

UNIVERNIZA KARLOVA
FAKULTA HUMANITNÍCH STUDIÍ

Nicol Tomášková

Děti a nové technologie v genderové perspektivě:
případová studie

Bakalářská práce

Vedoucí práce: Ing. Petr Pavlík, Ph.D.

Praha 2021

Čestné prohlášení:

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně s využitím uvedených pramenů a literatury. Práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 30.7.2021

.....

Nicol Tomášková

Poděkování:

Na tomto místě bych ráda poděkovala Ing. Petru Pavlíkovi, Ph.D. za vedení mé bakalářské práce, za pomoc při volbě tématu a za jeho rady. Dále děkuji rodičům dětí i dětem samotným za jejich spolupráci a za to, že mi umožnili výzkum provádět.

Anotace

Bakalářská práce s názvem „Děti a nové technologie v genderové perspektivě“ se zabývá používáním nových technologií dětí mladšího školního věku. Práce ukazuje, v čem se používání technologií u chlapců a dívek liší a v čem se naopak shoduje.

Klíčová slova: gender, nové technologie, aplikace

Anotation

Thesis „Kids and new technologies in gender perspective“ deals with using new technologies by kids in younger school age. The work describes similarities and differences in using technologies by girls and boys.

Keywords: gender, new technologies, application

Obsah

ÚVOD	7
2. TEORETICKÁ ČÁST	9
2.1 GENDER.....	9
2.1.1. Teoretické vymezení pojmu gender	9
2.1.2 Genderová socializace	10
2.1.2.1 Škola a gender	12
2.1.3 Genderové role	14
2.1.4 Genderová identita	14
2.1.4.1 Psychoanalytická teorie.....	15
2.1.4.2 Teorie sociálního učení	15
2.1.4.3 Kognitivně vývojová teorie.....	16
2.1.4.4 Teorie optických skel	16
2.1.5 Genderové stereotypy	17
2.1.3.1 Stereotypní představy o dívkách	18
2.1.3.2 Stereotypní představy o chlapcích.....	19
2.1.3.3 Stereotypizace sourozenců	19
2.2 MÉDIA A NOVÉ TECHNOLOGIE	20
2.2.4 Druhy médií.....	24
2.2.4.1 Počítač	24
2.2.4.2 Tablet.....	24
2.2.4.3 Mobilní telefon.....	25
2.2.4.4 Herní konzole.....	25
2.3 HRA	26
2.3.1 Vymezení pojmu hra	26
2.3.2 Teorie hry.....	26
2.3.3 Dělení her	28
2.3.5 Funkce her	29
2.3.6 Genderové rozdíly v herních preferencích	30
3 EMPIRICKÁ ČÁST	31
3.1 METODOLOGIE	31
3.1.1 Cíl výzkumu	31
3.1.2 Kvalitativní metodologie	31
3.1.3 Metody výzkumu a techniky sběru dat.....	32
3.1.4 Výzkumný vzorek a vstup do terénu	33
3.1.5 Hodnocení kvality výzkumu	36
3.1.6 Etické otázky společenskovedního výzkumu.....	36
3.1.7 Průběh výzkumného šetření	37
4 DĚTI A NOVÉ TECHNOLOGIE V GENDEROVÉ PERSPEKTIVĚ	37
4.1 Jaké nové technologie používají děti?	38
4.2 Jaké typy her a aplikací si děti vybírají?	43
4.2.1 Hraní her	43
4.2.2 Sledování videí.....	49
4.2.3 Sociální sítě	50
4.2.4 Focení a natáčení videí.....	51
4.2.5 Chatování.....	51
4.3 Propojení online a offline světa	52
4.4 Média jako zdroj informací	52
4.5 Média v sociálním kontextu	53
4.6 Herní projevy	54

5	ZÁVĚR	56
6	SEZNAM POUŽITÝCH INFORMAČNÍCH ZDROJŮ:	60
	Literární zdroje:.....	60
	Internetové zdroje:.....	61
7	PŘÍLOHY	63

Úvod

Žijeme v době, kdy většina dětí vlastní některé moderní technologie. Málokdo se pozastaví nad žáky prvního stupně s chytrými telefony v ruce, ačkoli to není tak dávno, kdy převládal názor, že chytrý telefon do rukou dítěte nepatří. Je prostě skutečnost, že děti a elektronika dnes patří nerozlučně k sobě a že počítače (a podobná zařízení) zásadně proměnily dětský svět.

Zároveň platí, že v současnosti je problematika genderu relativně dobře známá, přesto však v mnoha ohledech přetrvávají zažitá stereotypy – a to i vůči dětem. Proto jsem se ve své práci rozhodla tyto dva světy – svět nových technologií a svět genderové problematiky – spojit a prozkoumat, jak moc se stereotypní očekávání odlišného používání technologií děvčaty a kluky liší od skutečnosti. Obecně však platí, že se muži a ženy liší mnohem méně, než se soudí (Janošová, 2008).

Ve své práci se budu věnovat dětem a novým technologiím. Vzhledem k tomu, že v dnešní době děti technologie nejen vlastní, ale rovněž aktivně používají, rozhodla jsem se danou problematiku více probádat. Budu zjišťovat, jaké technologie děti používají, jaké hry a aplikace mají nejčastěji v oblibě a zda se trávení času na technologiích liší v rámci jejich pohlaví. K tématu mě přivedly děti z mého okolí, neboť se ve volném čase věnují jejich hlídání, a zaznamenala jsem náznaky odlišností ve výběru aplikací dívkami i chlapci a zajímalo mě, nakolik se jejich používání technologií liší. Vybrané téma bylo třeba více specifikovat a zúžit, proto jsem si zvolila vzorek dětí ve věku od 9-11 let, konkrétně jsem pracovala se žáky 2. a 3. třídy. Takovou věkovou homogenitu jsem zvolila mimo jiné i proto, neboť jsem našla výzkumy na podobné téma u dětí do 8 let a poté u starších jedinců, ale výzkumy dětí v tomto mladším školním věku jsem nenalezla.

Prvek médií jsem zvolila také proto, neboť se média aktivně podílí na socializaci dětí a napomáhají jim v komunikaci s okolím a se světem. Děti historicky poznávali svět skrze své blízké, tedy skrze rodiče a další příbuzné, ale také skrze své vrstevníky. Dnes však do hry vstupují i nové technologie a virtuální svět. Děti čerpají obrovské množství informací o světě z internetu a ze sociálních sítí. Přitom stále platí, že jsou relativně snadno ovlivnitelné a dobře vnímají negativní ohlasy na své jednání, které se může druhým jevit jako v rozporu s genderovým očekáváním. Existují také rozdíly v reakcích otců a matek na hru jejich potomků. U dcer oba rodiče schvalují dívčí hry a hračky a jen mírně negativně reagují na chlapecké hry a záliby, v případě synů se postoje rodičů již rozcházejí. Matky většinou reagují

pozitivně jak na hry chlapecké, tak i na hry dívčí, zatímco otcové schvalují pouze hry chlapecké a dokážou poměrně negativně reagovat na hry typicky dívčí u svých synů. Některé negativní reakce zahrnují posměšné poznámky, sebrání hračky či zamračení se (Janošová, 2008). Děti se ve svém chování řídí představami, jak se chovají muži a ženy, a svá jednání těmto představám přizpůsobují.

Bakalářská práce je rozdělena na část teoretickou a empirickou. Teoretická část se hned úvodem věnuje tématu genderu jako kulturně a historicky proměnlivé sociální kategorii. Zároveň definují rozdíl mezi pohlavím a genderem. Dále se věnují pojmu genderové socializace, genderová identita a role. Následuje charakteristika médií, jejich zařazení do života běžných lidí i jejich vliv na socializaci a komunikaci (nejen) dítěte.

V teoretické části se budu také věnovat pojmu hra, který však není jednoduché vymezit. Je to dáno rozmanitostí tohoto pojmu a tím, že si pod ním každý představí jinou činnost. Již dávno neplatí, že když dítě řekne, že si hraje, tak ho najdeme s míčem na zahradě nebo s panenkou v ruce. Čím dál častěji je tímto slovesem vyjádřené hraní online her na platformách typu chytrý telefon, tablet, Xbox, Nintendo a jiné.

V praktické části je představen samotný výzkum s jeho výsledky. Metodologická část popisuje přípravu výzkumu, jednotlivé kroky, výhody i nevýhody zvolené kvalitativní metody a zúčastněného pozorování. Analytická část aplikuje zvolenou metodu v praxi.

V závěrečné části se budu věnovat samotné analýze a interpretaci výzkumem získaných dat.

2. TEORETICKÁ ČÁST

Tato část pojednává o základních teoretických pojmech, které se týkají oblasti genderu, médií a her. V následujících kapitolách se tak budu snažit vysvětlit základní pojmy vztahující se k genderu, vysvětlit roli médií v životech dětí a zaměřím se také na teorii a podoby her.

2.1 Gender

2.1.1. Teoretické vymezení pojmu gender

V této kapitole postupně představím pojmy gender, genderová role, identita a zároveň všeobecně přijímané stereotypy. V jednotlivých kapitolách se zaměřím na mladší školní věk, který je v mé práci stěžejní, neboť právě na takové děti je můj výzkum zaměřen.

Vzhledem k tomu, že v mé práci je klíčovým pojmem „gender“, považuji za příhodné tento koncept definovat. Ačkoli je pojem „gender“ původem z řečtiny, v současnosti je do českého jazyka přejímán zejména z angličtiny. V českém jazyce se můžeme setkat s několika výklady tohoto slova, velmi často se užívá jako synonymum pro slovo „pohlaví“, ale takový výklad není dle anglického originálu zcela přesný. „*Pojem pohlaví je užíván tam, kde se hovoří o biologických rozdílech mezi mužem a ženou*“ (Janošová, 2008, s. 38). Jedním z kritérií klasifikace do této kategorie je například vzhled pohlavních orgánů po narození či typ chromozomů. „*Proto se pohlaví, na rozdíl od genderu, zakládá na fyziologických, hormonálních a anatomických odlišnostech mezi muži a ženami*“ (West C., Zimmermann D. H., 2008, s. 100).

Za pohlaví dítěte zpravidla zodpovídá chromozom, rozlišujeme chromozomy X a Y. Proces pohlavní diference nastává v 6. týdnu vývoje embrya, do té doby jsou všechna embrya anatomicky totožná. Pokud je vajíčko oplodněné spermií obsahující chromozom X, vznikne dívka. Pokud je vajíčko oplodněné spermií s chromozomem Y, vznikne chlapec. Během prenatálního období následuje vývoj anatomických rozdílů. V prvních týdnech nastává vývoj gonády a dvou sad tubic – jedné ženské a jedné mužské (Renzetti, Curran, 2003). Dívčím se přestanou vyvíjet mužské trubice, čímž dochází k zakrnění genitální trubice a tvoří se klitoris. U chlapců se přestanou vyvíjet trubice ženské a z genitálního

hrbolku se vyvine penis (Oakleyová, 2000). Během diferenciacie embryí může dojít k chromozomálním abnormalitám, k některým již v průběhu tvorbě spermatu. Renzetti a Curran (2003) uvádí například Turnerův syndrom, což jsou jedinci s chromozomem XO (chybí jim chromozom Y). Vnější pohlavní orgány se podobají ženským, ale kvůli absenci vnitřních ženských pohlavních orgánů u nich nedochází ani k produkci ženských hormonů. I přes nepřítomnost pohlavních hormonů tito jedinci vykazují silnou feminitu v chování i vlastnostech. Díky tomu, že genetická výbava, hormony a pohlavní orgány nemusí být vždy ve shodě, může být určování biologického pohlaví nejednoznačné, a pohlaví s genderem tak nelze považovat za dichotomické¹. Případy abnormalit ukazují, že příslušnost k určitému genderu není dána biologicky, ale hrají zde významnou roli sociální faktory.

Východiskem teorií genderu je sociální konstruktivismus, který vychází z předpokladu, že se muži a ženami nerodíme, ale stáváme se jimi v důsledku socializace a života ve společnosti. Gender je tak ve svém významu právě ono připsování určitých vlastností a typů chování ženám a mužům.

Smetáčková (2016) ve svém díle hovoří o genderu ze třech hledisek:

- Gender představuje soubor charakteristik týkajících se vzhledu, schopností, chování, zájmů, které jsou v určité společnosti a v určitém období spojovány s obrazem ženy a s obrazem muže.
- Gender představuje organizační princip společnosti, tedy takové uspořádání společenských institucí a diskurzů, jež předpokládají rozdílnost feminity a maskulinity.
- „*Gender představuje maskulinní a femininní charakteristiky jednotlivých osob, které se formují pod vlivem socio-kulturních podmínek*“ (Smetáčková, 2016, s. 43).

Samotná historie genderu jako konceptu není rozsáhlá, definování rozdílů mezi muži a ženami je zaznamenáno už v Bibli, nicméně samotný koncept genderu je využíván zhruba od 70. let 20. století.

2.1.2 Genderová socializace

Socializace, která je se socializací genderovou úzce propojena, je celoživotní proces, během kterého se jedinec začleňuje do společnosti a který nás odlišuje od ostatních

¹ Dichotomické = třídící jen na dvě možnosti (př. muž a žena)

živočišných druhů (Štěpař, 2013). V jejím průběhu se člověk vzdaluje od počátečního stavu novorozeněte a stává se z něho člověk jako kulturní bytost způsobilá fungovat v systému lidské společnosti. V průběhu socializace si člověk rozvíjí vlastní vidění světa, osvojuje základní kulturní návyky (např. slušné chování), osvojuje si mateřský jazyk a jiné formy komunikace, učí se základním sociálním rolím (např. sourozenec, kamarád, žák aj.) a začíná se orientovat ve společenských normách, pravidlech či zvyklostech. Výsledkem procesu je vytvoření „sociálního já“.

Při procesu socializace na člověka působí jak vnější vlivy, kterými mohou být rodina, škola, příbuzní, přátelé či zaměstnání, tak i vlivy vnitřní, kterými jsou vnitřní dispozice jedince, např. charakter, inteligence a temperament, jež předurčují průběh socializace a to, jakým způsobem bude jedinec reagovat a přijímat působící vlivy: *„Na socializaci tak musíme nahlížet s ohledem na biologickou, psychologickou a sociální stránku člověka, jinak nám uniknou celkové souvislosti“* (Jandourek, 2007, s. 84).

Rozlišujeme socializaci primární a sekundární. S primární socializací se člověk setkává od momentu narození, probíhá zejména v dětství a klíčovou roli zde hrají tzv. primární skupiny – zejména rodina či dětská herní skupina. Dítě se učí komunikaci, dodržování pravidel a tomu, jak se v různých situacích chovat, jak zvládat konflikty, a rovněž mu jsou předávány vzory chování charakteristické pro okruh jeho rodiny. Primární socializace trvá zhruba do 3 let věku dítěte, poté do jeho života vstupují další osoby a instituce v rámci sekundární socializace. Sekundární socializace probíhá později v dětství a zařazujeme sem procesy odehrávající se v menších skupinách či organizacích, ve kterých se jedinec pohybuje posléze – patří sem spolužáci, kamarádi, školní instituce, zájmové kroužky, média či zaměstnání. Po celý život člověka probíhá socializace terciální, která se vyznačuje adaptací jedince na nové životní okolnosti (profese, péče o dítě aj.) (Štěpař, 2013).

Genderová socializace je součástí tohoto celoživotního procesu a *„někdy má podobu vědomého úsilí, které posiluje genderová očekávání explicitními odměnami či tresty“* (Renzetti, Curran, 2003, s. 93). Tento proces představuje postupné osvojování si charakteristik, které jsou ve společnostech zpravidla spojovány s obrazem muže a ženy. Výsledkem je člověk, který si sám sebe uvědomuje jako muže či ženu, rozumí nárokům, které na něj v tomto ohledu má jeho okolí a je ochoten a schopen tyto nároky plnit (Smetáčková, 2005). Dětem genderová socializace slouží k osvojování komunikačních pravidel vztahujících se např. ke genderovým kategoriím a k formování genderové identity. Díky tomu se děti lépe orientují v okolí a přijímají místo v genderovém řádu. Během tohoto procesu dochází k formování dítěte sociálními aktéry (rodiče, škola), ale zároveň se také děti

socializují samy interakcí s vrstevníky v prostředí dětských kolektivů (Renzetti, Curran, 2003).

Největší vliv v procesu genderové socializace mají rodiče, vrstevníci, škola, církve, stát či média. Dítě se učí, co znamená být žena či muž od svých rodičů, kteří je už od narození oblékají do odlišných barev, dávají jim jiné hračky či u nich během dospívání rozvíjí odlišné koníčky.

Jedním z hlavních socializačních prostředí je škola, která se podílí na genderové socializaci každého dítěte. Již mateřská škola dítěti pomáhá s osvojením slušného chování, rozvíjí u něj sebereflexi a sebevědomí samostatné osobnosti a pomáhá mu s osvojením jazyka a řeči. Jazyk je významným nástrojem socializace. Slouží jako prostředek komunikace, skrze slova popisujeme a hodnotíme nás i svět, ve kterém žijeme a zároveň se učíme jazyk své kultury, čímž se zároveň učíme, jak jako člen této kultury myslet a jak se chovat. Skrze jazyk také stavíme do opozic genderové duality, tzn. rozdělujeme, co je vhodné a žádoucí pro muže a ženy (např. ženy jsou slabé, muži silní) (Renzetti, Curran, 2003).

Škola však také může podporovat genderové stereotypy. Z výzkumu vyplývá, že mnozí učitelé pokládají náročnější otázky chlapcům, spíše u nich tolerují zapomnětlivost, zatímco u dívek se předpokládá připravenost a pořádnost.

2.1.2.1 Škola a gender

Škola napomáhá správné socializaci a zároveň se ve školním prostředí nachází množství genderových stereotypů, i z toho důvodu tak má školský systém moc formovat jedince od útlého dětství (Minarovičová, 2005). Škola je jednou z významných genderových institucí, neboť rozvíjí genderové rozdíly vzniklé již výchovou rodiny.

