

Souvislost mezi hraním počítačových her a sociálními vztahy žáků

Monika Bělohávková

Bakalářská práce
2025



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta humanitních studií

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta humanitních studií

Ústav pedagogických věd

Akademický rok: 2024/2025

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Monika Bělohávková**
Osobní číslo: **H22263**
Studijní program: **B0111A190011 Sociální pedagogika**
Forma studia: **Prezenční**
Téma práce: **Souvislost mezi hraním počítačových her a sociálními vztahy žáků**

Zásady pro vypracování

Zpracování rešerše a studium odborné literatury.
Vymezení terminologie a teoretických východisek z oblasti sociálních vztahů, sociálních dovedností a počítačových her.
Příprava metodiky empirické části, zpracování projektu výzkumu a stanovení výzkumného problému.
Realizace kvantitativního výzkumu formou dotazníkového šetření.
Zpracování a vyhodnocení získaných dat, včetně jejich interpretace.
Prezentace výsledků výzkumu, jejich shrnutí a doporučení pro praxi.

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

Seznam doporučené literatury:

ASLER, Jaromír a Michal MRÁZEK, 2018. Počítačové hry a jejich místo v životě člověka. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. ISBN 9788024454047.

FONTANA, David, 2017. Sociální dovednosti v praxi. Praha: Portál. ISBN 9788026211976.

CHRÁSKA, Miroslav, 2007. Metody pedagogického výzkumu: základy kvantitativního výzkumu. Praha: Grada. ISBN 9788024713694.

KODÝM, Miloslav, 2014. Metody rozvoje sociálních dovedností. Praha: Univerzita Jana Amose Komenského. ISBN 9788074520464.

NOVOTNÁ, Eliška, 2010. Sociologie sociálních skupin. Praha: Grada. ISBN 9788024729572.

Vedoucí bakalářské práce: **Mgr. Jana Martincová, Ph.D., MBA**
Ústav pedagogických věd

Datum zadání bakalářské práce: **13. ledna 2025**

Termín odevzdání bakalářské práce: **2. května 2025**

L.S.

Mgr. Libor Marek, Ph.D.
děkan

doc. Mgr. Jakub Hladík, Ph.D.
ředitel ústavu

Ve Zlíně dne 13. ledna 2025

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb., v platném znění bez ohledu na výsledek obhajoby;
- bakalářská práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- jedno vyhotovení bakalářské práce v listinné podobě bude ponecháno Univerzitě Tomáše Bati ve Zlíně k uložení;
- 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;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 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;
- pokud je výstupem bakalářské práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá; neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že

- jsem na bakalářské práci pracoval(a) samostatně a použitou literaturu jsem řádně citoval(a); v případě publikace výsledků budu uveden(a) jako spoluautor;
- odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou obsahově totožné.

Ve Zlíně, dne

.....
podpis autora

ABSTRAKT

Tato bakalářská práce se zabývá souvislostí mezi hraním počítačových her a sociálními vztahy žáků ve vybrané školní třídě na druhém stupni základní školy. Cílem výzkumu bylo zjistit, zda hraní počítačových her ovlivňuje žákovo postavení ve třídním kolektivu. Teoretická část se věnuje charakteristice dětí staršího školního věku, specifikům jejich vývoje, dále sociálním skupinám, vrstevnickým vztahům a charakteristice školní třídy a fenoménu počítačových her. Praktická část je realizována formou kvantitativního výzkumu, který byl realizován pomocí dotazníků Dotazník hraní digitálních her (DHDH) a Hrabalova sociometricko-ratingového dotazníku (SORAD). Statistická analýza dat pomocí Spearmanova korelačního koeficientu neprokázala statisticky významnou souvislost mezi hraním počítačových her a sociálními vztahy žáků v rámci zkoumané třídy. Výsledky naznačují, že míra herní aktivity v tomto kolektivu nemá zásadní vliv na mezilidské vztahy.

Klíčová slova: Počítačové hry, sociální vztahy, školní třída

ABSTRACT

This bachelor thesis examines the relationship between computer game playing and students' social relationships in a selected second grade primary school classroom. The aim of the research was to find out whether playing computer games affects pupils' position in the classroom collective. The theoretical part is devoted to the characteristics of children of older school age, the specifics of their development, as well as social groups, peer relationships and characteristics of the school classroom and the phenomenon of computer games. The practical part is implemented in the form of quantitative research which was carried out using questionnaires Digital Game Playing Questionnaire (DHDH) and Hrabal's Sociometric Rating Questionnaire. Statistical analysis of the data using Spearman's correlation coefficient did not show a statistically significant relationship between playing computer games and students' social relationships within the class studied. The results suggest that the degree, of gaming activity in this collective does not have a significant effect on interpersonal relationships.

Keywords: Computer games, social relationships, school classroom

Chtěla bych velmi poděkovat vedoucí této bakalářské práce Mgr. Janě Martinové, Ph.D., MBA především za odborné rady a lidský přístup při vedení této práce. Dále bych chtěla poděkovat své milované rodině za podporu a trpělivost během celého studia. V neposlední řadě svým drahým přátelům za neutuchající slova podpory.

Spent my whole life chasing after dreams but every dream turns out to be just a part of my nightmare, part of my nightmare. (Hollywood Undead)

OBSAH

ÚVOD.....	11
I TEORETICKÁ ČÁST	12
1 ŽÁCI (DĚTI) STARŠÍHO ŠKOLNÍHO VĚKU.....	13
1.1 PSYCHOLOGICKÝ VÝVOJ.....	13
1.1.1 Sociální role v dospívání	14
1.2 BIOLOGICKÝ VÝVOJ	15
2 SOCIÁLNÍ SKUPINY	16
2.1 ŠKOLNÍ TŘÍDA	17
2.2 VRSTEVNICKÉ VZTAHY	17
2.3 SKUPINOVÁ DYNAMIKA.....	18
2.4 SOCIOMETRIE	19
3 POČÍTAČOVÉ (DIGITÁLNÍ) HRY.....	21
3.1 DĚLENÍ POČÍTAČOVÝCH HER PODLE HERNÍHO ŽÁNRU	22
3.2 ASPEKTY HRANÍ POČÍTAČOVÝCH HER.....	24
II PRAKTICKÁ ČÁST.....	26
4 VÝZKUM.....	27
5 CÍLE VÝZKUMU	28
5.1 VÝZKUMNÉ OTÁZKY A HYPOTÉZY	28
5.2 DRUH VÝZKUMU	28
5.3 VÝZKUMNÝ SOUBOR	29
5.4 VÝZKUMNÁ TECHNIKA	30
5.5 ZPŮSOB ZPRACOVÁNÍ DAT.....	31
6 ANALÝZA DAT.....	33
6.1.1 Index vlivu	34
6.1.2 Index oblíbenosti	36
6.1.3 Preferovaný herní žánr	38
6.1.4 Intenzita hraní a čas strávený hraním digitálních her.....	39
6.1.5 Souvislost	40
7 INTERPRETACE DAT.....	43
8 LIMITY VÝZKUMU.....	47
ZÁVĚR	48
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	49
SEZNAM OBRÁZKŮ	52
SEZNAM TABULEK.....	53
SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK.....	54

SEZNAM PŘÍLOH.....55

ÚVOD

V posledních desetiletích se počítačové hry staly významnou součástí volného času dětí a dospívajících. Jejich vliv na vývoj jednotlivců a na mezilidské vztahy se stal předmětem odborných výzkumů i diskusí. Někteří autoři upozorňují na možná rizika spojená s nadměrným hraním. Jiní poukazují na pozitivní důsledky hraní počítačových her, příkladem může být spolupráce v týmu nebo rozvoj kognitivních funkcí.

Důležitým sociálním prostředím je školní třída, kde se formují vztahy mezi vrstevníky a kde dítě zažívá jedny z prvních sociálních interakcí mimo rodinu. Kvalita těchto vztahů může žáka velmi ovlivnit, a to jak v oblasti školního prospěchu, tak jeho celkovou psychickou pohodu. Vzhledem k tomu, že obliba počítačových her stále stoupá, stoupají i počty dětí a dospívajících, kteří touto aktivitou tráví volný čas. A proto se nabízí otázka, zda hraní počítačových her ovlivňuje jejich postavení v třídním kolektivu a jejich sociální vztahy.

Práce je rozdělena na dvě části. Na teoretickou část, která popisuje teoretická východiska této práce, jimiž jsou mimo jiné žáci staršího školního věku, počítačové hry nebo také sociální vztahy. V jednotlivých kapitolách jsou popsána individuální východiska teoretické části této práce.

V rámci praktické části realizované kvantitativním výzkumem je cílem zjistit, zda existuje souvislost mezi hraním počítačových her a sociálními vztahy. Dále bude zkoumáno, zda tato souvislost vykazuje spíše pozitivní nebo negativní charakter. Také nás v této části práce zajímá, jaký žánr počítačových her žáci preferují.

Tato bakalářská práce si klade za cíl prozkoumat souvislost mezi hraním počítačových her a sociálními vztahy žáků v jedné konkrétní školní třídě. Výzkum je zaměřen na zjištění intenzity hraní her a na vztahy žáků ve třídě, které jsou zjišťovány pomocí sociometrických metod. Práce má za cíl zjistit, zda mezi hraním počítačových her a sociálními vztahy žáků existuje statisticky významná souvislost.

I TEORETICKÁ ČÁST

1 ŽÁCI (DĚTI) STARŠÍHO ŠKOLNÍHO VĚKU

Tato kapitola bakalářské práce se bude zabývat vývojovými aspekty jedinců staršího školního věku. Jedinci v tomto věku jsou pro nás důležití z důvodu jejich zapojení v našem výzkumu. Vágnerová (2012) používá pojem dospívání, v jiném terminologickém označení adolescence, jako přechodnou dobu mezi dětstvím a dospělostí. V tomto období dochází ke komplexní proměně osobnosti ve všech oblastech – jedná se o oblast somatickou, psychickou i sociální. Průběh dospívání je závislý na konkrétních kulturních a společenských podmínkách, z nichž vyplívají požadavky a očekávání společnosti ke vztahu k dospívajícímu. Dospívání je specifickou životní etapou, která má své typické znaky v rámci životního cyklu. Ty mají subjektivní i objektivní význam. Je to období, ve kterém se jedinec hledá a přehodnocuje, a v němž má zvládnout vlastní proměnu, dosáhnout přijatelného sociálního postavení a vytvořit si subjektivně uspokojivou, zralejší formu vlastní identity (Vágnerová, 2012).

Autorka (Vágnerová, 2012) dělí adolescenci na dvě období, a to adolescenci ranou a adolescenci pozdní. Pro naši práci je důležité období rané adolescence. Raná adolescence, označována také jako pubescence, je časově lokalizována mezi 11. – 15. rok s určitou individuální variabilitou. V rámci celkového vývoje dochází ke změně způsobu myšlení. Dospívající je již schopen uvažovat abstraktně, a to i o variantách, které reálně neexistují. Důležitým sociálním mezníkem v tomto období je ukončení povinné školní docházky a specifikace dalšího profesního zaměření, které se podílí na určení budoucího sociálního postavení dospívajících. Autoři (Ptáček a Kuželová, 2013) uvádí, že starší školní věk neboli puberta je biologickým i sociálním mezníkem. Toto období vymezují mezi 12 až 15/16 lety. Z hlediska biologického dochází k období pohlavního dospívání. Sociálním mezníkem je ukončení základní školní docházky a volba povolání. Je to doba celé řady dramatických změn, kladoucích značné nároky jak na pubescenta samotného, tak na jeho okolí. Projevy dospívání v chování se však velmi individuálně liší v kvalitě i intenzitě. Tato tvrzení se vzájemně podporují a doplňují.

1.1 Psychologický vývoj

V průběhu dospívání dochází ke zefektivnění neuronálního propojení, což umožňuje rychlejší zpracování informací. Raná adolescence je považována za významný mezník rozvoje poznávacích procesů (Vágnerová, 2012). V důsledku biologických (hormonálních) změn dochází k výrazné emoční nevyváženosti takzvaným „hormonálním bouřím“.

Pubescent reaguje podrážděně, prožívá věci hlouběji, jeho nálady bývají labilní, nápadně často se mění. Převládají však negativní emoce – rozmrzelost, neklid, vzdor. Pubescent mívá potíže s přijetím sebe sama, jeho tělesná a psychická stránka prodělávají významné změny. Ve svém sebehodnocení se pubescent spoléhá spíše sám na sebe, zatímco dříve si o sobě dělal představu na základě názorů jiných lidí. V tomto období je patrné úsilí o hlubší sebezpoznání. Biologické a duševní změny jsou příčinou toho, že se pubescent ve zvýšené míře zabývá sám sebou. Nastupuje nový způsob sebereflexe. Ideál, kterého si pubescent přeje dosáhnout, obsahuje i výkonové charakteristiky a představu své budoucí sociálně-profesní role (Ptáček, Kuželová 2013). Vágnerová (2021) upozorňuje na posílení psychologického významu fyzického vzhledu na sociální status jedince. To výrazně ovlivňuje vliv uniformity na jedince, který chce za každou cenu zapadnout. Důležitý je také fakt, že jedinec již neusiluje pouze o pozorování a zkoumání jeho okolí v aktuálním stavu, ale přemýšlí i nad tím, jak by jeho okolí mohlo vypadat v budoucnu a jak by jej mohl ovlivnit. Pubescent se nyní snaží více nahlížet na budoucnost, což je spjato s potřebou seberealizace a s novým pohledem na hodnocení jeho aktuálních výkonů.

1.1.1 Sociální role v dospívání

Dospívání bývá označováno jako doba druhého sociálního narození, spojeného se samotným vstupem do společnosti. Důležitým sociálním mezníkem je ukončení základní školní docházky a volba dalšího profesního směřování. Profesní volba je důležitá, protože bude v mnoha ohledech ovlivňovat další život jedince, především jeho sociální postavení. Pro pubescenty však zatím tak velký význam nemá (Vágnerová, 2012). V období mladší adolescence se mění vztahy s lidmi, s dospělými i s vrstevníky. Dospívání je fází experimentace s různými rolami a vztahy. Adolescent často přehodnocuje dosavadní autority a může začít odmítat jejich formální nadřazenost. Tento postoj se může projevat v opozici vůči rodičům či učitelům, a to zejména tehdy, pokud je dospívající schopen argumentovat a obhájit svůj názor. Právě schopnost racionálně oponovat autoritám přispívá k budování jeho sebevědomí a pocitu rovnocennosti s dospělými. Vágnerová (2012) uvádí, že dospívající také výrazně zvětšují své teritorium zejména ve volnočasových aktivitách, ať jsou institucionalizované nebo ne. Mají svá oblíbená místa, kde se obvykle schází. V rámci různých sociálních skupin získávají dospívající nové role, jiné se pouze rozvíjejí a mění. Tyto role mohou mít různý osobnostní význam, mohou potvrzovat sebevědomí daného jedince, ale mohou být i ztěžující a ohrožující.

