

OBSAH

ÚVODNÍ SLOVO.....	6
AUTORSKÝ KOLEKTIV.....	9
1 POČÍTAČOVÉ HRY.....	11
1.1 Počítačové hry – vymezení pojmu	11
1.2 Historie počítačových her	14
1.3 Dělení počítačových her podle různých kritérií	22
1.3.1 Dělení počítačových her podle herního žánru	23
1.4 Současné tendence v oblasti počítačových her	30
1.4.1 Rozvoj technologií v souvislosti s výpočetním výkonem	30
1.4.2 Rozvoj ovládacího rozhraní, virtuální a rozšířené reality.....	32
1.4.3 Vývoj počítačových her ověřených značek a snižování diverzity v této oblasti.....	38
1.4.4 Trend zvyšujícího se zájmu o počítačové hry pro mobilní zařízení	39
1.5 Počítačové hry – dosavadní výzkumná šetření	43
1.5.1 Tuzemská výzkumná šetření a jejich výsledky	43
1.5.2 Zahraniční výzkumná šetření a jejich výsledky	46
2 NEGATIVNÍ PŮSOBNÍ POČÍTAČOVÝCH HER NA ČLOVĚKA.....	60
2.1 Závislost na počítačových hrách	61
2.1.1 Výzkumná šetření z oblasti závislosti na počítačových hrách a jejich výsledky	70
2.2 Agrese jako konsekvence hraní násilných počítačových her	76
2.2.1 Výzkumná šetření z oblasti zvyšování agrese v souvislosti s hraním počítačových her a jejich výsledky	83
2.3 Porucha pozornosti s hyperaktivitou (ADHD).....	88
2.4 Deprese a úzkost	92
2.5 Epilepsie.....	95
2.6 Virtuální nevolnost.....	98
2.7 Nadměrné zatěžování očí a syndrom počítačového vidění (CVS).....	101
2.8 Riziko obezity	103
2.9 Negativní vliv na pohybový systém	106
2.9.1 Bolesti zad a další zdravotní komplikace způsobené přetěžováním páteře	106
2.9.2 Riziko poškození zápěstí.....	110
3 POZITIVNÍ PŮSOBNÍ POČÍTAČOVÝCH HER NA ČLOVĚKA	114
3.1 Vzdělávací aspekt počítačových her a didaktické počítačové hry	115
3.2 Pozitivní vliv na kognitivní funkce člověka.....	125
3.3 Rozvoj počítačové gramotnosti.....	132
3.4 Rozvoj praktických dovedností ve specifických odvětvích	135
3.5 Rozvoj prosociálního chování.....	138
3.6 Počítačové hry jako terapeutický nástroj při léčbě nemocí a poruch	141
3.7 Rozvoj pohybu a prevence obezity u specifických počítačových her	146

4	POČÍTAČOVÉ HRY A ŽÁCI STŘEDNÍCH ŠKOL V ČESKÉ REPUBLICE.....	150
4.1	Metodologie výzkumu.....	154
4.1.1	Struktura výzkumného vzorku I. a II. etapy výzkumného šetření.....	154
4.1.2	Průběh dotazníkového šetření.....	159
4.1.3	Popis metody sběru dat a statistických metod pro zpracování výzkumných dat.....	160
4.2	Profil soudobého hráče počítačových her ve věku 18 let.....	164
4.2.1	Základní charakteristika hráče počítačových her ve věku 18 let.....	165
4.2.1.1	Volnočasové aktivity žáků středních škol v letech 2016 a 2018.....	165
4.2.1.2	První kontakt žáků s hraním počítačových her napříč platformami v letech 2016 a 2018.....	170
4.2.1.3	Důvody žáků k hraní počítačových her v letech 2016 a 2018.....	178
4.2.1.4	Zjištění nejpreferovanějších herních žánrů mezi žáky v letech 2016 a 2018.....	182
4.2.1.5	Závěrečné shrnutí a diskuse základní charakteristiky hráče počítačových her ve věku 18 let.....	189
4.2.2	Míra zastoupení žáků hrajících počítačové hry.....	193
4.2.2.1	Zjištění míry zastoupení žáků hrajících počítačové hry v letech 2016 a 2018.....	193
4.2.2.2	Zjištění míry zastoupení žáků hrajících on-line počítačové hry v letech 2016 a 2018.....	200
4.2.2.3	Zjištění míry zastoupení žáků hrajících počítačové hry na Facebooku v letech 2016 a 2018.....	205
4.2.2.4	Závěrečné shrnutí a diskuse míry zastoupení žáků hrajících počítačové hry.....	210
4.2.3	Čas strávený hraním počítačových her.....	213
4.2.3.1	Zjištění času stráveného hraním počítačových her u žáků různých typů středních škol v letech 2016 a 2018.....	213
4.2.3.2	Zjištění rozdílů v čase stráveném hraním počítačových her u žáků různých typů středních škol ve městě a na vesnici v letech 2016 a 2018.....	224
4.2.3.3	Zjištění rozdílů v čase stráveném hraním počítačových her mezi pohlavím žáků v letech 2016 a 2018.....	229
4.2.3.4	Zjištění stanovování časových limitů žákům ze strany rodičů v letech 2016 a 2018.....	234
4.2.3.5	Závěrečné shrnutí a diskuse času stráveného hraním počítačových her.....	237
4.2.4	Didaktické počítačové hry.....	243
4.2.4.1	Zjištění míry zastoupení žáků hrajících počítačové hry ve vyučovacích hodinách v letech 2016 a 2018.....	243
4.2.4.2	Zjištění míry zastoupení žáků hrajících didaktické počítačové hry a jejich preference v letech 2016 a 2018.....	247
4.2.4.3	Zjištění rozdílů míry zastoupení žáků hrajících didaktické počítačové hry podle pohlaví v letech 2016 a 2018.....	257
4.2.4.4	Závěrečné shrnutí a diskuse tematické oblasti didaktické počítačové hry.....	261

4.2.5 Závislost na počítačových hrách	266
4.2.5.1 Zjištění rozdílu vykazování znaků závislosti na počítačových hrách na různých typech středních škol v letech 2016 a 2018	268
4.2.5.2 Zjištění rozdílu vykazování znaků závislosti na počítačových hrách mezi pohlavím žáků v letech 2016 a 2018	276
4.2.5.3 Závěrečné shrnutí a diskuse oblasti závislost na počítačových hrách.....	283
ZÁVĚR.....	286
LITERATURA	291
ANOTACE.....	312
SUMMARY.....	313
ANNOTATION	314