

Co máme rádi: komunikaci + hry!

Počítačové hry

Okruh 3 / Co máme rádi: komunikaci + hry!

3.1 Chatování

3.2 ICQ, Skype & spol.

3.3 Mobil a Internet

3.4 Počítačové hry

3.5 Online hry: Browser hry a hazard

3.6 Online hry: Counter Strike a World of Warcraft (WOW)

Vydavatel: Online Safety Institute, z.s.p.o., Svornosti 30, 150 00 Praha 5, IČO: 75098679, www.osi.cz

Přeloženo a upraveno z německého originálu organizace Klicksafe.de (www.klicksafe.de)

Autoři: Marco Fileccia, Tim Kirchner, Birgit Kimmel, Gabriele Lonz, Stefanie Rack, Gudrun Melzer, Miriam Brehm, Bettina Kopf.

Nekomerční rozmnožování a rozšiřování je výslovně povoleno s uvedením zdroje českého vydavatele a organizace Klicksafe.de a webové stránky www.klicksafe.de

Dílo je chráněno licencí:

„Creative Commons Attribution – Noncommercial – No Derivate Works 3.0 Unported Licence“

Co máme rádi: komunikaci + hry!

Informační základ

Virtuální světy

Téma počítačových her je opravdu široké. V této části nastíníme a krátce vysvětlíme několik oblastí. Je třeba zdůraznit, že v souvislosti s počítačovými hrami je řada problémů, o kterých se i mezi odborníky vede ostrá diskuse. Pod pojmem počítačové hry jsou zahrnuty i videohry, herní konzole (např. X-Box, Playstation, Wii, GameCube apod.) nebo přenosné herní přístroje např. Nintendo, Gameboy, Playstation portable PSP) apod.

Masový fenomén

Počítačové hry hraje intenzivně zhruba 60% chlapců a necelých 20% dívek, jak ukázala studie Mládež a zdraví (Csémy 2007). Počet příležitostných hráčů je výrazně vyšší.



TIP: Ve třídách proveďte dotazníkové šetření na toto téma a výsledky porovnejte s čísly ze studie.

Rozšíření

Podle výzkumu netpanel Mediaresearch červen – červenec 2009 má 49% českých dětí ve věku od 4 do 14 let ve svém pokoji počítač a lze předpokládat, že s počítačem mají přístup i k PC hrám. 23% dětí má v domácnosti herní konzoli.

Trh

Trh s počítačovými hrami je miliardový byznys. Celosvětově má obrat kolem 20 miliard dolarů, a má zhruba třetinový podíl na celém zábavním průmyslu. Na prodeji počítačových her se vydělává víc peněz než ve filmovém průmyslu.

Historie

Dějiny počítačových her začínají v 70. letech s první opravdu rozšířenou hrou Pong a pokračují přes hry PacMan, Donkey-Kong a mnoho dalších her, které jsou už dnes opravdovou klasikou. Podrobné informace o historii PC her najdete např. na Wikipedii: @ http://cs.wikipedia.org/wiki/Dějiny_počítačových_her_a_videoher

Žánry

Pojem počítačová hra je velmi široký a nemá příliš velkou vypovídací hodnotu, i když se mezi laiky často používá. Her je totiž nekonečně mnoho a dělí se na řadu žánrů. Hranice mezi nimi přitom často nejsou zcela zřetelné.

Nejdůležitější žánry PC her:

1. **Akční adventury:** kombinace akční hry s prvky adventury, tzn. řízení herní postavy v dobrodružném příběhu např. s časovým limitem, bojovými prvky nebo se zkouškami šikovnosti
2. **Adventury:** podobné jaké akční adventury, většinou ale bez časového limitu a bojových prvků, důležitý je příběh hry
3. **Arkády:** hry s jednoduchým principem, hrají se nejčastěji na kola se stupňující se obtížností, např. bojové hry, automobilové závody apod.
4. **Logické hry:** např. Tetris, Kakuro apod.
5. **Společenské hry:** počítačové verze tradičních her jako je např. poker nebo šachy
6. **Jump and Run:** herní postava postupuje virtuálním světem, přes překážky se postupně dostává do vyšších úrovní
7. **Manažerské hry (manažery):** obsahem her je např. zakládání města, vedení zoologické zahrady nebo fotbalového týmu apod.

