

Vyšší odborná škola pedagogická a střední pedagogická škola, Litomyšl
Komenského náměstí 22

VLIV POČÍTAČOVÝCH HER NA ROZVOJ OSOBNOSTI
DĚTÍ A ADOLESCENTŮ

Litomyšl 2007

Vedoucí práce:

Mgr. Rostislav Sopoušek

Vypracoval:

Martin Šantrůček

Motto:

„Tati, a kolik mám vlastně životů?!“

(5-ti letý chlapec)

Děkuji Mgr. Rostislavu Sopouškovi za odborné vedení práce a za všechny věcné připomínky. Děkuji také všem pedagogickým pracovníkům, kteří byli vstřícní při mém pedagogickém výzkumu.

Autor

Prohlašuji, že jsem práci vypracoval samostatně a použil pouze uvedených pramenů a literatury.

V dne

.....

Obsah

1	Úvod	7
1.1	Motivace práce	8
1.2	Cíl a úkoly práce, pracovní hypotézy	8
1.3	Metoda a vzorek výzkumu	8
1.4	Pracovní problémy	8
2	Počítačové hry v současnosti	9
2.1	Historie	9
2.1.1	Historie vzniku počítačů	9
2.1.2	Historie vzniku počítačových her	10
2.2	Základní počítačové pojmy	15
2.3	Typy počítačových her	17
2.3.1	Arkády	17
2.3.2	Adventury	17
2.3.3	Logické	18
2.3.4	Sportovní	19
2.3.5	3D akční	19
2.3.6	RPG	20
2.3.7	Strategie	20
2.3.8	Simulátory	21
2.3.9	Textové	22

3	Vliv počítačových her na vývoj osobnosti dětí a adolescentů ..	24
3.1	Gambling	24
3.1.1	Etiologie	24
3.1.2	Příznaky	26
3.1.3	Průběh	26
3.1.4	Důsledky	27
3.2	Kasuistika	28
3.3	Dotazník – analýza	30
3.4	Slovník počítačových hráčů	35
3.5	Grafy	36
3.6	Vliv vybraných typů her na vývoj osobnosti	36
3.6.1	Akční střílečky	36
3.6.2	Sportovní hry	38
3.6.3	Strategie	39
3.6.4	Logické hry	39
3.6.5	Adventury	40
3.6.6	Textové	41
3.6.7	Simulátory	42
3.7	Nový fenomén – trashové hry	42
3.8	Experiment – Vliv 12-ti hodinového počítačově herního stresu na organismus	44
3.9	Verbální komunikace v souvislosti počítačových her ...	52
3.10	Dramaticko-sociálně-interakční hry	54
4	Závěr	57
5	Resumé	58

6	Literatura a prameny	59
7	Přílohy	60

1 Úvod

V poslední době se v závislosti na nástupu počítačů do společnosti začal ve větší míře objevovat velmi široký sortiment počítačových her. V návaznosti na tento fakt se začalo velmi diskutovat zda a jak ovlivňují vývoj osobnosti, hlavně u dětí.

Nicméně se v poslední době ukazuje, vzhledem k nárokům hráčů, že se hry přizpůsobují právě požadavkům těchto hráčů, které se bohužel dost často odchyľují od společenských norem. Hry se plní střelením, boji, fyzickým násilím, verbálními urážkami a vůbec agresivním chováním. Pokud ve hře neteče hodně krve, není hra tzv. „In“

Na druhou stranu se také objevují, ale v dost velkém nepoměru, hry, které jsou stále více propracované a promyšlené, co se týče logického uvažování či sledování dějové linie. Ale i zde se samozřejmě klade důraz na vizuální efekty a hra musí mít vždy něco, co je pro komunitu počítačových hráčů tak atraktivní, aby byla ochotna si hru zakoupit, jinak by pochopitelně hra neměla úspěch. Bohužel jsou tato „lákadla“ většinou opět ve stylu násilí.

Právě zde tedy vyvstává otázka: Je hraní her pro děti a dospívající mládež dobré? Máme dětem hry zakazovat? Jsou hry uzpůsobené pro rozvoj dětí nebo jen slouží marketingovým účelům?

1.1 Motivace práce

K psaní absolventské práce na toto téma mě vedl fakt, že se i v mém blízkém okolí objevují stále častěji lidé, kteří měli normální běžný život a poté, co začali hrát počítačové hry více než je průměrné, se u nich začaly projevovat zcela atypické vzorce chování, změny v zájmech, prioritách, vnímání okolního světa.

1.2 Cíl a úkoly práce, pracovní hypotézy

Děti, které hrají často počítačové hry, mají jiné vzorce chování než ostatní děti.

Děti, které hrají často počítačové hry, mají horší vyjadřovací schopnosti než ostatní děti.

Děti, které hrají často počítačové hry, tráví svůj volný čas jednotvárněji než ostatní děti.

1.3 Metoda a vzorek výzkumu

Dotazník, interwiev, pozorování, experiment.

Vzorkem výzkumu byly děti staršího školního věku ze ZŠ Nasavrky, Gymnasia Josefa Ressela a Literárně-dramatického oddělení ZUŠ Chrudim.

1.4 Pracovní problémy

Velmi málo odborné literatury zaměřené přímo na tuto problematiku

2 Počítačové hry v současnosti

2.1 Historie

2.1.1 Historie vzniku počítačů

Již od pradávna se lidé snaží ulehčit si práci, která je stále stereotypní a mohla by být provedena rychleji a efektivněji nějakým strojem, vymyšlením různých zařízení. Postupným zařazováním strojů do běžného života přichází na to, že lze neustále se opakující výpočetní operace zautomatizovat.

Na začátku 40. let 20.století se tedy začínají objevovat první „počítací stroje“. V roce 1941 se pak objevuje první počítač ZUSE Z4, který je však zničen při náletu. V roce 1943 je ve Spojených státech představen reléový počítač MARK 1 (Howard Aiken), který byl sestrojen za podpory dnes již světoznámé počítačové firmy IBM. Rok poté byl uveden v Pensylvánii první elektronkový počítač ENIAC (Electronic Numerical Integrátor And Calculator). Od roku 1951 se začíná sériově vyrábět počítač UNIVAC firmy Remington.

V další letech se objevují počítače, které zabírají obrovské místnosti. Kvůli svým rozměrům se samozřejmě nedají použít pro běžného uživatele. Z toho vyplývá, že další vývoj směřoval ke zmenšování technologií až k její miniaturizaci. Stále jsou, ale podjednotky na stole propojeny s hlavní počítačem ve velké místnosti.

První mikroprocesor byl uveden k užívání v roce 1971 a to způsobilo, že elektrotechnici začali vyrábět počítače velikosti, která umožnila umístění počítače u každého pracovního místa. Vzniká tak termín

osobní počítač (Personal computer), zkráceně PC. První takový počítač uvádí na trh firma IBM v roce 1983 a sice PC\XT a v dalším roce vylepšený model PC\AT

V dalších letech se počítačový průmysl rozvíjí závratnou rychlostí až do podoby jakou známe dnes. V poslední době se vědci zabývají hlavně integrací umělé inteligence a možností interaktivního rozhraní na bezdotykové bázi.

Samozřejmě, že počítačový průmysl je velmi závislý na ekonomické situaci produkujejících firem, tedy hlavně na finanční stránce tak, aby se vložené investice, co možná nejvíce zhodnotily a jejich návratnost byla posílením iniciativy firmy k dalším vývojářským aktivitám.

2.1.2 Historie vzniku počítačových her

Historie počítačových her je téměř stejně stará jako historie počítačů samotných, protože lidé se vždy snažili jakýkoliv vynález využít nejen k zlepšení a zrychlení práce, ale také k zábavě.

Rok 1947 je považován za rok vzniku první hry vytvořené pro hraní na katodových trubicích (CRT). Hra, vyvinutá Thomasem Goldsmithem a Estlem Mannem a patentovaná 14. prosince 1948, pracovala velmi jednoduše. Celkem osmi katodových trubic používala k simulaci střely odpálené na cíl - autoři se pravděpodobně inspirovali radarovými displeji používanými za druhé světové války. Několik tlačítek umožňovalo měnit dráhu a rychlost střely reprezentované malým bodem. Protože tehdejší technologie nedovolila počítačově vykreslit herní prvky, autoři byli nuceni manuálně je nakreslit na průhlednou fólii položenou na CRT. Tato hra se považuje za vůbec první využití CRT technologie tímto způsobem.

A.S. Douglas v roce 1952 jako demonstraci svého tvrzení o interakci člověka a počítače vyvinul OXO – grafickou verzi známé hry piškvorky. Hra používala dnes již archaický počítač EDSAC, používající ke zobrazování technologii CRT. Přes svou technologickou zastaralost je hra stále dostupná na Internetu a hratelná v emulátoru [1].

Mnoho lidí přiznává vynález videoher Williamu Higinbothamovi, který v roce 1958, aby zabavil návštěvníky v Národní laboratoři Brookhaven v New Yorku, vytvořil hru nazvanou Tennis For Two (Tennis pro dva). Narozdíl od Pongu a jemu podobných raných her představil Tennis For Two zjednodušený tenisový kurt z pohledu z boku. Míček podléhá gravitaci a musí být odehrán přes síť. Hra se hraje se dvěma objemnými ovladači, na kterých jsou tlačítka pro ovládání trajektorie a odpálení míče přes síť. Hra byla vystavována až do svého demontování v roce 1959.

V roce 1961 skupina studentů (včetně Steva Russella) naprogramovala hru nazvanou Spacewar (Vesmírná válka) na tehdy novém počítači DEC PDP-1. Hra proti sobě postavila dva lidské hráče; každý ovládal vesmírnou loď schopnou vypálit rakety. Uprostřed herního pole byla černá díra, která vytvářela silné gravitační pole a tím se stala pro hráče dalším zdrojem nebezpečí. Tato hra se rychle začala distribuovat přímo s počítači DEC a také se s ní v tehdejším primitivním kyberprostoru obchodovalo. V roce 1962, kdy byla na uvedena na americkém MIT, se stala první rozšířenou, dostupnou a významnou hrou.

Jeden z vývojářů operačního systému Multics, Ken Thompson, pokračoval ve vývoji i poté, co ho firma AT&T přestala financovat - údajně kvůli tomu, že si na něm chtěl zahrát hru, kterou programoval: Space Travel (Vesmírná cesta). Přestože tato hra nebyla nikdy uvolněna pro trh, vedla nepřímo k vývoji operačního systému UNIX.

V roce 1966 vyvinul Ralph Baer jednoduchou videohru nazvanou Chase (Honička), která mohla být zobrazena na běžném televizním přijímači. Baer pokračoval ve tvorbě a v roce 1968 zkompletoval prototyp, na kterém se dalo hrát několik různých her včetně stolního tenisu a střelby na cíl. Bill Harrison poté vyvinul světelnou pistoli a spolu s Billem Ruschem začali vytvářet počítačové hry.

Ralph Baer vytvořil v roce 1969 prototyp herní konzole, na kterém se po připojení k televizi dalo hrát několik jednoduchých míčových her. Tento prototyp později prodal společnosti Magnavox, která ho v květnu 1972 vydala pod jménem Odyssey. Tato konzole se tak stává prvním herním přístrojem tohoto typu na světě.

V roce 1971 vytvářejí Nolan Bushnell a Ted Dabney arkádovou verzi hry Spacewar a nazývají ji Computer Space (počítačový vesmír). Společnost Nutting Associates tuto hru odkupuje, Bushnella najímá a vyrábí 1500 automatů s touto hrou. Hra se ale s velkým úspěchem nesečkala - dle názoru mnoha hráčů byla velmi obtížná. Nolan Bushnell v lednu 1972 navštívuje veřejnou ukázkou konzole Odyssey a hraje hru Ping-Pong; tu však shledává nezajímavou a neoriginální. Bushnell byl nespokojen s finančním ohodnocením vlastních her u výrobců, kterým je prodával, a tak založil v roce 1972 vlastní společnost Atari. První úspěšnou arkádovou hrou od této firmy se stal Pong, která byla vydána hned v roce vstupu Atari na trh. Princip hry je založen na stolním tenisu: každý ze dvou hráčů ovládá svislou „plošinku“, která se může na své straně obrazovky pohybovat nahoru a dolů. Hráč musí plošinkou odrážet míček; ten se poté dostane na stranu druhého hráče, který míček opět musí odrazit. Hra pokračuje, dokud jeden z hráčů nemine plošinkou míček. Atari prodala celkem 19000 herních automatů Pong, a brzy tutěž hru imitovali i mnozí jiní výrobci. Tak začala v USA automatová mánie.