Gender se ve škole projevuje např. oddělením úkolů a fyzického prostoru určeného ženám a mužům. Může se jednat o oddělení mužských a ženských šaten, odlišně zbarvené toalety, výzdobu chodeb (převažují podobizny mužských osobností), ale také o svěřování úklidu tříd dívkám a oprav lavic chlapcům. Dále se projevuje v: „*konstrukci symbolů a představ, které podporují genderové oddělení činností a oblastí*“ (Smetáčková, 2005, s. 16). Ženy se např. považují za více kulturně a esteticky orientované, a proto jim jsou častěji svěřovány úkoly jako organizování besídek. Škola je zařízení s výrazným maskulinním zaměřením a vede k představě o uspořádání společnosti, v níž muži a aktivity či hodnoty

s nimi spojené mají výraznou převahu. Škola má ale i možnost svým studentům ukázat: „*alternativní pojetí světa a umožnit jim tak zvolit si kritickým výběrem vlastní názor*“ (Smetáčková, 2005, s. 16).

Důležitou funkcí, kterou škola plní, je funkce socializační. Předává hodnoty či vědomosti, které jsou prověřené jistou tradicí (Smetáčková, 2005). Nejmladším generacím však předává poznatky o společnosti typické pro danou dobu a místo, ne poznatky o společnosti, jaká by měla či mohla být. V rámci genderové socializace probíhající ve škole jsou žáci vedeni k osvojování tradičních genderových představ a očekávání. U dívek se většinou podporuje pasivita a orientace na vztahy, zatímco chlapci bývají směřováni k aktivitě, racionalitě a vyššímu sebevědomí: „*Škola tak svým působením reprodukuje genderový status quo*“ (Smetáčková, 2005, s. 15).

K chlapcům i dívkám je volen odlišný přístup, který odráží rozdílnou výchovu samotných rodičů. Ve výuce se tak setkáváme s přesvědčeními o tom, jak se má chovat dívka a jak chlapec a podle toho je s nimi zacházeno.

Nerovnost mezi dětmi je posilována nerovnoměrným rozdělováním úkolů a pokynů učiteli. Dívky pomáhají například s uklidem třídy, se zachováváním klidného chodu během přestávek či dostávají práci vyžadující trpělivost. Chlapci pomáhají s nošením pomůcek či řešením složitějších příkladů, jejich úkoly vyžadují větší množství fyzické námahy, a proto jsou výsledky jejich práce také více vidět. Podle Jarkovské s Liškovou (2008) je toto rozdělení patrně důsledkem stereotypního vnímání rolí, podle kterého jsou ženy považovány za empatické se sklonem k pečovatelskému, a muži za racionální osobnosti se schopností logického objektivního úsudku.

I samotní učitelé komunikují s chlapci a dívkami odlišně. Komunikace se liší četností, kdy žáci mužského pohlaví komunikují s vyučujícími častěji než dívky, rovněž učitelé věnují chlapcům více pozornosti, a dále obsahem, kdy učitelé u chlapců více než u dívek dbají na opravování chyb a častěji je staví před náročnějšími úkoly (Renzzeti, Curran, 2003).

U dívek se předpokládá, že jsou dříve vyspělé, u jejich výkonu se nečeká zlepšení, naopak mnohdy zhoršení. U chlapců se čeká vývoj pomalejší, a proto jejich špatné známky mohou být považovány za dočasné (Jarkovská, Lišková, 2008).

Genderové nerovnosti ve školství lze ku příkladu zabránit tím, že se bude věnovat stejná pozornost sebevyjádření u chlapců i dívek, čímž se předejde k vytváření rozdílů mezi pohlavími.

2.1.3 Genderové role

Jedním ze základních aspektů socializace je osvojení sociálních rolí: „*Sociální role je očekávaný způsob chování, které se váže k sociálnímu statusu*“ a vztahu jedince k ostatním lidem – např. role matky, ředitele, bratra (Štěpař, 2013, s. 3). Takové chování je určované řadou charakteristik, jako je pohlaví, věk, profese, společenské postavení aj. Role představují určité vlastnosti, jeden člověk může takových rolí zastávat několik (např. role matky a zároveň podnikatelky), a jsou proměnlivé.

„*Genderové role se vytváří a utvrzují zejména v oblasti rodiny, vzdělávacího systému, zaměstnání a celospolečenských norem a hodnot*“ (Český statistický úřad, 2016). Do jisté míry nám definují, jaké chování, oblékání či cítění je vhodné či nevhodné pro dané pohlaví. Tyto role tak představují soubor očekávání, která souvisí s představou o mužskosti a ženskosti, a učíme se jim od samého dětství. Pokud proto u malých holčiček v dětské hře podporujeme např. kuchyňky, je pravděpodobné, že v pozdějším věku budou roli hospodyněk považovat za přirozenou, stejně tak když si chlapci hrají s autíčky. Nejde pouze o získání dovedností souvisejících s danou rolí, ale významné je i získání představy, jaké role jsou pro daná pohlaví vhodná (Jarkovská, 2005).

Genderové role se liší napříč kulturami. V některých společnostech tak může být typické, když žena zastává roli matky, zatímco v jiných kulturách se setkáme s běžným jevem, kdy se o děti stará zejména muž (Oakleyová, 2000).

2.1.4 Genderová identita

Genderová identita je vnitřní cítění, které si člověk osvojuje během dospívání, vyvíjí se v kulturním a sociálním kontextu a není vidět navenek. Samotná identita je komplexní vědomí sebe sama, se kterým se člověk nerodí, ale utváří si ho během vývoje.

Janošová (2008) genderovou identitu definuje jako životní postoj, kdy si člověk vytvoří vědomí sebe sama jako dívky či chlapce. Toto vědomí se utváří už v předškolním věku dítěte a postupem času se upevňuje. Genderovou identitu děti nezískávají automaticky od rodiče stejného pohlaví, ale identifikací s ním. Pod pojmem genderová identita, která je identity osobní běžnou součástí, si tak můžeme představit vnitřní prožívání a určování sebe sama jako ženu, muže, kombinaci obou či naopak neřazení se k žádnému z uvedených genderů. Genderová identita tak může odpovídat pohlaví daného jedince (cisgender), ale

také mu odpovídat nemusí (transgender). Jedinci, kteří se zcela neidentifikují jako muž či žena, ale stojí napříč spektrem mezi nimi, se nazývají nebinární (Pavlica, 2021). Pakliže je genderová identita, role či způsob vyjádření v souladu se společenskými představami vázajících se k genderové roli daného člověka, jedná se o genderově konformní jedince (např. když žena nosí šaty). V opačném případě jsou lidé řazeni do skupiny genderově nekonformních (např. když muž nosí šaty). Představa o tom, kdo je gender konformní a nekonformní se v průběhu let mění.

O tom, jak děti získávají genderovou identitu, existuje řada teorií. Renzetti a Curran (2003) shrnuli, jak se na získání genderové identity dívá teorie psychoanalytická, teorie sociálního učení, kognitivně vývojová teorie a teorie optických skel.

2.1.4.1 Psychoanalytická teorie

Představitelem psychoanalytické teorie, známé též pod pojmem teorie identifikace, je lékař Sigmund Freud. Podle Freuda prochází děti během svého osobnostního vývoje několika stádií – orální fáze (od narození do 1 roku), anální fáze (1,5-3 roky), falická fáze (4-6 let), latentní fáze (6-12) a fáze genitální (12-6 let). Během prvních dvou stádií si dívky a kluci chováním a prožíváním příliš neliší, děti se soustředí zejména na matku. Až kolem 4 let, tedy ve falické fázi, si začínají být vědomi vlastních genitálií a odlišností od druhého pohlaví. Právě ve třetím stádiu dochází u dítěte k identifikaci, kdy si nevědomky tvoří chování podle rodiče stejného pohlaví, a tím se učí svému genderu.

Tato teorie byla podrobena kritice, neboť identifikaci definuje jako proces odehrávající se podvědomě, neexistuje tak objektivní způsob, kterým by její platnost mohla být ověřena. Dále je poukazováno na přílišný falocentrismus² teorie.

2.1.4.2 Teorie sociálního učení

Tato teorie se zaměřuje na pozorovatelné události a jejich důsledky, ale opomíjí nevědomé pohnutky a pudy. Teorie čerpá z behaviorismu, což je směr založený na myšlence posilování, jež praví, že pokud po určitém chování následuje odměna, chování se tím posílí (tzn. že se bude opakovat), a pokud trest, tak se chování omezí.

² falocentrismus¹ je jednostranná orientace na maskulinní hodnoty a preferování mužské dominance.

Teorie vysvětluje, že: „*děti získávají jim odpovídající genderové identity proto, že jsou odměňovány nebo trestány za chování odpovídající jejich genderu a trestány za chování, které je s ním v rozporu*“ (Renzetti, Curran, 2003, s. 99).

Taktéž se děti učí napodobováním či modelováním lidí v jejich okolí – za vzor svého chování si nejčastěji berou (dle nich) přátelské dospělé, které ale zároveň považují za mocné, a dále osoby, kterým se nejvíce podobají (sourozenci, rodiče)

Kritika teorii vytýká, že není ověřené, že by děti napodobovaly spíše vzory stejného pohlaví. Teorie děti popisuje jako pasivní příjemce socializačních signálů, ačkoli děti samy aktivně vyhledávají a zpracovávají informace poskytnuté sociálním prostředím.

2.1.4.3 Kognitivně vývojová teorie

Teorie vychází: „*z díla Jeana Piageta a Lawrence Kohlberga, kteří se věnovali studiu mentálních procesů, jejichž prostřednictvím děti rozumí svým prožitkům a pozorování*“ (Renzetti, Curran, 2003, s. 100). Základem je myšlenka, že děti se učí genderu v rámci svých racionálních snah nalézt řád v sociálním světě, jehož jsou součástí. Vytváří si „schémata“, která jim pomáhají orientovat se ve světě dospělých. Děti se díky schématům přiřadí ke svému pohlaví a začínají vymezovat pohlaví opačné.

Kognitivně vývojová teorie napomáhá vysvětlit, proč děti mívají sklon preferovat odpovídající pohlavně stereotypní hračky a činnosti či proč si hledají přátele stejného pohlaví (Renzetti, Curran, 2003).

V rámci této teorie je kritizován věk, v němž si děti mají tvořit genderovou identitu (3-5 let, ačkoli výzkumy nasvědčují vytváření identity již od 2 let).

2.1.4.4 Teorie optických skel

Představitelkou teorie je Sandra Bem, podle níž se „*kultura každé společnosti sestává ze souboru skrytých předpokladů ohledně toho, jak by členové dané společnosti měli vypadat, uvažovat, cítit se a jednat*“ (Renzetti, Curran, 2003, s. 103). Předpoklady jsou součástí kultury, společenských institucí i jednotlivců, čímž se neustále předávají vzorce myšlení a chování každou generací. Tyto předpoklady Bem nazývá „optickými skly“, skrze které se jedinci dívají na svět, ve kterém žijí, vnímají jej a hodnotí. Každá kultura má těchto

optických skel několik, ve většině západních kultur se vyskytuje genderová polarizace³, androcentrismus⁴ a biologický esencialismus⁵.

Proces osvojování genderu je podle představitelky teorie zvláštní případ obecného procesu enkulturace⁶ (socializace): „Každý člověk je zároveň zahlcován skrytými ponaučeními (tzv. metasděleními) o tom, co je důležité a jaké rozdíly mezi lidmi jsou z hlediska kultury významné“ (Renzetti, Curran, 2003, s. 104). Děti se tak rodí do společnosti, která je pod genderovou optikou, a vyhledávají vzorce, díky kterým dokážou hodnotit sami sebe v mezích kulturních předpokladů.

Teorie obsahuje prvky sociálního učení a kognitivně vývojové teorie, ale více se zaměřuje na metasdělení o genderu. Říká, že na optické sklo je položeno ještě sklo další – androcentrické (muži a ženy se nejen liší, ale muži mají i vyšší hodnotu, a že vše, co dělají muži, představuje standard, zatímco vše, co dělají ženy, je odchylkou od standardu).

Bem ve své teorii zastává názor, že žádná společnost se nemůže vyhnout enkulturace nových členů, minimálně však (v případě genderu) je nutné změnit kulturní optiku, která je procesem enkulturace předávána dál. Podle ní se musí vymýtit androcentrismus i genderová polarizace. Jako možný začátek změny navrhuje, aby: „rodiče oddalovali zasvěcování dětí do tradičních představ o genderu a aby dětem vysvětlili, že jedinými danými rozdíly mezi muži a ženami jsou rozdíly anatomické a reprodukční“ (Renzetti, Curran, 2003, s. 108).

2.1.5 Genderové stereotypy

Genderové stereotypy představují „zjednodušující předpoklady týkající se vlastností, názorů a rolí žen a mužů ve společnosti, v zaměstnání či rodině“ (Český statistický úřad, 2016). Mužům se v naší kultuře všeobecně připisuje nepořádnost, agrese, soutěživost a s ní spojená potřeba vítězit, zatímco ženám naopak citlivost, empatie a pořádkumilovnost. Zevšeobecnování podobných vlastností často vede k diskriminaci těch, kdo svým jednáním z daného stereotypu vybočují.

³ Genderová polarizace = muži a ženy jsou považováni za odlišné, ale tyto odlišnosti ustavují jeden z principů společenského uspořádání.

⁴ Androcentrismus = muži jsou nadřazeni ženám, mužství je bráno za normu lidství, od které je ženství odvozeno.

⁵ Biologický esencialismus = slouží k legitimizaci a racionalizaci předchozích dvou optik tím, že je vysvětluje jako přirozený a nutný produkt vrozených biologických rozdílů.

⁶ Enkulturační = proces učení se jedince žít ve společnosti a její kultuře

Na vytváření stereotypního obrazu o obsahu mužské a ženské role mají silný vliv média. V televizních pořadech pro děti je dle výzkumů uskutečněných v USA stereotypie zdůrazňována silněji než v pořadech určených dospělým (Janošová, 2008). V obecné rovině se dá říct, že např. pořady určené pro dospívající dívky jsou velmi často zaměřené na partnerské vztahy, nakupování či vylepšování vzhledu. S tímto převažujícím zaměřením se však můžeme setkat i v psané literatuře nejen pro mladé dívky, ale i pro dospělé ženy.

Popisy určitých skupin připisované v závislosti na genderovém stereotypu mohou být jak pozitivní, tak i negativní. Charakteristiky připisované každému pohlaví závisí na konkrétní společnosti a stejně jako u jiných odchylek, i zde následuje sankce, když se někdo vymyká společenské normě. Stereotypy jsou bipolárního rázu, což se vyznačuje tím, že ženy by neměly být nositelkami žádných mužských rysů a opačně (Juráňová, Cviková, 2003). I když si to mnohdy neuvědomujeme, ovlivňují stereotypní představy naše chování a častokrát i výkony (např. když budou děti rozděleny do dvou fotbalových týmů na základě pohlaví, dívky se budou považovat za slabší a samy se budou cítit znevýhodněné). Stereotypní představy vznikají už od raného dětství a vztahují se i na děti samotné. Pro děti je však velmi obtížné vymanit se ze zažitých stereotypů společnosti, proto si často stereotypy převzou a jednají podle nich.

2.1.3.1 Stereotypní představy o dívkách

U dívek se ve společnosti očekává, že budou méně fyzicky silné, lepší v oblasti umění (např. vynikat v kreslení) či více emočně nastavené. Přetrvává představa, že si spolu děvčata více povídají, a že si sdělují své nápady a představy o budoucnosti. Od dětství jsou dívky oproti chlapcům více podporovány v pečovatelském chování, a to ať už přímými výchovnými vlivy rodičů (matek), tak i skrze nepřímé působení ženských vzorů filmových či knižních hrdinek.

Předpokládá se, že dívčí přátelství jsou křehčí, neboť častěji řeší konflikty nepřímo či pomluvami, v mladším školním věku výhružkami žalování. Příčinou takového nepřímého chování má být silná potřeba udržovat přátelství. V případě společných her dívek převládají takové, ve kterých výkony nejsou porovnávány s ostatními (Janošová, 2008).

Dívky podobající se chováním a zájmy chlapcům bývají v anglicky psané literatuře označovány jako „tomboys“.

2.1.3.2 Stereotypní představy o chlapcích

U chlapců se očekává, že budou lepší např. v matematice a vědě, fyzicky silnější, racionálnější a agresivnější (Jandourek, 2003). Výzkumy prováděné napříč mnoha kulturami naznačují, že chlapci jsou během výchovy povzbuzováni: „*k větší soutěživosti, k potlačování projevů emocí souvisejících s empatií a k větší sociální konformitě s požadavky rodové role než dívky*“ (Janošová, 2008, s. 22). Již od dětství jsou více podporováni ve fyzických aktivitách jako je sport, s ním spojené soutěživosti, což vede k tomu, že spolu častěji bojují.

I v oblasti utváření přátelství vznikají stereotypy, kdy se předpokládá, že chlapecká přátelství jsou pevnější než ta dívčí, která bývají častěji ohrožena příchodem nové kamarádky. U chlapců se očekává preference soutěživých her, které u nich zlepšují schopnost vzájemně spolupracovat, což je vlastnost, která je prospěšná pro jejich budoucí zaměstnání. Vzniklé konflikty řeší chlapci častěji tváří v tvář, mnohdy si při tom vypomůžou násilím či výhružkami.

Chlapci s nápadně dívčími projevy jsou v anglicky psané literatuře nazýváni „sissy-boys“ (Janošová, 2008).

2.1.3.3 Stereotypizace sourozenců

„*Zatímco pro prvorozené děti jsou v nukleárních rodinách nejbližším identifikačním vzorem rodiče, mladším dětem jsou bližším a dosažitelnějším modelem starší sourozenci*“ (Janošová, 2008, s. 184). Vliv sourozenců se mění v průběhu vývoje. Na volbu hraček byl u dětí mezi 7-15 lety věku zaznamenán jen velmi malý vliv starších sourozenců, na samotné stereotypní postoje dětí byl ovšem zaznamenán vliv starších sourozenců větší než v případě ovlivnění rodiči.

„*Jedinci, kteří vyrůstali se starším sourozencem téhož pohlaví, se ve výzkumech projevovali v dospělosti genderově stereotypněji než chlapci a dívky narození v ostatních sourozeneckých konstelacích*“ (Janošová, 2008, s. 185). Jedním z důvodů může být i snaha starších sourozenců podobat se mladším sourozencům co nejméně, což zapříčiní zvýraznění některých jejich projevů a chování.

2.2 Média a nové technologie

2.2.1 Média

Pojem „médiu“ je původem z latiny a v překladu znamená „zprostředkující činitel“. Označují se tak prostředky, které šíří určitá sdělení neomezenému množství uživatelů. Média však mají vícero významů, proto jejich přesnou definici nelze přesně určit. Zejména se však jimi myslí takové technické prostředky, které umožňují příjem či přenos technických dat technologiemi a rovněž lidé, kteří s médii pracují (Jirák, Kopplová, 2007).