8. **Hry na hrdiny (RPG-Role Playing Game):** hráč řídí hrdinu, který se pohybuje nejčastěji ve fiktivním světě nebo např. ve středověkém příběhu
9. **Stříleční hry:** nejčastěji se objevuje ve verzi FPS –First Person Shooter, kdy se hráč z perspektivy své osoby snaží zničit protivníka
10. **Simulátory:** např. automobilové nebo letecké simulátory
11. **Sportovní hry:** např. fotbal nebo lehká atletika v počítačové verzi
12. **Strategie:** podobné manažerským hrám, spočívají na taktice, jak se např. stát vládcem světa
13. **Vzdělávací hry:** slouží k výukovým a školním účelům a zároveň mají zábavný charakter

Přehled žánrů s příklady:

Akční adventury	Grand Theft Auto / Tomb Raider
Adventury	Myst / Ankh
Arkády	Pacman / Pong / Space Invaders
Logické hry	Tetris / Minesweeper
Společenské hry	Solitaire / Buzz / Singstar
Jump and Run	Donkey Kong / Super Mario / Prince of Persia
Manažerské hry (manažery)	Football Manager / SimCity / Rollercoaster Tycoon
Hry na hrdiny (RPG)	Diablo / Ultima / World of Warcraft
Stříleční hry	Counter-Strike / Doom
Simulátory	The Sims / letecký simulátor
Sportovní hry	Fifa / Pro Evolution Soccer
Strategie	Age of Empires / Civilisation
Vzdělávací hry	Magic English / Mathemagus

„Střílečky“

Pojem stříleční hra nebo střílečka (angl. shooter nebo killer game) je velmi starý a dříve se nepoužíval pro počítačové hry ale pro reálné stříleční hry jako je Paintball nebo Laser Game. Dnes už si většina lidí pod střílečkou představí právě počítačovou hru. Střílečky jsou dlouhodobě oblíbené, mají cca 10% podíl na trhu s počítačovými hrami. Ze všech počítačových her mají 4% doporučení až od 18 let a např. oblíbená střílečka Counter Strike se v České republice doporučuje od 16 let.

Věková hranice a zákazy

Ve světě je běžné (a v některých zemích dokonce i povinné) vyznačovat na přebalu počítačové hry míru násilí, která se ve hře objevuje, a především doporučenou věkovou hranici pro její hraní. Čeští ani slovenští vydavatelé tuto povinnost nemají, většina u nás prodávaných her ale přesto označená je, nejčastěji pomocí evropského systému PEGI (Pan European Game Information).

Obvykle se používají tyto věkové hranice:

- bez věkového omezení
- od 3 let
- od 7 let
- od 12 let
- od 16 let
- od 18 let



Rating počítačových her není v českém právním systému nijak zakotven, nelze ho tedy vymáhat a označování her např. systémem PEGI je dobrovolná iniciativa vydavatelů her.

Zvláště násilná nebo brutální hra může být někdy zakázána ad hoc, to se děje nejčastěji ve Spojených státech nebo v Německu.

Násilí

Společenskou diskusi o počítačových hrách jednoznačně ovládá kontroverzní téma násilí. Stojí za tím obava, že rysy chování, které se v hráči probudí ve virtuálním světě, se přenesou i do reálného života.

Názor na možný vliv mediálně zobrazovaného násilí na děti a dospívající není ani mezi odborníky jednotný. Vliv médií a jeho výzkum je velmi široký a dosavadní práce na téma násilí v médiích se zabývají dílčími aspekty problému a často vyvozují protichůdné výsledky.

Z německé studie „Média a násilí“ z roku 2005 vyplývá, že agresivní chování dětí nevzniká z jediného důvodu, ale má několik příčin. Proto nelze odpovědnost za agresivní chování přičítat jen počítačovým hrám, roli hraje spleť příčin: pozdější agresivní chování dítěte ovlivňují především reálné zkušenosti a zážitky, jako je např. skutečné násilí v rodině nebo mezi vrstevníky. Důležitá je také otázka toho, co je příčina, a co důsledek: výběr hry záleží na požadavcích dítěte, které má hra uspokojit. Jsou hráči agresivnější právě kvůli hraní stříleček, anebo jsou násilnější žánry her oblíbenější u potenciálně agresivních dětí? Pak jde o v psychologii často popisované probuzení násilných sklonů.



