

POČÍTAČOVÉ HRY A ZPŮSOB JEJICH VYUŽÍVÁNÍ U ŽÁKŮ ZÁKLADNÍCH ŠKOL

BASLER Jaromír, CZ

Resumé

Príspevok popisuje výsledky výzkumu, ve kterém byl zjišťován způsob využívání počítačových her u žáků základních škol, míra hraní počítačových her a případné závislostní chování v souvislosti s počítačovými hrami. Jako metoda sběru dat byl použit dotazník, jeho výsledky byly vyhodnoceny a shrnuty do přehledných tabulek. Bylo zjištěno, že 96,1 % všech žáků základních škol hraje počítačové hry, 26,4 % žáků hraje 3 a více hodin denně, a 14,6 % žáků vykazuje závislostní chování.

Klíčová slova: počítačové hry, videohry, hráč, žáci, základní škola, závislostní chování, závislost, návykové poruchy.

COMPUTER GAMES AND POSSIBILITIES OF THEIR USE AMONG BASIC SCHOOL PUPILS

Abstract

The article describes results of the research which was performed in order to discover the possibilities of use of computer games among basic school pupils, the rate of playing of computer games among them, and probable addictive behavior in connection to computer games. The questionnaire was used as a method of data obtaining while its results were evaluated and summarized into clearly arranged tables. It was discovered that 96.1 per cent of all of the basic school pupils play computer games, 26.4 per cent of all the pupils play more than 3 hours a day, and 14.6 per cent of pupils show signs of addictive behavior.

Key words: computer games, video games, gamer, pupils, basic school, addictive behavior, addiction, dependence, addictive disorders.

Úvod

Počítačové hry jsou dnes ve společnosti velmi rozšířené, ale zároveň i velmi kritizované. Většina lidí již vlastní alespoň jednu platformu, kde je možné hrát počítačové hry např. mobilní telefon nebo počítač. Je tomu přibližně dvacet let, co se začaly vytvářet první „smartphony“ („chytré telefony“), právě vývojem v této oblasti došlo k obrovskému rozmachu her na této platformě. Je tedy jasné, že dříve nebo později bude každý tuto platformu vlastnit, a tak se stane potenciálním hráčem.

Počítačová hra je určitý typ softwaru, který interaguje s uživatelem a slouží především jako forma zábavy a odlehčení, často může mít také formu výukového softwaru. Základním požadavkem pro realizaci hry je nutnost mít počítačovou stanici se zobrazovací jednotkou, na které bude daná hra nainstalovaná. Ta je získána obvykle dvojím způsobem, online cestou, tedy stáhnutím z digitálního úložiště, nebo z digitálního nosiče (DVD, Blu-ray) zakoupeného v obchodech. Dále má každá hra určité hardwarové požadavky na pracovní stanici, na které chce uživatel hru provozovat. Pokud stroj tyto specifikace nesplňuje, tak není možné využívat daný počítačový software. Počítačové hry můžeme hrát na osobních počítačích, laptopech, mobilních telefonech, tabletech či videoherních konzolích.

Na počítačové hry můžeme podle Šelonga (2012) nahlížet dvěma způsoby. V **užším pojetí**, kdy počítačové hry jsou realizovány pomocí osobních počítačů a laptopů většinou s operačními systémy Windows, iOS, Linux či ChromeOS. V **širším pojetí** jsou to všechny hry, které jsou zprostředkovány

prostřednictvím digitálních technologií (počítače, laptopy, mobilní telefony, digitální přehrávače, videoherní konzole aj.). V tomto pojetí bychom mohli počítačové hry označit také jako hry digitální. V našem výzkumu jsme nahlíželi na počítačové hry právě v širším pojetí. Vaculík (2002) pokládá počítačové hry za základní součást moderní industriální společnosti.

1 Cíl výzkumu

Hlavním cílem bylo zjistit způsob využívání počítačových her u žáků základních škol, konkrétně míru hraní počítačových her a případné závislostní chování u žáků 6. a 9. ročníku v Olomouckém kraji, ve městě i na vesnici. Dílčím cílem bylo zjistit, zda žáci hrají počítačové hry ve vyučovacích hodinách, jaká je jejich nejoblíbenější činnost ve volném čase, na jakých platformách žáci hrají nejčastěji a od jakého roku věku začali počítačové hry hrát. Dalším dílčím cílem bylo zjistit, jaký „herní žánr“ žáci preferují.

