

ŽÁCI GYMNÁZIA A MÍRA JEJICH ZÁVISLOSTI NA POČÍTAČOVÝCH HRÁCH

CHRÁSKA Miroslav, CZ

Resumé

Príspevok popisuje čiastočné výsledky výskumu, ktorý zkoumal mieru závislosti 18-ti letých žáků gymnázia na počítačových hrách. Ve výzkumu byla použita kvantitativní výzkumná strategie a byl vytvořen vlastní dotazník, zjišťující míru závislostního chování žáků ve vztahu k počítačovým hrám. Výzkumný vzorek tvořilo 372 žáků třetích ročníků čtyřletého gymnázia (nebo ekvivalentního ročníku víceletého gymnázia) ze 7 náhodně vybraných škol. Cílem následné statistické analýzy bylo identifikovat možné skupiny 18-ti letých žáků podle jejich závislostního chování. Jako statistické metody na zpracování čiastčných výsledků výzkumu byly použity: Studentův t-test a analýza rozptylu ANOVA.

Klíčová slova: žáci gymnázia, závislost na počítačových hrách, dotazník, typologie.

GRAMMAR SCHOOL STUDENTS AND THE DEGREE OF THEIR DEPENDENCE ON COMPUTER GAMES

Abstract

The paper describes the partial results of a research study, which examined the degree of dependence of 18-year-old grammar school students on computer games. In the research we used a quantitative research strategy with an own questionnaire to identify the degree of addictive behaviour in students in relation to computer games. The research sample consisted of 372 students in grade three of four-year grammar schools (or an equivalent grade of multi-year grammar schools) from 7 randomly selected schools. The aim of the subsequent statistical analysis was to identify possible groups of 18-year-old pupils according to their addictive behaviour. In the research we used the following result processing methods: Student's t-test and analysis of variance ANOVA.

Key words: grammar school students, dependence on computer games, questionnaire, typology.

Úvod

V současné informační společnosti dochází ke změně způsobu využití digitálních technologií v běžném životě občanů a mění se i role těchto technologií ve vzdělávání. Je však zřejmé, že způsob využívání těchto technologií je různý u různých skupin uživatelů, někdy dokonce mluvíme o tzv. digitálním rozdělení (digitální propasti) mezi generacemi (Zounek, 2006). Nadměrné používání digitálních technologií však může vést i k různým formám závislosti (APA, 2013), proto bychom zvláště ve školním vzdělávání měli na tato rizika upozorňovat, detekovat je a pracovat s nimi. V tomto vývojovém období žáků jde především o závislost na mobilním telefonu, sociálních sítích a počítačových hrách. V dnešní době má přitom každé dítě k dispozici alespoň jedno digitální zařízení, na kterém je možné hrát počítačové hry. Podle výzkumu (Basler, 2016) již 96,1 % všech žáků základních škol hraje alespoň občas počítačové hry a má proto smysl se riziky počítačových her intenzivněji zabývat.

1 Cíl výzkumu

Cílem výzkumu bylo, na základě analýzy odpovědí žáků gymnázií v dotazníku, hypoteticky rozdělit tyto žáky na charakteristické skupiny podle míry jejich závislostního chování v souvislosti

s hraním počítačových her. Na základě teoretických poznatků však nebylo možné určit, kolik skupin žáků by bylo vhodné identifikovat. Můžeme snad jen předpokládat, že se v našem vzorku mohou objevit dvě názorové skupiny, které mají na PC hry odlišný pohled. Cílem první etapy výzkumu, která je popisována v tomto příspěvku, bylo určit základní charakteristiky žáků gymnázií podle projevů závislostního chování.

2 Výzkumná metoda a metody použité na zpracování výsledků výzkumu

Jako výzkumná metoda byl ve výzkumu použit zatím nestandardizovaný dotazník, který vycházel z dotazníku použitého již v roce 2015 (Basler 2016). Pro potřeby projektu IGA, řešícího problematiku závislosti žáků na počítačových hrách v širších souvislostech, byl v roce 2016 dotazník doplněn o další položky. Tyto otázky měly za cíl určit bližší charakteristiky hledaných typů žáků podle míry jejich závislosti na počítačových hrách. Mimo tyto charakteristiky byla zjišťována míra závislostního chování žáků v souvislosti s hraním her prostřednictvím 11 tvrzení. Míru svého souhlasu s jednotlivými tvrzeními žáci vyjadřovali na šestistupňové škále s kódovanými odpověďmi. Jako statistické metody na zpracování částečných výsledků výzkumu byly použity: Studentův t-test a analýza rozptylu ANOVA (Chrásková, 2007). Tato analýza byla provedena v prostředí statistického balíku STATISTICA 12.