Hodnocení her systémem PEGI (násilí, vulgární mluva, strach, sex, riziko drog, diskriminace, gamblersství a online hry s dalšími lidmi).

Fascinace hrou

Děti a dospívající počítačové hry opravdu fascinují. Počítačové hry jsou pro ně přitažlivé z několika důvodů:

- interaktivita (aktivní účast, akce a reakce, vytváření vlastního hodnotového systému)
- moc, vláda, kontrola (moc řídit dění, pochopení pravidel, základní vzorce jednání v reálném a digitálním světě)
- osobní vazba (návaznost na vlastní úkoly nebo role, zájmy, osobnost, životní situaci nebo také kompenzační vazba na přání a touhy hráče)
- společenský rozměr (hra spolu nebo proti sobě, soudržnost, společenský tlak ve skupině vrstevníků)

anebo jinak vyjádřeno, jako hráč:

- jsem přímo v dění, ne jen pozorovatel
- jsem všemocný hráč
- ocitám se ve hře
- nejsem sám

V České republice se problematice chorobného hráčství věnuje např. MUDr. Karel Nešpor, CSc. Jeho práci vám doporučujeme, pokud se chcete tématem hlouběji zabývat.

Rizika a nebezpečí

Někteří odborníci, kteří se vlivem počítačových her na děti zabývají, jsou obecně proti médiím v životě dětí, dokazují vliv médií na jejich duševní výkony a mluví dokonce o jakési „mediální zpustlosti“.

Počítačové hry bezesporu mohou mít vliv na školní prospěch. PC hry jsou časově velice náročné a potom už nezbývá prostor na další aktivity včetně přípravy do školy.

Hraní počítačových her může mít tyto další závažné důsledky:

- právě u mladších hráčů může docházet k emočnímu přetěžování: realita většiny dětských pokojíků bývá taková, že na doporučené věkové hranice u jednotlivých PC her se příliš nehledí
- nedostatek spánku při excesivním hraní, když je kontrola hraní ze strany rodičů zanedbávána
- zmatení etických hodnot, tj. např. vzory a role, které dětem hry nabízejí, vzorce řešení konfliktů, hodnotový žebříček apod.
- vysoký závislostní potenciál, především u online her (viz níže)

Vliv násilných počítačových her a především zmíněné posílení už existujících sklonů k násilí ale není jednoznačně prokázán. Rozhodující je, co děti v hraní PC her hledají, a jakou roli hrají počítačové hry v celko-

vém zpracovávání emocí. Je nutné pozorně zkoumat každý jednotlivý případ a především s dítětem nebo dospívajícím hovořit. Tak je možné odhalit motivaci pro hraní, zvyklosti a počínající změny v chování a z toho potom vyvodit důsledky.

Důsledky pro pedagogiku

Tipy, jak zacházet se žáky, kteří hrají PC hry




- mluvejte se žáky o počítačových hrách
- z násilí vytvořte téma
- snažte se orientovat žáky na reálný svět
- vyhněte se předsudkům vůči počítačovým hrám
- sami hledejte informace o PC hrách
- kladte důraz na dodržování doporučené věkové hranice
- dohodněte se na časech a počtu hodin, kdy mohou žáci hrát

TIP: *Ve škole (nejlépe o víkendu) uspořádejte mediální noc. Např. při LAN-party mohou žáci hrát PC hry spolu i proti sobě v jedné místnosti a takové společenské hraní je opravdu zábavné. Je nutné samozřejmě zohlednit doporučenou věkovou hranici a uchopit téma pohledem pedagoga, tj. např. uspořádat pro rodiče informační sezení k problematice počítačových her.*