Podle Thompsona (2004) se média vyznačují 3 základními znaky:

1. Prvním znakem je, že umožňují určitý stupeň chování symbolického sdělení. Dovolují tak, aby symbolická sdělení byla fixována či uchována v nějakém médiu, přičemž podle druhu média se odlišuje stupeň trvanlivost (v případě malby bude uchování vysoké, zatímco u telefonu spíše nízké). Zároveň můžeme média odlišovat podle toho, do jaké míry umožňují změnu či korekci uchovávaného sdělení.
2. Dalším znakem je, že umožňují jistý stupeň reprodukovatelnosti. To je vlastnost, díky které je možné produkt multiplikovat (tzn. vyrobit několik kopií totožného sdělení). Stupeň reprodukovatelnosti se opět odvíjí od druhu média (např. v případě rytí do kamene bude stupeň reprodukovatelnosti nízký, neboť je náročné vyrýt zcela totožné kopie).
3. Média umožňují stupeň vzdálení v místě a čase, tzn. prostorové a časové odloučení. Na rozdíl od rozhovoru tváří v tvář, kde je časové a prostorové odloučení nízké, užitím např. záznamu mohou informace nabývat větší dostupnosti.

Jirák a Kopplová (2007) média rozdělují na primární a sekundární, přičemž mezi primární řadíme jazyk, řeč a nonverbální komunikaci (např. mimika či gestika), a mezi sekundární všechna ostatní média, např. televize, internet, telefon aj. Tradičními médii se myslí taková média, která jsou ve společnosti považována za běžná (tj. televize, noviny, rozhlas...), mezi netradiční řadíme např. výstavy, billboardy či veletrhy. Nová média se od tradičních liší interaktivitou, ale také virtualitou či digitalizací.

Přijem médií vyžaduje jistý stupeň pozornosti a interpretační aktivity jedince (někdo si koupí knihu, ale nikdy ji neotevře, jiný má zapnutou televizi, ale nedívá se na ni). Různá

média z tohoto důvodu zpravidla vyžadují určitý stupeň pozornosti a soustředění (Thompson, 2004).

S vynálezem knihtisku přišla první masová média – knihy a periodický tisk. Tištěná média byla prvním masovým médiem poskytující informace neomezenému počtu lidí. Postupným vývojem se mezi masová média zařadilo rozhlasové a televizní vysílání s internetem. Vznik rozhlasového vysílání datujeme do doby první světové války. Ačkoli se šířící informace omezují na auditivní charakter (tzn. přijímání informací sluchem), obsahem se velmi podobá televiznímu vysílání. Televizní vysílání nabízí audiovizuální obsah, který mnohdy bývá ovlivněn politikou dané země (některé vlády jistě informace svým občanům záměrně zatajují). Televize je významným produktem masmédií, neboť ji vlastní téměř každá domácnost ve vyspělém světě. Mezi poslední významná média řadíme internet, jehož obsah závisí ve větší míře na uživateli, který informace zveřejňuje či vyhledává. Oproti ostatním médiím, ve kterých lidé informace pasivně čerpají, se na internetu může každý aktivně zapojovat do diskusí a vyjadřovat svůj názor. Virtuální svět internetu se ale často stává prostředím bez zábran a díky určité anonymitě se na sociálních sítích můžeme setkávat s agresí či šikanou uživatelů. V tomto případě jsou rizikovou skupinou zejména mladiství, neboť si snadněji vytvoří závislost na virtuální realitě zároveň jsou kvůli nezkušenosti a důvěřivosti lehce ovlivnitelní.

Ve společnosti hrají média významnou roli. Plní funkci informační, socializační i zábavnou. Jsou nositeli kulturních vzorců států a podílí se na formování kulturního prostředí (pozitivně i negativně).

2.2.2 Role médií v moderní společnosti a životě lidí

Média jsou neodmyslitelnou součástí našich životů v moderní společnosti. Nejen, že působí na společnost, ale také ji do jisté míry utváří. Mají vliv na to, jak lidé žijí, komunikují i interagují. Přijímání mediálních produktů se stalo zažitou, rutinní činností. Jedná se o nedílnou součást etablovaných, pravidelných činností, které utváří každodenní život. Významnost jednotlivých typů recepce pro jednotlivce se odvíjí od toho, jaký mají vztah k ostatním aspektům jejich života. Někdo si např. čte knihu o volném večeru, někdo při cestě do práce. Lidé často přizpůsobují své návyky tak, aby se podřídily dennímu schématu např. televizního vysílání.

Základním prostředkem komunikace a socializace lidí je jazyk, který mimo jiné vypoovídá i o genderových vztazích. Samotné používání jazyka však může být značně

problematické. Setkat se můžeme s jazykovým sexismem, během kterého je jedno pohlaví (ve většině případů to ženské) prezentováno jako méněcenné (typické je odvozování od mužů – manželka, partnerka, matka). Dalším jevem je generické maskulinum (zneviditelňování žen) či sémantická derogace (př. muž vs. mužatka) (Renzetti, Curran, 2003).

Ačkoli zprostředkovávání informací ze strany médií probíhá jednostrannou formou, můžeme se setkat i s oboustrannou formou komunikace, kterou média umožňují. Typickou formou takové mediální komunikace je chatování probíhající na internetu skrze e-mail či sociální sítě. V dnešní době představují sociální sítě formu socializace do společnosti. Mezi nejrozšířenější sociální sítě patří Facebook, Twitter a Instagram, jejichž používání je pro mnoho uživatelů každodenním rituálem. Většina lidí otevře sociální sítě alespoň jednou za den, častěji se však připojují do virtuálního světa ihned po probuzení, během cesty do práce či před usínáním. Oproti interpersonální komunikaci se mediální vyznačuje tím, že jedinec nemá s příjemcem sdělení přímý kontakt a nezná tak jeho reakci: „*Mediovaná sdělení jsou navíc technicky uchovatelná a opakovatelná, mediální komunikace díky tomu dokáže překonávat bariéru v prostoru a čase*“ (Jirák, Kopplová, 2007, s. 207).

Média ovlivňují chování, postoje i názory, zároveň mohou vzdělávat či rozšiřovat obzory poznání. Děti získávají představu o genderových rolích mimo jiného právě skrze média, samotné si jsou genderových stereotypů v televizi vědomy. Výsledky výzkumu ukazují, že dívky i chlapci od 10 do 17 let si všímají, že je v televizi kladen důraz na tělesnou přitažlivost, že ženské postavy mají sklon trápit se s postavou a vzhledem, zatímco mužské postavy vystupují autoritativně a častěji sportují (Renzetti, Curran, 2003).

Média mohou děti ovlivňovat krátkodobě (ve formě přechodného trendu), ale také jim mohou pomoci upevnit se v názorech a osobnosti. Vzhledem k často zobrazovanému násilí v médiích to může vést k negativnímu dopadu na dítě – může se snížit jeho schopnost empatie a soucitu, zároveň může být tolerantnější k projevům násilí v běžném životě. Trávením velkého času u médií rovněž může narušit schopnosti socializace dítěte. Pro děti se může stát komfortnější nepřímá komunikace, což vede k obtížnějšímu začleňování se do kolektivu, navazování vztahů a přátelství, a také může dítě častěji utíkat do virtuálního prostředí své fantazie. Média však mohou mít i pozitivní dopady. Plašším jedincům může nepřímá forma komunikace pomoci v konverzaci s vrstevníky či pomoci zůstat v kontaktu s jedinci, kteří se odstěhovali (Fišer, Škoda, 2009).

Každý má svůj mediální horizont, který ho obklopuje a kterým se liší od ostatních. Jinak bude ovlivněn člověk, který čte bulvární časopisy, a jinak člověk, který vyhledává výhradně

seriózní tisk. Nelze navíc média vnímat bez vlivu dalších sociálních činitelů, jako je např. škola, zaměstnání či rodina.

Média mají v životech lidí velikou moc a vliv. Zviditelňují vybrané zprávy, což může být pozitivní v případě upozornění na novou informaci, která se tím zviditelní a začne rychleji šířit, zároveň to však může mít negativní efekt v případě poplašných zpráv, které v lidech vyvolávají strach a stresovou zátěž. Většina sdělení v médiích jsou silně negativního typu, upozorňuje se v nich na podvody, vraždy nebo např. na negativní dopady špatného počasí (neúroda), a v dlouhodobém měřítku mohou mít dopad na naše vnímání druhých lidí (začneme hledat chyby či špatné vlastnosti) (Burchard, 2016).

2.2.3 Gender a média

Podle hypotézy zrcadlení „*obsah médií zrcadlí chování a vztahy, hodnoty a normy, které ve společnosti převládají*“ (Renzetti, Curran, 2003, s. 182). Samotná média však kulturu pasivně nereflktují, ale aktivně se podílejí na jejím formování a vytváření. Média vybírají, co stojí za pozornost, a určují pořadí, co je a není důležité. Pro většinu lidí slouží jako hlavní zdroj informací a náplň volného času.

Média konstruují sociální realitu, neboť hrají významnou roli při šíření definic genderových rolí či genderových vztahů. Muže a ženy ukazují v jiných, velmi často ve stereotypních, pozicích, což může být způsobeno i tím, že média vlastní ve většině případů muži.

Denní tisk je zaměřen na širokou čtenářskou obec, zatímco časopisy na specifické části obyvatelstva. Časopisy pro ženy jsou zaměřené na to, jak se udělat krásnou, časopisy pro muže jsou většinou specializovanější (finance, obchod, sport, technologie aj.).

Můžeme se setkat s běžným jevem symbolické anihilace, kdy média ženy tradičně přehlíží, trivializují či odsuzují. V televizích se v hlavním vysílacím čase objevuje méně žen, dostávají méně rolí a postavy, které ztvárňují, jsou většinou nedospělejší než postavy mužské. Hlavní vysílací čas je věnován sportu, zpravodajským pořadům a jiným televizním programům, zatímco vedlejší vysílací čas je strukturován potřebě žen (např. pořad *Sama doma*). Reklamy v televizích obsahují takové obrazy genderu, o nichž je předpokládáno, že dobře prodávají. Muži jsou v reklamách často spojováni s autoritou, ženy jsou ukazovány v tradičních povoláních a rolích (Renzetti, Curran, 2003).

„*Sledování televize může mít vliv na způsob, jak dotyčná osoba hodnotí, ale i na její obecnější vnímání genderu*“ (Renzetti, Curran, 2003, s. 206).

2.2.4 Druhy médií

Vzhledem k zaměření mé práce jsem zvolila taková média, která jsou v dnešní době dětem běžně dostupná. Z toho důvodu jsem vedle televizního zařízení, chytrých telefonů, tabletu a počítačů zařadila i herní konzole PlayStation, Xbox a Nintendo. Přesto nelze předpokládat, že by všechny zkoumané děti vlastnily takové konzole, proto bude ve výzkumu stěžejní vlastnění chytrého mobilního telefonu.

Informační technologií je zjednodušeně řečeno jakýkoliv elektronický přístroj, který je schopen zpracovat určité informace. Takový přístroj umí přijmout vstupní data, které následně zpracuje a vytvoří z nich výstupní data (Mysliveček, 2014).

2.2.4.1 Počítač

Počítač je zařízení sloužící k automatizovanému výpočetnímu zpracování informace. Je zpravidla ovládan uživatelem, který poskytuje počítači data ke zpracování prostřednictvím jeho vstupních zařízení a počítač výsledky prezentuje skrze výstupní zařízení. V současné době jsou počítače využívány téměř ve všech oborech lidské činnosti. Děti počítače v době pandemie aktivně používaly na dálkovou online výuku, a naučily se tak s nimi lépe pracovat.

Pro mou práci bude stěžejní osobní počítač a přenosný počítač notebook, přesto je však třeba podotknout, že počítače řídí činnosti nejrůznějších zařízení a nachází se všude kolem nás – v automobilech, mobilních telefonech, průmyslových robotech či letadlech.

2.2.4.2 Tablet

Tablet je označení pro přenosný počítač ve tvaru desky (obvykle se velikostí podobá sešitu A5) s integrovanou dotykovou obrazovkou, která se používá jako hlavní způsob ovládání. Místo fyzické klávesnice se běžnější virtuální na obrazovce nebo psaní pomocí stylusu (pero, které se používá při psaní na dotykových obrazovkách). Zároveň umožňuje připojení k internetu pomocí Wi-Fi či 3G sítě.

Tablety se osvědčily také jako pomůcka při výuce na některých školách, díky čemuž žákům odpadá nošení těžkých učebnic.

Mezi oblíbené funkce patří přehrávání filmů, možnost vyhledávání informací na internetu, čtení elektronických knih a také hraní her, které jdou do tabletu stáhnout a které jsou většinou podobné nabídce her na chytrých telefonech.

2.2.4.3 Mobilní telefon

První mobilní telefony se na trhu začaly objevovat kolem roku 1950, a to jako součásti automobilů, jejich výrobcem byla firma Ericsson a váha takového telefonu byla zhruba 40 kg. Nicméně až po roce 1973 nastal rychlý vývoj s mnoha inovacemi – zejména jejich zmenšením. Jedním z přelomů bylo uvedení modelů Windows Mobile, které následoval iPhone od společnosti Apple a Android od společnosti Google (Myslivoček, 2014).

V dnešní době slouží mobilní telefon nejen na komunikaci, ale také na hraní her, které jsou v mobilních telefonech přístupné zdarma či jako zpoplatněné, na vyhledávání informací pomocí internetového prohlížeče, na přehrávání videí, filmů a písniček či na fotografování a natáčení videí.

2.2.4.4 Herní konzole

Xbox je rozšířenou herní konzolí, kterou vyrábí společnost Microsoft. Vyznačuje se hardwarovou a softwarovou rozšiřitelností, díky které je mimo jiné možné si do konzole přidat vlastní pevný disk, využívat klávesnici, myš apod., a podporuje tzv. Kinect, což je ovládání herní konzole pomocí vlastního těla a hlasu.

Xbox proslavila herní série Halo, která je exkluzivně pouze na Xbox a Windows 10. Tato konzole je jedním z největších konkurentů Playstationu.

Je k dispozici ve verzi Xbox One S a výkonnější Xbox One X. Pro obě verze fungují stejné hry, ale na výkonnější variantě vypadají lépe a rychleji se načítají. Xbox X je nejvýkonnější konzole současnosti a jako jediná podporuje hraní her v plnohodnotném rozlišení 4K.

PlayStation je videoherní značka domácích konzolí, ovladačů či kapesních konzolí společnosti Sony. První herní konzole byla uvedena na japonský trh již v roce 1994.

Tato herní konzole je rovněž v dispozici v několika verzích – Playstation 4 či výkonnější Playstation 4 Pro. Obě podporují stejné hry, ale výkonnější verze nabízí lepší vzhled her a zvládne vyšší rozlišení. Na konci roku 2020 byla na trh uvedena nová řada Playstation 5.

Mezi přednosti Playstationu patří brýle pro virtuální realitu, kterou např. Xbox nepodporuje. Nabízí také větší množství exkluzivních her, možnost výměny interního disku či headset.

Nintendó je japonská firma věnující se výrobě videoher a herních konzolí. Pro ovládání her jsou jedinci vybaveni malým pohybovým čidlem, který se umístí např. pod televizor, a k ovládání se používá bezdrátový ovladač Wiimote a Nunchuk s pohybovými a prostorovými senzory. Mezi nejoblíbenější herní konzole patří Nintendo Wii a kapesní konzole Nintendo Switch.

2.3 Hra

2.3.1 Vymezení pojmu hra

Vzhledem k zaměření mého výzkumu je vhodné hru definovat. „*Hra je dobrovolná činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle přijatých a závazných pravidel, která má svůj cíl v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí a radosti a vědomím jiného bytí, než je všední život*“ (Huizinga, 1971, s. 44).

Jednotná definice pojmu hra se těžko nalézá, neboť podoba her je příliš rozmanitá a každý autor se přiklání k odlišnému popisu. Jisté však je, že aby hra mohla vzniknout, je zapotřebí aktivní účast hráčů, bez kterých žádná hra existovat nemůže.

Aspekty hry jsou vyjádřeny v paragrafech: výběr (role) založen na lásce, obdivu k tomu, kým by dítě chtělo být, ale i čeho se bojí či co ještě nedokáže: hra pak slouží k překonání prozatímního nezdaru a nechá zažít všemocnost. Role připsaná neživému objektu může zahrnovat i např. fiktivní kamarády, podstatné ale je přenesené prožívání konfliktu z dítěte na někoho jiného, jenž přejímá expresivitu a zodpovědnost.

2.3.2 Teorie hry

Vzhledem k obtížnému hledání jednotné definice her, nelze ani zjednodušeně vysvětlit význam a funkce hry pro člověka. Langmeier s Krejčířovou (2006) rozdělují teorie her do dvou kategorií. První z nich hru vnímá jako prostředek napomáhající rozumnému a

účelnému životu. Díky hře se dítě naučí novým dovednostem a uvolní se. Druhá kategorie teorie her říká, že hra má smysl sama o sobě, souvisí se svobodou člověka a jeho kreativitou.

Herbert Spencer pracoval s teorií přebytečné energie, která příčinu hry spatřuje v potřebě dítěte vybití přebytečnou, nahromaděnou energii. Podle této teorie dostává každý člověk od přírody určité množství energie, které dospělí využívají k pracovním činnostem a děti ke hraní. Teorii přebytečné energie lze tedy chápat tak, že děti si hrají proto, aby stejně jako stroj „vypustily páru“ (Vaněk, 2007). Tato teorie však nenabízí vysvětlení toho, proč si např. dítě unavené z celodenního výletu má po příchodu domů chuť si hrát (Duplinský, 2001).

Richard Lazarus přišel v roce 1883 s teorií relaxace, podle které je hra naopak následkem potřeby uvolnění, např. po namáhavé práci (Vaněk, 2007). Hra se považuje za zdroj radosti a zároveň je výrazně odlišována od práce.

Granvill Stanley Hall v rámci atavistické teorie spatřoval příčinu hry v rámci rekapitulační teorie v minulosti. Tato teorie předpokládá, že se ve hře projevují rekapitulace dovedností našich předků (Duplinský, 2001). Tak například hra na honěnou může být odvěkou zkušeností předka z lovu.

