

Pražská vysoká škola psychosociálních studií



**Interpersonální vztahy patologických hráčů
počítačových her žánru MMORPG**

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Bc. Lucie Štráfěldová

Vedoucí práce: MUDr. Olga Dostálová, CSc.

Konzultant: Doc. PhDr. Karel Hnilica, CSc.

Praha 2015

Prague college of psychosocial studies



**Interpersonal relationships of pathological
MMORPG computer games players**

DIPLOMA THESIS

Bc. Lucie Štráfěldová

The Diploma Thesis Work Supervisor:

MUDr. Olga Dostálová, CSc.

Consultant: Doc. PhDr. Karel Hnilica, CSc.

Prague 2015

ANOTACE

Tato diplomová práce se zabývá problematikou závislosti na počítačových hrách žánru MMORPG. V teoretické části se autorka zaměřuje na hlavní činitele působící v interpersonálních vztazích se zřetelem k virtuálnímu prostředí. Dále popisuje základní charakteristiky nelátkových závislostí, přičemž největší pozornost věnuje internetové závislosti a závislosti na počítačových hrách žánru MMORPG. Poslední teoretická kapitola seznamuje čtenáře s tématem počítačových her. Vlastní výzkumnou práci autorka představuje v empirické části. Zde nejprve shrnuje cíle šetření, uvádí předem stanovené hypotézy a použitou metodologii. Po charakteristice zkoumaného souboru prezentuje vlastní výsledky dotazníkového šetření spolu s jejich analýzou. Cílem tohoto šetření bylo zjistit, jaký je vliv závislosti na počítačových hrách žánru MMORPG na vybrané rysy interpersonálních vztahů uvnitř této komunity.

KLÍČOVÁ SLOVA

nelátková závislost, herní závislost, vztahy, počítačové hry, hráči, MMORPG

ABSTRACT

This diploma thesis deals with the problem of MMORPG computer games addiction.. First, in the theoretical part, the author focuses on the main factors involved in interpersonal relations in view of the virtual environment. She describes the basic characteristics of non-substance addictions, with the largest attention to internet addiction and MMORPG computer games addiction. The last theoretical chapter introduces the reader to topic of computer games. In the empirical part the author presents her own research. Firstly, she sums up goals of research, presents the predetermined hypotheses and used methodology. Then the results of the questionnaire survey with the data analysis are presented. The goal of this investigation was to determine the effect of addiction on MMORPG computer games to selected features of interpersonal relationships within the player's community.

KEYWORDS

non-substance addiction, gaming addiction, relationships, computer games, players, MMORPG

Čestné prohlášení

Prohlašuji, že jsem svou diplomovou práci vypracovala samostatně a výhradně s využitím pramenů a literatury uvedené v seznamu.

V Praze, dne 24. 7. 2015

Bc. Lucie Štráfěldová

.....

Poděkování

Chtěla bych touto cestou poděkovat MUDr. Olze Dostálové, CSc. za odborné vedení, trpělivost a cenné připomínky. Mé poděkování patří také Doc. PhDr. Karlu Hnilicovi, CSc. za pomoc s výzkumem a statistikou. Děkuji také svým blízkým, kteří mě během celého mého vysokoškolského studia podporovali.

OBSAH

ÚVOD	8
1 INTERPERSONÁLNÍ VZTAHY V PROSTŘEDÍ INTERNETU	10
1.1 Význam emocí ve virtuálních vztazích	11
1.2 Interpersonální konflikty na internetu	12
1.3 Potřeba afiliace	13
1.4 Specifika komunikace v prostředí internetu	14
1.5 Virtuální identita	16
2 PROBLEMATIKA NELÁTKOVÝCH ZÁVISLOSTÍ.....	18
2.1 Látková a nelátková závislost.....	18
2.2 Hlavní charakteristiky a mechanismy nelátkových závislostí	19
2.3 Některé druhy nelátkových závislostí.....	21
2.4 Závislost na MMORPG hrách a na internetu.....	24
2.5 Technologické závislosti a jejich negativní dopady na jedince	29
3 POČÍTAČOVÉ HRY ŽÁNRU MMORPG	31
3.1 Důležité historické mezníky ve vývoji herní technologie.....	32
3.2 Žánr MMORPG.....	33
3.3 Typické rysy světa MMORPG.....	36
3.4 Sociální interakce uvnitř počítačových her žánru MMORPG	38
4 PRAKTICKÁ ČÁST. VLASTNÍ VÝZKUMNÉ ŠETŘENÍ.....	39
4.1 Cíle šetření a hypotézy.....	39
4.2 Metodologie a cílová skupina.....	40
4.3 Předvýzkum	41
4.4 Znaky zkoumaného souboru.....	44
4.5 Výsledky výzkumného šetření.....	46
4.5.1 Vyhodnocení závislostních kritérií	46
4.5.2 Analýza vztahů uvnitř hráčské komunity	51
4.6 Diskuse	59
4.7 Závěr výzkumu	61
ZÁVĚR	63
LITERATURA	64
PŘÍLOHY	I

ÚVOD

Přelom 20. a 21. století pro západní svět znamená výrazné zlepšení životní úrovně jednotlivce. Lze zaznamenat markantní rozvoj vědy a techniky, zejména v oblasti medicíny a nových technologií. Oproti předchozím dekadám je zabezpečen dostatek zdrojů, optimální fungování sociální kontroly, které nepřekračuje meze lidské svobody. Z historického hlediska se toto období také vyznačuje minimálním počtem válečných konfliktů, které by významně ovlivňovaly život běžného člověka, zvláště v Evropě. A právě v souvislosti s tímto relativním blahobytem se objevují některé negativní společenské jevy, jež charakterizují právě pro tuto dobu. Nově se objevuje problematika terorismu, nezaměstnanosti, globalizace nebo konzumerismu. Zejména nové technologie, konzumní pojetí života nebo narůstající potřeba být sociálně žádoucí dávají prostor pro vznik různých druhů nelátkových závislostí.