1.2 Biologický vývoj

V základním biologickém smyslu lze období dospívání vymezit široce, jako životní úsek ohraničený na jedné straně prvními známkami pohlavního zraní a více či méně zvýšenou akcelerací růstu a na straně druhé dovršením plné pohlavní zralosti a dokončení tělesného růstu. Období pubescence představuje důležitý biologický mezník, dítě se mění v člověka schopného reprodukce (Langmajer, Krejčířová, 2006). Doba počátku dospívání je limitována geneticky a pravděpodobně se může libovolně posunovat do nižšího věku. Tělesné dospívání se projevuje viditelnými i pocíťovanými změnami, jako jsou proměna postavy, sekundární pohlavní znaky či proměna proporcí, jejichž zpracování může být pro adolescenta opravdu náročné (Vágnerová, 2012). Vágnerová (2021) dále uvádí, že dospívání trvá déle chlapcům nežli dívkám. U chlapců dochází k růstu svalů, vousů a mutaci hlasu. U dívek dochází k odlišným biologickým změnám, jako jsou zaoblování postavy a první menstruace. Ptáček a Kuželová (2013) ještě doplňují prodloužení končetin a prudký nárůst jak tělesné výšky, tak i váhy. Vlivem těchto změn dochází ke zhoršení motorických dovedností jedince. Autoři dále uvádí, že velkou změnou v tomto období prochází také řeč, prostřednictvím které se adolescent snaží odlišit od mladších jedinců. Do řeči se v této vývojové etapě dostává cizí terminologie, zlepšuje se slovní zásoba, obohacuje se aktivní slovník, významně se projevuje vliv referenční skupiny. Langmajer a Krejčířová ještě doplňují, že tělesné, psychické a sociální změny v tomto období probíhají do jisté míry souběžně a navzájem závisle.

2 SOCIÁLNÍ SKUPINY

V této kapitole se budeme věnovat sociálním skupinám. Výzkum bude probíhat v sociální skupině v prostředí školní třídy. Skupina je svébytný druh společnosti. Chování, vývoj a výchova jedince jsou do značné míry závislé na jeho životě ve skupinách, bez jejich vlivu nejde jedince a jeho vývoj pochopit. (Hrabal,2003). Skupinu tvoří určitý počet lidí, jejich činnost směřuje po delší dobu ke společným cílům. Cílů ve skupině se dosahuje za pomoci dlouhodobých interakcí se členy a vzájemnou kooperací, která se řídí skupinovými normami a při níž se vytváří relativně stálá struktura vztahů mezi členy skupiny, v nichž jednotlivci zaujímají různé pozice a přijímají role (Hrabal,2003).

Hrabal (2003) vymezuje 3 druhy dělení skupin. První způsob dělení je podle velikosti skupiny. Tyto skupiny tedy dělí na malé, které mají 3–7 členů, a poté na střední a velké, kterým se v publikaci tolik nevěnuje. Druhý způsob dělení je podle vztahu cílů skupiny k individuálním potřebám členů a širším společenským hodnotám. Tento druh dělení rozlišuje skupiny na neformální, které si zakládají na činnostech vedoucích k uspokojení potřeb členů bez explicitního vztahu k širším společenským úkolům, a na skupiny formální, které jsou součástí organizací nebo institucí, jejichž cíle jsou určeny přímo institucí a přesahují individuální potřeby členů. Příkladem takové skupiny je škola, školní třída nebo také vojenský útvar. Antisociální skupina je obvykle neformální skupina s protisociálními cíli. Třetí a finální druh dělení je podle předmětu a druhu činností, kam jsou zahrnuty skupiny pracovní zaměřující se na produktivitu a efektivitu, dále výchovné skupiny, které mají za hlavní cíl učení. Typickou výchovnou skupinou je školní třída. Skupiny hravé, které transformují rovnocenné společenství u her pro radost do zkušeností. Skupiny mezi osobně interakční, které jsou zaměřeny na zprostředkování skupinového kontaktu a skupina rodinná, pro kterou je typická všestrannost cílů. Vágnerová (2012) uvádí: *“Vrstevnická skupina slouží jako opora v procesu vytváření individuální identity. Vazba na skupinu snižuje individuální zodpovědnost a zvyšuje pocit sebevědomí a jistoty“*. Sebevymezení příslušnosti ke skupině je relativně snadné a jedinec tak získá uspokojující obraz sama sebe. Skupinová identita je významnou součástí individuální identity, která v tomto období prochází změnou, a proto není dostatečně stabilní.

2.1 Školní třída

Školní třída je sociální skupinou formální a také výchovnou (Hrabal, 2003). Školní třída je také nejpočetněji zastoupený typ sociálního útvaru ve školské soustavě. Na první pohled je dobře definovatelná a popsatelná jako soubor žáků, kteří se převážně společně učí a jsou vyučováni. Jednoduchost však velmi rychle končí, když do třídy vejde konkrétní vyučující. Tím vznikne mnohostranná interakce a začnou působit nad individuální procesy, subjekty jsou sice žáci a učitel, ale všichni se dostávají do sféry působení už probuzených a nově se tvořících sociálních sil (Hrabal, 2003). Dále si uvedeme pohled autorky Vágnerové (2012), která uvádí že školní třída je specifickou a obvykle osobně významnou skupinou, jelikož dospívající zde tráví velké množství času.

Školní třída je skupinou, kterou nelze vyměnit za jinou. Každý pubescent by chtěl být touto skupinou akceptován, ale zároveň se zde chce prosadit a získat v její hierarchii uspokojivé postavení. Pozice ve třídě se v tomto věku stává velmi významnou součástí osobní identity. Představuje totiž určitý precedens obecnější sociální úspěšnosti. Jedinec, kterému se podaří uspět, bude mít více sebejistoty a pravděpodobně i lepší sociální kompetence. Školní třída je příliš velkou skupinou na to, aby byla skupinou konzistentní. Obvykle je rozčleněna do podskupin vymezených podle genderu, zájmů, prospěchu či jiných kritérií. Pokud se nemění složení třídy, tak se obvykle zásadním způsobem nemění ani vztahy mezi spolužáky. Postavení každého žáka je na druhém stupni ZŠ dávno dané a stabilizované. V posledních ročnících základní školy dochází k rozdělení skupin na základě očekávaného sociálního postavení, to znamená dle budoucí profesní role. Spolužáky bude spojoval jejich zaměření a s tím spojená motivace k učení a k výkonu.

2.2 Vrstevnické vztahy

Ve školní třídě vznikají také různé sociální vazby a vrstevnické vztahy. V adolescenci má zvláštní význam oddělovat vrstevnické vztahy od specifitějších přátelských a partnerských vztahů. S počátkem dospívání se jejich důležitost velmi výrazně zvyšuje. Vrstevnický vztah (peership) je unikátní a těžko zastupitelný typ vztahu. Umožňuje vzájemné poskytování názorů, pocitů a vzorců chování, „zkoušení“ bez větších závazků. Vrstevníci plní funkci komunikační a interakční platformy, kde může dospívající testovat sám sebe. Ve vrstevnických vztazích se mění a střídají pozice soupeře a spoluhráče, opozičníka a soupevníka (Macek, 2003). Dospívající se cítí dobře, když mají pocit, že jsou vrstevníky viděni, slyšeni a oceňováni. Posiluje to jejich vlastní pozici a pocity významnosti. Vědomě

či nevědomě sdílejí stejnou zkušenost, životní pozici, problémy, nejistoty a nejasnosti. Toto vzájemné sdílení ale nebrání tomu, aby se cítili ve skupině sami. To je dáno právě instrumentální povahou vrstevnických vztahů. Tyto vztahy nemají sami o sobě význam, ale jsou prostředkem k hledání a ujasňování vztahu k sobě samému. Členstvím v nějaké vrstevnické skupině také jedinci získávají sociální status a pocit vlastní hodnoty. V takové skupině je maximum času věnováno nezávaznému povídání. Přátelé poskytují zajímavé informace, vztahy jsou pro získávání a testování vlastních sociálních kompetencí a hodnot. Nezařadí-li se adolescent do žádné vrstevnické skupiny, často to vnímá jako sociální stigma (Macek, 2003). Jiná autorka Vágnerová (2012) uvádí, že potřeba přátelských vztahů je v tomto období velmi silná. Potvrzuje, že tito jedinci hledají mezi vrstevníky někoho, s kým by mohli sdílet své vnitřní pocity a komu by mohli důvěřovat. Přátelský vztah představuje důležitou emoční vazbu, ale zároveň slouží jako prostředek k sebe poznání a zdroj opory při zvládání různých problémů.

2.3 Skupinová dynamika

Každá sociální skupina, jakou je i školní třída, má také svou vlastní skupinovou dynamiku. Hrabal (2003) do skupinové dynamiky zahrnuje také strukturu skupiny. Uvádí, že sociální psychologie došla k vymezení velmi specifických jevů v oblastech struktury a dynamiky skupin, které jsou jednoznačně i obecně přijatelné a jejichž porozumění umožňuje lépe rozumět i skupině v pedagogické situaci. Pedagogická situace je specifická situace, ve které dochází k výchovnému nebo vzdělávacímu působení mezi vychovatelem a žákem (Průcha, Mareš, Walterová, 2013). Pro popis dynamiky skupiny využívá Hrabal (2003) tyto pojmy:

Jako první pojem si představíme **cíle skupiny**, ke kterým skupina směřuje svým jednáním. Skupina může mít cíle společné ale také cíle nadskupinové. Jedním z cílů může být i skupina sama, a to její rozvíjení a udržení. Většina cílů spolu souvisí a ovlivňují ať už pozitivně či negativně.

Jako další pojem uvádí **skupinové hodnoty**, které je možno chápat jako zvnitřněné cíle skupiny přijaté jejími členy. Tyto hodnoty se při jejich realizaci dostávají do sporu o přednost, což jde také popsat jako “boj motivů“. Skupina si vytváří stálé pořadí, tedy hierarchii hodnot, a působí na členy ve směru přijetí a uskutečňování této hierarchie. Hierarchie hodnot je v každé skupině jiná.

Dále si můžeme uvést **činnost členů skupiny** směřující k dosahování cílů skupiny a vytváření její struktury. Sjednávání a koordinování činností je podstatnou podmínkou

existence skupiny. **Skupinové normy** jsou pravidla chování specifikující činnosti členů, které jsou v určitých situacích vhodné či nevhodné. Obsah a závaznost norem pramení z cílů a hodnot dané skupiny, která by bez nich přestala existovat. Normy mohou jednotlivce i omezovat, proto nezdědka dochází k jejich porušení, proti kterému působí skupinový tlak. Normy zastávají ve skupině jak funkci sjednocovací (normy, které platí pro všechny členy) tak funkci specializační (pro různé role a pozice platí různé normy). **Skupinové role** jsou souborem specifického skupinou očekávaného chování určeného normami skupiny a souvisejícího se specifickými úkoly jedince. Role je také souborem věcně interpersonálních vztahů jedince k ostatním členům skupiny. Pro vývoj člověka jsou důležité role zejména v útlém dětství, během kterého vytváří základní strukturu dispozic pro jednání s lidmi. **Pozice ve skupině** jsou označením pro členy z hlediska jejich významu a důležitosti ve skupině. Ve skupině může člen zastávat různé pozice v různých oblastech skupinového života. Pozice dle vlivu se také označují termínem status. Možnost uskutečňovat vliv zde pramení z pověření a z odpovědnosti realizace cílů skupiny. Obliba či neobliba jedince ve skupině se projevuje tendencí ke zvýšenému spontánnímu kontaktu s ostatními členy skupiny nebo naopak vyhýbání se kontaktu. Existence **podskupin** je častá zejména ve skupinách, které počtem přesahují hranici malých skupin, a u skupin s nízkou kohezí. Vznik malých přátelských skupin je přirozený. Nadměrná nezávislost podskupin může signalizovat vnitřní či vnější rozpad základní skupiny.

2.4 Sociometrie

Sociometrii rozumíme soubor specificky významných postupů, které slouží ke zjišťování, popisu a analýze směru a intenzity mezilidských vztahů, jak se projevují v malých sociálních skupinách (Chrásková, 2016). Malá sociální skupina je seskupení lidí, které se vyznačuje určitými základními znaky. Mezi tyto znaky patří například to, že členové jsou spojeni specifickými společnými cíli, vzájemně se znají a komunikují spolu. Ve skupině jsou jisté formální vztahy, které jsou určeny oficiálně, ale také určité neformální vztahy, které vznikají spontánně a dobrovolně na základě společné práce, společných zájmů a zálib, a z nich pramenící sympatie a antipatie mezi členy skupiny.

Sociometrie se zaměřuje především na vztahy neformální. Nejdůležitější a základní technikou, díky které sociometrie získává informace, je sociometrický test. Tímto testem zjišťujeme, jak pozitivní volby ve skupině, tak i negativní volby ve skupině. Sociometrický test se respondentům zadává většinou písemně.

Názornější představu o struktuře neformálních vztahů v sociální skupině poskytují sociogramy. Sociogramy jsou mapami neformálních vztahů v sociálních skupinách. Mezi nejjednodušší sociogramy patří kruhový sociogram. Při jeho konstrukci jsou jednotliví členové skupiny znázorněni pomocí kroužků po obvodu kružnice a volby mezi nimi šipkami uvnitř kruhu.

3 POČÍTAČOVÉ (DIGITÁLNÍ) HRY

Podle encyklopedie videoher (Wolf, 2012) je pojem počítačová hra (zkratkou také PC hra) často používaným synonymem pro pojem videohra. Označení počítačová hra je ve srovnání s pojmem videohra užší a užívá se pro hry, které jsou hrány pouze prostřednictvím počítače. Počítačová hra je ovládána prostřednictvím počítačových vstupních zařízení jako je klávesnice, myš, joystick atd. Mohou být hrány s připojením na internet či bez něj (Suchá, Dolejš, Pippová 2018). Autoři Basler a Mrázek (2014) ve své publikaci zase uvádí, že počítačové hry jsou určitý typ počítačového programu (softwaru), který je postaven na vzájemné interakci s uživatelem. Uživatelem rozumíme hráče počítačových her, kterému slouží počítačové hry jako forma zábavy a odreagování.

Máme čtyři základní elementy virtuálního prostředí počítačových her, jenž jsme schopni pozorovat. Prvním elementem je reprezentace, kdy je počítačová hra subjektivní zjednodušenou reprezentací emoční reality. Dalším elementem je interakce. V tomto případě se jedná o oboustranné působení. Hráč svým jednáním ovlivňuje průběh počítačové hry a ta zase ovlivňuje hráčovu herní realitu. Konflikt (výzva) je třetí element. Konflikt je základním pilířem všech počítačových her. Hra vždy stanovuje nějakou hranici, kterou hráč musí překonat. Po překonání této hranice se běžně objeví další, na jejíž překonání musí hráč vynaložit větší úsilí. Čtvrtým a posledním elementem je bezpečí. To znamená, že negativní jednání ve hře nevede ke katastrofálním a nevratným následkům jako by tomu bylo ve skutečném světě.