Karl Gross představil teorii přípravného cvičení, podle které se hrou všechna mláďata připravují na život a učí se dovednostem (nápodobou či nacvičováním činností dospělých), které budou potřebovat v dospělosti: „*Gross tedy považuje hru za formu výcviku budoucích činností, zatímco rekapitulační teorie považovala hru za zbytek minulých činností*“ (Duplinský, 2001, s. 434).

Psychoanalýza Sigmunda Freuda spatřovala význam hry jako projevu nevědomí, tedy jako prostředku k vyrovnání se s emočními konflikty na symbolické rovině, a tím dala podnět k rozvoji psychoterapie hrou. Freud hru považoval za činnost, do níž dítě promítá svá přání a v níž hledá náhradní uspokojení, a zároveň ve hře viděl prostředek k eliminování napětí, které v dítěti způsobily předchozí zkušenosti. Freud se ve vývojové psychologii věnoval zejména hře v předškolním věku, zkoumal rejstřík hravosti, včetně jeho prekurzorů, a využíval v psychoanalýze dětí či jiných klinických prací s nimi hru s panenkami, figurkami a celými herními světy. Rovněž využíval dětskou kresbu jako projektivní techniku. Některé z těchto technik se používají jako běžné diagnostické nástroje, jež jsou korelovány s jinými, často ryze psychologickými nástroji (Klusák, Kučera, 2010).

Jean Piaget považoval za základní poznávací procesy asimilaci a akomodaci s tím, že hře rozuměl jako čisté asimilaci, která přetváří přicházející informace takovým způsobem, aby odpovídaly přání dítěte. Imitace, symbolická činnost a kognitivní reprezentace jsou ve

vzájemné interakci. Hra a imitace podle Piageta tvoří nedílnou součást vývoje inteligence a prochází vývojovými stádii, které rozdělil do 3 kategorií (Klusák, Kučera, 2010):

- Hra na cvičení (mezi 6. měsícem a 2. rokem života, hra je na senzomotorické úrovni a spočívá v opakování naučených činností).
- Hra symbolická (od 2-6 let, Piaget ji popisuje jako asimilaci světa k vlastnímu „já“).
- Hra s pravidly (od 7-11 let).

Je zjevné, že jedna herní teorie nestačí k vysvětlení herního chování.

2.3.3 Dělení her

Hra slouží k rozptýlení či obveselení a jejím cílem je vyhrát. Její podoby jsou natolik rozmanité, že téměř jakákoli dětská činnost může být za hru považována. Během hraní se děti učí srovnávat s prohrou, zlepšují si fyzické schopnosti či schopnost se logicky rozhodovat a zároveň si osvojují nové dovednosti. S vývojem dítěte dochází i k vývoji způsobu hraní.

Můžeme rozlišovat např. hry:

- Pohybové (nejčastěji se setkáme s hrami s míčem, šipkami, kuželkami, ale i dětmi oblíbenou hrou na babu)
- Klidové (zlepšují pozornost a schopnost pozorování, patří sem karetní či deskové hry)
- Počítačové (nejčastěji jsou klidovou hrou, ale můžeme se setkat i s pohybovými u her simulujících tanec či jiný druh sportu)
- Tvořivé hry (děti při ní mohou vyrábět výtvary, ale patří sem i hraní se zástupnými předměty (např. klacek jako meč))
- Zobrazovací hry (děti si hrají na nějakou postavu, povolání)

Při určování druhu her je také třeba zohledňovat následující:

- Věk
 - Hra v raném věku („do 3 let věku dítěte se objevuje hra samostatná, která je typická pro kojenecký a batolecí věk, a hra paralelní, která se vyznačuje hraním vedle sebe, nikoli spolu“ (Suchánková, 2014, s. 44))

- Hra v předškolním věku (typická je hra symbolická, kdy dítě přenáší vlastnosti předmětu, který není v dosahu, na předmět jiný (Suchánková, 2014))
- Hra v mladším školním věku (symbolická hra přetrvává, čím dál víc se podobá realitě díky zkušenostem a lepší schopností adaptace, od 8 let se rozvíjí hra s pravidly, která pomáhá začlenění dítěte do společnosti (Suchánková, 2014))
- Pohlaví
 - Hra chlapecká a dívčí („*děti dávají přednost určitým hračkám v souladu s genderovými stereotypy již ve věku kolem 18 měsíců*“ (Renzetti, Curran, 2003, s. 93))
- Počet hráčů
 - Hra individuální, párová či skupinová (Duplinský, 2001)
- Typ rozvoje schopností
 - Smyslové, pohybové, intelektuální

2.3.5 Funkce her

O většině herních předmětů lze uvažovat jako o miniaturizovaných předmětech světa lidské práce, lidské zábavy a péče o domácnost. Hračky plní úlohu návodných předmětů a děti si s nimi mohou připravovat na budoucí povolání i dospělý život (Duplinský, 2001).

Hra slouží k rozvíjení dítěte, mezi důležité funkce patří osvojení a rozvoj sociálních rolí a převzetí genderových stereotypů. Socializační funkce her spočívá v začleňování jedince do rámce interpersonálních vztahů. Funkční rozsah hraček je významný při hodnocení hračky dítětem i při volbě hračky rodičem (Duplinský, 2001).

Hra má různé funkce v různých situacích, v nichž se dítě nachází, a z toho důvodu lze v určitém psychologickém kontextu akceptovat různé výkladové teorie s tím, že: „*jejich platnost je vedle kontextu situace (emoční, sociální) dána i ontogenetickou fází*“ (Duplinský, 2001, s. 434).

Trpišovská (2013) ve svém díle řadí do funkcí her mimo jiné:

- Poznávací funkce (hra rozvíjí poznávací funkce dítěte)
- Relaxační funkce (hra prostředkem k uvolnění napětí)
- Projektivní funkce (do hry promítán pohled dítěte na svět)

- Rozvoj sociálních a motorických dovedností (dítě se učí spolupracovat, řešit problémy a provádět rozhodnutí)

2.3.6 Genderové rozdíly v herních preferencích

Děti dávají přednost určitým hračkám v souladu s genderovými stereotypy již ve věku okolo 18 měsíců: „*Dvouleté děti si jsou vědomy vlastního genderu a tříleté začínají hodnotit určité vlastnosti a typy chování genderově stereotypním způsobem*“ (Renzetti, Curran, 2003, s. 94). Mezi 2-3 rokem života dávají chlapci a dívky přednost při hře vrstevníkům stejného pohlaví. Dle Janošové (2008) volí děti za přítomnosti svých vrstevníků při hraní spíše hračky typické pro jejich gender – chlapci upřednostňují hraní si s auty, napodobují zaměstnání typu policista či popelář, zatímco dívky si hrají s panenkami a při nápodobě zaměstnání volí spíše pečovatelská typu chůva, kadeřnice. Výzkumy rovněž potvrzují, že děti předškolního věku odsuzují genderově nevhodné chování svých vrstevníků ostřeji než u dospělých, čímž se samy aktivně podílí na socializačním procesu.

Rozdílné preference hraček se však u chlapců a dívek neprojevují stejně: „*Chlapci si jim přiřazené hračky oblíbí v pozdějším batolecím věku a další narůstání oblíby je minimální, zatímco dívčí přízeň k hračkám se vytváří pozvolněji*“ (Janošová, 2008, s. 95).

Hračky slouží nejen k zabavení pozornosti dítěte, ale rovněž je učí konkrétní dovednosti a vedou je ke zkoušení řady rolí, které budou jako dospělí plnit. Cook s Rheingoldem vedli výzkum, ve kterém zkoumali rozdíly dívčích a chlapeckých pokojů. Dívčí odrážely feminitu, obsahovaly řadu panenek a doplňků pro ně, u chlapců zase převládaly vojenské hračky, sportovní náčiní či stavebnice a autíčka. Výzkum naznačil, že chlapci mají větší počet a rozmanitější výběr hraček. O 10 let později se výzkum opakoval a došel k obdobným závěrům. Výzkumy tak potvrzují, že děti díky rodičům upřednostňují genderově stereotypní hračky již v jednom roce (Renzetti, Curran, 2003).

Samotné typy hraček rozvíjí odlišné vlastnosti a dovednosti. Hračky volené pro chlapce podporují vynalézavost, soutěživost i agresivitu, zatímco hračky určené dívkám podporují tvořivost, pečovatelský přístup a atraktivitu. Výběrem hračky tak rodič automaticky pomáhá rozvíjet odlišné dovednosti dítěte dle jeho genderu.

V teoretické části jsem se věnovala pojmům gender, média a hry. V následující empirické části představím samotný výzkum, ve kterém jsem se věnovala výběru zařízení a také tomu, jaké hry a aplikace na těchto zařízeních dívky a chlapci nejčastěji volí.

3 EMPIRICKÁ ČÁST

V teoretické části jsem představila a vysvětlila základní pojmy, se kterými budu v empirické části pracovat. Tato část bakalářské práce je věnována samotnému výzkumu. Zaměřím se zde na postup výzkumného šetření, použité metody a na stanovené výzkumné otázky a cíle výzkumu. V následující analytické části práce popisuji a interpretuji data z výzkumu. Práce je zakončena shrnutím výsledků.

3.1 Metodologie

3.1.1 Cíl výzkumu

V rámci své práce jsem se zaměřila na odlišnosti v používání nových technologií u dívek a chlapců ve věku 9-11 let. Cílem výzkumu bylo zjistit, jaké technologie používají dívky a chlapci, podle jakého kritéria na těchto platformách používají aplikace, a dále zjistit, v čem se používání technologií liší a v čem naopak shodují. Současně jsem se snažila zjistit, zda se ve výběru aplikací a her mezi dětmi projevují genderové rozdíly a zda jsou děti při výběru ovlivňovány okolím, a především genderovými stereotypy.

3.1.2 Kvalitativní metodologie

Pro výzkum jsem se zvolila kvalitativní výzkumnou strategií, neboť tato metoda by mi měla pomoci nahlédnout na problematiku v širším kontextu a lépe jí porozumět do hloubky (Hendl, 2005). Díky kvalitativnímu výzkumu jsem mohla děti vyzpovídat a ve výzkumu použít citace z těchto rozhovorů. Zároveň mi pozorování dětí při používání nových technologií umožnilo proniknout do soukromí aktérů. Snažila jsem se získat informace, které by mi přiblížily trávení času na moderních technologiích zkoumaných jedinců, a právě kvalitativní výzkum k tomu shromažďuje vhodná data. K dispozici jsem měla velký počet informací, ale malý vzorek dětí. Pro kvalitativní strategii je významné, že jsem současně vytvářela vzorek, sbírala data, prováděla analýzu a interpretaci a výzkum přizpůsobovala dané situaci a případným změnám.

Charakter výzkumu je interaktivní, neboť zde bude přítomná má interakce coby badatelky a účastníků výzkumu. Zároveň jsou v kvalitativním výzkumu data badatelkou shromažďována pomocí zúčastněného pozorování, rozhovorů, audionahrávek, poznámek či osobních komentářů, což umožňuje snazší vyjasnění situace a kontextu. Zúčastněné pozorování jsem zvolila proto, že se se všemi dětmi ve výzkumu osobně znám a nezúčastněné pozorování by mohlo způsobit, že se nebudou chovat přirozeně.

3.1.3 Metody výzkumu a techniky sběru dat

Výzkum je založen na výpovědích respondentů, proto je jednou z hlavních metod sběru dat výzkumný rozhovor s vybranými účastníky a získávání odpovědí, které jsem využila v rámci svého výzkumu. Verbální dotazování je založeno na interakci badatele a účastníka výzkumu. K účastníkům výzkumu jsem přistupovala individuálně a pečlivě zaznamenávala jejich subjektivní výpověď.

První metodou, kterou jsem využila, jsou polostrukturované rozhovory, které umožňují dodržet určitou strukturu a neodchýlit se od výzkumného problému, čímž je zároveň zajištěna pružnost. Připravila jsem si širší tematické okruhy, které jsem s účastníky probírala, a nechala jim volný prostor pro reakci. Zpočátku jsem tak pokládala dotazy všeobecné a postupně přecházela ke konkrétnějším otázkám a příkladům. Během rozhovorů si jsem si dělala vlastní poznámky a pořídila také audiozáznam každého rozhovoru. Zároveň jsem během rozhovoru mohla měnit znění otázek, jejich pořadí či případné vypuštění, aby se odpovědi respondenta zbytečně neopakovaly.

Rozhovory byly nahrávány na audio nahrávací zařízení, o čemž byli všichni respondenti (a rodiče respondentů) předem informováni s tím, že jim byla dána možnost nahrávání kdykoli přerušit. Zároveň jsem si během nahrávání písemně zaznamenávala skutečnosti, které by nahrávací zařízení nezachytilo, a tyto poznámky využila při přepisování rozhovorů a v následné analýze dat (Zandlová, 2015).

Analýzu a zároveň redukci dat provádím pomocí segmentace, otevřeného kódování a poznámkování, jež jsem prováděla souběžně. Segmentací jsem si rozčlenila text na jednotlivé části. V rámci otevřeného kódování jsem hledala vhodné kódy pro jednotlivé pasáže textu, které chtěla označit, což mi mimo jiné pomohlo lépe najít společné znaky, rozdíly a vzorce. Kódy představují slova, zkratky či symboly. K takto vytvořeným kódům jsem si zapisovala poznámky, které dané kódy vysvětlovaly a zároveň jsem si v nich

zapisovala předběžné výsledky získaných dat (Heřmanský, 2010). Tento proces mi pomohl celková data roztrždit a zestručnit.

Rozhovory mi umožnily více proniknout do myšlení dětí a pochopit jejich zapálení do jednotlivých aplikací. Zprvu se některé děti styděly a provádění rozhovoru bylo komplikované, a tak jsem u některých jedinců volila opačný postup s tím, že jsem je nejdříve nechala ukázat mi jejich používané technologie včetně jejich používání a až poté, co jsem si tím získala jejich důvěru, jsem přistoupila k rozhovorům.

Druhou a zároveň doplňkovou metodou výzkumu je zúčastněné pozorování, které je běžnou součástí kvalitativního výzkumu. Zatímco rozhovory mohou být založeny na subjektivních pocitech dětí, pozorování je založené na zjišťování skutečných dějů (Hendl, 2005). O zúčastněné pozorování se jedná proto, neboť při něm dochází k interakci mezi pozorovanými účastníky výzkumu a badatelkou, i když badatelka nezasahuje do samotné hry. Před zahájením sběru dat jsem provedla zkušební pozorování, abych zjistila, jak hraní dětí zhruba probíhá a na co bych měla zaměřit svou pozornost. Během pozorování jsem si nechala od dětí ukázat, jak své technologie používají, co na nich dělají a s kým nejčastěji komunikují. To mi mimo jiné umožnilo zjistit, zda se genderově liší způsob hraní totožné hry. Pozorování mi zároveň umožnilo sledovat nonverbální chování jedinců během používání technologií, které mi mnoho prozradilo. Během pozorování jsem nepoužila žádnou záznamovou techniku, neboť jsem se chtěla vyvarovat ovlivnění běžného chování dětí pomocí jejich nahrávání. Místo toho jsem si zapisovala poznámky do zapisovacího bloku. Pozorování patří k základním metodám zjišťování informací o dětech a je díky němu možné sledovat zkoumané děti při hraní, aniž by do samotné hry bylo zasahováno (Hendl, 2005).

Rozhovor i pozorování probíhalo v domácím prostředí každého dítěte v místnosti bez přítomnosti rodičů, abych zamezila tomu, že dítě nebude kvůli jejich přítomnosti v odpovědích zcela upřímné. Zároveň jsem si vymezila dostatek času, aby rozhovory neprobíhaly pod tlakem.

3.1.4 Výzkumný vzorek a vstup do terénu

Pro dostatečné zúžení vzorku a vyšší vypovídací hodnotu výzkumu jsem se rozhodla oslovit 5 dívek a 5 chlapců ve věku 9-11 let, tedy děti v období mladšího školního věku. Vzorek je proto věkově homogenní.

Jelikož bydlím celý život v Praze, prováděla jsem výzkum na území České republiky s konkrétním zaměřením na území Prahy a Středočeského kraje. Jedná se o místa, kde já jakožto badatel pobývám, a bylo tak pro mě snazší sehnat respondenty a provádět s nimi rozhovor. Vzorek tak je i místně homogenní.

Důležitým kritériem bylo vlastnění a aktivní používání nové technologie s podmínkou vlastnění chytrého telefonu, neboť právě telefon byl zvolen jako spojovací prvek všech dětí. Herní konzole není natolik rozšířená, aby jí vlastnily všechny děti.

3.1.4 Charakteristika respondentů

V této podkapitole krátce představím své respondenty, kteří se účastnili výzkumu. Zaměřím se především na věk, na to, zda ve volném čase navštěvují nějaký kroužek, neboť to by mohlo mít vliv na výběr aplikací, na to, jakou technologii vlastní a používají, neboť tyto faktory mohou mít na jejich odpovědi vliv a dále na to, zda mají sourozence, neboť po vzoru sourozence si mohou stahovat aplikace, které by je jinak nenapadlo zkusit. K výzkumu jsem vybrala celkem 10 dětí, z toho pět dívek a pět chlapců. Vybrané vzorky dětí jsou z bezproblémových rodin.

Respondent č. 1 – [Elin]

Dívka je studentkou 3. třídy základní školy a je jí 9 let. Navštěvuje kroužek gymnastiky a krav magy. Vlastní chytrý telefon, Nintendo switch, Xbox. Doma mají dvě televize a má přístup k tabletu a počítači rodičů. Má o 2 roky staršího bratra.

Respondent č. 2 – [Tereza]

Dívka je studentkou 3. třídy základní školy a je jí 9 let. Chodí do tanečního kroužku. Vlastní chytrý telefon a PlayStation, doma mají televizi. Má o 2 roky starší sestru.

Respondent č. 3 – [Elen]

Dívka je studentkou 4. třídy základní školy a je jí 11 let. Chodí na výuku houslí. Vlastní chytrý telefon a tablet, doma mají televizi. Má o 7 let mladší sestru.

Respondent č. 4 – [Soňa]

Dívka je studentkou 3. třídy základní školy a je jí 9 let. Žádný kroužek nenavštěvuje. Vlastní chytrý telefon, tablet a počítač, doma mají televizi. Má o 5 let mladšího bratra.

Respondent č. 5 – [Thea]

Dívka je studentkou 4. třídy základní školy a je jí 10 let. Chodí na kroužek gymnastiky. Vlastní chytrý telefon, tablet a počítač, doma mají televizi. Má o 10 let starší sestru.