A právě na téma nelátkových závislostí se zaměřuje tato diplomová práce, konkrétně na patologické počítačové hráčství. Herní průmysl se velice rychle stal perspektivně se rozvíjejícím odvětvím, protože poskytuje poměrně novou dimenzi zábavy a podobně jako literatura a film nabízí atraktivní příběhy různých žánrů, jejichž součástí se může jedinec stát. Neustále se zdokonalující grafické zpracování her a nové náměty lákají čím dál větší počet hráčů. Počítačové hry skýtají odreagování od problémů vnějšího světa, což v kombinaci s jejich atraktivitou může vést i k závislosti. Řada online her je navíc záměrně konstruována tak, aby jejich hraním hráč musel strávit velké množství času, pokud chce dosáhnout nějakého herního cíle nebo úspěchu.

Práce se skládá ze dvou částí, teoretické a výzkumné. V teoretické části jsou obsaženy celkem tři kapitoly. První z nich se vztahuje k tématu interpersonálních vztahů v kontextu s online prostředím. Druhá kapitola se zabývá problematikou nelátkových závislostí, jejich vymezením, negativními dopady. V této kapitole je také podrobněji pojednáno o závislosti na hraní počítačových her. Poslední kapitola teoretické části se věnuje počítačovým hrám, jejich vývoji, žánrům a charakteristickým rysům virtuální reality.

Navazující výzkumná část je orientována kvantitativně. Výzkum, realizovaný prostřednictvím dotazníku, se zaměřuje na hráčské komunity her typu massively multiplayer online role-playing (dále jen MMORPG). Klade si za cíl zmapování vlivu závislosti na hraní počítačových her typu MMORPG na interpersonální vztahy mezi hráči uvnitř hry. K samotnému výzkumu byla realizována kvalitativní pilotní studie formou rozhovoru, která sloužila jako podklad pro tvorbu samotného dotazníku. Nakonec nejsou opomenuty limity v souvislosti s výzkumem a diskuze dále uvádí některé další otázky, které vyplynuly v průběhu šetření.

1 INTERPERSONÁLNÍ VZTAHY V PROSTŘEDÍ INTERNETU

Je zřejmé, že vztahy uvnitř virtuálního světa představují specifickou dimenzi mezilidských vztahů. Za jistých okolností mohou působit jako uspokojivá náhražka skutečných vztahů, nicméně vyznačují se svou povrchností a nedůvěryhodností. Emoční a časová investice do takovýchto kvazipřátelství nemusí přinést vždy stejné zisky jako v případě péče o reálné vztahy. Informace, které uživateli poskytuje jeho protějšek, formuje jakýsi rámeček, jehož obsah si ovšem dotváří jedinec sám. Z velké části do něj projikuje své vlastní představy a očekávání, kterými doplňuje prázdná místa mezi jednotlivými identifikátory od dané osoby. S trochou nadsázky se dá říci, že komunikujeme vlastně sami se sebou. Také z výpovědí respondentů adolescentního věku poměrně jasně vyplývá, že nelze srovnávat skutečné vztahy s těmi virtuálními, které se jen těžko dají nazývat přátelstvím, respektive při tomto označení cítí určitou ambivalenci. Při delších virtuálních známostech se nezdáka objevuje touha po osobním setkání. Toto přenesení online vztahu do reality, která nemilosrdně odbourává většinu vytvořených fantazií, s sebou někdy může přinést určitou deziluzi. Například v podobě rozdílných očekávání, jelikož do vztahů vzniknuvších v prostředí internetu se mnohdy promítají vědomá i nevědomá sexuální přání, která se během osobního setkání mohou střetnout s odmítnutím, po němž se u obou zúčastněných stran dostavuje vystřízlivění ze z části vysněného vztahu (ŠMAHEL, 2003; VYBÍRAL, 2009). Internet pro své uživatele dozajista nabízí nespočet možností i značná zjednodušení v oblasti sociální sféry. Ti by však měli nejprve dodržovat určitou zdrženlivost a zachovat si obezřetnost při navazování nových kontaktů přes internet, což se týká především dětí a mladistvých.

Na celkovém charakteru online prostředí se podílí různé faktory. V jejich kombinaci se uživatel internetu snadněji zbavuje zábran, než ve skutečném světě. Tato ztráta ostychu neboli disinhibice odbourává přirozenou neschůplivost a navozuje otevřenou atmosféru. Fenomén prostředí bez zábran umožňuje projevit účastníkům diskuze názory, které by si jinak nechali pro sebe. Taktéž významně přispívá k pocitu

sounáležitosti (ŠMAHEL, 2003; VYBÍRAL, 2009). Podle názoru Johna Sulera způsobuje disinhibici v prostředí internetu šest faktorů. V první řadě se zde nabízí možnost utajení vlastní identity, což autor nazývá disociativní anonymitou. Uživatelé rovněž na internetu nic nenutí odhalovat svůj vzhled ani výraz obličeje, čímž se stává pro ostatní do jisté míry neviditelným. Pod pojmem asynchronita autor znázorňuje specifickou vlastnost internetu, která uživateli dovoluje vyčkat s odpovědí libovolně dlouhou dobu a řádně si ji promyslet. Svou roli zde hraje také jev, o kterém bylo pohovořeno výše, tedy vkládání vlastních projekcí, fantazií a očekávání, Sulerem označován jako solipsistická introjekce. Disinhibice se dále projevuje v disociativní imaginaci, tedy jakémsi oddělení obou světů. Online prostředí má schopnost minimalizovat status a autoritu komunikujícího, která na internetu v důsledku anonymity logicky postrádá svou váhu (SULER, 2004).