Vaculík (2002) pokládá počítačové hry za základní součást industriální společnosti. Počítačové hry fungují na základě překonávání stanovených, ke každé hře individuálních hranic a také na porovnávání výsledků mezi hráči. Porovnávání funguje na profesionální úrovni (programingu), kdy se vytváří více členné týmy a ty si pak konkurují v turnajích.

Na počítačové hry můžeme nahlížet dvěma způsoby. V užším pojetí jsou počítačové hry realizovány pouze za pomoci osobních počítačů a laptopů. V širším pojetí jsou počítačové hry zprostředkovány prostřednictvím různých digitálních technologií (osobní počítač, laptop, herní konzole, mobilní telefon, tablet). V tomto pojetí můžeme počítačové hry označit také jako videohry nebo digitální hry (Basler a Dostál in Basler a Mrázek, 2018).

V české literatuře se využívá především pojem počítačové hry. V zahraniční literatuře jsou ovšem spíše používány rovnocenné pojmy videohry (z angl. video games) a digitální hry.

3.1 Dělení počítačových her podle herního žánru

Pro náš výzkum je také důležité odhalit, jaké hry žáci hrají nejčastěji, tedy jaký herní žánr preferují. Při diskusích o počítačových hrách je člověk konfrontován s obrovským množstvím herních žánrů. Pro tuto práci jsme vybrali dělení, které ve své publikaci uvádí Mrázek Michal a Basler Jaromír (2014).

Akční hry (z angl. *action games*)

Žánr akčních počítačových her je podle výzkumu Phana 2012 in Mrázek, Basler 2014 nejpopulárnější. Jedná se především o 3D počítačové hry, kde je hlavním cílem zneškodnit protivníka. Tyto hry mohou být singleplayer, kde hráče řídí počítač, a multiplayer, kde jsou hráči řízeni člověkem. Akční hry můžeme dělit na dva sub žánry. Kdy první se nazývá FPS (*first person shooter, přeloženo: „střílečka z první osoby*), kdy se obraz skládá z pohledu vlastního hráče a viditelné jsou pouze ruce. Mezi typické zástupce FPS můžeme zařadit například *Call of duty, Counter Strike, Far Cry*. Druhý sub žánr se nazývá TPS (*Third person shooter, přeloženo: „střílečka z třetí osoby*), kde je obraz tvořen pohledem za zády virtuálního hráče. Jako typické zástupce TPS můžeme zmínit počítačové hry *Mafia, Gears of War, Max Payne*.

RPG hry (z angl. *Role-playing games*, český ekvivalent: hry na hrdiny)

Základním prvkem tohoto herního žánru je hrdina (postava určité počítačové hry), který se pohybuje v herním virtuálním prostředí. Za procházení světem a plnění úkolů se postava postupně vylepšuje a získává nové schopnosti. Do tohoto herního žánru je možné řadit například: *Diablo, Risen, Final Fantasy*. Do tohoto žánru se taktéž řadí akční RPG zástupci jsou například *The Elder Scrolls, Fable*. Dále se zde řadí také MMORPG (*Massively multiplayer on – line role playing games*), kde se jedná o on-line RPG hry, ve kterých hrají hráči z celého světa prostřednictvím internetové sítě. Typickým zástupcem je například *Word of Warcraft*.

Strategické hry (z angl. *strategy games*)

Základním prvkem těchto her je strategické myšlení. Hráč disponuje určitými herními vstupy jako je například město, základna nebo nějaké území, o které se musí ekonomicky starat a rozvíjet jej. Obvykle jsou na hrací mapě protivníci, (řízení počítačem – *singleplayer*, nebo člověkem – *multiplayer*). Vyhrává hráč, který má nejlepší strategii rozvoje daných virtuálních vstupů. Hrací plocha se nám zobrazuje většinou z ptačí perspektivy. Strategické

hry mají také svoje sub žánry. Budovatelské strategie jsou počítačové hry simulující budování města (*SimCity*) nebo dokonce zoo (*Zoo Tycoon*). Tahové strategie, které se přibližují deskovým hrám, kde má každý hráč čas na rozmyšlení svého tahu (*X Com*). Dnes jsou pravděpodobně nejvíce rozšířeny real-time strategie, kdy taktizování probíhá u všech hráčů současně. Z toho důvodu mají hráči méně času na promyšlení svého tahu. (*Warcraft*, *Dune*).

Adventury (z angl. *adventure games*)

Základním prvkem tohoto žánru je příběh, ve kterém musí hráč plnit nejrůznější úkoly a řešit hádanky či rébusy, aby se příběh mohl posunout dál. Klasické adventury mají 2D zobrazení, ale dnes už je rozvinuto i 3D zobrazení těchto her. Do těchto her se také prolínají prvky akčního žánru. Potom se jedná o akční adventury jako například *Tomb Raider*, *Resident Evil*.

Sportovní hry (z angl. *sports games*)

Tento žánr simuluje různé druhy sportů. Ovládání je často zjednodušeno pro snadné hraní na úkor právě přesnosti daného sportu.

Závodní hry (z angl. *driving games*)

Hráčovým cílem v této hře je být první v cílové rovině. Hráč ovládá vozidlo obvykle pomocí klávesnice či nějakého jiného prvku (joystick, volant, gamepad) a musí jej ovládat lépe než jeho protivníci, aby se dostal do cíle jako první (*Need For Speed*, *Forza*).

Simulace (z angl. *simulation*)

Cílem simulace je co nejpřesnější napodobení situace či jevu. Do této kategorie se řadí například simulace života *The Sims* či evoluce *Spore*.

Taneční/ hudební hry (z angl. *dance/music games*)

Do tohoto žánru se řadí hry, které se ovládají pohybem či používáním speciálních ovladačů. Základní hudební hrou je *Guitar Hero*, jedná se o simulátor hry na kytaru. Součástí hry je plastový ovladač ve tvaru kytary, kde jednotlivá tlačítka představují struny. Taneční hry se ovládají především pohybem na základě snímání kamerou (*Just Dance*).

Bojové hry (z angl. *fighting games*)

Jejich základním principem je porazit protivníka v určitém bojovém umění. Obvykle se hráči pohybují v aréně a různými kombinacemi útoků se snaží zneškodnit nepřítele. K nejlepšimu

ovládání těchto her se používá game pad. Mezi typické zástupce můžeme zařadit například *Mortal Combat* a *Tekken*.

Logické hry (z angl. *logic/logical games*)

Jak již název napovídá, jsou to hry, které vyžadují logické myšlení hráče. Většinou v nich najdeme různé hádanky, které jsou doprovázeny jednoduchým grafickým zpracováním. V těchto hrách jsou většinou úrovně, kterými hráč prochází a vždy s ukončenou úrovní je obtížnost větší. Jako zástupce můžeme uvést *Tetris* nebo *Angry Birds*.

Vzdělávací/ edukační hry (z angl. *education games*)

Dle Phana (2011) se jedná o nejméně populární počítačové hry, kdy edukace hráče je základním prvkem těchto počítačových her. Rozvoj těchto her souvisí s popularitou chytrých mobilních telefonů. Tento žánr her je často určen pro děti.

Ostatní hry

Do této kategorie patří hry, které se nedají zařadit do žádného ze zmíněných žánrů. Zařazeny sem jsou zejména hry, které fungují na velmi jednoduchém herním mechanismu jako je posouvání nebo klikání (tak zvané *clicker games*). Jako zástupce si můžeme uvést *Subway Surfers*, *Dumb Ways To Die*, *My Talking Angela*.

Toto rozdělení budeme později využívat také v praktické části této práce.

3.2 Aspekty hraní počítačových her

V posledních letech se hraní počítačových her stalo běžnou součástí volno časových aktivit nejen dětí a dospívajících. Vědecká poznání přinášejí rozmanité pohledy na to, jaké dopady mohou mít videohry na kognitivní, sociální a emocionální vývoj jedince. Zatímco některé studie varují před negativními vlivy, jiné uvádí značné benefity hraní počítačových her.

Současná odborná literatura upozorňuje na to, že hraní počítačových her může mít i řadu pozitivních přínosů. Ukazuje se, že hry podporují rozvoj důležitých kognitivních schopností – například prostorové orientace, pracovní paměti, rychlého rozhodování nebo schopnosti řešit problémy (Granic, Lobel a Engels, 2014). Jiné výzkumy naznačují, že hráči mají často lepší schopnost udržet pozornost a zvládat více úkolů najednou (Gee, 2003). U her, které vyžadují spolupráci, je navíc možné pozorovat rozvoj sociálních dovedností, protože hráči musí komunikovat, plánovat a spolupracovat, obzvlášť v online prostředí. Videohry navíc mohou motivovat a učit děti i dospívající vytrvalosti, což se dá využít i v jiných oblastech

života (Gee, 2003). V českém kontextu se této problematice věnuje například Květon (2020), který popisuje možnosti využití videoher nejen jako zábavy, ale i jako nástroje pro rozvoj dětí. Upozorňuje na to, že některé herní prvky mohou podpořit rozvoj sociálních dovedností nebo být součástí vzdělávacího procesu.

Na druhé straně má hraní počítačových her i své negativní stránky, které jsou často zmiňovány v odborných studiích. Jedním z největších rizik je závislost na hraní. Podle výzkumů existuje u části populace riziko vzniku tzv. „gaming disorder“ – poruchy hraní her spojené se ztrátou kontroly a negativními důsledky v oblasti vzdělávání, práce a vztahů (WHO, 2018). Dlouhodobé hraní může také způsobit poruchy spánku, sníženou fyzickou aktivitu a v některých případech dokonce osamělost (Gentile, 2014).

Dalším problémem jsou násilné videohry, které mohou přispět k rozvoji agresivního chování, zejména u dětí a dospívajících, kteří ještě nemají plně vyvinutou schopnost sebeovládání (Kutner a Olson, 2008). Kromě toho existuje i riziko, že hraní počítačových her může nahradit zdravější formy trávení volného času, což zvyšuje tendenci k sociální izolaci a sedavému způsobu života.

Květon (2020) se také zaměřuje na možné negativní dopady videoher, zejména na vznik závislosti a problémy v oblasti sociálních vztahů a školní výkonnosti, pokud hráči tráví příliš mnoho času u počítače.

Počítačové hry tedy nejsou jednoznačně škodlivé ani prospěšné. Jejich dopad závisí na typu her, délce a frekvenci hraní, věku hráče a také na kontextu, ve kterém se hra odehrává. Edukační a kooperativní hry mohou rozvíjet celou řadu schopností, zatímco bezbřehé a nekontrolované hraní může vést k sociálním i psychickým potížím.

II PRAKTICKÁ ČÁST

4 VÝZKUM

Tento kvantitativní výzkum se zabývá spojitostí mezi hraním počítačových her a sociálními vztahy žáků. Hraní počítačových her je u mladistvých a dospívajících pořád velkým trendem. Výzkumy, které na toto téma vznikly, se poměrně liší. Tyto výzkumy potvrzují komplexnost vztahu mezi hraním počítačových her a sociálními vztahy. Studie Kowertové a Oldmeadowa (2015) ukazuje, že online hry mohou posilovat přátelství a sociální interakce, přičemž hráči často navazují vztahy s lidmi, které by jinak nepotkali. Jiný autor Gentile et al. (2009) ve svém výzkumu uvádí, že nadměrné hraní počítačových her může vést k problémům v sociálních dovednostech, zatímco umírněné hraní může pozitivně ovlivnit mezilidské vztahy.

Zkoumání této problematiky je důležité zejména proto, že hraní počítačových her má potenciál ovlivňovat sociální interakce jak pozitivně, tak negativně. Lepší pochopení těchto vlivů může přispět k nalezení rovnováhy mezi herními aktivitami a zdravým rozvojem sociálních dovedností a vztahů. V době, kdy digitální technologie a online hry hrají zásadní roli v životě dětí, je nutné pochopit, jak tyto aktivity ovlivňují jejich schopnost vytvářet a udržovat vztahy.

Pro tuto práci jsou důležité vztahy mezi žáky, tedy ve školní třídě, a kvalita těchto vztahů. „*Sociální vztahy jsou základem pro porozumění chování jednotlivce v kolektivu. U dětí a dospívajících jsou tyto vztahy zásadní pro rozvoj empatie, důvěry a schopnosti spolupráce.*“ „*Velmi zřetelné a prokazatelné je působení třídy jako vrstevnické skupiny na sociální a morální vývoj žáka a na jeho život a životní spokojenost v době docházky do školy.*“ (Hrabal, 2003). „*Kvalitní vrstevnické vztahy mohou posilovat pozitivní sebepojetí a předcházet rizikovému chování.*“ (Nakonečný, 2009). A také jakou spojitost mají tyto vztahy s hraním počítačových her. Hamre a Pienta (2001) uvádí, že kvalitní vztahy ve třídě snižují riziko emocionálních a behaviorálních problémů jako je úzkost a agresivita.

Souvislost mezi těmito proměnnými byla tedy prokázána proto jsme se rozhodli tyto poznatky zkoumat ve vybrané školní třídě.

5 CÍLE VÝZKUMU

Hlavním výzkumným cílem tohoto výzkumu je odhalit, jestli hraní počítačových her souvisí se sociálními vztahy žáků, a to jak v rovině pozitivních, tak negativních důsledků. Zvláštní důraz je kladen na to, do jaké míry se žáci věnují hraní počítačových her a jak tato míra souvisí s jejich sociálními vztahy v rámci konkrétní školní třídy. Současně také zjišťujeme preference jednotlivých žánrů her a jejich vliv na charakter sociálních vztahů mezi žáky.

5.1 Výzkumné otázky a hypotézy

1. *Jaká je intenzita hraní počítačových her mezi žáky?*

1.1. *Kolik času tráví žáci vybrané školní třídy hraním počítačových her?*

1.2. *Jaký žánr počítačových her preferují žáci vybrané školní třídy?*

2. *Jaké jsou sociální vztahy žáků?*

2.1 *Jaká je míra vlivu u jednotlivců mezi žáky vybrané školní třídy?*

2.2 *Jaká je míra oblíbenosti u jednotlivců mezi žáky vybrané školní třídy?*

3. *H.V.O – Existuje souvislost mezi hraním počítačových her a sociálními vztahy žáků ve vybrané třídě?*

H.1. – Mezi hraním počítačových her a sociálními vztahy žáků existuje statisticky významná souvislost.