Respondent č. 6 – [Tobiáš]

Chlapec je studentem 4. třídy základní školy a je mu 10 let. Chodí na kroužek krav magy. Vlastní chytrý telefon, počítač, Xbox, Nintendo switch a doma má přístup k tabletu a televizi. Má o 2 roky mladší sestru.

Respondent č. 7 – [Matyáš]

Chlapec je studentem 3. třídy základní školy a je mu 9 let. Na žádný kroužek nechodí. Vlastní chytrý telefon, doma má přístup k počítači a televizi. Má o 10 let staršího bratra a o 15 let starší sestru.

Respondent č. 8 – [Richard]

Chlapec je studentem 3. třídy základní školy a je mu 9 let. Na žádný kroužek nechodí. Vlastní chytrý telefon, Xbox, PlayStation, tablet a doma má přístup k počítači a televizi. Má o 2 roky staršího bratra.

Respondent č. 9 – [Vojtěch]

Chlapec je studentem 4. třídy základní školy a je mu 11 let. Chodí na kroužek šermu. Vlastní chytrý telefon a počítač, doma má přístup k tabletu a televizi. Má o 2 roky mladší sestru.

Respondent č. 10 – [Petr]

Chlapec je studentem 4. třídy základní školy a je mu 11 let. Chodí na kroužek fotbalu. Vlastní chytrý telefon a tablet, doma má přístup k televizi. Je jedináček.

3.1.5 Hodnocení kvality výzkumu

V rámci kvalitativního přístupu jsem si vybrala polostrukturovaný rozhovor s využitím zúčastněného pozorování. Flexibilita rozhovorů mi umožnila prozkoumat nové oblasti, které respondent vytyčil a na které bych jinak sama nepřišla, díky čemuž jsem mohla jít v dané problematice více do hloubky. Kladla jsem důraz na to, aby respondenti spíše vyprávěli svůj vlastní příběh a neodpovídali jen na řadu strukturovaných otázek. Negativum rozhovorů je velké množství informací s tím, že někteří respondenti mohou přerušovat odpovědi, protože se například nechtěli za své pravdivé odpovědi stydět nebo se chtěli předvést. V tom mi však pomohlo, že se s každým dítětem osobně znám a měla jsem tak přehled o jeho běžných aktivitách.

Během zúčastněného pozorování jsem mohla čerpat informace přímo během používání nových technologií dětmi a zjistit tak to, co během rozhovorů nebylo vysloveno. Nevýhodou zúčastněného pozorování je to, že pozorovatelka svou přítomností může sledovaný subjekt ovlivnit a dochází tak ke změně chování. Díky tomu, že jsem všechny děti osobně znala již před prováděným výzkumem, jsem mohla snadněji takové změny chování rozpoznat a přizpůsobit se jim. Výhodou pozorování je to, že se provádí v „přirozených“ podmínkách pozorovaných subjektů. Mohla jsem sledovat emocionální reakce dětí během hraní a zároveň jsem si mohla ověřit některé jejich výpovědi z rozhovorů ohledně náplně jejich oblíbených her/aplikací.

Vzhledem k tomu, že se se všemi zkoumanými dětmi osobně znám, nemohu vyloučit, že mě to během výzkumu neovlivnilo. Výzkum může být ovlivněn mými preferencemi a tím, jakým situacím jsem věnovala pozornost. Zároveň jsem si vědoma toho, že jsem se během výzkumu mohla nechat ovlivnit zavedenými stereotypy, ač jsem se takovému jednání a smýšlení snažila vyhýbat.

3.1.6 Etické otázky společenskovedního výzkumu

Etickou adekvátnost jsem zajistila dbáním etických zásad, proto jsem předem účastníky výzkumu (a jejich zákonné zástupce) informovala o všech podstatných skutečnostech výzkumu (o jeho cíli, průběhu, využití získaných dat). Vzhledem k tomu, že se zkoumaná problematika týká nezletilých dětí, volila jsem formu písemného informovaného souhlasu. Na začátku rozhovoru jsem respondenty seznámila s mou osobou,

s průběhem výzkumu a jeho cílem a dále se způsobem využití a zpracování jim poskytnutých dat. Vzhledem k tomu, že se výzkumu účastnily nezletilé děti, jednala jsem zároveň s jejich rodiči jakožto zákonnými zástupci. Pokud si děti či jejich rodiče přáli zůstat nejmenováni, zaručila jsem jim to použitím pseudonymů v rámci anonymizace. Stejně tak jsem se zaručila za nenarušování soukromí a za nepředávání dat třetím osobám.

Před pořízením rozhovoru jsem respondenty předem informovala. Během rozhovoru byla respondentům dána možnost nahrávání kdykoli přerušit. Dbala jsem zejména na citlivé pokládání otázek a vyjádřila jim vděčnost za participaci na výzkumu.

3.1.7 Průběh výzkumného šetření

Výzkumné šetření probíhalo v domácím prostředí konkrétních jedinců, jmenovitě na území hlavního města Prahy a na území Prahy-západ. Na počátku každého šetření jsem seznámila děti a jejich rodiče s tématem bakalářské práce, během kterého rodiče podepsali informovaný souhlas (vzorový souhlas je přiložen v příloze č. 1). Pozorování se uskutečnilo v období duben až květen 2021. Pozorování trvala v průměru 90 minut, během nichž mě nejdříve děti seznámily se svými zařízeními, ukázaly mi své nejoblíbenější aplikace a poté přistoupily k samotné hře, během které jsem si zaznamenávala poznámky. Výzkum byl realizován v odpoledních hodinách, kdy měly všechny děti po vyučování a měly volný čas na hraní. Samotný čas jsem poté přizpůsobila každému dítěti tak, aby nezasahovalo do jeho případných kroužků.

Narativní rozhovory byly s dětmi uskutečněny před samotným pozorováním, přičemž jsem dětem během pozorování kladla doplňující otázky, které v rámci této metody vyplynuly dodatečně. Během samotných rozhovorů a následného pozorování nebyli přítomni rodiče.

4 Děti a nové technologie v genderové perspektivě

Abych mohla zodpovědět otázku, zda se výběr technologií a jejich užívání dětmi liší v závislosti na jejich pohlaví, zaměřila jsem se nejdříve na to, jaké technologie děti používají a jaké aplikace/hry na nich upřednostňují. Tyto informace mi o jejich smýšlení a jejich preferencích ledacos objasnilo.

4.1 Jaké nové technologie používají děti?

V rámci vzorku používají děti tyto typy digitálních zařízení: chytré telefony, tablety, notebooky, PC, Xbox, Nintendo, PlayStation. Všechny rodiny dětí mají doma také televizi (televizi je podmíněno používání některých herních konzolí – např. Xbox či PlayStation, a zároveň ji lze využít ke sledování videí skrze aplikaci Youtube). Tabulka 1 a 2 ukazuje, jaké technologie jsou dětmi vlastněné a aktivně používané. Pokud není uveden křížek, dané dítě takové zařízení v domácnosti nemá nebo k němu nemá přístup.

Během pandemie se technologie staly pro děti prostředkem k plnění každodenních povinností. Výzkum probíhal v době zavřených škol z důvodu koronavirové krize, kdy se děti skrze počítače a tablety přihlašovaly na online výuku a díky tomu se naučily s počítači lépe pracovat – jak mi sami sdělily, naučili se lépe zacházet s funkcemi jako je např. kamera a zvuk, přičemž některé děti (např. Elin) počítač před povinnou online výukou nikdy nepoužívaly.

Tabulka 1: Typy zařízení, jejich používání dívkami a jejich vlastnění (označeno zeleně)

Typ technologie	ELIN	TEREZA	ELEN	SOŇA	THEA
Vlastněno dítětem (zeleně)					
Chytrý telefon	X	X	X	X	X
Tablet	X		X	X	X
Notebook/PC	X			X	X
Xbox	X				
Nintendo	X				
PlayStation		X			
Televize	X	X	X	X	X

Tabulka 2: Typy zařízení, jejich používání chlapci a jejich vlastnění (označeno zeleně)

Typ technologie	TOBIÁŠ	MATYÁŠ	RICHARD	PETR	VOJTĚCH
Vlastněno dítětem (zeleně)					
Chytrý telefon	X	X	X	X	X
Tablet	X		X	X	X
Notebook/PC	X	X	X		X
Xbox	X		X		
Nintendo	X				
PlayStation					
Televize	X	X	X	X	X

Z tabulek je zjevné, že chytrý telefon a televizi používají všechny dívky a kluci v mém výzkumném vzorku. Pakliže dítě používalo některé herní konzole, tak je také samo vlastnilo (to znamená, že je dostalo darem od rodičů či jiných členů rodiny a s nikým se o něj nemusí bez svého svolení dělit). Většina dětí také aktivně používá tablet a počítače (PC nebo notebook), pokud tato zařízení nevlastní, půjčují si je od rodičů.

Z hlediska času tráveného s různými zařízeními jsou mezi dětmi patrné rozdíly (jak je popsáno v tabulkách níže). Některé děti tráví na technologiích minimum času, někdy z důvodů jiných povinností (jako jsou např. zájmové kroužky), u někoho je čas omezen ze strany rodičů a u někteří jsou schopni ve virtuálním světě trávit takřka celý den bez omezení. Např. Thea k tomuto tématu uvedla následující:

„Noo, já žádný omezení od rodičů nemám. Ráno před školou si hraju na telefonu. Pak začíná online výuka na počítači. U toho si často vypnu zvuk a kameru a hraje s holkama Roblox. Po škole mám před kroužky chvíli čas na hry, pak jedu na doučování nebo gymnastiku, a potom mám do večera volno a hraju si. Máma mě nekontroluje, když mě dává spát, takže si hraju na mobilu ještě v posteli.“

Na základě rozhovoru s Theou jsem dospěla ke zjištění, že je na technologiích (a zejména na chytrém telefonu) schopna denně strávit okolo 6 hodin. Oproti tomu např. Elin

uvedla, že má od rodičů nastavený zámek na telefonu, který ji umožňuje hrát hry denně pouze 1 hodinu 30 minut s tím, že podle vedlejší aktivity (jako jsou známky ve škole, plnění domácích úkolů aj.) si může zažádat o prodloužení. Kdyby podle svých slov mohla, byla by na telefonu schopna trávit celý den hraním her a posloucháním písniček. Časový limit má od rodičů nastavený i Elen, a to na 3 hodiny denně. Soňa má limit nastavený jen na počítači, a to na celkových 6 hodin denně (5 hodin má na online výuku a 1 hodinu na hraní her po výuce).

U chlapců má limit na telefonu Tobiáš na 1 hodinu 30 minut. Dle svých slov se ale umí nabourat do rodičovského zámku a nastavený limit tak každý den zrušit. Přišel na to, že když telefon několikrát po sobě restartuje, tak se rodičovský zámek vypne. Matyáš má limit na chytrém telefonu na 2 hodiny denně. Ostatní kluci žádný přímo nastavený limit nemají, a přestože jim rodiče ani tak nedovolí strávit celý den hraním her na telefonu či jiné platformě, je jim z hlediska poskytnutého času dána větší volnost než dívkám. Chlapci jsou rodiči dle Nancy Chodorow vedeni k samostatnosti a to, že jim je poskytnuta větší svoboda v trávení času na technologiích toto tvrzení dle mého názoru potvrzuje (Renzetti, Curran, 2005).

Časové limity nařizují rodiče dětí a ve většině případů se vztahují na chytré telefony, neboť u nich se dá snadno nastavit rodičovský zámek. Pakliže není omezení nastaveno přímo na daném zařízení, tak je kontrolována a omezována aktivita dětí na zařízeních rodiči osobně.

Tabulka 3: Časový limit dívek pro trávení času na technologiích spolu a průměrný čas tráveným na technologiích ve volném čase

Jméno dítěte	Elin	Tereza	Soňa	Thea	Elen
Časový limit	1,5 hod	X	6 hod	X	3 hod
Čas trávený na technologiích	2 hod	3 hod	3 hod	6 hod	3 hod

Tabulka 4: Časový limit chlapců pro trávení času na technologiích a průměrný čas trávený na technologiích ve volném čase

Jméno dítěte	Tobiáš	Matyáš	Richard	Petr	Vojtěch
Časový limit	1,5 hod	2 hod	X	X	X
Čas trávený na technologiích	4 hod	2,5 hod	4-5 hod	4 hod	3-4 hod

Tabulky znázorňují časové limity na zařízeních (zejm. chytrých telefonech) nastavených rodiči a průměrný čas strávený na technologiích dětmi (čas je odhadnut na základě rozhovorů s dětmi, přičemž mi k výpočtu pomohly i údaje dostupné na chytrých telefonech dětí v sekci „Čas u obrazovky“). Je rozdíl, zda dítě tráví na technologiích čas během víkendu, kdy nemají školu ani žádné povinné kroužky, či během všedního dne, kdy mají více povinností ke splnění.

Z tabulek vyplývá, že rodiče více regulují dívky než chlapce. Děti, které od rodičů nemají časový limit na zařízeních nastavený, přirozeně tráví na technologiích mnohem více času než děti s limity. Kromě Soni, která má časový limit nastavený na práci s počítačem (z toho 5 hodin z povolených 6 se vztahuje k online výuce), se všechny ostatní limity vztahují k telefonům. Tabulka 4 ukazuje, že časový limit mají jen dva chlapci, z nichž jeden ho umí obejít. Díky tomu tráví chlapci na technologiích v průměru více času než dívky.

S tím, že chlapci tráví na technologiích více času než dívky souvisí také fakt, že když se sejdou s kamarády, nejčastěji spolu hrají hry na telefonu, zatímco dívky si dle svých slov častěji hrají s oblíbenými hračkami nebo spolu tráví čas venku. Bylo by možné z výše uvedeného interpretovat, že technologie mají v životě chlapců větší význam než v případě dívek, které si jsou schopny během volnočasových aktivit s kamarádkami poradit i bez nich.

Žádné dítě nerozlišovalo značku zařízení či to, zda je daná aplikace přístupná pouze „online“ či „offline“⁷. Hlavní je činnost (hra) samotná. Technologie tak slouží jen jako prostředek k aktivitě. Pro děti se každá technologie pojí s jiným typem aktivity, jež je pro dané zařízení typická. Existují hry a aplikace přístupné jen pro jeden konkrétní typ zařízení,

⁷ Aplikace přístupné online vyžadují oproti offline verzím přístup k internetu.

a pak tu jsou aplikace (např. Youtube), které lze spustit na vícero zařízeních. Všechny dívky i chlapci shodně uvedli, že nejvíce času tráví na svých telefonech, neboť ty jim nabízejí nejširší spektrum obsahu – mohou skrze ně komunikovat, vyhledávat informace, dívat se na videa, poslouchat písničky či hrát hry, některé činnosti lze na nich provádět současně. Konkrétní hry a aplikace, které zkoumané děti uvedly jako nejoblíbenější a nejpoužívanější, uvádím v následující kapitole: „*Jaké typy her a aplikací si děti vybírají?*“.

Nejméně používaným zařízením napříč spektrem dětí je tablet, který mají v rodině až na Matyáše s Terezou všechny děti. Důvodem je i to, že pro tablet neexistuje žádná aplikace vázaná pouze na toto zařízení. Pokud si dívky i chlapci chtějí pouštět videa, upřednostňují k tomu televizi (nabízí větší obrazovku), pokud si chtějí zahrát hry, častěji k tomu volí telefon (neboť je většinou více po ruce). Z rozhovorů vyplynulo, že k tabletu přechází v momentě, kdy mají chytré telefony vybité.

Herní konzole vlastní dva chlapci a dvě dívky. Jak vyplývá z Tabulky 1, Elin vlastní Xbox s Nintendem Switch a Tereza jako jediná ze zkoumaného vzorku PlayStation, zatímco Tabulka 2 ukazuje situaci u chlapců, kde Tobiáš vlastní Xbox s Nintendem Switch a Richard Xbox. Xbox i PlayStation jsou herní konzole vázané na televizní zařízení a obě konzole nabízí aplikace přístupné pouze na těchto zařízeních. Elin uvedla, že Xbox příliš nepoužívá, protože její oblíbené hry na něm nejsou přístupné. Hraje na něm pouze tehdy, když jí ke hře přizve starší bratr. Nintendo Switch zapne párkrát do týdne, pokud se zrovna nudí. Tereza uvedla, že PlayStation nezapíná tak často, protože ho má pouze u táty (její rodiče jsou rozvedeni a mají střídavou péči). Ani když je u táty, tak na něj nemá čas nebo náladu pokaždé, takže na něm hraje pouze příležitostně. Tobiáš by Xbox i Nintendo Switch byl schopný používat každý den, ale nedovolují mu to rodiče. Richard může Xbox používat bez omezení rodičů, ale dle svých slov ho rovněž hraje jen tehdy, když na něm má vymezen dostatek času.

Dá se tak říci, že dívky i chlapci shodně nejčastěji používají chytré telefony, a to proto, že nabízejí nejširší spektrum možných aktivit a aplikací, a díky menší velikosti a bezdrátovému připojení si je mohou brát kamkoliv s sebou. Herní konzole jsou oblíbenější u chlapců, neboť oblíbené aplikace dívek na těchto zařízeních nejsou dostupné. V době výzkumu bylo každodenně používaným zařízením počítač/notebook z důvodů online výuky, nicméně větší množství volného času na něm trávil akorát Vojtěch.

4.2 Jaké typy her a aplikací si děti vybírají?

Děti si hrají na všech dostupných zařízeních – na telefonech, tabletech, noteboocích/počítačích a také na herních konzolích. Některé hry lze hrát na více zařízeních (např. hru Minecraft lze hrát na Xboxu i na počítači, aplikace Youtube je přístupná přes televizi, tablet, počítač i telefon), jiné hry a aplikace jsou typické přímo pro dané zařízení (např. aplikace WhatsApp určená pro komunikaci skrze telefon). Určité hry hrají děti samostatně, některé lze hrát i s více lidmi najednou (takové kolektivní hry zpravidla vyžadují připojení k internetu).

4.2.1 Hraní her

Chlapci i dívky hrají různé typy her. Stereotypně by se dalo očekávat, že dívky tráví více času chatováním s kamarádkami a hraním her pečovatelského typu, zatímco chlapci upřednostňují hry agresivnější či sportovně zaměřené a celkově se u nich očekává preference soutěživých her (Janošová, 2008).