1.1 Význam emocí ve virtuálních vtazích

Virtuální podněty, které na jedince působí po vstupu do online prostoru, samozřejmě také ovlivňují jeho vnitřní dění. Prožívané emoce nabývají jak kladných tak i záporných pólů. I zdánlivé malichernosti či banality týkající se druhých osob mají schopnost vyvolat opravdu silné emoce. Ačkoli se emoce zakládají na skutečné bázi, samotné vztahy mají často pouze platonický charakter, a proto převedení takového vztahu do skutečnosti nemusí nikdy nastat. Nebo, jak uvádějí někteří respondenti, je osobní setkání záměrně odkládáno, aby vztah neztratil kouzlo, které si zachovává právě díky internetu a veškeré emoce následně nevyprchaly (ŠMAHEL, 2003).

Zajímavý mechanismus reciprocity emocí uplatňující se nejen v prostředí internetu popisuje Wallaceová. Projevili-li jedinci druhý člověk náklonnost, s velkou pravděpodobností se mu jeho obdivovatel poté bude jevit sympatičtější, než kdyby tyto pozitivní emoce nedal najevo. Autorka tento jev označuje jako spirálu „máš mě rád, mám tě rád, máš mě rád více“ (WALLACE, 1999). Spirála vzájemného zalíbení poskytuje jedno z potenciálních vysvětlení vzniku lásky a náklonnosti na internetu.

Podobný princip však funguje i u negativních emocí a bývá označován jako negativní eskalační cyklus. Během hovoru oba partneři zachovávají poměrně stálou

hlasitost i rozsah řeči. Zvýšení hlasitosti řeči, například na úroveň křiku vystupňovaného hněvem, vyvolá u druhého z partnerů taktéž negativní emoční reakci a i u něho dochází ke zvýšení intenzity hlasu (SLAMĚNÍK, 2011). Toto dyadické chování komunikujících má tendenci směřovat ke vzniku konfliktu. V prostředí internetu samozřejmě hlasitost nehraje roli, kromě komunikace prostřednictvím programů pro přenos hlasu. Záporné emoce však lze vyjádřit i jinými způsoby, které posléze mohou spustit tento negativní eskalační cyklus.

1.2 Interpersonální konflikty na internetu

Konflikty tvoří jednu z běžných součástí mezilidských vztahů, jelikož každý člověk se od útlého dětství formuje vlivem individuálních faktorů a zkušeností do podoby zcela jedinečné bytosti, a vzájemná nedorozumění nebo neshody jsou tím pádem nevyhnutelné. Srozumitelnou a komplexní definici konfliktu podává Křivohlavý: „*Konflikt pak znamená střetnutí dvou anebo více zcela nebo do určité míry navzájem se vylučujících či protichůdných snah, sil a tendencí*“ (KŘIVOHLAVÝ, 2002, s. 17). Kromě negativní konotace, která se konfliktům logicky přisuzuje, protože na sebe obvykle váží i mnoho nepříjemných emocí, se vyznačují také možným potenciálem změny. Úspěšné zvládnutí konfliktu může přinést zisk oběma stranám, například ve formě zlepšení dlouhodobě neutěšené situace nebo vyřešení sporu.

V online prostředí se konflikty projevují trochu jinak než v každodenním životě. Významně zde působí disinhibice, se kterou jsme se již seznámili v úvodu této kapitoly. Nedovoluje-li webová stránka nebo online hra jinak (například umožnění soubojů mezi hráči), uživatelům pro ventilaci konfliktů/nahromaděných emocí nezbývá nic jiného než verbální projev, pro něj využívají osobní zprávy, chat nebo příspěvky v diskuzním fóru. Taková komuniké nezřídka obsahují četné vulgarismy, provokace, výhrůžky, snahu druhého zesměšnit či ponížit. Pro agresivní interakce mezi účastníky internetových diskuzí existuje dokonce i zvláštní označení. Nazývá se flaming a lze ho nejčastěji pozorovat na diskuzních fórech. Toto pojmenování pochází z angl. *flame*, což doslova znamená vzplanout. Někdy diskuze přeroste dokonce v tzv. „*flame wars*“,

tedy ve války, jejichž předmětem již dávno není prvotní spor, ale touha zvítězit a porazit protivníka byť i irelevantními argumenty (DIVÍNOVÁ, 2005; WALLACE, 1999).

Jak již bylo řečeno, prostředí internetu se vyznačuje specifickou vlastností anonymity. Právě díky této vlastnosti můžeme často během komunikace prostřednictvím počítače pozorovat účinky dehumanizace¹ a deindividuace². Takové prostředí mnohdy svádí uživatele k negativním jevům jako je například kyberšikana, online obtěžování nebo právě flaming. Autoři jedné kvaziexperimentální studie použili teorie dehumanizace a deindividuace pro vysvětlení agrese mezi hráči online počítačových her. Zkoumali skupinové normy v souvislosti s agresí, a jejich odlišnosti v kooperativním a kompetitivním prostředí hry. Výzkumníci zjistili, že v prostředí vzájemné spolupráce vůbec nedocházelo k odesílání agresivních zpráv, kdežto v kompetitivním prostředí odeslali hráči zprávu s agresivním nábojem přibližně každých deset minut (HUGHES a LOUW, 2013). Z výsledků vyplývá, že interpersonální vztahy uvnitř hry významně ovlivňuje také atmosféra (kooperativní nebo kompetitivní) a celkový design hry.