3 Popis výzkumného vzorku

Výzkumné šetření bylo provedeno na 10 náhodně vybraných gymnáziích v Olomouckém, Pardubickém, Moravskoslezském a Zlínském kraji v květnu 2016. Bohužel, v době psaní příspěvku nebyla ještě zpracována všechna data ze zkoumaných gymnázií. Celkový výzkumný vzorek tvořilo 525 žáků třetích ročníků čtyřletého gymnázia (nebo ekvivalentního ročníku víceletého gymnázia) ale v tomto příspěvku uvedeme jen předběžné výsledky ze 7 gymnázií. Strukturu výzkumného vzorku uvádí tabulka 1.

Tabulka 1: Struktura výzkumného vzorku

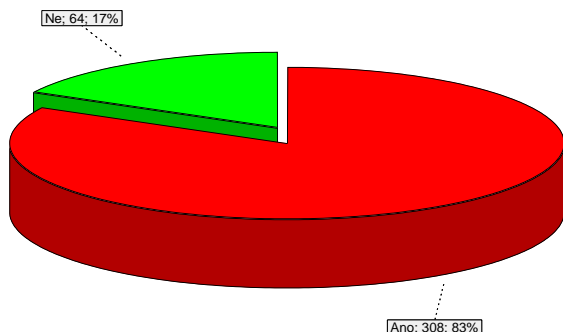
Gymnázium	Pohlaví - žena	Pohlaví - muž	Celkem
1	52	36	88
2	45	28	73
3	12	18	30
4	19	10	29
5	56	34	90
6	14	6	20
7	21	21	42
Celkem	219	153	372

4 Vybraná výzkumná zjištění

Dále v textu uvedeme jen některá nejdůležitější zjištění, pro lepší názornost v grafické podobě – viz grafy 1–8.

Graf 1: Odpovědi žáků na otázku, zda hrají počítačové hry (vlastní zpracování)

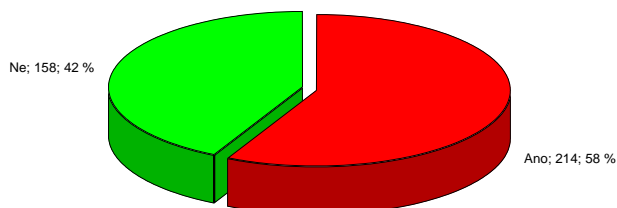
Pie Chart of O1: Hrajete počítačové hry?



O1: Hrajete počítačové hry?

Graf 2: Odpovědi žáků na otázku, zda hrají on-line počítačové hry (vlastní zpracování)

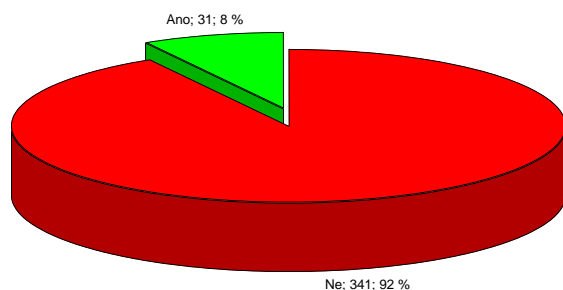
Pie Chart of O2: Hrajete on-line počítačové hry?



O2: Hrajete on-line počítačové hry?

Graf 3: Odpovědi žáků na otázku, zda jim rodiče stanovovali limity při hraní počítačových her (vlastní zpracování)

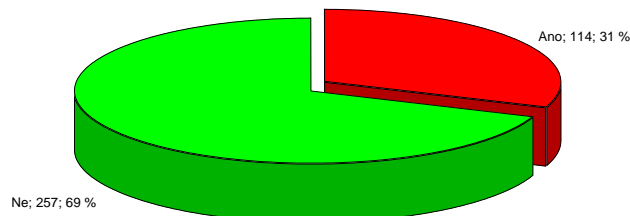
Pie Chart of O9: Stanovovali popř. stanovují Vám rodiče časové limity pro hraní počítačových her?