5.2 Druh výzkumu

Sociální vztahy lze chápat jako vazby mezi jednotlivci, které se vytvářejí na základě vzájemných očekávání, sdílení emocí, hodnot a zájmů. Tyto vztahy mají vliv na vývoj jedince, jeho identitu a schopnost zapojit se do společnosti. Helus uvádí, že „*Sociální vztahy jsou neoddělitelnou součástí lidské existence. Ovlivňují nejen naše chování, ale i samotné prožívání a utváření naší identity.*“ (Helus, 2007)

Pro vypracování empirické části jsme zvolili kvantitativní výzkum. Pojetí výzkumu bylo zvoleno na základě výzkumného problému a výzkumných cílů, které se zaměřují na sociální vztahy a jejich spojitost s hraním počítačových her. Hypotéza H.1. vychází z předešlých výzkumů od různých autorů. Tyto studie dokazují, že vztah mezi hraním počítačových her a sociálními vztahy žáků existuje. Z tohoto důvodu naše hypotéza předpokládá významnou

souvislost mezi těmito dvěma proměnnými. Pro získání dat z této oblasti bylo zvoleno dotazníkové šetření. Dotazník je často využívaným nástrojem kvantitativního výzkumu. Na začátku obou dotazníků byli respondenti informováni o jejich účelu a anonymitě.

5.3 Výzkumný soubor

Základní soubor

Do základního výzkumného souboru jsme zařadili žáky deváté třídy. Žáci devátých tříd se řadí do kategorie starší školní věk. Ten obvykle zahrnuje děti od 11 do 15 let, což odpovídá 6. až 9. třídě základní školy. Toto období bývá také označováno jako pubescence, která je charakterizována důležitými změnami například biologickými, psychologickými a sociálními. Helus ve své knize popisuje starší školní věk jako období hledání identity, kdy vrstevníci získávají větší vliv než rodina (Helus, 2004). Jiní autoři zdůrazňují, že *„toto období je klíčové pro utváření sociálních vztahů a přechod od konkrétního k abstraktnímu myšlení“* (Langmajer, Krejčíková, 2006). *„Teprve na druhém stupni základní školy dochází k výraznému posunu ve vývoji třídní skupiny, zvláště v posledních ročnících v souvislosti s prepubertálním a pubertálním vývojem osobnosti.“* (Hrabal, 2003)

Respondenty v tomto věku jsme zvolili právě proto, že děti v tomto věku často vyplňují volný čas hraním počítačových her. Výzkum z Masarykovy Univerzity v Brně poukazuje na to, že děti ve věku 11 až 15 let tráví hraním počítačových her dvě až tři hodiny denně, zejména odpoledne po škole a večer, což odpovídá volnému času dětí po školních povinnostech.

Výběrový soubor

Pro náš výzkum jsme zvolili záměrný výběr. Konkrétně tedy výběr „průměrných jednotek“. *„Při tomto druhu výběru se vybírá určitý objekt, který výzkumník považuje za typický (průměrný) příklad.“* (Chráska, 2007, str. 22) Vybraná základní škola je ve Zlínském kraji a z této školy je vybrána jedna 9. třída, ve které byl realizován náš výzkum. Tato škola byla zvolena z důvodu dostupnosti a zájmu ze strany této dané školy.

Výběrový výzkumný soubor tvoří žáci vybrané 9. třídy vybrané základní školy ve Zlínském kraji. Výzkumu se zúčastnilo 14 respondentů tedy jedna devátá třída.

5.4 Výzkumná technika

Vzhledem ke kvantitativnímu zaměření výzkumu byla jako výzkumná technika zvolena kvantitativní metoda, konkrétně sociometrické měření, které bylo realizováno ve skupině žáků deváté třídy, tedy v rámci jednoho třídního kolektivu. Sociometrie je podle Chráska (2015) diagnostická metoda vhodná především pro práci s menšími sociálními skupinami, jelikož umožňuje zjišťovat a analyzovat vzájemné vztahy mezi jednotlivými členy na základě jejich pozitivních či negativních postojů. Za autora je považován J. L. Moreno (1889–1974), rakousko-americký psychiatr, psycholog a sociolog.

Pro účely tohoto výzkumu byl zvolen Hrabalův sociometricko-ratingový dotazník. Jehož autorem je prof. PhDr. Vladimír Hrabal CSc. Web Hogrefe – Testcentrum uvádí, že sociometricko-ratingová metoda SORAD je speciální sociometrický postup vyvinutý pro psychosociální diagnostiku školních tříd. Díky počítačovému programu umožní tato metoda detailní diagnostiku emocionálního klimatu, rozdělení sociální moci ve třídě, podskupin uvnitř třídy i psychosociální diagnostiku jednotlivých žáků a jejich vztahy k ostatním spolužákům. Nabízí individuálně diagnostické informace o všech žácích. Zjišťovány jsou dimenze „sympatie – antipatie“ z pohledu spolužáků, emocionální vazba na třídu a vliv na ostatní žáky (jak v pozitivním, tak i v negativním smyslu). (<https://hogrefe.cz/sorad>).

Hogrefe – Testcentrum dále uvádí, že SORAD poskytuje detailní informace o sociální dynamice složitých tříd a je citlivým indikátorem pro obtížné a ohrožené žáky. Poskytuje také podklady pro možnost sociální restruktury složitých tříd na základě změny nepříznivého třídního klimatu a pomoc při integraci ohrožených a odmítaných žáků.

V tomto dotazníku se žáci hodnotí z hlediska vlivu a sympatií. Žáci mohou hodnotit na škále od jedné do pěti. Toto hodnocení je obdobné jako ve škole, tedy hodnota jedna je nejlepší možné hodnocení (např. žák s největším vlivem na třídu) a pět je nejhorší možné hodnocení (např. žák který nemá žádný vliv na třídu). U hodnocení sympatie mohou žáci své číselné ohodnocení doplnit i slovy ve sloupci „zdůvodnění sympatií“, kde popíší, proč jsou jim spolužáci sympatičtí nebo naopak nesympatičtí.

Data získaná z Hrabalova sociometricko-ratingového dotazníku (SORAD) lze vyhodnotit ručně pomocí dvou sociometrických matic, zvláště pro vliv a pro sympatie (Musil, 2003, s. 44). Sociometrické matice složí k vyhodnocení dat, které jsou jinak velmi těžko dosažitelné. Dnes však k vyhodnocení dat lze použít počítačový program, který je volně dostupný

na webové stránce www.sociometrie.cz. Tento počítačový program jsme se tedy rozhodli využít i my k vyhodnocení námi sesbíraných dat. Výsledky, které tento program zpracuje, nám napoví, jaké jsou vztahy mezi spolužáky.

Dále na získání dat ohledně hraní počítačových her bude použit dotazník hraní digitálních her DHDH., který je určen ke zmapování různých aspektů hraní digitálních her a zhodnocení vztahu adolescentů k digitálním hrám. DHDH se zaměřuje na veškeré digitální hry (online i offline), které je možné hrát prostřednictvím různých typů zobrazovacích zařízení (počítač, mobilní telefon, tablet, herní konzole aj.). Autoři metod: Suchá, J., Dolejš, M., Pipová, H. (2017) Autoři příručky: Suchá, J., Dolejš, M., Pipová, H., & Charvát, M. (2019). Tento nástroj obsahuje 32 položek, z toho 30 položek je dichotomických (škála ano x ne), 2 otázky doba strávená hraním. Maximální počet bodů, který jde získat je 30.

5.5 Způsob zpracování dat

Oba dotazníky, které byly pro tento výzkum použity, byly žákům vybrané 9. třídy rozdány mnou osobně. Po domluvě s paní ředitelkou dané základní školy jsem žáky osobně navštívila v hodině pracovních činností a rozdala jsem jim výše zmíněné dotazníky, tedy Dotazník hraní digitálních her (DHDH) a Hrabalův sociometricko-ratingový dotazník (SORAD). Žákům jsem se představila a sdělila jim účel, ke kterému budou využity získané odpovědi. Každý z žáků dostal svůj záznamový arch a také instrukce ke správnému vyplnění dotazníků. U dotazníku hraní počítačových her byli žáci požádáni, aby uvedli svůj preferovaný žánr počítačových her, žáci souhlasili a preferovaný žánr uvedli. Rozloučili jsme se na přátelské vlně.

Respondenty jsme pro zachování jejich anonymity zakódovali podle písmen abecedy, a to tedy A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O. Celkem se výzkumu zúčastnilo 14 respondentů. Jeden žák byl nepřítomen, nepřítomného žáka však ostatní zahrnuli do svých voleb v dotazníku SORAD.

Jako první dotazník jsem vyhodnotila Hrabalův sociometricko-ratingový dotazník (SORAD). Data z tohoto dotazníku lze vyhodnotit ručně pomocí dvou sociometrických matic, jednou pro vliv a druhou pro sympatie. V dnešní době se však k vyhodnocení dat z tohoto dotazníku využívá web Sociometrie.cz. Ten jsme se tedy rozhodli využít i my. Jelikož jsem dotazníky rozdala a sesbírala v papírové formě, musela jsem získaná data do webu přepsat ručně. Web vyhodnotil data v podobě čtyř grafů tedy sociometrických matic a to vliv+, vliv-, sympatie+ a sympatie-. Také nám poskytl celkové pořadí žáků dle

jejich hodnocení, a to v oblastech vlivu, obliby, náklonosti a ovlivnitelnosti. Pro náš výzkum jsou důležité indexy vlivu a sympatie, které nám pomohou odpovědět na dílčí výzkumné otázky 2.1 *Jaká je míra vlivu u jednotlivců mezi žáky vybrané školní třídy?* a 2.2 *Jaká je míra obliby u jednotlivců mezi žáky vybrané školní třídy?* Všechny ostatní indexy a pořadí nám odhalí odpověď na výzkumnou otázku číslo 2. *Jaké jsou sociální vztahy žáků.*

Dále jsme se zaměřili na preferovaný typ nebo také žánr počítačových her, který nám respondenti sdělili v rámci vyplňování dotazníku DHDH. Rozdělení žánrů koresponduje s rozdělením v teoretické části dle Baslera a Mrázka (2014) a jsou to tedy tyto žánry: akční hry, RPG hry (hry na hrdiny), strategické hry, adventury hry, sportovní hry, závodní hry, simulace, taneční|hudební hry, bojové hry, logické hry, vzdělávací hry, ostatní hry. Odhalení preferovaného žánru nám pomůže odhalit odpověď na výzkumnou otázku 1.2 *Jaký typ her preferují žáci vybrané školní třídy?*

K vyhodnocení dotazníku DHDH bylo potřeba získat příručku k této metodě od samotných autorů této metody a dotazníku. Žádost o poskytnutí metody jsem vyplnila na webové stránce www.persona.upol.cz. O pár dní později mi byla příručka zaslána na e-mail. Z příručky jsme získali důležité informace pro vyhodnocení dotazníku, například jak spočítat skóre u každého respondenta. A také rozdělení respondentů do tří hráčských kategorií, a to bezproblémové užívání digitálních her, rizikové/problematické užívání digitálních her a závislost na hraní digitálních her. Data, která jsme díky tomuto dotazníku získali, nám pomohou zodpovědět výzkumné otázky 1. *Jaká je intenzita hraní počítačových her mezi žáky?* a otázku 1.1 *Kolik času tráví žáci vybrané školní třídy hraním počítačových her?*

Souvislost mezi těmito dvěma proměnnými jsme se rozhodli ověřit pomocí Spearmanova koeficientu pořadové korelace. Tento statistický postup lze využít v případech, kdy máme rozhodnout, jak těsně spolu souvisí dva jevy, které byly změřeny. (Chráška, 2007)

Pro výpočet koeficientu jsme použili program Excel. Souvislost jsme měřili v pozitivní rovině, kdy do výpočtu byli zahrnuti pouze pozitivní volby, které jedinec obdržel v dotazníku SORAD. A rovněž v rovině negativní, kdy do výpočtu byli zahrnuti pouze negativní volby, které jedinec získal v dotazníku SORAD. Výpočet nám zodpoví výzkumnou otázku 3. *Existuje souvislost mezi hraním počítačových her a sociálními vztahy žáků ve vybrané třídě?* A také potvrdí nebo vyvrátí hypotézu H1. *Mezi hraním počítačových her a sociálními vztahy žáků existuje statisticky významná souvislost.*

6 ANALÝZA DAT

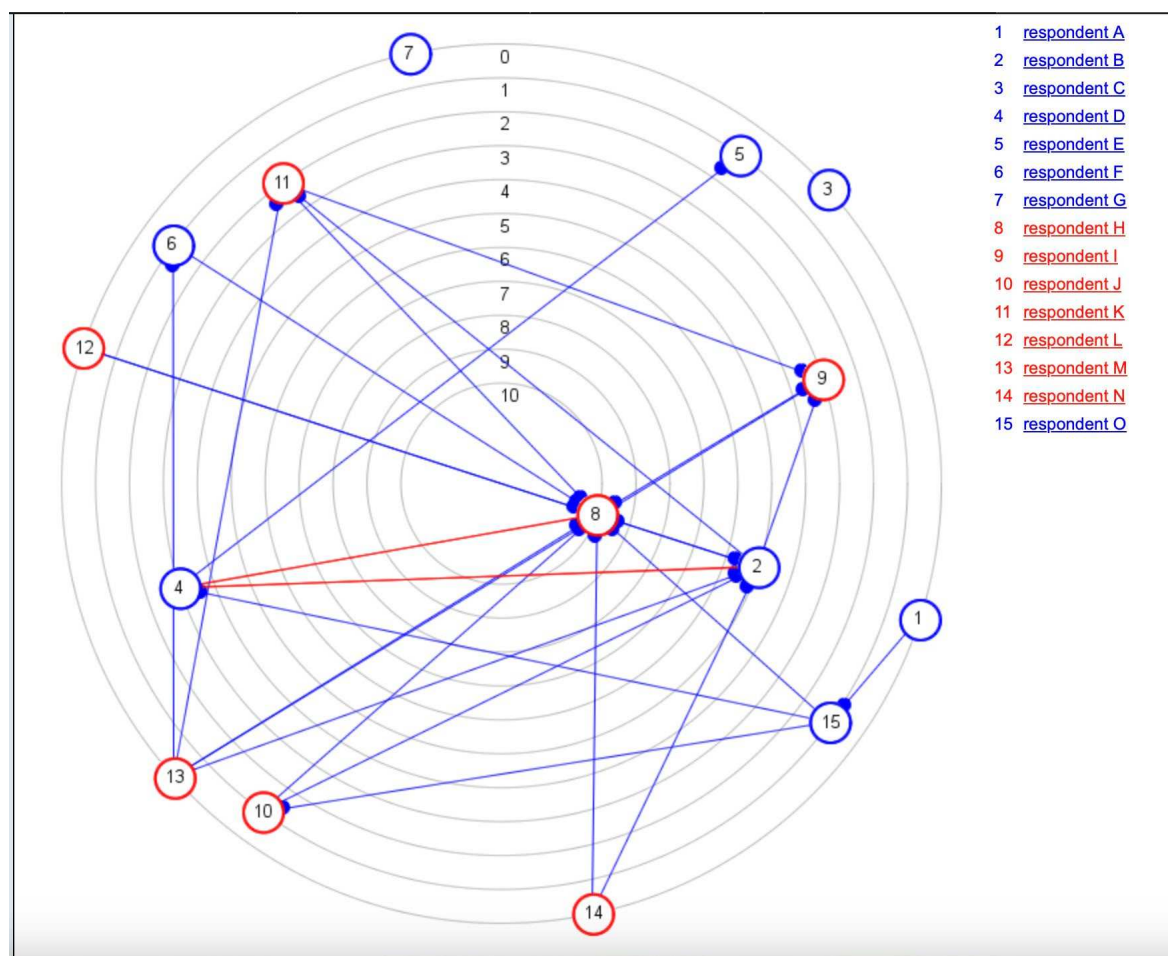
V této kapitole se budeme zabývat výsledky našeho výzkumu, jak k sociometrickému šetření, tak i ke zjišťování intenzity hraní počítačových her.