1.3 Potřeba afiliace

Možnou odpověď na otázku, proč člověk touží po navazování vztahů s jinými lidmi, představuje potřeba afiliace. Dítě se již od narození projevuje jako společenská bytost. Pohledem vyhledává lidské obličej, pozorně si je prohlíží a rovněž pozitivně reaguje na lidský hlas. Často se o afiliaci mluví ve smyslu potřeby sdružovat se a navazovat přátelství. Jednu z možných definic nabízí psychologický slovník, který ji označuje jako *„tvorbu citových a sociálních kontaktů s druhými lidmi, která se projevuje příslušností ke skupině nebo členstvím v ní... v některých teoriích osobnosti základní potřeba, protože zahrnuje potřebu látky, přátelství a spolupráce; může být*

¹ Dehumanizací se rozumí odebrání lidské podstaty, odlidštění.

² Deindividuace neboli odosobnění, termín L. Festingera, lze definovat jako pocit ztráty vlastní identity, propojení s anonymní skupinou, u uživatelů lze pozorovat větší náchylnost k impulzivnímu chování (HARTL a HARTLOVÁ, 2000, s. 99 – 100).

založena též na nutnosti snížit úzkost nebo zbavit se nejistoty“ (HARTL a HARTLOVÁ, 2000, s. 20).

Potřeba vyhledávat kontakt s jinými lidmi a navazovat s nimi vztahy se zdá člověku vlastní. Jedná se o přirozenou touhu sdílet s ostatními své prožitky, komunikovat s nimi nebo podnikat společnou aktivitu. Ke sdružování se vede člověka rovněž potřeba porozumění a opory (VÝROST a SLAMĚNÍK, 2008). Vztáhneme-li potřebu afiliace k našemu problému, může pomoci objasnit jeden z důvodů, proč mají hráči počítačových her potřebu trávit tolik času ve virtuálním světě. Neúspěch ve skutečném sociálním světě, sociální handiicap nebo nedostatek sebedůvěry se střetává s přirozenou potřebou navazovat kontakty a svět internetu či her se stává dostupným kompromisem.

1.4 Specifika komunikace v prostředí internetu

Lidský projev má specifickou vlastnost proměňovat se v reakci na různorodé sociální podmínky. Proto i internet, coby fenomén dnešní doby, významně ovlivňuje komunikaci sdílenou skrze toto médium. Přináší s sebou nesporné výhody jako například informační dostupnost, interaktivnost, rychlost zprostředkování kontaktu nebo svobodu vyjadřování. Uživatelé poskytují jistou komfortnost a ulehčení každodenního života. Ovšem i v tomto případě lze identifikovat některé negativní dopady na mezilidskou komunikaci týkající se zvýšeného výskytu anglikanismů, zužování slovní zásoby, zpragmatictění projevu či užívání slangových a zkratkovitých výrazů pro ještě větší urychlení komunikace.

V prostředí internetu se setkáváme s e-maily (elektronickou poštou), které se používají k odesílání a přijímání elektronických dopisů. Další častou formou komunikace tvoří chaty (z angl. *chat* = povídat si), jejichž hlavní výhoda spočívá ve výměně zpráv v reálném čase. Pro chatování slouží také instant messangery (jednoduché softwary pro komunikaci s přáteli). Mezi další hojně využívané prostředky patří diskuzní fóra, obvykle zaměřená na různá zájmová témata. Nemalou oblibu sklízí v současné době blogy (z angl. web log označující webový deník nebo zápisník) obsahující příspěvky jednoho autora (VYBÍRAL, 2009; WALLACE, 1999).

Jednu z vyhledávaných předností online komunikace uživatelé podle všeho spatřují v její multiplicitě. Možnost komunikovat s více lidmi naráz u nich vyvolává mírný stav nervozity a prožitky připodobňované ke stavům flow (hluboká zainteresovanost a ponoření se do situace). Zdá se tedy, že i v preferenci multiplicity komunikace se odráží typická uspěchanost dnešní doby a obecná snaha uspořít čas (VYBÍRAL, 2009).

Ačkoli by se na první pohled mohlo zdát, že se internetová komunikace zakládá pouze na slovech a ochuzuje tak uživatele o mimiku, gestiku a další formy nonverbální komunikace jeho protějšku, rozhodně tomu tak není. Pro vyjádření emocí ve světě internetu slouží emotikony, které se obvykle skládají z ustáleného spojení interpunkčních znaků a písmen připomínající základní výrazy lidského obličeje. Užitím tohoto specifického prostředku na textu založené komunikace může autor vyjádřit svůj aktuální emocionální stav nebo postoj (POKORNÝ aj., 2002). Emotikony navíc nabízejí uživateli kromě pravdivého sebevyjádření svých pocitů také prostředek pro jejich maskování, čehož může dosáhnout mnohem snadněji než v případě komunikace tváří v tvář.