2 Výzkumné problémy

Na základě studia odborných publikací např.: Nešpor (1999), Nešpor (2011a), Nešpor (2011b), APA (2013), Pozdníková (2012), článků např.: Nešpor a Csémy (2007), Vacek (2011), Vacek (2010), Mlčoch (2009), Phan H. (2011) a na základě vlastních úvah byly stanoveny následující výzkumné předpoklady.

VP₁: Alespoň 80 % všech žáků hraje počítačové hry.

VP₂: Alespoň 30 % všech žáků hraje denně 3 a více hodiny.

VP₃: Alespoň 20 % žáků vykazuje závislostní chování.

VP₄: Alespoň 20 % všech žáků hraje počítačové hry ve vyučovacích hodinách.

VP₅: Chlapci nejraději ve volném čase hrají počítačové hry.

VP₆: Dívky nejraději ve volném čase chodí ven s kamarády.

VP₇: Nejrozšířenější platforma pro hraní her je počítač.

VP₈: Nejčastěji hraným „herním žánrem“ je akční.

VP₉: Žáci začínají hrát počítačové hry nejdříve na počítači.

Hlavní význam přikládáme především oblasti četnosti hraní počítačových her u žáků. Zajímá nás, zda žáci budou vykazovat některé rysy závislostního chování, zda hry způsobují nepozornost v hodinách, jaké platformy a „herní žánry“ preferují, a kdy se s hraním začínají setkávat.

3 Popis metodologie výzkumu

Jako výzkumná strategie byl zvolen kvantitativní výzkum (Chráška, 2007). Před vlastním provedením kvantitativního výzkumu pomocí dotazníků byli žáci motivováni k vyplnění dotazníků pomocí krátkého seznámení s aktuálními novinkami v oblasti hraní her.

Jako výzkumná metoda byl zvolen dotazník. Dotazník obsahoval celkem 24 otázek, které byly seřazeny od předpokládaných lehčích otázek po těžší, ke konci opět následoval pokles obtížnosti otázek (Chráška, 2007). Dotazník obsahoval otázky uzavřené, kde respondenti volili vždy jednu možnost, a otázky otevřené, kde měli respondenti dostatečný prostor a čas k vyjádření svých pocitů a postojů k dané otázce. Dotazník byl zcela anonymní.

Dotazník byl sestaven podle obecně přijímaných pravidel (Chráška, 2007).

Dotazníkové šetření bylo uskutečněno na 4 náhodně vybraných základních školách Olomouckého kraje. Pro potřeby výzkumu byly zvoleny školy městské i vesnické. Mezi městské patřily

ZŠ Holečkova Olomouc a ZŠ Heyrovského Olomouc. Vesnické školy zastupovaly ZŠ Štěpánov a ZŠ Dolany. Dotazníkové šetření probíhalo pouze u žáků druhého stupně, konkrétně u žáků 6. a 9. ročníků. U 9. ročníků probíhalo v červnu 2014, tedy těsně před odchodem ze základní školy. U 6. ročníků šetření probíhalo v září 2014, tedy při nástupu na druhý stupeň, a to z důvodu, aby žáci nebyli ještě druhou etapou ZŠ ovlivněni. Celkový počet respondentů činil 316, z nichž 9 dotazníků bylo vyřazeno z důvodu neúplného či nedůvěryhodného vyplnění.

Domluva termínu dotazníkového šetření probíhala telefonicky. Vedení škol bylo velmi vstřícné a ochotné, tématu vždy přikládalo důležitost, což vyplývalo z jejich zkušeností práce s dětmi. V každé třídě jsem měl k dispozici 30 minut, kde jsem na začátku s žáky diskutoval o počítačových hrách, poskytl jsem jim také informace o aktuálních novinkách v této oblasti („Oculus Rift“, „Omni“), abych žáky zaujal a motivoval je k vyplnění dotazníku, což se mi dle mého názoru podařilo. Po úvodní části jsem žáky seznámil s pokyny pro vyplňování, abych předešel případným nejasnostem a žáci byli seznámeni, že je dotazník anonymní. Žáci poté měli dostatek času pro vyplnění, kdykoliv se mohli zeptat na případné nejasnosti. Návratnost byla vysoká (100 %) právě z důvodu maximální přípravy před vyplňováním a získání zájmu žáků do této problematiky.