Sociogramy, které jsme získali za pomoci webu sociometrie.cz, se skládají z kružnic, bodů ležících na jednotlivých kružnicích a spojnic mezi těmito body. Body na kružnici znázorňují členy třídy, spojnice mezi body znázorňují vzájemné volby mezi členy. Modrá spojnice znázorňuje jednostrannou volbu od jednoho člena skupiny k druhému a na straně příjemce je zakončena malým kruhem. Červená spojnice znázorňuje volbu vzájemnou. Tyto sociogramy jsou grafickým znázorněním vzájemných voleb mezi členy třídy. Každý ze čtyř sociogramů sleduje jednu z následujících kvalit: pozitivní volby v oblasti sympatií (sympatie+), negativní volby v oblasti sympatií (sympatie -), pozitivní volby v oblasti vlivu (vliv +), negativní volby v oblasti vlivu (vliv -). Sociometrie.cz (2025)

Data, která jsme získali z Dotazníku hraní digitálních her, nám rozdělila respondenty do tří kategorií, a to **bezproblémové užívání digitálních her**, kdy je hraní pouze jednou z možností, jak trávit volný čas, motivací pro hraní je vyzkoušení něčeho nového. Další kategorie je **rizikové/problematické užívání digitálních her**, kdy je hraní dominantní volnočasovou aktivitou. Tito jedinci hrají za účelem uvolnění a taky využívají hraní jako hlavní zvládací strategii pro uvolnění napětí. Třetí a poslední kategorií je **závislost na hraní digitálních her**. Ta se vyznačuje ztrátou kontroly nad hraním her. Tito hráči mají velmi silné nutkání hrát, kterému nemůžou odolat. Pro rozdělení do těchto kategorií jsme museli spočítat skóre každého respondenta a na základě tohoto skóre byla ke každému respondentovi přidělena kategorie. Dále jsme porovnali čas strávený hraním ve všední dny a ve dnech volna. Respondenti uvedli, kolik hodin v těchto dnech tráví hraním digitálních her, a tyto hodiny jsme srovnali s průměrem, který byl uveden v příručce.

6.1.1 Index vlivu

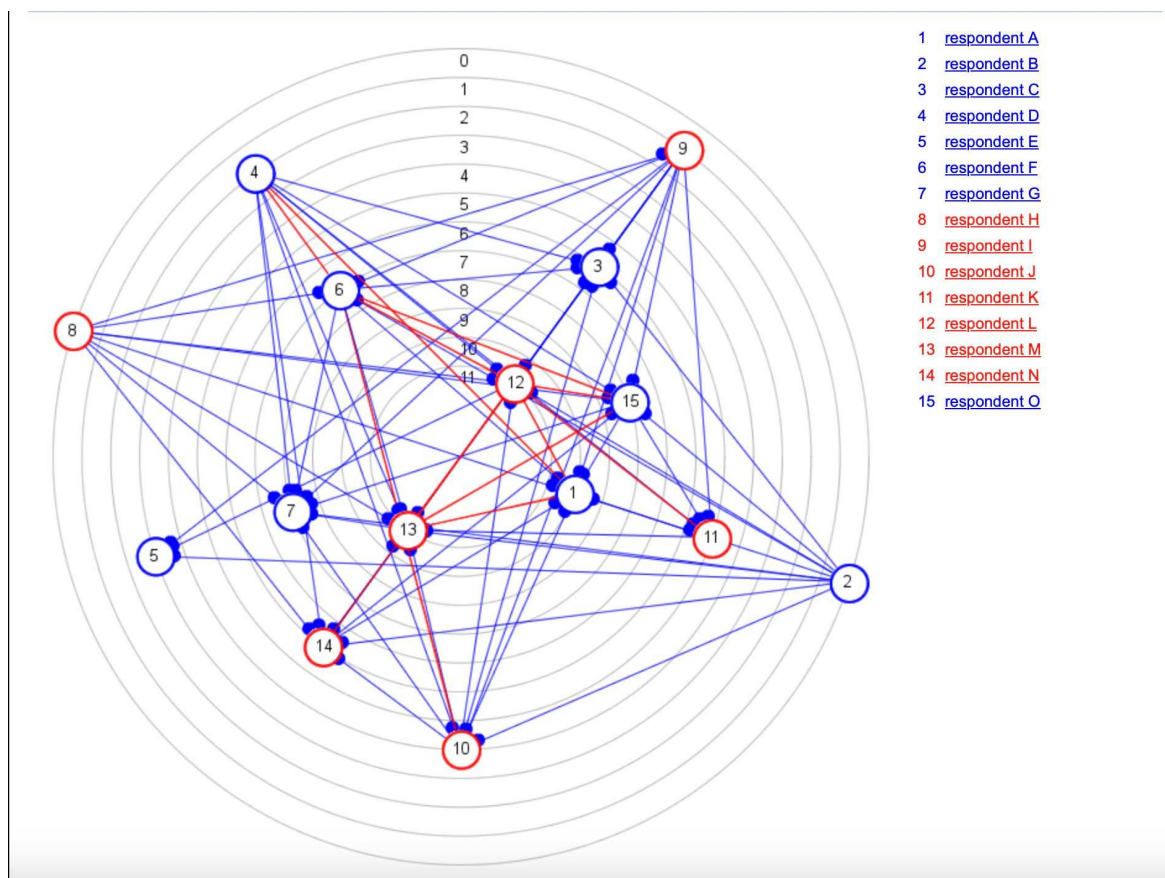
Vlivný je ten jedinec, jehož názory a chováním se řídí ostatní členové třídy či skupiny. Výše tohoto indexu přímo souvisí s děním ve skupině, kterého se přímo účastní tento jedinec. Tento vlivný jedinec poté působí na skupinu buď kladně (jako vzor) nebo negativně v podobě soupeření a rivality. Méně vlivní jedinci se přizpůsobí chováním a jednáním těm více vlivným.



Obrázek 1 – sociogram vliv + (*Vlastní výzkum, 2025*)

Tento sociogram zachycuje pozitivní volby v oblasti vlivu mezi žáky zkoumané školní třídy. Z výsledků vyplývá, že největší počet pozitivních voleb, konkrétně deset, obdržel respondent H (8). Tento žák je dle výsledků dotazníku DHDH zařazen do kategorie bezproblémového hraní, přičemž počet odehraných hodin během pracovního týdne i o víkendu zůstává pod průměrnou hodnotou uvedenou v příručce k dotazníku.

Na opačné straně se nachází skupina žáků, kteří v oblasti vlivu nezískali žádnou pozitivní volbu. Jedná se o respondenty A (1), C (3), G (7), L (12), M (13) a N (14). Tito žáci tedy nejsou ostatními spolužáky vnímáni jako vlivní členové tohoto třídního kolektivu.

Obrázek 2 – sociogram vliv- (*Vlastní výzkum, 2025*)

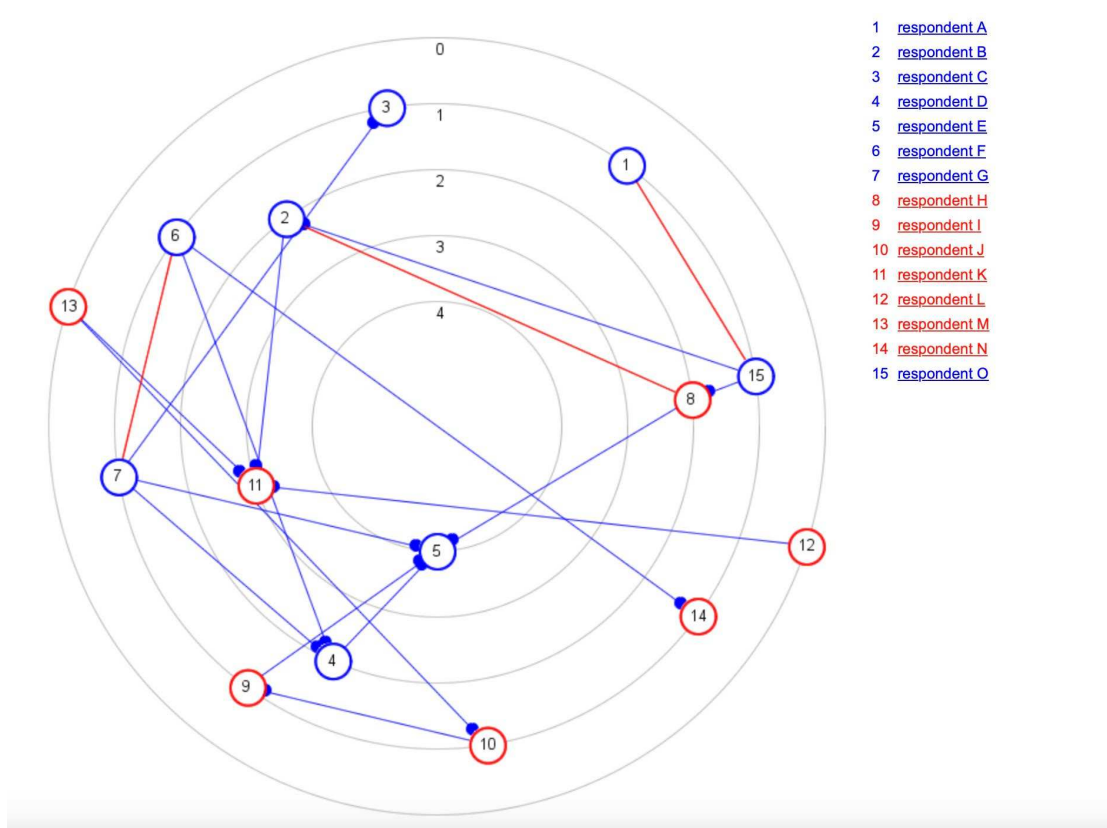
Sociogram zaměřený na negativní volby v oblasti vlivu zaznamenal vyšší počet celkových voleb než jeho pozitivní protějšek. To může naznačovat napjatější nebo méně harmonické vztahy v třídním kolektivu. Nejvyšší počet negativních voleb v této oblasti, konkrétně jedenáct, obdrželi dva respondenti – L (12) a M (13).

Respondent L (12) spadá dle výsledků dotazníku DHDH do kategorie bezproblémového hraní. Počet jeho odehraných hodin ve všedních dnech i o víkendech se pohybuje pod průměrem. Respondent M (13) je naopak zařazen do kategorie problémového/rizikového hraní. Zatímco během pracovního týdne jeho herní aktivita zůstává pod průměrem, o víkendech počet odehraných hodin stoupá nad stanovený průměr.

Přestože každý z těchto respondentů spadá dle příručky k dotazníku DHDH do jiné kategorie, jsou oba respondenti hodnoceni velmi negativně svými spolužáky.

6.1.2 Index oblíby

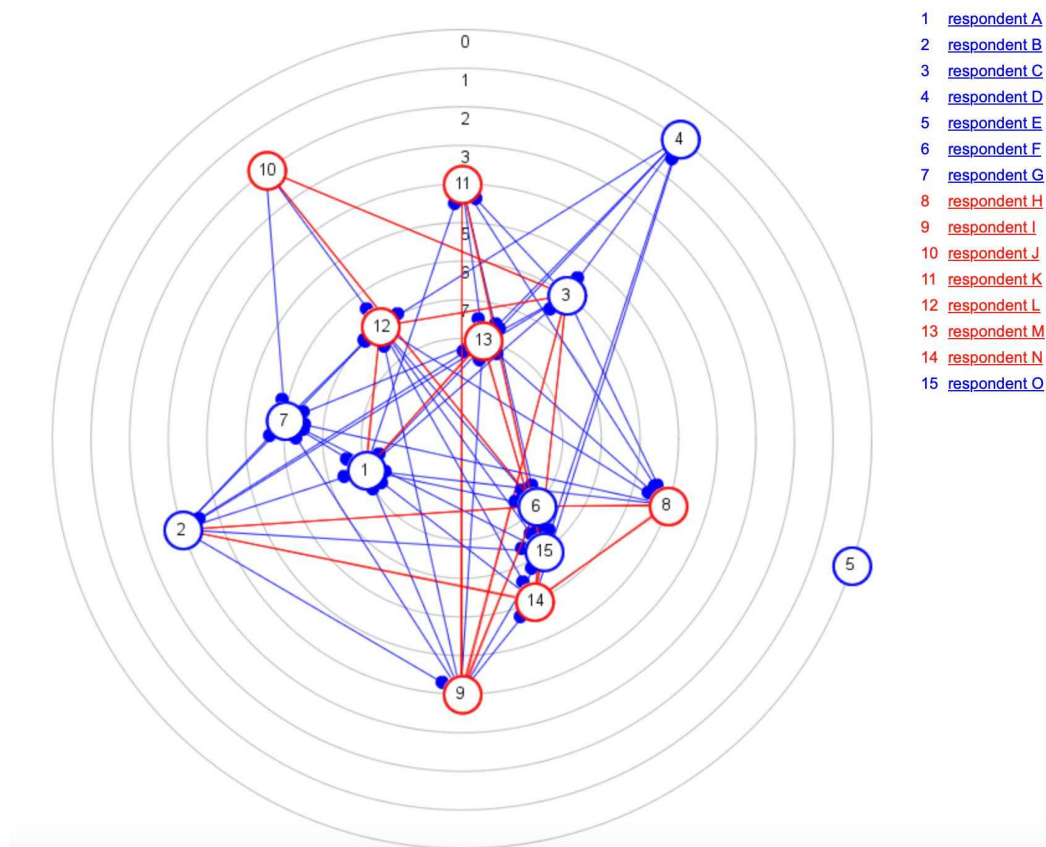
Index oblíby ukazuje, do jaké míry je daný jedinec ve třídě oblíben. Tento index vychází ze vztahů ve skupině a je silně závislý na prevencích členů třídy. Žák, který je u někoho z nějakého důvodu oblíben, může být u někoho jiného ze stejného důvodu neoblíben. Zdrojem sympatií může být obdiv k silnému a kompetentnímu jedinci, očekávaná či obdržená podpora nebo pomoc a v neposlední řadě také oboustrannost tohoto pozitivního vztahu.



Obrázek 3 – sociogram sympatie+ (*Vlastní výzkum, 2025*)

Sociogram zaměřený na pozitivní volby v oblasti oblíby ukazuje, že největší míru oblíbenosti mezi spolužáky získal respondent E (5), který obdržel nejvyšší počet pozitivních voleb. Nutno podotknout, že tento respondent byl v den sběru dat nepřítomen, a proto nebylo možné získat jeho odpovědi v rámci dotazníku DHDH. Přesto byl spolužáky vnímán jako nejvíce oblíbený, což může svědčit o jeho pozitivním statusu v kolektivu.

Naopak respondenti L (12) a M (13), v oblasti oblíby nezískali žádnou pozitivní volbu. Respondent L (12) spadá do kategorie bezproblémového hraní; jeho herní aktivita zůstává pod průměrem jak ve všední dny, tak o víkendech. Naproti tomu respondent M (13) je zařazen do kategorie problémového/rizikového hraní – ve všední dny hraje méně, než je průměr, ale o víkendech se jeho herní doba zvyšuje.



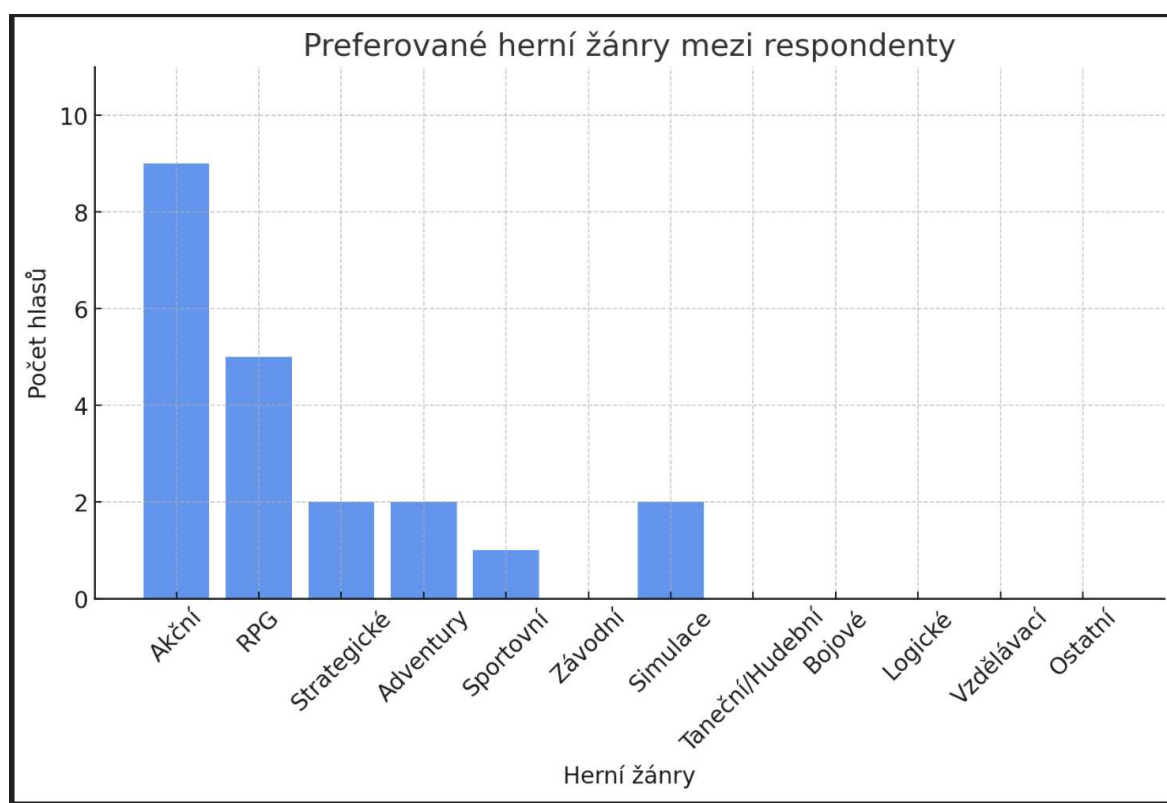
Obrázek 4 – sociogram sympatie – (vlastní výzkum, 2025)

Sociogram zaměřený na negativní volby v oblasti sympatií zaznamenal vyšší počet voleb než jeho kladný protějšek. Nejvyšší počet negativních voleb obdrželi respondenti A (1), F (6) a M (13), a to shodně po osmi volbách. Respondenti A (1) a F (6) spadají do kategorie bezproblémového hraní, přičemž jejich herní aktivita zůstává pod průměrem jak ve všední dny, tak o víkendech. Respondent M (13) byl zařazen do kategorie problémové/rizikové hraní – jeho herní doba ve všední dny je podprůměrná, zatímco o víkendech převyšuje průměr stanovený v příručce k dotazníku DHDH.

Nejmenší počet negativních voleb, konkrétně žádnou, získal respondent E (5), který se v den výzkumu, sběru dat neúčastnil. Tento výsledek opět, poukazuje na jeho dobré postavení v kolektivu.

6.1.3 Preferovaný herní žánr

V rámci vyplňování Dotazníku hraní digitálních her (DHDH) byli respondenti požádáni o uvedení preferovaného herního žánru. Žákům bylo představeno rozdělení herních žánrů, které je totožné jako rozdělení v teoretické části této bakalářské práce dle Baslera a Mrázka (2014) - akční hry, RPG, strategické, adventury, sportovní, závodní, simulace, taneční/hudební, bojové, logické, vzdělávací a ostatní. Nejvíce voleb získal žánr akční hry a to 9 voleb, druhý nejvíce preferovaný žánr je RPG (hry na hrdiny), který získal 5 voleb, dále strategické hry, adventury a simulace, které získaly stejný počet voleb a to 2. Sportovní hry dostali jednu volbu.

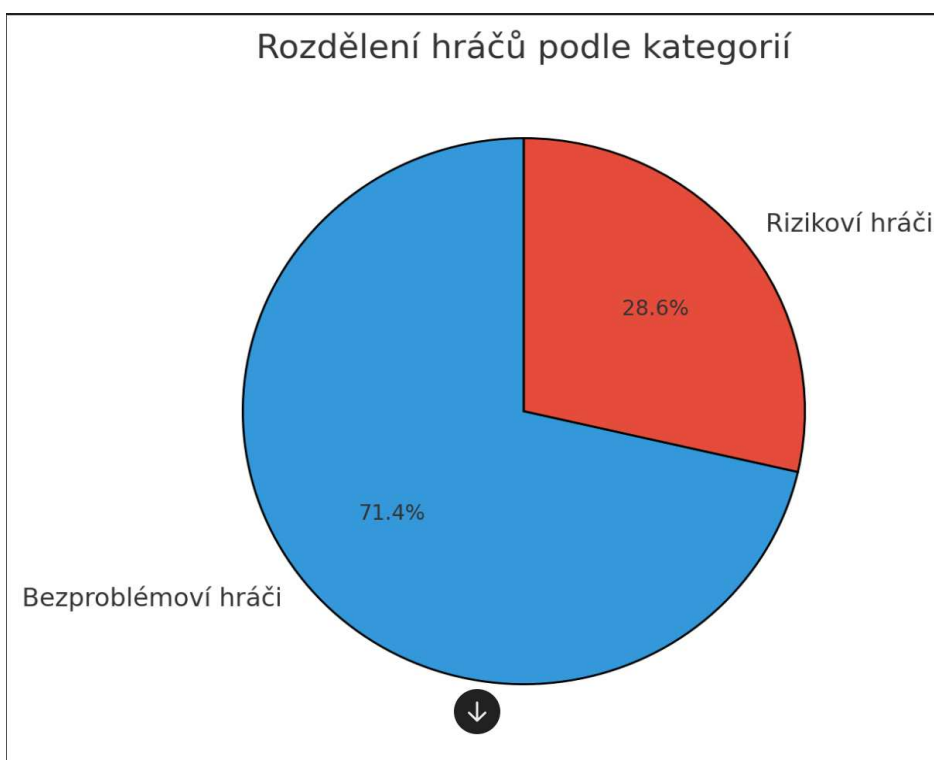


Obrázek 5 – grafické znázornění preferovaných žánrů (*Vlastní výzkum, 2025*)

Z grafického znázornění preferovaných herních žánrů je zřejmé, že v dané školní třídě dominují akční hry, které byly respondenty označeny jako nejpreferovanější. Tento žánr obdržel nejvyšší počet voleb ze všech uvedených kategorií. Na druhém místě v oblíbenosti se umístily RPG hry (hry na hrdiny). Výsledky poukazují na skutečnost, že žáci preferují herní žánry, které jsou dynamické, nabízejí možnost akce a zároveň jim umožňují stát se součástí fiktivního světa a rozvíjet herní postavu.

6.1.4 Intenzita hraní a čas strávený hraním digitálních her

Na základě získaných dat byli respondenti zařazeni do kategorií dle míry užívání digitálních her, přičemž v rámci tohoto výzkumu byly využity pouze dvě ze tří kategorií uvedených v příručce k dotazníku DHDH. První kategorií je **bezproblémové užívání digitálních her**, do níž spadá celkem 10 respondentů. Druhou kategorií je **rizikové/problematické užívání digitálních her**, kam byli zařazeni 4 respondenti. Do třetí kategorie – **závislost na hraní digitálních her** – se po vyhodnocení nedostal žádný z respondentů.



Obrázek 6 – graf kategorie (*Vlastní výzkum, 2025*)

Čas strávený hraním digitálních her byl v dotazníku DHDH rozdělen do dvou kategorií – na hraní ve všedních dnech a hraní ve dnech volna. Uvedené údaje od respondentů byly porovnány s průměrným časem hraní uvedeným v příručce k dotazníku, přičemž tento průměr je rozdělen podle stupně závažnosti hraní, tedy na bezproblémové a problematické/rizikové užívání digitálních her.

U žáků zařazených do kategorie bezproblémového hraní je patrné, že ve všedních dnech je doba strávená hraním digitálních her většinou pod průměrem – 8 respondentů uvádí nižší čas než průměr, pouze 2 respondenti čas překračují. Ve dnech volna se situace mění 5 respondentů má počet hodin pod průměrem a 5 nad průměrem.

V kategorii problematického/rizikového hraní je čas strávený hraním ve všední dny rovnoměrně rozdělen – 2 respondenti uvádějí nižší čas, než je průměr a 2 vyšší. Ve dnech volna se však již u tří z těchto čtyř respondentů objevuje nadprůměrná doba hraní, což může naznačovat zvýšený zájem o hry právě ve dnech volna.

Z výše uvedeného vyplývá, že žáci se počítačovým hrám věnují zejména ve dnech volna.

6.1.5 Souvislost

Hlavním cílem tohoto výzkumu bylo zjistit, zda existuje souvislost mezi hraním počítačových her a sociálními vztahy žáků. Pro ověření této hypotézy byla využita data získaná prostřednictvím dvou dotazníků. Ke statistickému ověření vztahu mezi těmito dvěma proměnnými byl použit Spearmanův koeficient pořadové korelace. Na základě jeho výsledků lze posoudit, zda je zjištěná souvislost statisticky významná.

Respondent	DHDH	SORAD- pozitivní	DHDH – rank	SORAD - rank	Rozdíl	Umocnění na druhou	Součet rozdílu
A	0	1	1	3	-2	4	566
B	0	2	1	11	-10	100	<u>Výsledek</u> <u>Spearmanovy</u> <u>korelace</u> <u>-0,243956044</u>
C	16	1	13	3	10	100	
D	12	2	9	11	-2	4	
E	N	4	N	15	N	N	
F	15	1	11	3	8	64	
G	13	1	10	3	7	49	
H	2	2	5	11	-6	36	
I	0	1	1	3	-2	4	
J	10	1	6	3	3	9	
K	15	3	11	14	-3	9	
L	0	0	1	1	0	0	
M	17	0	14	1	13	169	
N	10	6	6	3	3	9	
O	10	6	6	3	3	9	

Tabulka 1 – souvislost pozitivní volby (*Vlastní výzkum, 2025*)

Tato tabulka znázorňuje postup výpočtu Spearmanova koeficientu pořadové korelace se zaměřením na **pozitivní volby**, které respondenti obdrželi v dotazníku SORAD (oblast sociálních vztahů). Výsledná hodnota koeficientu činí **-0,244**, což naznačuje slabou negativní korelaci mezi hraním digitálních her a počtem pozitivních voleb v SORADU.

Hodnota korelace je však nízká a není statisticky významná, což znamená, že nelze tvrdit, že by vyšší nebo nižší míra hraní her měla vliv na oblíbenost žáků mezi spolužáky.

Respondent	DHDH	SORAD- negativní	DHDH – rank	SORAD - rank	Rozdíl	Umocnění na druhou	Součet rozdílu
A	0	18	1	13	-12	144	433
B	0	3	1	1	0	0	<u>Výsledek Spearmanovy korelace 0,048351648</u>
C	16	12	13	8	5	25	
D	12	3	9	1	8	64	
E	N	3	N	1	N	N	
F	15	15	11	11	0	0	
G	13	14	10	10	0	0	
H	2	5	5	4	1	1	
I	0	5	1	4	-3	9	
J	10	6	6	6	0	0	
K	15	9	11	7	4	16	
L	0	18	1	13	-12	144	
M	17	19	14	15	-1	1	
N	10	12	6	8	-2	4	
O	10	15	6	11	-5	5	

Tabulka 2 – souvislost negativní volby (*Vlastní výzkum, 2025*)

Tato tabulka rovněž znázorňuje postup výpočtu Spearmanova koeficientu pořadové korelace, avšak se zaměřením na negativní volby, které respondenti obdrželi v dotazníku SORAD. Výsledná hodnota koeficientu činí **0,048**, což signalizuje, že mezi intenzitou hraní digitálních her (měřeno pomocí dotazníku DHDH) a negativními volbami (SORAD) **neexistuje statisticky významná souvislost**.

Hodnota Spearmanova koeficientu blízká nule značí, že pořadí hodnot obou sledovaných proměnných spolu prakticky nesouvisí.

7 INTERPRETACE DAT

Tato kapitola se zaměřuje na interpretaci získaných dat a zodpovězení výzkumných otázek které, jsme si stanovili v úvodu praktické části této práce.

Jako první výzkumná otázka je v naší práci stanovena **otázka 1. *Jaká je intenzita počítačových her mezi žáky?*** Pro zjištění této proměnné byl využit dotazník DHDH. Na základě doporučení testové příručky byli respondenti rozděleni do dvou kategorií: **bezproblémové užívání digitálních her a rizikové/problémové užívání digitálních her.** Z výsledků vyplývá, že intenzita hraní se u obou skupin zvyšuje o víkendech a ve dnech volna (prázdniny, svátky). V kategorii bezproblémové hraní mělo pět respondentů vyšší počet odehraných hodin, než je průměr v této kategorii, zatím co pět respondentů zůstalo pod průměrem. V rizikové skupině měl pouze jeden respondent nižší počet hodin, než činil průměr rizikových hráčů, další tři respondenti uvedli nadprůměrné hodnoty. Naopak v pracovních dnech (tedy školních dnech) je intenzita hraní obecně nižší. U skupiny bezproblémových hráčů mělo osm respondentů počet odehraných hodin pod průměrem a pouze dva nad ním. V rizikové skupině byly výsledky vyrovnané – dva respondenti vykazovali nadprůměrnou intenzitu hraní a dva podprůměrnou intenzitu hraní.

Bylo tedy zjištěno, že žáci základní školy tráví hraním počítačových her různé množství času, přičemž obecně platí, že intenzita hraní stoupá zejména ve dnech volna. Toto zjištění je konzistentní s poznatky jiné české studie. Výzkum Suché, Dolejše a Pipové (2019) uvádí, že čeští žáci ve věku 11–19 let nejčastěji hrají digitální hry právě ve volném čase, přičemž víkendy a prázdniny představují období s nejvyšší herní aktivitou.

Výzkumná otázka 1.1 *Kolik času tráví žáci vybrané školní třídy hraním počítačových her?*

Tato výzkumná otázka velmi úzce souvisí s předchozí výzkumnou otázkou zaměřenou na intenzitu hraní, neboť právě čas strávený hraním je jeden z ukazatelů intenzity. Údaje o počtu odehraných hodin byly porovnány s průměrnými hodnotami uvedenými v testové příručce k dotazníku DHDH. Výsledky ukazují, že většina respondentů trávila hraním méně času, než činí průměr, a to zejména v kategorii bezproblémového hraní. Nicméně i mezi problémovými/rizikovými hráči se vyskytli jedinci, jejichž herní čas byl pod průměrnou hodnotou. Na základě těchto zjištění lze konstatovat, že respondenti v rámci vybrané třídy obecně netráví hraním počítačových her výrazně nadprůměrné množství času, a to ani ve skupině, která byla vyhodnocena jako potenciálně riziková.

Toto zjištění je zajímavé, neboť kontrastuje například s výsledky mezinárodního výzkumu EU Kids Online (2014), kde bylo zaznamenáno, že významná část evropských dětí tráví hraním více než dvě hodiny denně. Tento rozdíl může být způsoben různým kulturním kontextem, věkem respondentů nebo menším vzorkem žáků v rámci tohoto konkrétního šetření.

Výzkumná otázka 1.2 *Jaký žánr počítačových her preferují žáci vybrané školní třídy?*

Respondenti vybírali preferovaný žánr počítačových her podle klasifikace uvedené v teoretické části této práce, která vychází z rozdělení žánrů dle Baslera a Mrázka. Z výsledků dotazníkového šetření vyplývá, že nejvíce preferovaným žánrem mezi žáky jsou akční hry, které získaly celkem devět voleb. Na druhém místě se umístily RPG hry (role-playing games) s pěti volbami. Dále následovaly strategické hry, adventury a simulace, kdy každý z těchto žánrů obdržel dvě volby. Sportovní hry získaly pouze jednu volbu. Ostatní žánry, jako jsou závodní, taneční/hudební, bojové, logické, vzdělávací hry a kategorie ostatní, nezískaly žádnou volbu. Z výsledků je patrné, že žáci dávají přednost žánrům s větší mírou akce a příběhové hloubky, zatímco žánry zaměřené na logické myšlení nebo vzdělávání nejsou příliš oblíbené.

Tato zjištění jsou v souladu s obdobným výzkumem „Počítačové hry a způsob jejich využívání u žáků základních škol“ (Basler, 2016), který rovněž identifikoval akční hry jako nejčastěji preferovaný žánr mezi žáky základních škol. Tento výzkum také potvrdil vyšší oblibu RPG a strategických her, zatímco edukativní či logické hry byly mezi žáky preferovány jen minimálně. Výsledky obou výzkumů tedy ukazují na podobný trend ve volbě žánrů a potvrzují, že děti v tomto věku inklinují k žánrům, které nabízí akci, napětí a možnost rozvíjet dovednosti v rámci dynamického prostředí.

Výzkumná otázka 2. *Jaké jsou sociální vztahy žáků?* Tato otázka se nedá interpretovat bez využití předcházejících sociogramů, které poskytují detailní náhled na vztahovou strukturu ve třídě. Ze sociogramů je patrné, že vliv ani obliba nejsou mezi žáky rovnoměrně rozloženy – opakovaně se v popředí objevují jeden až dva respondenti, kteří ve třídě zaujímají centrální postavení. Dále je zřejmé, že žáci udělili více negativních voleb než pozitivních, a to jak v oblasti vlivu, tak v oblasti sympatií. Tento fakt může signalizovat méně harmonické vztahy mezi spolužáky. Výrazně negativní bilanci je možné chápat jako ukazatel nižší koheze třídy. V obou sociogramech se navíc na posledních pozicích opakovaně objevují stejní respondenti, což může indikovat jejich nižší začlenění do třídního kolektivu a zvýšené riziko sociální izolace.

Výzkumná otázka 2.1 *Jaká je míra vlivu u jednotlivců mezi žáky vybrané školní třídy?* Z dat získaných ze sociometrického šetření v oblasti vlivu vyplývá, že vliv není v této třídě rovnoměrně rozložen. Výrazně dominantní postavení zaujímá respondent H (8), který obdržel deset pozitivních voleb, což značí, že jej většina spolužáků vnímá jako nejvlivnějšího člena kolektivu. Tento jedinec pravděpodobně ovlivňuje své vrstevníky prostřednictvím svého chování, názorů a postojů, a může tak mít významný dopad na třídní dynamiku. Naopak respondenti A (1), C (3), G (7), L (12), M (13) a N (14) nezískali ani jednu pozitivní volbu v oblasti vlivu, což naznačuje, že jsou ve vnímání třídního kolektivu bez výrazného vlivu. Negativních voleb se v oblasti vlivu objevilo podstatně více. Nejvíce negativních voleb obdrželi respondenti L (12) a M (13) a to shodně jedenáct voleb, přičemž oba zároveň nezískali žádnou pozitivní volbu, což je řadí mezi nejméně vlivné členy třídy. Významně negativně byl ohodnocen také respondent A (1) s deseti negativními volbami a respondent O (15) s osmi negativními volbami. Na opačném pólu stojí opět respondent H (8), který neobdržel žádnou negativní volbu, což potvrzuje jeho stabilní postavení ve třídní hierarchii.

Výzkumná otázka 2.2 *Jaká je míra oblíbenosti u jednotlivců mezi žáky vybrané školní třídy?* Také míra oblíbenosti není mezi žáky třídy rovnoměrně rozložena. Nejvíce pozitivních voleb v oblasti oblíbenosti získal pouze jeden žák, a to respondent E (5), který obdržel čtyři pozitivní volby. Hned za ním následuje respondent K (11) se třemi pozitivními volbami. Tito jedinci jsou tedy ve třídě vnímáni jako nejvíce oblíbení. Na druhé straně stojí respondenti L (12) a M (13), kteří nezískali ani jednu pozitivní volbu, což může signalizovat nízkou míru přijetí ze strany spolužáků. V oblasti negativních voleb se nejčastěji objevují respondenti A (1), F (6) a M (13), kteří shodně obdrželi osm negativních voleb, což je řadí mezi nejméně oblíbené jedince třídy. Dále respondenti L (12) a O (15) získali sedm negativních voleb. Respondent E (5), který se umístil na první příčce v oblasti pozitivních voleb, zároveň nezískal žádnou negativní volbu, což pouze posiluje jeho pozici jako nejvíce oblíbeného v tomto kolektivu.

Výzkumná otázka 3. *Existuje souvislost mezi hraním počítačových her a sociálními vztahy žáků ve vybrané třídě?* Na základě výsledků Spearmanova korelačního koeficientu lze konstatovat, že mezi hraním počítačových her a sociálními vztahy žáků ve vybrané třídě nebyla zjištěna žádná statisticky významná souvislost. Korelační koeficient dosáhl velmi nízké hodnoty, blízké nule, což značí, že pořadí hodnot u obou proměnných spolu prakticky nesouvisí.

Podobně výzkum Považanové, Dolejše a kol. (2022) zjistil, že nadměrné užívání internetu může ovlivnit hodnotový systém adolescentů, ale přímá souvislost mezi hraním her a sociálními vztahy nebyla jednoznačně potvrzena. Obě studie tedy naznačují, že vliv hraní her na sociální vztahy není jednoznačný a může záviset na dalších faktorech.

Dále se zaměříme na **hypotézu H1**. *Mezi hraním počítačových her a sociálními vztahy žáků existuje statisticky významná souvislost.* Na základě provedené statistické analýzy se stanovenou hypotézu H1 nepodařilo potvrdit. Výsledky ukázaly, že mezi proměnnými – intenzita hraní počítačových her a sociální vztahy (míra obliby a vlivu) – nebyla zjištěna statisticky významná korelace. Získaná data tak nepodporují předpoklad, že by četnost a intenzita hraní digitálních her měla vliv na sociální vztahy žáků ve třídním kolektivu. Hypotéza H1 je proto na základě těchto zjištění zamítnuta.

8 LIMITY VÝZKUMU

Jedním z významných limitů této výzkumné práce byla absence jednoho z respondentů – konkrétně respondenta E (5) – při sběru dat. Z důvodu jeho nepřítomnosti nebylo možné získat jeho odpovědi v rámci dotazníku DHDH, a tudíž nelze u tohoto žáka posoudit intenzitu hraní digitálních her. Jeho spolužáci jej však zahrnuli do svých voleb v rámci sociometrického šetření. V indexu oblíbenosti se tento respondent umístil na předních příčkách, nicméně kvůli chybějícím datům nebylo možné propojit jeho postavení v kolektivu s potenciálními herními návyky. Tato skutečnost představuje jisté omezení při celkovém vyhodnocování vztahu mezi hraním digitálních her a sociálními vztahy.

Významným faktorem omezujícím realizaci výzkumu byla také nízká ochota škol zapojit se do spolupráce.

Mezi hlavní limity tohoto výzkumu patří velikost výzkumného souboru, která byla relativně malá a může ovlivňovat možnosti aplikace výsledků na širší populaci.

ZÁVĚR

Tato práce se zaměřuje na zjištění souvislosti mezi hraním počítačových her a sociálními vztahy žáků ve vybrané školní třídě. Teoretická část této práce je rozdělena na tři hlavní kapitoly. V první kapitole se zabýváme dětmi staršího školního věku. Zaměřili jsme se na představení tohoto vývojového období, konkrétně na vývoj biologický a psychologický, a na sociální role v dospívání. Druhá kapitola se zaměřuje na sociální skupiny a jejich dělení, poté také na vrstevnické vztahy, školní třídu a také co je sociometrie a k čemu je možné ji využít. Třetí kapitola se zabývá počítačovými hrami, jejich popisem a dělením, které jsme využili také v části praktické, a v poslední řadě pozitivními i negativními aspekty hraní počítačových her.

V praktické části této bakalářské práce jsme vymezili výzkumný problém, výzkumné cíle, dále také výzkumné otázky a stanovili jsme jednu hypotézu. Stanovili jsme druh výzkumu a upřesnili jsme náš výzkumný soubor. Dále jsme se věnovali popisu techniky sběru dat, podrobnému zpracování dat, analýze již zpracovaných dat, a nakonec interpretaci výsledků našeho výzkumu. Hlavním výzkumným cílem bylo zjistit, zda mezi hraním počítačových her a sociálními vztahy žáků ve vybrané školní třídě existuje souvislost. Výsledky jsou podrobně rozebrány v kapitolách analýza a interpretace dat proto si tady uvedeme pouze stručné shrnutí.

Výsledkem statistické analýzy, konkrétně tedy Spearmanovy korelace, je, že mezi hraním počítačových her a sociálními vztahy žáků neexistuje statisticky významná souvislost. Jinými slovy intenzita hraní počítačových her neovlivňuje žákovo postavení ve třídním kolektivu ani jeho oblíbenost a míru sociálního vlivu. Je však důležité zdůraznit, že v jiném třídním kolektivu by tato souvislost existovat mohla. Pro potvrzení této hypotézy by bylo potřeba realizovat rozsáhlejší výzkum na více školách a ve více školních třídách tím pádem i s více respondenty.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

BASLER, Jaromír. *POČÍTAČOVÉ HRY A ZPŮSOB JEJICH VYUŽÍVÁNÍ U ŽÁKŮ ZÁKLADNÍCH ŠKOL* [online]. 2016 [cit. 2025-04-19]. Dostupné z: doi:10.5507/tvv.2016.002

ČAPEK, Robert. *Třídní klima a školní klima*. Pedagogika. Praha: Grada, 2010. ISBN 9788024727424.

FONTANA, David, 2017. Sociální dovednosti v praxi. Praha: Portál. ISBN 9788026211976.

GEE, James Paul. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan, 2003. ISBN 1-4039-6538-2.

GENTILE, Douglas A. *The Effects of Prosocial Video Games on Prosocial Behaviors: International Evidence From Correlational, Longitudinal, and Experimental Studies* [online]. 2009. Dostupné z: <https://arg.isr.umich.edu/wp-content/uploads/2021/03/2009.Gentile-et-al.ProsocialGames.pdf>

GRANIC, Isabela, Adam LOBEL a Rutger C. M. E. ENGELS. *The Benefits of Playing Video Games* [online]. [cit. 2025-04-19]. Dostupné z: <https://www.apa.org/pubs/journals/releases/amp-a0034857.pdf>

HELUS, Zdeněk. *Dítě v osobnostním pojetí: obrat k dítěti jako výzva a úkol pro učitele i rodiče*. Praha: Portál, 2004. ISBN 8071788880.

HELUS, Zdeněk. *Sociální psychologie pro pedagogy*. Praha: Grada, 2007. ISBN 9788024711683.

HERMOCHOVÁ, Soňa. *Skupinová dynamika ve školní třídě. Dokážu to?* Kladno: AISIS, 2005. ISBN 8023956124.

Hogrefe [online]. [cit. 2025-04-12]. Dostupné z: <https://hogrefe.cz>

HRABAL, Vladimír. *Sociální psychologie pro učitele: vybraná témata*. Praha: Karolinum, 2003. ISBN 8024604361.

Children's Use of Online Technologies in Europe. A review of the European evidence base [online]. 2014 [cit. 2025-04-19]. ISSN 2045-256X.

CHRÁSKA, Miroslav, 2007. *Metody pedagogického výzkumu: základy kvantitativního výzkumu*. Praha: Grada. ISBN 9788024713694.