Svou roli v online komunikaci hraje také gender. O rozdílnosti komunikace obou pohlaví se přesvědčujeme každý den v běžném životě. Některé z těchto odlišností se projevují i v prostředí internetu. Kupříkladu muži mezi sebou častěji verbálně soutěží, kladou důraz na postavení a hierarchii, považují za důležitější konkrétní obsah problému, záleží jim na individualismu a v hovoru se spíše vyhýbají problémům v interpersonálních vztazích. Také jim nevadí hovořit veřejně a své vztahy budují prostřednictvím nějaké společné činnosti, což se v prostředí online hry může projevat například společným zdoláním nějaké herní výzvy. Naproti tomu ženy se spíše soustředí na spolupráci, nedávají tolik na odiv své přednosti, upřednostňují hovor v soukromí, rády hovoří o pocitech či vztazích a případných problémech v nich. Své vztahy s ostatními obvykle utváří skrze dialog, tedy formou chatu, zpravidla v privátní podobě (NEŠPOR, 1999).

1.5 Virtuální identita

Na formování identity člověka se podílí mnoho faktorů, jako například tělesné schéma, jméno, sociální role, status, rasa, sexualita, příslušnost k větším či menším skupinám a další. „*Identitu osoby tvoří tedy ty podstatné vlastnosti, které pokud se změní, osoba přestane být sebou samým, stejnou jako byla dříve*“ (VÝROST a SLAMĚNÍK, s. 110). Může se stát, že pravá identita člověka z různých důvodů nepřitahuje. Ať už člověk touží po tom stát se někým jiným nebo by prostě jen rád vynechal některé detaily o své totožnosti, anonymní prostředí internetu mu tyto změny umožňuje. Jedinec má moc nad veškerými informacemi, které o sobě na internetu podá, čímž může v podstatě vytvářet virtuální reprezentaci sebe sama, založenou na pravdivých informacích anebo zcela fiktivní. Samotný proces tvorby obsahu virtuální reprezentace je však vědomý pouze z části, jelikož se do něho promítají nevědomé tendence, přání a představy. Virtuální identitou se pak rozumí identita, kterou uživatel sám připisuje této virtuální reprezentaci. Jak vyplývá z podstaty fenoménu, absolutní shody virtuální identity a reálné identity nelze dosáhnout (ŠMAHEL, 2003). Některé jedince přitahuje virtuální identita dokonce více než jejich vlastní, což je může uzavírat stále hlouběji do virtuálního světa. Proto není výjimkou, že lidé utíkají do světa internetu například během vánočních svátků, ať už před samotou, nebo protože online komunita představuje pro závislého silnější, bezpečnější i zábavnější prostředí než realita. Mnoho závislých na internetu přijímá vstupem do online dimenze záměrně zcela odlišnou identitu. Někteří ji mění podle své aktuální nálady nebo přání, jiní se usadí v jedné identitě ideálního já nebo v identitě poskytující prostor těžko akceptovatelným stránkám osobnosti. Tento jev reflektuje jednu z vlastností online prostředí, iluzi, že komunikujeme se skutečnými lidmi (YOUNGOVÁ, 1998).

Na internetu nezáleží na barvě kůže, věku, kráse ani finančním zabezpečení, proto nabízí šanci pro nový start, vytvoření nové existence s korekcí předchozích chyb či nedostatků. Jedním z nejdůležitějších faktorů mající vliv na identitu uživatele, je přezdívka (nickname). Mnoho jedinců pojmenovává své postavy po slavných osobnostech, filmových a literárních hrdinech nebo prostřednictvím přezdívky demonstrují svoji filozofickou povahu. Někteří naopak volí komické přezdívky. Přezdívka však v téměř většině případů vyjadřuje něco, s čím se osoba ztotožňuje

nebo s čím sympatizuje. To samé lze pozorovat v prostředí online her. „*Nejvíce zajímavá byla jména postav, jejichž hráči rozpoznali, jaký vliv na ně hra má, postavy se jmeny jako Posedlý, Obsedantní, Návykový, Závislý, Pokousaný, Uvězněný, Nutkavý a Potřeba života*“ (KELLY, 2004, s. 49). I zde platí, že hráč do své přezdívky projikuje, vědomě či nevědomě, své vlastní intrapsychické obsahy, což významně dopadá na jeho virtuální reprezentaci.

Zůstaneme-li ještě u online her, jako zajímavé téma se jeví právě identita v souvislosti s určitým typem her, ve kterých si hráči hrají na hrdiny, hry žánru RPG (Role-playing-game). „*V některých online skupinách se očekává, že o sobě budete říkat pravdu a nebudete předstírat, že jste někdo jiný, jiné skupiny naopak podporují nebo dokonce požadují, abyste přijali imaginární osobnost (MUDy)*³“ (DIVÍNOVÁ, 2004, s. 40). V těchto virtuálních dungeonech uživatelé vystupují prostřednictvím hrdiny, herního charakteru. Ve hře tedy identitu hráče navíc ovlivňuje vzhled zvolené herní postavy, výběr herního charakteru a povolání, příslušnost ke gildě⁴ a další možnosti volitelné v jednotlivých hrách, o nichž se více dozvíme ve třetí kapitole.

³ Zkratka z anglického spojení „*Multi User Dungeon*“, velice blízký žánru MMORPG pouze s rozdílem v grafickém zpracování, znamená místo v online prostoru umožňující hráčům sdílet společný virtuální fantasy svět (ŠMAHEL, 2003).

⁴ Tento pojem označuje uskupení hráčů ve hře, které spojuje společný název, někdy také cíle a hodnoty. Členství v gildě hráči přináší řadu výhod: ochranu před nepřáteli, solidaritu ostatních členů gildy, pomoc s úkoly, ekonomické zázemí (KELLY, 2004). V některých hrách se používá také názvy jako cech, klan, aliance a podobně.

