k internetu a zároveň ho aktivně užívají. Předpoklad č. 4: Rodiče nemají velký přehled o tom jak jejich dítě tráví čas na počítači a nevěnují tomu dostatečnou pozornost se nepodařilo potvrdit. Výzkum naznačuje, že rodiče se zajímají o volný čas svých dětí a věnují i určitou pozornost právě počítači. Předpoklad č. 5: Je užíván většinou nelegální software se potvrdil. Nelegální a pirátský software je v celé republice velmi rozšířen a ani během výzkumu se nepodařilo nalézt nějakou zlepšující se tendenci v této oblasti. Předpoklad č. 7: zvýšené užívání počítače a hraní her negativně ovlivňuje prospěch a vztah dítěte ke škole nebyl potvrzen. Nebyla nalezena souvislost mezi prospěchem a užíváním počítače, ale podařilo se objevit souvislost mezi záporným prožíváním školních dnů a zvýšeným užíváním počítače. Předpoklad č. 8: Chlapci hrají dravější, brutálnější a agresivnější hry, zatímco dívky se věnují spíše jednodušším, logickým a nenásilným hrám se ukázal být správným. Chlapci skutečně rádi virtuálně bojují a soupeří, zatímco dívky preferují logické a jednoduché hry které nevyžadují rychlé reflexy.

IV. Závěr

Teoretická část práce se zaměřila na vyhledání poznatků ohledně hraní počítačových her v odborné literatuře. Protože toto téma je nové a není ještě dostatečně zpracované, musel jsem pracovat se zahraničními cizojazyčnými materiály v neautorizovaném vlastním překladu a i spolehlivými zdroji na internetu. Dozvídáme se nejen obecné pojmy týkající se závislosti, ale dále pak specifické informace týkající se počítačů a dalších podobných problémů, které svým charakterem jsou blízké hraní her.

První část práce se zabývala obecným problémem závislosti jako takové, vymezuje definici a obecné jevy související se závislostí. Dále se práce soustředila na problémy související s prožíváním ve virtuálním světě, otázkami identity a celkově trendem médií a problémy souvisejícími s touto tematikou. Závěr teoretické části byl věnován konkrétně problematice počítačových her, násilí a agresivitě coby nejvíce mediálně i vědecko-populárně zmiňovanými nešvary hraní na počítači.

V praktické části jsme se pomocí dotazníkové formy dozvěděli, jak studenti vnímají počítač a objevili souvislosti a vztahy mezi počítačem, virtuálním světem a reálným světem studentů.

Cílem práce bylo zjistit zda existuje něco jako závislost na počítači a jak bychom se měli k tomuto problému stavět. Zatím tato problematika nebyla ještě dostatečně zpracována ve vědeckém bádání. Chybí dostatek fundovaných informací a hlavně chybí možná řešení těchto problémů.

Zda existuje závislost na hraní počítačových her? Samozřejmě, že něco takového existuje. Všechno, co nám přináší příjemné pocity, pomáhá relaxovat a v tomto případě hlavně uniknout před starostmi a problémy z našeho života je velmi lákavé. Je proto velmi snadné se uchýlit do tohoto světa plného fantazie, nádherných obrazů a světů stvořených jen pro nás. Každý si může nalézt na hraní to své. Někdo bude objevovat kontinenty, jiný bude jásat nad pokořením nepřátel ať už těch digitálních nebo dalších hráčů stojících proti sobě na virtuálním bojišti. To vše se velmi snadno může stát téměř jedinou náplní našich životů, musíme mít však na paměti, že kolem nás jsou lidé, kterým na nás záleží a čas strávený ve virtuálním světě by v žádném případě neměl být na úkor našich reálných vztahů,

které sice mohou být z části suplovány těmi virtuálními, jsou právě tím co nás nejvíce obohacuje a utváří co by lidské bytosti.

Největší zodpovědnost v tomto případě spočívá na našich nejbližších, ať už jsou to partneři, rodiče nebo přátelé. Je třeba hlídat čas a způsob, který tráví naši nejbližší ve virtuálním světě a dát pozor, aby v něm neztratili sami sebe. Zvláště u mladých lidí, kdy se utváří jejich identita je toto důležité. Rodiče by měli mít zájem o činnosti svého dítěte, v tomto případě o počítačové hry, a měli by korigovat čas strávený u počítače a zároveň kontrolovat způsob jeho využití.

Hraní počítačových her nám může přinést mnoho ať už dobrého či špatného. Je právě na nás abychom se postarali o své nejbližší, ale i ostatní. Přestože virtuální svět je stále komplikovanější a dokonalejší, když se podíváme ven z okna, tomu se přeci nemůže nic umělého rovnat.

V. Seznam použité literatury

- Anderson, C. A., Bushman, B.J., Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, psychological arousal, and prosocial behavior, Iowa State University. (<http://www.psychology.iastate.edu/faculty/caa/abstracts/2000-2004/01AB.pdf>)
- Blažek, B.: Tvář v tvář obrazovce. Praha, SLON, 1990.
- Kot'a, J., Jedlička, R.: Analýza a prevence sociálně patologických jevů u dětí a mládeže. Praha, Karolinum, 1998.
- Macek, P., Adolescence. Praha, Portál, 1999.
- Nešpor, K., Návykové chování a závislost. Praha, Portál, 2000.
- Pokorný, V., Telcová, J., Tomko, A.: Patologické závislosti, Ústav psychologického poradenství a diagnostiky, Brno, 2002.
- Polčák, R., Škop, M., Hrnčíř, P., Cyberspace 2004: Normative Framework. Brno, 2005.
- Smékal, V., Macek, P.: Utváření a vývoj osobnosti. Brno, Barrister a Principál, 2002.
- Suler, j., The Psychology of cyberspace, Rider University, 1996. (<http://www.rider.edu/~suler/psycyber/psycyber.html>)
- Svoboda, M., Blatný, (Eds): Sociální procesy a osobnost. 99. Brno, 1999.
- Šmahel, D., Konečný, Š., Vztahy na internetu: fantazie a zklamání, In Vztahy v dopívání. Macek, P., Lacinová, L. (Eds.). Brno : Nakladatelství Barrister & Principal, 2006.
- Vaculík, M., Šmahel, D.: Psychologie a internet, Praha, 2003.
- Vaculík, M.: Elektronické hry a agrese; in Československá psychologie, roč. 43, č. 5, 1999.
- Vaculík, M., Charakteristiky hráčů počítačových her v Adolescenci. Československá psychologie, 43, 165-179.
- Vagnerová, M.: Psychopatologie pro pomáhající profese. Praha, Portál, 1999.
- Vykopalová, H.: Sociálně patologické jevy v současné společnosti. Olomouc, Právnická fakulta UP, 2001.

VI. Přílohy

Seznam příloh:

1. Dodatečné výsledky dotazníků v tabulkové formě
2. Prázdný dotazník
3. Ukázky vyplněných dotazníků

Rozdělení dle pohlaví:

		Četnost	%
Hodnota	1 chlapec	81	44,8
	2 dívka	99	54,7
	Celkem	180	99,4
Chybí	-	1	,6
Celkem		181	100,0

Rozdělení dle věku:

		Četnost	%
Hodnota	13	20	11,0
	14	83	45,9
	15	65	35,9
	16	13	7,2
	Celkem	181	100,0

S kým doma žiješ?

		Četnost	%
Hodnota	1 S matkou	25	13,8
	2 S otcem	1	,6
	3 S oběma rodiči	29	16,0
	5 S oběma rodiči a sourozenci	99	54,7
	6 S matkou a sourozenci	25	13,8
	7 S otcem a sourozenci	1	,6
	Celkem	180	99,4
Chybí	-	1	,6
Celkem		181	100,0

Máš doma počítač?

		Četnost	%
Hodnota	1 Ano	175	96,7
	2 Ne	6	3,3
	Celkem	181	100,0

Kdo se o počítač dělí?

		Četnost	%
Hodnota	1 Rodiče	35	19,3
	2 Sourozenci	116	64,1
	3 Přátelé	5	2,8
	Celkem	156	86,2
Chybí	-	25	13,8
Celkem		181	100,0

Máš přístup k internetu?

		Četnost	%
Hodnota	1 Ano	168	92,8
	2 Ne	13	7,2
	Celkem	181	100,0

Využíváš počítač pro práci do školy?

		Četnost	%
Hodnota	1 Ano	134	74,0
Chybí	-	47	26,0
Celkem		181	100,0

Hraješ na počítači hry?

		Četnost	%
Hodnota	1 Ano	134	74,0
Chybí	-	47	26,0
Celkem		181	100,0

Sleduješ na počítači filmy a seriály?

		Četnost	%
Hodnota	1 Ano	97	53,6
Chybí	-	84	46,4
Celkem		181	100,0

Komunikuješ s jinými lidmi pomocí počítače?

		Četnost	%
Hodnota	1 Ano	126	69,6
Chybí	-	55	30,4
Celkem		181	100,0

Surfuješ na internetu?

		Četnost	%
Hodnota	1 Ano	132	72,9
Chybí	-	49	27,1
Celkem		181	100,0

Jak často se věnuješ počítači a jak dlouho?

		Četnost	%
Hodnota	1 Téměř vůbec	3	1,7
	2 Jednou za týden	32	17,7
	3 Denně pár minut	33	18,2
	4 Denně hodinu	55	30,4
	6	1	,6
	Celkem	124	68,5
Chybí	-	57	31,5
Celkem		181	100,0

Pokud více než jednu hodinu denně, kolik hodin?

		Četnost	%
Hodnota	2	14	7,7
	3	23	12,7
	4	6	3,3
	5	5	2,8
	6	1	,6
	7	4	2,2
	8	2	1,1
	11	1	,6
	Celkem	56	30,9
Chybí	-	125	69,1
Celkem		181	100,0

Bavíš se s přáteli o věcech souvisejících s počítačem, hrami či internetem?

		Četnost	%
Hodnota	1 Ano	138	76,2
	2 Ne	43	23,8
	Celkem	181	100,0

Bavíš se s lidmi na internetu?

		Četnost	%
Hodnota	1 Ano	130	71,8
	2 Ne	50	27,6
	Celkem	180	99,4
Chybí	-	1	,6
Celkem		181	100,0

Odebíráš nějaký časopis zabývající se informatikou či hrami?

		Četnost	%
Hodnota	1	30	16,6
	2	151	83,4
	Celkem	181	100,0

Ovládáš psaní textu na počítači?

		Četnost	%
Hodnota	1 Ano	173	95,6
Chybí	-	8	4,4
Celkem		181	100,0

Ovládáš malování na počítači?

		Četnost	%
Hodnota	1 Ano	162	89,5
Chybí	-	19	10,5
Celkem		181	100,0

Umíš na počítači vyhledávat informace?

		Četnost	%
Hodnota	1 Ano	173	95,6
Chybí	-	8	4,4
Celkem		181	100,0

Umíš programovat?

		Četnost	%
Hodnota	1 Ano	61	33,7
Chybí	-	120	66,3
Celkem		181	100,0

Umíš vytvářet audio/video soubory?

		Četnost	%
Hodnota	1 Ano	95	52,5
Chybí	-	86	47,5
Celkem		181	100,0

Umíš provádět údržbu počítače?

		Četnost	%
Hodnota	1 Ano	97	53,6
	-9	1	,6
	Celkem	98	54,1
Chybí	-	83	45,9
Celkem		181	100,0

Umíš vytvářet internetové stránky?

		Četnost	%
Hodnota	1 Ano	62	34,3
Chybí	-	119	65,7
Celkem		181	100,0

Ohodnot' prosím svoji schopnost pracovat s počítačem známkou jako ve škole.

		Četnost	%
Hodnota	1	33	18,2
	2	97	53,6
	3	41	22,7
	4	7	3,9
	5	2	1,1
	Celkem	180	99,4
Chybí	-	1	,6
Celkem		181	100,0

Nakupuješ originální hry a software?

		Četnost	%
Hodnota	1 Ano	45	24,9
	2 Ne	135	74,6
	3	1	,6

	Celkem	181	100,0
--	---------------	-----	-------

Používáš často při práci na počítači cizí jazyk?

		Četnost	%
Hodnota	1 Ano	84	46,4
	2 Ne	95	52,5
	3	1	,6
	Celkem	180	99,4
Chybí	-	1	,6
Celkem		181	100,0

Jak bys ohodnotil/a svůj prospěch ve škole?

		Četnost	%
Hodnota	1	41	22,7
	2	91	50,3
	3	39	21,5
	4	6	3,3
	5	2	1,1
	Celkem	179	98,9
Chybí	-	2	1,1
Celkem		181	100,0

Jak tě baví škola?

		Četnost	%
Hodnota	1 Vůbec	17	9,4
	2 Málo	41	22,7
	3 Jde to	82	45,3
	4 Baví mě	30	16,6
	5 Je to super	11	6,1
	Celkem	181	100,0

Hraješ raději singleplayer nebo multiplayer?