První diskuse a kontroverze týkající se násilí v počítačových hrách vypukla v roce 1976, kdy byla vydána hra Death Race (smrtný závod) - cílem hry bylo autem přejíždět „gobliny“. Tato hra zvýšila vědomí veřejnosti o videohrách a diskuse o násilí v těchto hrách pokračují dodnes.

Na počátku osmdesátých let průmysl počítačových her zaznamenal první významnější vzrůst. Firmy vydávající hry rozhýbaly úctyhodné podnikání a ve vzácných případech, jako je Electronic Arts přežily dodnes. Některé hry 80. let byly jen jednoduše klony existujících arkád. Relativně nízké náklady vydavatelů pro osobní počítače dovolily mnoha výrazným a jedinečným hrám zasít semena, jejichž odkaz pokračuje dodnes. Prvořadými herními počítači 80. let byly Commodore 64 a ZX Spectrum, které se vynořily někdy v roce 1982.

Zlatý věk arkád dosáhl vrcholu v 80. letech s mnoha technicky inovativními, a z dnešního pohledu žánr definujícími hrami v prvních několika mála letech desetiletí. Defender založil podžánr arkád – skrolovací střílečky a byl první hrou s dějstvím mimo aktivní obrazovku, účelně zobrazeným na radaru i mapě zobrazující celé hrací pole. Battlezone (1980) se vykazoval vektorovou grafikou, se kterou byl vytvořen první 3D svět. Pole Position (1982) používalo spritovou pseudo 3D grafiku, kde byl hráčův pohled za a zároveň nad vozidlem, mohl tedy vidět vpředu cestu, vozidlo i horizont. Toto zpracování se stalo standardem pro závodní hry i potom, co přišla “pravá” 3D grafika. Pac-Man (1980) se stal první hrou, která dosáhla mainstreamové popularity. Dragon’s Lair (1983) byla první vydaná na laserdisku (1. komerční optický disk) a představila plně rozpohybované video.

Založení žánru adventur vydáním Zorka v roce 1980 jenom dále prohloubilo popularitu textových adventur pro domácí počítače a umocnilo vydavatelskou pozici Infocomu. Zatímco první počítače postrádaly grafické

schopnosti, textovým adventurám se logicky dařilo lépe. Až když i běžně dostupné počítače začaly dohánět a trumfovat grafické možnosti konzolí na sklonku 80. let, textovkám začaly ubírat lesk grafické adventury a jiné žánry. Textové adventury nicméně zcela neupadly v zapomnění a vycházely omezeně dále, udržíc tak zmírající žánr, avšak tato nová vydání už nenesla tvůrcům příliš velký profit a byla téměř zadarmo.

První grafická adventura pro domácí počítače byla Mystery House od Roberty Williamsové v roce 1980, pro Apple II. Grafika byla monochromová a interface stále fungoval na příkazech textových adventur. Hra se stala velmi populární, a proto Roberta a její manžel Ken založili společnost Sierra On-Line, hlavního producenta pozdějších adventur.

V srpnu 1982 byl Commodore 64 zpřístupněn veřejnosti a ihned se setkal s úspěchem. Měl programovatelné prostředí v BASICu a na svou dobu pokročilou grafiku a zvukové možnosti, podobné konzolím Colecovision. Stal se nejpopulárnější konzolí svého času v USA a dalších státech a světovým bestsellerem všech dob.

V polovině roku 1983 videoherní průmysl zkolaboval.

PC se stávalo konkurenci schopnou platformou s PC/AT od IBM v roce 1984. Nový 16-color EGA displej dovoľoval dosáhnout kvality podobné u domácích počítačů jako u Commodore 64. Nicméně zvuk byl stále jen hrubým pípáním z PC speakeru. Jednoduchá 4-color CGA grafika předešlých modelů limitovala možnosti PC v obchodní sekci. Tato grafika nebyla schopna konkurovat C64 nebo Apple II.

Průlom v rozmachu počítačových her nastal po zavedení operačního systému Windows, který podstatně zjednodušil implementaci hry do systému a tím pádem její snadnou spustitelnost a druhým mezníkem byl nástup větších medií než byla 1,44' disketa. Prvním průkopníkem byla tzv,

Zip-disketa, ale ta byla velmi záhy nahrazena kompaktními disky (CD) s kapacitou 750 MB.

V dalších letech se již průmysl počítačových her ubíral velkými kroky jednotlivé firmy, ať už to byly firmy Microsoft, Apple, Macintosh nebo spousta jiných, všechny se předháněly ve vývoji lepších, propracovanější a poutavějších her.

V dnešní době konkurenční boj neochladl a jednotlivé firmy se předhánějí v uvádění co nejlepších her na trh, v závislosti na velmi rychlém vývoji počítačové technologie. Budoucností jsou termíny jako virtuální realita, kde se pomocí speciálních brýlí a rukavic dostáváte přímo do prostředí, kde se můžete dotýkat a manipulovat s věcmi. A druhou vizí jsou celé místnosti, tzv. holografické simulátory, kde by hráč nebyl omezen ničím jiným než sám sebou, protože herní prostředí by bylo promítáno v celé místnosti a hráč by pak doslova vstoupil do hry.

2.2 Základní počítačové pojmy

U počítačů se musí nejprve oddělit dva základní pojmy a sice: **hardware** – kam řadíme hmotné a mechanické součásti počítače, a **software** – což jsou operační systémy, programy a samozřejmě počítačové hry.

Hardware

Tato složka počítače je česky nazývána jako hmotné vybavení počítače a řadíme sem monitor, klávesnici, myš, tiskárny a v neposlední řadě samotnou počítačovou jednotku, která obsahuje tzv. základní desku v níž jsou implementovány: operační paměti, grafické a zvukové karty, procesor, harddisk (HDD), diskové a disketové mechaniky aj. (viz níže obr. 3 na němž vidíme běžný osobní počítač). Tohle všechno je propojeno

kabely, což se ale v poslední době nahrazuje optickými vlákny, což zabezpečuje bezdrátové spojení a hlavně pohodlnější manipulaci s jednotlivými komponenty. V případě notebooku (obrázky 1 a 2) se mnoho komponentů sloučilo do jednoho přístroje.



obr. 1



obr. 2



obr. 3

Software

Do složky software řadíme programové vybavení počítače. Sem řadíme operační systémy (Windows, Linux), profesní a kancelářské aplikace (Office, programy pro CNC přístroje, účetnictví aj.), programovací aplikace (Visual Basic, Pascal) a v neposlední řadě počítačové hry.

Počítačová hra - hra provozovaná na nějakém počítači, dnes obvykle na PC či Apple Macintosh, slouží k zábavě, uvolnění a relaxaci.

- Jedná se o druh softwaru vydávaného na nějakém nosiči (DVD, CD, disketa,...), který se vkládá do PC přes mechaniku k tomu určenou (CD/DVD – CD/DVD-ROM mechanika).

2.3 Typy počítačových her

2.3.1 Arkády

Arkády neboli „skákačky“ patří k jedněm z nejstarších počítačových her vůbec. Ten to typ her byl velmi rozšířen i na tzv. herních konzolách, které se připojovali k televizoru. (Sega, BelGame).

Principem je, že hlavní postava postupuje vpřed po předem stanovené cestě a překonává překážky a protivníky, tím že skáče na nabízené předměty, zdi apod. Cestou sbírá nejrůznější bonusy a zvýhodnění jako zvětšení, střelba, dočasná odolnost vůči nepříteli atd. Cílem je dostat se přes všechny překážky a protivníky do cíle. V poslední době se díky rozvoji počítačových technologií se klasické arkády přesunuly do rozměru 3D, což znamená, že hra byla z dvourozměrné plochy rozšířena o třetí prostorový rozměr. To znamená, že se hráč nerozhoduje jestli se má pohnout ve hře pouze dopředu nebo do zadu a nahoru či dolů, ale také perspektivně blíže či dále ve směru od hráče.

Mezi arkády řadíme hry jako: Mario, Dave, Sonic, Duke1-3 (viz DVD) aj.

2.3.2 Adventury

Tento typ počítačových her se vyznačuje tím, že se v průběhu hry odvíjí nějaký příběh. Překlad slova příběh je právě adventure a tak vznikl název pro tento typ her. Hráč se dostává do nejrůznějších prostředí, ve kterých figuruje jako hlavní postava, která má za úkol řešit nejrůznější problémy, počínaje procházením různých scénérií přes vykonávání různých manuálních úkolů až po řešení různých logických dílčích úkolů a

komunikace s ostatními postavami. Samozřejmě záleží na tom, jak je která hra vymyšlená a propracována. Nejdůležitější je tedy příběh, u kterého se v poslední době osvědčilo, že nejúspěšnější jsou témata s mystickým nádechem. Také je ale velmi důležité počítačové prostředí, a sice jazyková podpora, která je důležitá u všech her, protože usnadní samotné ovládání hry. U tohoto typu her je jazyk velmi důležitý pro odvyprávění příběhu, který umožňuje hráči posunout se v ději a ve hře. U některých her je velmi podstatné správně odpovídat na dotazy jiných postav, jinak hra skončí. Je pravda, že většina lidí se učí anglický jazyk, nicméně ne každý je schopen plně komunikovat tímto jazykem a leckterá věc mu proto může uniknout hráčově pozornosti a tím pádem i uškodit. Ideální jsou hry, které mají nejen české menu, ale minimálně jsou česky otitulkovány a v lepším případě česky i mluví.

K takovýmto hrám řadíme například hry: Polda, Posel smrti (viz Demo na DVD), The legend of Kyrandia.

2.3.3 Logické hry

Logické hry jsou založeny na řešení nějakého problému logickou cestou. Základem těchto her je nějaký základní logický princip, který nám omezuje pole působnosti, ale zároveň zaručuje neměnnost podmínek v průběhu hry. Tímto principem může být např. u šachů kůň, který skáče pouze do tvaru L, král se hýbe pouze o jedno pole, ale ne šikmo atd. Někdy bývá těchto podmínek více a hráč je tak nucen kombinacemi těchto prvků dosáhnout svého cíle.

Sem řadíme hry jako: Šachy, sudoku, variace na rubikovu kostku, box blok, Stone Cutter (viz trial na DVD) aj.

2.3.4 Sportovní hry

Sportovní hry nevyžadují nijak zdlouhavé vysvětlování pravidel, protože hra předpokládá znalost pravidel sportu z reálného světa. Hráč se stává ústřední postavou ve sportu, kde hraje sám za sebe při individuálních sportech anebo ovládá celý tým při kolektivních sportech. Některé hry nabízí i pozici manažera sportovního týmu, ale to už není typická sportovní hra.

Do kategorie sportovních her řadíme např. FIFA 2007, Tiger Woods PGA Tour 2004 (Demo na DVD), NHL či Football manager 07

2.3.5 3D akční

3D akční hry nebo se jim také říká „střílečky“ tvoří v současné době bohužel nejrozšířenější skupinu her mezi lidmi.

Tyto hry mají téměř všechny jeden prostoduchý scénář. Hráč se stává hlavní postavou, která je odkázána jen sama na sebe (někdy je součástí týmu, ale nakonec je vše důležité stejně právě jen na něm) a která se musí sama zorientovat ve spletnosti chodeb budovy, velkoměsta či pralesa. Nicméně hráč nemá šanci logicky procházet a eliminovat slepé chodby, odbočky nebo zatáčky, protože každou chvíli se objeví za rohem rozezlení protivníci, kterých je pokud možno, co nejvíce. Hráč si pak musí svoji cestu doslova prostřílet, pomocí nejrůznějších zbraní, které má možnost v průběhu hry nasbírat. Tyto zbraně jsou od těch nejlehčích jako nože, revolvery, přes granáty, kulomety až po nejtěžší granátomety, lasery či vrhače atomových bomb. Lépe propracované hry bývají situovány do nějakého blízkého prostředí např. z filmů. Bohužel ani tady to nemůže být spjato a odkázáno jen na film, aby hra byla atraktivní pro širší skupinu

hráčů. Jako jednu z lépe propracovaných her této skupiny bych uvedl Star Trek: Elite force 2 (kterou jsem si vybral i pro svůj experiment, viz níže v kapitole 3.8), kde se klasický scénář střílečky kombinuje s dílčími logickými problémy (např. přerušené palivové potrubí, které je třeba přemostit a vyhnout se zkratovaným obvodům) a v neposlední řadě zde musí hráč řešit osobní problémy (od přeložení z aktivní služby do výcvikového střediska až po problémy v partnerském vztahu).

Bohužel pro dnešní hráče je podstatné, aby zbraně měly co možná největší destruktivní sílu a aby z protivníků tekly litry a litry krve... Hlavně, aby u těchto her nemusel člověk přemýšlet.