2 PROBLEMATIKA NELÁTKOVÝCH ZÁVISLOSTÍ

Závislost představuje často zmiňovaný pojem v souvislosti s lidskou společností, který ovšem získal značně negativní konotaci. Tento pojem však ze své podstaty označuje pouze určitý druh vazby s naším okolím. Řada závislostí představuje přirozenou součást života a propojenost vnějšího světa. Abychom se udrželi naživu, musíme naplňovat své základní biologické potřeby, takže aniž si to mnohdy uvědomujeme, jsme již ze své podstaty závislími bytostmi. Tato kapitola se však zabývá závislostmi, které překročily hranici prospěšnosti pro organismus, a staly se patologickými. Obecně se tyto patologické závislosti rozdělují podle svého charakteru na látkové neboli drogové a nelátkové.

Závislostem nelátkové povahy jako společenskému problému globálního charakteru se začíná věnovat pozornost teprve až v poslední době. Rozvoj informačních technologií, které v mnoha ohledech usnadňují člověku zvládnání rychlého tempa společnosti a v jistém smyslu i zprostředkují významnou část reality, přináší také prostor pro takzvané novodobé nelátkové závislosti, do nichž bychom mohli zahrnout například závislost na internetu – netholismus, závislost na televizi, závislost na nakupování nebo závislost na hraní počítačových her. Celkový výčet všech nelátkových závislostí by byl velmi rozsáhlý, v současné době je jich identifikováno přes dvě desítky druhů. Z tohoto důvodu se budeme věnovat jen několika nejrozšířenějším, a jak vyplývá z tématu této diplomové práce, především závislosti na hraní počítačových her.

2.1 Látková a nelátková závislost

Přestože se látkové a nelátkové závislosti v určitých ohledech liší, mají také mnoho společných znaků. Mezi odborníky však stále panují neshody o tom, jaké vlastně nelátkové závislosti zaujímají místo, a zda se dají považovat za závislost: „*Z uvedeného jednoznačně vyplývá, že závislost na práci, internetu, patologické hráčství ani nestřídmě pojídání projímadel není závislostí v pravém slova smyslu. Nelze však popřít, že uvedené druhy návykového chování mají se závislostí určité společné rysy*“

(NEŠPOR, 2000, s. 15). Drogová neboli látková závislost se vyznačuje opakovaným užíváním některé z psychoaktivních látek či jejich kombinací. Dlouhodobým užíváním může dojít ke vzniku syndromu závislosti, jehož nepřesnější definici může poskytnout 10. revize Mezinárodní klasifikace nemocí (MKN-10): „*Soubor behaviorálních, kognitivních a fyziologických stavů, který se vyvíjí po opakovaném užití substance a který typicky zahrnuje silné přání užít drogu, porušené ovládnání při jejím užívání, přetrvávající užívání této drogy i přes škodlivé následky, priorita v užívání drogy před ostatními aktivitami a závazky, zvýšená tolerance pro drogu a někdy somatický odvykací stav. Syndrom závislosti může být pro specifickou psychoaktivní substanci (např. tabák, alkohol nebo diazepam), pro skupinu látek (např. opioidy) nebo pro širší rozpětí farmakologicky rozličných psychoaktivních substancí*“ (cit. dle UZIS ČR, 2010-2015). Tedy zatímco látkové závislosti se vztahují k určité substanci, nelátkové závislosti podmiňuje předmět nebo činnost, které jsou nadužívány. Z tohoto důvodu také nedochází k přímému poškozování těla v důsledku intoxikace ani k následnému somatickému odvykacímu stavu. Závislosti ne-drogové povahy namísto toho postihují hlavně lidskou psychiku a interpersonální vztahy. Nezřídkou vedou k dalšímu patologickému i kriminálnímu jednání.

2.2 Hlavní charakteristiky a mechanismy nelátkových závislostí

Jak je již uvedeno výše, nelátkové závislosti se orientují na předmět (mobilní telefon, televize) nebo na činnost (hraní hazardních her, nakupování, práce, hraní počítačových her a další). Vzhledem k povaze těchto činností lze detekovat základní charakteristiky nelátkových závislostí, mezi něž patří následující:

- silná touha (bažení) a nutkavé myšlenky vztahující se k činnosti,
- problematické sebeovládání během jednotlivých činností,
- vzrůstající tendence spotřeby času, výšky sázek, frekvence užívání aj., která je potřebná k dosažení uspokojení,
- přítomna narůstající tenze při nemožnosti vykonávat činnost,
- činnost je spojená s pocitem vzrušení, uvolnění a uspokojení v době realizace,
- preference těchto činností před jinými, zanedbávání povinností, vztahů, koníčků,

- pokračování v těchto činnostech navzdory uvědomění jejich negativních důsledků.

Konkrétní nelátkové závislosti s sebou pak nesou ještě další specifické projevy. Povaha příčin vzniku nelátkových závislosti má multifaktoriální ráz. Jedná se o buď o biologické (poškození CNS, vrozené rysy temperamentu, určité dysfunkce v serotoninových, noradrenalinových a neurotransmitterových systémech v mozku), psychologické (citové deprivace v dětství, izolace, únik ze zátěžové situace) nebo sociální faktory (transgenerační přenos nežádoucích vzorců chování, nežádoucí hodnotové preference, pasivní životní styl) či o jejich kombinaci (BENKOVIČ, 2007; FISCHER a ŠKODA, 2014).