Z rozhovorů vyplynulo, že zcela nejoblíbenější aplikací dívek, kterou uvedly všechny respondentky, je hra Minecraft. Po ní hra Roblox a aplikace WhatsApp s TikTokem a Youtubem. Nejoblíbenější aplikací všech chlapců je Youtube a po něm aplikace Whatsapp s hrami Brawl Stars a Minecraft.

Minecraft je hra určená pro více zařízení (PC, tablet, Xbox, PlayStation i chytrý telefon) odehrávající se v otevřeném světě, kde má hráč neomezenou svobodu pohybu a činnosti. Celý svět je složen z kostek, které zároveň představují nejrůznější materiály (např. dřevo, kámen, hlínu). Při každém spuštění hry Minecraft vytvoří jedinečný svět plný kopců, lesů a jezer. Hráč získává stavební kameny ze všeho z okolí (např. stromy poskytují dřevo). Bloky lze navzájem spojit a vytvářet nové předměty (např. kamenné bloky se dřevem dají dohromady krumpáč, který pomůže hráči v kopání a získání vzácnějších materiálů jako je zlato či diamant). Ve hře se vyskytují různí tvorové, které mohou hráče zabít a před kterými je třeba se schovat v postaveném obydlí (např. nebezpeční zombie). Hra je určena pro 1 i více hráčů a dle odborníků rozvíjí kreativitu a prostorovou představivost. Největším nástrojem k výuce Minecraftu je aplikace Youtube, která obsahuje přes 70 milionů videí na téma hry, přičemž mnohé z videí jsou vysloveně výukové. Hráči použijí software „screencasting“, který zaznamenává, co se děje na obrazovce, zatímco hrají (obvykle u toho

svým hlasem vypráví postup). V Minecraftu čelí hráči problémům a výzvam v oblasti stavebnictví či architektury, proto mají videa vysvětlující hodnotu a pro hráče je dle jejich slov snazší se něco nového naučit tím, že se podívají, jak to udělal někdo jiný (Thompson, 2016). Aplikace je placená a dostupná na více zařízeních, děti ji však nejčastěji hrají na zařízení Xbox a na počítači.

Z rozhovorů i z pozorování vyplynulo, že dívky hrající Minecraft se ve své činnosti zaměřují především na stavění budov či výběhů pro zvířata. Tereza hru okomentovala slovy:

„Minecraft je alternativní svět z kostek, kde se sbírá dřevo, manipuluje s panáčkem a staví domy.“

Chlapci aplikaci naopak popisují jako mnohem akčnější. Richard ji komentoval slovy: *„je to hra o přežití, kde se musí zabíjet zombíci“*. Z jejich slov i z pozorování jejich herních projevů se ukázalo, že se dívky při hraní zaměřují na budování, zatímco chlapci se pouští do akčnějších a bojovějších činností. Zároveň má na oblibu aplikace vliv okolí, neboť se jedná o rozšířený fenomén a mnozí si hru stáhli proto, že ji hrají jejich vrstevníci (např. Matyáš si hru pořídil díky tomu, že ji hrají všichni jeho spolužáci).

Druhou nejčastěji zmiňovanou hrou dívek je aplikace Roblox (nejčastěji hraná na chytrém telefonu, ale rovněž je přístupná i skrze tablet či Xbox), jež umožňuje hráčům designovat vlastní hry a sdílet je s ostatními. Hráč si zvolí postavičku, se kterou hraje (holka/kluk), vybere jí oblečení, vzhled, následně jí vytvoří dle svých představ domov (vybírání tapety, podlahu, nábytek aj.). Aplikace zahrnuje několik desítek her s různorodým zaměřením, přičemž nejčastěji zmiňovaná byla hra Adopt me, kde postavička vychovává domácího mazlíčka od vajíčka, postupně lze získávat stále lepší zvířata či je směňovat s ostatními hráči.

U chlapců hru zmínil pouze Tobiáš, který ke hře řekl, že ho baví nejméně, protože mu: *„přijde holčičí a dětská, nic se v ní neděje“*. Lze tak říct, že hra je v souladu s tvrzením Janošové (2008), která uvádí, že hry pečovatelského typu jsou určeny spíše děvčatům. Jediný chlapec, který hru zmínil, ji konstruuje jako holčičí a tímto zdůvodněním ospravedlňuje fakt, že ho hra nebaví. Zároveň Tobiáš uvedl, že i když si Roblox čas od času doma zahraje, před spolužáky se o hře nezmiňuje, protože se obává posměchu ze strany vrstevníků. Tobiáš tak dle mého názoru hru považuje za dívčí a z toho důvodu ji před svými kamarády zatajuje, neboť: *„Chlapci, kteří při hře překračují genderové meze, jsou vrstevníky častěji kritizováni než dívky“* (Renzetti, Curran, 2005, s. 121).

Hra Roblox je také u dívek nejčastějším tématem konverzace na komunikační aplikaci WhatsApp. Dívky si v konverzaci porovnávají své výsledky, sdílí tzv. screenshoty (tj. snímek obrazovky) vytvořeného světa a postav.

Chlapců oblíbená hra Brawl Stars je hra pro více hráčů určená zejména pro chytré telefony, která kombinuje strategii a střelčky. Již samotný název hry „brawl“ v překladu znamená hospodská rvačka, což vypovídá o tom, že je hra cílená zejména na mužské publikum (o čemž vypovídá i fakt, že žádná ze zkoumaných dívek hru nehraje). Hra má několik typů módů, ve kterých se mění mapy, speciální eventy⁸, některé nabízí i sezónní eventy či eventy střídající se denně. Ve hře je několik desítek postav, které jsou podle vzácnosti rozdělené do 7 barevně rozlišených úrovní. Např. v oblíbeném Geb Grab jsou dva týmy po 3 hráčích, uprostřed jámy je drahokamový důl, který každých 7 sekund produkuje drahokamy. Cílem herního režimu je získat v rámci týmu 10 drahokamů. Po nasbírání 10 drahokamů se objeví odpočítání 15 sekund, které se zastaví a vynuluje, je-li „brawler“⁹ poražen a klesne-li počet drahokamů týmu pod 10. Pokud mají oba týmy 10 drahokamů, odpočet se nespustí, dokud jeden z týmů nebude mít převahu.

Většina chlapců hru popisuje jako hru, kde dva týmy soupeří o pohárky. Oblíbenost aplikace záleží také na tom, jak se v ní danému dítěti daří. Petr hru okomentoval slovy:

„Nejmíň mě baví Brawko, protože jsem v něm prohrál všechny body“.

Z pohledu maskulinity je toto tvrzení zajímavé, neboť poukazuje na to, že hra není chlapcova oblíbená kvůli tomu, že v ní nevíteží. Hegemonní maskulinita je spojena se soutěživostí a s potřebou vyhrávat, proto je pro chlapce důležité ve hře uspět (Richterová, 2014).

Brawl Stars je, obdobně jako Roblox u dívek, nejčastějším obsahem chatů chlapců s přáteli. Často hru hrají společně prostřednictvím video hovoru, během kterého spolu telefonují, probírají strategie a hru komentují přímo během jejího hraní.

Poměrně pro mě překvapivé zjištění přinesla hra Among Us, jež je sociální a dedukční hrou¹⁰, která se odehrává v prostředí s vesmírnou tematikou, kde každý z hráčů převezme jednu ze dvou rolí – většina hráčů se stává členy posádky a předem zvolený počet osob hraje roli podvodníka. Hra je určena pro 4-10 hráčů, lze ji hrát na chytrém telefonu, PlayStationu, Nintendu Switch i Xboxu, a odehrává se na vesmírné lodi, v budově ústředí či

⁸ Event je druh herního módu, jež se mění např. dle ročního období či svátků

⁹ Brawler je označení hráče hry Brawl Stars

¹⁰ sociální = pro hru je nezbytný počet 4-10 hráčů, dedukční = nutí hráče rozhodovat se na základě dostupných informací

na základně planety. Členové posádky mají po mapě rozmístěny úkoly ve formě miniher, které zahrnují údržbu elektronických rozvodů, motorů, výzkumných center aj. Podvodníci dostanou seznam falešných úkolů, aby splynuli se členy posádky, ale nemohou je reálně plnit, zato mají sabotovat práci ostatních (např. zabitím ostatních členů posádky). Když hráč umře, stane se z něho duch, který dál létá po mapě a plní úkoly. Členové posádky vyhrávají splněním všech úkolů či nalezením a eliminací všech podvodníků, aby vyhráli podvodníci, je zapotřebí zabít dostatek členů posádky či sabotáží zničit loď/základnu. Hra je dle výpovědi dívek poměrně násilná a často v ní stříká krev. Ačkoli se dle Jandourka (2003) očekává agresivní chování spíše u chlapců, Among Us se těší u dívek větší oblibě než u chlapců, kteří by dle genderových předpokladů měli takovým hrám holdovat více. Např. Elen i Thea shodně uvedly, že je hra baví proto, že je hodně o strategii a mohou ji hrát s kamarády, takže v tomto případě strategičnost přebíjí násilnost. Z chlapců hru zmínil jako oblíbenou pouze Tobiáš, který k ní řekl, že ho nejvíce baví hrát roli vetřelce a obelhávat ostatní hráče. Vojtěch ke hře sdělil:

„Já to mám stažený, abych zapadl mezi kluky ve třídě, ale jinak mě ta hra vůbec nebaví, protože se tam jen bojuje a je to o ničem.“

V jeho případě je tak názorně vidět důležitý aspekt vrstevnického tlaku, který nutí děti dělat věci pro to, aby zapadly. Vrstevnický tlak, zejména ze strany vrstevníků, je častější u chlapců než u dívek (Renzetti, Curran, 2003).

V rozhovoru jsem se zajímala o to, které hry a aplikace děti baví nejvíce a které nejméně. Dívky shodně uváděly, že je nejvíce baví hry, ve kterých mohou něco stavět, budovat. Ideální je proto pro ně hra Minecraft a Roblox, obě jsou navíc mezi jejich vrstevnicemi velmi rozšířené a mohou tak hry společně řešit. Jako nejméně pro ně zajímavé hry uváděly hry závodní a střílečky. Elen se Soňou shodně uvedly, že střílečky je nebaví, neboť jim přijdou „o ničem“. Kluci se ve svých odpovědích příliš nesoustředili na obsah her, ale důležitým kritériem pro ně bylo to, zda je hra populární mezi spolužáky (je zde tak opět patrný vrstevnický tlak). Z tohoto pohledu jsou proto pro ně atraktivní hry Brawl Stars a Minecraft. Jako neoblíbené hry uváděli takové, ve kterých se nachází málo zvrátů a vzrušení ze hry (např. obyčejné jízdy autem nebo matematické hry, ve kterých se musí něco počítat).

Výsledky jsou až na hru Among Us v souladu s teorií, že hry chlapců jsou zaměřeny na podporu: *„zvědavosti, vynalézavosti, manipulační a konstrukční dovednosti, soutěživosti i agresivity“*, zatímco dívčí podporují tvořivost a pečovatelský přístup (Renzetti, Curran, 2003, s. 118). Hra Roblox svým obsahem podporuje tvořivost i pečovatelský přístup dívek zároveň, neboť dítě vytváří svět postavy podle svých představ a zároveň se o postavu stará,

chodí s ní do práce či se dítě věnuje výchově mazlíčka. Brawl Stars podporuje soutěživost a do jisté míry i agresivitu, neboť proti sobě stojí týmy hráčů, jež se snaží druhé porazit či zcela zlikvidovat. Dívky se ve hře Minecraft zaměřují zejména na budování (tzn. prvek tvořivosti), zatímco chlapci nejen na budování, ale také na vytváření nástrojů, ničení obydlí soupeřů či zabíjení nebezpečných postav (tzn. prvek zvědavosti, konstrukční dovednosti, soutěživosti i agresivity).

Jsem toho názoru, že výsledky jsou rovněž v souladu s tezí Janošové (2008), podle které jsou u dívek oblíbenější takové hry, ve kterých se neporovnávají jejich výsledky, zatímco chlapci jsou od dětství podporováni v soutěživosti. Vyvozuji to z toho, že chlapci hrají rádi hry spolu či proti sobě, takže jejich herní výsledky jsou transparentní, zatímco u dívek převládají individuální hry, u kterých se nehraje na lepšího/horšího hráče.

Pro mnoho zmíněných her jsou typické prvky agrese i vyobrazení krve. Krom již výše uvedené hry Among Us, ve které se podvodníci snaží vyhrát zabitím soupeřů, a Brawl Stars, kde lze soupeře také zabít, byla Richardem zmíněná hra Fortnite, kterou lze hrát samostatně i v malých skupinách a jejímž cílem je zůstat ze 100 hráčů jako poslední naživu. Agresivní prvky ve hrách se tak častěji objevují u kluků.

Až na výjimky neměly děti s vyobrazeným násilím žádný problém. Někteří projevy násilí ve hře přehlížejí (např. dívky se ve hře Minecraft nesoustředí na zabíjení zombie, kteří ohrožují jejich postavu na životě, ale raději se věnují stavění a budování obydlí), někdo dokáže hru vyhodnotit jako příliš agresivní a smaže jí (např. Elin zkusila hrát Among Us, ale hru smazala, protože se jí tam nelíbila stříkající krev) a někdo hry s hororovou tematikou vyloženě vyhledává (např. Elen má dle svých slov ráda hry strašidelného charakteru).

V této části se zaměřím na hry určené pro herní konzole. Jedná se o hry, které lze hrát buď na více zařízeních, ale typické jsou pro zmíněné konzole, nebo o hry, které se na jiných zařízeních nevyskytují.

Ve zkoumaném vzorku vlastní herní konzoli Nintendo Switch z dívek Elin a z chlapců Tobiáš (viz. Tabulka 1 a 2). Výhodou Nintendo Switch je to, že se jedná o přenosné menší zařízení, které nevyžaduje připojení k internetu. Elin na Nintendo nejčastěji hraje hru Animal Crossing: New Horizons, jenž je dějově velmi podobná aplikaci Roblox. V Animal Crossing hráči pohybují postavami, které žijí na ostrově, a staví si ostrov podle svého uvážení, volí vzhled postav či dekorace obydlí. Elin dle svých slov na Nintendo moc nehraje, neboť se jí stává, že se jí ráno hry anulují a ona musí začít od začátku, což ji nebaví.

Tobiáš hraje na Nintendo hry Super Mario, Harry Potter a Legend of the Zelda. Ve hře Super Mario jsou postavami Mario a Luigi, kteří žijí v tzv. Houbových království a

cestou k unesené princezně překonávají složité překážky (např. zabití nepřátel). Hra Harry Potter je inspirovaná stejnojmennou knižní a filmovou sérií. Ve hře se plněním úkolů odemykají oblíbené postavy, využitím kouzel a lektvarů se řeší logické hádanky a také se ve hře promítají souboje s nepřáteli, které je nutné porazit pro postup do další úrovně. The Legend of Zelda je fantasy akční hra primárně určená pro platformu Nintendo. Ve hře se postava musí vyhýbat nepřítelům, bojovat s nimi či objevovat skrytá místa (např. pomocí explozí bomb). V případě zkoumaného vzorku je tak Nintendo oblíbenější u Tobiáše, který hraje hry logické a bojové.

Xbox na rozdíl od Nintendo Switch vyžaduje připojení k televizi. Toto herní zařízení vlastní Tobiáš s Richardem a z dívek Elin. Nejčastěji hranou hrou u kluků i dívky shodně je hra Minecraft. Richard na Xboxu také často hraje hru Fortnite, která je přístupná přes vícero zařízení (např. Nintendo Switch, PC, chytrý telefon). Jedná se o kooperativní survival¹¹ hru s prvky stavění, jejímž cílem je zůstat jako poslední ze sta hráčů naživu. Elin si kromě Minecraftu na Xboxu zapíná Just Dance, kde se napodobují tanečníci na obrazovce a podle přesnosti pohybů se získávají body.

PlayStation měla z dotázaných jediná Tereza, která na něm nejčastěji hraje hru Overcooked. Jedná se o hru na kuchařské téma, jejímž cílem je zachránit Cibulové království pomocí kuchařských schopností.

Během pandemie se rozšířilo používání počítačů a notebooků, kdy se toto zařízení v téměř všech domácnostech využívalo k připojení na online výuku. Vzhledem k tomu, že v době probíhání rozhovorů byla stále v českém školství zavedena online výuka, byly počítače a notebooky dětmi zmiňovány jako každodenně používaná zařízení.

Richard na počítači hraje hru Minecraft, Vojtěch každý den hraje na počítači hru Kamionem po Evropě, v níž je hráč řidičem kamionu a jeho úkolem je doručení zboží do určeného místa v Evropě. Během cesty se musí potýkat s běžnými problémy (např. doplnění benzínu, výměna pneumatik, zpoždění na cestě). Hra na toto téma je k dispozici i jako společenská stolní hra, ta však Vojtěcha nebaví, neboť dle jeho slov to „*fakt není ono*“. Hraním této hry je schopen strávit několik hodin denně, pokud mu rodiče nenakážou ji vypnout.

Tobiáš na počítači rád tráví čas na webových stránkách 1001 her, jež nabízí online hry všech zaměření (akční, auta, dobrodružné, logické aj.). On sám hraje to, na co má „*zrovna náladu*“, nejčastěji však hry závodní.

¹¹ Survival = žánr hry, jejímž cílem je, aby postava přežila objevující se nástrahy

Elin na počítači začala příležitostně psát do počítačového programu Word svůj deníček s názvem „Můj život“, ve kterém reflektuje zážitky od úplného dětství. Práce na počítači ji nicméně nijak nenaplňuje a svůj čas na něm omezuje zejména na školu.

Mimo školních aktivit děti na počítačích až na výjimky mnoho času netráví. V případě hraní her jsou počítače oblíbenější u kluků, u kterých převládají hry akční a logické.

4.2.2 Sledování videí

Oblíbenou aplikací obou pohlaví je Youtube, což je platforma obsahující videa, převážně jednotlivých tvůrců, s nejrůznějším zaměřením. Aplikace je přístupná skrze chytrý telefon, počítač/notebook, tablet i skrze některé typy televize. Sledování videí pro děti představuje obdobnou aktivitu jako sledování televizních pořadů, a proto mnoho dětí upřednostňuje jimi zvolená videa skrze platformu Youtube než dívání se na daný program v televizi.