Příkladem mohou být třeba hry: Doom, Quake, Postal či Star Trek: Elite Force 2 (viz Demo na DVD)

2.3.6 RPG

Tento typ počítačových her je velmi podobný typu předešlému s tím rozdílem, že zde se ještě přidává prostorová orientace, někdy v dost složitém terénu, lezení a skákání po výškových překážkách, specializace a zdokonalování v určitém oboru (magie, bojová umění, umění meče apod.)

Tento typ počítačových her reprezentuje například Ghotic, Tomb Rider či DS9: The Fallen. (viz Demo na DVD)

2.3.7 Strategie

Tento druh počítačových her se zaměřuje hlavně na strategické myšlení člověka, schopnost organizace lidí, předvídání protihráčových tahů a podle toho dopředu dávat pokyny svým silám. Tyto hry se většinou stylizují do období nějakých válek ať už reálných nebo nereálných,

z minulosti či budoucnosti. Na začátku hry je hráči představena doba, místo a společenská situace. Potom hráč dostane počáteční movitý a nemovitý majetek a disponibilní materiály, energie a finance. Úkolem je využít počáteční kapitál a zorganizovat pracovní a vojenské síly tak, aby se společnost vyvíjela a rozrůstala. Úměrně tomu se samozřejmě vyvíjí i vojsko nebo flotila lodí, která je pak schopná nejen bránit svoji civilizaci, ale i podniknout invazi do sousední civilizace a dobývat tak cizí území a přetvářet je k vlastním potřebám. Cílem hry je samozřejmě zničit všechny protivníky a získat absolutní moc na daném území.

Druhým typem strategických her je budování civilizace, města či postavení fungující nemocnice, nebo obytného domu tak, aby jste využili, co nejefektivněji prostředky a zúročili investice. Musíte vytvořit infrastrukturu, zásobení vodou, přístupnost pomocí komunikací, zajistit jídlo, energii, nouzový režim, odhlučnění apod.

Klasickým příkladem jsou hry jako: Age of Empires (Trial AoE 3 na DVD), Star Trek: Armáda nebo Age of Earth. Typ dvě: Sim City, Sim Tower, The Hospital.

2.3.8 Simulátory

Simulátory jak už název napovídá simulují určitou situaci. Většinou to bývá řízení nějakého dopravního prostředku. Platí zde veškeré fyzikální a technické zákonitosti, které ovlivňují schopnost řídit.

Simulátory mohou být například i hry, ve kterých hráč musí postavit most pro vlak pomocí příhradové konstrukce. Při spuštění hry se vlak rozjede, a jak postupně jede přes postavený most, v jednotlivých nosnících se zobrazuje pnutí, které když překročí mez, roztrhne nosník a most se rozpadá. Hráč tak názorně vidí, kde je třeba most posílit a kde je nějaká

příhrada zbytečná. Tato hra byla původně navržena pro výukové účely technických škol.

Příkladem těchto her je např. Flight simulator 2006, Train simulator, Teragen 2006, ShipSimulator 2006 (viz Demo na DVD) aj.

2.3.9 Textové

Tento typ her je založen na vytváření příběhu. Hráči mají v této hře určeny jen základní parametry jako jsou prostředí, ve kterém se příběh odehrává, možnosti nástrojů, pravidla a zákony, které se musí při hře dodržovat, hierarchie postav, možnosti získávání výhod, jako třeba peníze, povýšení, kouzelné lektvary a v neposlední řadě pravidla pro vytvoření vlastní postavy, která bude implementována do příběhu. Hráč pak ovlivňuje svým chováním samotný průběh hry. Tato hra nemá pevný rámec. Je založena na fantazii a slovotvorné obratnosti hráčů, protože je pouze na nich, aby si vymysleli zápletku. Hráči na jednotlivých fórech podle prostředí, které si zvolili, přepisují kratší či delší části příběhu. Vtip je ale v tom, že si musí přečíst, co již napsali před ním spoluhráči, a logicky na ně navázat, aby nedocházelo k nesmyslným spletencům vět. Dobré je používat přímé řeči, podrobnější popisy okolí a situací. Většina těchto her je on-line přístupná dvacet čtyři hodin denně. Samozřejmě je zapotřebí připojení k internetu.

Dobrým příkladem je například hra Theta Fleet. Tuto hru najdete na internetu na adrese www.thetafleet.org. Po zaregistrování do systému si musíte vytvořit postavu, která je příslušníkem nějakého druhu, jež jsou nabízeny ve výčtu, každý druh má nějaké specifické dovednosti (např. Betazoidé jsou telepati, Vulkánci logičtí, ale bez emocí, člověk apod.), potom si musíte vybrat na jakém postu budete působit (lékař, poradce,

vědecký pracovník atd.) Potom jste zařazeni na Akademii, kde si osvojíte základní dovednosti nejen v rámci příběhu, ale i jak postupovat při tvorbě samotného textu. Postupně procházíte čtyřmi ročníky akademie, pak jste zařazeni do aktivní služby na loď, kde postupně získáváte hodnost, zkušenosti apod.

Dalšími hrami jsou např.: Trekgame, Borgspace aj.

3 Vliv počítačových her na vývoj osobnosti dětí a adolescentů

3.1 Patologické hráčství - gambling

Termín gambling neboli patologické hráčství má většina lidí spojen především s výherními automaty. Málokdo si však uvědomuje že patologické hráčství se může a v poslední době se čím dál častěji objevuje i v případě počítačových her a to hlavně u dětí a adolescentů. Co se týče výherních automatů je to zatím záležitost převážně dospělých, i když samozřejmě jsou i případy dětských patologických hráčů. S nástupem modernizace společnosti a se zvětšováním dostupnosti nejrůznějších počítačových her se v poslední době čím dál častěji v médiích diskutuje problém vlivu počítačových her na vývoj dětí. Děti totiž tráví stále více času u počítačů. Děti se postupně přestávají věnovat svým dřívějším zájmům, každodenní povinnosti ustupují do pozadí a jediné co je v životě důležité, je počítačová hra. Patologičtí hráči jsou potom schopni vydržet u monitoru a herní konzole většinu dne, což může být až dvacet hodin denně. Počítačová hra je jediný smysl života, který tito jedinci mají.

Světová zdravotnická organizace (WHO) zařazuje tento problém do kategorie duševních poruch (F63.0) a charakterizuje ji jako: „*Poruchu, jež spočívá v častých opakovaných epizodách hráčství, které dominují v životě subjektu na úkor sociálních, materiálních, rodinných a pracovních hodnot a závazků.*“ (K.Nešpor, 1996)

3.1.1 Etiologie

U patologického hráčství se nedá z fyziologického hlediska jednoznačně vymezit riziková skupina lidí, která by byla ohrožena vznikem

gamblingu, který také nelze zařadit mezi choroby, které by byly způsobeny nějakou fyzickou disbalancí lidského organismu. Nejedná se tedy o orgánovou nebo fyziologickou poruchu, samozřejmě mluvíme-li o stavu před vypuknutím patologického hráčství.

Ohroženi jsou tedy všichni lidé, nikdo nemá přirozenou ochranu proti tomuto onemocnění, nicméně bylo definováno několik skupin lidí, u kterých je riziko gamblingu vyšší. A sice:

Mladí lidé (závislosti jakéhokoliv druhu vznikají podstatně rychleji)

Muži (předpokládá se, že je to dáno geneticky, ale tento fakt vyplývá pouze ze statistického výzkumu.)

Profesionální hráči (lidé, kteří se naučili např. techniku počítání karet nebo nějaké triky, které usnadní výhru, v oblasti PC jsou to např. hackeři)

Lidé pracující v nebezpečných povoláních (riziková povolání jsou povolání, kde se projde dotyčným veliké množství peněz nebo jsou denně vystavováni vlivu her: např. krupiéři, číšníci, testoví hráči, prodavači PC her)

Děti s ADHD/ADD (zde vzniká rozpor mezi tím, že tzv. hyperaktivní děti nevydrží hodinu v klidu na jednom místě, ale u PC her dokáží prosedět hodiny. Předpokládá se, že zaujetí hrou poskytuje uvolňování energie díky velkému vtažení do hry a následnému prožívání, které je u těchto dětí daleko hlubší a intenzivnější)

Nezaměstnaní a neúspěšní ve škole či zaměstnání (tito lidé se uchylují k hraní her z důvodu nevyužití náhlého většího množství času to u nezaměstnaných a u neúspěšných lidí se projevuje možnost kompenzace neúspěchu ve škole či zaměstnání jednodušším úspěchem ve hře)

Děti, které nemají dostatek pozornosti rodičů (tato skupina dětí se objevila až v několika posledních letech, kdy se rytmus pracovního vytížení

rodičů neustále zvyšuje a proto, aby zvládali kromě práce také domácnost a rodinu, je snazší děti posadit k televizi nebo právě k počítači, u majetnějších rodin jsou děti odbyty penězi. Bohužel skupina těchto dětí se v poslední době zvyšuje a počty takovýchto dětí se šplhají do alarmujících hodnot. Předpokládá se, že v ČR je takovéto dítě asi každé sedmé, před třemi lety to bylo každé desáté.)

3.1.2 Příznaky

V době, kdy hráč momentálně nehraje, je nervózní, roztěkaný a podrážděný. Razantně se prodlužuje doba strávená u hrací konzole či počítače. Ztráta zájmu o dřívější záliby. Narušený spánkový rytmus. Zhoršení hygienických návyků. Nekvalitní stravovací režim, tím pádem úbytek na váze, metabolické poruchy jako je průjem či zácpa. Hráči se čím dál více izolují od okolí. V pozdější době poruchy zraku kvůli stálému sledování monitoru, hypertenze a jiné srdeční poruchy způsobené častým stresem, který je vyvoláván nutností a potřebou výhry ve hře.

3.1.3 Průběh

Průběh onemocnění je z počátku zcela zanedbatelný. Postupem času se ale progres choroby zrychluje a zhoršuje. Průběh patologického hráčství se často přirovnává k závislosti na heroinu. Můžeme jej rozdělit do několika fází:

1. Opojení hrou - naprosté pohlcení (do organismu se vyplavují hormony, které umocňují pocity zábavy, štěstí a radosti. V největší míře adrenalin, endorfin a neurotransmitéry (dopamin,

serotonin), které pomáhají přenášet vzruchy mezi neurony) nebo-li šířit pocity uspokojení.

2. Přivykání – organismus si zvyká na přísun adrenalinu, jedinec se cítí normálně a proto, aby se dostavil opět pocit opojení, zvyšuje náročnost hry a prodlužuje dobu hraní.
3. Uvědomění si – jedinec si uvědomuje nadměrné množství stráveného (ztraceného) času na úkor každodenních povinností a potřeb.
4. Snaha přestat – po uvědomění si se jedinec snaží hraní omezit, ale naráží na projevy nervozity, podrážděnosti, agresivního chování, pocity zbytečnosti, nudy a nenaplnění. (Později i nevolnost a zvracení).
5. Prohloubení – Jedinec přichází na to, že když hraje, negativní pocity nejsou tak intenzivní a postupně se ztrácejí, ale musí se zvyšovat „intenzita“ hry.
6. Úpadek – z důvodu zanedbávání potřeb a povinností dochází k postupnému úpadku osobnosti člověka jak po fyzické, tak po psychické stránce.

V průběhu závislosti se fáze 2 až 5 opakují, později se fáze 3 a 4 vytrácejí a střídá se pouze přivykání hladině hormonů a prohlubování závislosti zvyšováním zátěže, tedy přísunu hormonů.

3.1.4 Důsledky

Důsledky onemocnění se projevují rovněž jak po stránce fyzické, tak po stránce psychické. Z fyzického hlediska dochází k atrofování svalstva, deformaci páteře, poruchám zraku a narušení funkčnosti zažívacího ústrojí (zácpa, průjem, zvracení). Po psychické stránce se zhoršuje sebeovládání,

návyky v oblasti hygieny a stravování. Dochází k častým epizodám agresivních výbuchů, neurotizaci, neschopnosti se soustředit na jiné věci, ataky splínů a depresí, poruchy spánku. V krajních případech může dojít k poruchám jako je schizofrenie, bipolární porucha apod.

Patologičtí hráči končí v psychiatrických léčebnách naprosto vyčerpání jak fyzicky, tak psychicky. Některé změny v osobnosti, ale i fyzické změny jsou nevratné

3.2 Kasuistika

Dnes sedmnáctiletý Gustav se narodil jako zcela zdravé dítě. Má o dva roky staršího bratra. Bohužel se narodil do dysfunkční rodiny. Rodiče holdují alkoholu, neustále se hádají a dokonce se kromě slovních potyček často objevovaly potyčky fyzické. Verbální nadávky se často obracely k němu a k jeho bratrovi. Již ve velmi útlém věku se snažil pobyt doma co možná nejvíce minimalizovat tím, že trávil všechen volný čas venku s kamarády a všemožnými hrami a klukovinami si krátil volnou chvíli. Domů se vracel jen na dobu nezbytně nutnou: jídlo, spánek apod.