@ Odkazy

www.bezpecne-online.cz	Webové stránky pro děti a dospívající s radami pro děti i rodiče, jak se předejít rizikům plynoucím z hraní počítačových her
www.microsoft.com/cze/athome/security/children/gamingonline.msp	Rady pro rodiče a učitele, jak přispět k bezpečnější zábavě dětí
www.pegi.info/cs	Podrobné informace o evropském věkovém ratingu počítačových her
www.kamaradske-hry.cz	Počítačové hry a další zábava vhodná pro nejmladší uživatele
http://cs.wikipedia.org/wiki/Dějiny_počítačových_her_a_videoher	Podrobné informace o vývoji počítačových her a jejich žánrech

Metodicko-didaktické pokyny

Pracovní list			
Časová náročnost (vyučovací hodiny)	1-2	3-4	3-4
Cíle	Žáci se zamyslí nad vlastními zvyklostmi v souvislosti s hraním počítačových her.	Žáci do tabulky zanesou svůj týdenní herní program, statisticky ho vyhodnotí a tím se naučí vnímat své vlastní zvyklosti při hraní počítačových her.	Prostřednictvím debaty o „střílečkách“ se žáci zamyslí nad tématem násilí v počítačových hrách a ve hře s přidělenými úlohami si přiblíží různé postoje.
Metody	Tabulka plusů a mínusů, volba mezi hrou a jinou aktivitou	Tabulka, vyhodnocení (diagram), tabulka plusů a mínusů	Argumentace, diskuse ve třídě, debata o pro a proti
Formy výuky	Hesla na tabuli, diskuse ve třídě, samostatná práce, práce ve dvojicích	Samostatná práce, práce ve skupině, diskuse ve třídě, (pódiová) diskuse v kruhu	Debata o pro a proti, hra s přidělenými úlohami
Přístup k Internetu	ne	ne	není nutný
Přístup k počítači	ne	ano	není nutný

Komentáře k pracovním listům

► Podobně jako téma mobil, i počítačové hry jsou velká oblast a jde zde tedy jen o první nastínění problematiky. Žáci by měli přemýšlet o tom, proč se jim počítačové hry líbí nebo proč ne. K tomu je vhodná tabulka plusů a mínusů napsaná na tabuli. Možná se třída shodne na několika kategoriích (např. zábava, nuda, akce, strategie, odbourání stresu, odreagování). Většinou nikdo nejmenuje žádný z vědecky prokázaných motivů pro hraní (moc, vláda a kontrola / sociální interakce / eskapismus / jasná pravidla / definované výzvy / pocity sounáležitosti / vytvoření pocitu vlastní důležitosti / zkoušení rolí bez dalších následků / zábava / pocity plynutí a mnoho dalších). Do dalšího rozhovoru můžete zařadit některý ze jmenovaných aspektů, u této věkové skupiny by ale nemělo jít o teoretizování o masovém fenoménu počítačových her, ale o osobní zkušenost žáků.

Ještě osobnější vztah k tématu žáci získají tím, že vyjmenují hry, které zatím kdy hráli, odůvodní, proč tyto hry patří k jejich oblíbeným. Další krok by jim měl ukázat alternativy. Žáci se postaví před volbu – jak by se rozhodl, kdyby si mohl vybrat jen jednu věc. Možnosti jsou symbolicky napsané na přední a na rubové straně lístečku. Během rozhovoru se spolužákem by měli žáci zjistit, jak by se rozhodl ten druhý. Zde je nutné pečlivě sestavit dvojice, podle možností např. vytvořit smíšené páry chlapců a dívek.

► Zpracování tématu v počítačových her v tomto pracovním listu vyžaduje trochu více času. Je totiž založeno na zmapování míry sledování médií a hraní počítačových her, které by měli žáci v průběhu jednoho týdne zaznamenávat do deníku. Děti, které nehrají počítačové hry, mohou zaznamenávat sledování televize, vyhodnocení ale musí proběhnout zvlášť.