Přes kanál Youtube umí všechny děti videa samy vyhledávat, přetáčet je, zastavovat či přepínat. Dívky si nejčastěji dívají krom videoklipů oblíbených umělců na videa typu „5 minutes craft“ (videa, ve kterých se během několika minut vytvoří výrobek pomocí věcí, které mají všichni doma), videa o vylepšování domečků pro panenky Barbie, videa o rozbalování (neboli unboxing) nakoupených věcí (kinder vajíčka, rozbalování panenek aj.), vtipná videa se zvířaty či na oblíbené TikTokery a hráče Among Us, chlapci si nejčastěji dívají na youtubery¹² hrající jejich oblíbené hry – nejvíce na hráče Minecraftu, na unboxing Pokémonů či na oblíbené sportovce (nejčastěji fotbalisty či parkouristy).

Často je volba obsahu videa ovlivněna rodiči. Pokud děti videa nesledují v soukromí, tak se mnohdy setkají s nesouhlasem jednoho nebo obou rodičů. Tobiáš i Vojtěch shodně uvedli, že jejich rodičům se nelíbí, když se dívají na jejich oblíbená videa youtuberů hrajících Minecraft. Tobiáš řekl: „*Máma to nesnáší. Vždycky to kvůli ní musím vypnout, protože nechápe, proč se koukám na to, jak Minecraft hraje někdo jinej, místo abych si ho zahrál sám. Prostě to nechápe.*“ Dívky takový problém s rodiči při sledování videí nemají, neboť tvořivý obsah videí volený dívkami vnímají pozitivně.

¹² Youtuber je osoba, která na serveru Youtube aktivně nahrává videa.

V mém vzorku mají všechny děti v domácnosti minimálně jednu televizi a všechny televize dětí mají zabudovanou aplikaci Youtube. Pokud tak dětem nevyhovuje aktuální televizní program, mají možnost si skrze Youtube zapnout obsah dle svého uvážení.

Podobné zaměření má i placená streamovací služba Netflix používaná Elen, jež poskytuje filmy a seriály online. Elen se na Netflixu nejčastěji dívá na seriál Stranger Things, jenž je sci-fi hororový seriál určený přímo pro Netflix. Hlavními postavami jsou 4 kluci, z nichž je jeden za zvláštních okolností unesen a ostatní přátelé se zapojují do jeho nalezení.

Aplikace Youtube není zaměřená na filmy a seriály, a její služba je poskytována zdarma, proto je přístupná pro více dětí. Pro přístup na Netflix je zapotřebí předplaceného účtu, k čemuž je nutná kooperace některého z rodičů, který svolí k jejímu placení.

4.2.3 Sociální sítě

Na sociálních sítích byly aktivní pouze dívky – konkrétně na Instagramu, TikToku a Snapchatu. Ačkoli jsou všechny tyto sociální sítě oficiálně přístupné pro děti až od 12 let, žádná z dívek na toto věkové ohraničení nebrala zřetel. Na TikToku se sdílí několikasekundová videa, která ukládají na svůj profil, Snapchat je založen na principu posílání fotografií přátelům, kteří si fotku mohou podržet prsty, jinak se smaže (fotografie zmizí dle předchozího nastavení po 1-10 sekundách, některé lze ukládat do alba), a Instagram je sociální síť určená pro sdílení fotografií, videí i chatování s přáteli. Aplikace jsou primárně určené pro mobilní telefony. Dívky nejčastěji sdílí tzv. selfie (autoportrét) či fotografie domácího mazlíčka. Thea používá všechny 3 aplikace s obsahem:

„Já se natáčím třeba jak tancuju. Nebo jak vyrábím věci krok za krokem, třeba věci z modelíny nebo nějaký šperky prostě. Anebo jak si hraju s panenkama.“

Taneční videa na sociálních sítích sdílí také Tereza. Elen má rovněž všechny tři aplikace, nicméně TikTok jí rodiče zakázali používat z toho důvodu, že u této aplikace se často píše o nebezpečí při jejím používání (např. mnoho internetových článků varuje před zneužitím informací o uživatelích čínskou vládou). U chlapců v mém výzkumném vzorku sociální sítě oblíbené nejsou. Richard uvedl, že tráví čas natáčením videí na Youtube, takže na jiné platformy nemá čas. Tobiáš řekl, že viděl, co holky na sociální sítě přidávají a že mu to přijde trapné. Vojtěch odpověděl: *„A co bych s nima asi tak dělal.“* Z rozhovorů vyplynulo, že pro chlapce nejsou sociální sítě momentálně ničím poutavé, neboť raději sledují videa na platformě Youtube a když si chtějí psát či poslat fotografie, použijí k tomu

aplikace typu WhatsApp. Oblíbenost sociálních sítí a sdílení selfie fotografií u dívek tak může ilustrovat tezi, že dívčí hry jsou zaměřené na podporu atraktivity (Renzetti, Curran, 2005).

4.2.4 Focení a natáčení videí

S používáním sociálních sítí souvisí také to, že dívky oproti chlapcům častěji fotí i natáčí videa celkově. Často fotí sami sebe, natáčí se během tancování či nějaké kreativní činnosti. Chlapci shodně uvedli, že moc nefotí, a pokud už něco fotí, tak přírodu nebo domácího mazlíčka. Žádné fotografie typu selfie nepořizují. Jediný Richard se aktivněji věnuje i natáčení videí – o tom, jak hraje hru Minecraft, a videa poté sdílí na platformě Youtube.

4.2.5 Chatování

Jako velmi oblíbenou aplikaci zmiňovaly všechny dívky WhatsApp, protože si na něm mohou psát či volat s kamarády, posílat si skrze něj fotky a také si dívky pochvalovaly, že mohou skrze WhatsApp volat a zároveň u toho hrát hry. Kluci si spolu skrze aplikaci častěji volají než píšou zprávy, a během hovorů současně hrají oblíbené hry. Je však třeba vzít v úvahu, že online komunikace neprobíhá jen skrze oblíbenou aplikaci WhatsApp, ale také skrze aplikace Skype, Viber či skrze výše zmíněné sociální sítě.

Všechny děti uvedly, že chatují s přáteli každý den, lišila se však intenzita těchto konverzací. Např. Elin uvedla, že s kamarádkami nejčastěji na chatu řeší věci do školy nebo hru Roblox, ale nerada si s nimi volá, protože ji to „ruší při hraní“. Soňa uvedla, že po telefonu vypracovává s kamarádkami úkoly do školy a poté společně hrají Roblox. Pakliže mělo dítě (chlapec i dívka) nastavený od rodičů na telefonu časový limit, nechtělo zbytečně plýtvat časem chatováním. Richard, který žádný časový limit nastavený nemá uvedl, že chatuje nejméně 3-4 hodiny v kuse denně. Kluci po chatu řeší zejména hry (nejvíce Among Us, Brawl Stars a Minecraft). Z rozhovorů i pozorování vyplynulo, že dívky si dopisují častěji, ale většinou si píšou jen krátká sdělení či zašlou fotku, zatímco chlapci zároveň telefonují a hrají hry, a proto jsou s přáteli v užším kontaktu.

4.3 Propojení online a offline světa

V rámci výběru her a jejich zaměření mnohdy dochází k propojení zájmů či koníčků dětí s obsahem vybraného zařízení. Věci, o které se zajímají v běžném životě, ovlivňují způsob trávení času v online světě.

Patrné to je z odpovědí Petra, který aktivně hraje fotbal a jako nejoblíbenější aplikaci uvedl P.E.S. 21 (zkratka pro „Pro Evolution Soccer“), která je zaměřena právě na hru fotbalu. Tereza zase chodí na taneční kroužek, a kromě hraní her tráví na telefonu čas natáčením sama sebe během tancování, přičemž tato videa následně sdílí na platformě Tik Tok. Thea chodí na kroužek gymnastiky a často se natáčí během tancování, které obohacuje prvky právě z oblasti gymnastiky (např. taneční choreografii zakončí provedením provazu).

Dá se tak říct, že výběr či obsah aplikací dětí do jisté míry reflektuje koníčky a kroužky z offline světa.

4.4 Média jako zdroj informací

Média umožňují získávat informace pomocí vyhledávání informací na internetových stránkách, ale také používáním vzdělávacích aplikací. V případě televize jedinci čerpají informace pomocí pasivního přijímání zpráv.

Zkoumané děti si umí vyhledávat informace potřebné např. pro výukové účely. Zejména chlapci (např. Vojtěch s Tobiášem) uváděli, že často používají aplikaci kalkulačka při složitějších domácích úkolech z matematiky. Současně spolu děti rozebírají školu skrze zprávy či volání – Elin, Tereza i Soňa uvedly, že často dělají po telefonu s kamarádkami domácí úkoly a u toho si radí. Oproti nim je škola předmětem konverzací u chlapců mnohem méně, spíše výjimečně.

S tím do jisté míry mohou souviset obecně horší studijní výsledky chlapců, kteří na základních školách zaostávají za dívkami (Smetáčková, 2006). Pro dívky jsou dobré známky důležitější, zároveň jsou „více než chlapci závislé na ocenění druhých lidí“ a více se snaží těchto ocenění dosáhnout (Smetáčková, 2006, s. 34). Při samostudiu si chlapci oproti dívkám mnohem častěji vypomáhají technologiemi (např. použitím zmíněné kalkulačky či vyhledáváním informací na internetu) místo toho, aby se snažili složité úlohy vyřešit sami.

4.5 Média v sociálním kontextu

Používání médií je ovlivněno okolím a zejména spolužáky dětí. Děti mezi sebou probírají oblíbené aplikace a s tím souvisí i to, jaké technologie vlastní a používají. Pokud je nějaká hra mezi vrstevníky oblíbená, inspiruje je to k jejímu stáhnutí, aby do kolektivu lépe zapadli: „*Děti, které si při hře vybírají genderově přiměřené hračky, jsou u svých vrstevníků oblíbenější a snáze získají ke hře spoléhání*“ (Renzetti, Curran, 2005, s. 121). Tento fenomén lze sledovat zejména u chlapců, kteří jsou dle svých výpovědí ochotni stáhnout si oblíbenou hru a poté ji nehrát jen proto, aby mezi svými přáteli nevybočovali (např. Vojtěch má takto staženou hru Among Us). Prestiž aplikace mezi přáteli má pro chlapce význam. Dívky i chlapci shodně probírají oblíbené hry se spolužáky a kamarády a mnohdy je konverzace inspiruje k jejich stáhnutí a následnému hraní. Nicméně se ukázalo, že dívky jsou ochotnější hrát hry, které jejich vrstevnice nehrají, či naopak nehrát hry, které jsou v kolektivu oblíbené. Elin má ráda koně a díky tomu má oblíbenou hru My horse story (ve hře se např. stará o koně a jezdí na nich), ačkoli žádná z jejích kamarádek tuto hru dle jejích slov nehraje. Tobiáš sice hraje hru Roblox, ale před svými kamarády to nezmiňuje, neboť to dle jeho vyjádření nikdo jiný z kluků nehraje.

Nejen vrstevníci (zejména spolužáci) ovlivňují výběr aplikací, ale jistý vliv mají rovněž sourozenci. Janošová (2008) říká, že mladším dětem slouží jako model starší sourozenci, a v několika případech mého výzkumu se toto tvrzení potvrdilo. Thea uvedla, že si stáhla sociální síť po vzoru své starší sestry, kterou viděla tyto aplikace používat a chtěla se jí tak přiblížit. Elin uvedla, že začala hrát Minecraft díky tomu, že to viděla hrát staršího bratra. Dle jejích slov by jí jinak nenapadlo si hru stáhnout. Tobiáš zase hraje Roblox díky mladší sestře, u které se jedná o nejoblíbenější hru, a mohou si tak navzájem porovnávat výsledky či si radit. Richard si stáhl po vzoru staršího bratra hru Fortnite, kterou s ním doma často hraje. „*V určitých situacích je tedy motivem k používání technologií snaha dělat stejnou aktivitu jako blízký člověk*“ (Kontríková, Černíková, Šmahel, 2015, s. 32).

Vliv na děti mají rovněž rodiče, kteří jim mohou používání některé aplikace zakázat (např. rodiče Elen zakázaly TikTok) nebo jim k dané činnosti nedat mnoho prostoru (např. rodiče Tobiáše mu omezují čas sledování videí oblíbených Youtuberů).

Během rozhovorů jsem se také dozvěděla, že děti, které mají staršího sourozence, měly přístup k technologiím v nižším věku než jejich sourozenec. Když tak např. o dva roky starší bratr Elin dostal svůj první telefon, Elin ho od rodičů dostala ještě tentýž rok co on.

Díky používáním sociálních sítí a aplikací typu Whatsapp spolu děti mohou být v každodenním kontaktu, aniž by se museli scházet osobně. Jsou schopné spolu povídáním skrze aplikace strávit hodiny denně, používání médií tak snižuje přímou interakci s druhými lidmi. Děti navíc při chatování nemají přímý kontakt a neznají tak reakci toho druhého, což jim může během přímé konverzace uškodit. Skrze psaní zpráv děti používají kratší sdělení, zkratky i emoji (tj. smajlík) a případné konflikty řeší tak, že přestanou na zprávy odepisovat. Dle mého názoru se tímto způsobem nenaučí správné řešení konfliktů a zároveň mohou mít zkreslený pohled na svět.

Kvůli většímu množství času tráveného na technologiích také často zanedbávají své povinnosti (např. Vojtěch přiznal, že si často rodiče myslí, že dělá v pokoji domácí úkol, ale on místo toho hraje potají na telefonu hry). U dětí také hrozí zvýšené riziko vzniku závislosti na technologiích, což naznačila i Elin: „*Brácha se vždycky strašně vzteká, když mu máma řekne, ať ten Xbox vypne. Kolikrát je u toho pěkně sprostěj.*“

4.6 Herní projevy

Během pozorování mi děti ukazovaly své oblíbené aplikace i způsob hraní her. Kromě již výše uvedeného (např. že se liší hraní hry Minecraft u dívek a chlapců) jsem také zaznamenala rozdílné herní projevy. Dívky byly během hraní tišší, neměly potřebu hru komentovat nebo si během ní povídat (s čímž může souviset také fakt, že dívky si oproti chlapcům během hraní volají jen výjimečně), jako příklad uvádím následující situaci:

Elinka hraje na svém chytrém telefonu hru Roblox. Ačkoli má hra zvukový efekt, hlasitost má nastavenou velmi tiše. Ve hře se soustředí zejména na zkrášlování svého bydlení a na výměnu oblečků její postavy. Nijak své kroky ve hře nahlas nekomentuje. Jednou se mě zeptala, zda se mi jí zvolená tapeta líbí (odpověděla jsem kladně). (Poznámky, 20. 4. 2021)

Chlapci byli při hraní hlučnější. Nejen že měli zapnutou vyšší hlasitost (např. u videí i u konkrétních her), ale také hry častěji slovně komentovali, ptali se mě na můj názor (např. na vzhled postav či se chtěli radit o zvolení správné taktiky):

Tobiáš hraje na Xboxu hru Minecraft. Při hraní hru komentuje a nadává slovy „sakra“ když se mu nedaří. Během hry mu na telefon skrze WhatsApp zavolá spolužák

Tomáš, ale hovor odmítá s tím, že Tomáš s ním chce hrát Brawl Star, na který teď nemá náladu. Ve hře staví své obydlí tak, aby ho dle jeho slov ochránilo před „zombiky“. Dále se věnuje kácení lesů a získávání náčiní. Často se mě ptá na můj názor a chce poradit, co by měl udělat jinak. Také mi sděluje své následující kroky ve hře. (Poznámky, 16. 4. 2021).

Dle mého názoru lze říci, že dívky a chlapci se liší nejen ve výběru her a jejich způsobu hraní, ale také v jejich herních projevech.

Pro empirický výzkum byla využita metoda případová studie, která byla vypracovaná pomocí narativních rozhovorů a pozorování dětí. Díky této metodě mi bylo umožněno nahlédnutí na jednotlivé případy.

5 Závěr

Používání technologií dětmi je aktuálním tématem poslední doby, kdy se technologie rychle rozvíjí a stávají se běžnou součástí životů dětí od brzkého věku. Děti během vývoje ovlivňují faktory jako rodina, vrstevníci, ale také masmédiá.

Mým cílem bylo zjistit, jaké technologie děti používají a jaké hry a aplikace mají nejčastěji v oblíbenosti. Ve výzkumu jsem se zaměřila také na to, zda si děti vybírají aplikace, které lze očekávat vzhledem k jejich genderovým kategoriím. Ve většině případů tomu tak bylo, objevily se však i situace, kdy mělo dítě v oblíbenosti hru typickou pro druhé pohlaví (např. Tobiáš hraje dívkami oblíbenou hru Roblox a Elen, Thea a Tereza hrají poměrně agresivní hru Among Us). V průběhu výzkumu bylo dále zjištěno, že média jsou zavedenou součástí životů dětí, pouze se liší míra jejich užívání – z hlediska času, který na nich tráví, a aktivit, které na nich provádí. Vliv na časový faktor má vytíženost dítěte, tedy zda mají povinné sportovní aktivity/koníčky, a také postoje rodičů, kdy někteří podmiňují používání technologií časovým limitem. V tomto případě se jedná o genderovanou záležitost, protože rodiče ukládají časová omezení častěji dívkám.

Nejvýznamnější roli v životě dětí mají chytré telefony, neboť se jedná o zařízení, které může mít dítě neustále u sebe, a lze na něm plnit roli edukační, praktickou i socializační zároveň. Skrze telefony komunikují s přáteli i rodinou, vyhledávají si na nich informace či hrají hry. V době výzkumu bylo druhým nejpoužívanějším zařízením počítač/notebook, a to z důvodu připojení do online výuky. Ve volném čase však dávají děti přednost telefonům nebo herním konzolám, které jsou používanější chlapci. Nejoblíbenější herní konzolou chlapců je Xbox.

Zkoumané děti jsou již zcela zblbělé v používání internetu, přičemž ho používají zejména k vyhledávání informací, ke komunikaci s blízkými, k hraní her a sledování videí. Co se týče her, u dívek se nejčastěji vyskytovaly hry tvořícího typu, jejich herní aktivity měly až na výjimky klidnější a tišší průběh než u chlapců. Výjimku tvoří natáčení videí s tanečními prvky na sociální síti či hraní pohybových her na konzoli Xbox (Elin během hry Just Dance kopíruje taneční pohyby postav na obrazovce). Chlapci preferovali akčnější typ

her, během kterých se musí pro postup do dalších úrovní plnit překážky. Jejich herní projevy byly hlučnější.