Když přišla školní docházka, začaly se objevovat drobné potíže při učení. Pomalejší tempo při učení, nezvládání některého učiva. Čtyřky a pětky byly na denním pořádku. Nicméně se usuzovalo že Gustav nemá být inteligentní po kom a proto se tomu nevěnovala nijak velká pozornost. Školní docházkou proplouval jakž takž jako průměrný, spíše horší žák.

Nástupem puberty se začala objevovat výrazná opozice vůči rodičům hlavně proti matce, protože otce se oba sourozenci báli, aby nebyli opilým otcem zmláceni. O to více si dovoľoval na matku a nadávky typu: „krávo, svině“ nebyly nijak výjimečné. Nicméně matka si to nechává líbit jak od jeho otce tak od něho.

S nástupem na střední odborné učiliště dostali kluci počítač. Nejprve se samozřejmě objevuje veliký zájem a tak je na denním pořádku, že se bratři poperou o to, kdo bude u počítače. Po opadnutí prvopočátečních emocí se zájmy bratrů začínají diferencovat. Starší bratr neshody rodinného života řeší unikem z domu na fotbalové tréninky a zápasy, různé diskotéky a zábavy, mladší Gustav řeší problémy unikem k počítači.



Obrázek č. 4 – Typický stůl gamblera

Tráví u něho stále více času, hlavně hraním her. Veškeré zájmy o vedlejší aktivity mimo domov začínají chladnout. Přestává chodit s kamarády ven, přestává se zajímat o své koníčky atd. Přichází na to, že když sedí u počítače a zabírá se hrou, nemusí vnímat hádky rodičů a je stranou dění. Nicméně se stává únik k počítačovým hrám stále častější a častější. Všechno ostatní není tak důležité jako to, než si pořádně zapařit. S připojením k internetu ubývá i nutnost stýkat se s někým jiným za účelem získání nových her a výměnu informací. Všechno se dá získat na internetových stránkách, chatu nebo fórech. Osobní kontakt s jinými lidmi už není nezbytně nutný.

Stále častější hraní má samozřejmě vliv i na výsledcích ve škole. Již první ročník se neobešel bez reparaátu. Při doučování se objevují zajímavé okolnosti. Gustav nedokáže udržet pozornost, jeho jazykové schopnosti jsou značně omezené, vyjadřovací schopnosti jsou také silně ochuzené. Při delší práci se objevují v souvislosti s únavou a nezájmem agresivní

tendence. V kontaktu s okolím se agresivita jak verbální tak fyzická objevuje také. Vůči okolí se objevují také obavy s kontaktu s ním a strach ze ztrapnění, díky komunikativní oploštělosti kvůli delší izolaci. Pokusy navázat intimnější vztah neuspěly, z důvodu neschopnosti empatie, komunikace, atd. Tyto zkušenosti ho utvrzují v tom, aby se dál izoloval a jeho problémy se stupňují.

V současné době je stav takový, že jeho život nemá žádný řád, straní se společnosti, společenský a partnerský život prakticky neexistuje. Veškeré návyky a potřeby, jako je jídlo a pití, spánek, biologické potřeby jsou až za hraním. Začínají se objevovat první zdravotní potíže: zhoršení zraku, poruchy spánku, hypertenze, rapidní úbytek váhy, metabolické poruchy.

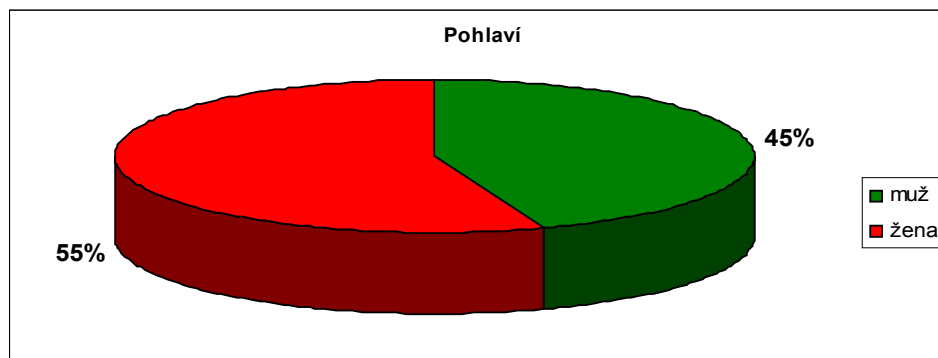
3.3 Dotazník - analýza

Můj dotazník byl zaměřen na cílovou skupinu dětí staršího školního věku a byl vyplněn žáky na ZŠ Nasavrky, Gymnasiu Josefa Ressela (GJR) a na ZUŠ Chrudim v Literárně-dramatickém oddělení (LDO). Dotazník se týká počítačových her a je rozdělen na dvě části a sice:

1. Statistická část – v této části jsem chtěl zjistit jak jsou rozšířeny počítačové hry u dětí staršího školního věku, jaký typ her je mezi nimi nejrozšířenější, jak často hrají apod.
2. Obsahová část – v této části bylo mým záměrem zjistit hlavně jazykovou úroveň žáků, slovní zásobu a jak tráví cílová skupina svůj volný čas v závislosti na četnosti a typu hraných her.

Dále bych chtěl srovnat jaké jsou rozdíly na venkovské škole a škole ve městě. Také bych chtěl srovnat žáky ZUŠ, kteří by měli díky svým specifickým zájmům mít jiné záliby a jiný styl trávení volného času než

jejich vrstevníci. Následnou sumarizací všech respondentů bych chtěl nastínit stav sledovaných cílů ve společnosti dětí a adolescentů staršího školního věku. Respondenti, kteří odpovídali na dotazník jsou rozděleni, s ohledem na pohlaví, v poměru muži : ženy

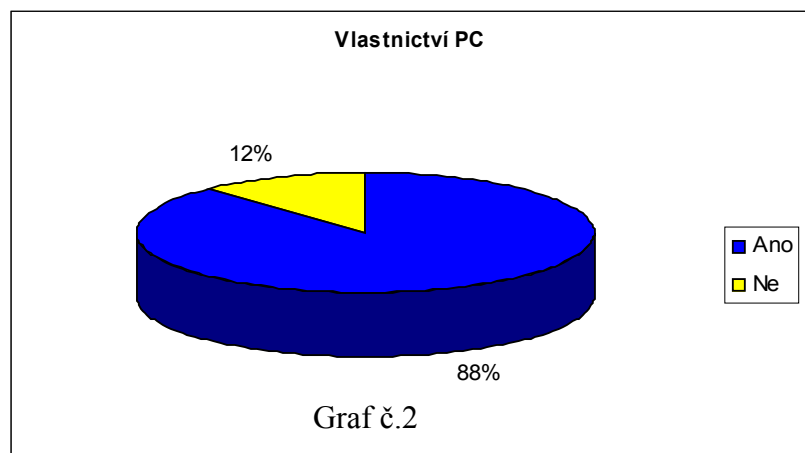


Graf č.1

1. Otázka

„Máte doma počítač?“

V této otázce se zaměřuji spíše na to, kolik dotazovaných respondentů počítač doma nemá. Celkový průměr je asi 12% respondentů, což koreluje s údaji, které



udává Český statistický úřad ke dni 1.1.2007 (dále jen ČSÚ). Je samozřejmé, že jsou rozdíly mezi tím zda byli respondenti z města(GJR) nebo z vesnice (ZŠ Nasavrky). Rodin, které nemají doma počítač je ve městě asi 11% a na vesnici 14%. Tento fakt je pochopitelný a z dlouhodobého vývoje se vždy dostávaly technické „novinky“ na venkov pomaleji. Nicméně tyto rozdíly se postupem času stírají.

Vzhledem k tomu, že v dnešní době patří k základnímu vzdělání i počítačová gramotnost, mají přirozeně žáci, kteří nevlastní počítač, možnost pracovat na PC ve škole a je jim umožněno trávit u počítače i svůj volný čas, samozřejmě v omezené míře. Někteří řeší tento „nedostatek“ tím, že používají počítač u svých kamarádů.

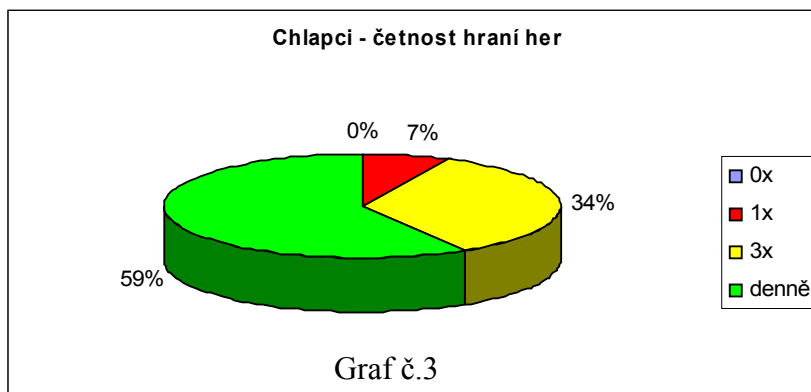
2. Otázka

„Hraješ počítačové hry?“

Tato otázka je zohledněna v další otázce, ve které je zahrnuto i, že někdo hry nehraje.

3. Otázka

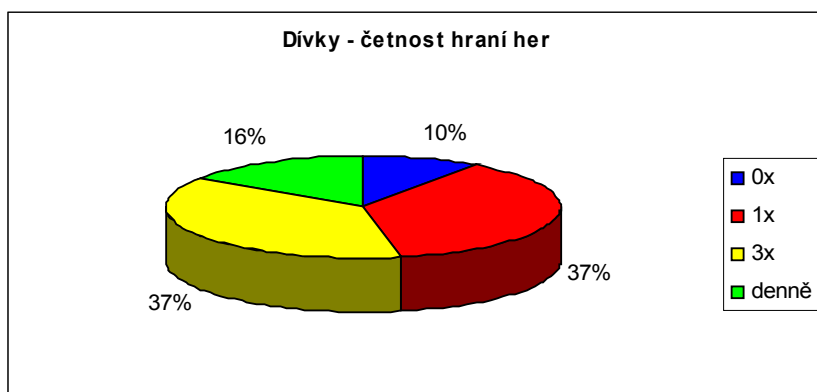
„Jak často hraješ hry?“



Četnost hraní počítačových her je závislá na pohlaví, ale rozdíly podle typu školy jsou minimální. Obecně

mohu konstatovat bez rozdílu školy, že většina chlapců (59%) hraje počítačové hry denně a 34% chlapců asi 3x týdně. Je minimum chlapců, kteří by nehráli hry vůbec.

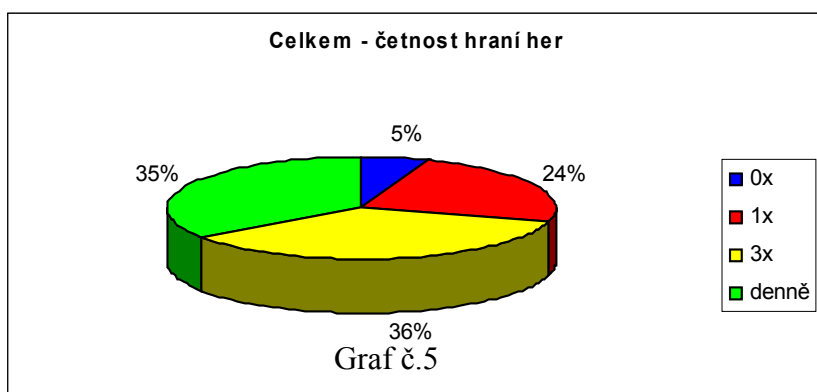
Dívky, které by hrály počítačové hry denně, je podstatně méně než chlapců.



Graf č.4

V průměru je to asi 16%. Většina dívek hraje hry 1 - 3 x denně (37%). Je asi 10% dívek, které počítačové hry

nehrají vůbec.