Všichni živočichové svou aktivitou přirozeně směřují k naplňování potřeb, jejichž uspokojení vede k pocitu slasti. Naopak odkládání potřeb se spojuje s jistou mírou frustrace. Již psychoanalýza ve svém teoretickém základu považuje dosahování slasti a jejích zdrojů za významný determinant vývoje lidské osobnosti. Rovněž i výzkumníci James Olds a Peter Milner poukázali v roce 1954 na význam slasti. Zavedli několika krysám mikroelektrodu do části mozku, kterou stimulovala slabými elektrickými impulsy. Toto podráždění vyvolávalo u krys příjemné pocity. Po biochemické stránce docházelo ke zvýšené produkci dopaminu. Mikroelektroda reagovala na stisky páčky dostupné zvířatům. Krysy přestaly jevit o cokoli zájem, neuspokojovaly své biologické potřeby, pouze opakovaně mačkaly páčku a v krátké době uhynuly následkem vyčerpání organismu (cit. dle PLHÁKOVÉ, 2010). Zůstaneme-li ještě u dopaminu, lze nalézt biologické vysvětlení nelátkových závislostí také prostřednictvím genetické odlišnosti. Přítomnost varianty genu DRD2 zapříčiňuje vznik příliš malého počtu receptorů dopaminu v mozkové struktuře známé jako nukleus accumbens. Lidé s touto variantou genu pak pro kompenzaci vyhledávají zdroje dopaminu, jež mohou najít v návykovém chování, kdy mozek produkuje dostatek chybějícího neurotransmiteru (KELLY, 2004). Pocity slasti se dají nacházet nejen v uspokojování základních potřeb přímou aktivitou, ale i v různorodých substitučních podnětech a činnostech, z čehož plyne rozsáhlost výčtu nelátkových závislostí. Prožívané pocity slasti se jeví jako významný faktor při zvládnání stresu či dlouhodobější frustrace. Působí jako kompenzace a poskytují únik z problematické životní situace. Nedostatek vůle odložit potřebu a opakované vyhledávání slasti pak může vést k patologické závislosti.

Jak již bylo zmíněno v úvodu, současná společnost se projevuje v zásadě konzumně. Charakter společnosti významně ovlivňuje životní styl jedince, jenž může mít vliv na rozvoj patologických závislostí. Konzumní společnost nese zpravidla znaky pasivního životního stylu, orientace na spotřebu a zvýšeného významu materiálních hodnot. Mimoto konzumní společnost zabezpečuje přežití a komfort jedince sociální oporou a podpurným prostředím. Takováto hyperprotektivní společnost se snaží o člověka pečovat tak, aby se pro něho stala nepostradatelnou. Až nakonec nebude schopen přežít bez společnosti. Upadne do pasivního životního stylu a bude očekávat, co pro něho společnost připraví. V důsledku toho se změní některé jeho postoje a hodnoty (POKORNÝ aj., 2002). V takové společnosti se pak snadno uspokojí potřeby a dosahuje okamžité slasti prostřednictvím nejrůznějších stimulů. Právě délka časového odstupe mezi aktivitou a pocitem slasti hraje důležitou roli při vzniku závislosti. Zde bychom mohli uvést příklad narkomana, u kterého se libé pocity dostaví téměř okamžitě po intravenózním podání drogy nebo patologického hráče počítačových her, který dosáhne okamžitého uspokojení ihned po připojení ke hře, tedy bez nějaké náročné činnosti.

2.3 Některé druhy nelátkových závislostí

Autoři nelátkové závislosti, navzdory jejich rozšířenosti v populaci, v odborné literatuře většinou zmiňují pouze okrajově. I systém léčby a pomoci závislým osobám je orientován převážně na látkové závislosti. Rovněž Mezinárodní klasifikace nemocí se zaměřuje zejména na drogové závislosti. Z nelátkových závislostí přímo jmenuje patologické hráčství, které zahrnuje do poruch duševních a poruch chování, pod kódem F63.0: „*Porucha spočívá v častých opakovaných epizodách hráčství, které dominují v životě subjektu na újmu hodnot a závazků sociálních, vyplývajících ze zaměstnání, materiálních a rodinných*“ (cit. dle UZIS ČR, 2010-2015). Patologický hráč by měl vykazovat následující symptomy, které jsou nezbytné pro stanovení diagnózy:

- výskyt dvou nebo více hráčských epizod v období jednoho roku,
- přestože tyto epizody nevedou k zisku, opakují se navzdory osobní nepohodě a narušení fungování v osobním životě,

- impulzivita, obtížná sebekontrola puzení k hraní, selhávání při pokusech zastavit hráčství vlastní vůlí,
- zaujetí představami a myšlenkami souvisejícími s hraním.

Závislost obvykle začíná velice pozvolna. Od nahodilých hráčských epizod s dlouhými časovými prodlevami jedinec přechází k častějšímu hraní. Návštěvy heren s herními automaty, sázkových kanceláří nebo specializovaných kasin zaměřených na hazardní hry karetního typu nebo na ruletu se stávají rutinou. Obvykle se váží na výši finanční hotovosti, kterou hráč aktuálně disponuje. Mezi faktory, které ovlivňují pravděpodobnost vzniku závislosti, patří pohlaví. Závislost tohoto typu se projevuje častěji u mužů než u žen (2:1). U žen se v souvislosti s patologickým hráčstvím nezářídka mluví jako o prostředku úniku z deprese. Významnou roli hraje rovněž nižší socioekonomický status, příslušnost k minoritě nebo gamblerství u rodičů (FISCHER a ŠKODA, 2014). Při dlouhodobějším hraní se zpravidla naváží další přidružené problémy jako dluhy a krádeže, kterými se závislý člověk pokouší řešit svoji situaci. Po prodlévání s platbami se obvykle dostaví první exekuce, posléze může dojít dokonce ke ztrátě bydlení či zaměstnání v důsledku neplnění rozsáhlých finančních závazků (NEŠPOR, 2000).

