

Vliv rodiny na hraní počítačových her u žáků 1. stupně základních škol ve Zlínském kraji

Barbora Zelinková

Bakalářská práce
2018



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta humanitních studií

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta humanitních studií

Ústav pedagogických věd

akademický rok: 2017/2018

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Barbora Zelinková**

Osobní číslo: **H15488**

Studijní program: **B7507 Specializace v pedagogice**

Studijní obor: **Sociální pedagogika**

Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **Vliv rodiny na hraní počítačových her u žáků 1. stupně základních škol ve Zlínském kraji**

Zásady pro vypracování:

Zpracování rešerše a studium odborné literatury.

Vymezení terminologie a teoretických východisek z oblasti rodiny, počítačových her a volného času.

Realizace kvantitativního výzkumu formou dotazníku.

Zpracování a vyhodnocení získaných dat, včetně jejich interpretace.

Prezentace výsledků výzkumu, jejich shrnutí a doporučení pro praxi.

Rozsah bakalářské práce:

Rozsah příloh:

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam odborné literatury:

BLINKA, Lukáš. Online závislosti: jednání jako droga?: online hry, sex a sociální sítě: diagnostika závislosti na internetu: prevence a léčba. Praha: Grada, 2015. Psyché (Grada). ISBN 978-80-247-5311-9.

HOFBAUER, Břetislav. Děti, mládež a volný čas. Praha: Portál, 2004. ISBN 80-7178-927-5.

CHRÁSKA, Miroslav. Metody pedagogického výzkumu: základy kvantitativního výzkumu. 2., aktualizované vydání. Praha: Grada, 2016. Pedagogika. ISBN 978-80-247-5326-3.

MATOUŠEK, Oldřich. Rodina jako instituce a vztahová síť. 2. rozš. a přeprac. vyd. Praha: Sociologické nakladatelství, 1997. ISBN 80-85850-24-9.

NEŠPOR, Karel. Jak přežít počítač. Kralice na Hané: Computer Media, 2011. ISBN 978-80-7402-069-8.

Vedoucí bakalářské práce:

Mgr. Jakub Hladík, Ph.D.
Ústav pedagogických věd

Datum zadání bakalářské práce:

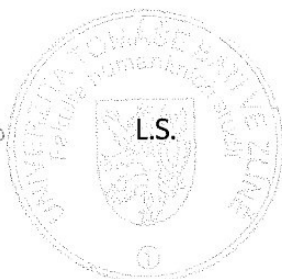
22. listopadu 2017

Termín odevzdání bakalářské práce:

27. dubna 2018

Ve Zlíně dne 22. listopadu 2017


doc. Ing. Anežka Lengálová, Ph.D.
děkanka




Mgr. Jakub Hladík, Ph.D.
ředitel ústavu

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- beru na vědomí, že bakalářská práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské práce využít ke komerčním účelům.

Prohlašuji, že

- elektronická a tištěná verze bakalářské práce jsou totožné;
- na bakalářské práci jsem pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně 20.4.2018

..... Zelenkova

1) zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevydělečně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlížení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výtisky, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

2) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacímu zařízení (školní dílo).

3) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst.

3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jím dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlédne k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Bakalářská práce se zabývá vlivem rodiny na hraní počítačových her u žáků prvního stupně základních škol ve Zlínském kraji. Práce je členěna na teoretickou a empirickou část. Teoretická část je zaměřena na problematiku rodiny, volného času a videoher. Empirická část se zabývá analýzou výsledků kvantitativního šetření provedeného pomocí dotazníkového šetření, které bylo provedeno ve čtyřech základních školách ve Zlínském kraji.

Klíčová slova: rodina, volný čas, hraní videoher, střední školní věk

ABSTRACT

This bachelor thesis deals with the influence of the family on playing computer games for primary school pupils in the Zlín region. The thesis is divided into the theoretical and empirical part. The theoretical part is focused on family, leisure and video games. The empirical part deals with the analysis of the results of a quantitative survey carried out by means of a questionnaire survey at four primary schools in the Zlín Region.

Keywords: family, leisure time, playing video games, middle school age

Na tomto místě bych ráda poděkovala Mgr. Jakobovi Hladíkovi, Ph.D. za odborné vedení a cenné připomínky, které mi poskytnul v průběhu zpracování této bakalářské práce.

Dále bych chtěla poděkovat rodině za trpělivost a podporu, kterou mi poskytovali po celou dobu studia.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

ÚVOD	9
I TEORETICKÁ ČÁST	11
1 RODINA	12
1.1 PROMĚNY SOUČASNÉ RODINY	13
1.2 FUNKCE RODINY	14
1.3 NEJČASTĚJŠÍ TYPY PROBLÉMOVĚ ZATÍŽENÝCH RODIN.....	17
1.4 VÝCHOVNÝ STYL V RODINĚ.....	21
1.5 RODINA DÍTĚTE VE STŘEDNÍM ŠKOLNÍM VĚKU	22
2 VOLNÝ ČAS	24
2.1 POHLEDY NA VOLNÝ ČAS	25
2.2 FUNKCE VOLNÉHO ČASU	26
2.3 ZHODNOCENÍ VOLNÉHO ČASU V RODINĚ	27
3 VIDEOHRY	29
3.1 HERNÍ ŽÁNRY	29
3.2 PŘITAŽLIVOST POČÍTAČOVÝCH HER	31
3.3 RIZIKA PŘI HRANÍ POČÍTAČOVÝCH HER	32
3.4 PŘÍZNAKY POČÍTAČOVÉ ZÁVISLOSTI A POČÍTAČOVÁ ZÁVISLOST	33
3.5 RODINA A PREVENCE PROBLÉMŮ ZPŮSOBENÝCH POČÍTAČOVÝMI HRAMI U DĚTÍ.....	34
II PRAKTICKÁ ČÁST	36
4 METODOLOGIE VÝZKUMU	37
4.1 VÝZKUMNÝ PROBLÉM	37
4.2 VÝZKUMNÉ OTÁZKY	37
4.3 CÍLE VÝZKUMU	37
4.4 VÝZKUMNÁ METODA	38
4.5 VÝZKUMNÝ SOUBOR	38
5 VÝSLEDKY VÝZKUMU	40
5.1 PO PŘÍCHODU DOMŮ	40
5.2 HRANÍ VIDEOHER	41
5.3 HRANÍ VIDEOHER A RODIČE.....	43
5.4 ZÁJMOVÉ KROUŽKY	45
5.5 RODINNÉ PROSTŘEDÍ RESPONDENTŮ	46
5.6 SHRUTÍ VÝZKUMU	50
ZÁVĚR	53
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	54
SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK	56
SEZNAM GRAFŮ	57
SEZNAM TABULEK	58
SEZNAM PŘÍLOH	59

ÚVOD

Společnost, ve které žijeme, je velmi technologicky vyspělá. V dnešní době vlastní mobilní telefon, tablet či počítač i děti v předškolním věku. A jsou to právě ony, které se s těmito moderními elektronickými zařízeními naučí pracovat dříve než jejich rodiče. Hraní videoher se u dětí často stává hlavní náplní jejich volného času. O tom, jestli je takové využití volného času smysluplné a zdravé, můžeme jen polemizovat. Existuje řada výzkumných studií, které mluví o negativním dopadu na fyzické i psychické zdraví dětí a také o utváření špatných sociálních vztahů. Naproti tomu stojí výzkumy, jež pojednávají o jejich prospěšnosti pro člověka. Jelikož počítače a s nimi spojené počítačové hry jsou nedílnou součástí moderní doby, je třeba věnovat pozornost jejich dopadům na naše zdraví, chování a vztahy a to jak pozitivním, tak i negativním.

V této práci se budeme věnovat vlivu rodiny na hraní počítačových her u žáků prvního stupně základních škol ve Zlínském kraji. Práce je členěna na část teoretickou a praktickou. Teoretická část se dělí na tři kapitoly. První kapitola pojednává o rodině a zde se zaměříme především na charakteristiku současné rodiny, její funkce a na nejčastější typy problémově zatížených rodin. Také se budeme zabývat výchovnými styly, dále středním školním věkem a pohledem na rodinu v tomto věkovém období. Období středního školního věku budeme v práci definovat z důvodu, že respondenti pro dotazníkové šetření byli vybíráni právě z tohoto věkového rozmezí. Následně rozebereme problematiku volného času, především různé pohledy na něj, dále jeho funkce a zhodnocení volného času v rodině. Poslední kapitola teoretické části se zaměří na videohry. Popíšeme v ní herní žánry a také vysvětlíme přitažlivost počítačových her. Zmíníme i rizika jejich častého hraní, čímž je myšlena především závislost na nich, dále se budeme věnovat prevenci, jak této závislosti v rámci rodiny předcházet. V bakalářské práci jsou výrazy počítačová hra a videohra používány jako synonyma. Bendová (2016) uvádí, že mezi nimi můžeme najít jistý zvykový a regionálně podmíněný rozdíl. Videohry odkazují specificky k hrám pro konzole, počítačové hry pak k hrám na osobních počítačích či notebooku. V mnoha případech můžeme tyto pojmy zaměňovat, protože velká část her je distribuována jak na počítačích, tak na konzolích. Za videohry lze považovat i hry hrané na tabletu či mobilním telefonu. Praktická část je zaměřena na metodologický výzkum, který byl proveden pomocí dotazníkového šetření. V poslední kapitole uvádíme výsledky tohoto výzkumu.

Téma bakalářské práce bylo vybráno na základě vlastních zkušeností, zkušeností rodiny a blízkého okolí. Stále více dětí dnes hraje videohry, což se stává hlavní náplní jejich volného času, a nás proto zajímalo, co je k tomu motivuje a jaký mají nastavený režim při jejich hraní. Dále jsme chtěli zjistit, jestli rodiče zasahují do trávení volného času svých potomků. V neposlední řadě jsme hledali souvislost mezi výchovným stylem uplatňovaným v rodině a hraním videoher u dětí.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 RODINA

Rodinou se ve velké míře zabývají sociální psychologie, sociologie a také pedagogika. Pro společnost je rodina důležitým sociálním činitelem. Jedná se také o prvotní prostředí, se kterým dítě přichází do styku. V dětství se formuje osobnost, a proto se prostředí rodiny považuje za nesmírně důležité a nese odpovědnost za to, kým se dítě stane. Je základním prostředím, jehož vliv později doplňují další instituce, jako jsou předškolní zařízení, základní školy, zájmové a sportovní kroužky, společenské instituce (Mühlpachr, 2008). Těžiště pedagogických a zároveň psychologických aspektů v působení rodiny tvoří výchova a socializace dětí; utváření vhodných osobnostních, zejména charakterových, emocionálních, kognitivních a také poznatkových a zkušenostních předpokladů pro žádoucí vývoj dítěte v rodině, pro jeho úspěšnou školní edukaci a další profesionální i celkovou životní prosperitu (Střelec in Průcha, 2009).

V následující části práce si vymezíme různé definice rodiny od autorů, kteří se tímto tématem zabývají. Vycházíme především ze sociologických definic rodiny.

Rodina usnadňuje lidem péči o děti a jejich výchovu. Její hlavní funkcí je reprodukce. Jedná se o jednotku společnosti, jež zprostředkovává tradici dalším generacím. Je prvním a velmi závazným modelem společnosti, s jakým se dítě dostává do styku (Matoušek, 1993, s. 10).

„Rodina je skupina osob spojených přímým příbuzenstvím, jejíž dospělí členové a členky na sebe berou zodpovědnost za děti“ (Giddens, 2003, s. 308-309).

Kraus popisuje rodinu jako „nepostradatelnou a těžko nahraditelnou instituci i pro dospělého člověka, natož pro dítě. Je nezastupitelná při předávání hodnot z generace na generaci, funguje jako nejvýznamnější socializační činitel. Stojí na počátku rozvoje osobnosti a má možnost ho v rozhodující fázi ovlivňovat.“ Jedná se o malou primární sociální skupinu. V současnosti považujeme za rodinu i takovou, která není spojená zákonným manželským svazkem, avšak její členové bydlí pod jednou střechou a spolupracují mezi sebou v rámci společensky uznávané dělby práce (Kraus, 2008, s. 79-80).

„Rodina jako primární nositel kultury poskytuje základ norem a hodnot dané společnosti. Vede dítě ke společenskému životu v prostředí, ve kterém vyrůstá, učí ho orientovat se ve světě symbolů. Rodinná výchova seznamuje dítě s kulturními vzorci (tradice, zvyky, mravy, zákony, tabu apod.) tím, že se dítě učí respektovat požadavky rodičů a je sankcionované za jejich nesplnění“ (Sollárová, 2008, s. 50).

„Rodina je zpravidla charakterizována jako základní článek ve struktuře lidského společenství. Specifickým znakem, který ji odlišuje od jiných sociálních skupin, je její polyfunkčnost“ (Střelec in Průcha, 2009, s. 487).

Matoušek označuje rodinu za společenskou instituci. „Rodina je univerzální fenomén všech lidských společenství. Struktura a fungování rodiny přímo souvisí s tím, jak je strukturována a jak funguje společnost. Pro současnou postmoderní společnost - podporující individualismus a orientaci na pracovní úspěch - je typická rodina malá a proměnlivá.“ Pro tento typ rodiny je důležité, jaká je „spokojenost s tím, co člověk partnerovi dává a co od něj dostává. Tradiční systémy sociální kontroly rodinného chování (náboženství, zájmy široké rodiny, zájmy „vrchností“) mají v našem typu společnosti jen malý vliv.“ Dále rodinu definuje jako „společenství lidí, kteří se jako rodina cítí.“ V současné západní společnosti se blíží doba, kdy bude obecně uznáno, že si občan může svobodně definovat svou příslušnost k rodině bez toho, aby byl biologicky příbuzný či spojený svazkem mezi dospělými. Také považuje rodinu za „nejvhodnější prostředí pro výchovu dětí a přirozeným prostředím pro uspokojení potřeby dospělých mít vztah“ (Matoušek, 2014, s. 17-18).

1.1 Proměny současné rodiny

Složité a stále se vyvíjející podmínky pro život ve společnosti jsou současně podmínkami pro život rodiny a podobně je ovlivňována společnost okolnostmi rodinného života svých občanů. Vzájemné propojení existenčních vazeb mezi rodinou a společností vede každou společnost ke snahám o dosažení určité úrovně soudržnosti mezi rodinnými a společenskými zájmy. Mnozí badatelé se domnívají, že evropská společnost a s ní i rodina přechází z období industriálního do období postindustriálního, ve kterém již její tradiční pojmů ztrácí svůj původní význam. Postindustriální společnost a rodina jsou charakterizovány řadou dalších rysů. Například za nejdůležitější odkaz rodičů dětem nebývá již považován majetek ani společenské postavení, ale vzdělání. K nejdříve ceněným hodnotám člověka

v této společnosti bývá řazena individuální svoboda, možnost volby, osobní rozvoj a sebeuplatnění. Dále je pro společnost charakteristické postupné přejímání některých rodinných kompetencí státem, jeho organizacemi, příp. nestátními institucemi (Střelec in Průcha, 2009).

V souvislosti s rodinným životem se ve vyspělých evropských zemích objevují v posledních desetiletích následující trendy:

- klesá sňatečnost a porodnost,
- zvyšuje se věk, v němž vstupují lidé do prvního manželství,
- přibývá domácností tvořených jedním členem,
- roste počet rodin, v nichž pečuje o dítě jen jeden z rodičů,
- zvyšuje se počet lidí žijících bez dětí v nesezdaném soužití,
- přibývá lidí, kteří spolu mají děti bez oficiálního sňatku,
- trvale stoupá počet rozvodů,
- klesá počet lidí, kteří se po rozvodu znovu žení a vdávají (Střelec in Průcha, 2009).

1.2 Funkce rodiny

Helus (2015) uvádí nejdůležitější sociálně-psychologické funkce rodiny, jejichž realizace má hlavní význam pro zdravý vývoj dítěte a jeho úspěšnou socializaci. Všechny uvedené funkce vytvářejí podobu rodiny, jež se označuje jako rodina funkční.

1. **Rodina uspokojuje základní, primární potřeby dítěte v raných stádiích jeho života.** Jedná se o uspokojování základních potřeb (jídla, pití, spánku, hygieny atd.) i raných psychických potřeb (bezpečí, lásky, pravidelného životního rytmu, patřičného množství a intenzity podnětů). Pokud rodina tyto potřeby naplňuje a dítě je stále v kontaktu se stejnými lidmi, kteří se k němu chovají individuálně, šetrně a trpělivě, tak si na toto okolí zvykne a cítí se být v něm doma. S tímto okolím chce mít co nejvíce společného, přeje si projevovat se v něm a být jeho součástí, protože to vše vyvolává nové a pozitivní zážitky a zkušenosti. Tím vznikají optimální podmínky pro ranou aktualizaci potencialit rozvoje.
2. **Rodina uspokojuje velice závažnou potřebu organické přináležitosti dítěte.**

Zde se jedná o potřebu domova, potřebu mít svou matku, otce a identifikovat se s nimi. Vkládáním dítěte do náruče rodičů, do jejich péče a do dění, jež v rodině probíhá, se buduje základní životní jistota. Dítě si tak vytváří povědomí, že patří do

sítě spolehlivých a láskyplných mezilidských vztahů, které jsou potřebné pro budoucí socializaci.