Graf č.5

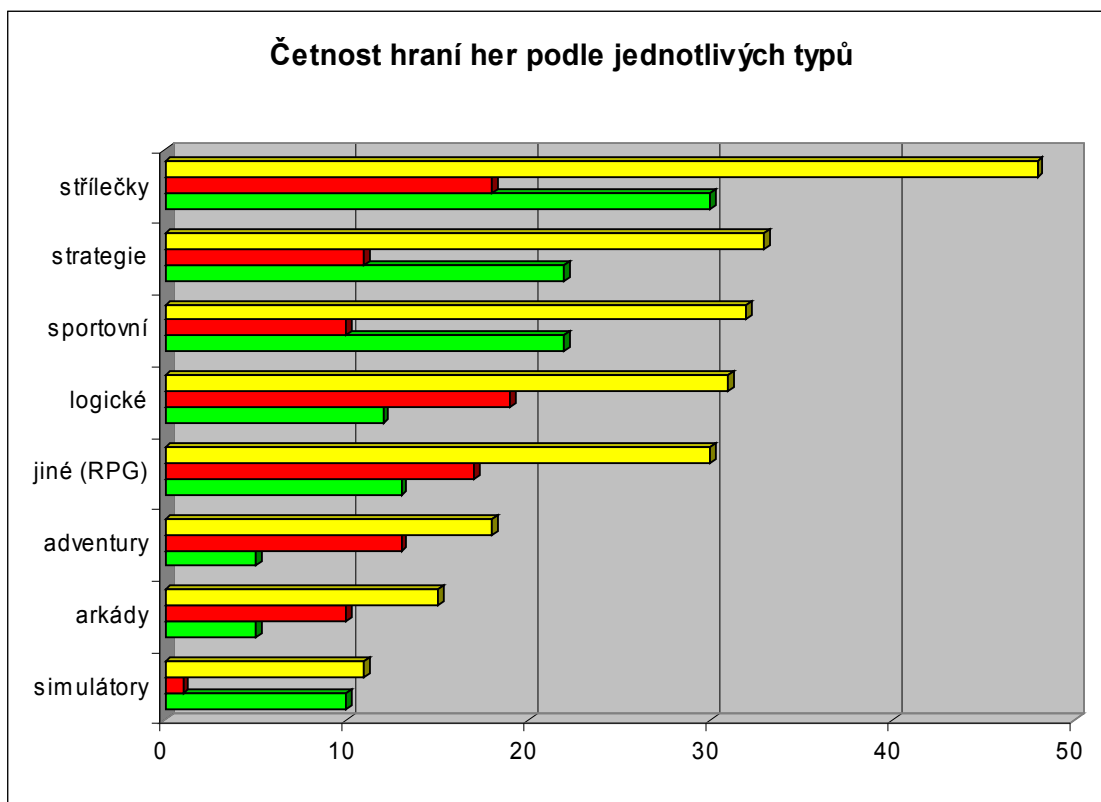
Souhrnně lze konstatovat, že většina dětí hraje počítačové hry buď každý den nebo přibližně 3x

denně. Nicméně je na zváženu, že některé děti nehrají hry vůbec a otázkou zůstává jestli proto, že nechtějí nebo jen proto, že počítač doma nemají. Druhá možnost je více patrnější na venkovské ZŠ, nicméně, rozdíl je, jak už jsem zmiňoval zanedbatelný, kvůli zpřístupnění počítačů školy i ve volném čase žáků.

4. Otázka

„Jaký typ her nejčastěji hraješ?“

Tak tato otázka potvrdila bohužel moje očekávání, protože bez rozdílu školy se nejčastěji hrají 3D akční střílečky.



Graf č.6

Druhá pozice se přeci jenom mění podle typu škol na venkovské škole jsou oblíbené sportovní hry. Na městském gymnáziu jsou na druhém místě oblíbenosti strategie a na ZUŠ jsou oblíbené hry po střílečkách hry logické.

Velké rozdíly jsou mezi chlapci (v grafu zelená barva) a děvčaty (červená). Zatím co chlapci mají nejoblíbenější hry z řad akčních stříleček, u děvčat pak vítězí hry logické a adventury. Což je pochopitelné, protože mají geneticky zakódován zvýšený odpor k hrubému násilí. Již v pravěku byly role rozděleny tak, že muži šli na lov a ženy se staraly o rodinu a měly čas promýšlet a uvažovat, jak nejlépe využít potraviny. Proto i v dnešní době, co se týče počítačových her, muži inklinují k hrám „násilnickým“ (akční hry – střílečky, souboje aj.). Kdežto dívky mají v oblibě hry logické, bohužel ale i ony tlakem dnešní doby více a více inklinují k hrám akčním.

Nejméně oblíbené hry u chlapců jsou adventury. Podle psychologů proto, že v nich se děj posouvá velmi pozvolna a chlapci jsou zvyklí na to: „že se prostě něco děje.“ Dívky nejméně baví simulátory, protože ty jsou v 99% procentech záležitostí velice technickou a dívky na technické problémy, podle statistik, nemají takové nadání a proto je pochopitelně technické záležitosti nebaví.

Analýza obsahové části dotazníku je v bodě 3.9. Tato část dotazníku byla zaměřena převážně na verbální a komunikativní dovednosti respondentů. A obsahovou část dotazníku je nutné analyzovat v korelaci s následnými rozhovory respondentů.

3.4 Slovník počítačových hráčů

Level – úroveň, obtížnost, další část hry

cheat – cheatovat (čít - čítovat) – kód, který umí zajistit nesmrtelnost, všechny zbraně, plnou municí atd. (Překlad z angličtiny – podvod, podvádět)

Pařit – Hrát hru

Smažba – proces hraní hry

Boss – hlavní protivník ve hře

Skrečovat – ukončit

Resetnout – přerušit hru a nahrát znovu úroveň

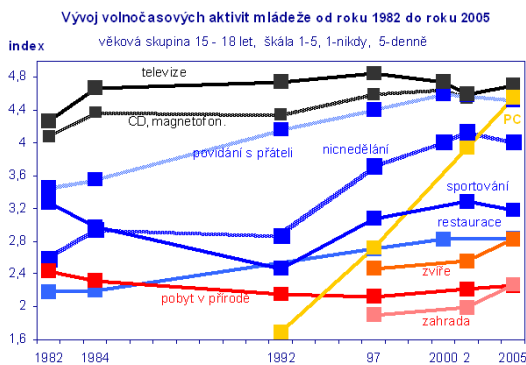
Hexnout – upravit parametry hry přeprogramováním (obdoba cheatu)

Cracknout – (Kreknout) – přepsat spouštěcí soubor falešným, aby byl oklamán program, že hra není pravá

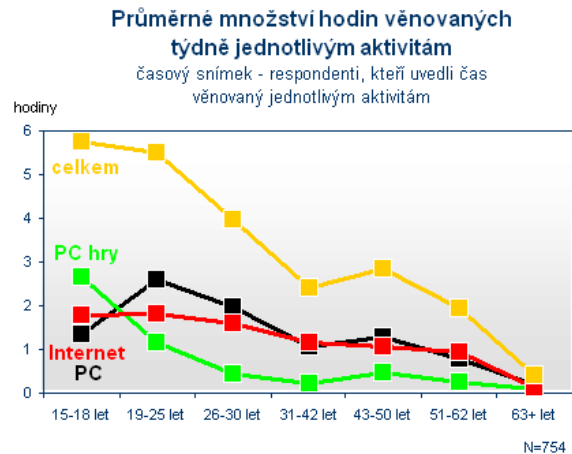
TCPéčko – způsob připojení do síťových her, pomocí protokolu TCP/IP

3.5 Grafy

Na následujících dvou grafech je vidět vývoj volnočasových aktivit mládeže a průměrné množství hodin věnované vybraným aktivitám, tak jak je zaznamenal Český statistický ústav v časovém intervalu 23 let od roku 1982 do roku 2005.



Graf č.7



Graf č.8

3.6 Vliv vybraných typů počítačových her na vývoj osobnosti

Nyní bych se rád zaměřil na některé typy počítačových her, jak mohou působit na osobnost dětí staršího školního věku, ale nejen na ně. Typy her budu řadit podle oblíbenosti mezi respondenty mého dotazníku.

3.6.1 Akční střílečky

Tato skupina her je pro vyvíjející se mozek dospívajícího člověka zdánlivě ideální, nicméně nejvíce riziková. Mladiství, kteří hrají takovéto hry jsou ubíjeni jednotvárností a „jednoduchostí“ hry (ve smyslu, že není nějaká změna ve způsobu hraní). Bohužel díky byznysu vývojáři her vyvíjejí stále agresivnější scénáře her a nervová soustava dětí ještě nemá

tak ustálené priority a morální zásady, takže se pak velmi často stává, že si některé věci chtějí zkusit nebo alespoň náhradní agresivní činností přiblížit prostředí, ve kterém se pohybují při hře. Není pak výjimkou, že zbijí spolužáka velmi brutálním způsobem. Někdy se se zlou potáží a dotyčný se brání a z tohoto souboje vychází jako poražený, ale zde naráží na problém, rány bolí, nedá se najít zázračný elixír, který by uzdravil během okamžiku, ani nahrát souboj znova a bojovat s lepší taktikou či použít tzv. cheat (kód, který programátoři vytvořili pro zjednodušení hry. Slouží např. k nesmrtelnosti, neomezená munice, přeskočení levelu atd.) a stát se nesmrtelným. Mnohdy však obrátí svoji nevybitou energii proti takovým, kteří se nemohou úspěšně bránit. Ve své podstatě cheatují. Cíly jejich agrese jsou z pravidla veřejný majetek (značky, odpadkové koše), stromy, bohužel ale i zvířata, mladší nebo slabší děti nebo dokonce postižení lidé či starší spoluobčané. Hráčům takovýchto her uniká rozdíl mezi hrou a realitou. S postupem času se tento unikající fakt dostává bez varování do podvědomí a projevuje se jako agresivní chování ve společnosti, neadekvátní reakce na krizovou situaci. Použití násilí nebo dokonce zbraně není ojedinělé. Dochází k ublížení na zdraví a v poslední době se objevují i tzv. dětské vraždy. I zde psychologové uvádějí souvislosti s takovýmito hrami.

Jinou verzí těchto her jsou takové hry, kde se vyloženě páchá trestná činnost. (Kradení aut, vraždění, posprejování domu apod.) Např. GTA San Andreas. Když hráči vidí, tyto události v kontextu reálného prostředí (a díky prudkému vývojovému růstu jsou scénérie stále reálnější), kde jsou navíc ještě za tyto činy odměňováni body navíc či nějakými výhodami, podvědomě si ukládají tyto vzorce chování do mozku a potom se podle nich chovají. Samozřejmě čím častěji hrají a čím jsou mladší, tím více se

tyto vzorce chování prohlubují. Rozbít potom někomu skla u auta a nebýt přítom chycen je pak „hrdinský čin“.

Na druhou stranu bylo prokázáno, že tyto hry zvyšují oční postřeh až o 20%, pokud se ale hraje často dochází k poruchám zraku a toto zlepšení se vytrácí.

Tento typ her je obecně propagován jako nejnebezpečnější a v mnoha zemích volají po zákazu prodeje těchto her nebo alespoň ochranou známkou proti prodeji nezletilým. Bohužel tento typ je ve světě nejoblíbenější a pro vývojáře skýtá zlatý důl. Otázkou zůstává, co je přednější výdělek nebo bezpečí svého okolí či rodiny.

3.6.2 Sportovní hry

Sportovní hry jsou velmi oblíbené, protože velmi často kopírují zájem o ten daný oblíbený sport hráče a umožňuje mu provozovat alespoň pasivně tento sport, když nemá zrovna příležitost k aktivnímu sportování. Hráči si lépe osvojí teoretické znalosti pravidel, ale hra je bohužel stále stejně jednotvárná, má stále stejný průběh a do budoucna nepřináší žádné inovace prostředí. (U hry FIFA 2007 je prostředím stále stejné, ať už jste ve 2. lize či Lize mistrů.) Právě tento stereotyp se projevuje negativně, protože vybočení ze stereotypu působí rušivě. Z praxe můžu potvrdit, že vybočení od předpokládaného průběhu (prohra, obdržení gólu, zranění virtuálního hráče) způsobilo u jednoho chlapce hysterický výbuch hněvu, který se projevovalo řevem, třískáním pěstmi do stolu, bitím hlavou o pohovku, apod. Ostatně takovéto výbuchy hněvu jsou naprosto běžné i při neúspěchu i u ostatních typů her.

Sportovní hra zase ale dává hráči určitou jistotu. Ví, co může očekávat a zlepšovat své dovednosti, aniž by se musel přizpůsobovat

novým věcem. Sportovní hry nabízejí lepší alternativu pasivního sportování než je sledování přenosů či záznamů z televize.

3.6.3 Strategie

Hodnocení strategických her je u psychologů převážně kladné, samozřejmě za dodržení určité míry frekvence hraní. Strategické hry napomáhají rozvíjet strategické uvažování. Plánování a předvídání, co ten který soupeř udělá, je velmi praktické do běžného života. Nicméně vzhledem k tomu, že většina her je situována do období nějakých válek, tedy je veškeré strategické myšlení propůjčeno k naplánování zničení, zabití a zlikvidování soupeřovy civilizace.

Druhý typ je o něco přínosnější, protože lépe simuluje manažerské schopnosti současnosti a hráči je lépe uplatní v praxi. Poznají, co to znamená mít omezené prostředky, dělat škrty v rozpočtu a diferencování a následné ocenění nějaké práce.