Dbejte na to, aby sběr dat probíhal opravdu anonymně! Statistiku můžete vyhodnotit také např. pomocí softwaru MS Office Excel nebo Open Office. Při vyhodnocování můžete vycházet z různých hledisek, např. celkový konzum, průměrný konzum na žáka, na den, nejobvyklejší doba apod. V úkolu č. 4 by žáci měli ze statistiky vyvodit, o čem čísla vlastně hovoří. Nejprve se nad tématem sami zamyslí a svoje nápady zachytí do tabulky plusů a mínusů (viz také téma chatování). Výsledky potom mohou ohodnotit a prodiskutovat v kruhu v pódiové diskusi.

► Téma násilí v počítačových hrách většinou dospívající vnímají zcela jinak, než dospělí. V rámci tohoto pracovního listu by měli o násilí přemýšlet v souvislosti s provokativním tématem „stříleček“. (Výsledkem debaty bude pravděpodobně zlehčení a obhajoba stříleček her.) Ve druhém kroku se seznámí s názory odborníků, které představují výtah z různých teoretických náhledů a měly by být východiskem pro kontroverzní debatu o násilí v PC hrách.

Po krátké konfrontaci odborných pohledů s vlastními postoji by měly být teoretické poznatky převedeny

do konkrétní podoby a k tomu může dobře posloužit hra s přidělenými úlohami. Jednotlivé role by měly ukázat typické situace (mj. prostřednictvím mužských hráčů). Role můžete samozřejmě přizpůsobit požadavkům nebo specifické situaci ve třídě.

Možnosti rozšíření „Chcete víc?“

Existuje řada možností, jak počítačové hry zařadit do výuky. Je přitom potřeba vyhnout se démonizování a používání her jako negativních příkladů. Naopak je vhodné ukázat pozitivní možnosti využití technologie, např. výukové a vzdělávací hry.

Pracovní list ze dne

Jméno:



Počítačové hry jsou cool, nebo ne?

Máš rád hry na počítači? K PC hrám se počítá i Gameboy, Nintendo DS, Playstation, PSP a další herní konzole!

Jestli ano, co ti na hrách připadá dobré? Jestli ne, co se ti na nich nelíbí?



TIP: Podívej se na spot o závislosti na počítačových hrách!

www.saferinternet.cz v sekci > Ke stažení

1. úkol:

Svoje důvody napiš na tabuli na tabulky plusů a minusů! O tom, co jste na tabuli napsali, si ve třídě promluvte.

2. úkol:

Z papíru A4 nastříhej 5 lístečků a na každý z nich napiš vždy jednu hru, kterou rád hraješ na počítači.

3. úkol:

Ke každé hře napiš, proč se ti líbí.

Ted' si můžeš zahrát malou hru:

4. úkol:

Na každý lísteček z druhé strany napiš vždy jednu činnost, která tě baví, ale není na počítači (např. jíst zmrzlinu, jít na výlet, hrát fotbal, povídat si s kamarádkou nebo kamarádem atd.).

5. úkol:

Vytvoř dvojici s jedním spolužákem a střídejte se v otáčení vašich lístečků. Pokaždé vysvětli, co bys dělal raději, jestli to, co je napsané na jedné, nebo na druhé straně lístečku. Vždy si představ, že máš čas jen na jednu věc, takže se musíš rozhodnout buď pro hraní na počítači, nebo něco jiného. Jak by ses rozhodl?

Pracovní list ze dne

Jméno:



Jak moc hraješ na počítači?

Hraješ počítačové hry? Jestli ano, tak nejsi sám, protože minimálně polovina českých dětí hraje také. A ve zbytku Evropy to je dokonce něco kolem tří čtvrtin dětí. Není tedy divu, že se nabízí tolik počítačových her na výběr.

Víš také, jak moc na počítači vlastně hraješ? Jak dlouho, kdy a co přesně? V tomto pracovním listu si můžeš celý jeden týden zaznamenávat, kdy hraješ na počítači. A jestli počítačové hry vůbec nehraješ, můžeš vyplňovat třeba dobu, kdy se díváš na televizi.

1. úkol:

a) *Pečlivě si celý týden zaznamenávej, jak, kdy, jak dlouho, co atp. hraješ na počítači (tabulka na druhé straně listu).*

b) *Tabulku vyhodnoť:*

Doby strávené hraním na počítači v jednotlivých dnech a dohromady.