O9: Stanovovali popř. stanovují Vám rodiče časové limity pro hraní počítačových her?

Graf 4: Odpovědi žáků na otázku, zda hrají počítačové hry i během vyučování (vlastní zpracování)

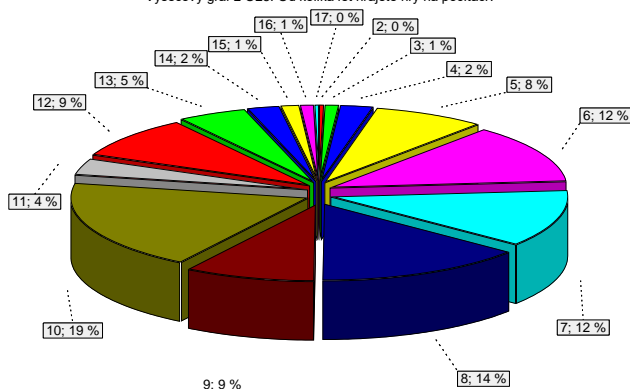
Pie Chart of O22: Často hrají počítačové hry ve škole uprostřed vyučovacích hodin (např. na mobilním telefonu).



O22: Často hrají počítačové hry ve škole uprostřed vyučovacích hodin (např. na mobilním telefonu).

Graf 5: Odpovědi žáků na otázku, od kolika let hrají hry na počítači (vlastní zpracování)

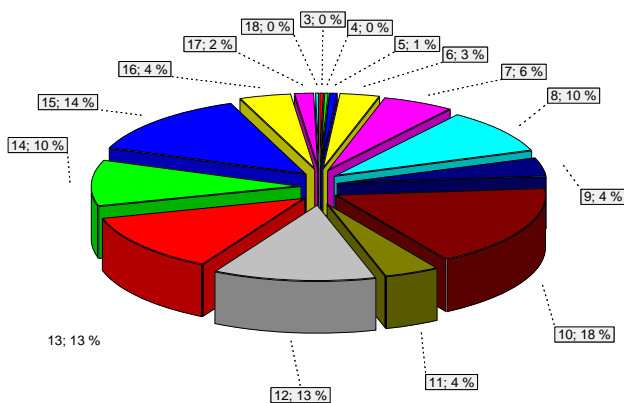
Výšečový graf z O28: Od kolika let hrajete hry na počítači?



O28: Od kolika let hrajete hry na počítači?

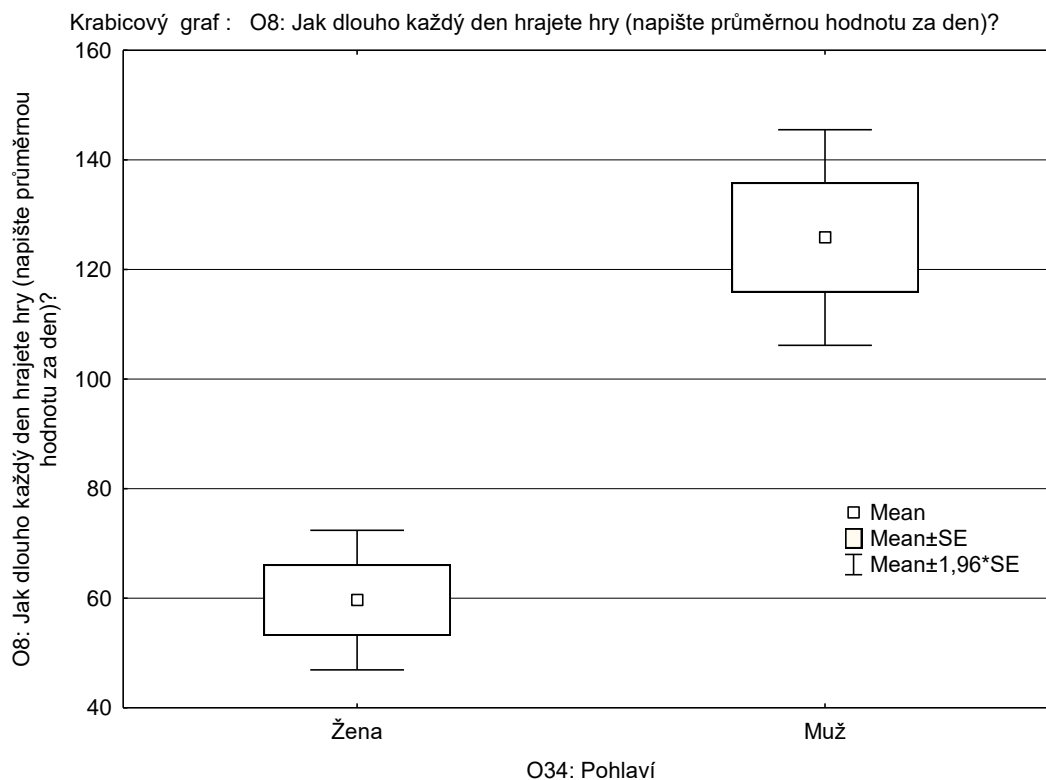
Graf 6: Odpovědi žáků na otázku, od kolika let hrají hry na mobilním telefonu (vlastní zpracování)

Pie Chart of O30: Od kolika let hrajete hry na mobilním telefonu?

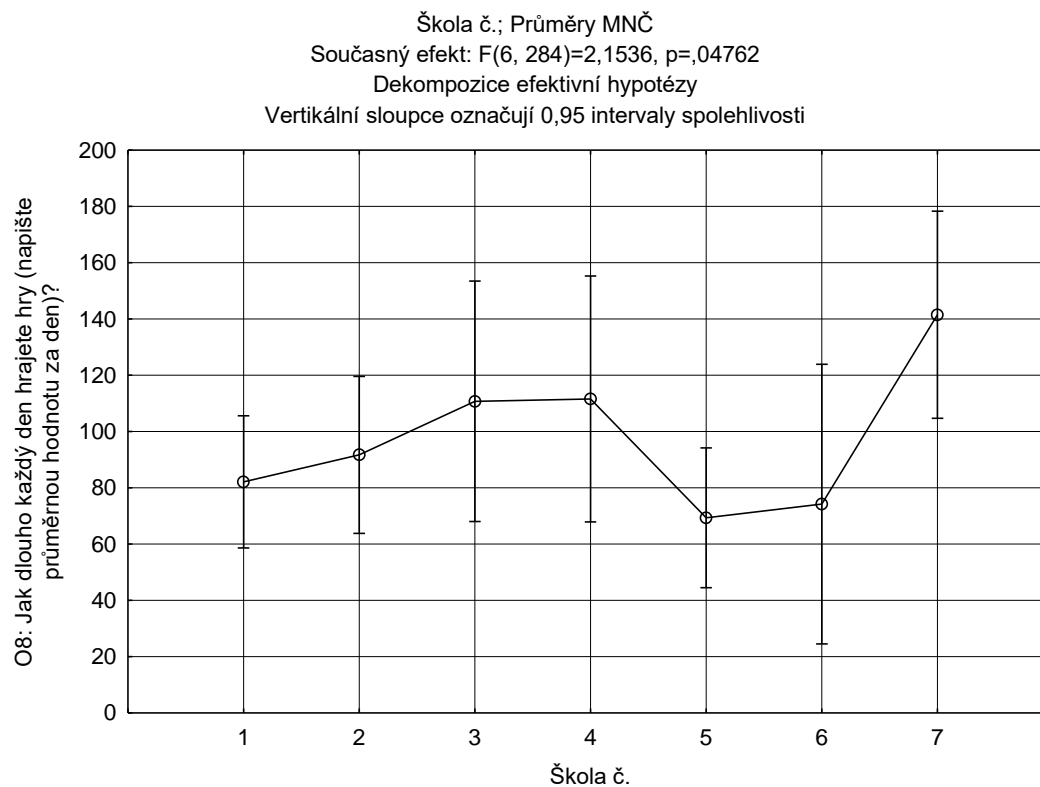


O30: Od kolika let hrajete hry na mobilním telefonu?

Graf 7: Rozdíly mezi každodenní dobou strávenou hraním her u mužů a žen (vlastní zpracování)



Graf 8: Rozdíly mezi každodenní dobou strávenou hraním her u žáků na různých školách (vlastní zpracování)



5 Diskuse vybraných zjištěných závěrů

Bylo zjištěno, že 83 % žáků gymnázií hraje počítačové hry a 58 % on-line hry. Oproti žákům základních škol, kdy hry hraje alespoň občas 96,1 % žáků (Basler, 2016) jde o mírný pokles, který zřejmě souvisí s vyšší náročností studia na tomto typu školy a jiným zaměřením žáků.

Většina rodičů (92 %) však žákům nestanovuje žádné limity při hraní počítačových her, což je do jisté míry zarážející. Žáci hrají hry na počítači již od 3 let (1 % všech žáků), nejčastěji však začínají hrát mezi 6–10 lety (celkem 66 % žáků) - blíže viz graf 5. Na mobilním telefonu začínají žáci hrát až později, nejdříve v pěti letech (1 %) nejčastěji v 10 letech (18 %).

Co je naopak velmi překvapivé, je fakt, že 31 % žáků hraje počítačové hry i během vyučování, což by učitelé měli minimálně zaregistrovat a tuto aktivitu omezovat. Na základních školách přitom hrálo během vyučování hry „jen“ 21 % žáků (Basler, 2016).

Bylo také zjištěno, že míra hraní her značně závisí na pohlaví žáků. Muži hrají statisticky významně déle než ženy ($p < 0,00001$). Rozdíl je velmi markantní – ženy hrají cca 60 minut každý den, muži cca 126 minut každý den – viz graf 7.

Zajímavé zjištění je fakt, že doba strávená každodenním hraním her je statisticky významně závislá na škole, kterou žák navštěvuje – viz graf 8. Tento největší rozdíl činí 69 minut u školy 5 a 141 minut u školy 7.

Závěr

Z provedeného výzkumu vyplynulo, že 83 % žáků gymnázií hraje počítačové hry, přičemž 31 % žáků hraje počítačové hry i během vyučování. Míra hraní počítačových her je závislá na pohlaví žáků i na škole, kterou žák navštěvuje. Žáci hrají hry na počítači již od 3 let (na mobilu od 5 let), přičemž většina rodičů (92 %) žákům nestanovuje žádné limity při hraní počítačových her.

Na základě dalších analýz (nad rámec tohoto příspěvku), které byly provedeny se všemi daty výzkumu se ukazuje, že 18-ti letí žáci na gymnáziu mají tendenci se podle toho, jakým způsobem přistupují k počítačovým hrám, dělit do dvou zhruba stejně početných skupin (shluků). Tyto skupiny také vykazují zcela odlišnou míru závislosti na počítačových hrách.

Poděkování: Příspěvek vznikl v rámci řešení projektu **IGA_PdF_2016_028** „Identifikace rizik sociálních sítí a počítačových her u žáků v závislosti na jejich preferovaném způsobu využití informačních a komunikačních technologií“.

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. BASLER, J., Počítačové hry a způsob jejich využívání u žáků základních škol. *Trendy ve vzdělávání*. 2016, roč. 9, č. 1, s. 10-19. ISSN 1805-8949.
3. CHRÁSKA, M. *Metody pedagogického výzkumu: základy kvantitativního výzkumu*. Praha: Grada Publishing, 2007. 265 s. ISBN 978-80-247-1369-4.
4. ZOUNEK, J. ICT, digitální propast a vzdělávání dospělých: socioekonomické a vzdělávací aspekty digitální propasti v České republice. In *Sborník prací Filozofické fakulty brněnské univerzity, Studia Paedagogica*, U 11, Brno: Masarykova univerzita, 2006. s. 101– 118. ISSN 1211-6971.

Kontaktní adresa:

Miroslav Chráska, doc. PhDr. Ph.D.,
Katedra technické a informační výchovy, Pedagogická fakulta UP, Žižkovo nám. 5, 771 40
Olomouc, ČR, tel.: +420 585 635 803, e-mail: miroslav.chraska@upol.cz