Bohužel, ale i zde se v poslední době objevují stále drsnější a krvavější střety. A i v tomto se názory psychologů liší. **Ano** - je dobře, že hráči uvidí následky svých činů. **Ne** - hráč vidí jen násilí a bez skutečného prožitku realističnost není dobrá.

3.6.4 Logické hry

Tento typ her je pro hráče jedním z mála typů, který je psychology hodnocen jako přínosný, nicméně jedním dechem dodávají, že logické problémy se dají řešit i jinak než na počítači.

Logické hry však hráčům nabízejí i možnost řešení problémů v prostředí, do kterých se normálně nedostanou, jako například

nasměrování úzkopásmového soustředěného paprsku přes sadu zakřivených zrcadel ze zdroje do konečného přijímače. Tak tento problém běžný hráč v reálném prostředí skutečně nemá šanci vyřešit.

Hry zaměřující se na logickou stránku myšlení pozitivně rozvíjejí myšlení, protože nutí vytvářet mozek nové nervové spoje a tím jej udržovat v jakési pohotovosti a rozpad neuronové sítě není tak razantní. Podle dotazníků je také patrné, že logické hry jsou oblíbenější na gymnáziu, kde se předpokládá o něco vyšší inteligence než na běžné škole. Na ZUŠ se logické hry těší také vysokému zájmu, protože i zde se předpokládá, že žáci budou zaměřeni spíše do oblasti duševní než fyzicky náročné.

V praxi se mi osvědčilo, že když žáci vyřeší nějaký logický problém, mají lepší vnitřní pocit, než když například rozstřílí nějakého závěrečného bosse. Zde ale tkví problém těchto her, právě tento intenzivnější pocit vyplavuje do těla vyšší hodnoty endorfinů a návyk vzniká daleko rychleji.

3.6.5 Adventury

Adventury jsou hrami, které nejsou mezi hráči příliš oblíbené. Důvod je prostý, v dnešní uspěchané době mají adventury velmi pozvolný posun děje a hráči zvyklí například na akční hry nebo RPG často říkají, že v nich se nic neděje. Tento typ her přímo podněcuje k nenásilnému udržování dějové linie, protože jste nuceni si pamatovat, co se kde stalo nebo jste sebrali? A právě když si nepamatujete informace, nemůžete se posunout v ději dál, nejste schopni vyřešit problém, protože vám něco uniklo.

Hry tohoto typu jsou velmi vhodné pro rozvíjející se lidský mozek, neboť se zde velmi často, samozřejmě pokud je hra dobře udělaná, objevují

dialogy lidí a právě syntéz informací z lidského rozhovoru je velmi praktická nejen pro další děj hry, ale i pro praktický život.

Na mé praxi se mi velice často stalo, že jsem dětem přednesl nějaký text a když jsem potom chtěl po žácích, aby mi převyprávěli obsah textu, nevěděli podrobnosti a někdy prostě nedovedli vybrat nejdůležitější informace. Samozřejmě tento problém se nedá řešit hraním adventur, ale napomáhá zlepšení tohoto procesu. Velmi vhodné jsou hry, které ne, že jsou česky otitulkovány, ale které jsou i česky na dabovány.

3.6.6 Textové

Textové hry se oblibě moc netěší, protože jsou založeny na fantazii a tvořivosti hráčů. A to dnešní děti u her nerady zapojují. Vytváření příběhu za dodržení určitých pravidel, které si navíc hráči stanoví sami, je podle mého nejideálnější hra pro rozvoj lidských komunikativních dovedností. Navíc se tyto hry hrají po internetu a hráč tak musí pružně reagovat na dějové kličky vytvořené ve fantazii jiných hráčů. Navíc se hráči hodnotí také navzájem, protože přidá-li někdo blok textu, který je stylisticky, délkově, obsahově nebo jinak nevyhovující, hráči ho upozorní a on má šanci chybu napravit.

Další pozitivní fakt je, že mnoho hráčů, někdy i stovky, pracují společně na jednom společném díle, čímž je nějaký příběh. A jak bude vypadat, to už záleží opravdu jen na hráčích samotných.

Podle mého názoru tyto hry velmi rozvíjejí komunikativní dovednosti, ale bohužel se netěší takovému zájmu jako třeba střílečky.

3.6.7 Simulátory

Simulátory jsou zvláštní kapitolou, protože mohou sloužit nejen ke hraní, ale například i k výukovým účelům. Umožňují hráčům seznámit se, dnes již dokonale, s prostředím, do kterého by se normálně nedostali. Rozšiřují si tak obzory a vědomosti. Tyto hry jsou velmi podnětné hlavně v technické oblasti.

Druhou stránkou věci je, že právě opravdovost a detailní přesnost může být i nebezpečná, což se potvrdilo 11.září 2001 při leteckých útocích na Světové obchodní centrum (WTC) v New Yorku, kde piloti, kteří narazili s letadly do WTC, trénovali právě na leteckém simulátoru společnosti Microsoft.

Rozhodně tento typ her je přínosnější než střílečky. Může například navést náctileté při výběru povolání apod.

3.7 Nový fenomén – trashové hry

Studiem dotazníků a rozhovory s dětmi jsem zjistil dosti alarmující zjištění. Stále častěji, ale spíše u dětí ve městech, se čím dál větší oblibě těší tzv. trashové hry. A co to vlastně je? Jsou to takové hry, ve kterých nejde o nic jiného než o to, že například jdete a baseballovou pálkou umlátíte kočku. Samozřejmě čím brutálněji a pomaleji to uděláte, tím více bodů získáte (někdy jste oceněni „jen“ větším aplausem). Nemusím říkat, že v těchto hrách se krví nešetří.

Speciálně na tuto problematiku jsem poprosil některé žáky ZUŠ, aby se se mnou sešli po vyučování ve vestibulu školy a aby pozvali i některé svoje kamarády. Nakonec jsme seděli venku před školou, protože bylo celkem hezké počasí. Přišlo 11 dětí ve věku od 11 do 15 let a jedna

holčička sedm let, jež byla sestrou jednoho z kluků, která se ale do rozhovoru nezapojila. Hlavním tématem byly trashové hry, proto jsem také opustil prostor dramatického ateliéru, což je školní prostředí, aby se děti více otevřely. Nejdříve jsme se bavili jen tak, aby povolilo počáteční napětí a potom jsem postupně přešel ke svému hlavnímu cíli.

Když jsem se dětí ptal, co je na těchto hrách baví, proč je hrají, řekli mi:

Kluk(12): „ No protože si můžu vyzkoušet to, co bych normálně nemoh, třeba teď v jedný hře, sem zkoušel, jak mám trefit kočku, abysem ji hned nezabil, ale nejdřív ji urazil hlavu a teprve pak se složila k zemi. Protože za to je víc bodů.“

Já: „ Udělal bys tohle i normálně?“

Kluk(12): (Po delší odmlce) „Ne. Asi né“

Po této odpovědi se po sobě začali tenhle a jiní chlapci dívat a usmívat se.

Já: „Znáte ještě nějakou podobnou hru?“

Kluk(13): „Jo, taková, ta, jak tam rozebírají cikáni zeď a vy je střílíte. Jinak vám rozkradou zeď.“

Dívka(14): „Já jsem viděla hru, jak jste šel po ulici a mlátil lidi a vokrádal je. Ale musel jste dávat pozor, aby se nezvedl a nenabonzoval vás policajtům. Když se zvednul, tak jste ho musel dorazit.“

Následovalo pár dalších odpovědí.

Já: „ Baví vás tyhle hry?“

Kluk(12): „Jo, jsou super.“

Kluk(14): „Sou bezvadný.“

Dívka(14): „Jo je to někdy hustý, ale docela hratelný.“

Tento rozhovor, mě jen utvrdil, že bohužel tyto hry se těší, čím dál větší oblibě. Ale co mě zarazilo ještě víc, bylo když po skončení našeho sezení v parku za mnou přišla ta sedmiletá holčička a řekla mi: „Pane učiteli, já jsem ale jednou viděla, jak kluci a brácha v parku přivázali jednoho psa ke stromu a házeli po něm petardy a potom ho mlátili klackama.“

V tu chvíli mi došlo, proč se po sobě ti kluci tak dívali. Potom mě, ale také nemohlo překvapit, že se mi v dotazníku objevila na otázku: „Co děláš ve volném čase?“ odpověď: „Biju mladší spolužáky.“ (Kluk 12 let)

3.8 Experiment - Vliv 12-ti hodinového počítačově herního stresu na organismus

Tento experiment jsem zařadil do své absolventské práce, abych věděl jaké účinky může vyvolat 12-ti hodinové hraní počítačové hry na lidský organismus. Pokusnou osobou jsem byl sám, abych zamezil případným nežádoucím účinkům u druhých osob. Dále musíme zohlednit, že kdyby byl sledovaný subjekt ve starším školním věku, byly by účinky poněkud odlišné, ale lze předpokládat, že kvůli nedokončenému vývoji nervové soustavy, by byly účinky daleko hlubší a prožitky intenzivnější. Nicméně nutno podotknout, že počítačovní hráči jsou zvyklí hrát i 48 hodin vkuse, a proto se u nich jednotlivé fáze rozvolňují do větších časových úseků. Možné následky uvádím proto, že u jedinců, kteří hrají často se náprava po přerušení hraní hry odbourávají daleko pomaleji a někdy jsou nezvratné.

Experiment jsem prováděl u osobního počítače doma, CRT monitor (analogový, opakem je LCD plochý monitor). Experiment započal ve 12 hodin dne 24.2.2007 v celkové fyzické i psychické pohodě. Hra, na které



Obrázek č.5

jsem experiment prováděl, byla: Star Trek: Elite force 2. Tuto hru jsem vybral, protože patří mezi 3D akční střílečky, které jsou nejoblíbenější mezi hráči, ale je prokládána jinými problémy, které vyžadují logické řešení a so
ustředění. Nicméně byla vybrána i hra Fazerová střelnice (viz obrázek č.5), kde se sestřeluje určitý počet terčů za určitou dobu. Počítač pak stanoví úspěšnost zásahů. Hra vyžaduje koncentraci. Záměrně jsem vybral hry, které jsem již hrál a jsou mi známy.

Na začátku jsem si pomocí zápěstního tonometru zjistil krevní tlak a tepovou frekvenci. TK – 95/130 mám stabilně zvýšený krevní tlak. Tepová frekvence byla 62 tepů/min.

Toto je zpětný přepis poznámek pořízených během experimentu, proto ke konci zápisů jsou vynechána slova a je dodržena skladba slov podle původní předlohy. Pouze položky „Možné následky“ jsou vepsané až při tomto přepisu.

1. hodina – Plně zaujetí hrou, cítím se zcela v pořádku, příjemné pocity.

Úspěšnost zásahů (ÚZ) - 100%

Možné následky – tyto pocity vyplavují do organismu adrenalin a endorfíny, díky těmto hormonům vzniká závislost.

Čím mladší jedinec, tím vniká závislost rychleji.

2. hodina – Cítím drobnou ztuhlost krčních svalů a páteře, musím se protáhnout, abych si trochu narovnal záda. Opírám se o židli. Jinak jsem stále plně zaujatý hrou a cítím se v pohodě.

ÚZ – 100%

Možné následky – Sezení u počítače po delší době může způsobit deformace páteře jako jsou skoliózy, zvětšené bederní lordózy či hrudní kyfózy, plochá záda apod.

3. hodina – Drobná únava očí, prohlubuje se ztuhlost svalů. Objevují se drobné poruchy koncentrace způsobené únavou svalů a očí.

ÚZ – 100%

Možné následky – dlouhodobé sledování monitoru může způsobit poškození zraku daleko dříve než sledování televize, protože vzdálenost očí od obrazovky je u monitoru daleko menší než u televize

4. hodina – Malá přestávka na toaletu a uvaření si kávy (cca 5 min). Začínám dělat drobné chyby (přehmaty na klávesnici, ukliknutí myši apod.) Jinak se cítím v pohodě. Objevuje se drobná nervozita při čekání na nahrání levelu hry. Stále jsem plně zaujatý hrou. Nicméně ztuhlé krční svaly protahuji stále častěji. Posazení na židli se přeměnilo více do předklonu, abych se mohl více opřít o ruce.

ÚZ – 98%

Možné následky – Zvyšuje se riziko deformací páteře.

5. hodina – Jdu si udělat jídlo (rohlíky a kus uzeniny), pití (sklenice sodovky) obojí si беру sebou k počítači a pokračuji ve hraní. Jídlo se snažím sníst co nejrychleji. Přehmaty a nepřesnosti myši se objevují ve větší míře, přímým důkazem je nepřesná střelba na Fázerové střelnici. Při vyrušení třetí osobou reaguji podrážděně, nervózně poklepávám malíčkem.