Údaje graficky ztvárni, např. do diagramu! (můžeš použít některý z tabulkových procesorů, např. MS Office Excel nebo Open Office).

2. úkol:

Vytvořte společné vyhodnocení výsledků celé třídy! Jaké jsou výsledky? Společně je shrňte do několika vět a vytvořte z nich diagram. Ze souhrnných výsledků vytvořte plakát. Na zvláštní papír nakresli svůj diagram se svými vlastními výsledky!

Akční adventury	Grand Theft Auto / Tomb Raider
Adventury	Myst / Ankh
Arkády	Pacman / Pong / Space Invaders
Logické hry	Tetris / Minesweeper
Společenské hry	Solitaire / Buzz / Singstar
Jump and Run	Donkey Kong / Super Mario / Prince of Persia
Manažerské hry (manažery)	Football Manager / SimCity / Rollercoaster Tycoon
Hry na hrdiny (RPG)	Diablo / Ultima / World of Warcraft
Střílečí hry	Counter-Strike / Doom
Simulátory	The Sims / letecký simulátor
Sportovní hry	Fifa / Pro Evolution Soccer
Strategie	Age of Empires / Civilisation
Vzdělávací hry	Magic English / Mathemagus


Pracovní list ze dne

Jméno:



3. úkol:

Diskutujte o výsledcích a také o tom, jestli je dobré hrát hodně, nebo málo! Jaké výhody nebo nevýhody to může mít? Svoje nápady vepište do tabulky plusů a mínusů:

Toto je na hraní skvělé: 	Toto není na hraní PC her dobré: 
--	--

4. úkol:

Vytvořte dvě skupiny (jedna PRO a druhá PROTI) a v každé skupině se připravte na příští hodinu, kdy bude probíhat diskuse jako v televizním pořadu. Určete ve skupině 3 spolužáky, kteří budou zastupovat názory skupiny. Na papír formátu A5 napište nejdůležitější body, které zástupcům skupiny při debatě pomohou jako tahák. Vyberte jednoho moderátora.

Týdenní studie

Do tabulky zaznamenávej – můžeš anonymně – kdy jsi hrál na počítači (nebo se díval na televizi). V tabulce jsou předtištěné celé hodiny, můžeš ale vyznačovat i půlhodiny. Buď pečlivý a nic nevynechávej, používej jasné barevné označení.

Pracovní list ze dne

Jméno:



Pondělí																							
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
Úterý																							
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
Středa																							
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
Čtvrtek																							
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
Pátek																							
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
Sobota																							
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
Neděle																							
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23

Pracovní list ze dne

Jméno:



Počítačové hry = střelčky?

17. 3. 2009 se na zpravodajském kanále ČT 24 objevila zpráva z Německa, které se čerstvě vzpamatovávalo z tragédie ve škole ve Winnendenu. Sedmnáctiletý hoch tam zastřelil 15 lidí.

@ www.ct24.cz/svet/48782-nemecko-uvazuje-o-zakazu-nasilnych-pocitacovych-her-pro-deti/

Německo uvažuje o zákazu násilných počítačových her pro děti

Berlín - Kriminalita dětí a mládeže v Německu klesá, uvádí zpráva německého ministerstva vnitra. V Německu je toto téma velmi aktuální vzhledem k nedávné tragédii ve Winnendenu, kde sedmnáctiletý Tim Kretschmer zastřelil 15 lidí. V zemi se hodně diskutuje o vlivu násilných počítačových her na psychiku dětí, Kretschmer totiž u takových her trávil hodně času. Množí se i názory, že by se měl zakázat prodej násilných her pro nezletilé.

Co to ale přesně jsou násilné počítačové hry? Zkus vymyslet vlastní definici nebo najdi nějaký seriózní zdroj, který vysvětluje, co přesně jsou násilné hry. Tyto hry mají každopádně hodně společného s vnímáním násilí, a za tím stojí jedna důležitá otázka:

1. úkol:

Myslíš si, že násilné počítačové hry podporují agresivní chování v reálném životě? Zamysli se nad tím a svůj názor i s argumenty napiš na papír.