V případě výběru videí – nejčastěji na platformě Youtube – sledují dívky rády videa klidnějšího typu (ve kterých se jedná o rozbalování nákupů, tvoření výrobků, vtipné záběry zvířat), zatímco chlapci se rádi koukají na youtubery hrající jejich oblíbené hry.

Vliv na výběr her mají i rodiče. U dívek se nejčastěji vliv rodičů projevil u používání sítě TikTok, jehož používání v případě Elen přímo zakázali. S jinými aplikacemi dívek rodiče problémy nemají, zato mají častěji dívky nastavená časová omezení na svých telefonech. Konkrétní aktivity chlapců jsou rodiči omezovány více – rodiče vyjadřují nesouhlas s výběrem videí na Youtube (jedná se o hlučná videa či o videa s herní tematikou, kdy se rodiče neztotožňují s tím, že se jejich dítě raději kouká, jak někdo jiný hraje hru, kterou si dítě může samo zahrát). Oakleyová v knize Pohlaví, Gender a společnost (2000) tvrdí, že je chlapcům poskytována větší volnost a samostatnost. Větší volnost je jim poskytnuta v případě časového rámce, neboť nejsou oproti dívkám tolik kontrolováni, kolik času stráví hraním. Dívky naopak mají větší samostatnost v případě výběru videí a až na aplikaci TikTok jim nejsou žádné aplikace zakazovány. Dle mého názoru by měli rodiče věnovat více pozornosti tomu, jak dívky tráví čas na sociálních sítích, neboť TikTok, Instagram i Snapchat jsou aplikace přístupné až od 12 let. Zejména na TikToku a Snapchatu se sdílí videa s pohybovou tematikou, kdy děti dělají např. různé taneční kreace a během toho se na záznamu může objevit obnažená část těla, která může přitáhnout pozornost potenciálně nebezpečných osob (např. pedofilů). Zakaz těchto sítí podle mě nemá smysl, neboť se k nim děti mohou dostat za zády rodičů, ale navrhovala bych aktivní zapojení rodiny a edukaci dětí o potenciálních nebezpečích (např. jak se zachovat, pokud by jim napsala cizí osoba).

Nejvýznamnějšími faktory ovlivňující výběr her jsou kamarádi, nejčastěji spolužáci. Se svými vrstevníky ze školy děti komunikují nejvíce a společně probírají oblíbené hry. Dalším faktorem jsou sourozenci, kteří hraním her či výběrem aplikací ovlivňují zkoumané děti tak, že si danou aplikaci sami stáhnou a používají ji, aniž by je to předtím samo napadlo (např. Elin po vzoru staršího bratra hraje Minecraft, ač ke hře přistupuje jiným způsobem než on).

Technologie mají v životě dětí své místo, pro každého však plní jinou roli. Pro někoho představují zdroj zábavy, pro jiného zdroj informací a pro někoho způsob kontaktu s přáteli a rodinou. Plní tak roli praktickou, edukační a socializační, nicméně bych vyzdvihla i jejich stinnou stránku. Zdlouhavé hraní na technologiích může způsobovat špatnou pozici

těla (např. shrbená záda při sezení), snižovat aktivitu dítěte (což v dlouhodobém měřítku může vést k obezitě), nejednoznačné jsou i studie týkající se vlivu agresivních her na projevy dítěte a také je zde zvýšené riziko šikany. Nejčastěji média slouží k vyplnění „volné chvíle“, kdy dítě nemá výuku ani žádný zájmový kroužek. Zabavují jedince při cestování, během volných chvil či jako způsob uvolnění stresu. Pakliže je používání technologie dítětem kontrolováno rodičem, jeho používání je ovlivněno také proměnnými situacemi jako je ošklivé počasí (kdy dítě nemůže ven) nebo když mají rodiče návštěvu (v takových případech mají děti častěji dovoleno používání technologií k zabavení se).

Z rozhovorů vyplynulo, že když se dívky potkají u některé doma, tak si rády hrají venku nebo např. s panenkami, zatímco chlapci uvedli, že nejraději spolu hrají na telefonech a je jim jedno, zda se nachází u někoho doma nebo jsou venku. V případě chlapců se domnívám, že média mají větší vliv na jejich socializaci mezi vrstevníky, neboť dávají přednost „online“ zábavě před přímou komunikací.

Děti jsou stereotypně spojovány s různým typem her, jež jsou přiřazeny jejich pohlavím (např. u chlapců jsou očekávány střílečky, u dívek hry pečovatelské). Takovým spojováním se u dětí může vytvořit genderově stereotypní preference herní aktivity, jež je učí chování, které odpovídá jejich genderu, a které připravuje děti na role, jež budou v budoucnu zastávat (Renzetti, Curran, 2005).

Když jsem se ve výzkumu zaměřila na jednotlivé aplikace, které děti volí, narazila jsem na několik rozdílů. U dívek se v drtivé většině vyskytovaly hry budovatelského typu (tzn. hry, ve kterých staví městečka, vytváří vzhled obydlí i postav podle své volby) a ačkoli spolu často hrají po telefonu, upřednostňují hry individuální, jejichž průběh spolu poté probírají přes komunikační servery. Chlapci dávali přednost hrám logickým, ve kterých je nutné plnění překážek (překážky v podobě zabití nepřátel či plněním úkolů), a v oblibě mají hry, které spolu mohou hrát současně online.

Zaznamenala jsem, že pokud se vyskytovala některá aplikace u dívek i chlapců, lišil se způsob jejího používání. Např. hra Minecraft – dívky se ve hře nejčastěji zaměřovali na stavění z kostek hry (nejčastěji obydlí, ale i ohrady pro zvířata), zatímco chlapci se během hraní pouštěli do akčnějších úkonů (jako zabíjení zombie, pavouků či ničení obydlí spoluhráčů).

Co se týče výběru her a aplikací, dívky trávily čas nejčastěji hraním hry Roblox a Minecraft, v obou případech se aktivita zaměřila na stavění, zkrášlování obydlí a v případě hry Roblox na pečovatelskou aktivitu, zatímco výběr chlapců byl různorodější (většinou se však jednalo o hry dobrodružné, ve kterých musí porazit soupeře, splnit zadané úkoly či se

dostat přes různé překážky). Takové zjištění je ve shodě s výsledky výzkumů Cooka a Rheingolda, které odhalilo, že hry pro dívky se točí okolo domácnosti a mateřství, zatímco hry pro chlapce vybízí k akci a dobrodružství (Renzetti, Curran, 2005).

Když se jednalo o kolektivní hru (např. hra Among Us), nejčastěji ji hrály dívky s dívkami a chlapci s chlapci. Tento poznatek však ovlivnila skutečnost, že všechny zkoumané děti se kamarádí zejména s vrstevníky stejného pohlaví, a podle toho si vybírají spoluhráče. Když jsem zjišťovala důvod, bylo mi řečeno, že opačné pohlaví hraje úplně jiné hry. Ptala jsem se, zda by dětem vadilo hrát stejnou hru s opačným pohlavím, kdyby danou hru umělo a souhlasilo s tím, a nikdo nevyjádřil nesouhlas.

Z pozorování i rozhovorů vyplynulo, že děti si ve většině případů vybírají aplikace běžné pro jejich pohlaví, to ovšem neznamená, že nehrají hry typické pro pohlaví opačné. Většinou se však jednalo o dívky hrající hry určené spíše pro kluky (např. Elin, Thea a Tereza hrající logickou hru agresivního typu Among Us). Ukázalo se, že kluci mají k aplikacím oblíbených u dívek větší ostych a pokud takové hry hrají, před svými spolužáky a kamarády to nezmiňují. Campbell, Shirley, Heywood a Crook (2009) uvádí, že chlapci preferují hry odpovídající jejich genderu dříve než děvčata, a to již od devíti měsíců věku. I v případě výběru aplikací mají kluci větší sklon vybírat si takové, které jsou jejich genderu odpovídající.

Bakalářská práce rozebrala problematiku nových technologií a dětí včetně výběru aplikací. Výzkum pracoval s omezeným počtem dívek a chlapců, jsem si tak vědoma, že nelze získané poznatky generalizovat. Z vlastního pohledu považuji práci za přínosnou pro můj osobní život, ve kterém jsem s dětmi v běžné a častém kontaktu. Věřím, že díky této práci dokážu lépe pochopit význam technologií v životech dětí i to, jakým způsobem na těchto zařízeních tráví čas. Práce může sloužit jako podklad budoucích výzkumů v oblasti technologií a dětí. Další výzkumy by mohly zkoumat význam technologií v životech dětí z nižších vrstev, které ke všem mnou zmíněným zařízením nemají přístup.

6 Seznam použitých informačních zdrojů:

Literární zdroje:

- BOURDIEU, P. (2000). *Nadvláda mužů*. Praha: Karolinum.
- BURCHARD, B. (2016). *Náboj: aktivování deseti lidských pohonných sil, které vás naplní životem*. Praha: Synergie.
- FIŠER, S., ŠKODA, J. (2009). *Sociální patologie*. Vyd. A. Praha: Grada.
- GOFFMAN, E. (1979). *Gender Advertisements*. New York: Harper & Row.
- HENDL, J. (2005). *Kvalitativní výzkum: základní metody a aplikace*. Praha: Portál.
- HUIZINGA, J. (1971). *Homo ludens*. Praha: Mladá fronta.
- JARKOVSKÁ, L. (2005). Ve škole je gender všude kole nás. In Vlková, K., Smetáčková, I. (ed.) *Gender ve škole: Příručka pro vyučující předmětů občanská výchova, občanská nauka a základy společenských věd na základních a středních školách*. Praha: Otevřená společnost, o. p. s.
- JANDOUREK, J. (2003). *Úvod do sociologie*. Praha: Portál.
- JANDOUREK, J. (2007). *Sociologický slovník*. Vyd. 2. Praha: Portál.
- JANOŠOVÁ, P. (2008). *Dívčí a chlapecká identita: vývoj a úskalí*. Praha: Grada. Psyché (Grada).
- JURÁŇOVÁ, J., CVIKOVÁ, J. (Ed.). (2003). *Ružový a modrý svět: rodové stereotypy a ich dosledky*. Bratislava: Aspekt.
- KLUSÁK, M., KUČERA, M. (2010). *Dětské hry: Games*. Praha: Karolinum.
- KOPPLOVÁ, B., JIRÁK, J. (2007). *Média a společnost*. Praha: Portál.
- KOŤA, J., TRPIŠOVSKÁ, D., VACÍNOVÁ, M. (2013). *Sociální psychologie: vybrané kapitoly*. Vyd. 2., rozš. a přeprac. Praha: Univerzita Jana Amose Komenského Praha.
- LANGMEIER, J., KREJČÍŘOVÁ, D. (2006). *Vývojová psychologie*. Praha: Grada.
- OAKLEY, A. (2000). *Pohlaví, gender a společnost*. Praha: Portál.
- RENZETTI, C. M., CURRAN, D. J. (2003). *Ženy, muži a společnost*. Praha: Karolinum.
- RICHTEROVÁ, G. (2014). *Faktory formování mužské sociální identity: Prezentace maskulinit na stránkách časopisů Bravo a Maxim*. Bakalářská práce. Brno: Masarykova univerzita, Fakulta sociálních studií.
- SUCHÁNKOVÁ, E. (2014). *Hra a její využití v předškolním vzdělávání*. Praha: Portál.

SMETÁČKOVÁ, I. (2006). *Gender ve škole: příručka pro vyučující předmětů občanská výchova, občanská nauka a základy společenských věd na základních a středních školách*. Praha: Otevřená společnost.

SMETÁČKOVÁ, I. (2016). *Genderové představy a vztahy: sociální a kognitivní aspekty vývoje maskulinity a feminity v průběhu základní školy*. Praha: Sociologické nakladatelství (SLON).

THOMPSON, B. J. (2004). *Média a modernita*. Praha: Karolinum.

VÁGNEROVÁ, M. (2000). *Vývojová psychologie: Dětství, dospělost, stáří*. Praha: Portál.

VANĚK, T. (2007). *Úloha hry v osobnostním a sociálním rozvoji dětí*. Diplomová práce. Brno: Masarykova univerzita, Fakulta sportovních studií.

Internetové zdroje:

DUPLINSKÝ, J. (2001). *Dětská hra a psychologie*. Pedagogika, monotematické číslo: dítě a hra. [online]. Dostupné z: <https://pages.pedf.cuni.cz/pedagogika/?p=2252>.

Gender: Základní pojmy. (2016). Český statistický úřad. Dostupné z: https://www.czso.cz/csu/gender/gender_pojmy.

HEŘMANSKÝ, J. (2009/2010). *Kvalitativní analýza dat* [online prezentace]. Úvod do společenskovědních metod. Praha: Fakulta humanitních studií. Dostupné z: <https://dl1.cuni.cz/course/view.php?id=10903>.

JARKOVSKÁ, L., LIŠKOVÁ, K. (2008). *Genderové aspekty českého školství*. Fakulta sociálních studií Masarykovy univerzity v Brně. [online]. Dostupné z: <https://sreview.soc.cas.cz/pdfs/csr/2008/04/04.pdf>.

KONTRÍKOVÁ, V., ČERNÍKOVÁ, M., ŠMAHEL D. (2015). *Byl jednou jeden tablet: Děti (0-8) a digitální technologie*. Kvalitativní studie. Masarykova univerzita v Brně. [online]. Dostupné z: https://irtis.muni.cz/media/3115814/0-8_national_report_final_cz.pdf.

MINAROVIČOVÁ, K. *Čo sa v škole o nerovnosti naučíš... Růžový a modrý svet* [online]. *Rodové stereotypy v správání a postojích učiteliek a učitelov*. Dostupné z: [http://www.ruzovyamodrysvet.sk/sk/hlavne-menu/citaren/ruzovy-a-modry-svet-\(cd-rom\)/katarina-minarovicova:-co-sa-v-skole-o-nerovnosti-naucis---](http://www.ruzovyamodrysvet.sk/sk/hlavne-menu/citaren/ruzovy-a-modry-svet-(cd-rom)/katarina-minarovicova:-co-sa-v-skole-o-nerovnosti-naucis---).

MYSLIVEČEK, D. (Leden, 2014). *Informační technologie – počátek vývoje a vize budoucnosti*. Svět androida. [online]. [cit. 2021-05-18]. Dostupné z:

<https://www.svetandroida.cz/informacni-technologie-pocatek-vyvoje-a-vize-budoucnosti-201401/%23comments>.

PAVLICA, K. (Březen, 2021). *Gender, transgender, cisgender – co to jsou zas za novoty?*
In: Prague Pride [online]. Dostupné z: <https://praguepride.cz/cs/cteni-a-foto/clanky/1557-gender-transgender-cisgender-co-to-jsou-zas-za-novoty>.

ŠTĚPÁŘ, V. (2013) *Socializace*. Střední zdravotnická škola Pardubice. [prezentace].
Dostupné z: https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwi5y5yHmJzxAhXj4sKHcErD-MQFjADegQIAhAE&url=https%3A%2F%2Fwww.szs-pardubice.cz%2Ffile-download%2F541%2F&usg=AOvVaw0Xt6q9oVI2_ADVCqWfExoy.

THOMPSON, C. (Duben, 2014). *Minecraft generation*. In: NY Times Magazine [online].
Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2016/04/17/magazine/the-minecraft-generation.html>.

WEST, C., ZIMMERMANN, D. H. (2008). *Dělat gender*. Sociální studia. Fakulta sociálních studií Masarykovy univerzity. [online]. Dostupné z: https://is.muni.cz/el/1423/podzim2012/SAN230/um/1__West-Zimmerman_Delat_gender.pdf.

WILHELM, T., CARMEN, D., REYNOLDS, M. (June, 2002). *Connecting Kids to technology: challenges and opportunities kids count snapshot*. TheAnieE.CaseyFoundation [online]. Dostupné z: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED467133.pdf>.

ZANDLOVÁ, M. (2015). Rozhovor [online prezentace]. Úvod do společenskovedních metod. Praha: Fakulta humanitních studií. Dostupné z: <https://dl1.cuni.cz/course/view.php?id=10903>.

Seznam příloh:

Prohlášení o souhlasu s výzkumem

7 Přílohy

Příloha č. 1: Prohlášení o souhlasu

PROHLÁŠENÍ O SOUHLASU S VÝZKUMEM

Žádám Vás tímto o souhlas s účastí na výzkumu, který bude pokladem k vypracování mé bakalářské práce v rámci studia na Fakultě humanitních studií Univerzity Karlovy. Výzkum budu provádět osobně.

Prosím, abyste si přečetl/a následující prohlášení a abyste se mě zeptal/a na případné nejasnosti, než vyjádříte souhlas s výzkumnou činností.

Základní informace

Tématem výzkumu je „Děti a nové technologie v genderové perspektivě“. Budu zkoumat, jaké technologie děti využívají ve volném čase, a zejména jak se liší používání těchto technologií v rámci genderové perspektivy.

Postupy

V rámci výzkumu s dětmi povedu polostrukturovaný rozhovor, během kterého se jich budu postupně ptát na připravené otázky s možností měnit jejich znění či pořadí, všechny otázky budou zaměřené na používání technologií. V této souvislosti Vás žádám o souhlas s používáním záznamové audiotechniky, na kterou bude rozhovor zaznamenáván.

V další části si dětmi nechám ukázat aplikace a hry, které nejvíce upřednostňují.

Důvěrnost

Výsledky výzkumu budou zabezpečeny proti zneužití nepovolanými osobami, přístup k nim a rovněž k nahrávkám budu mít pouze já jakožto autorka výzkumu. Zvukové záznamy poslouží pouze k přepisu informací a poté budou smazány.

Dobrovolný charakter výzkumu

Účast Vašeho dítěte na tomto výzkumu je zcela dobrovolná.

Potencionální výhody a rizika účasti na výzkumu

Z účasti na výzkumu Vám ani Vašemu dítěti neplynou žádné bezprostřední výhody či rizika, může Vám to však pomoci nahlédnout do způsobu používání technologií Vaším dítětem.

Kontakty a otázky

Tento výzkum prování Nicol Tomášková. Jsem Vám v případě dotazů kdykoli k dispozici na e-mailové adrese nicol.tomaskova@seznam.cz.

Prohlášení o souhlasu

Přečetl/a jsem si uvedené informace. Všechny vyslovené otázky byly zodpovězeny. Podpisem souhlasím s účastí mého dítěte na výzkumu.

Podpis:

Datum:

Podpis autora výzkumu:

Datum: