

Univerzita Palackého v Olomouci

Pedagogická fakulta

Ústav pedagogiky a sociálních studií

Bakalářská práce

David Dobeš

**Pozitivní stránky videoher na formování žáků
základních škol**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma Pozitivní stránky videoher na formování žáků základních škol vypracoval samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato bakalářská práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Datum

.....

podpis

Poděkování:

Dovolte mi, abych touto cestou vyjádřil své upřímné díky vedoucímu mé bakalářské práce, doc. PhDr. René SZOTKOWSKI, Ph.D. Jeho vedení, připomínky a rady mě výrazně obohatily a přispěly k úspěšnému dokončení této práce. Dále bych rád vyslovil upřímné díky mé přítelkyni za její neocenitelnou podporu při psaní této bakalářské práce a za všechnu podporu, kterou mi poskytovala po celou dobu mého studia. Nechci zapomenout ani na respondenty, kteří se dobrovolně zapojili do výzkumu pro tuto bakalářskou práci. Jejich čas, ochota a cenné odpovědi představují nepostradatelný příspěvek k úspěchu této práce.

OBSAH

ÚVOD.....	6
I. TEORETICKÁ ČÁST	9
1. HRA A JEJÍ MÍSTO V PEDAGOGICE	10
1.1. Vymezení pojmu videohra.....	11
1.2. Strukturální charakteristiky videoher	12
2. ROZDĚLENÍ VIDEOHER	14
2.1. Rozdělení podle počtu hráčů zapojených do videohry současně	14
2.2. Rozdělení podle herního žánru	14
2.2.1. Akční hry	14
2.2.2. Strategie	15
2.2.3. Arkády	15
2.2.4. RPG	16
2.2.5. Simulátory	16
2.2.6. Adventury	16
3. POZITIVNÍ STRÁNKY VIDEOHER	18
3.1. Pozitivní vliv na kognitivní funkce	18
3.2. Vzdělávací aspekt videoher	19
3.3. Rozvoj prosociálního chování	21
3.4. Pozitivní vliv na oblast zdravotnické péče	22
4. NEGATIVNÍ VLIVY.....	23
4.1. Zvýšení agrese	23
4.2. Zdravotní problémy	24
4.3. Riziko vzniku herní poruchy	25
4.4. Prevence negativních vlivů videoher.....	26
II. EMPIRICKÁ ČÁST	28
5. AKTUÁLNÍ STAV ZPRACOVÁNÍ TÉMATU	29
6. CHARAKTERISTIKA VÝZKUMNÉHO ŠETŘENÍ.....	31
6.1. Výzkumné cíle a popisné výzkumné problémy.....	31
6.2. Výběr vzorku do výzkumného šetření.....	32
6.3. Popis výzkumné metody.....	35
7. VÝSLEDKY VÝZKUMNÉHO ŠETŘENÍ	37

8. ZHODNOCENÍ A DISKUZE VÝSLEDKŮ.....	53
ZÁVĚR.....	57
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	60
SEZNAM GRAFŮ	65
SEZNAM ZKRATEK	66
SEZNAM PŘÍLOH	67

Úvod

Technologický pokrok s sebou přináší i nové možnosti trávení volného času. Zatímco v minulém století bylo setkávání s přáteli výhradně osobní a před několika málo lety se začalo komunikovat pomocí mobilních telefonů, dnes můžeme sociální kontakty tvořit v online prostoru například pomocí videoher. Ačkoliv se videoherní průmysl rozvíjí pouze několik desítek let, už stihl rozdělit společnost na dva tábory. Hráči videoher v nich vidí především pozitiva, jako je únik z reality či formu zábavy a odpočinku. Naopak odpůrci tohoto způsobu trávení volného času argumentují absencí přidané hodnoty této aktivity a spíše poukazují na negativní vlivy pravidelného a častého hraní videoher, které se především v masových médiích často spojují se zvýšenými sklony k agresí a násilí.

Je nutné hned na úvod poznamenat, že oba tábory mají svým způsobem pravdu. Existují studie, které potvrzují pozitivní vlivy videoher, stejně jako studie, které prokazují vlivy negativní. Na to, jakým způsobem hráče videohry ovlivňují, má vliv mnoho faktorů, proto se jedná o velmi komplexní téma.

Autor bakalářské práce se rozhodl zaměřit na pozitivní vlivy videoher, protože mu připadá, že ve společnosti stále převládá negativní postoj vůči nim. Vidí videohry jako prostředek zábavy a interakce, který má mnoho výhod. První z nich je rozvoj kognitivních schopností. Hraní videoher vyžaduje strategické myšlení, rychlé reakce a rozhodování v různých situacích. Tyto dovednosti jsou přenositelné i do reálného života a mohou pomoci při řešení problémů nebo při zvládání komplexních situací.

Dalším pozitivem je sociální aspekt. Mnoho videoher nabízí možnost hraní online s ostatními hráči z celého světa. To umožňuje vytváření nových přátelství, spolupráci a komunikaci. Hráči se učí pracovat jako tým, koordinovat své akce a vyřešit úkoly společně. Tato spolupráce a komunikace přispívá ke vzniku sociálních dovedností, které jsou užitečné i mimo herní prostředí.

Dalším důvodem, proč autor vnímá videohry pozitivně, je jejich potenciál ve vzdělávání. Existuje mnoho her, které jsou vzdělávacího charakteru a pomáhají rozvíjet různé dovednosti. Například edukační hry, které mohou pomoci dětem naučit se matematiku, vědu nebo jazyky zábavnou formou. Tyto hry podporují motivaci k učení a zvyšují zapojení hráče do vzdělávacího procesu.

Autor této práce má zájem o videohry již od malička. Je aktivním členem herní komunity, sleduje historii videoher a zajímá se o současné trendy v této oblasti. Již od svého dětství byl fascinován světem videoher a strávil hodiny před obrazovkou, kdy prozkoumával rozmanité virtuální světy. Pozoroval, jak se při hraní her učil nové dovednosti, rozvíjel svou kreativitu a schopnost řešit problémy. Pozoroval také, jak videohry mohou podporovat týmovou spolupráci a komunikaci, když hrál s přáteli nebo rodinou.

Tyto osobní zkušenosti byly další motivací k hlubšímu prostudování tématu a k zjištění, zda jsou jeho pozorování podložena výzkumem a studiemi. Považuje za důležité prozkoumat, jaký přínos mohou mít videohry pro vzdělávání a vývoj žáků základních škol, ať už prostřednictvím rozvoje kognitivních schopností, sociální interakce nebo motivace k učení.

Doufá, že práce poskytne důležité poznatky pro využívání videoher ve vzdělávání, a přispěje tak k lepšímu porozumění jejich pozitivních stránek na žáky základních škol. Tato práce by mohla přispět ke změně přístupu k videohram v vzdělávání a rozšířit povědomí o jejich pozitivních vlivech při rozvoji žáků.

Již Jan Amos Komenský, významný český pedagog a filozof, se ve svých pracích zabýval konceptem vyučování skrze hru. Jeho myšlenky se dotýkaly důležitosti zábavy a interakce ve vzdělávání, které měly přinést lepší a efektivnější výsledky. Komenský byl jedním z prvních, kdo zdůraznil význam her ve vzdělávání, a jeho myšlenky na tomto poli měly trvalý vliv na pedagogiku.

Nicméně v dnešní moderní společnosti se koncept hry rozrostl do nových podob, přičemž jednou z nich je videohra. Videohry se staly široce rozšířeným a populárním fenoménem, který má silný dopad na současnou společnost. Videohry přinášejí zábavu, interakci a výzvy prostřednictvím digitálního světa, který je plný virtuálních prostředí a postav.

Nakonec by autor rád zdůraznil, že jako u jakéhokoli jiného média je důležité mít rovnováhu a uvědomit si, že nadměrné hraní her může mít také negativní dopad na zdraví a sociální život jednotlivce. Nicméně, ve správné míře a s rozumným přístupem mohou videohry přinést mnoho využití. Je třeba přehodnotit negativní postoj vůči nim a vidět jejich potenciál jako nástroj k zábavě, rozvoji dovedností a posílení sociálních vazeb ve společnosti.

Bakalářská práce se skládá z teoretické a empirické části. Teoretická část obsahuje čtyři kapitoly a empirická část zahrnuje také čtyři kapitoly.

Cíle práce

Hlavním cílem bakalářské práce je popsat problematiku videoher s důrazem na jejich pozitivní stránky a zjistit aktuální stav využívání těchto stránek vybranými žáky druhého stupně vybraných základních škol v Brně.

Dílčí cíle teoretické části

- Zařadit hru do systému didaktických prostředků.
- Vymezit pojem videohra a najít nejrelevantnější definici vzhledem k aktuální situaci videoherního trhu.
- Uvést přehled dělení videoher s důrazem na videoherní žánry a jejich oblasti působení.
- Popsat pozitivní a negativní vlivy videoher na základě aktuálních vědeckých poznatků.
- Upozornit na vhodné nástroje vedoucí k prevenci negativních vlivů videoher.

Dílčí cíle empirické části

- Zhodnotit aktuální stav výzkumů zabývajících se vlivem videoher.
- Zjistit procentuální zastoupení hráčů videoher mezi vybranými žáky druhého stupně vybraných základních škol v Brně.
- Zkoumat, jaké je mezi vybranými pravidelnými hráči videoher vybraných základních škol v Brně zastoupení těch, kterým videohry pomohly v oblasti sociálních kontaktů.
- Zjistit, jaké je mezi vybranými pravidelnými hráči videoher vybraných základních škol v Brně zastoupení těch, kterým videohry pomohly v oblasti cizích jazyků.
- Zjistit, jaké je mezi vybranými pravidelnými hráči videoher vybraných základních škol v Brně zastoupení těch, které hraní videoher motivovalo k přečtení knihy.
- Odhalit, jaké vlivy na sobě pocítují sami vybraní pravidelní hráči videoher vybraných základních škol v Brně.

I. Teoretická část

Teoretická část obsahuje čtyři kapitoly. Obsahem **první** kapitoly je zařazení hry jako takové mezi pedagogické prostředky. V této kapitole je poukázáno na pozitivní vlivy hraní her především v kontextu učení. Je zde také popsáno, jakým způsobem videohry ovlivňují žáky ve všech oblastech výukových cílů. Dále je tato kapitola zaměřena na vymezení pojmu videohra, nejprve pomocí slovní definice a následně pomocí strukturálních charakteristik videoher, jelikož ty mají zásadní vliv na to, jakým způsobem hráče formují. **Druhá** kapitola je tvořena systémem rozdělení videoher na základě dvou kritérií, a to počtu hráčů zapojených do videohry a videoherního žánru. První kritérium rozděluje videohry na singleplayer a multiplayer. Z videoherních žánrů jsou pro účely bakalářské práce popsány akční hry, strategie, arkády, RPG, simulátory a adventury. **Třetí** kapitola tvoří největší část bakalářské práce, jelikož se zabývá konkrétními pozitivními vlivy na hráče videoher. Ty jsou prokázány pomocí relevantních a aktuálních vědeckých výzkumů. Pro přehlednost je kapitola rozdělena do čtyř podkapitol, a to na pozitivní vliv na kognitivní funkce, vzdělávací aspekt videoher, rozvoj prosociálního chování a pozitivní vliv na oblast zdravotnické péče. Pro ucelení tématu a nabídnutí objektivního pohledu na zkoumanou problematiku je **čtvrtá** kapitola výčtem negativních vlivů videoher. Obsahuje podkapitoly týkající se agrese, zdravotních problémů a rizika vzniku herní poruchy. Z důvodu studovaného oboru nabízí čtvrtá kapitola i nástroje vhodné k prevenci negativních vlivů. Je zde zdůrazněna role rodičovské kontroly a představen videoherní klasifikační systém PEGI.

1. Hra a její místo v pedagogice

Pro uchopení tématu bakalářské práce v kontextu se studovaným oborem je nutné nejprve vysvětlit význam hry jako vzdělávacího a výchovného nástroje. Obsahem práce je i formování žáků pomocí videoher hraných mimo školní prostředí, avšak i tato aktivita splňuje podmínky výukových cílů, jak bude dále popsáno v této kapitole.

Využívání her ke vzdělávacím a výchovným účelům má dlouhodobou historii. Jedním z prvních propagátorů zařazení hry do školního vyučování je Jan Amos Komenský. Ten ve svém díle zdůrazňuje tuto dítěti blízkou a přirozenou aktivitu jako **rámec pro učení** a popisuje dramatizaci učební látky, která žáku zprostředkovává zážitek z poznané aktivity, čímž podmiňuje její přesné a trvalé osvojení. Další podněty k uplatnění hry ve školním vyučování pak poskytly psychologické výzkumy o podstatě a významu hry v učení mláďat (Maňák 1997).

Hru jako vyučovací metodu využívají především učitelé nejnižších ročníků základních škol. Jejím hlavním cílem je v takovém případě posilovat zájem žáků o osvojování nových vědomostí a účinně je motivovat k upevňování dovedností. Zvláště od počátku 60. let 20. století však nabývá hra na popularitě jako jedna z didaktických metod aplikovaných i při práci s žáky středního a vyššího stupně škol (Skalková 2007).

K osvojení nových znalostí, především pak ve školním prostředí, slouží **výukové cíle**. Ty můžeme na základě praktické použitelnosti rozdělit na kognitivní (vzdělávací), afektivní (postojové) a psychomotorické (výcvikové) (Kalhous 2002). Jak bude na základě výzkumů a studií prokázáno v kapitole 4 s názvem Pozitivní vlivy, videohry člověka výrazně ovlivňují ve všech těchto oblastech – na kognitivní úrovni zlepšují prostorovou orientaci, pracovní paměť a vizuálně–prostorové vnímání, v afektivní oblasti rozvíjí prosociální chování a ovlivňují postoj k násilí a z psychomotorických benefitů pak přináší hraní videoher především osvojení práce s digitálními technologiemi.

Je tedy nezpochybnitelné, že hry mají své místo v procesu učení, ať už jako hlavního nebo vedlejšího cíle. Tato oblast pedagogiky je zkoumána už desítky let, nicméně ve 21. století zažíváme velmi rychlý technologický pokrok, a tak se do nástrojů, které ovlivňují znalosti, dovednosti a postoje žáků, přidávají i počítačové hry a videohry.

1.1. Vymezení pojmu videohra

Pro odborné vymezení problematiky videoher je nezbytné tento pojem vhodně definovat vzhledem k dalšímu obsahu práce a aktuální situaci na trhu herních zařízení. V dnešní době nejspíše většina populace rozumí významu slova videohra a dokáže si pod tímto pojmem představit něco konkrétního. Z vědeckého pohledu však není lehké tento pojem jasně a stručně definovat, a to hned z několika důvodů.

Hry totiž jako takové jsou příliš různorodé a neexistuje soubor charakteristik, které by měly společně úplně všechny. Řadíme je do kategorie věcí, které jsou propojeny pomocí tzv. rodinných podobností, což znamená, že pouze některé jejich vlastnosti a prvky můžeme najít v určitém množství dalších her, ale ne nutně ve všech (podobně jako je tomu například v rodině, kde mají někteří členové stejnou barvu očí, ale nikoliv všichni). Hry obecně, konkrétně pak videohry, jsou extrémně různorodé a je obtížné pro tento pojem najít jasnou a logickou, ale přitom dostatečně flexibilní a otevřenou definici (Bendová 2019).

Dalším problémem je také nesoulad pojmů ve starší a novější literatuře, k čemuž přispívá velmi rychlý rozvoj videoherního průmyslu. V české literatuře se častěji než pojem videohra vyskytuje pojem **počítačová hra**, definovaný jako „*software¹, který není primárně určen na dosahování vnějších cílů a dle svého zaměření uživateli poskytuje zábavu, odreagování, relaxaci, či rozvoj osobnosti*“ (Dostál 2011, s. 48). Autor této definice dále v knize zmiňuje, že pojem videohra užíváme v případě, kdy se hry hrají na herních konzolích. Tyto dva pojmy se tedy liší pouze technologickou platformou, pro kterou jsou naprogramovány.

Počítačové hry se dají hrát na osobním počítači, notebooku či tabletu. Videohry jsou naopak spouštěny na herních konzolích nebo kapesních přístrojích zvaných handheld. Toto rozdělení má však svůj původ a význam pouze z historického hlediska, kdy počítačové hry byly možné spustit pouze na sálových počítačích, které nedokázaly svůj program převádět do pokročilejších grafických rozhraní pro klasický displej, což je odlišovalo od videoher, které se díky konzolím daly hrát na obyčejném televizoru. V dnešní době je komerčním trendem vytvářet hry na všechny dostupné platformy zároveň (Švára 2013).

¹ Software = programové vybavení počítače; program = logicky skloubená posloupnost příkazů a instrukcí, podle kterých počítač pracuje, řeší úlohu nebo zpracovává data (Nádběla 2006, s. 364, 418)

Vzhledem k výše zmíněným skutečnostem je tedy více než Dostálova **definice videoher** přesnější ta, kterou představil Nicolas Esposito na konferenci DiGRA² a zní takto: „*Videohra je hra, kterou můžeme hrát díky audiovizuálnímu aparátu a může být založena na příběhu*“ (Esposito 2005, s. 2). Audiovizuálním aparátem myslí elektronický systém s výpočetními schopnostmi, vstupním zařízením (ovladače, myš, klávesnice atd.) a výstupním zařízením (obrazovka, reproduktory atd.). Může se tedy jednat například o videoherní konzole, kapesní konzole, telefon nebo právě i počítač.

Jak je již psáno výše, v současnosti se dá mnoho videoher spustit na více z těchto zařízení. Z tohoto pohledu jsou tedy videohry synonymem pro počítačové hry v širším pojetí, a tak budou i nadále v této práci tyto pojmy využívány jako pojmy ekvivalentní. Konec této definice, tedy že videohra může být založena na příběhu, však poukazuje pouze na specifický žánr videoher, kterých jsou v dnešní době desítky a blíže budou popsány v kapitole o rozdělení videoher podle videoherního žánru.

1.2. Strukturální charakteristiky videoher

Videohry lze kromě definice popsat i jednotlivými prvky, které mají společné. Jak bylo popsáno výše, nalézt soubor charakteristik, které by měly všechny videohry, je nemožné. Existují však určité prvky, které obsahuje velké množství videoher. Pro účely bakalářské práce budou v této kapitole vypsány strukturální charakteristiky, které se týkají videohry samotné a ovlivňují to, jak často hráč videohru zapíná a jak dlouho ji hraje, jinými slovy **určují, jak je videohra pro hráče přitažlivá** – mají tedy zásadní vliv na to, do jaké míry hráče videohra může ovlivnit.

Jedná se o sociální prvky, prvky manipulace a ovládání, prvky vyprávění a identity, prvky odměny a trestu a prvky prezentace. **Sociální prvky** poukazují na socializační aspekty videoher. Radíme sem především komunikaci mezi hráči, která může probíhat jak textovými zprávami, tak gesty či emotikony jejich herních postav. Dále do této kategorie patří vytváření sociálních formací a institucí, jako jsou například cechy, za účelem kooperativního hraní videohry a sdílení odměn. Dalším sociálním prvkem videoher je pak žebříček hráčů jakožto konkurenční aspekt. **Manipulační a ovládací prvky** označují způsoby, jakými může hráč interagovat a ovládat vlastnosti ve hře pomocí fyzického ovládacího schématu. Jedná se například o konfiguraci klávesnice a myši na osobním počítači, u herních konzol může

² DiGRA (The Digital Games Research Association) = asociace pro výzkum digitálních her

nastavení ovládání zahrnovat kombinaci různých tlačítek, analogových joysticků, dotykových obrazovek a pohybového ovládání. Důležitým prvkem je i možnost videohru v určitém místě uložit a následně se do tohoto místa vrátit a opravit případnou chybu. **Prvky identity** umožňují hráčům vytváření vlastních avatarů, **prvky vyprávění** pak hrají významnou roli při navození pocitu úniku z reality. Většina her je založena na propracovaném systému odměn a trestů. **Odměnami** mohou být pro hráče například body a bonusy, **trestem** bývá často ztráta života či opakování úrovně. Poslední skupina prvků charakterizujících videohry podle autorů tohoto rozdělení se týká samotné **prezentace videohry**. Jedná se například o její grafické a zvukové vlastnosti, explicitní funkce obsahu (například násilí, užívání drog nebo nahota) a reklamní prvky, jako jsou například loga sponzorů (King, Delfabbro, Griffiths 2009).

Tyto charakteristiky videoher **nastiňují pozitivní vlivy na formování hráčů**, jejichž vědecké prokázání je předmětem čtvrté kapitoly bakalářské práce. Sociální prvky přispívají k prosociálnímu chování, manipulační a ovládací prvky rozvíjí psychomotorické dovednosti a prezentace videohry jako taková pak může mít vliv na postoj k agresi a návykovým látkám.

2. Rozdělení videoher

Jak bude popsáno v dalších kapitolách, konkrétní typ videohry má výrazný vliv na to, jakým způsobem hráče formuje. Videohry můžeme dělit podle různých kritérií, která však nejsou nikde obecně a uceleně popsána. Pro účely bakalářské práce bude popsáno dělení na základě počtu hráčů a videoherního žánru, jelikož pojmy z těchto oblastí je nutné vymezit pro kontext k následujícím kapitolám.

2.1. Rozdělení podle počtu hráčů zapojených do videohry současně

Na základě počtu hráčů zapojených do videohry současně můžeme videohry rozdělit do dvou typů, a to singleplayer a multiplayer. Pokud se videohry účastní pouze jedna fyzická osoba a ostatní postavy, ať už spoluhráči či protivníci, jsou řízeni počítačem, jedná se o **singleplayer**. Naopak **multiplayer** je koncipován tak, že spoluhráče i protihráče ovládají ostatní lidé hrající ve stejný moment stejnou videohru (Sabbagh 2015). Do kategorie singleplayer můžeme zařadit například videohry *Half-Life*, *The Last of Us* nebo *Red Dead Redemption*. Pod multiplayer řadíme hry *League of Legends*, *DOTA2* nebo *World of Warcraft*. Některé videohry se dají hrát v obou režimech, kdy si před samotným spuštěním uživatel vybere, který z nich chce zrovna hrát.

2.2. Rozdělení podle herního žánru

Dělení videoher podle herních žánrů je založeno především na jejich vizuální estetice, tedy na tom, jak samotné videohry vypadají. Dalším významným kritériem pro rozdělení videohry do určitého žánru jsou její interaktivní prvky, tedy to, jak hráč videohru hraje (Apperley 2006).

Herní žánry se vyvíjí na základě technologických pokroků, proto toto dělení není nijak všeobecně a konkrétně pevně dáno a spousta videoher má určité charakteristiky z více žánrů. Pro účely bakalářské práce bude v této kapitole stručně charakterizováno několik nejpopulárnějších a nejvýznamnějších herních žánrů a dále bude uvedeno, jakou konkrétní oblast hráče pozitivně formují. Výzkumy, které tyto skutečnosti dokazují jsou podrobněji popsány v kapitole čtvrté s názvem Pozitivní vlivy.

2.2.1. Akční hry

Základním principem tohoto žánru videoher je zneškodnit protivníka. Po vizuální stránce se jedná především o videohry s 3D grafikou, které se dají hrát v režimu multiplayer

nebo singleplayer. Častěji, než s pojmem akční videohry, se můžeme setkat s jejich kratším označením, a to tzv. „střílečky“ (z angl. shooter). Akční videohry se dají dále rozdělit na dva subžánry. Jedním z nich je subžánr FPS (First–person shooter neboli „střílečka z pohledu první osoby“), kde se obraz skládá z pohledu vlastního hráče ve hře a viditelné jsou obvykle pouze ruce, které drží zbraň nebo jiný herní prvek. Do této kategorie videoher můžeme zařadit *Call of Duty*, *Counter Strike*, *Far Cry* a *Battlefield*. Druhý subžánr se nazývá TPS (Third person shooter neboli „střílečka z pohledu třetí osoby“). U tohoto subžánru je obraz tvořen pohledem za zády virtuálního hráče. Jako zástupce TPS můžeme uvést videohry *Mafia*, *Gears of War* nebo *Max Payne* (Sabbagh 2015).

Právě akční videohry jsou předmětem velkého množství studií. Bylo prokázáno, že zlepšují **vizuální selektivní pozornost** (Qiu et al. 2018), **pracovní paměť** a **prostorové vnímání** (Choi et al. 2020).

2.2.2. Strategie

Cílem hráče strategických videoher je mít zisk z provedené akce nebo poškození soupeře. Strategické videohry se od ostatních videoher odlišují především svojí vizuální estetikou. Obsahují nejméně prvků z filmu a jiných technologických médií a spíše připomínají klasické deskové hry. Hráči tohoto žánru se soustředí na získávání velkého množství informací, které je potřeba získat a uvést do kontextu, aby bylo možné videohru hrát. Strategická hra zkušeného hráče pak vychází z kombinace znalosti různých dostupných možností a schopnosti je správně ocenit v rámci herního kontextu (Apperley 2006). Řadíme sem například videohry *Age of Empires*, *StarCraft*, *Dune*, *Warcraft*, *SimCity* nebo *Tetris*.

Právě u hráčů *Tetrisu* bylo pozorováno lepší **prostorové vnímání** (Choi et al. 2020). Hraní strategických videoher zlepšuje **schopnost řešit problémy** a jedna studie dokonce potvrdila nepřímý pozitivní vztah mezi hraním strategických videoher a akademickými známkami (Adachi, Willoughby 2013).

2.2.3. Arkády

Nádběla (2006, s. 45) definuje tento žánr videoher takto: „*Typ počítačové hry, také jednoduše označována jako arkáda, je založena na dvojrozměrné grafice. Uživatel např. ovládá herní postavičku, se kterou prochází určitým prostředím (bludiště, ulice), a plní různé úkoly.*“ Typickými zástupci tohoto žánru jsou videohry vytvořené pro herní automaty, tedy *Pac–Man* či *Tekken*.

2.2.4. RPG

„RPG (Role Playing Games) je zkratka pro hry, které umožňují vývoj postavy, akční souboje, silný příběh a snaží se přitom simulovat prostředí reálného života tam, kde je děj RPG umístěn” (Nádběla 2006, s. 392). Tento žánr videoher je úzce spjat s literárním žánrem fantasy. Radíme sem například hru *Zaklínač*, *Gothic*, *Fable* nebo *Albion*.

Tyto videohry často mají vedlejší **edukativní efekt**, například v oblasti učení cizích jazyků či chemie (Basler, Mrázek, Chrbjác 2018). Velmi často také obsahují sociální prvky, které u hráčů rozvíjí **prosociální chování** (Halbrook, O'Donnell, Msetfi 2019).

2.2.5. Simulátory

Simulátory jsou videohry, při kterých hráči napodobují například řízení vozidla, motorky, lodě či letadla. Tyto videohry se většinou odehrávají ve 3D virtuálním herním prostředí (Nádběla 2006). Patří sem například *Microsoft Flight Simulator*, *Farming Simulator* a *Euro Truck Simulator*. Můžeme sem zařadit i sportovní videohry, jako je *FIFA*, *NHL* či *NFL*.

Specificky navržené simulátory pro **osvojení a trénink určitých dovedností** jsou v dnešní době hojně využívány například ve zdravotnickém či vojenském prostředí (Annetta 2010).

2.2.6. Adventury

Adventury, neboli dobrodružné videohry, jsou založeny na příběhu, který je ovlivněn úkony hráče, který plní úkoly, objevuje všechny prvky videohry a nehráčské postavy. Prvky tohoto žánru nese mnoho videoher, které jsou však typickými zástupci jiných žánrů, například *Zaklínač*, *Half-Life* nebo *Super Mario Galaxy* (Qaffas 2020). Bylo prokázáno, že hraní adventur zlepšuje **pozornost** (Qiu et al. 2018).

Uvedené dělení videoher je velmi stručné, avšak i z něj by mělo být zřejmé, jak různorodé toto odvětví je a je tedy zcela logické, že nejen délka hraní, ale také určitý typ videohry formuje žáky různým způsobem. Tuto skutečnost trefně vystihuje psycholog Mark Griffiths, který ve svém článku v souvislosti se zdravotnickou péčí (2003, s. 6) napsal toto: „...je zřejmé, že ve správném kontextu mohou mít videohry pozitivní terapeutický přínos pro širokou škálu dětí a dospívajících. Ukázalo se, že videohry pomáhají dětem podstupujícím chemoterapii, dětem podstupujícím psychoterapii, dětem se zvláštními emocionálními a behaviorálními problémy (porucha pozornosti, impulzivita, autismus) a dětem se zdravotními

problémy (Erbova obrna, svalová dystrofie, popáleniny).” Dále však zmiňuje, že některé z těchto pozitivních účinků byly pozorovány u speciálně navržených videoher, nikoliv u těch komerčně dostupných a dodává, že „některé videohry jsou zvláště přínosné, zatímco jiné mají malý nebo žádný terapeutický přínos.”

3. Pozitivní stránky videoher

Na základě předchozího odborného vymezení pojmů a rozdělení videoher může být nyní přistoupeno k hlavnímu tématu bakalářské práce. Následující kapitola obsahuje výběr vědeckých prací, které dokazují, že hraní videoher může mít mnoho benefitů. Studie byly vybírány na základě relevance a aktuálnosti, kdy z těchto důvodů je zdrojem uváděných informací i několik metaanalýz. Pro účely bakalářské práce byly vybrány pozitivní vlivy na kognitivní funkce, vzdělávání, prosociální chování a zdravotnickou péči. Důvodem k výběru těchto oblastí je snaha pokrýt široké spektrum působení videoher především v aspektech, které nejvíce ovlivňují žáky základních škol.

3.1. Pozitivní vliv na kognitivní funkce

Kognitivními funkcemi označujeme mentální procesy zapojené do získávání znalostí, nakládání s informacemi a uvažování. Řadíme sem oblasti vnímání, paměti, učení, pozornosti, rozhodování a jazykových schopností (Kiely 2014). Právě v souvislosti s videohrami je tato problematika v poslední době významným předmětem zkoumání mnoha neurovědci.

Metaanalýza z roku 2020 nabízí ucelený pohled na toto téma, jelikož čerpá z několika dílčích vědeckých prací. Bylo zjištěno, že kognitivní funkce lze pomocí videoher vylepšovat za relativně krátkou dobu, nicméně vylepšený typ konkrétní kognitivní funkce závisí na herním žánru. Bylo identifikováno šest kognitivních funkcí, které jsou pozitivně spojeny s hraním videoher (Choi et al. 2020). Některé z nich budou dále stručně popsány, i s informací o komerční videohře, pomocí které byla studie provedena.

Hraní videoher může zlepšovat **pozornost**, což způsobují především akční videohry a adventury. To bylo vědci pozorováno například u videohry *League of Legends*, jejíž nejlepší hráči vykazovali lepší selektivní pozornost než hráči s nižší úrovní dovedností a menšími herními zkušenostmi. Po jedné hodině hraní této videohry se však selektivní pozornost zlepšila i u méně kvalifikovaných hráčů. Závěr studie je tedy takový: *„Stručně řečeno, pomocí behaviorálních i elektrofyziologických měření tato studie odhalila, že zlepšení vizuální selektivní pozornosti je pozorovatelné po 1 hodině tréninku akčních videoher. Navíc jak dlouhodobá, tak krátká zkušenost s akční videohrou ovlivnila kognitivní procesy související s výběrem pozornosti a procesy kontroly”* (Qiu et al. 2018, s. 9).

Akční videohry zlepšují i tzv. **pracovní paměť**, která se týká udržování prezentovaných vizuálních podnětů. Ačkoliv 20 hodin tréninku akčních videoher nezvýšilo prostorovou

pracovní paměť, 30 hodin tréninku akčních videoher po dobu jednoho měsíce ve srovnání s tréninkem simulátorů vedlo ke zlepšení vizuální prostorové pracovní paměti. Podle další studie hráči FPS vykazovali **přesnější a rychlejší zpracování relevantních informací** ve srovnání s lidmi, kteří videohry nehráli (Choi et al. 2020).

Hraní specifických žánrů videoher má vliv i na vizuálně–prostorové funkce mozku týkající se **vnímání, rozpoznávání a manipulace s vizuálními podněty** (např. vizuomotorická koordinace, navigační dovednost). Zlepšené **prostorové vnímání** bylo pozorováno u hráčů *Tetrisu*, který se řadí do žánru strategických videoher. Stejný benefit se objevil i u hráčů akční videohry *Super Mario*, kteří tuto videohru v rámci studie hráli dva měsíce (Choi et al. 2020).

Některé studie naznačují i **zlepšování schopnosti řešit problémy** díky hraní strategických videoher. V jedné z nich byl dokonce potvrzen nepřímý pozitivní vztah mezi hraním strategických videoher a akademickými známkami (Adachi, Willoughby 2013). Autoři však dále dodávají, že by měly být provedeny další studie, které by zkoumaly, do jaké míry lze zlepšit dovednosti řešení problémů hraním videoher a bylo by také potřeba prozkoumat změny v příslušných oblastech mozku.

3.2. Vzdělávací aspekt videoher

Podle primárního účelu hraní můžeme videohry rozdělit do dvou kategorií. Jednak existují **videohry zábavní**, v zahraniční literatuře též nazývané **komerční**, jejichž hlavním cílem je uživatele zabavit. Tento typ videoher může hráče v nějakém směru i vzdělávat, nicméně jedná se pouze o vedlejší efekt. Druhou skupinou jsou **vzdělávací videohry**, které si kladou za primární cíl rozvoj osobnosti a vedlejším efektem je zabavení uživatele. Tyto videohry můžeme označit také jako **výukové, edukační nebo didaktické** (Basler, Mrázek 2018). Dostál (2011, s. 48) je definuje takto: „*Didaktická počítačová hra je software umožňující zábavnou formou navozovat činnosti zaměřené na rozvoj osobnosti jedince.*”

Velkým problémem této skupiny videoher je právě jejich multidisciplinarita, jelikož zařazení vzdělávacího obsahu do videohry způsobuje ztrátu zábavního aspektu, což snižuje účinnost videohry jako edukativního nástroje. Ibrahim et. al (2012) se ve svém článku na základě dostupné literatury popsal hlavní vlastnosti, které by měly být součástí edukativní videohry: měla by urychlit dobu učení a zároveň dokázat hráče u hry udržet dostatečně dlouho, zvýšit úroveň motivace hráčů pomocí podrobného a předvídatelného obsahu, zařadit hráče do kreativní a dynamické komunity, dát jim velký prostor pro personalizaci podle jejich stylu učení a preferencí, mít efektivní obsah na různých úrovních, využívat kolaborativního učení

a zlepšovat spolupráci mezi hráči a vysílat různé podněty k aktivaci a zapojení hráčů během hrací doby.

V dnešní době existuje mnoho vzdělávacích videoher, které mohou být využívány přímo pro účely výuky na školách, případně pro doučení žáka v domácím prostředí či jako volnočasová aktivita pro zlepšení v určité oblasti. Podle vzdělávacího působení Basler, Mrázek a Chrbját (2018) ve své studii rozdělili videohry do několika studijních oblastí, kdy každá má mezi didaktickými i zábavními videohrami své zástupce.

Prvním studijním oborem je **výuka cizích jazyků**. Z didaktických videoher sem patří například *Lingua.Ly* nebo *Duolingo*. Komerční videohry často nejsou přeloženy do češtiny, tudíž se díky nim hráči pasivně učí novou slovní zásobu, fráze v různých kontextech a rozvíjí se jejich poslechové vnímání jazyka a výslovnosti. Hraní těchto videoher může některé hráče motivovat i k aktivnímu hledání významu cizích slov. Videohry v českém jazyce pak rozvíjí a obohacují mateřský jazyk a slovní zásobu hráčů.

Další studijní oblastí je **historie**, kterou hráči poznávají nejčastěji díky mobilním, akčním a strategickým videohrám. Zástupcem didaktických videoher z této oblasti jsou české aplikace *Dějepis* nebo *Kvíz dějepis*. Historické znalosti si mohou hráči nepřímo rozšířit i díky hraní zábavných videoher založených na skutečných událostech nebo konkrétních historických obdobích, což je například *American Civil War: Gettysburg*, *Call Of Duty 2* nebo herní série *Assassin's Creed*. Stejným způsobem mohou hráči rozvíjet své znalosti i v oblasti geografie. Z didaktických videoher k tomu mohou přispět české aplikace *Zeměpis* a *Kvíz zeměpis*.

Pro výuku **matematiky** slouží didaktické videohry *Adventures in Math* nebo *Evolver Pre-Algebra*, zástupcem videohry zaměřené na fyziku je *Physicus*. Výuku **informatiky** mohou žákům usnadnit videohry jako *Hacker Evolution* a *Uplink*, které simulují počítačové hackování, videohra *Lightbot* zase pomáhá žákům pochopit základy programování.

Zástupcem didaktických videoher z oboru **chemie** je *Chemicus*. Komerční videohry tuto studijní oblast rozvíjejí pouze okrajově, a to především mícháním látek k vytvoření požadovaného produktu, například v RPG hře *Zaklínač*, kde hráč sbírá a míchá byliny potřebné pro výrobu elixírů a lektvarů. Na studijní oblast **biologie** se zaměřuje zábavná videohra jako *Osmos* nebo *Spore*, která nabízí zjednodušenou evoluci simulace. Didaktickou videohrou pro tuto oblast je například *Bioscopia*.

Známou didaktickou videohrou rozvíjející znalosti z oblasti **společenských věd** je *Evropa 2045*, ve které jsou žáci postaveni do role politiků jednotlivých států EU a svými rozhodnutími ovlivňují chod Evropy, což by jim mělo pomoci pochopit základy sociologie, politologie a evropské integrace. Z komerčních videoher je na tuto studijní oblast zaměřena videohra *SimCity* a *Tropico*. **Umělecké schopnosti** mohou hráči rozvíjet pomocí videoher umožňujících kreslení prsty nebo speciálním kreslícím perem. V oblasti **hudby** se mohou hráči zdokonalovat díky videohrám napodobujícím hru na hudební nástroje, jako je například *Guitar Hero*, *Rock Band* nebo *Rocksmith*.

3.3. Rozvoj prosociálního chování

Jak již bylo zmíněno v kapitole o strukturálních charakteristikách, ve videohrách se často objevují sociální prvky. Sociální aktivitou se při hraní videoher myslí interakce s postavami ovládanými skutečnými osobami nebo s postavami nehráčskými (tzv. NPC z anglického non-player character), což jsou naprogramované virtuální postavy ovládané počítačem. Videohry obsahující tyto prvky potom můžeme označit jako sociální a rozdělujeme je na **kooperativní** a **kompetitivní**. Kooperativní videohry hrají dva nebo více hráčů ve stejném týmu se stejnými či podobnými cíli, k jejichž dosažení musí vzájemně spolupracovat. Naopak v kompetitivních proti sobě dva nebo více hráčů soupeří (Halbrook, O'Donnell, Msetfi 2019).

Vlivy těchto videoher se ve svém článku zabývají Halbrook, O'Donnell a Msetfi (2019), kteří komplexně shrnují poznatky z několika studií z posledních let. Bylo prokázáno, že videohry se sociálními prvky mají **pozitivní vliv na psychologické aspekty duševní pohody**, jako je například deprese, stres a úzkosti, což bylo ve vyšší míře pozorováno u kooperativních videoher. Kromě benefitů pro psychickou pohodu však mohou videohry pozitivně ovlivnit i prosociální chování. Například vědci ve studii zaměřené na děti školního věku došli k závěru, že sociální videohry **významně souvisí se schopností spolupracovat, sdílet a udržovat si pozitivní vztahy mezi hráči i mimo hru**. Především online sociální videohry tak mohou plnit účel sociálních interakcí, které mají pro hráče podobnou funkci jako osobní kontakt. To je významné především pro osoby, které se dlouhodobě nachází na odlehlých místech, mají psychické potíže nebo v jejich životě hrají roli další faktory, které mohou bránit osobní interakci. Autoři článku však také dodávají, že většina těchto studií využila metody dotazníku, proto je vhodné tuto oblast dále zkoumat a prokázat tak kauzální účinky, které podporují výše uvedená korelační zjištění.

Vytváření sociálních kontaktů díky videohram v posledních letech prudce stoupá, což prokázala například ESA, která každý rok provádí výzkum pomocí online dotazníku, kterého se v roce 2022 účastnilo přes 4000 Američanů. V roce 2022 uvedlo 43 % respondentů, že videohry hrají pouze s lidmi, které poznali online, což je téměř dvakrát více, než tomu bylo v roce 2021, kdy tuto odpověď zvolilo pouze 23 % účastníků výzkumu. Výsledky tohoto šetření pak ukazují, že videohry pozitivně ovlivňují hned několik typů sociálních interakcí. 78 % respondentů se shodlo na tom, že videohry podporují sociální interakci. 61 % hráčů uvedlo, že se prostřednictvím videoher setkali s lidmi, které by jinak nepotkali. 46 % hráčů pak díky videohram potkalo dobrého přítele, manžela nebo partnerku (ESA 2022).

3.4. Pozitivní vliv na oblast zdravotnické péče

Videohry mají vzdělávací funkci nejen ve školním, ale také ve zdravotnickém prostředí, kde jsou využívány pro edukaci a školení studentů medicíny, lékařů i pacientů. V souvislosti s tímto tématem se můžeme setkat především s edukativními hrami, simulátory a virtuálními světy.

Virtuální světy jsou obvykle uměle vytvořená trojrozměrná prostředí, která jejich uživatelům slouží spíše k sociální interakci, na rozdíl od edukativních her či simulátorů, které jsou zaměřené na konkrétní dovednosti nebo obsah (Annetta 2010).

Komerční videohry mohou přispívat ke **zlepšení chirurgických schopností**, což prokázala studie z roku 2009, které se účastnili studenti medicíny náhodně rozdělení do tří skupin. Po dobu pěti týdnů, 5 dní v týdnu a 30–60 minut denně jedna skupina účastníků hrála videohru *Half-Life*, tedy 3D střílečku z pohledu první osoby, druhá skupina hrála strategickou hru s názvem *Chessmaster* a třetí, tedy kontrolní skupina se po dobu experimentu vyhnula hraní jakýchkoliv videoher. Při následném sledování obě tréninkové skupiny videoher vykazovaly na jednom ze simulátorů chirurgické operace významná zlepšení, zatímco kontrolní skupina se nijak nezlepšila. Navíc hráči videohry *Half-Life* vykazaly největší zlepšení u druhého typu simulátoru chirurgické endoskopie, což bylo přisouzeno vysokým nárokům na vizuálně–prostorové dovednosti této hry (Schlickum et al. 2009).

4. Negativní vlivy

Pro zachování objektivity práce a ucelení tématu je obsahem této kapitoly výčet negativních vlivů hraní videoher prokázaných vědeckými studiemi. Ve společnosti je velkým tématem vliv videoher na oblast agrese a násilí, avšak i ve vědecké komunitě existují rozporuplné názory na tuto problematiku. Negativní vlivy byly prokázány v oblasti zdravotních problémů a nově byla definována i herní porucha. Dále se v této kapitole dostaneme k prevenci negativních vlivů videoher.

4.1. Zvýšení agrese

Teorie o tom, že videohry zvyšují míru agrese, rozdělují nejen širokou veřejnost, ale také vědeckou komunitu. Mezi lety 2000 a 2020 bylo publikováno 11 metaanalýz zaměřených na spojení videoherního násilí a agresivity. Tyto metaanalýzy dohromady čerpaly z téměř 1000 jednotlivých primárních studií s desítkami tisíc respondentů. Hlavním autorem čtyř z těchto metaanalýz je Craig A. Anderson, tři publikoval Christopher J. Ferguson. Právě tito dva vědci jsou hlavními představiteli dvou naprosto protichůdných názorů v rámci této problematiky (Květoň 2020).

V metaanalýze z roku 2004 Anderson tvrdí, že experimentální studie ukazují kauzální spojení mezi hraním násilných videoher a zvýšením agresivního chování a snížením nápomocného chování. Korelační studie také podle něj potvrzují projevy této agrese v reálném světě. V závěru také dodává, že rozsah těchto účinků je alarmující (Anderson 2004).

Ferguson v metaanalýze z roku 2015 popisuje několik problémů spojených se studiem účinků videoher, jako je například využívání zcela odlišných videoher v experimentálních studiích, selhání předběžných testů nebo nedostatek klinické validity. Upozorňuje také na problematiku selektivního výkladu a citačního zpravodajského zkreslení, které v případě, kdy vědec čerpá pouze z výzkumů, které podporují jeho hypotézy. Zásadní je, že tyto slabé stránky se netýkají jednotek studií, ale jsou podle Fergusona systémové v celém oboru. Závěrem této metaanalýzy je, že videohry mají minimální škodlivý vliv na děti (Ferguson 2015).

Podobný závěr vyplývá i z hodnocení všech 11 metaanalýz, tedy že **„existuje velice slabý, nicméně detekovatelný efekt hraní videoher na agresivitu”** (Květoň 2020, s. 78). Na zvyšování agresivity má kromě hraní videoher vliv mnoho jiných faktorů, jako je například vystavení rodinnému násilí, vliv vrstevníků nebo antisociální osobnostní rysy. Svou roli v této

problematicke má i úroveň dovedností hráče nebo interpretace násilí v konkrétní videohře. Z toho vyplývá, že na agresi nemusí mít vliv násilí přítomného ve videohrách samo o sobě, ale jde o soubor jiných faktorů hraní videoher, stejně jako individuálních a sociálních proměnných, které s videohrami nesouvisí (Halbrook, O'Donnell, Msetfi 2019).

4.2. Zdravotní problémy

Videohry mohou ovlivnit zdravotní stav člověka, především v případě, kdy se jejich hraní dá označit za problematické neboli závislostní, které bude dále popsáno v následující kapitole. Toto chování dle průřezové studie provedené v Nizozemsku z 21053 studentů s průměrným věkem 14,4 let vykazovalo 5,7 % respondentů. Výsledky tohoto výzkumu dále prokázaly, že problematické hraní videoher má velký efekt na tzv. **sedavé chování** a tím zároveň vede k **nižší míře fyzické aktivity**. Hraní videoher může mít negativní vliv nejen na fyzické ale také na psychické zdraví. Středně velký efekt se projevil u **problémů s chováním a sebevražednými myšlenkami**. Je však nutné dodat, že tyto efekty byly dokonce ve větší míře prokázány i u problematického používání sociálních sítí (Mérelle et al. 2017).

Některé videohry mohou hráče vést k větší fyzické aktivitě, což ale může mít za následek jiné zdravotní komplikace, vznikající především v důsledku nepřiměřeného držení těla souvisejícího s používáním elektronických zařízení, nejčastěji smartphonů. To prokázala studie věnovaná hře Pokémon Go, což je mobilní geolokační videohra s rozšířenou realitou, která zahrnuje fyzickou aktivitu (většinou chůzi) jako nástroj pro postup ve hře. Závěrem studie je, že hráči vykazující vyšší míru problematického hraní hry uváděli závažnější **symptomy týkající se zraku** (oční zaostření a suchost očí) a **bolesti** (záda, nohy a paže) než hráči s nízkou úrovní problematického hraní (Kaczmarek, Behnke, Džon 2022).

Příznaky suchého oka a okamžité a trvalé zpomalení mrkání bylo pozorováno i v jiné studii u dětí školního věku jako následek používání smartphonu, konkrétně nepřetržitého hraní videoher po dobu jedné hodiny. Nebylo však zjištěno, zda uvedené účinky přetrvávají nebo se zhoršují v delším časovém horizontu a způsobují kumulativní poškození očního povrchu (Chidi-Egboka, Jalbert, Golebiowski 2022).

Poznatky z několika oblastí týkajících se zdraví spojeného s videohrami shrnuje systematický přehled a metaanalýzy studií v časopisech vydávaných v anglickém jazyce od roku 2011, kdy ze 3694 studií, 36 splnilo kritéria pro zařazení. Výzkum dopadů na fyzickou aktivitu a sedavé chování přinesl smíšené výsledky – 4 studie uvedly, že snížená fyzická aktivita byla spojena s častějším online hraním, větším počtem odehraných hodin a (jak již bylo

zmíněno výše) i s problematickým herním chováním. Z 6 studií vyplynulo, že se tyto dvě proměnné neovlivňují. Měření BMI a videoher z 10 studií byla dostatečně podobná pro metaanalýzu, jejíž výsledky ukázaly, že videohry významně zvýšily riziko vysokého BMI. K odlišným závěrům přišli vědci i v oblasti týkající se spánku a hraní videoher. Metaanalýza 3 studií však ukázala, že videohry nemají významný vliv na kvalitu spánku (Chan et al. 2022).

4.3. Riziko vzniku herní poruchy

Vznik, příznaky a projevy závislosti na hraní videoher byly v uplynulých letech předmětem zkoumání mnoha vědců. Donedávna totiž neexistovala definice tohoto problému a nebylo možné jej nijak klasifikovat.

To je v kompetenci Světové zdravotnické organizace (WHO), která vytváří a spravuje Mezinárodní klasifikaci nemocí (MKN, anglicky International Classification of Diseases, tedy ICD). Od roku 1994 do roku 2021 byla v České republice platná česká verze 10. revize MKN (konkrétně tedy MKN–10) (Krejčová, Zvolský, Daňková 2021). Ta však jako poruchu spojenou s hraním uváděla pouze **patologické hráčství** (anglicky pathological gambling) patřící do skupiny nutkavých a impulzivních poruch, které je zde popsáno takto: „*Porucha spočívá v častých opakovaných epizodách hráčství, které dominují v životě subjektu na újmu hodnot a závazků sociálních, vyplývajících ze zaměstnání, materiálních a rodinných*” (MKN–10 2022, s. 239).

Od roku 2022 však vstoupila v platnost nová verze, tedy MKN–11, na jejíž překladu do češtiny se stále pracuje a která přinesla významné změny v oblasti poruch spojených s videohrami. Nově je patologické hráčství zařazeno do **kategorie poruch způsobených návykovým chováním** a je sem zařazena i **herní porucha** (anglicky gaming disorder), která byla nově zavedena a patří tak nyní mezi oficiální diagnostikovatelné duševní poruchy. Změna této kategorizace byla zavedena na základě nedávných důkazů, které poukazují na důležité fenomenologické podobnosti mezi poruchami způsobenými návykovým herním chováním a poruchami souvisejícími s užíváním návykových látek, včetně jejich vyššího současného výskytu a zároveň společného rysu, kdy je vykonávání těchto aktivit zpočátku příjemné, nicméně následuje ztráta tohoto pocitu a potřeba opakovaného využívání. Kromě toho se zdá, že poruchy způsobené užíváním návykových látek a poruchy způsobené návykovým chováním sdílejí podobnou neurobiologii, zejména aktivaci a neuroadaptaci v rámci odměn a motivačních nervových okruhů (Reed et al. 2019).

Nově definovaná herní porucha je charakteristická přetrvávajícím nebo opakujícím se herním chováním v online nebo offline formě. Mezi její projevy patří **zhoršená kontrola nad hraním** (například nad jeho frekvencí, trváním či ukončením), **zvýšení priority připisované hraní** do té míry, že hraní má přednost před jinými životními zájmy a každodenními činnostmi a **pokračování nebo eskalace hraní i přes výskyt negativních důsledků**. Může se jednat o chování nepřetržité, epizodické nebo opakující se, které se však projevuje po delší časové období (např. 12 měsíců). Důsledkem této poruchy je významné narušení v osobních, rodinných, sociálních, vzdělávacích, pracovních nebo jiných důležitých oblastech fungování. Herní porucha je nejrozšířenější u dospívajících chlapců ve věku 12 až 20 let. I když je u dívek, které splňují diagnostické požadavky, tato porucha diagnostikována méně často než u dospívajících chlapců, může u nich být větší riziko vzniku emocionálních problémů nebo problémů s chováním (ICD–11 2023).

Jelikož se jedná o nově zavedenou poruchu, četnost jejího výskytu bude předmětem zkoumání v následujících letech. Podobné chování vědci dříve označovali jako problematické nebo závislostní hraní, jehož příznaky jsou ztráta kontroly, zaujatost, sociální problémy, abstinční příznaky a problémy s plněním povinností ve škole. Toto chování dle průřezové studie provedené v Nizozemsku z 21053 studentů s průměrným věkem 14,4 let vykazovalo 5,7 % respondentů (Mérelle et al. 2017).

4.4. Prevence negativních vlivů videoher

Pro posílení pozitivních účinků hraní videoher na hráče je třeba ty negativní co nejvíce eliminovat pomocí vhodných nástrojů. V případě žáků základních škol hrají v této oblasti významnou roli rodiče, kterým mohou s orientací ve výběru vhodných či nevhodných videoher pro jejich děti pomoci klasifikační systémy. Jejich popis je obsahem následující kapitoly.

Zásadní roli v tom, nakolik a jakým způsobem ovlivňuje hraní videoher děti a dospívající, hraje **rodinné prostředí**. Rodičům mohou s orientací v komplexním videoherním prostředí pomáhat **videoherní klasifikační systémy**, jejichž cílem je ochrana dětí před přístupem k potenciálně škodlivému videohernímu obsahu. V České republice, stejně jako ve většině států Evropy, je využíván **systém PEGI** (Pan European Game Information), který poskytuje informace o doporučené věkové kategorii a obsahové deskriptory. Tyto údaje jsou uvedeny na přebalu krabicové verze videohry nebo jako doprovodná informace při nákupu na internetu ve formě jednoduchých obrázků (Květoň 2020).

Videohry označené zelenou nálepkou s číslem 3 mohou hrát hráči všech věkových kategorií, jelikož neobsahují žádný nevhodný obsah. Do kategorie PEGI 7, také se zeleným podbarvením, řadíme videohry, které mohou zobrazovat nereálné nebo velmi mírné projevy násilí a scény, které by mohly vyděsit mladší děti. Kategorie 12 a 16 mají již oranžové pozadí. Nálepku s číslem 12 můžeme vidět na videohrách, ve kterých se objevuje realistické násilí vůči nereálným postavám nebo nerealistické násilí vůči lidským postavám. V těchto videohrách se mohou objevovat i sexuální narážky a mírně nevhodný jazyk. PEGI 16 je označení pro videohry, které mohou zobrazovat realistické násilí proti lidským postavám, hrubý jazyk, užívání drog nebo erotiku a nahotu. Červená nálepka s číslem 18 slouží pro videohry, které obsahují hrubé násilí proti bezbranným postavám, glorifikaci drog nebo explicitní sexuální aktivity. Šedé nálepky s jednoduchými grafikami upozorňují na sex, strach, hrubý jazyk, násilí, drogy, gambling, diskriminaci a nákupy ve hře. V Evropě považuje 87 % rodičů tento systém hodnocení videoher za jasný a srozumitelný, 78 % za užitečný a 71 % za spolehlivý (ISFE 2022).

Ratingové systémy mohou pomoci rodičům při **restriktivní mediaci**, tedy stanovování limitů pro povolený obsah, což je však pouze jedna ze tří složek rodičovského monitoringu. Kromě **limitace obsahu** je důležité dbát také na **limitaci času** a **aktivní mediaci**, která spočívá v komunikaci rodiče s dítětem o médiích a jejich obsahu a zároveň zahrnuje společné hraní videoher. Bylo prokázáno, že přístup rodičů k fenoménu hraní může významně redukovat potenciální negativní důsledky hraní násilných videoher, a to nejen díky restriktivním opatřením, ale i pomocí vyjadřovaného zájmu podloženého dostatečnou informovaností (Květoň 2020).

Je však důležité opět upozornit na to, že hraní videoher je pouze jednou z mnoha proměnných, které člověka formují. Do jaké míry nás různá média ovlivňují, je z velké části určeno dalšími faktory, například psychiatrickými, emocionálními, IQ nebo okolím. Videohry tedy nejsou jediným, nýbrž ani nejdůležitějším faktorem přispívajícím k agresivitě mladistvých, antisociálnímu chování a násilí. Při projevech negativních vlivů hraní videoher jde o kombinaci rizikových faktorů (Kardaras 2021).

II. Empirická část

Empirická část navazuje na teoretická východiska práce. Obsahem **páté** kapitoly je tedy zhodnocením aktuálního stavu zkoumané problematiky. Ačkoliv velké množství studií je uvedeno v teoretické části v kapitole tři a čtyři, tato část bakalářské práce je zaměřena na výzkumy týkající se hraní videoher žáky základních škol v České republice. **Šestá** kapitola charakterizuje výzkumné šetření a je dělena do tří podkapitol. V první podkapitole jsou stanoveny výzkumné cíle a problémy, druhá podkapitola obsahuje charakteristiku vzorku do výzkumného šetření a ve třetí podkapitole je popsána výzkumná metoda, kterou je dotazníkové šetření. **Sedmá** kapitola shrnuje výsledky výzkumného šetření. **Osmá** kapitola se zabývá zhodnocením a diskuzí výsledků výzkumu.

5. Aktuální stav zpracování tématu

Empirickou část je vhodné zahájit zhodnocením aktuálního stavu dosavadních výzkumů týkajících se hraní videoher žáky základních škol. Studie zaměřené na pozitivní a negativní vlivy jsou vypsány v teoretické části v kapitolách 3 a 4. Tato část tedy bude zaměřena na výzkumy z oblasti frekvence hraní videoher, preference žánrů a herních zařízení u žáků základních škol v České republice.

Průzkumu z roku 2015 se zúčastnilo 857 žáků ze základních škol v Hradci Králové ve věku 12–14 let. Údaje vycházející z dotazníků přinesly informace o počtu dětí, které hrají počítačové hry, času stráveném hraním a preferencích pro konkrétní žánry videoher. Výsledky prokázaly signifikantní rozdíly mezi pohlavím především v zastoupení hráčů a nehráčů videoher. Téměř 46 % dívek nehraje žádné počítačové hry, zatímco 94 % chlapců počítačové hry hraje a pouhých 6 % ne. Další zkoumanou oblastí byl průměrný čas strávený hraním některé z počítačových her. Podle výsledků 12 % chlapců a 48 % dívek hraje jednu hru méně než 30 minut denně. Další možnost (30–60 minut) zvolilo 41 % chlapců a 28 % dívek a poslední možnost (hrají hru déle než 60 minut) zvolilo 47 % chlapců a 24 % dívek. Lze tedy konstatovat, že v průměru téměř polovina chlapců (47 %), kteří hrají počítačové hry, stráví hraním více než jednu hodinu denně. V této oblasti nebyla prokázána statisticky významná závislost na pohlaví. Posledním cílem výzkumu bylo zjistit, jaké typy videoher děti preferují. Výsledky ukázaly, že kluci mají rádi hlavně online videohry a bojové (akční) videohry, simulace a následují strategické videohry. Dívky také preferují online videohry, následují hádanky a strategické videohry (Žumárová 2015).

Další průzkum zaměřující se na hraní počítačových her byl publikován také roku 2015 a jeho účastníci byli žáci 6. a 9. tříd ve věku 11–14 let v Olomouckém kraji. Ze všech respondentů hrálo počítačové hry 96 %. Bylo zjištěno, že neexistují žádné statisticky významné rozdíly v množství času stráveného hraním počítačových her mezi žáky 6. a 9. ročníku a ani mezi žáky žijícími ve městě a na venkově. Ze stanovených hypotéz se potvrdila pouze jedna, která prokázala velmi významný rozdíl v množství času stráveného hraním počítačových her mezi chlapci a dívkami. Chlapci podle výsledků výzkumu stráví hraním počítačových her v průměru 174 minut denně, zatímco dívky pouze 82 minut denně (Basler, Dostál 2015).

Výzkumů zaměřujících se na téma hraní videoher žáky základních škol v České republice není mnoho. Naopak v poslední době vzniká mnoho bakalářských a diplomových prací, které přispívají k poznatkům této problematiky.

Tematicky nejpodobnější a nejaktuálnější práci s názvem „*Informovanost žáků druhého stupně základní školy o vlivech videoher*” napsala roku 2022 Barbora Kořínková z Pedagogické fakulty Univerzity Hradec Králové. Jejího výzkumu pomocí dotazníku se zúčastnilo 122 studentů ve věku 12–15 let, z čehož 76 % tvořili hráči videoher. Výsledky tohoto šetření jsou v rozporu s výše uvedenými studiemi z roku 2015, jelikož mezi hráči byly rovnoměrně zastoupeni jak chlapci, tak dívky. Jako nejoblíbenější žánr mezi respondenty se ukázal FPS, tedy subžánr akčních videoher. Výzkum dále prokázal, že si žáci druhého stupně základních škol uvědomují negativní vlivy hraní videoher, jako je například riziko vzniku závislosti. Uvědomují si stejně tak pozitiva této aktivity, a to především úlevu od psychické a fyzické bolesti a téma použitelné pro vytvoření potenciálních vztahů v novém prostředí (Kořínková 2022).

6. Charakteristika výzkumného šetření

Teoretická část společně s předchozí kapitolou mapuje aktuální stav zkoumané problematiky a předmětem další části bakalářské práce již tedy může být charakteristika výzkumného šetření. Nejprve jsou formulovány hlavní a dílčí cíle výzkumu, na které navazuje stanovení výzkumných problémů. Obsahem další podkapitoly je popis a zdůvodnění výběru vzorku do výzkumného šetření a dále popis výzkumné metody, kterou je technika dotazníku. Teoretickými vstupy před zpracováním empirické části jsou publikace profesora Gavory *Úvod do pedagogického výzkumu* a publikace docenta Chrásky a doktorky Kočvarové *Kvantitativní metody sběru dat v pedagogických výzkumech*.

6.1. Výzkumné cíle a popisné výzkumné problémy

Pro další postup je zcela zásadní nejprve formulovat cíle výzkumného šetření.

Hlavním cílem empirické části bakalářské práce je zjistit aktuální stav využívání pozitivních stránek videoher vybranými žáky druhého stupně vybraných základních škol v Brně. V rámci tohoto zaměření jsou stěžejní informace o sociálních a edukačních benefitech z pohledu jednotlivých hráčů.

Dílčí cíle se zaměřují na zmapování hráčské komunity v této věkové kategorii, tedy 11–16 let. V souvislosti s touto problematikou bylo zkoumáno několik proměnných, jako je například průměrná denní doba hraní videoher, nejoblíbenější platformy a žánry, důvody ke hraní videoher a v neposlední řadě rodičovská kontrola nad časem stráveným touto aktivitou.

Výzkumné problémy můžeme dělit na deskriptivní, relační a kauzální (Gavora 2000). Pro splnění cílů bakalářské práce byly definovány deskriptivní výzkumné problémy.

Deskriptivní neboli popisné výzkumné problémy zjišťují a popisují situaci, stav nebo výskyt určitého jevu (Gavora 2000). Deskriptivní problémy byly definovány takto:

1. Jaké je procentuální zastoupení pravidelných hráčů videoher mezi vybranými žáky druhého stupně vybraných základních škol v Brně a kolik času hraním videoher tyto žáci průměrně stráví?
2. Jaké jsou videoherní preference vybraných žáků druhého stupně vybraných základních škol v Brně?
3. Jaká je motivace vybraných žáků vybraných základních škol v Brně ke hraní videoher?

4. Jaké je mezi pravidelnými hráči z vybraných základních škol v Brně zastoupení těch, kterým videohry pomohly v oblasti sociálních kontaktů?
5. Jaké je mezi pravidelnými hráči z vybraných základních škol v Brně zastoupení těch, kterým videohry pomohly v oblasti cizích jazyků?
6. Jaké je mezi pravidelnými hráči z vybraných základních škol v Brně zastoupení těch, které hraní videoher motivovalo k přečtení knihy?
7. Jaké vlivy na sobě pocítují sami pravidelní hráči videoher navštěvující vybrané základní školy v Brně?
8. Jaká je regulace hraní videoher rodiči vybraných žáků vybraných základních škol v Brně?
9. Jaké procento vybraných žáků druhého stupně vybraných základních škol v Brně se setkal s využitím videoher při výuce a v jakých předmětech jsou videohry využívány nejvíce?

6.2. Výběr vzorku do výzkumného šetření

Pro výzkum byli vybráni respondenti pocházející z Jihomoravského kraje a to konkrétně ze dvou základních škol v Brně: základní škola Křídlovická a základní škola Mokrá-Horákov. V rámci výzkumu byli osloveni respondenti z druhého stupně, a to žáci z 6. třídy, 7. třídy, 8. třídy a 9. třídy.

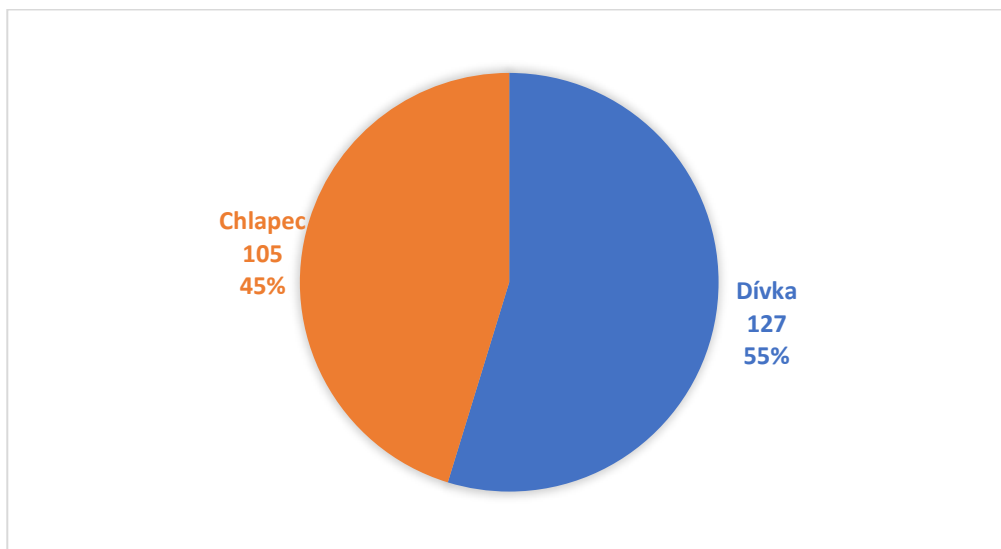
Pro sběr dat byly použity dotazníky, které byly respondenty zpracovávány v počítačové učebně za přítomnosti pedagoga. Před samotným provedením výzkumu byli pedagogové z obou škol telefonicky seznámeni s tématem bakalářské práce, s cíli a metodologií výzkumu. Následně jim byl e-mailem zaslán odkaz na elektronický dotazník.

Pomocí úvodní části dotazníku bylo respondentům vysvětleno, že jejich účast je dobrovolná a že mají právo svoji účast na výzkumu odmítnout, aniž by to mělo negativní následky. Důkladně byli informováni o účelu výzkumu, způsobu sběru dat, způsobu zpracování a prezentace výsledků. Také jim bylo zaručeno, že vyplnění dotazníku je anonymní.

K účelu charakteristiky výzkumného souboru sloužili první tři otázky dotazníku.

1. Jaké je tvoje pohlaví?

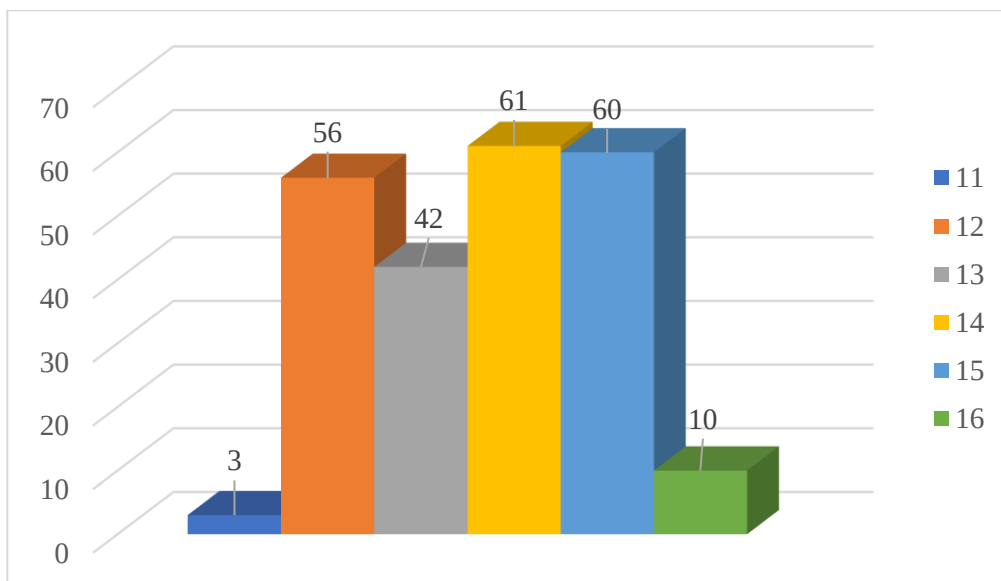
První otázka týkající se pohlaví odhalila, že se do výzkumu zapojilo celkově **232 žáků** v poměru 127 dívek (55 %) a 105 chlapců (45 %).



Graf 1: Pohlaví respondentů

2. Kolik ti je let? (napiš číslo)

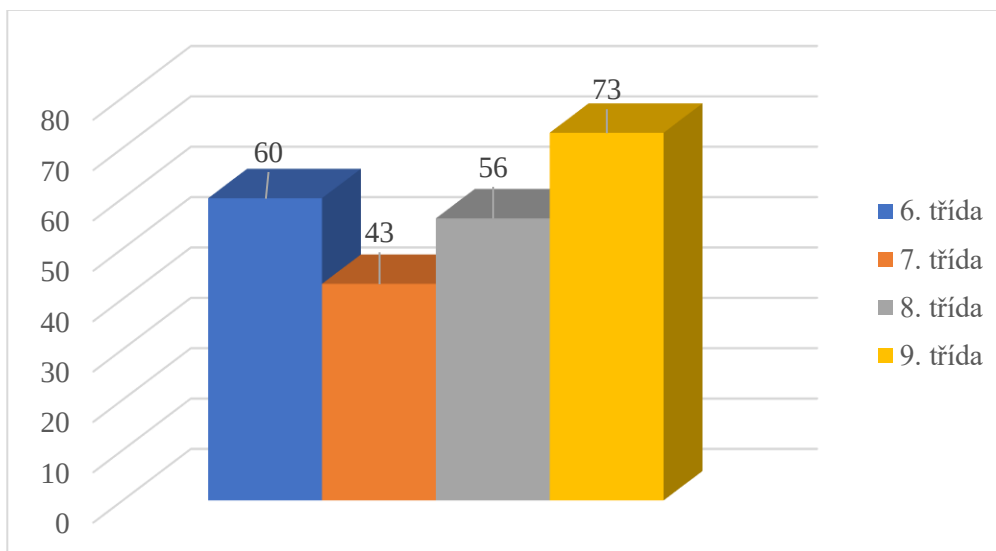
Druhá otázka se týkala věku, z této vyšlo najevo, že respondenti byli ve věku **od 11 do 16 let**. A to konkrétně v poměru: 3krát 11 let (1,3 %), 56krát 12 let (24,1 %), 42krát 13 let (18,1 %), 61krát 14 let (26,3 %), 60krát 15 let (25,9 %) a 10krát 16 let (4,3 %).



Graf 2: Věk respondentů

3. Do jaké třídy chodíš?

Třetí otázka byla změřena na to, jakou třídu momentálně odpovídající respondent navštěvuje. Tato otázka odhalila, že dotazníkového šetření se zúčastnilo 60 žáků šesté třídy (25,9 %), 43 žáků sedmé třídy (18,5 %), 56 žáků osmé třídy (24,1 %) a 73 žáků ze třídy deváté (31,5 %).



Graf 3: Rozdělení do tříd

6.3. Popis výzkumné metody

Pro výzkumné šetření byla využita **technika dotazníku**. Ten byl, jak je již výše uvedeno, elektronicky rozeslán dvěma základním školám v Jihomoravském kraji, a to konkrétně v Brně. Součástí dotazníku je také průvodní dopis s žádostí o vyplnění a navrácení dotazníku.

Dotazník je rozdělen do tří částí. **První část (vstupní)** obsahuje vysvětlení cílů dotazníku a pokyny k vyplnění. **Druhá část** obsahuje položky, které jsou vytvořeny na základě teoretických poznatků a jsou sestaveny tak, aby odpovídaly stanoveným cílům a výzkumným problémům. **Třetí část** tvoří poděkování respondentům za spolupráci na výzkumu.

V dotazníku se podle Gavory (2000) můžeme setkat se třemi typy otázek rozdělených podle stupně ověřitelnosti. Tyto otázky dělíme na uzavřené, polouzavřené a otevřené. **Uzavřené** otázky jsou takové, které nabízí hotové odpovědi, jejich výhodou je lehké zpracování. **Polouzavřené** otázky zase nabízí různé předdefinované odpovědi, ale položka může obsahovat i otevřenou možnost, kde se respondent může vyjádřit podle sebe a svých preferencí. **Otevřené** otázky dávají respondentovi volnost při odpovědích, bez předdefinovaných položek.

Dotazník tvoří **24 položek**, z nichž je 15 otázek uzavřených, 7 polouzavřených a 2 otevřené.

Dle Kočvárové a Chrásky (2015) rozlišujeme několik typů uzavřených otázek. Výběrová dichotomická otázka je typ otázky, která respondentovi nabízí dvě vzájemně se vylučující alternativy, přičemž respondent musí vybrat pouze jednu z nich. Výběrová polynomická otázka je typem otázky, která poskytuje respondentovi možnost vybrat z více než dvou alternativ, přičemž je však povoleno vybrat pouze jednu z nich. Výčtová položka je typ otázky, který respondentovi nabízí soubor alternativ a respondent má možnost vybrat více než jednu možnost.

Uzavřené otázky jsou tvořeny z 10 otázek dichotomických, 5 otázek polytomických, s výběrovou možností. Polouzavřené otázky tvoří 2 položky polytomické s výběrovou možností a 5 otázek polytomických s výčtovou možností. První otevřená otázka je zaměřena na věk respondenta a druhá otevřená otázka na uvedení názvu videohry využívané ve výuce nebo její popis.

Technika dotazníku přináší několik výhod pro výzkum a sběr dat. Uzavřené dotazníkové položky umožňují kvantifikaci dat a jejich podrobnou statistickou analýzu, což umožňuje zobecnění získaných výsledků a jejich využití pro predikci budoucího stavu. Respondenti si uchovávají anonymitu a soukromí při vyjádření svých názorů. Dotazníky jsou také efektivní a nákladově příznivá metoda sběru dat (Chráška, Kočvarová 2015).

Technika dotazníku má i některé nevýhody, které je třeba vzít v úvahu. Odpovědi z dotazníků mohou poskytovat omezené množství kontextu a hloubky porozumění, což omezuje schopnost respondentů vyjádřit složitější odpovědi. Subjektivita je další nevýhodou, protože dotazník zachycuje pouze to, jak respondenti deklarují skutečnost, nikoli její skutečný stav. Respondenti mohou být ovlivněni sociálními očekáváními a prezentovat se tak, jak si přejí být viděni. Existuje také možnost, že respondenti zkreslují realitu, aby vytvořili obraz, který se od skutečnosti liší. Nízká odezva respondentů je dalším problémem, který může vést k nevyváženosti vzorku a zkresleným výsledkům (Chráška, Kočvarová 2015).

Pro zpracování dotazníku byla použita online platforma Google Forms, kde bylo možné dotazník vytvořit zdarma, následně byly hodnoty převedeny do softwaru Excel, kde byly vytvořeny grafy.

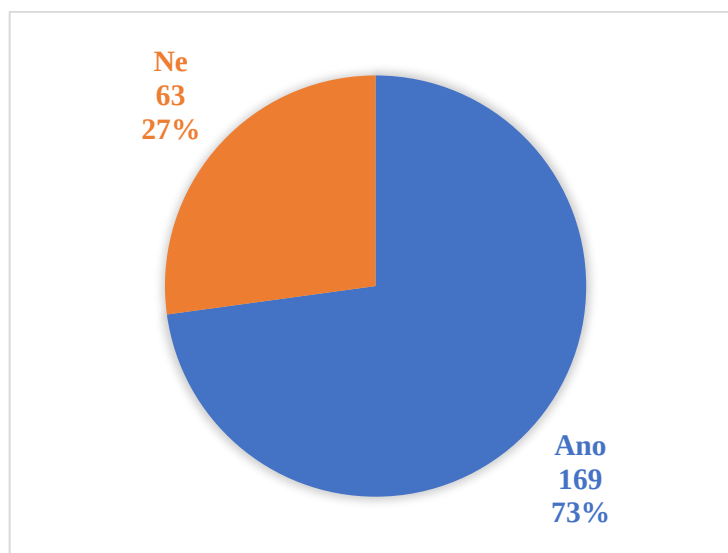
7. Výsledky výzkumného šetření

Obsahem této kapitoly je interpretace dat naměřených dotazníkovou metodou bez řešení dříve stanovených deskriptivních problémů, jelikož tím se zabývá kapitola následující, tedy osmá Zhodnocení a diskuze výsledků.

Řazení výzkumných otázek je ponecháno chronologicky tak, jako tomu bylo v dotazníku poskytnutém respondentům a jejich forma je ponechána v původní podobě, která je účelně situována do prostředí žáků navštěvujících druhý stupeň základní školy. Interpretace prvních tří otázek je záměrně vynechána, jelikož tyto otázky slouží pouze k charakterizaci výzkumného souboru, která je již uvedena výše v kapitole 6 a to konkrétně v podkapitole 2. Výsledky výzkumného šetření jsou graficky zpracovány formou koláčových či sloupcových grafů. Volné odpovědi respondentů na otevřené otázky jsou pak uvedeny slovně pod grafy při jejich interpretaci.

4. Hraješ alespoň jednou týdně nějakou videohru?

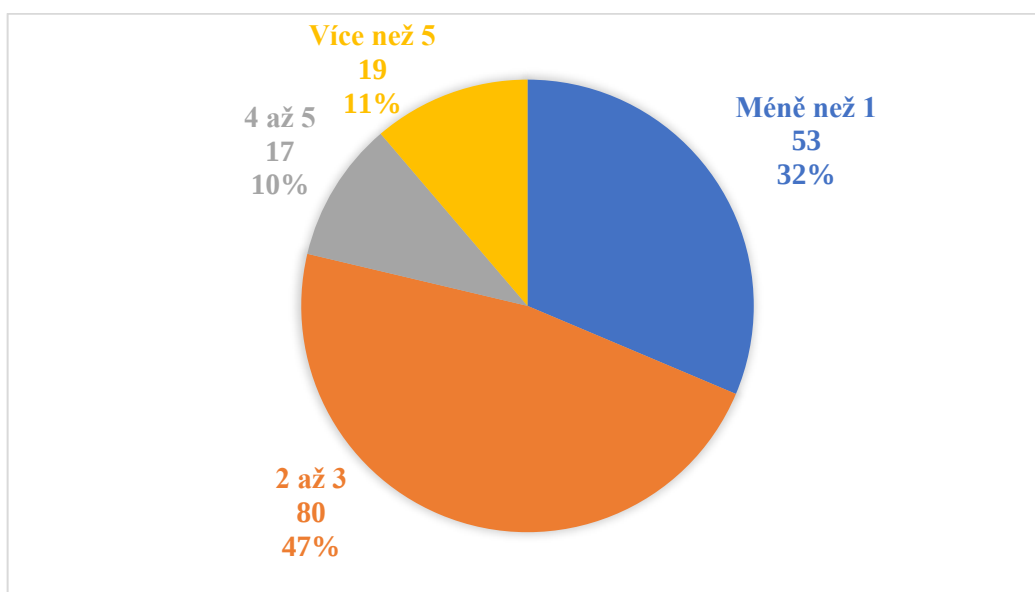
Z celkového počtu 232 respondentů na tuto otázku odpovědělo „Ano“ 169 z nich, tedy téměř 73 %. Tato skupina žáků je pro účely výzkumu považována za pravidelné hráče videoher a pokračovala ve vyplňování dotazníku další otázkou. 63 žáků, tedy více než 27 %, hraje videohry méně než jednou týdně nebo vůbec, tudíž jsou tito žáci hraním videoher ovlivněni minimálně a byli v dotazníku přesměrováni až na otázku číslo 17.



Graf 4: Rozdělení na pravidelné a nepravidelné hráče

5. **Dokážeš odhadnout, kolik hodin denně strávíš hraním videoher? Vyber jednu odpověď.**

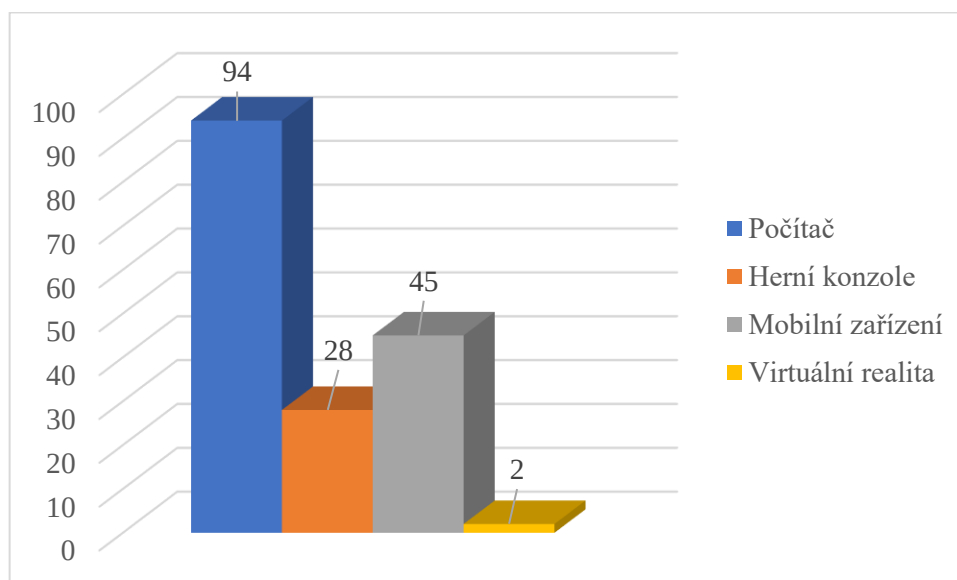
Při odpovídání na tuto otázku mohli respondenti zvolit jednu ze čtyř nabízených možností. Z celkového počtu 169 pravidelných hráčů videoher méně než 1 hodinu denně hraje videohry 53 dotazovaných, tedy více než 31 %. Největší zastoupení měla mezi studenty druhá možnost, tedy 2 až 3 hodiny, kterou zvolilo 80 žáků, tedy téměř polovina ze všech pravidelných hráčů. Nejméně volenou možností bylo 4 až 5 hodin, což odpovědělo 17 respondentů. Odhadem více než 5 hodin denně pak stráví hraním videoher 19 ze 169 pravidelných hráčů, což je více než 11 %.



Graf 5: Čas strávený u videoher

6. Na jakém zařízení hraješ videohry nejčastěji? Vyber jednu odpověď. Vyber ten typ zařízení, kde hraješ nejvíce.

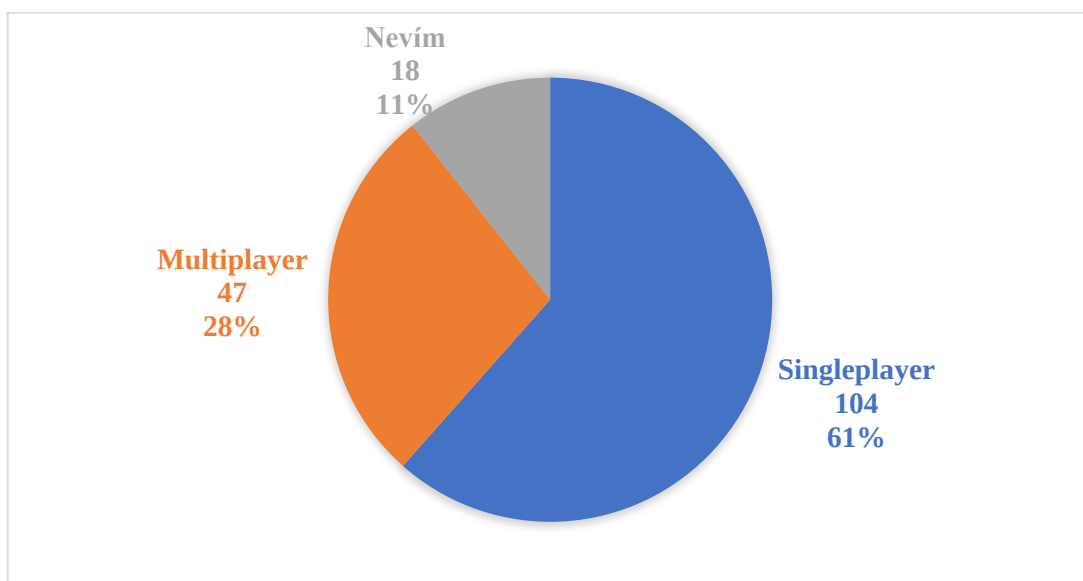
Na tuto otázku byly nabídnuty 4 odpovědi, a to konkrétně počítač, herní konzole (např. Playstation, Xbox, Nintendo), mobilní zařízení (např. smartphone, tablet) a jiná. Převážná většina pravidelných hráčů z vybraných žáků vybraných základních škol v Brně hraje videohry nejčastěji na počítači, jelikož tuto možnost zvolilo 94 z nich, tedy téměř 56 %. Druhým nejčastěji využívaným zařízením ke hraní videoher je mezi respondenty mobilní zařízení. Tuto odpověď zvolilo 45 studentů, což je necelých 27 %. Herní konzoli ke hraní videoher pak nejvíce využívá téměř 17 % pravidelných hráčů, tedy 28. Dva respondenti zvolili možnost „Jiná“, kdy jeden odpověděl „VR“ a druhý „virtuální realita“. Oba tedy shodně mysleli stejné zařízení. „*Virtuální realita je prostřednictvím počítače uměle vytvořená trojrozměrná skutečnost*“ (Nádběla 2006, s. 468).



Graf 6: Preferované zařízení k hraní videoher

7. Jaký typ videoher hraješ nejčastěji? Vyber jednu odpověď.

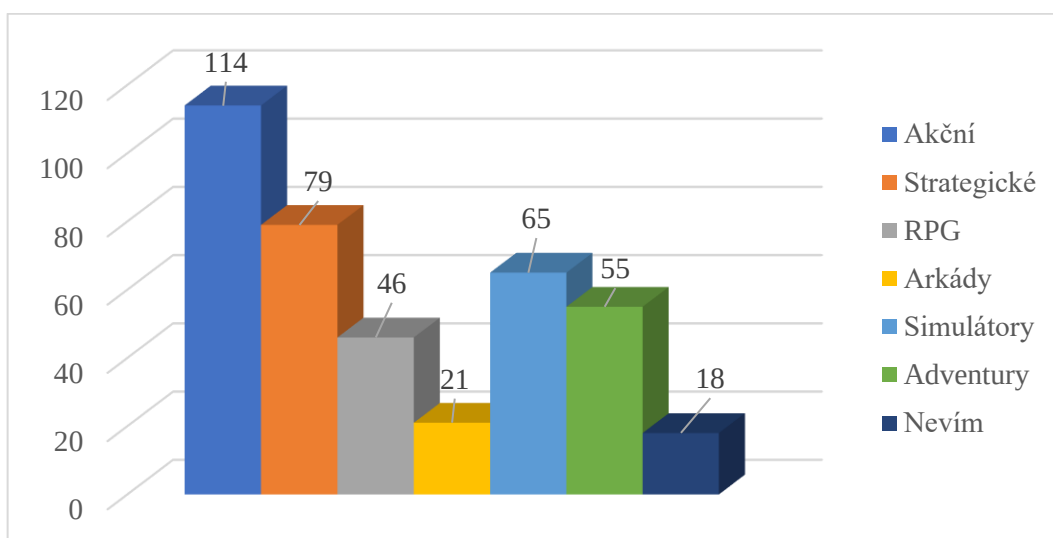
Jedná se o otázku s možnostmi odpovědí singleplayer, multiplayer nebo nevím. Nejvíce vybraných žáků vybraných základních škol v Brně zvolilo první možnost, a to singleplayer, konkrétně 104, což je téměř 62 %. Multiplayer videohry pak nejčastěji hraje 47 dotazovaných, tedy necelých 30 %. 18 respondentů zvolilo možnost „Nevím“, zřejmě z důvodu neznalosti uvedených pojmů.



Graf 7: Preferovaný typ videoher

8. Jaký žánr videoher hraješ? Vyber jednu nebo více odpovědí.

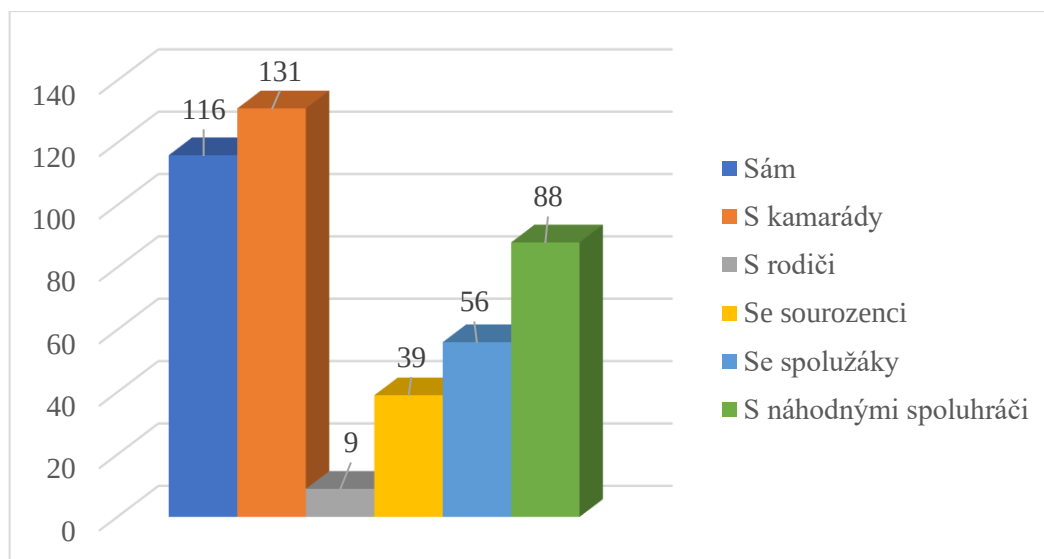
Na výběr měli respondenti 8 odpovědí. Nejčastěji hrají vybraní žáci vybraných základních škol v Brně akční videohry, protože tuto možnost zvolilo 114 ze 169 pravidelných hráčů videoher. Druhým nejčastěji hraným žánrem mezi respondenty jsou strategické videohry, které zvolilo 79 studentů, a třetím simulátory, které zvolilo 65 studentů. Adventury hraje 55 žáků, RPG 46 a arkády 21. Pouze 18 respondentů zvolilo možnost „Nevím“, ačkoliv u možnosti „Jiná“ se objevilo mnoho odpovědí, které prokázaly neznalost respondentů ohledně videoherních žánrů. Objevovaly se tu nejčastěji odpovědi, jako jsou střílečky a horory, ty ale řadíme do akčního žánru.



Graf 8: Preferovaný žánr videoher

9. S kým hraješ videohry? Vyber jednu nebo více odpovědí.

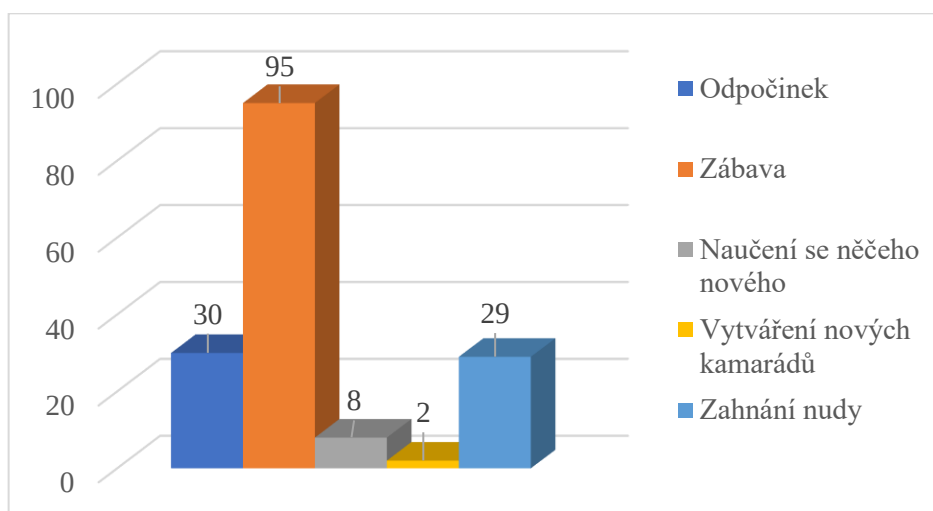
Z 6 nabízených možností zvolilo nejvíce respondentů tu, která říká, že videohry hrají s kamarády. Z celkových 169 pravidelných hráčů videoher jich takto odpovědělo 131, tedy téměř 78 %. Sám/sama hraje videohry 116 žáků. S náhodnými spoluhráči hraje videohry 88 vybraných žáků vybraných základních škol v Brně, se spolužáky 56 a se sourozenci 39. Pouze 9 respondentů, tedy ani ne 6 %, odpovědělo, že videohry hrají s rodiči.



Graf 9: S kým hraje respondent videohry

10. Za jakým hlavním účelem videohry hraješ? Vyber jednu odpověď.

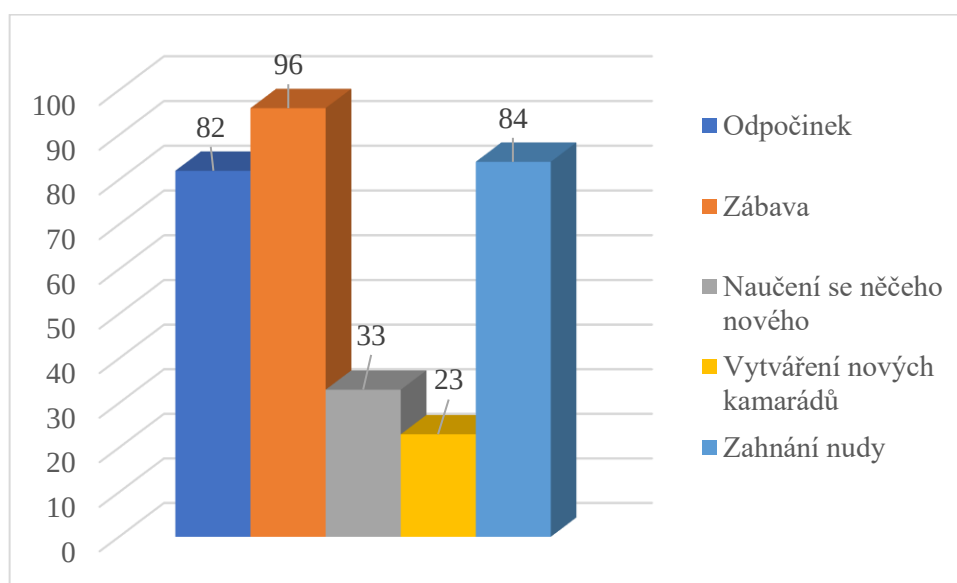
Primárním účelem pro hraní videoher je u vybraných žáků vybraných základních škol v Brně zábava. Tuto možnost zvolilo 95 z nich, tedy více než 56 %. S hlavním cílem odpočinku hraje videohry 30 respondentů a k zahnání nudy tuto aktivitu využívá 29 respondentů. Primárně k naučení se něčeho nového hraje videohry pouze 8 žáků, což je necelých 5 % z celkového počtu 169 pravidelných hráčů videoher. To může naznačovat, že pro většinu respondentů je hraní videoher především formou zábavy a relaxace, nikoliv prostředkem pro aktivní učení. Nejméně často je pro žáky hlavním účelem hraní videoher vytváření nových kamarádů, jelikož tuto možnost zvolili pouze 2 z nich.



Graf 10: Hlavní účel k hraní videoher

11. Jaké jsou tvoje další důvody k hraní videoher? Vyber jednu nebo více odpovědí.

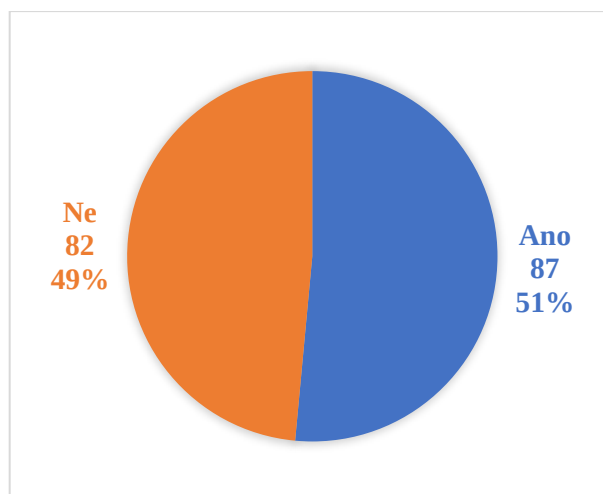
U této otázky byla opět nejčastěji volená možnost „Zábava“, kterou vybralo 96 respondentů. „Zahnání nudy“ v tomto případě zvolilo 84 žáků a „Odpočinek“ 82 žáků. Při možnosti zvolit více odpovědí uvedlo 33 žáků „Naučení se něčeho nového“ jako důvod ke hraní videoher. 23 respondentů je pak k této aktivitě motivováno i díky vytváření nových kamarádů. Tento aspekt naznačuje, že někteří respondenti vnímají sociální interakci a vytváření vztahů jako důležitý prvek spojený s hraním videoher, ale vzhledem k výsledkům minulé otázky jej nevnímají jako hlavní účel k hraní videoher.



Graf 11: Další důvody k hraní videoher

12. Poznal/a jsi pomocí videoher alespoň jednoho člověka, se kterým jsi opakovaně v kontaktu?

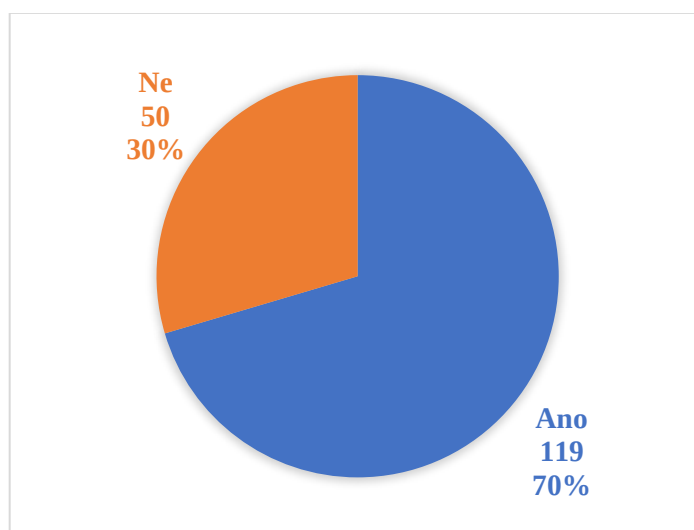
Z celkového počtu 169 pravidelných hráčů videoher díky této aktivitě 87 z nich, tedy více než 51 %, poznalo alespoň jednoho člověka, se kterým jsou opakovaně v kontaktu. Tato otázka poukazuje na pozitivní vliv hraní videoher v oblasti prosociálního chování a budování nových a dlouhodobých vztahů.



Graf 12: Pozitivní vliv na budování vztahů

13. Hraješ videohry, ve kterých je nutná spolupráce s ostatními hráči v týmu?

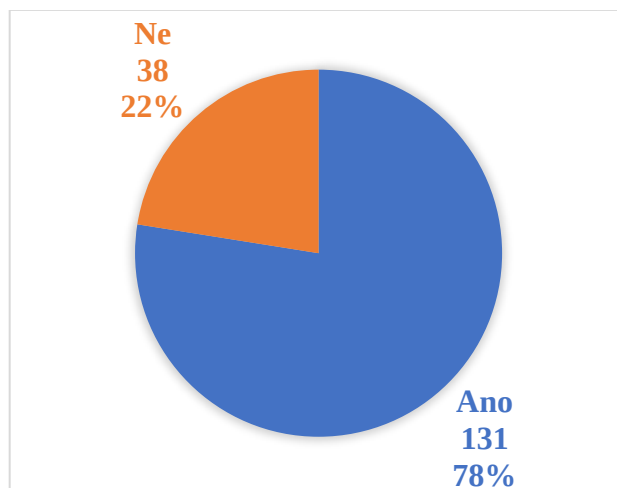
Přes 70 % pravidelných hráčů videoher hraje ty, ve kterých je nutná spolupráce s ostatními hráči v týmu. Tyto videohry rozvíjí prosociální chování a mohou pozitivně ovlivnit schopnost spolupráce i mimo videoherní svět.



Graf 13: Pozitivní vliv na schopnost spolupráce

14. Baviš se o videohrách se svými kamarády? Například o postupu, příběhu a novinkách ve videohře.

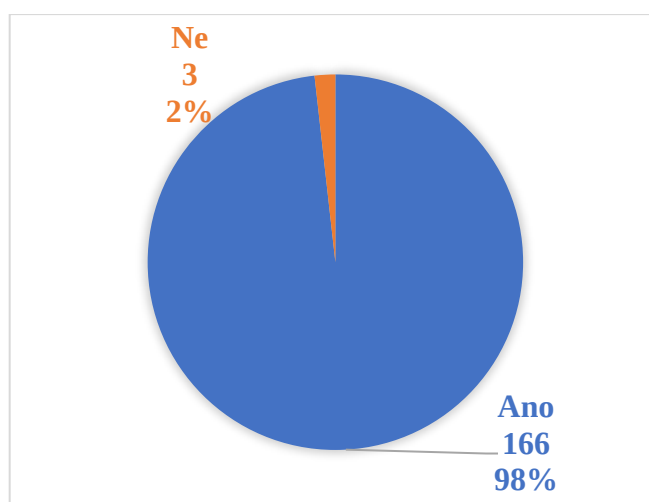
Hraní videoher u vybraných žáků vybraných základních škol v Brně přispívá k prosociálnímu chování v oblasti komunikace s kamarády. Pro necelých 78 % dotazovaných je hraní videoher tématem k rozhovoru se svými kamarády.



Graf 14: Pozitivní vliv na prosociální chování

15. Hrál/a jsi někdy videohry v cizím jazyce?

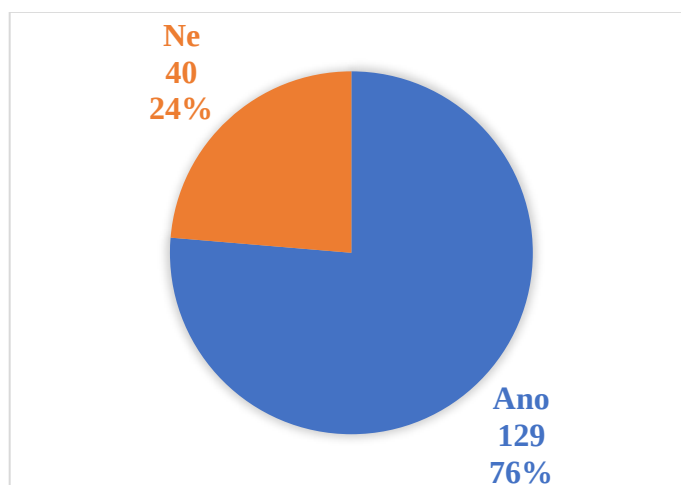
Žáci druhého stupně základních škol by již měli mít dostatečné znalosti v oblasti cizích jazyků. To prokázaly odpovědi na tuto otázku, jelikož 166 dotazovaných, tedy více než 98 %, někdy hrálo videohry v cizím jazyce. Toto zjištění je důležité pro vyhodnocení následujících dvou otázek, které jsou zaměřeny na pozitivní formování žáků hraním videoher na edukaci v oblasti cizích jazyků.



Graf 15: Videohry v cizím jazyce

16. Přeložil/a sis někdy u hraní videoher nějaké cizí slovo do češtiny?

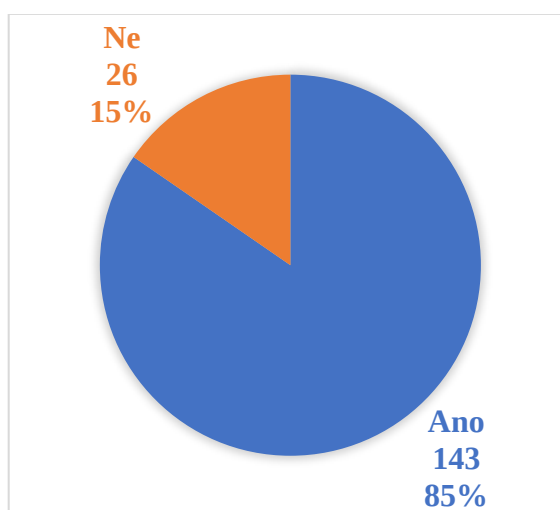
Aktivně při hraní videoher rozšiřuje svoji slovní zásobu v cizích jazycích 129 respondentů, což je téměř 78 % těch, kteří někdy hráli videohry v cizím jazyce. Tato otázka prokázala, že videohry jsou aktuálně jedním z účinných nástrojů k učení cizích jazyků především co se slovní zásoby týče.



Graf 16: Pozitivní vliv na slovní zásobu v cizím jazyce

17. Bavl/a ses někdy při hraní videoher v cizím jazyce? Například v písemné podobě (chat) nebo hlasově (voice chat).

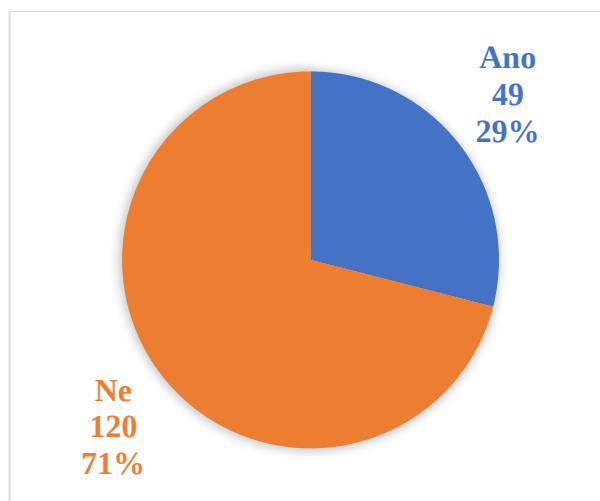
Komunikaci v cizím jazyce využilo při hraní videoher 143 vybraných žáků vybraných základních škol, což je necelých 85 % z pravidelných hráčů. Toto zjištění může vést k předpokladu, že videohry zlepšují znalost cizích jazyků i v písemné a hlasové podobě.



Graf 17: Pozitivní vliv na užívání cizího jazyka při komunikaci

18. Přečetl/a jsi díky videohře nějakou knížku?

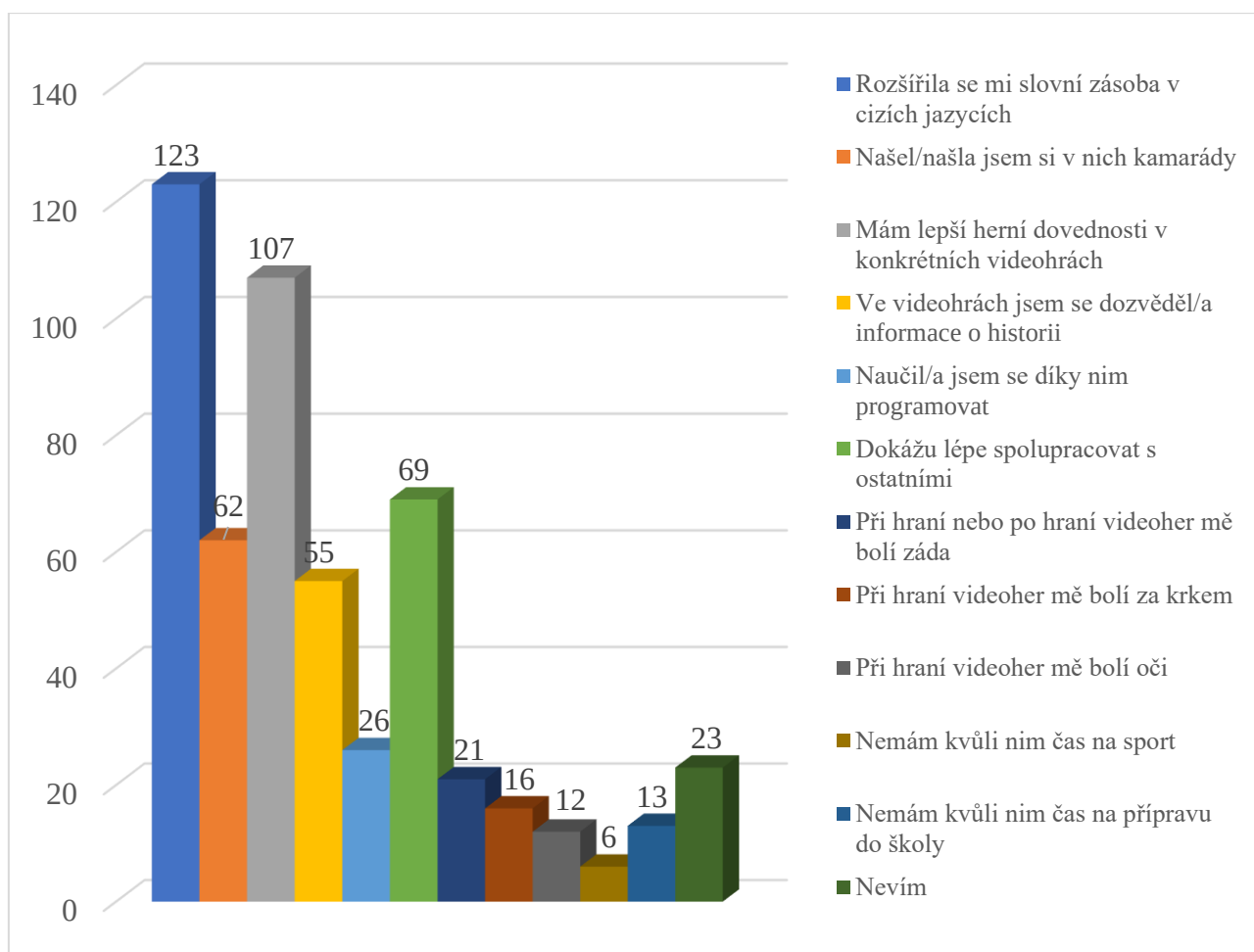
Na čtení knih má z vybraných pozitivních vlivů u respondentů hraní videoher nejmenší vliv. 120 ze 169 pravidelných hráčů videoher, tedy 71 %, nebylo hraním videoher motivováno k přečtení nějaké knihy. Tak tomu je pouze u 49 z nich, tedy u 29 %.



Graf 18: Pozitivní vliv na čtení knih

19. Jaké vlivy mají videohry na tebe?

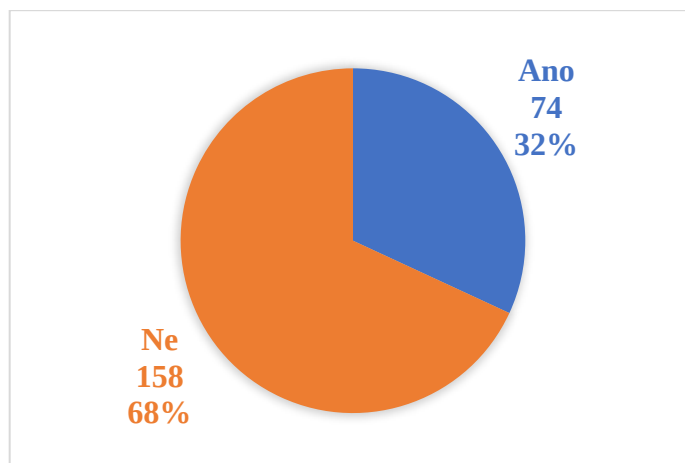
Odpovědi na tuto otázku obsahovaly 11 možností, z toho 6 bylo pozitivních a 5 negativních vlivů, v dotazníku náhodně seřazených. Dále byla na výběr odpověď „Nevím” a „Jiná”. Responze na tuto otázku ukázaly, že pravidelní hráči na sobě pocítují ve velké převaze pozitivní vlivy, jelikož ty byly zvoleny celkem 442krát, zatímco negativní vlivy byly zvoleny pouze 68krát. Nejčastějším benefitem, který na sobě pravidelní hráči videoher vnímají, je rozšíření slovní zásoby v cizích jazycích. Tuto možnost zvolilo 123 z celkových 169 respondentů, tedy necelých 73 %. Přirozeně také hraní videoher zlepšuje herní dovednosti v konkrétních videohrách, jelikož tuto odpověď zvolilo více než 63 % dotazovaných. Zlepšení v oblasti schopnosti spolupráce s ostatními na sobě pozoruje 69 respondentů, tedy necelých 41 %. Nejčastějším negativem při nebo po pravidelném hraní videoher je podle vybraných žáků vybraných základních škol v Brně bolest zad, kdy však tuto možnost zvolilo pouze 21 respondentů, tedy 12 %. 11 respondentů zvolilo také možnost „Jiná”, kdy se opakovaly odpovědi, jako odreagování, lepší reflexy a jednou bolest hlavy.



Graf 19: Vliv videoher na respondenta

20. Regulují tvoji rodiče, kolik hodin denně můžeš hrát videohry?

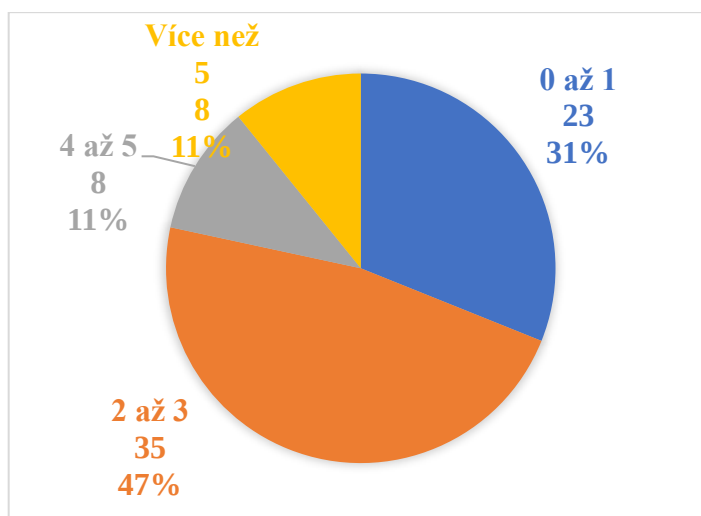
Na tuto otázku odpovídalo všech 232 respondentů. Výsledky ukázaly, že u vybraných žáků vybraných základních škol v Brně není častá regulace hraní videoher rodiči. Čas strávený touto aktivitou omezují rodiče pouze 74 respondentů. Většina, tedy přes 68 % žáků, nemá rodiči stanovený počet hodin, který mohou denně strávit hraním videoher.



Graf 20: Regulace ze strany rodičů

21. Kolik hodin denně ti rodiče dovolují strávit hraním videoher?

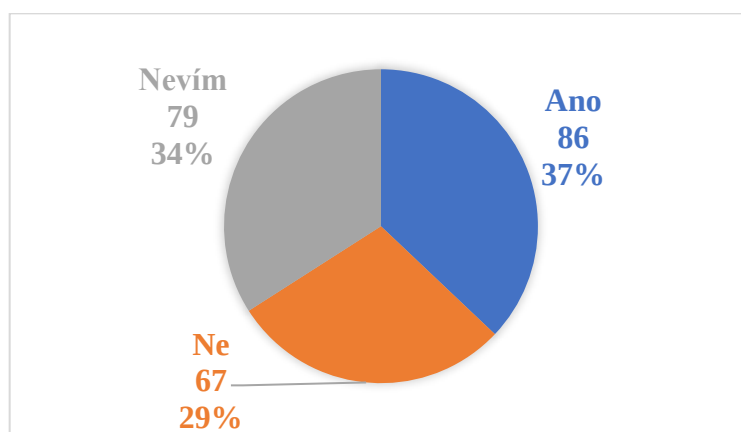
Ze 74 žáků, kteří uvedli, že jejich rodiče regulují, kolik hodin denně můžou hrát videohry, jich nejvíce může hrát 2 až 3 hodiny denně. Tuto možnost zvolilo více než 47 % respondentů. Druhou nejčastější odpovědí bylo rozmezí 0 až 1 hodina. 8 žáků má rodiči dovoleno denně hrát videohry 4 až 5 hodin a stejný počet zvolil možnost „Více než 5 hodin“.



Graf 21: Regulace času

22. Použili někdy učitelé videohru v rámci výuky?

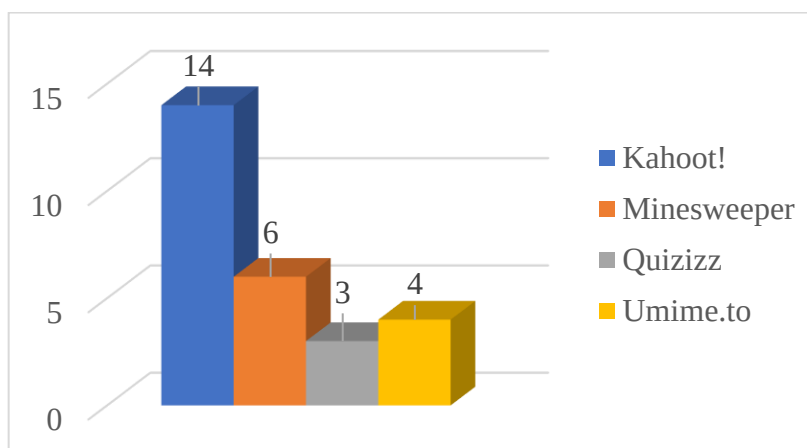
Využívání videoher ve školním prostředí za účelem edukace není ani v dnešní době příliš časté. S hraním videohry v rámci výuky se setkalo pouze 86 z 232 studentů z vybraných základních škol v Brně a naopak 67 z nich tuto metodu edukace ve škole nevyužilo. Zajímavé také je, že 79 respondentů odpovědělo „Nevím“, což pravděpodobně svědčí o tom, že studenti neznají přesné definice videoher a tak si nejsou jistí, zda vyučujícími využívané nástroje ve výuce mohou zařadit pod tento pojem.



Graf 22: Videohry ve škole

23. Jaké konkrétní videohry jste hráli ve výuce? Otevřená otázka.

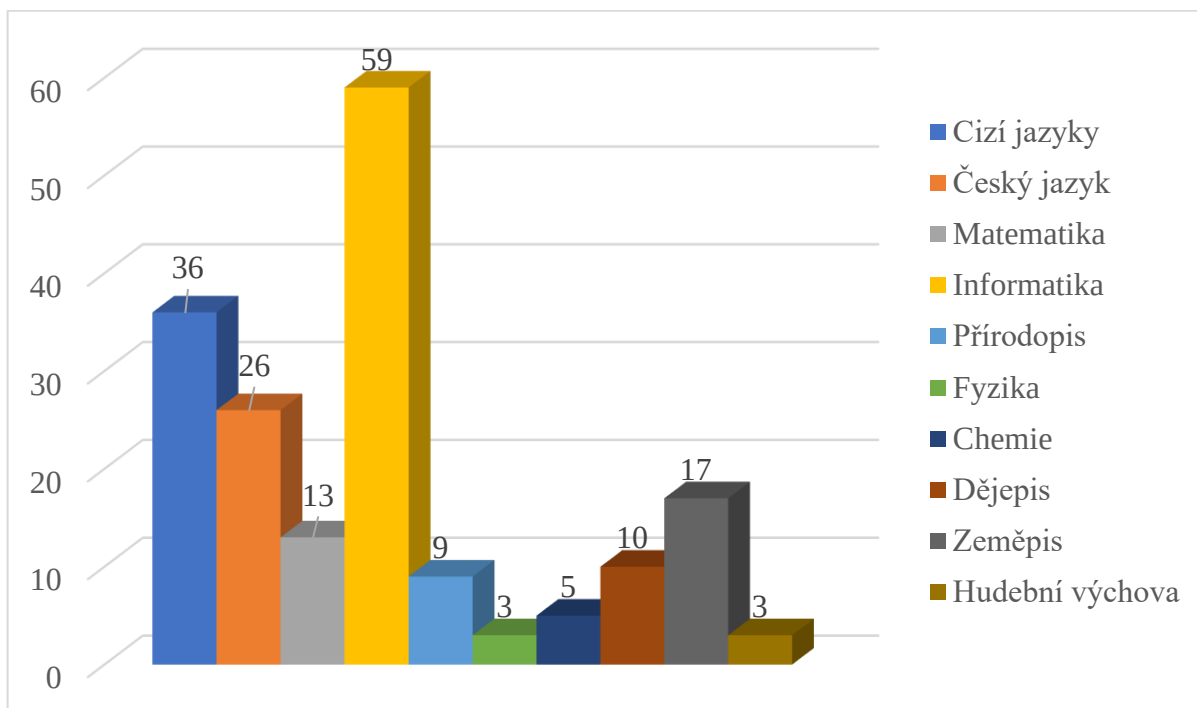
Tato otázka byla jako jediná z dotazníku nepovinná. Nejčastější odpovědí byla videohra Kahoot! Jedná se o globální vzdělávací platformu, která slouží k fixaci učiva pomocí kvízů. Druhou nejčastější odpovědí byla videohra Minesweeper, kterou v českém prostředí můžeme znát pod názvem Hledání min. Třetí nejčastější odpověď je videohra Umíme.to, která slouží k procvičování učiva. Na čtvrtém místě se umístil Quizizz.



Graf 23: Konkrétní videohry

24. V jakých předmětech jste hráli videohry? Vyber jednu nebo více odpovědí.

Odpovědi na tuto otázku ukázaly, že vybraní žáci vybraných základních škol v Brně hráli videohry ve všech předmětech. Nejčastěji je tato aktivita prováděna v informatice, dále v cizích jazycích a v českém jazyce.



Graf 24: Videohry v předmětech

8. Zhodnocení a diskuze výsledků

V kapitole 6.1 bylo stanoveno 9 deskriptivních výzkumných problémů. Tato kapitola bude obsahovat hodnocení a diskuzi výsledků popsaných v předchozí kapitole s ohledem na vymezené problémy výzkumného šetření. Výsledky našeho výzkumného šetření budou porovnány s výzkumy popsanými ve třetí a čtvrté kapitole, zabývající se pozitivními a negativními vlivy a v páté kapitole, která je zaměřena na výzkumy z oblasti frekvence hraní, preference žánrů a videoherních zařízení u žáků základních škol v České republice.

Řešení prvního stanoveného deskriptivního problému nabídly odpovědi na čtvrtou a pátou otázku v dotazníku. Z celkového počtu 232 respondentů bylo mezi pravidelné hráče na základě odpovědi na čtvrtou otázku dotazníku zařazeno 169 z nich, tedy téměř 73 %. Toto číslo je téměř shodné s výzkumem v rámci bakalářské práce Barbory Kořínkové z roku 2022 (více popsaným v páté kapitole), kde tvořili hráči videoher 76 %. Je překvapivé, že toto číslo v průběhu let klesá. Ve výzkumu z roku 2015 autorů Baslera a Dostála (zmiňovaného taktéž v kapitole 5) hrálo počítačové hry 96 % respondentů. Příčinou tohoto jevu můžou být rozsáhlejší znalosti veřejnosti v oblasti negativního působení hraní videoher na děti a mládež, což může vést k větší restrikci ze strany rodičů ohledně vykonávání této aktivity. Na otázku průměrné denní doby strávené hraním videoher byly nejčastějšími odpověďmi 2 až 3 hodiny a méně než jedna hodina. Toto množství času je adekvátní vzhledem k dalším aktivitám, které by měly žáci základních škol vykonávat, jako je především příprava do školy nebo sport.

Druhý stanovený výzkumný problém se věnuje videoherním preferencím mezi vybranými žáky druhého stupně vybraných základních škol v Brně. K těmto zjištěním vedou získaná data z otázek šest, sedm a osm. Nejčastěji respondenti k hraní videoher využívají počítač. Oblíbenější než multiplayer, je u vybraných žáků vybraných základních škol v Brně singleplayer. Mezi nejpoblíbenější žánry patří akční, strategické videohry a simulátory. Toto zjištění se shoduje s výsledky výzkumu doktorky Žumárové z roku 2015 (zmiňovaného v páté kapitole), kde byly mezi kluky nejoblíbenější bojové (akční) videohry, simulace a strategické videohry a dívky preferovaly hádanky a strategické videohry. Akční videohry jako nejoblíbenější žánr označili i respondenti ve výzkumném šetření bakalářské práce Kořínkové z roku 2022 (viz 5. kapitola).

Třetí deskriptivní výzkumný problém se zabývá motivací pravidelných hráčů ke hraní videoher, což bylo předmětem zkoumání desáté a jedenácté otázky dotazníku. Primárním účelem pro hraní videoher je u vybraných žáků vybraných základních škol v Brně zábava. Jako

další časté důvody ke hraní videoher byl udáván odpočinek a zahnání nudy. Nemalý počet respondentů (33) hraje videohry, protože se chtějí naučit něco nového. 23 respondentů je pak k této aktivitě motivováno i díky vytváření nových kamarádů.

Čtvrtý stanovený výzkumný problém se již týká pozitivních stránek hraní videoher, a to konkrétně na oblast sociálních kontaktů. Této problematice se věnují otázky 9, 12, 13 a 14. V deváté otázce nejčastěji respondenti uvedli, že videohry hrají s kamarády. To samo o sobě může pomoci k budování silnějšího přátelství. Z celkového počtu 169 pravidelných hráčů videoher díky této aktivitě 87 z nich, tedy více než 51 %, poznalo alespoň jednoho člověka, se kterým jsou opakovaně v kontaktu. Získané responze na tuto otázku jednoznačně prokázaly pozitivní vliv hraní videoher v oblasti prosociálního chování a budování nových a dlouhodobých vztahů. Tyto výsledky se shodují s průzkumem společnosti ESA z roku 2022 (popsaném v kapitole 3.3), ve kterém 61 % hráčů uvedlo, že se prostřednictvím videoher setkali s lidmi, které by jinak nepotkali a 46 % hráčů pak díky videohrám potkalo dobrého přítele, manžela nebo partnerku. Výsledky našeho šetření dále ukázaly, že přes 70 % pravidelných hráčů videoher hraje ty, ve kterých je nutná spolupráce s ostatními hráči v týmu. Jak prokázala ve studii zaměřená na děti školního věku (zminěná v kapitole 3.3), sociální videohry významně souvisí se schopností spolupracovat, sdílet a udržovat si pozitivní vztahy mezi hráči i mimo hru (Halbrook, O'Donnell, Msetfi 2019). Hraní videoher u vybraných žáků vybraných základních škol v Brně přispívá k prosociálnímu chování i v oblasti komunikace s kamarády, jelikož pro necelých 78 % dotazovaných je hraní videoher tématem k rozhovoru se svými kamarády.

Řešení pátého deskriptivního výzkumného problému nabízí responze na otázky číslo 15, 16 a 17. Ze 166 dotazovaných více než 98 % někdy hrálo videohry v cizím jazyce. Toto zjištění vede k závěru, že hraní videoher bezpochyby ovlivňuje žáky v oblasti edukace cizích jazyků. Aktivně při hraní videoher rozšiřuje svoji slovní zásobu v cizích jazycích téměř 78 % těch, kteří někdy hráli videohry v cizím jazyce. Tato otázka prokázala, že videohry jsou aktuálně jedním z účinných nástrojů k učení cizích jazyků, především co se slovní zásoby týče. Komunikaci v cizím jazyce využilo při hraní videoher necelých 85 % z pravidelných hráčů. Toto zjištění může vést k předpokladu, že videohry zlepšují znalost cizích jazyků i v písemné a hlasové podobě.

Na čtení knih má z vybraných pozitivních vlivů u respondentů hraní videoher nejmenší vliv. 120 ze 169 pravidelných hráčů videoher, tedy 71 %, nebylo touto aktivitou motivováno k přečtení nějaké knihy. Tak tomu bylo pouze u 49 z nich, tedy u 29 %.

Sedmý výzkumný problém se zabývá vlivy, které na sobě pocítují sami pravidelní hráči videoher navštěvující vybrané základní školy v Brně. Responze na tuto otázku ukázaly, že pravidelní hráči na sobě pocítují ve velké převaze pozitivní vlivy, jelikož ty byly zvoleny celkem 442krát, zatímco negativní vlivy byly zvoleny pouze 68krát. Nejčastějším benefitem, který na sobě pravidelní hráči videoher vnímají, je rozšíření slovní zásoby v cizích jazycích. To bylo prokázáno již v řešení pátého výzkumného problému. Přirozeně také hraní videoher zlepšuje herní dovednosti v konkrétních videohrách, jelikož tuto odpověď zvolilo více než 63 % dotazovaných. Zlepšení v oblasti schopnosti spolupráce s ostatními na sobě pozoruje 69 respondentů, tedy necelých 41 %. Nejčastějším negativem při nebo po pravidelném hraní videoher je podle vybraných žáků vybraných základních škol v Brně bolest zad, kdy však tuto možnost zvolilo pouze 21 respondentů, tedy 12 %. 12 respondentů uvedlo, že je při hraní videoher bolí oči. Negativní vliv na tuto oblast byl prokázán ve studii popsané v kapitole 4.2. V té byly pozorovány příznaky suchého oka a okamžité a trvalé zpomalení mrkání u dětí školního věku jako následek používání smartphonu, konkrétně nepřetržitého hraní videoher po dobu jedné hodiny (Chidi-Egboka, Jalbert, Golebiowski 2022).

Jak prokázal výzkum popsáný v kapitole 4.4, přístup rodičů k fenoménu hraní může významně redukovat potenciální negativní důsledky hraní násilných videoher, a to nejen díky restriktivním opatřením, ale i pomocí vyjadřovaného zájmu podloženého dostatečnou informovaností (Květoň 2020). Právě na oblast regulace hraní videoher rodiči je zaměřen osmý výzkumný problém a 20. a 21. otázka dotazníku. Získaná data z výzkumného šetření ukázala, že u vybraných žáků vybraných základních škol v Brně není častá regulace hraní videoher rodiči. Čas strávený touto aktivitou omezují rodiče pouze 74 respondentů. Většina, tedy přes 68 % žáků, nemá rodiči stanovený počet hodin, který mohou denně strávit hraním videoher. Ze 74 žáků, kteří uvedli, že jejich rodiče regulují, kolik hodin denně můžou hrát videohry, jich nejvíce může hrát 2 až 3 hodiny denně. Tuto možnost zvolilo více než 47 % respondentů. Druhou nejčastější odpovědí bylo rozmezí 0 až 1 hodina. Tyto odpovědi korespondují s odpověďmi na pátou otázku dotazníku.

Poslední stanovený výzkumný problém se zabývá didaktickými videohrami a jejich využitím ve výuce. S hraním videohry v rámci výuky se setkalo pouze 37 % studentů z vybraných základních škol v Brně, což je vzhledem k aktuální popularitě videoher a technologickému pokroku nízké procento. Na druhou stranu odpovědi na 24. otázku dotazníku ukázaly, že videohry jsou využívány ve všech předmětech, což ve své studii z roku 2018 popsali i autoři Basler, Mrázek a Chrbjác, kde rozdělili videohry do několika oblastí podle

jejich vzdělávacího působení, kdy každá má mezi didaktickými i zábavními hrami své zástupce. Znění této studie je obsahem kapitoly 3.2. Výsledky našeho výzkumného šetření ukázaly, že nejvíce volí metodu edukace pomocí videoher vyučující informatiky, cizích jazyků a českého jazyka.

Závěr

Bakalářská práce se zabývala tématem pozitivních stránek videoher na formování žáků základních škol. Hlavním cílem práce bylo popsat problematiku videoher s důrazem na jejich pozitivní stránky a zjistit aktuální stav využívání těchto stránek žáky druhého stupně základních škol. V úvodu práce byly také vytyčeny dílčí cíle teoretické části a empirické části, dle mého názoru byly cíle práce úspěšně splněny.

Bakalářská práce se dohromady skládala z osmi kapitol. V teoretické části, která byla rozdělena na čtyři kapitoly, byla popsána teoretická východiska a dosavadní výzkumy zkoumané problematiky.

První kapitola nabídla vhled do využívání her jako takových v pedagogice. V její první podkapitole, byl vymezen pojem videohra různými odborníky a byla vybrána definice tohoto pojmu, která je nejvýstižnější vzhledem k aktuálnímu technologickému pokroku. Ve druhé podkapitole byly popsány strukturální charakteristiky videoher, jelikož ty mají významný vliv na to, jakým způsobem videohry formují jejich pravidelné hráče.

Ve druhé kapitole teoretické části bakalářské práce bylo popsáno rozdělení videoher dle dvou kritérií – podle počtu hráčů zapojených do videohry současně a podle videoherního žánru. První kritérium rozčlenilo videohry na singleplayer a multiplayer, druhé kritérium pak na šest videoherních žánrů. Porozumění těmto pojmům hraje v bakalářské práci důležitou úlohu, jelikož tyto aspekty zásadně ovlivňují to, v jaké oblasti budou hráče videoher rozvíjet a či na ně mít negativní vliv, jak je popsáno v následujících kapitolách.

Třetí kapitola bakalářské práce se věnovala pozitivním stránkám videoher. Tato kapitola byla rozdělena do čtyř podkapitol. Tématem první podkapitoly byl pozitivní vliv na kognitivní funkce. Druhá podkapitola byla zaměřena na vzdělávací aspekt videoher. Ve třetí podkapitole je popsán pozitivní vliv hraní videoher na rozvoj prosociálního chování. Poslední podkapitola této kapitoly byla věnována pozitivnímu vlivu na oblast zdravotnické péče.

Pro zachování objektivity bakalářské práce byly obsahem poslední kapitoly teoretické části negativní vlivy, které mohou vzniknout v souvislosti s hraním videoher. Tato kapitola byla rozdělena do čtyř podkapitol. První podkapitola se zaměřovala na vliv videoher na oblast agrese a násilí. Tento aspekt je velmi diskutovaný. Ve vědecké komunitě existují rozporuplné názory na to, nakolik je hraní videoher skutečně spojováno s agresivním chováním. Některé studie naznačují určitou korelaci, zatímco jiné nedokazují přímý vztah mezi hraním videoher

a agresivitou. Druhá podkapitola se zabývala výskytem zdravotních problémů spojených s hraním videoher. Dlouhodobé sedavé chování při hraní her může vést k poruchám držení těla, obezitě a očním problémům. Třetí podkapitola byla zaměřena na nově definovanou herní poruchu. Poslední část této kapitoly se zaměřila na prevenci negativních vlivů videoher. Je klíčové, aby byla implementována řada preventivních opatření s cílem minimalizovat případné negativní dopady hraní videoher. Kromě limitace obsahu je důležité dbát také na limitaci času a aktivní mediaci ze strany rodičů.

Praktická část bakalářské práce navazovala na teoretické poznatky a vstupy představené v předchozích kapitolách. Pátá kapitola se zaměřovala na dosavadní výzkumy, které se týkaly hraní videoher žáky základních škol v České republice.

V šesté kapitole byly formulovány hlavní a dílčí cíle výzkumu. Byla představena metodologie výzkumu, včetně popisu použitého dotazníku a výběru vzorku respondentů. Popis výzkumu a jeho vlastností byl důležitým krokem pro pochopení postupu a interpretaci výsledků.

Obsahem předposlední kapitoly bylo prezentování výsledků dotazníkového šetření. Tato část práce shrnovala a analyzovala získaná data, která poskytla odpovědi na otázky a cíle výzkumu. Výsledky byly prezentovány formou grafů a slovního popisu, aby bylo možné lépe porozumět zjištěným trendům a souvislostem.

V osmé kapitole byly výsledky dotazníkového šetření zhodnoceny a srovnány s vybranými daty z předchozích výzkumů. To umožnilo posoudit, zda se získané výsledky shodují s existujícími poznatky a případně vyvodit další závěry a doporučení.

Výzkumu se zúčastnilo 232 respondentů ve věku 11–16 let, kteří navštěvovali 6.–9. třídu základní školy. Z tohoto počtu bylo 127 respondentek a 105 respondentů. Ze všech respondentů odpovědělo 169, že hrají videohry alespoň jednou týdně. Tito byli označeni jako pravidelní hráči videoher.

Z celkového počtu pravidelných hráčů uvedlo 51 %, že pomocí videoher poznalo alespoň jednoho člověka. Tento výsledek naznačuje, že videohry mohou sloužit jako prostředek pro navazování sociálních kontaktů a rozšiřování sociální sítě. Další zjištění ukázalo, že 70 % pravidelných hráčů hraje videohry, které vyžadují spolupráci s ostatními hráči v týmu. To ukazuje na potenciál videoher v rozvoji týmového ducha a schopnosti spolupracovat s ostatními. Výsledky výzkumu také ukázaly, že 78 % pravidelných hráčů se baví o videohrách

se svými kamarády. To může přispět k vytváření a posilování sociálních vazeb mezi mladými lidmi. Až 98 % pravidelných hráčů uvedlo, že hráli videohry v cizím jazyce. Tento fakt naznačuje, že videohry mohou sloužit jako motivace pro zdokonalování jazykových dovedností a rozšíření slovní zásoby. Dále bylo zjištěno, že 76 % pravidelných hráčů překládalo cizí slova do češtiny během hraní videoher a 85 % z nich se při hraní videoher bavilo v cizím jazyce. Tyto výsledky poukazují na to, že videohry mohou mít pozitivní vliv na jazykovou komunikaci a schopnost porozumět a vyjadřovat se v cizím jazyce. Zajímavým zjištěním je také to, že 29 % pravidelných hráčů si přečetlo díky videohře nějakou knížku. To naznačuje, že videohry mohou v menší míře podporovat zájem o čtení a literaturu. Nejrozšířenějším pozitivním vlivem, který pravidelní hráči sami na sobě cítili, bylo rozšíření slovní zásoby v cizím jazyce.

V rámci bakalářské práce se autor zaměřil na problematiku videoher, aby přinesl přehled a informace pro pedagogické pracovníky, kteří mohou tuto problematiku využít ve své práci.

Cílem práce bylo ukázat, že videohry mohou mít i pozitivní vliv na žáky. V rámci pedagogické praxe mohou pedagogové využít videohry jako nástroj k rozvoji kreativity, strategického myšlení a spolupráce mezi žáky. Dále mohou videohry pomoci při rozvoji motorických dovedností a zlepšení schopnosti řešit problémy.

Autor je přesvědčen, že spolupráce mezi pedagogy a rodiči je klíčová při využívání pozitivních stránek videoher u žáků základních škol. Společným úsilím mohou pedagogové a rodiče zajistit, aby děti získaly maximální prospěch z videoher a aby se z videoher staly nástroje pro rozvoj různých dovedností a schopností.

Seznam použité literatury

2022 Essential Facts About the Video Game Industry. Online, 2022. In: . Washington, DC: The Entertainment Software Association (ESA). Dostupné z: <https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2022/06/2022-Essential-Facts-About-the-Video-Game-Industry.pdf>.

[Citováno 2023-02-08].

ADACHI, Paul J. C. a Teena WILLOUGHBY, 2013. More Than Just Fun and Games: The Longitudinal Relationships Between Strategic Video Games, Self-Reported Problem Solving Skills, and Academic Grades. *Journal of Youth and Adolescence*. Online. **42**(7), 1041-1052. ISSN 0047-2891. Dostupné z: doi:10.1007/s10964-013-9913-9. [Citováno 2023-01-24].

ANDERSON, Craig A, 2004. An update on the effects of playing violent video games. *Journal of Adolescence*. Online. **27**(1), 113-122. ISSN 0140-1971. Dostupné z: doi:10.1016/j.adolescence.2003.10.009. [Citováno 2023-02-18].

ANNETTA, Leonard A., 2010. The “I’s” Have It: A Framework for Serious Educational Game Design. *Review of General Psychology*. Online. SAGE Publications, **14**(2), 105-113. ISSN 1089-2680. Dostupné z: doi:10.1037/a0018985. [Citováno 2023-01-24].

APPERLEY, Thomas H., 2006. *Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres*. Online. **37**(1), 6-23. ISSN 1046-8781. Dostupné z: doi:10.1177/1046878105282278. [Citováno 2023-01-24].

BASLER, Jaromír a Jiří DOSTÁL, 2015. *Research Of The Amount Of Time Spent Playing Computer Games By Children At The Age Of 11 and 14*. In TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology: Special Issue 1 for IETC 2015. 489-493. [Citováno 2023-01-24].

BASLER, Jaromír a Michal MRÁZEK, 2018. *Počítačové hry a jejich místo v životě člověka*. Online. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. ISBN 978-80-244-5405-4. Dostupné z: doi:10.5507/pdf.18.24454047. [Citováno 2023-01-24].

BASLER, Jaromír, Michal MRÁZEK a Pavel CHRBJÁT, 2018. USAGE OF DIDACTICAL COMPUTER GAMES FOR EDUCATION OF PUPILS OF DIFFERENT TYPES OF SECONDARY SCHOOLS. In: *Proceedings of INTED2018 Conference*. Online. Valencia, 2018, 4708-4715. ISBN 978-84-697-9480-7. ISSN 2340-1079. Dostupné z: doi:10.21125/inted.2018.0925. [Citováno 2023-01-24].

BENDOVÁ, Helena, 2019. *Co je nového v počítačových hrách*. Praha: Nová beseda. Co je nového. ISBN 978-80-906751-9-3.

DOSTÁL, Jiří, 2011. *Výukové programy*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. ISBN 978-802-4427-829.

ESPOSITO, Nicolas, 2005. A Short and Simple Definition of What a Videogame Is. In: *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*. Online. Vancouver, British Columbia, Canada, s. 6. ISSN 2342-9666. Dostupné z: <http://www.digra.org/digital-library/publications/a-short-and-simple-definition-of-what-a-videogame-is/>. [Citováno 2023-01-24].

FERGUSON, Christopher J., 2015. Do Angry Birds Make for Angry Children? A Meta-Analysis of Video Game Influences on Children's and Adolescents' Aggression, Mental Health, Prosocial Behavior, and Academic Performance. *Perspectives on Psychological Science*. Online. **10**(5), 646-666. ISSN 1745-6916. Dostupné z: doi:10.1177/1745691615592234. [Citováno 2023-02-18].

Gaming disorder, 2023. In: *ICD-11: International Classification of Diseases, Eleventh Revision*. Online. Geneva: World Health Organization. Dostupné z: <https://icd.who.int/browse11/l-m/en?fbclid=IwAR1X56EKkX6d60663JTzkJnpqQFg24qcNatc1X3h3VYilTlk-6x0fCo7b5A#/http%3a%2f%2fid.who.int%2ficd%2fentity%2f1448597234>. [Citováno 2023-02-24].

GAVORA, Peter, 2000. *Úvod do pedagogického výzkumu*. Brno: Paido. Edice pedagogické literatury. ISBN 80-859-3179-6.

GRIFFITHS, Mark, 2003. The Therapeutic Use of Videogames in Childhood and Adolescence. *Clinical Child Psychology and Psychiatry*. Online. **8**(4), 547-554. ISSN 1359-1045. Dostupné z: doi:10.1177/13591045030084012. [Citováno 2023-01-24].

HALBROOK, Yemaya J., Aisling T. O'DONNELL a Rachel M. MSETFI, 2019. When and How Video Games Can Be Good: A Review of the Positive Effects of Video Games on Well-Being. *Perspectives on Psychological Science*. Online. **14**(6), 1096-1104. ISSN 1745-6916. Dostupné z: doi:10.1177/1745691619863807. [Citováno 2023-02-08].

CHAN, Gary, Yan HUO, Sarah KELLY, Janni LEUNG, Calvert TISDALE a Matthew GULLO, 2022. The impact of eSports and online video gaming on lifestyle behaviours in youth:

A systematic review. *Computers in Human Behavior*. Online. **126**. ISSN 07475632. Dostupné z: doi:10.1016/j.chb.2021.106974. [Citováno 2023-02-24].

CHIDI-EGBOKA, Ngozi CHARITY, Isabelle JALBERT a Blanka GOLEBIOWSKI. Smartphone gaming induces dry eye symptoms and reduces blinking in school-aged children. *Eye*. Online. ISSN 0950-222X. Dostupné z: doi:10.1038/s41433-022-02122-2. [Citováno 2023-02-23].

CHOI, Eunhye, Suk-Ho SHIN, Jeh-Kwang RYU, Kyu-In JUNG, Shin-Young KIM a Min-Hyeon PARK, 2020. Commercial video games and cognitive functions: video game genres and modulating factors of cognitive enhancement. *Behavioral and Brain Functions*. Online. **16**(1). ISSN 1744-9081. Dostupné z: doi:10.1186/s12993-020-0165-z. [Citováno 2023-01-24].

CHRÁSKA, Miroslav a Ilona KOČVAROVÁ, 2015. Kvantitativní metody sběru dat v pedagogických výzkumech. Zlín: Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, Fakulta humanitních studií. ISBN 978-80-7454-553-5.

IBRAHIM, A., F. L. G. VELA, J. L. G. SÁNCHEZ a N. P. ZEA, 2012. Educational Playability: Analyzing Player Experiences in Educational Video Games. In: *ACHI 2012: The Fifth International Conference on Advances in Computer-Human Interactions*. Online. Granada: IARIA, 1-10. ISBN 978-1-61208-177-9. Dostupné z: http://personales.upv.es/thinkmind/dl/conferences/achi/achi_2012/achi_2012_13_30_20100.pdf. [Citováno 2023-01-24].

KACZMAREK, Lukasz D., Maciej BEHNKE a Marzena DŻON, 2022. Eye problems and musculoskeletal pain in Pokémon Go players. *Scientific Reports*. Online. **12**(1). ISSN 2045-2322. Dostupné z: doi:10.1038/s41598-022-22428-1. [Citováno 2023-02-23].

KALHOUS, Zdeněk, 2002. *Školní didaktika*. Praha: Portál. ISBN 80-717-8253-X.

KARDARAS, Nicholas, 2021. *Svítilící děti: závislost na moderních technologiích a jak se jí zbavit*. Brno: Zoner Press. Technologie (Zoner Press). ISBN 978-80-7413-451-7.

Key Facts from 2021: Video games - a force for good, 2022. *Key Facts about the European video games sector*. Online. Interactive Software Federation of Europe (ISFE), 18-21. Dostupné z: <https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2022/08/FINAL-ISFE-EGDFKey-Facts-from-2021-about-Europe-video-games-sector-web.pdf>. [Citováno 2023-03-05].

KIELY, Kim M., 2014. Cognitive Function. *Encyclopedia of Quality of Life and Well-Being Research*. Online. Dordrecht: Springer Netherlands, 2014, 974-978. ISBN 978-94-007-0752-8. Dostupné z: doi:10.1007/978-94-007-0753-5_426. [Citováno 2023-01-24].

KING, Daniel, Paul DELFABBRO a Mark GRIFFITHS, 2010. Video Game Structural Characteristics: A New Psychological Taxonomy. *International Journal of Mental Health and Addiction*. Online. **8**(1), 90-106. ISSN 1557-1874. Dostupné z: doi:10.1007/s11469-009-9206-4. [Citováno 2023-01-24].

KOŘÍNKOVÁ, Barbora, 2022. *Informovanost žáků druhého stupně základní školy o vlivech videoher*. Hradec Králové. Bakalářská práce. Univerzita Hradec Králové. Vedoucí práce Mgr. Zuzana Truhlářová, Ph.D.

KREJČOVÁ, Dana, Miroslav ZVOLSKÝ a Šárka DAŇKOVÁ, 2021. PŘÍPRAVA ČESKÉ VERZE 11. REVIZE MEZINÁRODNÍ KLASIFIKACE NEMOCÍ. *Medsoft*. Online. **33**(1), 40-47. ISSN 1803-8115. Dostupné z: doi:10.35191/medsoft_2021_1_33_40_47. [Citováno 2023-02-24].

KVĚTON, Petr, 2020. *Hraní videoher v dětství a dospívání: dopady a souvislosti v sociálně-psychologické perspektivě*. Praha: Grada. Psyché (Grada). ISBN 978-80-271-2887-7.

MAŇÁK, Josef, 1997. *Alternativní metody a postupy*. Brno: Masarykova univerzita. ISBN 80-210-1549-7.

MÉRELLE, Saskia YM, Annet M KLEIBOER, Miriam SCHOTANUS et al., 2017. Which health-related problems are associated with problematic video-gaming or social media use in adolescents? A large-scale cross-sectional public health study. *CLINICAL NEUROPSYCHIATRY*. Online. **14**(1), 11-19. ISSN 1724-4935. Dostupné z: <https://biblio.ugent.be/publication/8040088>. [Citováno 2023-02-23].

MONTFORT, Nick a Ian BOGOST, 2009. *Racing the Beam: The Atari Video Computer System (Platform Studies)*. Spojené státy americké: MIT Press. ISBN 9780262012577. Dostupné také z: https://doc.lagout.org/science/0_Computer%20Science/Racing_the_Beam_-_The_Atari_Video_Computer_System.pdf. [Citováno 2023-02-23].

Patologické hráčství, 2018. In: *MKN-10: mezinárodní statistická klasifikace nemocí a přidružených zdravotních problémů: desátá revize: obsahová aktualizace k 1.1.2022*. Online. Praha: Ústav zdravotnických informací a statistiky ČR. ISBN 978-80-7472-168-7. Dostupné z:

<https://www.uzis.cz/res/f/008374/mkn-10-tabelarni-cast-20220101.pdf>. [Citováno 2023-02-24].

QAFFAS, Alaa A., 2020. An Operational Study of Video Games' Genres. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)* . Online. **14**(15), 175-194. ISSN 1865-7923. Dostupné z: doi:10.3991/ijim.v14i15.16691. [Citováno 2023-05-21].

QIU, Nan, Weiyi MA, Xin FAN, et al., 2018. Rapid Improvement in Visual Selective Attention Related to Action Video Gaming Experience. *Frontiers in Human Neuroscience*. Online. **12**. ISSN 1662-5161. Dostupné z: doi:10.3389/fnhum.2018.00047. [Citováno 2023-01-24].

REED, Geoffrey M., Michael B. FIRST, Cary S. KOGAN, et al., 2019. Innovations and changes in the ICD-11 classification of mental, behavioural and neurodevelopmental disorders. *World Psychiatry*. Online. **18**(1), 3-19. ISSN 1723-8617. Dostupné z: doi:10.1002/wps.20611. [Citováno 2023-02-24].

SABBAGH, Michel, 2015. *The important differences between first-person and third-person games*. *Michelsabbagh.wordpress.com*. Online. USA: Michel Sabbagh, 2015. Dostupné z: <https://michelsabbagh.wordpress.com/2015/08/27/the-important-differences-between-first-person-and-third-person-games/>. [Citováno 2023-01-24].

SCHLICKUM, Marcus Kolga, Leif HEDMAN, Lars ENOCHSSON, Ann KJELLIN a Li FELLÄNDER-TSAI, 2009. Systematic Video Game Training in Surgical Novices Improves Performance in Virtual Reality Endoscopic Surgical Simulators: A Prospective Randomized Study. *World Journal of Surgery*. Online. **33**(11), 2360-2367. ISSN 0364-2313. Dostupné z: doi:10.1007/s00268-009-0151-y. [Citováno 2023-01-24].

SKALKOVÁ, Jarmila, 2007. *Obecná didaktika: vyučovací proces, učivo a jeho výběr, metody, organizační formy vyučování*. Praha: Grada. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-1821-7.

ŽUMÁROVÁ, Monika, 2015. Computers and Children's Leisure Time. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. Online. 176, 779-786. ISSN 18770428. Dostupné z: doi:10.1016/j.sbspro.2015.01.540. [Citováno 2023-05-22].

Seznam grafů

Graf 1: Pohlaví respondentů	33
Graf 2: Věk respondentů.....	33
Graf 3: Rozdělení do tříd.....	34
Graf 4: Rozdělení na pravidelné a nepravidelné hráče.....	37
Graf 5: Čas strávený u videoher	38
Graf 6: Preferované zařízení k hraní videoher.....	39
Graf 7: Preferovaný typ videoher	40
Graf 8: Preferovaný žánr videoher	41
Graf 9: S kým hraje respondent videohry.....	42
Graf 10: Hlavní účel k hraní videoher	43
Graf 11: Další důvody k hraní videoher	44
Graf 12: Pozitivní vliv na budování vztahů.....	45
Graf 13: Pozitivní vliv na schopnost spolupráce	45
Graf 14: Pozitivní vliv na prosociální chování.....	46
Graf 15: Videohry v cizím jazyce.....	46
Graf 16: Pozitivní vliv na slovní zásobu v cizím jazyce	47
Graf 17: Pozitivní vliv na užívání cizího jazyka při komunikaci	47
Graf 18: Pozitivní vliv na čtení knih	48
Graf 19: Vliv videoher na respondenta	49
Graf 20: Regulace ze strany rodičů	50
Graf 21: Regulace času.....	50
Graf 22: Videohry ve škole	51
Graf 23: Konkrétní videohry	51
Graf 24: Videohry v předmětech.....	52

Seznam zkratek

DIGRA – The Digital Games Research Association

FPS – First person shooter

TPS – Third person shooter

RPG – Role Playing Games

NPC – Non-player character

ESA – Entertainment Software Association

BMI – Body Mass Index

WHO – World Health Organization

MKN – Mezinárodní statistická klasifikace nemocí a přidružených zdravotních problémů

PEGI – Pan European Game Information

Seznam příloh

Příloha č. 1: Dotazník

Příloha č. 1: Dotazník

Vážený žáku druhého stupně základní školy, jmenuji se David Dobeš a jsem studentem třetího ročníku vysoké školy.

Chtěl bych tě požádat o vyplnění anonymního dotazníku, které ti zabere 5–10 minut. Tvé odpovědi budou součástí praktické části bakalářské práce zabývající se pozitivními stránkami videoher. Hlavním cílem výzkumu je zjistit aktuální stav využívání pozitivních stránek videoher žáky druhého stupně základních škol v Brně. Další cíle se zaměřují na zmapování hráčské komunity v této věkové kategorii, tedy 11–16 let. V souvislosti s touto problematikou je zkoumáno několik proměnných, jako je například průměrná denní doba hraní videoher, nejoblíbenější videoherní zařízení a žánry, důvody ke hraní videoher a v neposlední řadě rodičovská kontrola nad časem stráveným touto aktivitou.

1. Jaké je tvoje pohlaví?

- a) Dívka
- b) Chlapec

2. Kolik ti je let? (Napiš číslo.)

3. Do jaké třídy chodíš?

- a) 6. třída
- b) 7. třída
- c) 8. třída
- d) 9. třída

4. Hraješ alespoň jednou týdně nějakou videohru?

- a) Ano
- b) Ne

5. Dokážeš odhadnout kolik hodin denně strávíš hraním videoher? (Vyber jednu odpověď.)

- a) Méně než 1 hodinu
- b) 2–3 hodiny
- c) 4–5 hodin

d) Více než 5 hodin

6. Na jakém zařízení hraješ videohry nejčastěji? (Vyber jednu odpověď. Vyber ten typ zařízení, kde hraješ nejvíce.)

a) Počítač

b) Herní konzole (např. Playstation, Xbox, Nintendo)

c) Mobilní zařízení (např. smartphone, tablet)

d) Jiná

7. Jaký typ videoher hraješ nejčastěji? (Vyber jednu odpověď.)

a) Multiplayer

b) Singleplayer

c) Nevím

8. Jaký žánr videoher hraješ? (Vyber jednu nebo více odpovědí.)

a) Akční

b) Strategické

c) RPG

d) Arkády

e) Simulátory

f) Adventury

g) Nevím

h) Jiná

9. S kým hraješ videohry? (Vyber jednu nebo více odpovědí.)

a) Sám

b) S kamarády

c) S rodiči

d) Se sourozenci

- e) Se spolužáky
- f) S náhodnými hráči
- g) Jiná

10. Za jakým hlavním účelem videohry hraješ? (Vyber jednu odpověď.)

- a) Odpočinek
- b) Zábava
- c) Naučení se něčeho nového
- d) Vytváření nových kamarádů
- e) Zahnání nudy
- f) Jiná

11. Jaké jsou tvoje další důvody k hraní videoher? (Vyber jednu nebo více odpovědí.)

- a) Odpočinek
- b) Zábava
- c) Naučení se něčeho nového
- d) Vytváření nových kamarádů
- e) Zahnání nudy

12. Poznal/a jsi pomocí videoher alespoň jednoho člověka, se kterým jsi opakovaně v kontaktu?

- a) Ano
- b) Ne

13. Hraješ videohry, ve kterých je nutná spolupráce s ostatními hráči v týmu?

- a) Ano
- b) Ne

14. Bavíš se o videohrách se svými kamarády? (Například o postupu, příběhu a novinkách ve videohře.)

a) Ano

b) Ne

15. Hrál/a jsi někdy videohry v cizím jazyce?

a) Ano

b) Ne

16. Přeložil/a sis někdy u hraní videoher nějaké cizí slovo do češtiny?

a) Ano

b) Ne

17. Bavl/a ses někdy při hraní videoher v cizím jazyce? (Například v písemné podobě – chat nebo hlasové – voice chat.)

a) Ano

b) Ne

18. Přečetl/a jsi díky hře nějakou knížku?

a) Ano

b) Ne

19. Jaké vlivy mají videohry na tebe?

a) Rozšířila se mi slovní zásoba v cizích jazycích

b) Našel/našla jsem si v nich kamarády

c) Mám lepší herní dovednosti v konkrétních videohrách

d) Ve videohrách jsem se dozvěděl/a informace o historii

e) Naučil/a jsem se díky nim programovat

f) Dokážu lépe spolupracovat s ostatními

g) Při hraní nebo po hraní videoher mě bolí záda

- h) Při hraní videoher mě bolí za krkem
- i) Při hraní videoher mě bolí oči
- j) Nemám kvůli nim čas na sport
- k) Nemám kvůli nim čas na přípravu do školy
- l) Nevím
- m) Jiná

20. Reguluji tvoji rodiče kolik hodin denně můžeš hrát videohry? (Například ti dovolují hrát videohry pouze určité množství času a dodržování tohoto pravidla hlídají.)

- a) Ano
- b) Ne

21. Kolik hodin denně ti rodiče dovolují strávit hraním videoher?

- a) 0–1
- b) 2–3
- c) 4–5
- d) Více než 5

22. Použili někdy učitelé videohru v rámci výuky?

- a) Ano
- b) Ne
- c) Nevím

23. Jaké konkrétní videohry jste hráli ve výuce? (Zde napiš název videohry nebo její stručný popis.)

24. V jakých předmětech jste hráli videohry? (Vyber jednu nebo více odpovědí.)

- a) Cizí jazyky
- b) Český jazyk
- c) Matematika

d) Informatika

e) Přírodopis

f) Fyzika

g) Chemie

h) Zeměpis

i) Dějepis

j) Jiná

Závěr:

Děkuji za tvoje odpovědi. V případě zájmu o zaslání celé bakalářské práce včetně výsledků výzkumu mě kontaktuj na e-mailovou adresu dobeda01@upol.cz.

ANOTACE

Jméno a přímení:	David Dobeš
Katedra:	Ústav pedagogiky a sociálních studií
Vedoucí práce:	doc. PhDr. René SZOTKOWSKI, Ph.D.
Rok obhajoby:	2023

Název práce:	Pozitivní stránky videoher na formování žáků základních škol
Název anglickém jazyce:	Positive aspects of video games to shape elementary school students
Anotace práce:	Bakalářská práce je zaměřena na pozitivní stránky videoher na formování žáků základních škol. Teoretická část obsahuje čtyři kapitoly, které se věnují zařazení her mezi pedagogické prostředky, vymezení pojmu videohra, rozdělení videoher na základě počtu hráčů a žánru a prezentaci relevantních vědeckých výzkumů týkajících se pozitivních i negativních vlivů videoher. Empirická část navazuje na teoretická východiska práce a je realizována prostřednictvím dotazníkového šetření. Výzkum je orientován na vybrané žáky druhého stupně vybraných základních škol v Brně. Jejím cílem je zjistit aktuální stav využívání pozitivních stránek videoher žáky druhého stupně.
Klíčová slova:	Videohra, pozitivní vlivy, kognitivní funkce, vzdělávání, prosociální chování, negativní vlivy, agrese, zdravotní problémy, herní porucha, prevence
Anotace v anglickém jazyce:	The bachelor's thesis focuses on the positive aspects of video games in shaping elementary school students. The theoretical part consists of four chapters, which deal with the inclusion of games as educational tools, defining the concept of video games, categorizing games based on the number of players and genre, and presenting relevant scientific research

	on the positive and negative effects of video games. The empirical part builds upon the theoretical foundations and is conducted through a questionnaire survey. The research is oriented towards selected students of the second stage in chosen elementary schools in Brno. Its aim is to examine the current utilization of the positive aspects of video games by students in the second stage.
Klíčová slova v anglickém jazyce:	Video game, positive effects, cognitive functions, education, prosocial behavior, negative effects, aggression, health problems, gaming disorder, prevention
Přílohy v práci:	Příloha č. 1: Dotazník
Rozsah práce:	67 stran
Jazyk práce:	čeština