Tabulka 1: Struktura výzkumného vzorku

Struktura výzkumného vzorku žáků 6. a 9. ročníků			
Ročník	Počet chlapců	Počet dívek	Celkem
6.	92	76	168
9.	65	74	139
Celkem žáků			307

4 Výsledky výzkumu

Dokazování VP₁

VP₁: Alespoň 80 % všech žáků hraje počítačové hry.

Cílem výzkumného předpokladu bylo zjistit, zda žáci hrají počítačové hry, a tím potvrdit využívání počítačových her u žáků základních škol. Výzkumný předpoklad jsme dokázali na základě odpovědí žáků v dotazníku, kdy zanedbáváme četnost hraní. Je zřejmé, že na našem výzkumném vzorku **je VP₁ potvrzen**, jelikož odpověď „Ano“ uvedlo více jak 80 % všech žáků. Závěrem tedy můžeme říci, že většina žáků hraje počítačové hry, což potvrzuje aktuálnost této problematiky.

Tabulka 2: Hraješ počítačové hry? – celkový souhrn

Hraješ počítačové hry?		
	Absolutní četnost	Relativní četnost (%)
Ano	295	96,1
Ne	12	3,9
Celkem	307	100

Analýza dat, získaných pomocí dotazníkového šetření, u žáků 6. a 9. ročníků základních škol v Olomouckém kraji, nám ukázala, že žáci se ve zkoumané problematice orientují a **96,1 % všech žáků hraje počítačové hry**. Toto zjištění potvrzuje výzkum NDP Group (The Video Game Industry Is Adding 2-17 Year-Old Gamers At A Rate Higher Than That Age Group's Population Growth, 2011), který proběhl v USA, kde 91 % z celkového počtu (dotazníkového šetření 4 136 osob, 2–17 let) žáků hraje počítačové hry.

Dokazování VP₂**VP₂: Alespoň 30 % všech žáků hraje denně 3 a více hodin.**

Cílem výzkumného předpokladu bylo zjistit počet žáků, které u počítače stráví déle jak tři hodiny, a tím zjistit míru možného působení na žáky. Tito jedinci by již mohli být ohroženi mírnou formou závislosti. Podle APA (2013) jedinci, kteří vykazují závislost, stráví typicky u počítače 8–10 hodin (nebo více) denně a alespoň 30 hodin za týden.

Tabulka 3: Jak dlouho každý den hraješ hry (průměrná hodnota za den)?

	Absolutní četnost	Relativní četnost (%)
3 a více hodin	81	26,4
Méně než 3 hodiny	226	73,6
Celkem	307	100

Tabulka 4: Tabulka četnosti počítačového hraní za den

Jak dlouho každý den hraješ hry?	
Četnost počítačového hraní za den (min)	Počet žáků
0	15
1–30	62
31–60	39
61–90	38
91–120	29
121–150	39
151–180	13
181–210	28
211–240	14
241–270	10
271–300	3
301–330	7
331–360	1
361–390	1
391–420	0
421–450	1
451–480	2
Více než 480	5

Z tabulky 3 je zřejmé, že na našem výzkumném vzorku **není VP₂ potvrzen**, jelikož „3 a více hodin“ uvedlo pouze 27,5 % žáků. Podle APA (2013) vykazuje 5 žáků (1,63 %) závislostní chování podle prvního kritéria, podle druhého kritéria vykazuje závislostní chování dokonce 28 žáků (9,12 %). Závěrem můžeme říci, že i když se na našem výzkumném vzorku předpoklad VP₂ nepotvrdil, je výsledek velmi znepokojující, protože čtvrtina žáků stráví hraním počítačových her značnou část svého volného času, a velká část žáků vykazuje rysy závislostního chování.

Dokazování VP₃**VP₃: Alespoň 20 % žáků vykazuje závislostní chování.**

Tabulka 5: Skóre závislostního chování

Skóre	Počet žáků
0–3	20
4–6	32
7–9	32
10–12	39
13–15	48
16–18	41
19–21	40
22–24	15
25–27	16
28–30	8
31–33	2
34–36	1
37–39	1

Vyhodnocení bylo provedeno jen pro žáky, kteří uvedli, že hrají hry (n=295).

Na základě odpovědí žáků na osm otázek v dotazníku, což jsou kritéria závislostního chování především podle APA (2013), jsme zjistili, že **14,6 % žáků vykazuje závislostní chování** v souvislosti s počítačovým hraním. Pro vyhodnocení je pro každého žáka vypočítáno skóre. Skóre je rozděleno po intervalu vypočítaného ze vzorce $0,08 \cdot r$ (Chráska, 2007). Celkový počet bodů, které bylo možné získat, činil 38. Pro potřeby výzkumu jsme za závislostní chování pokládali skóre, které přesáhlo průměr ze všech možných získaných bodů. Pokud žák získal 22 bodů a více, již vykazoval závislostní chování. Celkový počet žáků nad 22 bodů je 43, jedná se o 14,6 % z celkového počtu (n=295). U těchto jedinců by již mohl silně působit negativní vliv počítačových her, jejich závislostní chování se může v průběhu času zesilovat. Je tedy zřejmé, že na našem výzkumném vzorku **není VP₃ potvrzen**, jelikož počet žáků vykazující závislostní chování nepřesáhl 20% hranici. Výzkumný předpoklad VP₃ sice nebyl potvrzen, ale myslím si, že 14,6% zastoupení žáků, vykazující závislostní chování, je velmi vysoké a zjištění potvrzuje důležitost regulace dětí v míře počítačového hraní rodinou.

Dokazování VP₄**VP₄: Alespoň 20 % všech žáků hraje počítačové hry ve vyučovacích hodinách.**

Cílem výzkumného předpokladu bylo zjistit, zda žáci hrají počítačové hry i ve vyučovacích hodinách, a tím potvrdit negativní působení počítačových her na vyučovací proces.

Tabulka 6: Počítačové hry ve vyučování

Často hrají počítačové hry ve škole uprostřed vyučovacích hodin (např. na mobilním telefonu).		
	Absolutní četnost	Relativní četnost (%)
Ano	63	20,5
Ne	244	79,5
Celkem	307	100

Z tabulky 6 je zřejmé, že na našem výzkumném vzorku **je VP4 potvrzen**, jelikož odpověď „Ano“ uvedlo 20,5 % žáků. Procentuální zastoupení je velmi znepokojivé. Žák by měl v průběhu vyučovacího procesu dávat pozor a plně se soustředit na vyučovací hodinu, vyučující by si měl pozornost žáků hlídat, a v případě potřeby zasáhnout. Výsledek ukazuje na špatnou organizaci výuky a na nevhodné řízení vzdělávacího procesu učitelů. Počítačové hry mohou tedy zvyšovat nepozornost v hodině, a tím i celkový prospěch, pokud žák není regulován vyučujícím. Závěrem tedy můžeme říct, že pětina všech žáků hraje počítačové hry ve vyučovacích hodinách, což může zvyšovat jejich nepozornost a zhoršovat školní prospěch.

Dokazování VP5

VP5: Chlapci nejraději ve volném čase hrají počítačové hry.

Cílem výzkumného předpokladu bylo zjistit, zda chlapci v našem výzkumném vzorku nejraději ve svém volném čase hrají počítačové hry, a tím potvrdit, že jsou počítačové hry nejoblíbenější koníček chlapců.

Tabulka 7: Vyhodnocení volný čas - chlapci

Co nejraději děláš, když máš volno a nemusíš se učit – chlapci		
	Absolutní četnost	Relativní četnost (%)
Hraji počítačové hry	58	36,9
Jdu ven s kamarády	47	29,9
Sportuji	42	26,8
Sleduji televizi	6	3,8
Jiné aktivity	3	1,9
Čtu si	1	0,6
Celkem	157	100

Z tabulky 7 je zřejmé, že na našem výzkumném vzorku **je VP5 potvrzen**, jelikož odpověď „Hraji počítačové hry“ uvedlo 36,9 % chlapců.

Dokazování VP6

VP6: Dívky nejraději ve volném čase chodí ven s kamarády.

Cílem výzkumného předpokladu bylo zjistit, zda dívky v našem výzkumném vzorku nejraději ve svém volném čase chodí ven s kamarády, a tím potvrdit, že na rozdíl od chlapců, není hraní počítačových her jejich nejoblíbenějším koníčkem.

Tabulka 8: Vyhodnocení volný čas - dívky

Co nejraději děláš, když máš volno a nemusíš se učit - dívky		
	Absolutní četnost	Relativní četnost (%)
Jdu ven s kamarády	80	53,3
Sportuji	27	18,0
Hraji počítačové hry	17	11,3
Čtu si	15	10,0
Sleduji televizi	8	5,3
Jiné aktivity	3	2,0
Celkem	150	100

Z tabulky 8 je zřejmé, že na našem výzkumném vzorku **je VP₆ potvrzen**, jelikož odpověď „Jdu ven s kamarády“ uvedlo 53,3 % dívek. Potvrdili jsme tedy, že nejoblíbenější aktivitou dívek, našeho výzkumného vzorku, je chození ven s kamarády, na rozdíl od chlapců, kde bylo počítačové hraní na prvním místě, je u dívek až na místě třetím (11,3 %).

Zajímavým zjištěním je fakt, že žáci neuvedli téměř vůbec jako svoji nejoblíbenější činnost Facebook. Z celkového počtu žáků pouze dva chlapci uvedli Facebook, mezi jiné aktivity, dívky dokonce vůbec. Vysvětlení může být takové, že Facebook není nejoblíbenější aktivita našeho výzkumného vzorku, pouze zautomatizovaný prostředek komunikace a zábavy.

Dokazování VP₇

VP₇: Nejrozšířenější platforma pro hraní her je počítač.

Cílem výzkumného předpokladu bylo zjistit, zda je počítač stále nejrozšířenější platforma pro počítačové hraní. Rybka (2007) uvádí, že od roku 1992 do roku 2000 došlo k masivnímu nárůstu počítačů, a počítače postupně začínaly v porovnání s jinými platformami dominovat na herním trhu.

Tabulka 9: Oblíbené platformy pro hraní počítačových her

Počítačové hry hrají nejčastěji na:		
	Absolutní četnost	Relativní četnost (%)
Počítač	161	54,6
Videoherní konzole	34	11,5
Mobilní telefon	68	23,1
Jiné zařízení	32	10,8
Celkem	295	100

Jiné zařízení	32	10,8
Tablet	30	10,2
Nintendo	2	0,7

Vyhodnocení bylo provedeno jen pro žáky, kteří uvedli, že hrají hry (n=295).

Z tabulky 9 je zřejmé, že na našem výzkumném vzorku **je VP₇ potvrzen**, jelikož 54,6 % žáků využívá nejčastěji na hraní počítačových her počítač. Potvrdili jsme tedy, že nejoblíbenější platformou je stále počítač, což potvrzuje také Stach (2013), který uvádí, že počítač je nejrozšířenější herní platforma na světě, a stále roste.

Dokazování VP₈

VP₈: Nejčastěji hraným „herním žánrem“ je akční.

Cílem výzkumného předpokladu bylo zjistit, který „herní žánr“ je v dnešní době nejpopulárnější. Podle výzkumu Phana H. z roku 2011 vycházíme z předpokladu, že nejhranější „herní žánr“ je akční.

Tabulka 10: Oblíbenost herních žánrů

Napiš, jaké hry hraješ nejčastěji:		
	Absolutní četnost	Relativní četnost (%)
Akční	157	53,2
Ostatní	99	33,6
Simulace	97	32,9
Logické	84	28,5
Sportovní/Závodní	76	25,8
RPG	65	22,0

Vyhodnocení bylo provedeno jen pro žáky, kteří uvedli, že hrají hry (n=295). Žáci mohli uvádět více možností, proto je celkový součet větší než 100 %. Žáci nejčastěji psali názvy konkrétních her, pro potřeby výzkumu jsem hry kategorizoval na „herní žánry“, podle výzkumu Phana H. (2011). Mezi **ostatními** se nejčastěji vyskytují jednoduché hry na mobilních zařízeních, které zakládají svůj herní mechanismus na dotykovém ovládání (*Subway Surfers*, *Dumb Ways to Die*, *Zombie Tsunami* atd.).

Z tabulky 10 je zřejmé, že na našem výzkumném vzorku **je VP₈ potvrzen**, více než polovina žáků nejčastěji hraje akční „herní žánr“. Nejčastěji hraným „herním žánrem“ je tedy, dle našeho výzkumu, akční, který hraje 53,2 % žáků, což potvrzuje aktuálnost výzkumu Phana H. z roku 2011, v kterém byl tento „herní žánr“ také na prvním místě.

Dokazování VP₉

VP₉: Žáci začínají hrát počítačové hry nejdříve na počítači.

Cílem výzkumného předpokladu bylo zjistit, s jakou platformou se žáci, v souvislosti s počítačovými hrami, setkávají nejdříve. Vycházíme z předpokladu, že většina rodin má již vlastní počítač (Český statistický úřad, 2015), z tohoto důvodu se s počítačovým hraním mohou setkat nejdříve právě prostřednictvím této platformy.

Tabulka 11: Průměrný věk začátku hraní na jednotlivých platformách

Platforma	Průměrný věk začátku hraní
Počítač	7,9
Mobilní telefon	9,5
Videoherní konzole	9,6
Tablet	11,2

Vyhodnocení bylo provedeno jen pro žáky, kteří uvedli, že hrají hry (n=295). Z tabulky 11 je zřejmé, že na našem výzkumném vzorku **je VP₉ potvrzen**, jelikož průměrně začínají hrát žáci nejdříve na počítači (7,9 roků). S ostatními platformami se žáci setkávají průměrně o dva roky později.

Závěr

V provedeném výzkumu byla řešena problematika využívání počítačových her u žáků základních škol, konkrétně 6. a 9. ročníků ve městě a na vesnici. Výzkumný soubor tvořilo 307 žáků z náhodně vybraných základních škol v Olomouckém kraji. Jako metoda sběru dat byl zvolen dotazník, který byl dále vyhodnocen, a jeho výsledky byly shrnuty v přehledných tabulkách.

Na základě vyhodnocení jsme zjistili, že 96,1 % všech žáků hraje počítačové hry, 26,4 % žáků dokonce hraje 3 a více hodin denně, 14,6 % žáků vykazuje závislostní chování. Z výsledků je zřejmé,

že do budoucna bude již téměř každé dítě hrát počítačové hry, tudíž je nezbytné, aby odborná veřejnost, učitelé i rodiče nabyli vědomosti o problematice počítačových her, především v oblasti působení na děti. Je důležité počítačové hraní u dětí regulovat, samozřejmě není na místě přísný zákaz počítačových her, ale udržovat rozumnou míru hraní, kdy bude převažovat pozitivní působení počítačových her. Důležité je tedy regulovat míru hraní a typ her jaký děti hrají (u každé hry je uvedena věková vhodnost podle PEGI). Samozřejmě, pokud děti nebudou regulovány, může dojít k formě závislosti a plně převáží negativní působení počítačových her.

Hlavním problémem v této oblasti je, že se odborná veřejnost problematikou počítačových her příliš nezabývá. Laická veřejnost se rozděluje do dvou táborů. První zastává zcela odmítavý postoj a počítačové hry svým dětem zakazuje, druhý tábor zastává názor, že je lepší, když jsou děti doma a hrají, než aby se jim něco stalo v jiné např. volnočasové aktivitě. Další argument je, že pokud děti hrají, tak nezlobí a rodiče mají čas na jiné aktivity. Podle mého názoru není opodstatněné hry dětem zakazovat, je ovšem nutné regulovat míru počítačového hraní a kontrolovat věkovou vhodnost her.

Literatura

1. APA. *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders: DSM-5*. 5th ed. Washington, D.C.: American Psychiatric Publishing, 2013. 947 p. ISBN 978-0-89042-555-8.
2. ČESKÝ STATISTICKÝ ÚŘAD. *Využívání informačních a komunikačních technologií v domácnostech a mezi jednotlivci*. Praha, 2015. s. 28. ISBN 978-80-250-2672-4. Dostupné z: <https://www.czso.cz/documents/10180/20568879/062004-15a.pdf/c5df602b-e412-48ed-8129-082d8cad914d?version=1.0>
3. CHRÁSKA, M. *Metody pedagogického výzkumu: základy kvantitativního výzkumu*. Praha: Grada Publishing, 2007. 265 s. ISBN 978-80-247-1369-4.
4. MLČOCH, Z. Jak poznat závislost na počítači, internetu, počítačových hrách - příznaky, projevy. 2009. *Zbyněk Mlčoch* [online]. [cit. 2016-04-01]. Dostupné z: <http://www.zbynekmlcoch.cz/informace/texty/pocitace-internet/jak-poznat-zavislost-na-pocitaci-internetu-pocitacovych-hrach-priznaky-projevy>
5. NEŠPOR, K. *Počítače a zdraví*. Praha: BEN, 1999. 96 s. ISBN 80-860-5671-6.
6. NEŠPOR, K. *Návykové chování a závislost: současné poznatky a perspektivy léčby*. Vyd. 4. Praha: Portál, 2011a. 176 s. ISBN 978-80-7367-908-8.
7. NEŠPOR, K. *Jak přežít počítač*. Kralice na Hané: Computer Media, 2011b. 128 s. ISBN 978-80-7402-069-8.
8. NEŠPOR, K., CSÉMY L. Zdravotní rizika počítačových her a videoher. *Národní registr výzkumů o dětech a mládeži* [online]. No. 5, 2007. pp. 246–250 [cit. 2016-04-05]. Dostupné z: <http://www.vyzkum-mladez.cz/cs/registr/vyzkumy/349-zdravotni-rizika-pocitacovych-her-a-vide.html>
9. PHAN, H. M. Video Gaming Trends: Violent, Action/Adventure Games are Most Popular. *Software Usability Research Laboratory* [online]. 2011. [cit. 2016-04-06]. Dostupné z: <http://usabilitynews.org/video-gaming-trends-violent-actionadventure-games-are-most-popular/>
10. POZDŇÍKOVÁ, J. *Virtuální drogy na střední škole*. Brno. 2012. Diplomová práce. Masarykova univerzita. Vedoucí práce Mgr. Jiří Bělohávek.
11. RYBKA, M. Nerušit, hrajú! *Psychologie dnes*, 2007. s 52–56. ISSN 1212-9607-1211-5886.

12. STACH, J. "Umírající" PC herní platforma narostla o 90 % za posledních 5 let! Konzolím zvoní umíráček?. *DD World* [online]. 2013. [cit. 2016-04-01]. Dostupné z: <http://www.ddworld.cz/aktuality/software/umirajici-pc-herni-platforma-narostla-o-90-za-poslednich-5-let-konzolim-zvoni-umiracek-2.html>
13. ŠELONG, F. *Game-based learning: Příklady dobré praxe a návrh výukové počítačové hry*. Brno. 2012. Bakalářská práce. Masarykova univerzita. Vedoucí práce Mgr. Jan Zikuška.
14. The Video Game Industry Is Adding 2-17 Year-Old Gamers At A Rate Higher Than That Age Group's Population Growth. *NPD Group* [online]. 2011. [cit. 2016-04-04]. Dostupné z: https://www.npd.com/wps/portal/npd/us/news/press-releases/pr_111011/
15. VACEK, J. *Nelátkové závislosti: Behaviorální chování* [online]. 2010. [cit. 2016-04-02]. Dostupné z: <http://www.adiktologie.cz/cz/articles/download/3476/Behavioralni-zavislosti-pdf>
16. VACEK, J. Behaviorální závislosti. *Klinika adiktologie* [online]. 2011. [cit. 2016-04-02]. Dostupné z: <http://www.adiktologie.cz/cz/articles/detail/566/3061/>
17. VACULÍK, M. Ve světě počítačových her. *Psychologie dnes*, Praha: Portál, 2002, vol. 6/2002, no. 6, s. 16–17. ISSN 1211-5886.

Kontaktní adresa

Jaromír Basler, Bc.,

Katedra technické a informační výchovy, Pedagogická fakulta UP, Žižkovo nám. 5, 771 40 Olomouc, ČR, tel.: 00420 585 635 819, e-mail: jaromir.basler@gmail.com