CHRÁSKA, Miroslav a KOČVAROVÁ, Ilona. *Kvantitativní metody sběru dat v pedagogických výzkumech*. Pedagogika. Zlín: Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, Fakulta humanitních studií, 2015. ISBN 9788074545535.

KODÝM, Miloslav, 2014. *Metody rozvoje sociálních dovedností*. Praha: Univerzita Jana Amose Komenského. ISBN 9788074520464.

KOWERT, Rachel a Julian A. OLDMEADOW. *Social reputation: Exploring the relationship between online video game involvement and social competence* [online]. 2013. Dostupné z: https://www.academia.edu/3312553/A_Social_reputation_Exploring_the_relationship_between_online_video_game_involvement_and_social_competence?utm_source=chatgpt.com

KUTNER, Lawrence a Cheryl K. OLSON. *Grand Theft Childhood: The Surprising Truth About Violent Video Games and What Parents Can Do*. New York: Simon & Schuster, 2008. ISBN 9780743296896.

KVĚTON, Petr. *Hraní videoher v dětství a dospívání: Dopady a souvislosti v sociálně-psychologické perspektivě*. Grada, 2020. ISBN 9788027128877.

LANGMEIER, Josef a KREJČÍŘOVÁ, Dana. *Vývojová psychologie*. Praha: Grada, 2006. ISBN 8024712849.

MACEK, Petr. *Adolescence*. Praha: Portál 2003, ISBN 8071787477

MRÁZEK, Michal a BASLER, Jaromír. *Počítačové hry a jejich místo v životě člověka*. Univerzita Palackého v Olomouci, 2019. ISBN 9788024454047.

MUSIL, Jiří V. *Sociometrie v psychologické kognici: nástroj sociální kompetence učitele*. Olomouc: Cyrilometodějská teologická fakulta Univerzity Palackého, 2003. ISBN 8023889354.

NAKONEČNÝ, Milan. *Sociální psychologie*. Praha: Academia, 2009. ISBN 9788020016799.

NOVOTNÁ, Eliška, 2010. *Sociologie sociálních skupin*. Praha: Grada. ISBN 9788024729572.

PHANN, Mikki H. a . *Let the games begin: video game usage patterns among current gamers* [online]. 2012 [cit. 2025-04-10]. Dostupné z: <https://www.citacepro.com/dokument/HxxvKHYMCBuXW4Wo>

POVAŽANOVÁ, Barbora, Martin DOLEJŠ, Gabriel KŇAŽEK a Katrína BANÁROVÁ. *Hodnoty českých a slovenských adolescentov pod vplyvom kyberpriestoru*. Univerzita Palackého v Olomouci, 2022. ISBN 9788024462578.

PRŮCHA, Jan; WALTEROVÁ, Eliška a MAREŠ, Jiří. *Pedagogický slovník*. Praha: Portál, 2013. ISBN 9788026204039.

PTÁČEK, Radek a KUŽELOVÁ, Hana. *Vývojová psychologie pro sociální práci*. Praha: Ministerstvo práce a sociálních věcí. 2013. ISBN 978074210600.

SOCIOMETRIE.CZ [online]. [cit. 2025-04-12]. Dostupné z: <https://www.sociometrie.cz>

SUCHÁ, Jaroslava; DOLEJŠ, Martin; PIPOVÁ, Helena a CHARVÁT, Miroslav. *Dotazník hraní digitálních her (DHDH): příručka pro praxi*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2019.

SUCHÁ, Jaroslava a DOLEJŠ, Martin. *Hraní digitálních her českými adolescenty*. Univerzita Palackého v Olomouci. 2019. ISBN 978802444283.

SUCHÁ, Jaroslava, Martin DOLEJŠ a Helena PIPOVÁ. *HRANÍ DIGITÁLNÍCH HER U ČESKÝCH ADOLESCENTŮ* [online]. 2019 [cit. 2025-04-19]. Dostupné z: https://www.drogy-info.cz/data/obj_files/33090/861/Zaostreno_2019-04_Hrani%20digitalnich%20her%20u%20adolescentu.pdf

VACULÍK, Martin. *Elektronické hry, sebepojetí, sociální dovednosti a sociální interakce* [online]. 2006 [cit. 2025-04-11]. Dostupné z: https://is.muni.cz/publication/345842?fbclid=IwY2xjawJlpNdleHRuA2FlbQIxMAABHgXlFMboQ7wIxf5iWdbZZOczaW7AGKDjgJ_E-qiv5wtEqG7N10L3tvq-Pxdv_aem_ahGWup01pAAsjq6WhHd7sQ

VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie: dětství, dospělost, stáří*. Praha: Portál, 2000. ISBN 8071783080.

VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie: dětství a dospívání*. Praha: Karolinum, 2012. ISBN 9788024621531.

VÁGNEROVÁ, Marie a LISÁ, Lidka. *Vývojová psychologie: dětství a dospívání*. Praha: Univerzita Karlova, nakladatelství Karolinum, 2021. ISBN 9788024649610.

WORLD HEALTH ORGANIZATION. *International Classification of Diseases for Mortality and Morbidity Statistics (11th Revision)* [online]. Geneva: World Health Organization, 2018 [cit. 2025-04-17]. Dostupné z: <https://icd.who.int/>

WOLF, Mark J.P. *Encyklopedia of Video Games: The culture, Technology, and Art of Gaming*. 2021. ISBN 9798216161820.

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1 sociogram vliv+ pozitivní volby v oblasti vlivu (vlastní výzkum,2025)	33
Obrázek 2 sociogram vliv-negativní volby v oblasti vlivu (vlastní výzkum,2025)	34
Obrázek 3 sociogram sympatie + pozitivní volby v oblasti oblíbenosti (vlastní výzkum,2025)	35
Obrázek 4 sociogram sympatie- negativní volby v oblasti oblíbenosti (vlastní výzkum,2025)	36
Obrázek 5 grafické znázornění preferovaných žánrů (vlastní výzkum, 2025).....	37
Obrázek 6 graf kategorie (vlastní výzkum,2025).....	38

SEZNAM TABULEK

Tabulka 1 souvislost pozitivní volby (vlastní výzkum,2025)	39
Tabulka 2 souvislost negativní volby (vlastní výzkum,2025)	40

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

SORAD	Hrabalův sociometricko-ratingový dotazník
DHDH	Dotazník hraní digitálních her
RPG	Role playing games/hry na hrdiny

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha P I: Hrabalův sociometricko-ratingový dotazník

Příloha P2: Dotazník hraní digitálních her

PŘÍLOHA P I: HRABALŮV SOCIOMETRICKO-RATINGOVÝ DOTAZNÍK

Instrukce

Instrukce – vliv

A) Nejprve proškrti řádku se svým jménem. Poté napiš do volného sloupce (sloupec „V“) ke každému jménu číslo od 1 do 5:

- 1 = žák/žákyně s nejsilnějším vlivem na třídu
- 2 = jedevjedna z vlivných ve třídě
- 3 = žák/žákyně s průměrným vlivem na třídu
- 4 = jedevjedna s malým vlivem na třídu
- 5 = nemá žádný, nebo skoro žádný vliv na třídu

Vliv na třídu má ten, jehož mínění, stanovisko a chování má pro ostatní žáky význam anebo na ně udělá dojem. Při tom není důležité, zda tento žák/žákyně má na třídu dobrý, nebo špatný vliv. Jedná se jen o to, jak silně třídu ovlivňuje.

Když si u někoho nebudeš jistý/ jistá, srovnej ho s jinými spolužáky a ohodnoť ho jako ty, kterým je nejpodobnější. Při hodnocení se rozhoduj sám/sama, nedívej se ke svému sousedovi. Vzájemným ovlivňováním by byly výsledky dotazníku znehodnoceny.

Pracuj bez dlouhého přemýšlení a nikoho kromě sebe nevynechej.

Objednací číslo: 149-2
© Högrefe – Testocentrum, Praha 2011

Sorad

Instrukce – sympatie

B) Zde posoudíš podobným způsobem jako u vlivu, jak jsou ti tvoji spolužáci sympatičtí.

Napiš prosím opět do volného sloupce (sloupec „S“) číslo od 1 do 5.

Uvedená čísla mají nyní následující význam:

- 1 = velmi sympatický žák/žákyně
- 2 = sympatický žák/žákyně
- 3 = ani sympatický ani nesympatický žák/žákyně
- 4 = spíše nesympatický žák/žákyně
- 5 = nesympatický žák/žákyně

Sympatický je nám ten, kdo je příjemný, s kým se rádi stýkáme, s kým rádi něco děláme, nebo bychom s ním rádi něco dělali. Každý člověk je jiný a má také rád jiné lidi. Proto nemá žádný smysl se o odpovědích radit se spolužáky.

C) Nakonec se zamysli nad tím, proč je ti který spolužák sympatický, nebo nesympatický. Vysvětlení napiš do sloupce „zdůvodnění sympatií“ vedle jeho jména.

ZÁZNAMOVÝ LIST

Sorad
Sociometrická ratingová metoda
 V. Hrabal

Jméno a příjmení:

Třída: Datum:

	Jméno a příjmení	V	S	zdůvodnění sympatií
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				

PŘÍLOHA P II: DOTAZNÍK HRANÍ DIGITÁLNÍCH HER

Dotazník hraní digitálních her

Questionnaire of Digital Game Playing (QDGP)

(Suchá, Dolejš, Pipová, 2017)

Tento dotazník se skládá z 32 položek. Otázky se zaměřují na tvůj vztah k hraní počítačových her. Počítačovou hrou jsou myšleny jakékoli digitální hry na různých typech zobrazovacích zařízení (počítač, mobilní telefon, tablet, herní konzole aj.). Počítačové hry jsou v dotazníku uváděny pod zkratkou „pc hry“.

Přečti si pozorně každou z položek. Odpovídej upřímně. Tvoje odpovědi jsou považovány za důvěrné. Nejde o žádný test, nejsou zde správné ani špatné odpovědi. Když uvedené tvrzení odpovídá tvé zkušenosti, odpověz ANO. Pokud pro tebe tvrzení neplatí, odpověz NE.

Poslední 2 otázky jsou otázky otevřené. Zaměřují se na dobu trávenou hraním v pracovních dnech a ve dnech volna, odpovědi prosím vyplíš číslicí.

Žádnou otázku nevynechávej. Vždy by ses měl/a pro jednu odpověď rozhodnout, ačkoliv je třeba rozhodování někdy těžké. V jednom řádku smí být vždy jen jedna odpověď. Nakonec zkontroluj, zda jsi odpověděl/a na všechny otázky. Pro detailnější informace či doplnění se obrať na odpovědného pracovníka, který ti předložil tento dotazník.

Značení odpovědí v dotazníku:

Zvolenou odpověď označ:



Pokud zaškrtněš dva čtverečky, ten správný zakroužkuj:



Pokud se spleteš dvakrát a chceš se znovu vrátit k původní variantě, konečnou odpověď zakroužkuj a ještě podtrhni:



Základní údaje

Jméno a příjmení:	Věk:
Typ školy:	Měsíc narození:
Školní ročník:	Rok narození:
Pohlaví:	Datum administrace:

Vyhodnocení dotazníku (vyplňuje administrátor)

Hrubé skóre:	Percentil:	Typ hraní:
Počet hodin: pracovní den – klient/norma:	volný den – klient/norma:	
Poznámky administrátora:		

Souhlasím se zpracováním (tím se rozumí zejména shromažďování, analyzování, uchovávání, třídění, zpracování a předávání) mých osobních údajů dle nařízení Evropského parlamentu a Rady (EU) 2016/679 ze dne 27. dubna 2016, o ochraně fyzických osob v souvislosti se zpracováním osobních údajů a o volném pohybu těchto údajů a o zrušení směrnice 95/48/ES (obecné nařízení o ochraně osobních údajů). Všechny uvedené údaje jsou poskytovány dobrovolně.

	ANO	NE
1. Přeješ si k Vánocům či narozeninám pc hru?	☐	☐
2. Nestihneš se někdy kvůli hraní počítačových her připravit do školy?	☐	☐
3. Bavíš se s kamarády často o počítačových hrách?	☐	☐
4. Hraješ hry označené 18+?(PEGI)	☐	☐
5. Hraješ počítačové hry více než 4 hodiny denně?	☐	☐
6. Našel/našla sis při hraní dobré kamarády?	☐	☐
7. Stává se ti, že kvůli hraní na něco zapomeš?	☐	☐
8. Štve často rodiče tvé hraní počítačových her?	☐	☐
9. Trávíš svůj čas o víkendu hlavně hraním?	☐	☐
10. Sleduješ, jak někdo jiný hraje (např. na streamu)?	☐	☐
11. Zanedbáváš kvůli hraní počítačových her některé aktivity?	☐	☐
12. Hraješ, aby sis spravil/a náladu?	☐	☐
13. Těšíš se během výuky na to, až si zahraješ počítačovou hru?	☐	☐
14. Hraješ nejčastěji počítačové hry po škole?	☐	☐
15. Zapomínáš při hraní na věci, které tě trápí?	☐	☐
16. Chtěl/a bys, aby byl den delší a ty jsi měl/a více času na hraní?	☐	☐
17. Chceš ve hře něco dokázat?	☐	☐
18. Máš přání stát se profesionálním hráčem/hráčkou?	☐	☐
19. Záleží ti na tvém herním týmu?	☐	☐
20. Když se nudíš, přemýšlíš nad strategiemi ve hře?	☐	☐
21. Když delší dobu nehraješ, těšíš se na hru?	☐	☐
22. Je pro tebe nejlepším odpočinkem po škole hraní her?	☐	☐
23. Zažil/a jsi urážky od druhých hráčů?	☐	☐
24. Stává se ti, že překračuješ čas určený na hraní (např. chtěl/a jsi hrát do 20 h a hraješ do 21 h)?	☐	☐
25. Přál/a by sis lepší herní zařízení (např. joystick, gamepad, volant, pedály, VR brýle atd.)?	☐	☐
26. Když nemůžeš hrát, je pro tebe těžké najít si jinou zábavu?	☐	☐
27. Sleduješ herní novinky?	☐	☐
28. Hraješ v noci (od 22 hodin)?	☐	☐
29. Hraješ na podkladě nějakého tréninkového plánu?	☐	☐
30. Zaplatil/a sis někdy ve hře box s bonusy, u kterého ses ale chtěl/a nechat překvapit, co v něm bude, např. loot box?	☐	☐
31) Kolik hodin denně průměrně hraješ počítačové hry v pracovních dnech ?	(doplň počet hodin za den)	
32) Kolik hodin denně průměrně hraješ počítačové hry ve dnech volna (víkendy, prázdniny, svátky)?	(doplň počet hodin za den)	

Děkujeme ti za vyplnění dotazníku!

Než dotazník odevzdáš, zkontroluj ho prosím ještě jednou a překontroluj, zda jsi nepřehlédl/a některou z otázek.