ÚZ – 86%

Možné následky – nervozita způsobuje výchyly v chování.
Podrážděnost způsobuje hypertenzi.

6. hodina – Pocity nervozity jsou intenzivnější, stupeň podrážděnosti je také vyšší. Dělán stále více chyb, což ještě umocňuje nervozitu a podrážděnost. Začínám cítit drobnou únavu. Doplnuji pití, z úsporných důvodů si беру k počítači celou pet-láhev. Zhoršuje se schopnost koncentrace.

ÚZ – 73%

Možné následky – stejné jako v předešlém. Samozřejmě čím delší vystavení vlivům, tím větší mohou vzniknout následky.

7. hodina – Cítím stále větší únavu, jsem podrážděný a nervózní, dělám stále více chyb (i velmi banálních – narazím do schodu, protože pozdě vyskočím apod.) ty mě samozřejmě štvou a ve vzteku jich je opět víc a já jsem nucen nahrávat level několikrát. Upravuji jas na monitoru – snižuji intenzitu na 75% normálního nastavení – protože mám unavené oči a nižší jas není tak nepříjemný. Střelba je nepřesná, pohyblivé cíle je obtížné zasáhnout. Schopnost předvídání pohybu cíle se snižuje.

ÚZ – 68%

Možné následky – dlouhodobá únava očí může vést k nezvratnému poškození zraku. Nepřesnosti v jemné motoriky (střelnice – závisí na pohybu myši) může vést k drobným úrazům.

8. hodina – značné poruchy pozornosti, zhoršuje se i písmo při zápisu poznámek, zhoršuje se i postřeh, protivníci daleko častěji vypálí

dříve než já. Značná únava očí, krčních svalů a páteře. Podrážděnost přechází v agresivní tendence při neúspěchu (vulgární nadávky apod.) Zhoršuje se i orientace ve známém prostředí vesmírné lodi.

ÚZ – 59%

Možné následky – stejné jako předtím plus zhoršení postřehu a zpomalení reakcí může vést k dalším úrazům. Zhoršení orientace – narušení fungování v rámci společnosti, protože orientace v prostředí je jednou ze základních dovedností důležitých pro bezproblémový život ve městě, v budově apod.

9. hodina – Zhoršení somatických projevů mého tikového syndromu (WHO F.95.0-1). Dekompenzace tik. SY se projevuje výraznějšími záškuby svalových skupin i při dodržení trvalé medikace. (Podle knihy: Dětská a adolescentní psychiatrie se Tik. SY se dekompenzuje při nadměrné fyzické zátěži, stresu, únavě. Dekompenzaci může způsobit i zvýšení okolní teploty.) Chronická bolest hlavy je také intenzivnější než normálně.

Rapidní snížení hratelnosti, chyby jsou výrazné, reakční doba vysoká, při chybách se objevují nekontrolovatelné návaly vzteku a rozčilení, agresivní jednání i na běžné otázky od třetí osoby. (Nepotřebuješ něco? Můžu Ti pomoci? apod.) Velmi obtížné je soustředit se. Objevuje se neschopnost zapamatovat si drobné úkoly v misi. (Který autorizační kód si vyžádat v počítači? Vědecký nebo velitelský?) Nutné se vracet a opakovat úkony – zvyšuje nervozitu. Logické části hry se zdají téměř neřešitelné. Zeslabují zvuk – působí rušivě. Únava je veliká. (Oči, krk, páteř atd.)

ÚZ – 43%

Možné následky – Předešlé. Zhoršení neurologických problémů, může vést k poškození mozku a CNS. Vysoký faktor únavy může způsobovat psychické potíže.

10.hodina – Již asi půl hodiny řeším, dříve jednoduchý, logický problém přesměrování energie okolo spáleného relé (řešení spočívá v otáčení jednotlivých částí energetického vedení okolo relé, jinak dojde ke spálení celého systému a musí se vyměnit celá deska obvodů a začít řešit problém znovu, viz obrázek č.6), dříve jsem tento problém vyřešil za pár minut.



Obrázek č.6

Prožívám vztek, agresivní chování (biji rukama do stolu, kopu do postele apod.), nervozita (neustálé chvění a mravenčení po těle, poposedávání na židli), neschopnost se soustředit. Zhoršují se dysgrafické problémy při zápisu poznámek (vynechávání písmen a slov, zaměňování slabik, přehazování písmen ve slovech aj.), písmo poznámek přestává být čitelné i pro mě. Absolutní nesoustředěnost, neschopnost... selhává vyslov... vyjadřovací schopnost... nemůžu najít slova. Bolest v zádech a za krkem jsou hrozné.

ÚZ – 38%

Možné následky – předešlé. Navíc se zvyšuje psychická zátěž. Možnost vzniku poruch chování, deprese.

11.hodina – problém s přemostěním energie není stále vyřešen. Vztek, beznaděj, hysterické záchvaty, pláč, tik SY bez možnosti kontroly

ani dočasné, problémy s vyjadřováním, mlácení do stolu a do klávesnice, koordinace pohybů, jak ve hře tak v reálu je zhoršená, schopnost se soustředit na problém je nemožná. Bolesti hlavy jsou nesnesitelné. Občas se mi rozostřuje vidění. Únava je veliká, hlavně (psychická). Já ... na střelnici jsem skoro netrefil nic. Střelba je spíše náhodná... Celková rozrušenost. Problémy s artikulací.

ÚZ – 21%

Možné následky – předešlé. Delší vystavení znamená prohloubení možných následků a ty by měly trvalejší charakter. Psychické poruchy závažnějšího obsahu – mohly by vznikat poruchy osobnosti.

12.hodina – Neschopnost psaného projevu, problém se vyřečit... absolutně vyčerpanost, naprostá únava, tik SY naprosto nezvladatelný, rozostřené vidění, neschopnost psát, vysk..., bolest hlavy nesnesitelná..., vztek, pláč, logické myšlení nejde, ab...lutní vyčerpanost, poruchy paněti, bolesti žaludku, nervový systém silně narušen, poruchy rovnováhy (pád při cestě na WC, odřené rameno), vyčerpanost, nepochopitelné výbuchy vzteku, smíchu, pláče. Naprostá destrukce a vyčerpání neschopnost základních věcí. Verbální řeč nesrozumitelná.

ÚZ – 2%

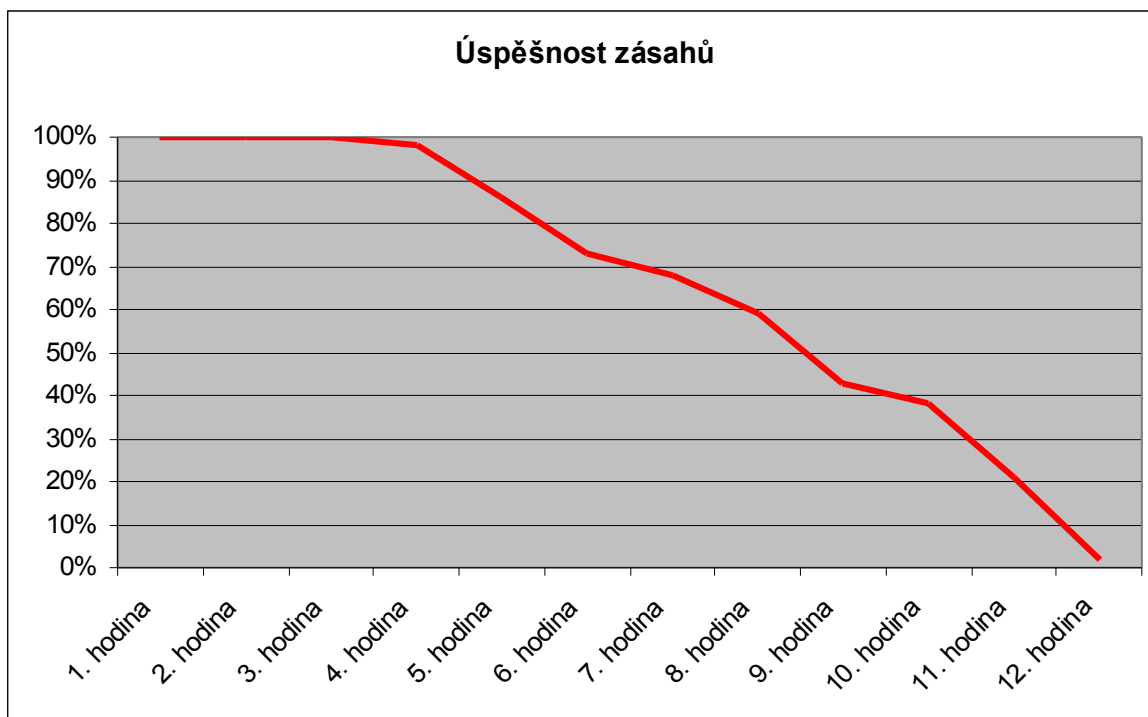
Možné následky – celková vyčerpanost organismu možnost vzniku fyzických i psychických poruch je extrémně vysoká.

Závěrečná měření: Krevní tlak 120/180, tepová frekvence 97/min.

Závěr: Tímto experimentem jsem si potvrdil jak negativně ovlivňuje dlouhodobé hraní počítače lidský organismus u dospělého člověka. O to větší následky by byly u dětí a adolescentů staršího školního věku, kde není organismus ještě zcela vyvinut a jakékoli defekty, ať už po strance fyzické či psychické, vznikají mnohem rychleji.

Po ukončení experimentu jsem usnul a trvalo další dva dny než se hodnoty krevního tlaku, tepové frekvence, tikového syndromu a chronické bolesti hlavy vrátily do normálního stavu. Stejnou dobu trvalo než se urovnaly i psychické potíže. (Nervozita, podrážděnost, agresivní tendence.) Z toho lze usuzovat, že pokud někdo hraje často počítačové hry, poruchy v oblasti psychické i fyzické jsou trvalejší a postupem času se radikálně mění vzorce chování. Tito jedinci jsou potom podráždění, agresivní a nervózní, a aby se těchto stavů zbavili, vybíjejí si agresi (v lepším případě) v počítačové hře nebo na boxovacím pytli, (v tom horším - což je častější) na svém okolí, na zařízení místností, ale bohužel i na zvířatech a dokonce i na bezbranných lidech.

Některé herní servery již monitorují připojení počítačů, a je-li nějaká IP adresa připojena déle než pět hodin, automaticky ji systém odpojuje a další připojení je možné až za 24 hodin. Myslím, že by se takovéto programy měli vyvinout pro osobní počítače, aby bylo možné zabránit dětem v dlouhodobém hraní, ale nemají snad tuto roli mít rodiče?



3.9 Verbální komunikace v souvislosti počítačových her

V této části hry bych se chtěl zaměřit na obsahovou část mého dotazníku. Otázky č.1 a č. 4 byly záměrně položeny tak, aby na ně nebyla jednoznačná odpověď a záleželo pouze na respondentech, jakým způsobem na ně odpoví.

Podle mých předpokladů se potvrdilo, že odpovědi hráčů, kteří hrají hry každý den či 3x týdně, byly jednoslovné a velmi strohé a to bez rozdílu dívek, chlapců či typu školy. Jako typickou odpověď bych uvedl: „Postal - chodíš a zabíjíš.“ (Chlapec, 13 let)

Další skupina respondentů, kteří tak často hry nehrají, odpovídali větami rozvitými a velmi často i souvětími. Do této skupiny zařazují i žáky LDO, kteří ale mají tu výhodu, že jsou k takovému odpovídání a mluvenému projevu cíleně vedeni, takže se nemohou zahrnout do celkového vyhodnocení, co se týče komunikativních dovedností. Nicméně i

zde se najdou výjimky, na kterých je třeba ještě pracovat. Není ale zřejmě náhoda, že tito jedinci holdují hraní počítačových her.

Co se týče obsahového sdělení odpovědí lze respondenty opět rozdělit do stejných skupin. „Hráči“ měli veliký problém s nacházením výstižných slov a tak často vypadaly odpovědi takto: „To jak tam chodíš a střílíš.“ (Chlapec 12 let) „Tam musíte naskládat takový ty tabulky. Pak se to zapne.“ (Dívka 14 let). Je to proto, že většina her komunikuje v příkazech, takže vlastně nekomunikuje.

Druhé skupině – „nehráčů“ nedělala obsahová stránka odpovědi takové problémy jako ostatním. Věty obsahovaly daleko menší množství ukazovacích zájmen, zastupujících nenalezené výrazy.

Bohužel podle dlouhodobého průzkumu s českým jazykem, co se obsahové stránky týče, bojuje většina dětí a adolescentů. Samozřejmě, že tuto situaci neovlivňují jen počítačové hry, ale také například mobilní telefony, přesněji SMSky.

Problém s vyjadřováním se také odrazil na výsledku otázky č. 3, kde zvítězila s 83% převahou literatura, když jsem se pak ptal, některých proč, odpověděli mi, že literatura se dá prostě „nadrtnit nazpaměť“ a u slohu to musí všechno vymýšlet. Samozřejmě děti, které se věnují i jiným aktivitám, mají sloh ve větší oblibě. Ale také mají většinou raději literaturu než sloh ze stejného důvodu jako předtím.

Otázka č.2 byla čistě informativní pro moji potřebu, protože se zajímám o český jazyk a literaturu v dnešní době. Bohužel musím konstatovat, že náš mateřský jazyk velmi trpí. A soupeří s anglikanismy, které sem proudí právě přes počítačové hry a jiné informační proudy ze zahraničí.

Otázka č.5 se týkala volného času. A opět se dá rozdělit na již zmíněné dvě skupiny. Skupina první psala odpovědi, které byly poměrně

jednotvárné a zkratkovité. (PC, TV) Tyto odpovědi se opakovaly téměř stále. Bohužel nemohu říct, že by nám dnešní doba nabízela právě v těchto médiích podnětný materiál k obohacení našeho života.

Odpovědi druhé skupiny byly velmi různorodé. (Četba, zahrada, jsem venku, pomáhám doma a spoustu jiných odpovědí, kde se samozřejmě také objevovali PC-hry a TV.) Je ale jasné, že tyto děti se dokáží zabavit i jinak než zíráním do obrazovky.

3.10 Dramaticko-sociálně-interakční hry

Tuto kapitolu jsem zařadil jako jednu z metod nápravy škod, které mohou hry napáchat. Samozřejmě je lze použít u dětí, které ještě nejsou za hranicí gamblerství. Jsou ale velmi dobré jako prevence a zároveň je na nich dobře vidět vztahy mezi žáky. V zápalu hry, ve které se díky dramatické složce žáci do něčeho stylizují, nevědomě odhalují své skutečné postoje a vzorce chování, které v normální komunikaci se mnou jako vedoucím skupiny samozřejmě neprojeví. Jsou tři základní typy těchto her.

1. Dramatizace simulované situace – etuda

V těchto hrách se zadá konkrétní situace nebo třeba jen heslo a žáci mají za úkol vytvořit a dramaticky ztvárnit danou situaci.

Na své praxi jsem zadal práci do dvojic s tímto zadáním: „Jste sourozenci a jeden z vás sedí u počítače a hraje hry. Ten druhý potřebuje napsat na počítači seminární práci do školy. A samozřejmě vzniká konflikt, protože ten první vás nechce pustit. Vytvořte krátkou etudu.“

V následujících scénkách jsem se zaměřil na chování hráčů a nehráčů. Nehráči řešili tuto situaci většinou domluvou a „mírovým“

řešením. Zatímco hráči používali v domluvě velmi často vulgarismy a v zápalu hry docházelo i k fyzickým potyčkám.

2. Sociálně-interakční hry

Tento typ her nutí žáky, aby spolupracovali a pružně reagovali na chování ostatních.

Na své praxi jsem zařadil hru Pomoz mi dohrát – žáci se mají různě pohybovat po prostoru: skáčí, běhají, mávají rukama, vykopávají, dělají dřepy atd. Ale ve chvíli, kdy vedoucí tleskne, udělají štronzo – strnou v tom pohybu, ve kterém se právě nacházejí. Tuto pozici si musí dobře zapamatovat, protože se do ní budou vracet. Potom vybereme jednoho, který ve štronzu zůstane a ostatní jdou k němu a prohlédnou si ho. Pak postupně přistupují a rozehrávají situaci, kterou jim pozice strnulého připomíná. Jakmile začne mluvit či hrát i druhá postava ožívá a situaci dohrají spolu. Netrvá déle než pár vteřin. Pak se strnulý opět vrátí do pozice. A pokračuje jiný hráč. Postupně se hráči vystřídají na pozici strnulého.

I zde se dalo dobře pozorovat, že se hráči při vytváření krátkých situací více otevřou pozorovateli. Síla hry spočívá právě v rychlém přemýšlení a tím pádem se nemohou dost dobře soustředit na ostatní signály, které mimoděk vysílají. Právě z těchto signálů je patrné, že hráči mají agresivnější tendence než ostatní. (vytváří souboje, slovní potyčky a vůbec konfliktní situace)

3. Komunitní hry

Jako komunitní hru jsem na praxi zařadil hru pod názvem Mozková plena – hráči si lehnou na zem, zády dolů, a mají za úkol se propojit pouze končetinami. Rozprostřít se po prostoru. Musí se snažit o co možná nejvíc synoptických spojení, když je hotovo, vedoucí vyše na jednom místě prostý signál poklepáním někde na jednoho hráče. Ten pak musí předat signál dál, ať už rukou nebo nohou. Signál putuje. Po chvíli, ale vložíme do sítě druhý signál s tím, že řekneme, aby se signály, pokud možno nesrazily, a když tak se musí odlišit, každý poslat jinam. Po chvíli hru zastavíme a zjistíme, kde signály skončily a jak zdegradovaly. Pak žákům řekneme, aby aniž by porušily synapse, zaujali co nejmenší prostor (Sbalili se do mozku) a hru opakujeme.

V této hře se žáci snaží pochopit vzájemnou spolupráci a zvykají si na přítomnost někoho jiného. Samozřejmě reagují na svého souseda. Tato hra je většinou zařazena na odreagování, nicméně v terapeutické komunitě bývá zařazována právě u patologických hráčů, aby obnovila jejich sociální vazby a minimalizovala pocity ze vzniklé počítačové separace.

Ke všem těmto hrám samozřejmě patří i závěrečný rozhovor a rozbor práce. Fotografie k této kapitole jsou zařazeny jako příloha.

4 Závěr

V závěru práce musím zmínit, že ačkoliv nadměrné hraní počítačových her má negativní vliv na chování dětí a adolescentů, musím zdůraznit slovo nadměrné. A bohužel není v silách lidí ze skupiny staršího školního věku najít tu správnou míru. Proto bychom měli, ať už jako pedagogové nebo rodiče, sledovat a usměrňovat (ne ovládat) pobyt našich dětí u počítačů či herních konzol. Protože děti, které nadměrně hrají hry jsou agresivnější, podrážděnější a afektivnější. Zároveň se zhoršuje jejich sociální začlenění do společnosti, jejich komunikativnost a trávení volného času se omezuje právě jen na hraní her, kterému úspěšně supluje sledování televize.

Mým záměrem nebylo to, abychom mládeži počítačové hry zakázali, protože vhodně zvolená a dobře udělaná hra může i osobnost opravdu rozvíjet, ale abychom se zajímali, co naše děti hrají, abychom se pak jednoho dne nedivili, že si střelbu ze samopalů a její účinky otestují právě na nás.

Zatím ale bohužel naše společnost a hlavně výrobci počítačových her naši mládež přímo vedou k takovému jednání. Je pouze na nás nabídnout jim alternativní činnosti než jen tupé zírání do monitoru.

5 Resumé

V současné době je stále častěji v mediích diskutována problematika počítačových her a jejich vlivu na chování dětí a adolescentů. Mým záměrem bylo sumarizovat a přiblížit problematiku počítačových her. V rámci práce byl proveden i experiment, který měl zmapovat účinky dlouhodobého hraní na organismus dospívajícího člověka. Pomocí dotazníku bylo zjištěno, jaké hry jsou mezi cílovou skupinou nejoblíbenější. Z toho poté vyvodit možné důsledky na vývoj současné mládeže. Souvislost zvyšující se agresivity mládeže a počítačových her je prokazatelná, stejně jako sociální izolovanost a verbální a komunikativní omezenost náruživých hráčů.

Zusammenfassung

Momentan wird immer öfter in Medien Problematik der Computerspiele und ihres Einflusses auf das Verhalten der Kinder und Jugendlichen diskutiert. In meiner Arbeit versuche ich, die Problematik der Computerspiele zusammenzufassen und zu erklären. Im Rahmen der Arbeit wurde ein Experiment durchgeführt, das die Einwirkung des langfristigen Konsums von Computerspielen auf den Organismus des Heranwachsenden zeigen sollte. Mit Hilfe des Fragebogens wurde festgestellt, welche Spiele in der Zielgruppe zu den beliebtesten gehören. Daraus ergibt sich, welche Folgen die Spiele bei der Entwicklung der Heranwachsenden hervorrufen könnten. Zusammenhänge zwischen höherer Aggressivität der Jugendlichen und den Computerspielen sind nachweisbar, sowie soziale Isoliertheit und verbale und kommunikative Eingeschränktheit.

6 Literatura a prameny

GAVORA, P. *Výzkumné metody v pedagogice. Příručka pro studenty, učitele a výzkumné pracovníky.* **Brno: Paido, 1996.**

ISBN 80-85931-79-6.

HORT, V., HRDLIČKA, M., KOCOURKOVÁ, J., MALÁ, E. A KOL. *Dětská a adolescentní psychiatrie.* **Praha: Portál, s.r.o., 2000.**

NAVRÁTIL, P. *S počítačem nejen k maturitě.* **Prostějov: Computer Media, 1999.**

ISBN: 80-238-3731-1

NEŠPOR, K. *Jak překonat problém s hazardní hrou. Příručka pro ty kdo mají problém s hazardní hrou, kdo chtějí takovým lidem pomáhat, kdo chtějí problémům s hazardní hrou předcházet.* **Praha: Sportpropag, a.s., 1996**

NEŠPOR, K. *Návykové chování a závislost. Současné poznatky a perspektivy léčby.* **Praha: Portál, s.r.o., 2003.**

VÁGNEROVÁ, M. *Psychopatologie pro pomáhající profese.* **Praha: Portál, s.r.o., 2004.**

Soupis citací:

str. 22 - **NEŠPOR, K.** *Jak překonat problém s hazardní hrou. Příručka pro ty kdo mají problém s hazardní hrou, kdo chtějí takovým lidem pomáhat, kdo chtějí problémům s hazardní hrou předcházet.* **Praha: Sportpropag, a.s., 1996**

7 Přílohy

Příloha č.1 - Fotografie:

Dramaticko-sociálně-interakční hry

1. Dramatizace simulované situace – etudy



2. Sociálně-interakční hry





3. Komunitní hry



Závěrečný rozbor



Příloha č. 2 – DVD - s ukázkami her (obsahuje pouze volně šiřitelná dema her a trial verze her.), samotnou práci, fotografie v plném rozlišení a podrobnější zpracování dotazníků.

Příloha č.3 – Srovnání režimů dne

Podíváme-li na režim dne našich třech hlavních subjektů (Běžný náctiletý, patologický hráč a jedinec, který nemá počítač doma) nalezneme v nich dost značné rozdíly, hlavně u patologického hráče:

	Běžný jedinec:	Patologický hráč:	Jedinec bez PC
04:00	Spí	Vstává:	Spí
04:15	Spí	Nejnutnější potřeby (WC, trochu jídla)	Spí
04:30	Spí	Začíná hrát na PC	Spí
06:30	Vstává	Hraje	Vstává
07:00	Ranní hygiena	Hraje	Ranní hygiena
07:15	Vydatná snídaně	Hraje	Snídaně
07:30	Odchod do školy	Odchod do školy Nebo dál hraje	Odchod do školy
08:00 – 13:30	Vyučování	Vyučování Nebo hraje	Vyučování
13:30	Oběd	Někdy oběd (Fastfood)	Oběd
14:00 – 15:00	Návrat ze školy Usedá před TV	Návrat ze školy Nebo stále hraje	Návrat ze školy Plnění Dcv. a příprava do

			školy
15:00 – 18:00 Volný čas	Sleduje TV (70%), Hraje PC hry (60%), surfuje po internetu nebo jde ven, sportuje.	Hraje	Jde ven, čte knihu, sportuje, obstarávání domácích povinností
18:00 – 19:00	Večeře	Večeři většina vynechává a hraje	Večeře (její příprava)
19:00 – 20:00	Plnění Dcv. a příprava do školy (50% se připravuje až ráno)	Hraje	Volnočasové aktivity
20:00 – 22:00	Sledování TV nebo hra na PC, návštěva diskotéky	Hraje	Volnočasové aktivity (četba, TV, diskotéka, večerní hygiena)
22:00 – 24:00	Sledování TV, hra na PC, návrat z diskotéky, večerní hygiena	Hraje	Četba popřípadě již spánek.
00:00 – 00:40	Spí	Usíná, ale jen z biologické nutnosti, většinou usíná u PC, někteří hráči vydrží až dva dny bez nutnosti	Spí

	spánku.	
--	---------	--

Příloha č.4 – vybrané dotazníky z průzkumu