		Četnost	%
Hodnota	1 Sám	66	36,5
	2 S jinými lidmi	101	55,8
	Celkem	167	92,3
Chybí	-	14	7,7
Celkem		181	100,0

Kolik času denně stráveného u počítače považuješ za ideální?

		Četnost	%
Hodnota	2 Jen když je to nutné	35	19,3
	3 Půl hodiny	31	17,1
	4 Hodinu	47	26,0
	5 2 hodiny	37	20,4
	6 Neomezeně	29	16,0
	Celkem	179	98,9
Chybí	-	2	1,1
Celkem		181	100,0

Dotazník nepodepisuj, je anonymní. Prosím, odpověz proto pravdivě na všechny otázky. Za vyplnění dotazníku Ti děkujeme a přeje hezký den.

Správnou odpověď označ křížkem nebo doplň správný údaj:

☐ dívka ☐ chlapec Kolik je ti let?

S kým doma žiješ?

☐ S matkou ☐ s otcem ☐ s oběma rodiči ☐ sourozenci

máš doma počítač?

☐ ano ☐ ne

Kdo se o počítač dělí?

☐ rodiče ☐ sourozenci ☐ přátelé

Máš přístup k internetu? Kde?

☐ ano ☐ ne Pokud ano, kde?.....

k čemu využíváš počítač?

☐ Práce do školy ☐ hry ☐ filmy a seriály ☐ komunikace ☐ surfování na internetu

☐ jiné.....

Jak často se věnuješ počítači a jak dlouho?

☐ téměř vůbec ☐ jednou za týden ☐ denně pár minut ☐ denně hodinu ☐ více hodin denně,

kolik?.....

Bavíš se s přáteli o věcech souvisejících s počítačem, hrami či internetem?

☐ ano ☐ ne

Bavíš se s lidmi na internetu?

☐ ano ☐ ne



Kdybys měl vybrat mezi těmito položkami v žebříčku hodnot, kam bys umístil počítač?
(Přiřaď činnosti číslo podle důležitosti, 1 – nejlepší; 10 – nejhorší. Pokud jsou některé situace pro tebe stejně důležité přiřaď jim stejné číslo.)

Školní hodina	
Zábava s přáteli venku	
Hraní hry sám	
Chat s přáteli na internetu	
Hraní hry s přáteli	
Premiéra filmu v kině	
Váš koníček jiný než počítač (jaký?).....	
Rodinná oslava	
Nákupy oblíbených věcí	
Cestování(túra, do ciziny, výlet)	
Četba knížky	
Sport	
Televize/video	



Odebíráš pravidelně nějaký časopis zabývající se informatikou, počítači a problematikou s tím spojenou? (hry, hardware, software, internet)

☐ ano ☐ ne

Co už umíš na počítači?

☐ psaní textu ☐ malování ☐ vyhledání informací ☐ programování ☐ tvorba

audio/video souborů ☐ údržba počítače ☐ tvorba internetových stránek

☐ nic ☐ něco jiného, doplň prosím co

Ohodnot' prosím svoji schopnost pracovat s počítačem známkou jako ve škole.

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

Nakupuješ originální hry a software?

☐ ano ☐ ne

Používáš často při práci na počítači cizí jazyk?

☐ ano ☐ ne

Jak bys ohodnotil/a svůj celkový prospěch ve škole?

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

Jak tě baví škola?

☐ vůbec ☐ málo ☐ jde to ☐ baví mě ☐ je to super

Pokud hraješ počítačové hry, jaké styly her jsou tvoje oblíbené popřípadě jaká hra je tvoje nejoblíbenější?

.....
.....

Proč hraješ počítačové hry pokud hraješ?

.....

Hraješ radši hry sám (singleplayer), či s jinými lidmi (multiplayer)?

☐ sám ☐ s jinými lidmi

Kolik času denně stráveného u počítače považuješ za ideální?

☐ žádný ☐ jen když je to nutné ☐ půl hodiny ☐ hodinu ☐ 2 hodiny ☐ neomezeně

Tráví některý z tvých rodičů či sourozenců více času u počítače? Víš jak?

☐ ano ☐ ne Pokud ano, víte jak?

Vědí rodiče čemu se věnuješ na PC? Zajímají se o to?

☐ ano ☐ ne

Volí tvoji rodiče jako formu trestu zákaz hraní na počítači?

☐ ano ☐ ne