Tady najdeš několik různých názorů odborníků na násilné počítačové hry:

Pracovní list ze dne

Jméno:



Podporují násilné hry agresivní chování v reálném životě?

Pro

- zvyšují – krátkodobě – nenávistné myšlenky!
- způsobují pocity hněvu a zlosti (i při výhrách)
- častí hráči proto v konfliktních situacích inklinují k násilí (druhým častěji připisují zlé úmysly)
- a inklinují také k agresivitě: existuje souvislost mezi násilnými hrami a určitými osobnostními rysy (není ale zřejmé, co je příčina a co důsledek, pravděpodobně je možné obojí)
- čím delší část života se hráč věnuje násilným hrám, tím pevnější a silnější je jejich vliv
- snižují schopnost soucitu
- svým vlivem podporují agresivitu: souvislost (malá ale důležitá) je dokázaná
- jsou jen jedním z faktorů, které způsobují agresivní chování

Proti

- skutečné agresivní chování nemá nikdy jen jeden důvod
- v této souvislosti je důležitá např. osobnost hráče
- osobnost nemá jen krátkodobé, ale i dlouhodobé rysy (např. emoční stabilitu)
- osobnost člověka se vyvíjí v průběhu času a na základě mnoha vlivů. K těm patří dřívější situace v rodině, škola, zaměstnání a okruh přátel, ekonomické a sociální poměry a samozřejmě také životní zkušenosti a mediální gramotnost
- hráči si vybírají hry, které odpovídají jejich osobnosti
- násilné hry podporují násilí – to je příliš jednoduchá zkratka, jde o komplexní strukturu reálně prožitého a virtuálního násilí – je proto důležité brát v potaz celý životní kontext
- s ohledem na agresivitu se negativně projevuje: frustrace, nuda, neúspěch, špatná životní perspektiva a problematické sociální kontakty
- výběr hry je charakteristický pro život hráče – jeho schopnosti, sklony, zkušenosti a konkrétní životní podmínky významně určují, které hry hraje

2. úkol:

Přečti si postoje odborníků k počítačovým hrám – Pro i Proti. Jak se shodují s tvými vlastními názory?

Pracovní list ze dne

Jméno:



3. úkol:

K tématu si ve třídě zahrajte hru s přidělenými úlohami. Využijte následující situace a role v nich:

Martin zase jednou proseděl celý den u počítačových her. Jeho mamince se to moc nelíbí a poprosila ho, aby počítač vypnul. Martin řekl jenom „NE“. Maminka všechno do telefonu vyložila Martinovu otci a teď na něj čeká, až se vrátí z práce, a přivede kolegu - odborníka na počítačové hry. Martin rychle přes ICQ prosí kamaráda o pomoc:

Úlohy:

- **Maminka:** Máš starosti o svého syna a bojíš se, že se kvůli počítačovým hrám dostane na šikmou plochu. Kromě toho se nedávno ve škole popral a každé ráno je unavený.
- **Otec:** Myslí si sice, že kluci se občas můžou trochu poprat, ale tolik hraní PC her se ti také nelíbí. Kdyby se chlapec na počítači aspoň učil, jeho známám by to prospělo!
- **Kolega z práce:** V počítačových hrách se vyznáš a víš, že jsou v mnoha případech nevinnější, než si rodiče myslí. Víš ale také, že příliš mnoho her nebo hry pro dospělé, nejsou pro teenagery nic dobrého.
- **Martin:** Tolik povyku kvůli pár hodinkám hraní... Máš to pod kontrolou, i když jsi v poslední době pořád nějaký unavený.
- **Kamarád:** Celé to vidíš stejně jako Martin, i když tvoji rodiče jsou mnohem přísnější a dovolí ti jen dvě hodiny denně na počítači.



TIP: Podívej se na spot o závislosti na počítačových hrách!

www.saferinternet.cz v sekci > Ke stažení



TIP: K debatě o pro a proti se můžeš inspirovat i na Internetu v některém z článků o vlivu násilných her na děti a teenagery, např. tady:

@ www.novinky.cz/internet-a-pc/hry-a-herni-systemy/164107-nasilne-pocitacove-hry-ohrozuj-i-mladez-tvr-di-experti.html