3. **Rodina skýtá dítěti již od nejútlejšího věku akční prostor, tzn. prostor pro jeho aktivní projev, činnou seberealizaci, součinnost s druhými.** Životní osa se v rodině konstituuje a dále pak rozvíjí, větví a diferencuje. Dá se popsat prožitkem „já jsem a jednám“; „umím, dovedu, zvládám“. Dítě si uvědomuje, že je svým podstatným založením jednající a činný.
4. **Rodina pozvolna uvádí dítě do vztahu k věcem rodinného vybavení – k zařízení domácnosti, nástrojům a přístrojům, předmětům cenným a hezkým.** Vede dítě, aby tyto předměty bralo jako hodnoty, které jsou pro členy rodiny důležité, a z toho důvodu je máme podle určitých pravidel používat, chránit a udržovat v pořádku. Dítě má mnoho příležitostí pozorovat jiné, jak s předměty zacházejí, jak jim na nich záleží, jak je kupují, uchovávají a opravují, což vede ke kultivaci vztahu dítěte a dospívajícího ke hmotnému světu.
5. **Rodina výrazně určuje prvopočáteční prožitek sebe sama jako chlapce/dívky.** Do tohoto sebepojetí vkládá genderový obsah a smysl, jemuž napomáhají vzory otce a matky, popřípadě dědečka a babičky, dále i zkušenosti se sourozencem.
6. **Rodina skýtá dítěti bezprostředně působící vzory a příklady.** Dítě se učí vidět v druhém člověku osobnost a samo si přeje být osobností skrze lásku k otci a matce, vcit'ováním se do nich v nejrůznějších situacích, napodobováním jejich jednání a přemýšlením o jejich životě. Pokud se rodiče dovedou do dítěte vcítit a chápat je, dostává se i dítěti ojedinělé příležitosti učit se vcítovat a chápat druhého člověka.
7. **Rodina v dítěti zakládá, upevňuje a dále rozvíjí vědomí povinnosti, zodpovědnosti, ohleduplnosti a úcty jako něčeho samozřejmého.** Dítě je přirozeně, organicky a nenásilně zapojováno do společných činností rodinného kolektivu.
8. **Rodina otevírá dítěti příležitost vejít do mezigeneračních vztahů a tím hlouběji proniknout do chápání lidí různého věku, různého založení, různého postavení.** Rodina se snaží, aby si dítě utvořilo vztah s rodiči, ale také s prarodiči, s mladšími i staršími sourozenci, strýci a tetami, přáteli a známými.
9. **Prostřednictvím rodičů, prarodičů, starších sourozenců, příbuzných a přátel rodina navozuje v dítěti představu o širším okolí, o společnosti a světě.** Dítě si vytváří představu o světě profesí, nejrůznějších občanských povinností, ale také světu problémů a pokušení, kterým je třeba čelit.

10. Rodina je pro děti a dospělé prostředím, kde se mohou svěřit, očekávat moudré, trpělivé vyslechnutí, radu a pomoc; je útočištěm v situacích životní bezradnosti. Tato funkce se stává velmi důležitou při vstupu dítěte do školy, zesiluje v období nezdarů, neúspěchů a krizí. Pokud rodina poskytuje dítěti/dospívajícímu útočiště, vytváří tím pocit zakotvení, a to nejen nyní, ale i v budoucnu. Případné obavy a nejistoty se tak díky chápajícímu zázemí lépe překonávají.

Další členění funkcí rodiny uvádí Kraus (2008), který rozlišil funkci **biologicko-reprodukční**, jež má obrovský význam jak pro společnost, tak pro jedince. Společnost pro svůj úspěšný rozvoj potřebuje stabilní reprodukční základnu. Proto je potřeba, aby se rodil takový počet dětí, který tyto perspektivy naplní. Podstata této funkce je neměnná, avšak v současné době ve většině vyspělých zemích porodnost ubývá. Dalším úskalím je, že stále více partnerů plánuje pouze jedno dítě, a dokonce přibývá případů, kdy partneři o potomcích vůbec neuvažují. Kraus dále vyčlenil funkci **sociálně-ekonomickou**, což znamená, že rodina je důležitá pro ekonomický systém společnosti. Členové rodiny jsou zaměstnání a také jsou významnými spotřebiteli. Poruchy ekonomické funkce se projevují v hmotném nedostatku rodin. **Ochranná funkce** zajišťuje životní potřeby (biologické, hygienické, zdravotnické) jak u dětí, tak u všech členů rodiny. **Socializačně-výchovná funkce** znamená, že rodina učí dítě přizpůsobovat se životu, osvojovat si základní návyky a způsoby chování běžné ve společnosti. Hlavní úlohou je připravit děti a mladistvé na vstup do praktického života. Důležité také je, aby mladší generace působila na starší díky prodlužování doby, kdy vedle sebe žijí tři generace. **Rekreační funkce** se zabývá problematikou trávení volného času v rodině, jakým zájmovým činnostem se její členové společně věnují, jak tráví prázdniny apod. Je nutné zmínit také funkci **emocionální**, která je zásadní a nezastupitelná. Rodina má dítěti vytvořit citové zázemí, pocit lásky, bezpečí a jistoty.

Nároky a požadavky na rodinu v dnešní společnosti stále vzrůstají. Ne všechny rodiny se s tím dokáží vyrovnat. V této části práce si vymezíme **rodiny podle jejich funkčnosti**.

Rodiny, které ve všech výše uvedených deseti oblastech zajišťují svým potomkům kvalitní socializační podmínky, se nazývají **stabilizovaně funkční**. **Funkční rodiny s přechodnými, více či méně vážnými problémy** jsou rodiny, které dokáží své problémy vždy vyřešit a díky nim se pozitivně rozvíjejí a upevňují. Pokud má rodina problémy a je ohroženo plnění jejích funkcí, hovoříme o **rodině problémové**. Členové rodiny čelí krizi a

hrozí rozpad rodiny. Snaží se dát vše do pořádku, a když jejich síly nestačí, hledají pomoc, která bývá účinná pouze dočasně. Častou volbou bývá rozchod a snaha uspořádat záležitosti tak, aby děti trpěly co nejméně. Pokud jsou děti vážně ohroženy z důvodu, že některé z funkcí rodiny jsou značně a dlouhodobě narušeny, vymezujeme rodinu jako **dysfunkční**. Zde je nutný zásah vnějších institucí, avšak rodina se nedokáže vždy řídit jejich radami, nechápe učiněná opatření. Příkladem dysfunkčních rodin mohou být rodiny zatížené alkoholismem; rodiny postižené vleklými se krizemi, rodiny s nízkým příjmem bydlící v nevyhovujícím bytě, které nedokážou najít jiné řešení; rodiny zatížené psychickými či jinými poruchami, jež demoralizují soužití. Rozchod rodičů v těchto případech zanechává traumatické a dlouhodobě působící následky na dětech. Posledním případem jsou rodiny **afunkční**, v nichž se objevují nejrůznější patologické projevy; nezáměr o dítě přerůstá v nevraživý nebo i nenávistný postoj vůči němu. Hledání nápravy v rodině už není možné. Je nutné najít řešení mimo tuto rodinu. Nejčastěji se tak děje rozhodnutím soudu o zbavení rodičovských práv a umístěním dítěte v dětském domově nebo v zařízení náhradní rodinné péče (Helus, 2015).

Střelec konstatuje, že ve vyspělých společnostech má rodina hlavní odpovědnost za výchovu svých dětí, která vychází z historických a kulturních tradic života společnosti a je zakotvena v jejích právních normách. Na rodinu dopadají celkové a dlouhodobé důsledky těchto procesů. Škola a ostatní výchovné a vzdělávací instituce odpovídají vždy jen za některou dílčí oblast edukace a ani v těchto případech není jejich parciální odpovědnost zcela autonomní. Ukazuje se, že pro rodinu není (a v budoucnu zřejmě nebude) rozhodující, do jakých dílčích podob se transformuje, ale do jaké míry bude plnit své funkce. K těmto hlavním funkcím patří funkce emocionálně-ochranná a výchovně-socializační (Střelec in Průcha, 2009).

1.3 Nejčastější typy problémově zatížených rodin

Tato podkapitola charakterizuje devět typů problémových rodin, které se běžně ve společnosti vyskytují.

1. **Nezralá rodina.** Dítě zplodí lidé, kteří jsou příliš nezralí a nezkušení na to, aby mohli být dobrými a spolehlivými rodiči. Rodičovství není vždy plánované, dítě se bere jako nechtěné. Postupem času se postoje k dítěti vesměs upraví, avšak mohou se objevit negativní dopady.

2. **Přetížená rodina.** V rodině se na první pohled zdají být splněny všechny základní předpoklady správného vývoje. Rodiče jsou zralí na výchovu dítěte, také mají upřímný zájem o výchovu, záleží jim na vzorné péči o něj, milují jej. Přesto je rodina problémová – dítě strádá v uspokojování řady důležitých potřeb. Důvodem je přetíženost matky nebo otce, případně obou, což má dopad na způsob soužití a snižuje psychologickou funkčnost rodiny vzhledem k dítěti. Existuje řada obvyklých zdrojů přetíženosti, mezi něž se řadí: přetíženost konflikty; přetíženost rodičů narozením dalšího dítěte; přetíženost starostmi způsobenými nemocí v rodině; přetíženost citovým strádáním; přetíženost bytovými, ekonomickými či kariérními problémy.
3. **Ambiciózní rodina.** Rodiče dávají větší důraz na své vlastní uplatnění, vzestup, seberealizaci, a to na úkor rozvoje svých dětí, aniž by si to uvědomovali. Děti dostávají často dary a rodiče si myslí, že se svým snažením obětují, aby jim mohli dát to nejlepší. Jedná se však o požitky a obdarovávání jednostranné, které nenahrazují potřeby citové, potřeby přináležitosti k domovu, jistoty a stability, potřeby přesvědčivé vzájemné oddanosti. Takové děti bývají neuspokojené, ale nedovedou vyjádřit, co jim chybí. Rodiče popírají, že by jim mohlo něco chybět. Děti jsou často zhýčkané přebytkem ve více směrech a stále chtějí víc.
4. **Perfekcionistická rodina.** Rodiče staví své dítě soustavně do situací nátlaku podávat perfektní výsledky, vysoké výkony, případně být vždy lepší než druzí bez ohledu na jeho předpoklady a zásady jeho harmonického rozvoje. Dítě má plnit své povinnosti co nejlépe a spolehlivě, a přitom vzniká rozpor s jeho:
 - **schopnostmi** – žádá se od něj více, než co je schopno zvládnout;
 - **zájmy** – žádá se od něj něco, k čemu nemá vztah;
 - **vnějšími možnostmi** – rodině např. uniká, že pro vynikající a spolehlivé výsledky ve fyzice dítěti chybí čas; klid; studijní materiál atd. Dítě se tak ocitá v permanentní zátěži. Musí vynaložit extrémní úsilí, protože má pocit, že musí dosáhnout výsledků, jaké očekávají rodiče, i přestože nejsou pro to splněny všechny předpoklady.

Dítě se tím dostává do trvalé zátěže. Činiteli selhání jsou i vyčerpanost a úzkost; ta vzniká strachem, že dítě neobstojí. Selhání bere rodina i samotné dítě jako „katastrofu“. Prohlubuje se zklamání, nastává disharmonie ve vztazích mezi dítětem a rodiči, dochází k otřesení sebejistoty a sebedůvěry, objevují se výčitky svědomí.

Rodinné prostředí je natolik narušené, že hrozí vážné ochromení vývoje, včetně hlubokého narušení citového zázemí dítěte.

5. **Autoritářská rodina.** Rodiče svým potomkům ustavičně něco přikazují a zakazují, aniž by přihlíželi k jejich potřebě samostatně se rozhodovat, nést zodpovědnost; projevovat svou individuálnost; děti nejsou brány v úvahu se svými názory a zájmy.
6. **Rozmazlující (protekcionistická) rodina.** Rodiče mají tendence vždy dítěti vyhovět, dát mu za pravdu, postupovat, jak si ono samo žádá. Existují tři základní formy rodinného protekcionismu:
 - 1) **Protekcionismus útočný, ofenzivní.** Pokud se rodiči zdá, že se dítěti křivdí, bojovně vystoupí na jeho ochranu. Častý je i konflikt rodičů s učitelem dítěte, protože mají pocit, že je jejich dítě poškozováno, učitel si na něho „zasedl“ nebo že nadržuje druhým dětem.
 - 2) **Protekcionismus soucítící.** Rodiče zaujímají spolutrpitelský postoj a jsou s dítětem v jeho bolesti zajedno. Pozitivní vztah dítěte ke škole, ke světu, k druhým lidem je tak vážně narušován. Vnitřní, morální zdroje žákovy aktivity jsou demoralizovány.
 - 3) **Protekcionismus služebný.** Rodiče se dítěti podřizují, za každou cenu mu chtějí vyhovět a posloužit, všechno mu chtějí usnadnit. Dochází k tzv. pedagogické inverzi, dítě ovládá rodiče a diktuje jim – stává se z něj diktátor.
7. **Rodina nadměrně liberální a improvizující.** V této rodině dítě strádá nedostatkem řádu, programu. Nemá vytyčené jasné výchovné cíle. Také se potýká s přemírou volnosti, s níž si neví rady a které využívá, resp. zneužívá po své libovůli, bez pozitivních efektů pro svůj rozvoj. Obvyklá je situace, kdy se rodič pokusí o autoritářské „převzetí moci“, avšak znovu upadne do liberální povolnosti a výchovné le-targie. To má pak za důsledek, že děti/dospívající si neváží svých rodičů, vymykají se kontrole, nenechají si „mluvit do jejich věcí“, někdy i rodinu vysloveně terorizují.
8. **Odkládající rodina.** Jedná se o rodiny, jež mají tendenci dítě někomu svěřovat, „odkládat je“, kdykoliv je to možné. Dítěti se tím narušuje základní osa jeho citového zrání. Těžce si pak vytváří vztah k „mým věcem“, „mému domovu“ a v návaznosti pak k formování „mých povinností“, „mého pevného místa mezi druhými“. Hrozí zde nebezpečí vzniku deprivčního syndromu – příznaku citového

strádání v důsledku nepřesvědčivosti klíčových citových vztahů. Harmonické vytváření sociálních návyků je ohroženo. Postupně má dítě pocit, že o něj nikdo nestojí, že nikam nepatří.

9. **Disociovaná rodina.** V této rodině jsou vztahy mezi členy soustavně narušovány a trpí neustálými konflikty a rozepřemi. Mohou být negativně poznamenány vnější nebo vnitřní vztahy v rodině, popřípadě oboje.

Narušení vnějších vztahů rodiny. Jedná se o izolovanost rodiny od vnějšího okolí, nebo její konfliktovost ve styku s ním.

Výrazným omezením kontaktů s jinými rodinami, příbuznými a přáteli, dalšími sociálními skupinami, institucemi, společensko-kulturními zařízeními se projevuje **izolovanost rodiny**. Rodina se uzavírá sama do sebe a do svých vlastních problémů, jimiž se nechá zcela pohltit. Okolí je jí buď lhostejné, nebo je vnímá podezíravě a s nedůvěrou. **Konfliktovost** rodiny často souvisí s izolovaností. Členové rodiny se brání před vyčerpávajícími konflikty tím, že se uzavírají do své privátní sféry. Také se stává, že primární sklon k izolaci je zdrojem druhotných konfliktů, když se okolí snaží do rodiny proniknout a aktivizovat ji; může se tak stát i v důsledku upřímného zájmu o zdraví dětí, které jsou izolacionismem rodiny zřejmě poškozovány. Dále se jedná o rodiny, které mají se svým okolím četné kontakty, popřípadě je i vyhledávají a neustále rozšiřují, ale jsou to kontakty plné krizí a napětí, takže o pozitivním, osobnostně rozvíjícím obohacování rodiny vnějšími podněty nemůžeme mluvit. Tyto rodiny pořád proti něčemu protestují a odvolávají se, ustavičně něco prosazují, což je ale neslučitelné s požadavky a zájmy okolí. Vnější disociace může kvalitu rodiny značně problematizovat, především proto, že podstatně redukuje zdroje formování osobnosti dětí a mládeže, které tkví značnou měrou právě v širším okolí, v aktivním začleňování do širších okruhů společensko-kulturních vztahů a společenských činností.

Narušení vnitřních vztahů rodiny. Jedná se o vztahy mezi členy rodiny. I tady má narušení dvě základní formy:

Oslabení vzájemných kontaktů, izolovanost jedněch členů rodiny od druhých.

Členové domácnosti se zajímají jen o sebe, ostatní jsou jim lhostejní. Kontakty s druhými, pokud k nim dochází, jsou zpravidla formální (postrádají vřelost, vcítění, hlubší zájem). Dítě vyrůstající v takovém prostředí trpí vážným citovým strádáním.

Konflikty mezi jejími členy. V rodině převládá napětí, neklid; stále někdo někoho napadá, každý proti každému intrikuje a snaží se získat ostatní na svou stranu. Děti se bojí, že se jejich rodina rozpadne. Také může docházet ke vzájemnému fyzickému napadání. Součástí vnitřní konfliktovosti bývá buď jako příčina, nebo důsledek řada negativních jevů jako např. alkoholismus, gamblerství, nevěra aj. (Helus, 2015).

1.4 Výchovní styl v rodině

Baumrindová rozlišila tři typy rodičovských výchovných stylů. Jako první vymezila **autoritářský (direktivní) styl**. Rodiče jsou direktivní a rigidní (ulpělí, nepružní) v prosazování požadavků na poslušnost dítěte. S dítětem málo komunikují, spíše uplatňují striktní zásadu „mlč a dělej, co ti říkám“. Svě děti trestají, často i fyzicky. Dále **povolující (permisivní) styl**, kdy se dítěti poskytuje maximální volnost, nic se po něm nepožaduje, není omezováno a trestáno. Rodiče předpokládají, že dítě „nakonec určitě přijde k rozumu“, „samo musí vědět, oč mu jde“, „ať se samo rozhodne a pak vidí, k čemu to vede“. A **styl opřený o autoritu**, kdy dítě má jasně stanovené zásady a principy vymezením toho, co je správné a co ne. Rodiče s dítětem komunikují a požadují, aby požadavkům dobře rozumělo a vědělo, čemu slouží a proč platí nekompromisně. Rodiče dítěti v plnění požadavků pomáhají, jsou pro něho vzorem a autoritou hodnou následování (Baumrindová in Helus, 2007).

Kraus (2008) popisuje nevhodné styly ve výchově – **liberální** (dítěti je vše dovoleno), **hýčkající** (dítě je rozmazlováno), **perfekcionistický** (rodiče dítě do všech detailů usměřňují), **hypochondrizující** (rodina projevuje o dítě nepřiměřené obavy), **autoritativní** (dítě musí plnit příkazy), **tvrďý** (rodiče používají fyzické násilí). Vhodným přístupem je styl **demokratický**, neboť je založený na vztahu partnerství a připouští diskuzi.

V současnosti se větvi především výchovné styly vycházející z liberální výchovy. Tyto styly nenaplnují dítěti v dostatečné míře jednu z nejvýznamnějších sociálních potřeb – potřebu limitu. **Limit** je prvek, děj, proces, který nás ve stejné chvíli před něčím chrání a zároveň nám v něčem brání. Obojí víme a jsme s tím srozuměni. S limitem se váže pocit bezpečí. Pokud není dostatečně stanoven, pak naivně považujeme vše za bezpečné, nebo pak méně bezpečné až nebezpečné. Dítě, které je vychováno v bezlimitním stylu, neumí respektovat vnější sociální hranice, normy, limity a naopak má tendence ostatním velmi

tvrdě limity nasazovat a vyžadovat je. Projevy chování takového dítěte se podobají projevům dítěte hyperaktivního a sahají od neúmyslné agrese po neschopnost soustředit se delší čas na jednu činnost. Dalším typem bezlimitní výchovy je vedení dítěte pomocí sankcí. **Sankce** je jev, proces nebo děj, jenž má za cíl v něčem zabraňovat. Výchova sankcemi pak vypadá tak, že dítě může téměř vše, pokud nenarazí na základní pravidla rodiče. Ten pak zareaguje v silné negativní emoci a dítě buď fyzicky inzultuje, nebo potrestá jiným způsobem. Dítě často přečte negativní emoci rodiče, které rozumí, ale nechápe a nerozumí tomu, za co přesně bylo potrestáno. Situace je o to horší, když rodič velice často dítě za totéž někdy potrestá a jindy ne. Výsledkem je vyšší dráždivost dítěte, prudší reakce i na slabý negativní podnět a hlavně obdobné reagování na podněty vrstevníků. Běžné jsou i dětské deprese, jejichž častou součástí je dětská agrese, afektivní chování (Svoboda, 2015).

1.5 Rodina dítěte ve středním školním věku

Výzkumné šetření se zaměřovalo na žáky prvního stupně, konkrétně pak čtvrtých a pátých tříd základních škol, proto se nyní soustředíme na pojetí rodiny z vývojového hlediska mladšího a středního školního věku. Nejdříve popíšeme školní věk.

Školní věk

Pro dítě je nástup do školy důležitým sociálním mezníkem, získává novou roli, stává se školákem. Získání této role je přesně časově určeno a je doprovázeno rituály, především se jedná o zápis do školy a první slavnostní den ve škole, který potvrzuje jednoznačnost sociální proměny a počátek nové životní fáze. Škola ovlivňuje další rozvoj dětské osobnosti, způsob prožití celého zbývajících dětství a projeví se i v oblasti sebehodnocení. To, jak je dítě ve škole úspěšné, se pak projeví i u dalšího životního směřování (Vágnerová, 2012).

Školní věk je období, kdy dítě chodí do základní školy, a lze ho rozdělit na tři dílčí fáze:

1. **Raný školní věk** – období od nástupu do školy, tj. přibližně od 6 let do 9 let. Zde je důležitá změna sociálního postavení stimulující další vývoj dětské osobnosti, schopností a dovedností. Dítě se v tomto období vypořádá s novou sociální rolí a získá základy vzdělanosti – naučí se číst, psát, počítat.
2. **Střední školní věk** – trvá od 9 let do 11-12 let, to je do doby, kdy dítě přechází na 2. stupeň základní školy nebo na nižší stupeň střední školy a začíná dospívat. V tomto období dochází k různým méně nápadným změnám, které lze považovat za přípravu na dobu dospívání. Dítě si utváří určitou pozici ve škole a ve vrstevnické skupině, jež ovlivňuje jeho další osobnostní vývoj. Tento věk neobsahuje žádný

významný mezník v oblasti biologické ani sociální. Lze ho popsat obdobím relativního klidu a pohody, které mohou narušovat sociální tlaky vycházející ze školy, z rodiny nebo z vrstevnické skupiny. Dítě se plynule rozvíjí ve všech oblastech a připravuje se na budoucí proměnu, která zatím probíhá jen na psychické úrovni.

- 3. Starší školní věk** – období 2. stupně základní školy do ukončení povinné školní docházky – přibližně 15 let. Z biologického hlediska se jedná o období pubescence, první fáze dospívání, jež se projevuje na psychické úrovni změnou prožívání i uvažování, postupným osamostatňováním a odpoutáváním od rodiny (Vágnerová, 2012).

Rodina dítěte mladšího a středního školního věku

Pro školáka je rodina důležitou součástí identity. Příslušnost k rodině považuje za samozřejmost, která zároveň funguje jako emoční zázemí i opora jeho osobní prestiže, dále uspokojuje většinu jeho potřeb. Školák začíná chápat rodičovské postoje a jejich motivaci, dokáže se v rodinných vztazích lépe orientovat. O rodině začíná uvažovat na úrovni konkrétních logických operací a dovede lépe odhadnout pocity, postoje svých rodičů i sourozenců. Pro rodinné soužití je výhodné, že děti v tomto období umějí lépe ovládat své emoční projevy i chování a tím se stávají přijatelnějšími partnery, se kterými se lze snadno domluvit a kteří snesou větší zátěž (Vágnerová, 2015).

První kapitola byla zaměřena na problematiku rodiny. Nejprve jsme rodinu charakterizovali z pohledu různých autorů a poukázali jsme na její proměny. Dále jsme popsali její funkce a uvedli nejčastější typy problémově zatížených rodin. Výchovným stylům uplatňovaným v rodinách byla věnována jedna podkapitola. Na závěr této kapitoly jsme vymezili střední školní věk a rodinu dítěte v tomto věku.

2 VOLNÝ ČAS

Na volný čas můžeme nahlížet různě, záleží na každém jedinci, se kterou definicí se více ztotožní.

Hofbauer (2004, str. 13) chápe volný čas následovně: „Volný čas je čas, kdy člověk nevykonává činnosti pod tlakem závazků, jež vyplývají z jeho sociálních rolí, zvláště z dělby práce a nutnosti zachovat a rozvíjet svůj život. Někdy se vymezuje jako čas, který zbývá po splnění pracovních i nepracovních povinností.“

„Volný čas lze charakterizovat jako svébytný, subjektivně vnímaný, kulturně a společensky podmíněný a časově vymezený prostor, ve kterém se jedinec nebo skupina lidí svobodně rozhoduje o způsobu seberealizace prostřednictvím rozmanitých činností (sportovních, kulturních, technických apod.), jimiž naplňuje své potřeby (především sekundární) a rozvíjí své zájmy“ (Němec in Průcha, 2009).

Autoři pedagogického slovníku definují volný čas jako: „Čas, se kterým člověk může nakládat podle svého uvážení a na základě svých zájmů. Volný čas je doba, která zůstane z 24 hodin běžného dne po odečtení času věnovaného práci, péči o rodinu a domácnost, péči o vlastní fyzické potřeby (včetně spánku)“ (Průcha, Walterová, Mareš, 2001, str. 274).

„Volný čas je část časové jednotky (dne, týdne...), ve které se jedinec může svobodně rozhodovat o sobě a o svých aktivitách na základě hodnot, zájmů, potřeb, nálad a pocitů. Je to čas, který má k dispozici pro sebe, a proto se mu také říká disponibilní čas“ (Kolesárová, 2016, s. 60–61).

Pojem volný čas zahrnuje odpočinek, rekreaci, zábavu, zájmové činnosti, zájmové vzdělávání, dobrovolnou společensky prospěšnou činnost i časové ztráty s těmito činnostmi spojené. Z hlediska dětí a mládeže do volného času nepatří vyučování a činnosti s ním související, sebeobsluha, základní péče o zevnějšek a osobní věci, povinnosti spojené s provozem rodiny, domácnosti, výchovného zařízení i další uložené vzdělávání a jiné časové ztráty. Součástí volného času nejsou ani činnosti zabezpečující biologickou existenci člověka (spánek, pití, jídlo, hygiena) (Pávková a kol., 2002).

Z výchovných důvodů je žádoucí pedagogické ovlivňování volného času dětí a mládeže. Děti nemají dostatek zkušeností, samy se nedokážou orientovat ve všech oblastech zájmových činností, potřebují citlivé vedení. Podmínkou účinnosti je, aby vedení bylo nenásilné, nabízené činnosti pestré a přitažlivé, účast na nich dobrovolná. Míra ovlivňování volného času závisí na věku dětí, jejich mentální a sociální vyspělosti i na charakteru rodinné výchovy (Pávková a kol., 2002).

2.1 Pohledy na volný čas

Pávková a kol. (2002) popisuje 5 různých pohledů na volný čas.

1. Ekonomické hledisko

Z ekonomického hlediska se sleduje, kolik prostředků společnost investuje do zařízení pro volný čas a jaká je jejich návratnost. Volný čas jako odvětví, které se využívá komerčně, je většinou odvětvím dobře prosperujícím, které však často nedbá na vzdělávací cíle a kultivaci osobnosti.

2. Sociologické a sociálně-psychologické hledisko

Zde se sleduje, jak činnosti ve volném čase přispívají k utváření mezilidských vztahů a jak je kultivují. Způsob využívání volného času u dětí je ovlivněn sociálním prostředím, zvláště důležitý je vliv rodiny. Rodiče jsou pro své děti vzory, buď pozitivními, nebo negativními. Rodiny, jež svoji výchovnou funkci neplní dobře, velmi často nejeví zájem o to, jak jejich potomci tráví volný čas. Školy, výchovná zařízení i další subjekty mohou tento nedostatek do jisté míry nahradit kvalifikovaným pedagogickým vedením. Nežádoucí trávení volného času vede k problémům v dospělosti, které mají dopad jak na okolí samotného jedince, tak na celou společnost.

3. Politické hledisko

V tomto hledisku se zvažuje, jak a do jaké míry bude stát svými orgány zasahovat do volného času obyvatelstva, jaká bude školská politika a zda se v rámci školské soustavy bude věnovat i zařízením pro ovlivňování volného času. Stát by měl zejména:

- zakládat, financovat a ovlivňovat zařízení pro volný čas dětí a mládeže,
- pomáhat organizacím, sdružením a spolkům pracujícím s dětmi a mládeží,
- vytvářet podmínky pro uspokojování spontánních aktivit dětí a mládeže mimo organizovanou činnost,
- budovat kladné postoje dospělých členů společnosti k dětským aktivitám ve volném čase,

- konstituovat pedagogiku volného času a připravovat profesionální i dobrovolné pedagogy pro tuto činnost,
- chránit před nepřímou komercionalizací.

4. Zdravotně-hygienické hledisko

Z tohoto pohledu sledujeme, jak lze podporovat zdravý tělesný i duševní výkon člověka. Jedná se i o efektivní uspořádání dne a zkoumá se, kdy by měly být zařazeny volnočasové aktivity. Na zdravotní stav člověka má vliv také správné využívání volného času.

5. Pedagogické a psychologické hledisko

Každý pracovník, který se věnuje dětem a mládeži, by měl brát v úvahu věkové i individuální zvláštnosti a jejich respektování ve volném čase. Také by měl uvážit, do jaké míry a jakým způsobem přispívají činnosti ve volném čase k uspokojování biologických i psychických potřeb člověka.

Volný čas dětí a mládeže a péče o něj má z pedagogického hlediska dva úkoly:

1. **Výchovu ve volném čase**, které jde o bezprostřední naplňování volného času smysluplnými aktivitami rekreačními i výchovně-vzdělávacími.
2. **Výchovu k volnému času**, která jedince seznámí s množstvím zájmových aktivit, poskytne mu v nich základní orientaci a pomůže mu na základě vlastních zkušeností v různých oborech najít oblast zájmové činnosti, jež mu dá možnost uspokojení a seberealizace; vytváří návyky pro budoucí trávení volného času.

2.2 Funkce volného času

Zpravidla je dělíme na společenské funkce a funkce volného času významné pro člověka. Členění funkcí volného času se vztahují buď ke společnosti, nebo individu.

Dumazedier (1962) rozlišuje tři vzájemně se prolínající funkce volného času, které se objevují ve střídavé míře ve všech činnostech všech lidí:

- a) **odpočinek** - volný čas má sloužit k zotavení, reprodukci pracovních sil, osvobozuje od únavy, odstraňuje fyzické nebo psychické napětí,
- b) **rozptýlení** - volný čas nabízí zábavu, kompenzaci nebo únik od monotónní práce např. do fiktivních činností v imaginárním světě,
- c) **rozvoj** - volný čas podporuje rozvoj osobnosti prostřednictvím činností v kreativních, kulturních a společenských sdruženích (Dumazedier in Knotová, 2011).

Dále se funkcemi volného času zabýval Opaschowski, který uvedl 7 hlavních funkcí volného času:

1. **rekreační** - odpočinek, čas k zotavení, relaxaci,
2. **kompenzační** – rozptýlení a zábava, vyrovnání toho, co se v životě nedostává nebo co se nedaří,
3. **enkulturační a edukační** – kulturní aktivity, příležitost k celoživotnímu učení a vzdělávání,
4. **kontemplační** – duchovní rozměr činností, hledání smyslu života,
5. **komunikační** – podpora sociálních kontaktů,
6. **participační** – občanské a spolkové aktivity,
7. **konzumní** – potřeba materiálních statků (Opaschowki in Knotová, 2011).

2.3 Zhodnocení volného času v rodině

Pro většinu dětí a mládeže je rodina prvotním prostředím volnočasového života a výchovy a zásadně se podílí na jejich formování. Rodina vytváří hmotné podmínky a sociální ochranu; začíná s výchovou a vzděláváním; rozvíjí mezilidské vztahy a klade základy hodnotové orientace. Na volný čas dětí v rodině jako zdroj pozitivních i negativních vlivů působí především objektivní podmínky života a výchovy dětí v rodině (velikost, úplnost, pozdější zakládání rodiny). Dále se mění životní úroveň, sociální status, způsob začlenění do společnosti a úroveň bydlení, vybavenost domácností včetně potřeb pro volný čas. Vliv má také realizace volného času uvnitř rodiny, podmíněná zejména způsobem jejího života, postoji a výchovnou praxí rodičů vzhledem k dětem nebo časovými a hmotnými předpoklady vytvářenými pro volnočasovou činnost. Rodiče by ve volném čase neměli být direktivně rozhodující a naopak úplně benevolentní. Měli by být spíše inspirátory, iniciátory a spoluorganizátory aktivit svých dětí a celé rodiny (Hofbauer, 2004).

Rodina může učit děti přistupovat k volnému času tvůrčím způsobem a vytvářet postoje, které budou ochotny a schopny v budoucnosti uplatňovat i po založení vlastní rodiny. Tohle působení se uskutečňuje:

- **Nápodobou a reprodukcí** vzorců pozitivního volnočasového chování rodičů prostřednictvím účasti dětí na aktivitách rodiny: domácích zábavách a oslavách; setkání s příbuznými a přáteli, společenských návštěvách zábavních a kulturních zařízení, divadel, koncertů; při výletech, vycházkách, poznávacích zájezdech; rodinných dovolených; různých formách pobytu v přírodě. Pokud rodiče ovšem nic ne-

dělají a zažívají nudu, žijí konzumním způsobem života, je nápodoba životního stylu nežádoucí.

- **Uskutečňováním individuálních i společných pravidelných zájmových činností dětí v rodině.** Aktivita dítěte může být prostým navázáním na zájem rodičů nebo přechází do jiné oblasti, v obou případech tak rodiče ve svých potomcích nacházejí přirozené pokračovatele a přispívají k vytváření žádoucí spojitosti svého výchovného působení.
- **Citlivým sledováním a cílevědomým reagováním na potřeby, zájmy a nadání dětí,** které mají o činnost samy zájem nebo je rodiče k činnosti vybídnu a podpoří i její realizaci mimo rodinu. Dítě se s rostoucím věkem a rozvíjejícími zájmy postupně osamocuje. Se svými vrstevníky využívá nabídek dalších výchovných prostředí (sdružení dětí a mládeže, družstva kolektivního sportu, technického zájmového kroužku, apod.). Své zájmy a nadání zde rozvíjí soustavně a na náročné, odborné i výchovné úrovni (Hofbauer, 2004).

Na začátku této kapitoly jsme charakterizovali volný čas podle různých autorů. Dále jsme se zabývali pohledy na volný čas a vymezili jsme jeho funkce. Stěžejní částí této kapitoly je zhodnocení volného času v rodině, čemuž patřila poslední podkapitola.

3 VIDEOHRY

Hry se v dnešní době staly významným tématem psychologie médií. Minulé desetiletí zažilo revoluci herního průmyslu, který měl větší příjmy než průmysl filmový i hudební. Na seriózní výzkum her se ovšem pohlíželo s nepochopením, protože hry jsou považovány ve své podstatě za triviální a tím za nepříliš hodné zkoumání jako jiné oblasti zábavy. V poslední době se však tento přístup dost změnil. Vznikla akademická disciplína zvaná studia her či herní studia, jež pořádá konference a vydává odborné tematické časopisy. Obavy ohledně hraní her dětmi souvisejí s představami dospělých o teenagerech zavřených v temných pokojích a hrajících osamocně střílečky, přitom spousta videoher vyžaduje větší počet hráčů (Giles, 2012).

Mnohé počítačové hry rozvíjejí důvtip hráčů, postřeh či logické a strategické myšlení. Díky nim se vytvářejí neformální sociální skupiny, v nichž lidé debatují o postupu ve hře, radí si, spolupracují a udržují vzájemnou komunikaci. Podstatné je, aby hráči nevyužívali počítačové hry pouze k agresivnímu využití, ale ke spolupráci s druhými lidmi a k osobnímu rozvoji. Na originálním balení elektronických her bývá od výrobce označení příslušnosti k věkové skupině uživatele a podle tohoto doporučení by se hry pro děti měly vybírat (Koťa, 2013).

3.1 Herní žánry

Tato část podkapitoly se zabývá členěním her podle herního žánru. Dělení je obecné, protože není dána žádná norma pro přesné vymezení herního žánru a také u mnoha her se zařazení prolíná.

Adventury – pro tento typ hry je typické, že se hráč snaží vyřešit složité hádanky, které mohou zabrat až hodiny řešení; hledá souvislosti mezi jednotlivými prvky a ty různě kombinuje a seskupuje. Například komunikací s postavami, prostřednictvím nalezení indicií řeší hráč logické úlohy a postupuje simulovaným dějem (Pokorný, 2002). Adventury jsou výborné pro navození atmosféry – ať už strachu, napětí, či zábavy. Nejvýznamnějšími zástupci tohoto žánru je série *Monkey Island*, *Gabriel Knight* nebo *The Longest Journey* (Pohl, 2002).

Akční hry – v těchto hrách jde o likvidaci protivníků, jako jsou lidé, nestvůry, stroje atd., přičemž pro tento typ je charakteristické vidění světa očima simulované postavy. Hlavním hrdinou příběhu je samotný hráč. Cílem je projít územím plným nepřátel a ty zneškodnit.

Hráč se může dostat do situace, kdy musí vyřešit konkrétní problém, například nalézt určitý kód nebo klíč, což je nezbytné pro další pokračování ve hře (Pokorný, 2002).

Arkády - tenhle žánr se vyznačuje tím, že celý herní svět je viděn z boku v dvourozměrném provedení. Je tvořený destičkami neboli plošinami, po nichž je třeba poskakovat, sbírat různé předměty a likvidovat nepřátele. Nejznámější arkádou všech dob je hra Super Mario Brothers. Dále lze jmenovat Prince of Persia či Golden Axe (Pohl, 2002).

Logické hry – jejich cílem je prokázat schopnost logicky myslet a analyzovat situaci. Legendou tohoto žánru je hra Tetris (Pohl, 2002).

Role – playing games (RPG) – jedná se o hry, kdy hráč hraje za postavu, se kterou prožívá různá dobrodružství, což se následně projevuje na schopnostech jednotlivých postav – boj zvyšuje sílu, kouzlení umění magie atp. Postup hry se podobá adventurám. Hráč řeší různé záhady, tajemství a bojuje většinou ve fantazijních světech. Proč jsou RPG hry tak populární? Hráč se musí starat o své hrdiny. Na začátku hry je zapotřebí určit si „povolání“ (jako např. kouzelník, válečník, skřet aj.) a následně o hrdinu dobře pečovat, jako by byl skutečný. Pro tyto hry je typická dlouhá hrací doba (Pohl, 2002).

Po celém světě máme miliony internetových uživatelů, kteří hrají **MMORPG** (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) nebo **sociální online světy**. Oby typy virtuálních světů se vyznačují tím, že hráč či hráčka v nich ovládá svoji postavu neboli „avatař“, se kterým se někteří více nebo méně ztotožňují a do nějž promítají sebe sama (Blinka, 2008). S touto postavou pak hráč objevuje trojdimenzionální virtuální svět, v němž interaguje a v rámci MMORPG her někdy také bojuje s ostatními hráči. S nimi se často sdružuje v rámci tzv. guild, což jsou komunity hráčů, jež spolu aktivně komunikují, pomáhají si a plní zadané herní úkoly. Podobně trojdimenzionální pak jsou také sociální online světy, jejichž tématem však není obvykle primárně „hraní“ (např. v podobě likvidování nějakých typů virtuálních postav či tvorů), ale především online sociální komunikace a získávání různorodých dovedností v rámci virtuálního světa. Typickým zástupcem sociálních virtuálních světů je Second Life, případně jeho mutace pro děti Second Life Teen Grid, nebo sociální svět navštěvovaný často mladšími dětmi – Club Penguin. Typů online her tedy existuje celá řada, od her edukativních a sociálních, které mohou rozvíjet znalosti, schopnosti či sociální dovednosti mladých, po hry plné násilných prvků a agrese. Není proto

možné online hry pojímat jako jeden celek, ale vždy je třeba dívat se a přemýšlet, jakou hru dítě hraje a proč právě taková hra je pro mladého člověka důležitá (Šmahel, 2014).

Simulátory – hry, v nichž se simuluje například kabina auta, stíhačky, kabiny ponorky, tanku, traktoru. Také lze modelově napodobovat mnoho sportů. Můžeme říct, že simulovat lze prostředí, ale i chování člověka (Pokorný, 2002).

Strategické hry – úkolem hráčem je proniknout do logiky systému hry, vytvořit strategii a taktiku umožňující řídit a rozvíjet velmi rozsáhlý a složitý komplex prostředí hry. Hráč musí podle situace zvolit postup a rozhodnout se, jak bude pokračovat. Cíl hry není vždy stejný, ovšem obecně se dá říct, že hlavní je ubránit se a napadnout jinou civilizaci (Pokorný, 2002).

3.2 Přitažlivost počítačových her

Pokorný (2002) uvádí, proč se pro určité lidi staly počítačové hry přitažlivé. To lze podle různých pramenů spatřovat v následujícím:

- hry jsou dostupné,
- mají pochopitelná a jasná pravidla,
- ukazují zjednodušený svět,
- nabízí různé „zkoušky“ a „životní situace“,
- prostřednictvím her je možné poznat neznámé, nové, netradiční,
- není nutná specifická sociální či fyzická schopnost a dovednost,
- hráč se musí do hry ponořit, což vede k odpoutání se od reality a navození pocitu přesunutí do „jiného“ světa,
- je možné hrát různé role, ztotožnit se s postavou. Hráči je poskytnuta ochrana v podobě anonymity, a tak může mít pocit všemocnosti,
- prostřednictvím her lze vyzkoušet činnosti, které jsou v reálném životě nemožné nebo společensky sankcionované,
- hry přinášejí uspokojení z výhry,
- lze prožívat pocit moci z možnosti konstruovat sebe, svou identitu, jiný svět než ten, ve kterém žijeme,
- vývoj her pokročil na úroveň, kdy je možné mít tzv. „virtuální sex“, kdy sexuální zážitek s počítačovou postavou umožňuje sebeuspokojení.

3.3 Rizika při hraní počítačových her

Rizika, která jsou spojená s hraním počítačových her, lze spatřovat v oblasti **násilí a agresivity**. Hráč se při hraní na násilí podílí aktivněji, než je tomu například při sledování násilí v televizi. Důsledkem pak může být **nácvik a prožitek násilí** (hráč přistupuje k násilí: „vše je odpuštěno, je to jen hra“; násilí je spojováno se smíchem a pocitem úspěchu; možnost výhry závisí převážně na zabití – zneškodnění protivníka). Hráč může podlehnout pokušení se o totéž pokusit i v realitě, případně v náročnější situaci použije pro její zvládnutí vzorec násilného chování. Dále mohou nastat **změny chování a jednání u hráčů**, jež se projevují nárůstem verbální a fyzické agresivity nebo sklonem k agresivnímu jednání. Další změny nastávají v oblasti **životního stylu hráčů**. Hráči mění své postoje, hodnoty, zájmy apod. Důsledkem může být jednostranné zaměření, zakrňlost v sociálním zrání, deformace v komunikaci, sociálním cítění apod. Také se objevují **změny fyziologické, duševní a duchovní úrovně** (Pokorný, 2002).

Další možná rizika popisuje Nešpor (2011). Změny nastávají v tělesném vývoji – sedavý způsob života vede k řadě onemocnění (např. cukrovka, obezita, vadné držení těla, onemocnění pohybového aparátu), dále se vyskytují bolesti šíje, ramen, bederní páteře a zápěstí. Časté jsou také závažnější poruchy vidění nebo šilhání. Dochází ke špatné organizaci času, nepravidelnosti v jídle, nedostatku spánku a jeho poruchám. Hráči mají tendence více riskovat a hrozí vyšší riziko úrazů. To souvisí s obsahem počítačových her a dále s roztěkaností, roztržitostí a únavou. Dále může dojít ke zhoršení mezilidských vztahů, k pocitům úzkosti ve vztazích, chybí sociální dovednosti. Objevují se problémy s učením a horší se školní prospěch. Násilí v počítačových hrách zvyšuje agresivitu, přináší sklon ke rvačkám, šikanování a posiluje nepřátelské naladění vůči světu. Hráči mají také vstřícnější postoje k návykovým látkám.

Faktory vztahující se k nadměrnému hraní počítačových her

V téhle části práce popíšeme některé významné faktory vztahující se k nadměrnému hraní počítačových her:

- **deficit pohybu** – nápor na páteř, vliv na vývoj svalů, zátěž zraku,
- **sociální vývoj** – zrání jedince, schopnost navazovat, udržovat a rozvíjet vztahy s vrstevníky,

- **virtuální nevolnost** – vyskytuje se především u herního žánru simulátory. Když jedinec vstane po delším hraní od počítače a pomalu si přivyká realitě, nedokáže adekvátně koordinovat své pohyby, které vedou k pádu, narážení do věcí, špatnému odhadu vzdálenosti. Styl života s pohybovým omezením vede k neohrabanosti, neobratnosti. V porovnání s vrstevníky je takový člověk méně obratný a méně fyzický zdatný,
- **neuvědomění si reality času** – tato skutečnost ovlivňuje postupné prodlužování času věnovanému hře,
- **hra vytváří prostředí, do kterého může hráč unikat před problémy v reálném životě** – ponoření a bytí ve hře může vést ke snížení schopnosti rozlišit realitu od simulované reality, vést ke stírání rozdílů mezi hráčem a postavou ve hře. Prostředí hry také osvobozuje od komplexních vazeb, jimiž se reálný svět vyznačuje. Herní svět je srozumitelnější, může hráči poskytovat normy, pravidla a hodnoty, jež jsou mu bližší. Hráč může alespoň na úrovni simulace naplňovat potřeby, kterých se mu v reálném světě nedostává,
- virtuální zasvěcení, iniciace a s nimi související proměny si s sebou pak hráč přináší do reálného světa,
- svět hry nabízí jak možnost odstoupit od reálného světa a nazírat na něj z jiného úhlu, tak i možnost úniku z reálného světa tím, že poskytuje jakýsi výlučný svět, přístupný jen několika zasvěceným (Pokorný a kol., 2003).

3.4 Příznaky počítačové závislosti a počítačová závislost

Příznaky počítačové závislosti

Následující příznaky se mohou vyskytovat i u jiných problémů, např. u patologického hráčství nebo zneužívání alkoholu a drog. Určitá vzpoura a rebelantství mohou do jisté míry být i normálním projevem dospívání. Každopádně by rodiče měli zbystřit, zvláště pokud se objeví více příznaků současně a pokud se vyskytnou najednou u dříve normálně chovajícího dítěte. Mezi příznaky se řadí nadměrná únava, neochota ráno vstávat, ospalost během dne, tendence ponocovat u počítače; problémy ve škole – ať s prospěchem, nebo chováním; ztráta zájmu o jiné koníčky, nežli jsou počítače a internet; izolování se a stahování se do samoty; podrážděnost, agresivita, neposlušnost a roztržitost (Nešpor, 2011).

Počítačová závislost

Jedná se o nutkavé trávení času u počítače nebo na internetu, které je doprovázeno sníženou sebekontrolou a ztrátou pojmu o čase stráveném u něj. Této závislosti se nevěnuje dostatečná pozornost, přestože se dnes velmi rozšířila i u malých dětí, které často neposlechnou rodičovský zákaz věnovat se počítačovým hrám (vstávají brzy ráno nebo ponocují, u mnohých narůstá nervozita) (Vališová in Průcha, 2009).

Odborníci, kteří se věnují léčbě závislostí, pokládají počítačové hry za méně nebezpečné než hraní na výherních automatech. Gamblerství a závislost na počítačových hrách má mnoho společného. Gamblerům přináší jejich závislost kromě dluhů také rodinné, osobní a pracovní problémy. Tím se dostávají do bludného kruhu, protože realita je pro ně často bolestná a hazardní hra jim poskytuje únik z ní, což se pro ně stává velmi přitažlivé. Podobná situace může nastat u hráčů počítačových her. Skutečný život je z různých důvodů podobně nepřívětivý či bolestivý. Virtuální realita se tak stává rovněž velmi přitažlivou možností úniku (Pokorný, 2002).

Vývoj závislosti na hře se neprojevuje z počátku nijak výrazně, přesto hraní může:

- vytěsnit ostatní běžné aktivity z okruhu zájmu hráče,
- simulovaný svět hry má potenciál stát se pro hráče „pravým“ světem,
- jedinec musí být v reálném životě sám sebou a hra mu umožňuje žít dva životy,
- simulovaný svět nabízí prožitky, zážitky dobrodružství, sounáležitosti, odpovědi na výzvu, vítězství, zkušenost, osvědčení a ověření schopností (Pokorný a kol., 2003).

3.5 Rodina a prevence problémů způsobených počítačovými hrami u dětí

Nyní se zaměříme na prevenci, kterou může provést sama rodina. Nešpor (2011) uvádí následující doporučení. Prospěšné bývá používat počítač společně. Dítě i rodiče se od sebe mohou učit vzájemně. Pokud vznikne problém, mohou ho společně prodiskutovat, najít vhodné řešení. Rodiče by měli dítě motivovat ke zdravému životnímu stylu a vyzývat ho k lepšímu a příjemnějšímu trávení volného času. Dítě by mělo mít dostatek spánku, proto je dobré stanovit si pravidla ohledně času stráveného na počítači. Důležité také je rozvíjet dobré zájmy dítěte a předcházet nudě. Děti by dále měly mít dostatek pohybu. V prevenci také prospívá „tvrdá láska“. To je na jedné straně laskavost, zájem a vřelost, na druhé je však nutné upozornit včas na případné problémy a trvat na změně. Dítě, jež se chová ro-

zumně, je správné pochválit nebo ho patřičně odměnit. Rodiče by také měli dítěti najít vhodnou společnost a sami mu věnovat dostatek času. Čas strávený s dítětem snižuje riziko vzniku závislosti na počítači a dalších návykových nemocí. Užitečnými se mohou stát i vrstevníci nebo lidé pěstující nějakou vhodnou zálibu. Spolupráce v rámci rodiny a školy je taktéž důležitá. Pokud se dítě ocitne v nesnázích, rodiče by měli včas vyhledat psychologickou nebo jinou odbornou pomoc. Někdy souvisí nadměrné a nevhodné používání počítače s duševními problémy (Nešpor, 2011).

Poslední kapitola teoretické části patřila videohram. Nejprve jsme vymezili herní žánry. Vysvětlili jsme, proč jsou počítačové hry přitažlivé a k jakým rizikům může dojít při jejich hraní. Také jsme uvedli faktory vztahující se k nadměrnému hraní. Následovalo popsání příznaků počítačové závislosti a vymezení počítačové závislosti a patologického hráčství. V závěru kapitoly byly uvedeny příklady prevence, jež mohou být uplatňovány v rodině.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

4 METODOLOGIE VÝZKUMU

Praktická část bakalářské práce navazuje na část teoretickou. V této kapitole vymežíme výzkumný problém, výzkumné otázky a cíle. Dále popíšeme výzkumnou metodu a soubor.

4.1 Výzkumný problém

Výzkumný problém jsme stanovili po nastudování odborné literatury. Mezi přední české autory, kteří se problematikou hraní a závislosti na počítačových hrách zabývají, patří Karel Nešpor, Vratislav Pokorný a Ondřej Pohl. Výzkumným problémem této bakalářské práce je **vliv rodiny na hraní počítačových her u žáků prvního stupně základních škol ve Zlínském kraji**. Hlavním důvodem tohoto výběru je aktuálnost tématu, protože většina dětí si svůj život bez hraní počítačových her či videoher dnes už neumí představit. Vliv rodiny jsme do výzkumu zahrnuli rovněž, poněvadž primárně rodiče rozhodují o tom, zda svým potomkům pořídí herní zařízení a do jaké míry jim dovolí hrát.

4.2 Výzkumné otázky

Hlavní výzkumná otázka zní:

Jaký vliv má rodinné prostředí na hraní videoher u žáků?

Dílní výzkumné otázky:

VO₁: Jaký režim mají žáci v souvislosti s trávením času při hraní videoher?

VC₂: Co žáky motivuje ke hraní videoher?

VC₃: Jak rodiče regulují hraní videoher ve volném čase svých dětí?

VC₄: Jaká je souvislost mezi výchovným stylem uplatňovaným v rodině a hraním videoher u žáků?

4.3 Cíle výzkumu

Hlavním výzkumným cílem bakalářské práce je:

Identifikovat vliv rodinného prostředí na hraní videoher u žáků.

Dílní výzkumné cíle:

VC₁: Analyzovat režim dětí v souvislosti s trávením času při hraní videoher.

VC₂: Objasnit, co žáky motivuje ke hraní videoher.

VC₃: Odhalit, zdali rodiče regulují hraní videoher ve volném čase svých dětí.

VC₄: Zjistit souvislost mezi výchovným stylem uplatňovaným v rodině a hraním videoher u žáků.

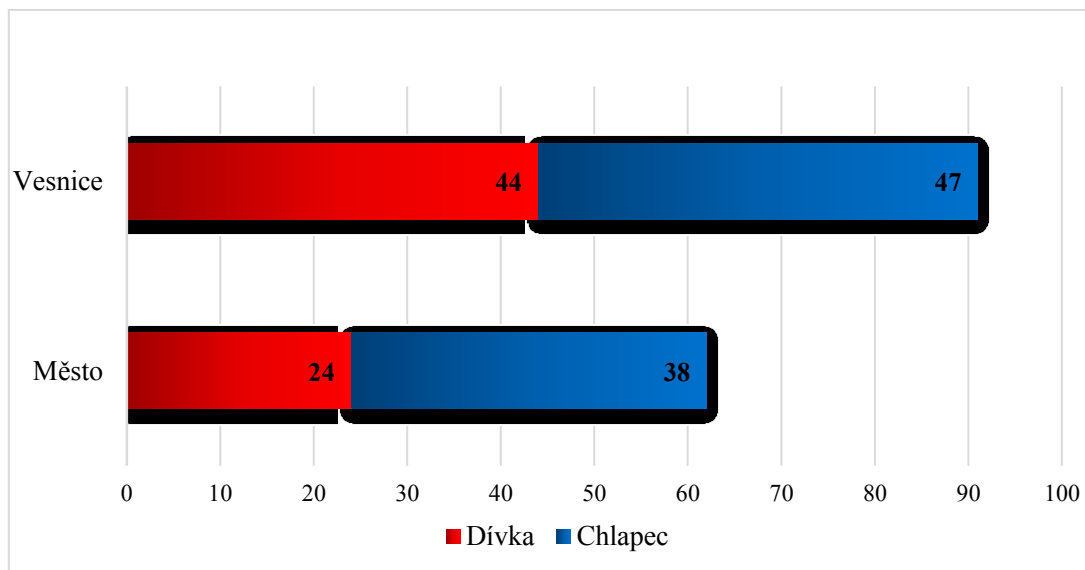
4.4 Výzkumná metoda

Pro získání dat bylo využito dotazníkové šetření, které je velmi častou metodou získávání dat v pedagogickém výzkumu (Chráska, 2007). Dotazník obsahoval 26 položek. Celkem 13 položek bylo uzavřených, 4 položky pak polouzavřené, u třech z nich směli žáci vybrat možnost „jiné“ a uvést vlastní odpověď a u jedné položky měli napsat konkrétní příklad. Dále dotazník obsahoval 9 škálových otázek Likertova typu.

4.5 Výzkumný soubor

Z celkového počtu 26 škol, které byly prostřednictvím emailu požádány o umožnění dotazníkového šetření, odpověděla pouze jedna, a to kladně. Výzkumné šetření na zbylých třech základních školách bylo schváleno po osobní domluvě se samotnými řediteli. Výzkumného šetření se zúčastnilo celkem 155 žáků ze čtyř základních škol ve Zlínském kraji. Dotazníky byly rozdány osobně a žákům bylo sděleno, že jsou anonymní a nikterak se nebudou hodnotit v rámci školy. Dále jim bylo vysvětleno, jak postupovat při jejich vyplňování.

Dva dotazníky musely být vyřazeny kvůli nedostatečnému vyplnění údajů. Konečný **počet respondentů je 153**, z toho 68 dívek a 85 chlapců. Procentuální zastoupení je 44 % dívek a 56 % chlapců. Dotazníky byly rozdány ve třídách čtvrtého a pátého ročníku. Hlavním důvodem výběru této věkové kategorie je, že počítačové hry nejvíce ohrožují děti do 12 let, které ještě nedokážou vhodně rozlišit reálnou a symbolickou rovinu obsahu. Čím realističtější je hra zpracována, tím obtížnější to pro ně je. Dětské myšlení přijímá svět tak, jak je mu předkládáno, a informace získané ve hře může považovat za reálné (Kofa, 2013). U žáků jsme také zjišťovali, jestli bydlí na vesnici nebo ve městě. Celkem bylo 91 žáků z vesnice, to je 59 %, a 62 žáků z města, to je 41 %. Na grafu znázorníme zastoupení respondentů podle pohlaví a bydliště.



Graf 1: Zastoupení respondentů podle pohlaví a bydliště

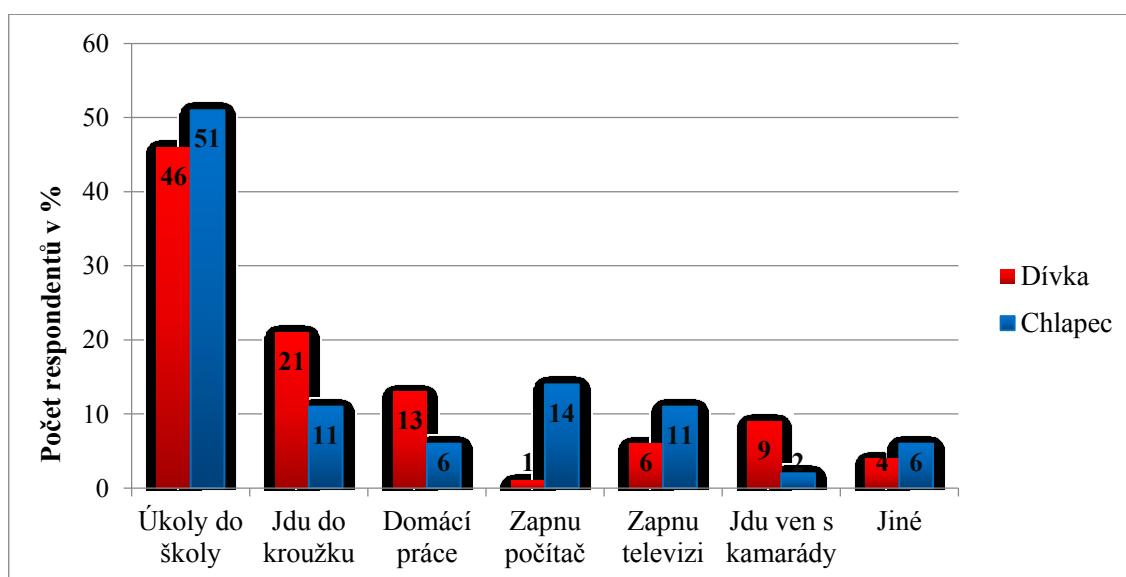
5 VÝSLEDKY VÝZKUMU

Tato kapitola bakalářské práce je věnována výsledkům dotazníkového šetření. Získaná data byla vyhodnocena tříděním prvního a druhého stupně. Většina položek byla posuzována jako celek a dále se vyhodnocovalo procentuální zastoupení odpovědí podle pohlaví, a to z důvodu značně rozdílných odpovědí u dívek a chlapců. Část dat byla zpracována manuálně a část za pomoci programu Microsoft Excel. Pro lepší orientaci a srozumitelnost byly některé odpovědi převedeny do grafu a tabulek.

5.1 Po příchodu domů

Třetí položka dotazníku zjišťovala, co žáci dělají hned poté, co přijdou domů ze školy. Celkem 74 (48 %) žáků uvedlo, že jako první dělají úkoly do školy, dále 23 (15 %) žáků navštěvuje zájmový kroužek a 14 (9 %) vykonává domácí práce. Po příchodu domů zapne počítač 13 (8,5 %) žáků a televizi rovněž 13 (8,5 %). Dále 8 (5 %) žáků uvedlo, že nejprve jdou ven s kamarády a 8 (5 %) označilo možnost „jiné“. Zde mohli žáci vepsat vlastní odpovědi, jež se různily. Pro účely této práce uvádím pouze odpovědi dvou chlapců. Jeden z nich přiznal, že po příchodu domů si začne hned hrát na mobilu; druhý z nich si zapne PlayStation.

U této položky jsme se setkali s rozdílnými odpověďmi u dívek a chlapců, pro lepší ilustraci použijeme graf, který tuhle skutečnost znázorní nejlépe.

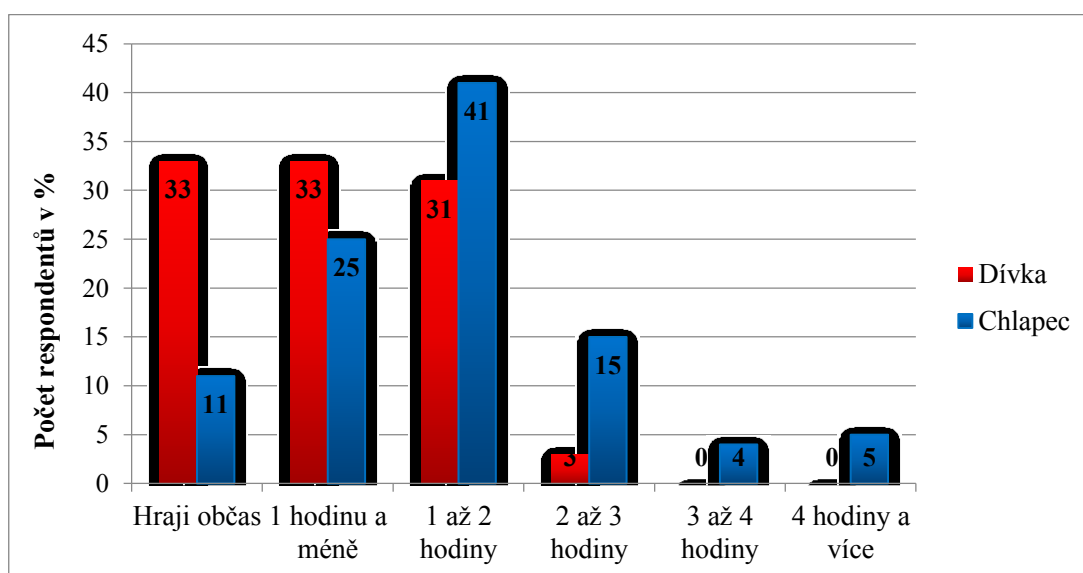


Graf 2: Když přijdeš domů ze školy, co uděláš jako první věc?

5.2 Hraní videoher

Položka číslo čtyři zjišťovala, kolik žáků hraje videohry. V dotazníku bylo uvedeno, že se může jednat o hry na počítači, notebooku, tabletu, mobilním telefonu, herní konzoli. Výsledkem je, že celkem **143 (93 %)** žáků hraje videohry a pouze **10 (7 %)** nehraje, přičemž se jedná pouze o dívky.

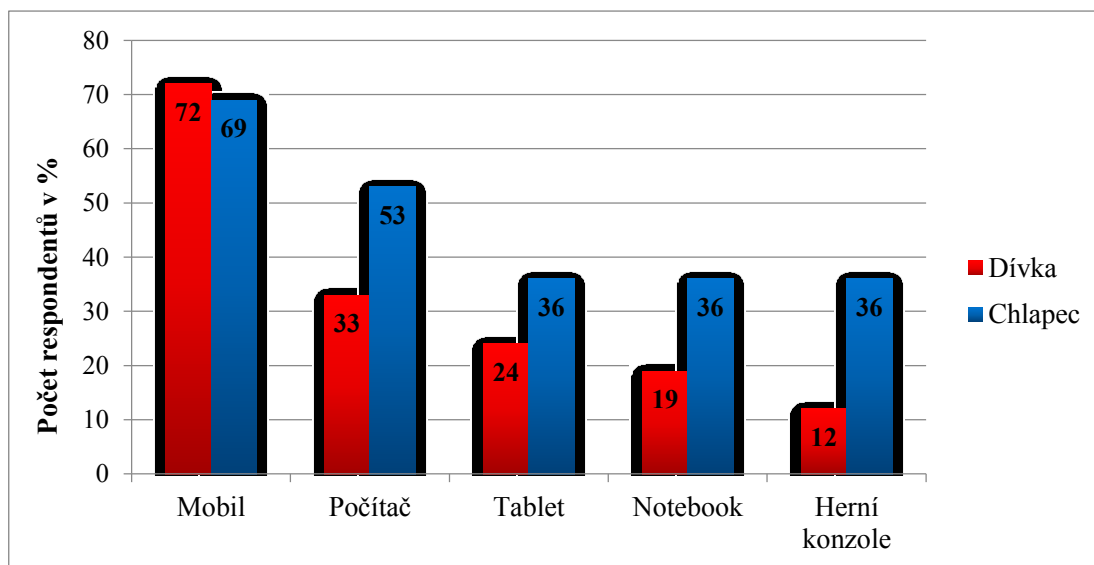
Důležitou položkou v dotazníku bylo, kolik hodin denně žáci tráví hraním her. Nejčastěji se jednalo o 1 až 2 hodiny, což zvolilo 53 (37 %) žáků. Celkem 40 (28 %) žáků uvedlo, že hraje 1 hodinu a méně. Občas (jedenkrát, dvakrát za týden) hraje 28 (20 %) žáků, 2 až 3 hodiny 15 (10 %), 3 až 4 hodiny 3 žáci (2 %) a více než 4 hodiny 5 (3 %) žáků. Odpovědi na tuto otázku se lišily u chlapců a dívek, jak ukazuje následující graf.



Graf 3: Kolik hodin denně trávíš hraním her?

Z grafu je patrné, že více času hraním her tráví chlapci. Pouze 3 % dívek odpověděla, že hraje 2 až 3 hodiny denně. U chlapců tato odpověď převládala o 12 %. Také se nejednalo o nejdelší dobu, protože v některých odpovědích se objevovaly dokonce 4 hodiny a více.

Další položka se zaměřila, na jakých typech zařízení žáci hry hrají. Zde si mohli vybrat z více odpovědí. Nejčastěji se v nich objevoval mobilní telefon, na němž hraje 101 (71 %) žáků. Druhé místo obsadil počítač, který využívá 64 (45 %) žáků. Dále pak tablet - 45 (32 %) žáků, notebook - 42 (29 %) a herní konzole - 38 (27 %) žáků. Na grafu si opět ukážeme rozdíly v odpovědích mezi děvčaty a chlapci.



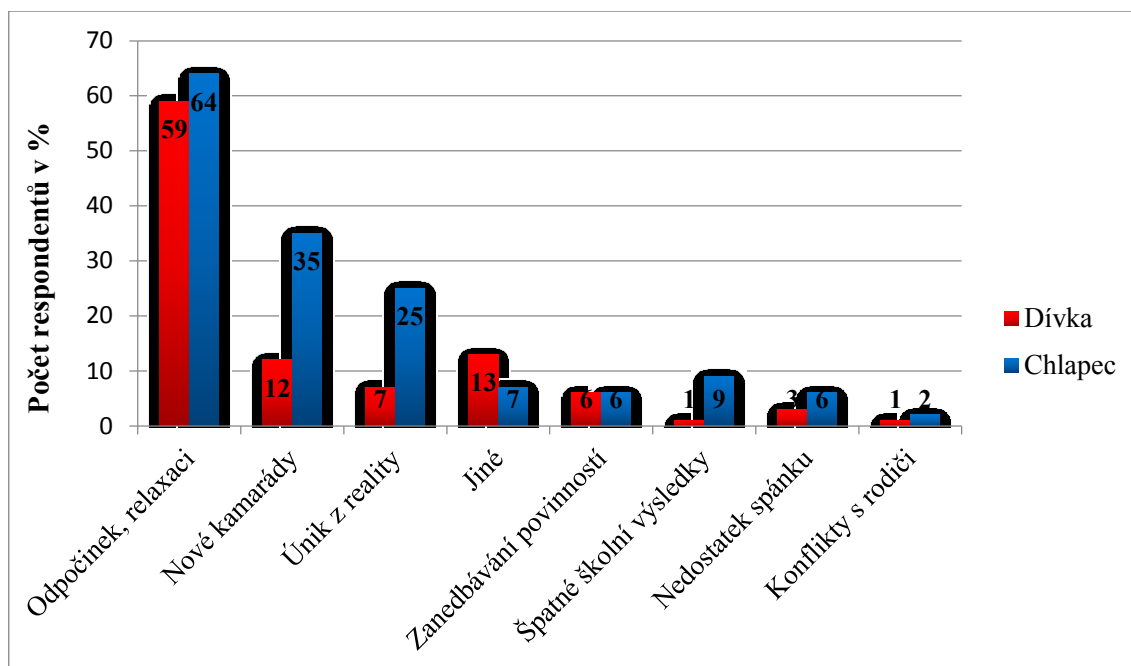
Graf 4: Na čem hraješ hry?

Dále jsme se žáků ptali, proč hrají. I v tomto případě mohli volit z více variant. Nejčastěji se objevovalo, že pro zábavu - dohromady 89 (62 %) žáků. Celkem 34 (24 %) žáků odpovědělo, že nejdůležitějším faktorem je nuda. Kvůli udržování kontaktu s kamarády hraje 32 (22 %) žáků, ovšem liší zde se odpovědi podle pohlaví. Pouze 5 (3 %) dívek zvolilo tuhle možnost, chlapců pak 27 (23 %). Spíše chlapci si tak vybírají hry, při kterých je zapotřebí zapojení více hráčů a určitá spolupráce mezi nimi. Pro komunikaci je často využíváno volání přes skype nebo chatování. Dohromady 6 (4,2 %) žáků vybralo možnost „jiné“. Pro samotnou radost z výhry hrají pouze 2 (1%) žáci.

Další položka z dotazníku zjišťovala, co žákům hraní her přináší. Měli také na výběr z více možností odpovědí. Celkem 94 (66 %) žáků uvedlo jako hlavní důvod odpočinek, relaxaci. Dohromady 38 (27%) žáků vyhledává hraní kvůli navazování nových kontaktů a hledání si kamarádů, k čemuž jim slouží především volání prostřednictvím skypu nebo chaty samotných her. Nové přátele mohou také získávat v rámci společné komunity hry (diskuzní fóra, recenze). Při volání často dochází k tomu, že hráči se k sobě dostanou přes jiného hráče, například přes svého kamaráda, s nímž hráč hraje a který do hovoru pozve dalšího. Pro únik z reality utíká do světa her 26 (18 %) žáků. Možnost „jiné“ zvolilo 15 (11 %) žáků a zde nejčastěji uváděli, že hrají pro zábavu, pocit pohody a aby se tímto způsobem zabavili. Kvůli hraní her zanedbává své povinnosti celkem 9 (6 %) žáků, taktéž 9 (6 %) žáků má

kvůli tomu špatné školní výsledky. Celkem 7 (5 %) žáků uvedlo, že kvůli hraní her mají problémy s nedostatkem spánku, neboť se tomuto svému koníčku věnují dlouho do noci. Konflikty s rodiči uvedli pouze 3 (2 %) žáci.

Pro lepší znázornění použijeme graf, který poukáže na rozdíly ve vybraných odpovědích, a to mezi odpověďmi děvčat a chlapců.

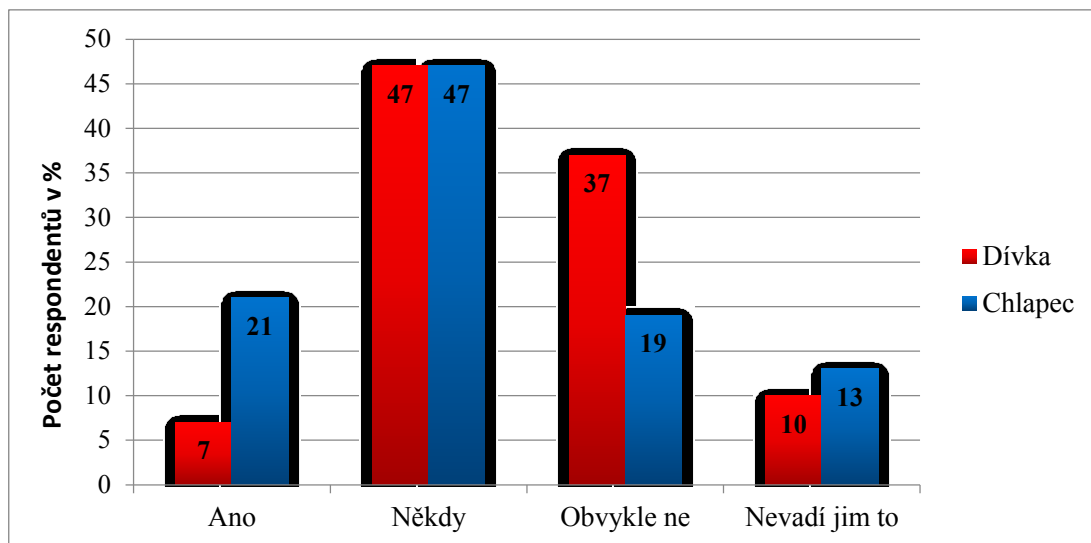


Graf 5: Hraní her ti přináší

5.3 Hraní videoher a rodiče

Dále jsme se chtěli dozvědět, zda mají žáci s rodiči domluvená pravidla ohledně hraní her. Celkem 85 (59 %) žáků uvedlo, že nemají, 58 (41 %) žáků odpovědělo kladně. Přiznali, že mohou hrát až poté, co napíší domácí úkoly, naučí se a splní všechny povinnosti, především si uklidí v pokoji a nachystají si učebnice a jiné pomůcky na další školní den. Musejí dodržovat určitý čas, který mohou hrát, nesmí si stahovat a hrát střílečky, kupovat si hry za peníze.

Položka číslo deset zjišťovala, jestli žáky rodiče ve hraní omezují. Celkem 22 (15 %) odpovědělo kladně. Někdy omezují rodiče 67 (47 %) žáků, obvykle neomezují 37 (26 %) žáků. Dohromady 17 (12 %) žáků přiznalo, že rodičům jejich hraní nevádí. Značné rozdíly opět shledáváme v odpovědích mezi děvčaty a chlapci. Rodiče omezují více chlapce.



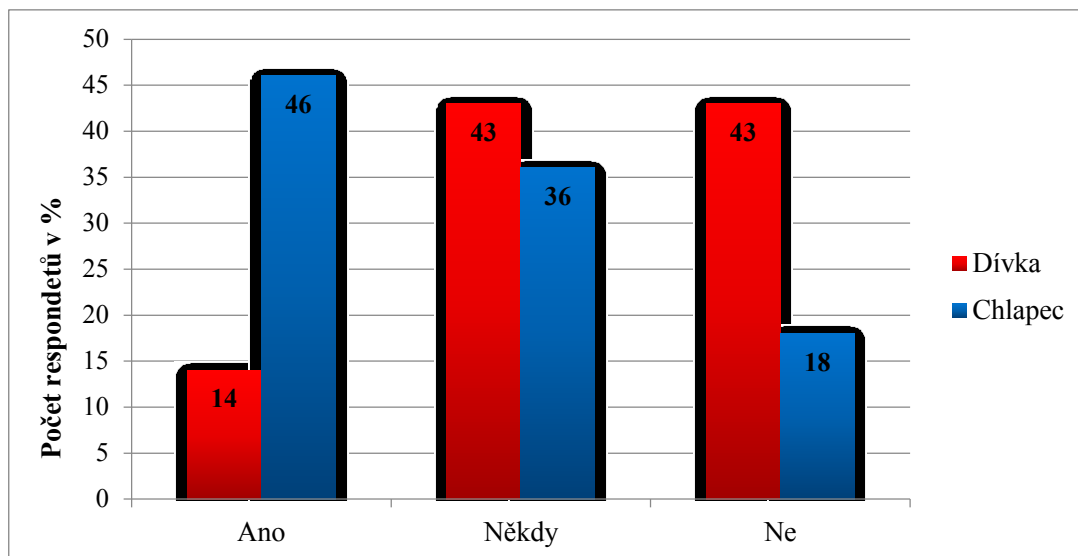
Graf 6: Omezují tě rodiče ve hraní?

Na předchozí položku navazovala další, jejíž cílem bylo zjistit, zda by žáci chtěli u hraní trávit více času. Kladně se vyjádřilo pouze 19 (13 %) žáků. Tuhle odpověď ovšem zvolily jen 4 dívky (3 %) a 15 chlapců (13 %). Další otázkou bylo, kolik hodin denně žáci hrají videohry. Srovnali jsme ji s předchozími zjištěními, ale k podstatnějším závěrům jsme nedospěli. Hrát delší dobu by chtěli žáci, kteří mají vymezený čas 1 až 4 hodiny. Jeden z žáků, který hraje více než 4 hodiny denně, vybral taktéž odpověď, že mu tento čas nestačí. Dalších 124 (87 %) žáků je s časem stráveným hraním spokojeno.

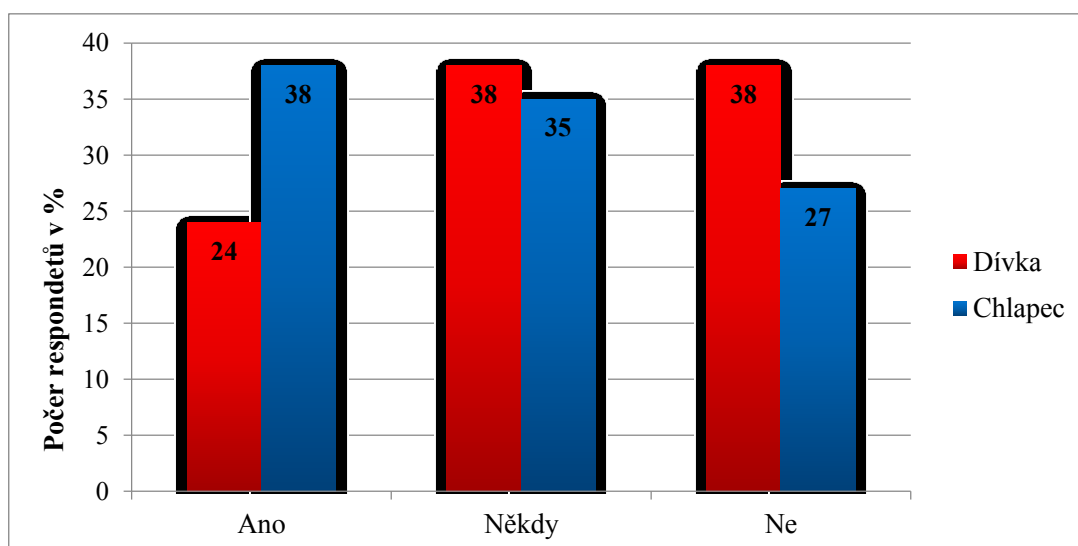
Položka číslo dvanáct a třináct zjišťovala, jestli rodiče používají hraní her jako nástroj odměn a trestů.

Celkem 47 (33 %) žáků přiznalo, že pokud je rodiče chtějí potrestat, zakáží jim hraní. U 56 (39 %) žáků se tak děje občas, 40 (28 %) žáků s tím zkušenost nemá. Opět jsme vysledovali značné rozdíly v odpovědích mezi děvčaty a chlapci, což se názorně projeví na grafu.

Se svolením hrát hry za odměnu je to podobné. Celkem 46 (32 %) žáků odpovědělo kladně, 52 (37 %) označilo odpověď „někdy“ a 47 (31 %) žáků přiznalo, že jim rodiče nedovolují hrát za odměnu. Pro lepší srovnání si získané výsledky rovněž ukážeme na grafu.



Graf 7: Pokud tě rodiče chtějí potrestat, zakazují ti hraní her?



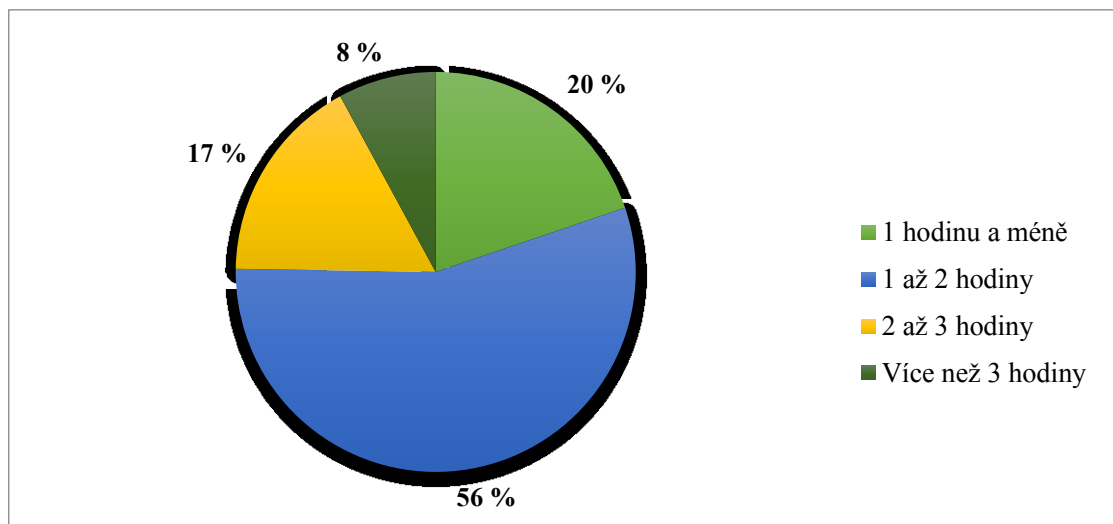
Graf 8: Dovolují ti rodiče hrát za odměnu?

5.4 Zájmové kroužky

Žáků jsme také položili otázku, zda navštěvují zájmové kroužky. Celkem 133 (87 %) žáků se vyjádřilo kladně, zbývajících 20 (13 %) záporně.

Přitom 123 (92 %) žáků chodí do kroužků dobrovolně, 10 (8 %) žáků přiznalo pravý opak.

Také jsme chtěli zjistit, kolik hodin denně žáci stráví v zájmových kroužcích.



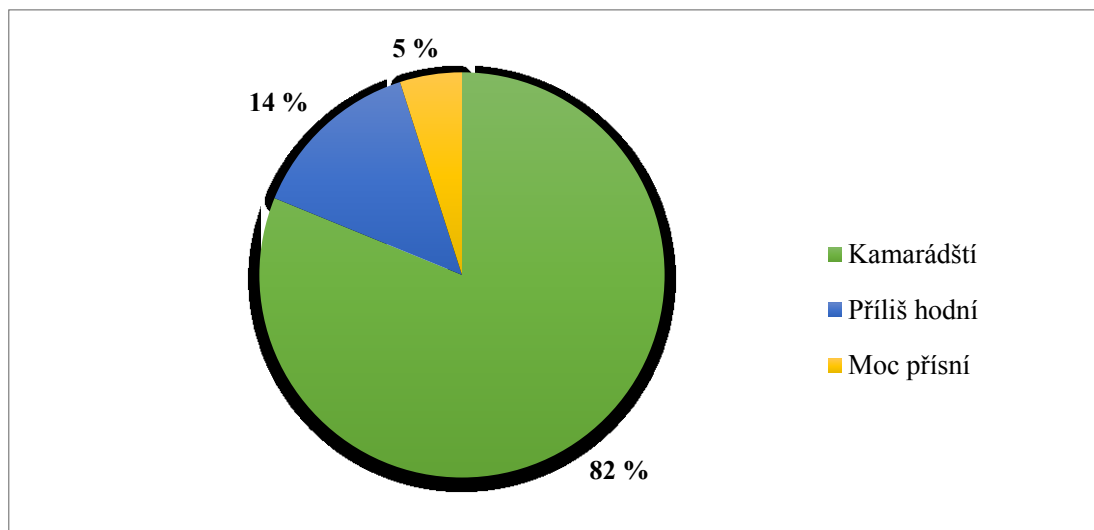
Graf 9: Kolik hodin denně strávíš v zájmovém kroužku?

Z grafu je patrné, že nejvíce žáků, 75 (56 %), stráví v kroužcích 1 až 2 hodiny denně. Druhou nejčastější odpovědí byla 1 hodina a méně, což uvedlo 26 (20 %) žáků. Dohromady 22 (17 %) žáků přiznalo 2 až 3 hodiny a více než 3 hodiny 10 (8 %) žáků. Odpovědi u této položky byly u dívek a chlapců vyrovnané.

5.5 Rodinné prostředí respondentů

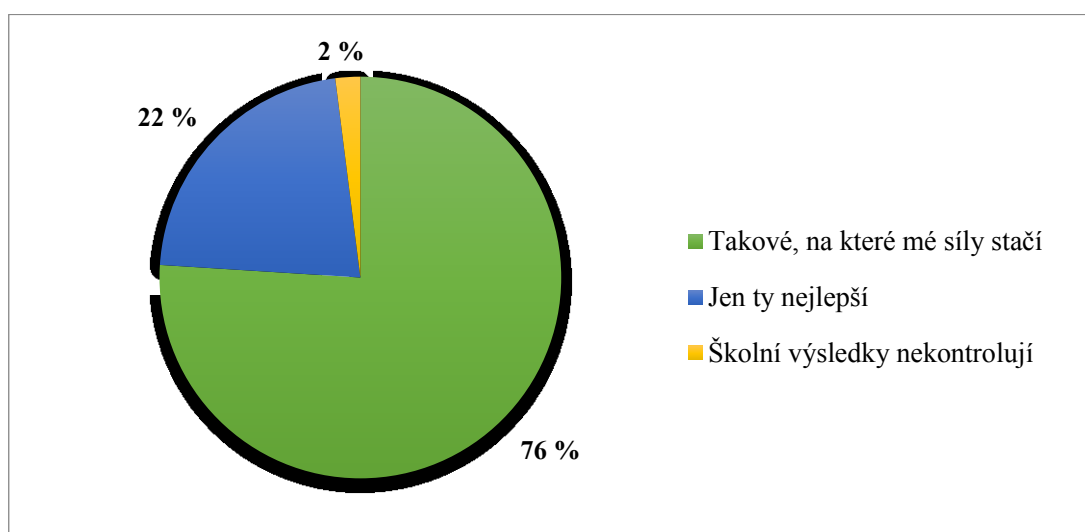
Položka číslo šestnáct zjišťovala převládající výchovné vedení v rodině. Žáci si k položce „Rodiče jsou k tobě“ mohli vybrat tyto možnosti: moc přísní – hodně mě trestají, nezáleží jim na tom, co chci já, kamarádští – můžu jim ve všem důvěřovat, přiměřeně mě trestají a chválí a příliš hodní – mám velkou svobodu, netrestají mě a ani moc nekontrolují.

Nejvíce žáků, celkem 125 (82 %), uvedlo, že rodiče jsou k nim kamarádští. Na 21 (14 %) žáků jsou jejich rodiče příliš hodní a na zbylých 7 (5 %) naopak moc přísní.



Graf 10: Rodiče jsou k tobě

Dalším indikátorem ke zjištění převládajícího výchovného vedení v rodině byla položka zaměřená na školní výsledky, které rodiče po svých dětech požadují. Odpověď „požadují takové výsledky, na které mé síly stačí“, zvolilo 116 (76 %) žáků. Jen ty nejlepší výsledky vyžadují rodiče u 34 (22 %) žáků a u 3 (2 %) školní výsledky nekontrolují.



Graf 11: Školní výsledky, které požadují rodiče

Poslední část dotazníku obsahovala škálové otázky. Žáci měli po přečtení výroku vyjádřit svůj souhlas na stupnici od 1 do 5, kdy stupeň jedna označoval odpověď „naprosto souhlasím“, stupeň dva „spíše souhlasím“, stupeň tři „nevím“, stupeň čtyři „spíše nesouhlasím“ a stupeň pět „naprosto nesouhlasím“.

Jednotlivé výroky („**Rodiče se zajímají o mé problémy**“, „**Rodiče mají opravdový zájem o to, co dělám**“ a „**Když se mi něco nepovede, rodiče se mě snaží povzbudit a pomoci mi**“) jsme vyhodnotili jako celek. Odpovědím byly přiděleny body a sčítaly se. Nejmenší možný počet bodů mohl být 3, nejvyšší 15. Čím méně bodů žáci udělili, tím víc se rodiče o ně zajímají (o jejich problémy, aktivity v rámci školy i mimo ni), a v případě potřeby se jim snaží pomoci a povzbudit je.

Počet bodů	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Počet žáků	51	22	22	32	13	5	4	1	2	0	1	0	0

Tabulka 1: Bodové hodnocení 1

Z tabulky vyplývá, že většině žáků vyšlo hodnocení 3, 4 a 5 bodů. Jejich rodiče jsou k nim tedy velmi pozorní, záleží jim na nich a snaží se být pro ně oporou. Jedna třetina žáků měla hodnocení 6, 7, a 8 bodů. O ně již rodiče nejeví takový zájem. Například registrují jejich problémy, ale už jim s nimi tolik nepomáhají a nepovzbuzují je. Případně všímavě sledují aktivity svých dětí, ale nenabízejí jim pomocnou ruku, pokud se objeví nějaké problémy. Poslední skupinu tvoří žáci, jimž vyšlo hodnocení 9 až 15 bodů. Zde platí absolutní nezájem o děti, takových rodičů však naštěstí není mnoho.

Další výroky zjišťovaly, do jaké míry musí dítě rodiče poslouchat. Zde se objevovaly následující varianty odpovědí: „**Rodiče mě nechávají, abych chodil spát nebo k jídlu v takovou dobu, kdy sám chci**“, „**Často si můžu dělat to, co chci**“, „**Rodiče očekávají, že je vždy poslechnu**“ a „**Často se mi podaří rodiče umluvit a vyhnout se tak povinností nebo trestu**“. Vyhodnocení probíhalo stejně jako v předchozím případě, ovšem s tím rozdílem, že větší počet bodů ukazoval na větší poslušnost dítěte vůči rodičům. Naopak nejmenší počet bodů znamenal, že dítě má svobodu a poslouchat nikterak nemusí.

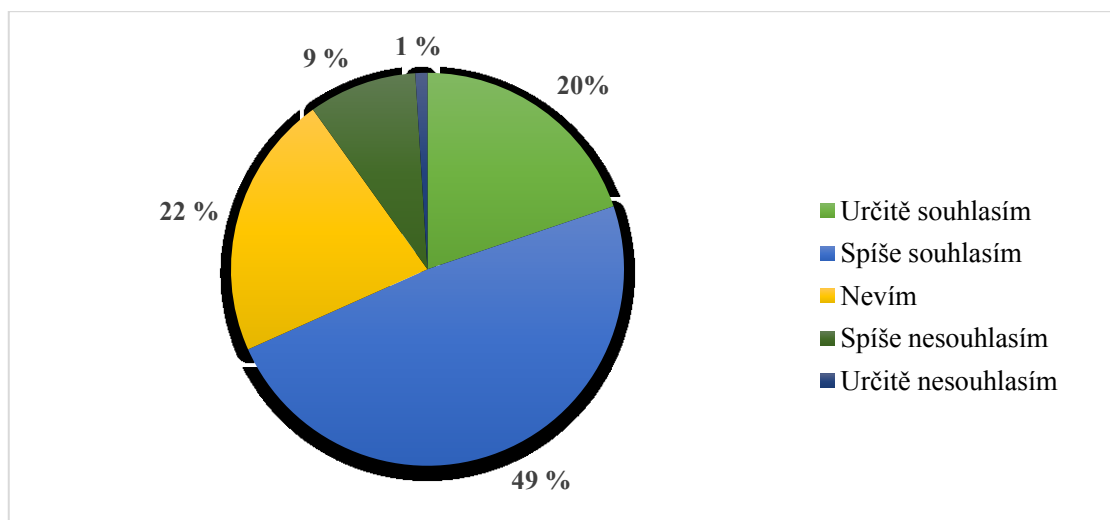
Počet bodů	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Počet žáků	0	0	1	0	5	8	10	8	13	19	23	22	15	11	12	4	2

Tabulka 2: Bodové hodnocení 2

Žáků, jejichž rodiče jsou k nim benevolentní, není mnoho. Jedná se o skupinu 14 žáků, jimž vyšlo hodnocení od 4 do 9 bodů. Nejpočetnější skupinou byli žáci s výsledným hodnocením 10 až 15 bodů – celkem jich bylo 75. Rodiče k nim nejsou ani příliš hodní, ani příliš přísní a uplatňují vůči nim demokratický výchovný styl. Žáků, jejich rodiče od nich vyžadují velkou poslušnost a dodržování určitých stanovených pravidel, bylo 66.

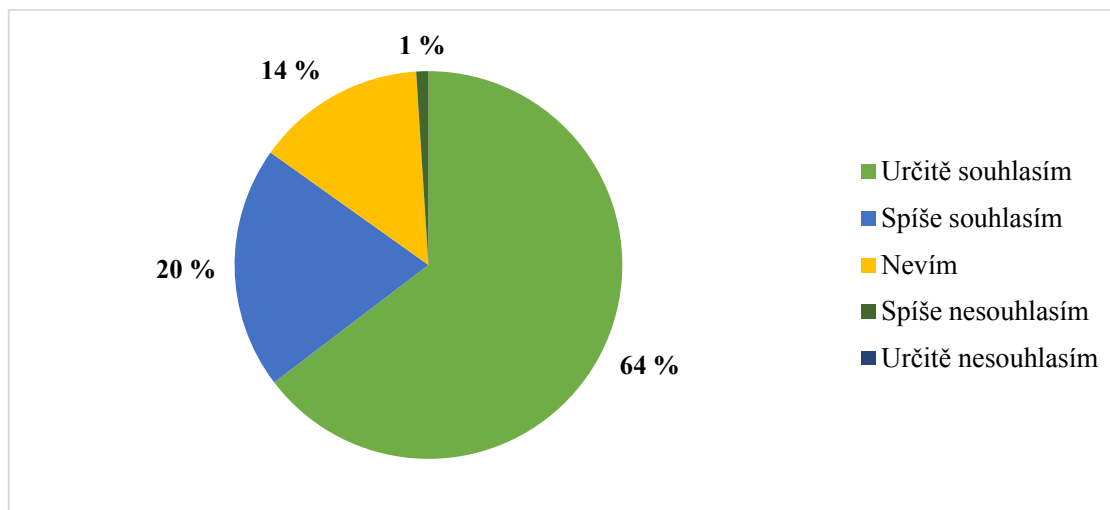
V průběhu výzkumu se však nenašla žádná souvislost mezi výchovným stylem uplatňovaným v rodině a hraním počítačových her. Žáci hrají videohry, ať už jsou jejich rodiče přísní nebo hodní, požadují po nich ty nejlepší výsledky nebo je naopak ani nekontrolují. Taktéž se hraní věnují ti žáci, kteří musejí rodiče opravdu poslouchat, a žáci, o něž se rodiče zajímají a jejichž aktivity kontrolují. Souvislost se nenašla ani ohledně času stráveného hraním videoher.

Dva výroky byly zaměřené na trávení volného času v rodině. Jeden z nich zněl: „**Když se u nás doma plánuje, co budeme dělat o víkendu nebo dovolené, rodiče berou ohled na mé přání a návrhy.**“ Vyhodnotili jsme ho samostatně. Odpovědi „určitě souhlasím“ a „spíše souhlasím“ zvolilo 105 (69 %) žáků. Poměrně zastoupená zde byla i odpověď „nevím“, kterou zvolilo 33 (22 %) žáků. Nesouhlasně se vyjádřilo 15 (10 %) žáků.



Graf 12: Když se u nás doma plánuje, co budeme dělat o víkendu nebo dovolené, rodiče berou ohled na mé přání a návrhy.

Jiný výrok, který se k volnému času vztahoval, byl: „**Když trávím volný čas s rodiči, působí jim to radost.**“ Převažovaly kladné odpovědi - celkem 129 (84 %). Dalších 22 (14 %) žáků si touhle odpovědí nebylo jisto a zvolili možnost „nevím“. Pouze 2 (1 %) žáci vybrali odpověď „spíše nesouhlasím“. Výrok „určitě nesouhlasím“ nezvolil nikdo.



Graf 13: Když trávím volný čas s rodiči, působí jim to radost.

Z výše uvedeného vyplývá, že rodiče berou na své potomky ohled při plánování volného času a tráví ho s nimi rádi.

5.6 Shrnutí výzkumu

Dotazníkové šetření přineslo následující zjištění. Z celkového počtu zúčastněných respondentů hraje videohry 93 % žáků. Můžeme tedy konstatovat, že videohry mají v životech dětí své místo a proto je zapotřebí věnovat této problematice patřičnou pozornost.

U položky věnující se bydlení jsme se zaměřili na vliv prostředí žáka na jeho trávení volného času, především v souvislosti s hraním videoher. Z dotazníkového šetření se ukázalo, že nezáleží na tom, jestli žák pochází z vesnice nebo města. Toto zjištění se dá vysvětlit tím, že mezi životem ve městě a na venkově nejsou v posledních desetiletích výraznější rozdíly. Kraus (2008) popisuje, jak se život na venkově radikálně změnil. Jedná se především o zásah hromadných sdělovacích prostředků, znásobení množství kulturních a jiných podnětů a také vědeckotechnický pokrok. Tímto vším je poznamenaný život rodin i chod domácností na venkově. Dále se výrazně změnila mobilita obyvatelstva i celkový rytmus života na venkově.

Výzkum dále ukázal, že po ukončení školního vyučování žáci nejčastěji vypracovávají domácí úkoly na další školní den a věnují se nejrůznějším aktivitám v rámci zájmových kroužků. Povinnost nejprve napsat domácí úkoly zmiňovali také žáci jako nejčastější pravidlo pro to, aby měli od rodičů povoleno věnovat se hraní videoher.

Hlavní rozdíl v hraní videoher jsme zaznamenali pouze v souvislosti s pohlavím dítěte. Jiné vlivy na tuto skutečnost jsme nezaznamenali.

Žáci stráví u videoher nejčastěji 1 až 2 hodiny denně. Druhou nejčastější odpovědí byla 1 hodina a méně.

Nejvíce žáků využívá k hraní her mobilní telefon, což lze vysvětlit tím, že mobilní telefon je nejvíce dostupným zařízením. Většina žáků v tomto věku má již vlastní, proto je obtížnější uhlídat čas strávený u něj. Spousta dětí nosí mobil do školy, hry hrají například už cestou, o přestávkách, ve školní družině. Rodiče pak ztrácejí přehled o tom, jak dlouho jejich dítě ve skutečnosti hraje. Druhé místo pak obsadil počítač.

A jaké jsou nejčastější důvody, proč žáci videohry hrají? Zábava a nuda. Nabízela se další otázka, zda se nudí i ti žáci, kteří navštěvují zájmový kroužek. Pouze v jednom případě se objevilo, že žák zájmový kroužek nemá a nudí se. Hraní her je tak pro žáky většinou vítaným odpočinkem a relaxací.

Pokud se zaměříme na problematiku regulace hraní videoher ze strany rodičů, dojdeme k následujícím zjištěním. Pouze 15 % žáků uvedlo, že je rodiče ve hraní omezují. Nejpočetnější skupinu tvoří žáci, kterým rodiče hraní zakazují pouze někdy. Velmi pozitivní zjištění je, že většině dostačuje čas vymezený pro tuto aktivitu. Rodiče u jedné třetiny žáků, především u chlapců, využívají hraní videoher jako nástroj odměn a trestů.

Dále je pozitivní, že většina žáků navštěvuje zájmový kroužek, a to převážně dobrovolně. Více než polovina dětí v něm stráví jednu až dvě hodiny denně.

Nyní se zaměříme na prostředí rodiny. Žáci své rodiče berou převážně jako kamarády a většina rodičů od nich požaduje takové školní výsledky, na které jim síly stačí. Z vyhodnocení škálových otázek vyplynulo, že většina rodičů projevuje zájem o své potomky, a v případě problémů se jim snaží pomoci. Také většina dětí má stanovený režim týkající se jídla a spánku, což je důležité, pokud dítě u videoher tráví hodně času. Obzvláště zapálení hráči zapomínají na jídlo i spánek; ten poté výrazně omezují. Tyto jevy pak můžeme považovat za jedny z příznaků počítačové závislosti. Z našeho dotazníkového šetření vyplynulo, že pouze 7 žáků trpí kvůli hraní her nedostatkem spánku. Tato odpověď se objevila i u žáků, kteří se videohrám věnují poměrně málo. Pouze ve dvou případech tuhle odpověď vybrali žáci, kteří hrají více než 4 hodiny denně. Dále většina dětí přiznala, že jejich rodiče od nich očekávají poslušnost. Avšak u výroku, jenž zjišťuje, jestli se žákům často podaří rodiče umluvit, aby se vyhnuli povinností nebo trestu, shledáváme 44 souhlasných odpovědí. Pokud rodiče své dítě již za něco potrestají (případně mu nařídí nějaký úkol), měli by si za tím stát, protože každé dítě potřebuje mít vymezené hranice,

které je potřeba dodržovat. Jeden z cílů této práce bylo zjistit souvislost mezi výchovným stylem uplatňovaným v rodině a hraním počítačových her.

Z provedeného dotazníkového šetření vyplynulo, že výchovný styl uplatňovaný v rodině nemá na hraní počítačových her vliv, stejně jako na dobu u toho strávenou.

ZÁVĚR

Bakalářská práce se zabývá vlivem rodiny na hraní počítačových her u žáků prvního stupně základních škol ve Zlínském kraji. Výběr tématu byl inspirovaný aktuálností, jelikož většina dětí v dnešní době si bez počítačových her neumí představit trávení svého volného času.

Práce se dělila na teoretickou a praktickou část. V teoretické části byla na základě studia odborné literatury nejprve rozebrána problematika rodiny. Další kapitola se zabývala volným časem a poslední kapitola byla zaměřená na videohry. Praktická část obsahovala výzkum, realizovaný pomocí dotazníkového šetření, které bylo provedeno ve čtvrtých a pátých třídách čtyř základních škol ve Zlínském kraji. Výsledky dotazníkového šetření byly vyjádřeny v absolutní i relativní četnosti. K lepší orientaci a porozumění jsme využili grafické znázornění a tabulky.

Z výzkumného šetření vyplývá, že spousta rodičů nechává své děti sedět dlouhé hodiny u herního zařízení a neuvědomují si, že hraní videoher má značné negativní dopady. Taktéž ne všechny děti mají stanovená pravidla, co se hraní týče a tak se mohou dostat ke hrám s nevhodným obsahem nebo čelit i různým jiným nástrahám, které skýtá samotný internet. Dítě před videohry nechráníme. Pokud nebude hrát doma, je velmi pravděpodobné, že si zahraje ve škole nebo u kamarádů. Proto by rodiče svým dětem neměli zakazovat hraní her, ale domluvit si jasná pravidla, která by vymezovala čas strávený při hraní. Také by neměli podcenit výběr her. Rodič by se měl zapojit do hry s dítětem a komunikovat s ním, poučit ho a vysvětlit mu prvky, které se ve hře vyskytují. Dále by mu měl poskytnout širokou a kvalitní nabídku volnočasových aktivit, aby dítě mělo i jiné zájmy, které ho budou bavit a naplňovat.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] BENDOVIÁ, Helena. *Umění počítačových her*. Praha: NAMU, 2016, 354 s. ISBN 978-80-7331-421-7.
- [2] BLINKA, Lukáš. *Online závislosti: jednání jako droga? : online hry, sex a sociální síť : diagnostika závislosti na internetu : prevence a léčba*. Praha: ve spolupráci s Masarykovou univerzitou vydala Grada Publishing, 2015, 198 s. Psyché. ISBN 978-80-210-7975-5.
- [3] GIDDENS, Anthony a Philip W. SUTTON. *Sociologie*. Praha: Argo, 2013, 1049 s. ISBN 978-80-257-0807-1.
- [4] GILES, David. *Psychologie médií*. Praha: Grada, 2012, 185 s. Z pohledu psychologie. ISBN 978-80-247-3921-2.
- [5] HELUS, Zdeněk. *Sociální psychologie pro pedagogy. 2.*, přepracované a doplněné vydání. Praha: Grada, 2015, 399 s. Pedagogika. ISBN 978-80-247-4674-6.
- [6] HOFBAUER, Břetislav. *Děti, mládež a volný čas*. Praha: Portál, 2004, 173 s. ISBN 80-7178-927-5.
- [7] CHRÁSKA, Miroslav. *Metody pedagogického výzkumu: základy kvantitativního výzkumu*. Praha: Grada, 2007. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-1369-4.
- [8] KNOTOVÁ, Dana. *Pedagogické dimenze volného času*. Brno: Paido, 2011, 101 s. ISBN 978-80-7315-223-9.
- [9] KOLESÁROVÁ, Karolína. *Životní styl v informační společnosti*. Vydání I. Praha: Univerzita Jana Amose Komenského Praha, 2016, 176 s. ISBN 978-80-7452-119-5.
- [10] KOŤA, Jaroslav, Dobromila TRPIŠOVSKÁ a Marie VACÍNOVÁ. *Sociální psychologie: vybrané kapitoly*. Vyd. 2., rozš. a přeprac. Praha: Univerzita Jana Amose Komenského Praha, 2013, 176 s. ISBN 978-80-7452-029-7.
- [11] KRAUS, Blahoslav. *Základy sociální pedagogiky*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2014, 215 s. ISBN 978-80-262-0643-9.
- [12] MATOUŠEK, Oldřich. *Rodina jako instituce a vztahová síť*. Praha: Sociolog. nakl., 1993. ISBN 80-901424-7-8.

- [13] MATOUŠEK, Oldřich a Hana PAZLAROVÁ. *Podpora rodiny: manuál pro pomáhající profese*. Praha: Portál, 2014, 171 s. ISBN 978-80-262-0697-2.
- [14] NEŠPOR, Karel. *Jak přežít počítač*. Vyd. 1. [Kralice na Hané]: Computer Media, 2011. 128 s. ISBN 9788074020698.
- [15] Němec, Jiří in PRŮCHA, Jan. *Pedagogická encyklopedie*. Praha: Portál, 2009, 935 s. ISBN 978-80-7367-546-2.
- [16] PÁVKOVÁ, Jiřina. *Pedagogika volného času: [teorie, praxe a perspektivy výchovy mimo vyučování a zařízení volného času]*. 3., aktualiz. vyd. Praha: Portál, 2002, 231 s. ISBN 8071787116.
- [17] POHL, Ondřej. *Jak na počítač - počítačové hry*. Praha: Computer Press, 2002. Jak na počítač (Computer Press). ISBN 8072267884.
- [18] POKORNÝ, Vratislav, Jana TELCOVÁ a Anton TOMKO. *Patologické závislosti*. 2. vyd. Brno: Ústav psychologického poradenství a diagnostiky, 2002. ISBN 80-86568-02-4.
- [19] POKORNÝ, Vratislav, Jana TELCOVÁ a Anton TOMKO. *Prevence sociálně patologických jevů: manuál praxe*. Vyd. 3., rozš. Brno: Ústav psychologického poradenství a diagnostiky, 2003, 186 s. Prevence spj. ISBN 8086568040.
- [20] PRŮCHA, Jan, Eliška WALTEROVÁ a Jiří MAREŠ. *Pedagogický slovník*. 7., aktualiz. a rozš. vyd. Praha: Portál, 2013, 395 s. ISBN 978-80-262-0403-9.
- [21] STŘELEČEK, Stanislav in PRŮCHA, Jan. *Pedagogická encyklopedie*. Praha: Portál, 2009, 935 s. ISBN 978-80-7367-546-2.
- [22] SVOBODA, Jan. *Krizové situace výchovy a výuky*. Praha: Stanislav Juhaňák - Triton, 2015, 211 s. ISBN 978-80-7387-935-8.
- [23] ŠEVČÍKOVÁ, Anna. *Děti a dospívající online: vybraná rizika používání internetu*. Praha: Grada, 2014, 183 s. Psyché. ISBN 978-80-210-7527-6.
- [24] Vališová, Alena in PRŮCHA, Jan. *Pedagogická encyklopedie*. Praha: Portál, 2009, 935 s. ISBN 978-80-7367-546-2.
- [25] VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie: dětství a dospívání*. Vyd. 2., rozš. a přeprac. Praha: Karolinum, 2012, 531 s. ISBN 978-80-246-2153-1.
- [26] SOLLÁROVÁ Eva in VÝROST, Jozef a Ivan SLAMĚNÍK. *Sociální psychologie*. 2., přeprac. a rozš. vyd. Praha: Grada publishing, 2008. ISBN 978-80-247-1428-8.

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

Aj.	A jiné
apod.	a podobně
atd.	a tak dále
atp.	a tak podobně
kol.	kolektiv
např.	například
příp.	případně
tzv.	takzvaně

SEZNAM GRAFŮ

Graf 1: Zastoupení respondentů podle pohlaví a bydliště	39
Graf 2: Když přijdeš domů ze školy, co uděláš jako první věc?	40
Graf 3: Kolik hodin denně trávíš hraním her?	41
Graf 4: Na čem hraješ hry?	42
Graf 5: Hraní her ti přináší.....	43
Graf 6: Omezují tě rodiče ve hraní?.....	44
Graf 7: Pokud tě rodiče chtějí potrestat, zakazují ti hraní her?.....	45
Graf 8: Dovolují ti rodiče hrát za odměnu?	45
Graf 9: Kolik hodin denně strávíš v zájmovém kroužku?	46
Graf 10: Rodiče jsou k tobě	47
Graf 11: Školní výsledky, které požadují rodiče	47
Graf 12: Když se u nás doma plánuje, co budeme dělat o víkendu nebo dovolené, rodiče berou ohled na mé přání a návrhy.	49
Graf 13: Když trávím volný čas s rodiči, působí jim to radost.	50

SEZNAM TABULEK

Tabulka 1: Bodové hodnocení 1	48
Tabulka 2: Bodové hodnocení 2	48

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha PI: Dotazník

PŘÍLOHA P I: DOTAZNÍK

Milá žákyně, milý žáku,

jmenuji se Barbora Zelinková a jsem studentkou 3. ročníku Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně.

Prosím Tě o vyplnění dotazníku. Dotazník je **anonymní**. Všechny údaje považuji za důvěrné a budou použity pouze pro mou bakalářskou práci. Prosím o vyplnění všech otázek, pokud není uvedeno jinak. Předem děkuji za spolupráci.

Z nabídnutých možností odpovědí vybranou zaškrtni nebo stručně napiš.

1. Jsi:

Dívka Chlapec

2. Bydlíš ve:

Městě Vesnici

3. Když přijdeš domů ze školy, co uděláš jako první věc?

Úkoly do školy

Zapnu TV

Zapnu počítač

Jdu ven s kamarády

Jdu do kroužku

Domácí práce (vyvenčím psa, uklidím, umyju nádobí, atd.)

Jiné,

uved':

4. Hraješ hry? (na počítači, notebooku, tabletu, mobilním telefonu, herní konzoli)

Ano

Ne (pokud ne, pokračuj na otázku číslo 14)

5. Hry hraješ na (zaškrtni všechny pravdivé odpovědi):

Počítači

Notebooku

Tablet

Mobilním telefonem

Herní konzoli (PlayStation, Xbox)

6. Proč hraješ hry?

Z nudy

Pro zábavu

Pro výhru

Pro kontakt s kamarády

Jiné, uveď:.....

7. Kolik hodin denně trávíš hraním her?

Hraji občas (jedenkrát, dvakrát za týden)

1 a méně

1 až 2 hodiny

2 až 3 hodiny

3 až 4 hodiny

Více než 4 hodiny

8. Hraní her ti přináší (zaškrtni všechny pravdivé odpovědi):

Odpočinek, relaxaci

Nové kamarády

Špatné školní výsledky (hodně hraji a pak se nestíhám učit, dělat domácí úkoly)

Konflikty s rodiči

Zanedbávání povinností

Nedostatek spánku

Únik z reality (od problémů, starostí)

Jiné, uveď:.....

9. Máte s rodiči domluvená pravidla ohledně hraní her?

Ne

Ano, napiš jaká:.....

.....

10. Omezují tě rodiče ve hraní?

Ano, vadí jim, že hraji moc dlouho

Někdy

- Obvykle ne
- Nevadí jim to

11. Chtěl/a bys trávit u hraní her více času?

- Ano, chtěl/a bych hrát více
- Ne, stačí mi to

12. Pokud tě rodiče chtějí potrestat, zakazují ti hraní her?

- Ano
- Někdy
- Ne

13. Dovolují ti rodiče hrát za odměnu?

- Ano
- Někdy
- Ne

14. Máš zájmový kroužek?

- Ne (pokud ne, pokračuj na otázku číslo 16)
- Ano – pokud ano, kolik u něj trávíš denně času?
 - 1 hodinu a méně
 - 1 až 2 hodiny
 - 2 až 3 hodiny
 - Více než 3 hodiny

15. Do kroužku chodíš dobrovolně nebo ti ho přikazují rodiče?

- Dobrovolně
- Na přání rodičů

16. Rodiče jsou k tobě:

- Moc přísní – hodně mě trestají, nezáleží jim na tom, co chci já
- Kamarádští – můžu jim ve všem důvěřovat, přiměřeně mě trestají a chválí
- Příliš hodní – mám velkou svobodu, netrestají mě a ani moc nekontrolují

17. Jaké školní výsledky po tobě rodiče požadují?

- Požadují jen ty nejlepší výsledky
 Požadují takové výsledky, na které mé síly stačí
 Mé školní výsledky nekontrolují

Přečti si následující výroky. Vyjádři, zda souhlasíš, či nesouhlasíš **zakroužkováním čísla**.
Je možná pouze **jedna odpověď**.

18. Když se u nás doma plánuje, co budeme dělat o víkendu nebo dovolené, rodiče berou ohled na mé přání a návrhy.

1. Určitě souhlasím	2. Spíše souhlasím	3. Nevím	4. Spíše nesouhlasím	5. Určitě nesouhlasím
------------------------	-----------------------	-------------	-------------------------	--------------------------

19. Rodiče se zajímají o mé problémy.

1. Určitě souhlasím	2. Spíše souhlasím	3. Nevím	4. Spíše nesouhlasím	5. Určitě nesouhlasím
------------------------	-----------------------	-------------	-------------------------	--------------------------

20. Rodiče mě nechávají, abych chodil spát nebo k jídlu v takovou dobu, kdy sám chci.

1. Určitě souhlasím	2. Spíše souhlasím	3. Nevím	4. Spíše nesouhlasím	5. Určitě nesouhlasím
------------------------	-----------------------	-------------	-------------------------	--------------------------

21. Často si můžu dělat to, co chci.

1. Určitě souhlasím	2. Spíše souhlasím	3. Nevím	4. Spíše nesouhlasím	5. Určitě nesouhlasím
------------------------	-----------------------	-------------	-------------------------	--------------------------

22. Rodiče mají opravdový zájem o to, co dělám.

1. Určitě souhlasím	2. Spíše souhlasím	3. Nevím	4. Spíše nesouhlasím	5. Určitě nesouhlasím
------------------------	-----------------------	-------------	-------------------------	--------------------------

23. Rodiče očekávají, že je vždy poslechnu.

1. Určitě souhlasím	2. Spíše souhlasím	3. Nevím	4. Spíše nesouhlasím	5. Určitě nesouhlasím
------------------------	-----------------------	-------------	-------------------------	--------------------------

24. Když trávím volný čas s rodiči, působí jim to radost.

1. Určitě souhlasím	2. Spíše souhlasím	3. Nevím	4. Spíše nesouhlasím	5. Určitě nesouhlasím
------------------------	-----------------------	-------------	-------------------------	--------------------------

25. Když se mi něco nepovede, rodiče se mě snaží povzbudit a pomoci mi.

1. Určitě souhlasím	2. Spíše souhlasím	3. Nevím	4. Spíše nesouhlasím	5. Určitě nesouhlasím
------------------------	-----------------------	-------------	-------------------------	--------------------------

26. Často se mi podaří rodiče umluvit a vyhnout se tak povinností nebo trestu.

1. Určitě souhlasím	2. Spíše souhlasím	3. Nevím	4. Spíše nesouhlasím	5. Určitě nesouhlasím
------------------------	-----------------------	-------------	-------------------------	--------------------------