V MKN-10 můžeme dále najít závislost na sexu – hypersexualitu, ať už jako samostatnou poruchu (F52.7), jako přidruženou k afektivní poruše (F30-F39) nebo přicházející v raných stádiích demence (F00-F03). Někteří autoři mezi nelátkové závislosti zahrnují také patologické přejídání – bulimii (F50.2). Ostatní nelátkové závislosti by se případně daly zahrnout pod kód F63.8: *„Jiné nutkavé a impulzivní poruchy. Jiné druhy trvale opakovaného maladaptivního chování, které nejsou sekundární k rozpoznanému psychiatrickému syndromu a kde se zdá, že osoba opakovaně selhává ve snaze odolat puzení se takto chovat. Je tu prodromální období napětí s pocitem uvolnění v době činu“* (cit. dle UZIS ČR, 2010-2015).

Workoholismus neboli závislost na práci není považována za oficiální diagnózu, nenajdeme ji tedy v MKN-10. V současnosti se spíše pokládá za společenský problém nebo moderní nemoc. Tato závislost se vyznačuje vykonáváním zvýšeného množství práce, ztrátou odstupu od vykonávané činnosti, pocitem vlastní nenahraditelnosti, nutkavými myšlenkami na práci, neschopnost užívat si volný čas, zanedbáváním rodiny a blízkých vztahů, změnou hodnotového žebříčku, kdy se hlavní prioritou stává právě

práce. V pracovním kolektivu workoholika můžeme často zaznamenat ztrátu motivace, výkonovou atmosféru, nadřazování se nad ostatní a další patologické deformace vztahů. Při nemožnosti vykonávat aktivity spojené s prací nebo zaměstnáním, například o víkendu, popisují postižení jedinci pocity nevolnosti až nutkání ke zvracení, bolesti hlavy a jiné. Někdy jsou tyto příznaky také označovány jako „nedělní neuróza“. Workoholismus, kterým trpí častěji muži středního věku, s sebou přináší také řadu zdravotních rizik: vysoký krevní tlak, zvýšené riziko infarktu myokardu, žaludeční problémy či poruchy koncentrace. S neschopností odreagovat se a odpočívat se pojí chronická únava a nespavost (POKORNÝ aj., 2002). Workoholismem se dlouhodobě zabýval profesor B. E. Robinson, který kromě dotazníku vztahujícímu se k závislosti na práci vypracoval také typologii závislých. Podle této typologie se workoholici řadí do následujících skupin (ROBINSON, 2000):

- **Neúprosní workoholici** – workoholici tohoto typu se neustále zaměřují na práci, nutkavě pracují i o víkendech, mnohdy pracují dlouho do noci, jsou vytrvalí v plnění termínů, lze u nich zaznamenat absenci vyhrazeného času pro odpočinek.
- **Bulimičtí workoholici** – jedná se o jedince, u kterých se střídají periody naprostého zaujetí prací s epizodami otálení, díky nimž posléze nestíhají určené termíny. Úkoly odkládají až na poslední chvíli, až když se ocitnou ve stresu a pod tlakem termínů, teprve pak nepřetržitě pracují, dokud úkol nedokončí.
- **Workoholici s deficitem pozornosti** – tito lidé snadno upadají do stavů znučenosti, proto hledají zdroje adrenalinu pro svou stimulaci. Často vykazují známky nervozity, žijí na pokraji chaosu a neméně obvyklé jsou pro ně tendence vytvářet krize. Také mají sklony k riskantním typům pracovních pozic nebo úkolů.
- **Workoholici požitkáři** – poslední skupina se vyznačuje metodičností a důkladností. Jedná se o perfekcionisty, kteří trpí obavami, že jim svěřený úkol nikdy neudělají dost dobře. Pracují pomalejším tempem s vysokou pečlivostí.

Další z nelátkových závislostí podobně jako workoholismus nenalezneme pod žádnou diagnózou. Problematika související s patologickým nakupováním si vysloužila nárůst pozornosti v posledních dvou desetiletích zejména v důsledku rozšíření popularity velkých obchodních center. Nakupování se úzce pojí s materialismem a sebepojetím. Mezi závislými jedinci dominují převážně ženy, ačkoli ani muži nepředstavují výjimku. Jako klasický spouštěč zde i v tomto případě figuruje

stres. V zimním období lze u závislých zaznamenat vyšší tendence k nakupování. Rovněž obchodníci disponují propracovanými strategiemi prodeje, počínaje uspořádáním obchodu, hlasitou rytmickou hudbou v kabinkách, slevovými akcemi a konče zacílením na základní lidské smysly, například na čich (POKORNÝ aj., 2002). Velká, mnohoposchodová nákupní centra s nabídkou nejrůznějších sortimentů, s dětskými koutky a občerstvením představují nezřídka quasi výletní oblast, kde celé rodiny s malými dětmi tráví třeba celý volný den. Mezi neopomenutelné faktory působící na nakupujícího se řadí také reklama v mnoha svých podobách, která vychází z rozsáhlých marketingových studií a psychologických principů.

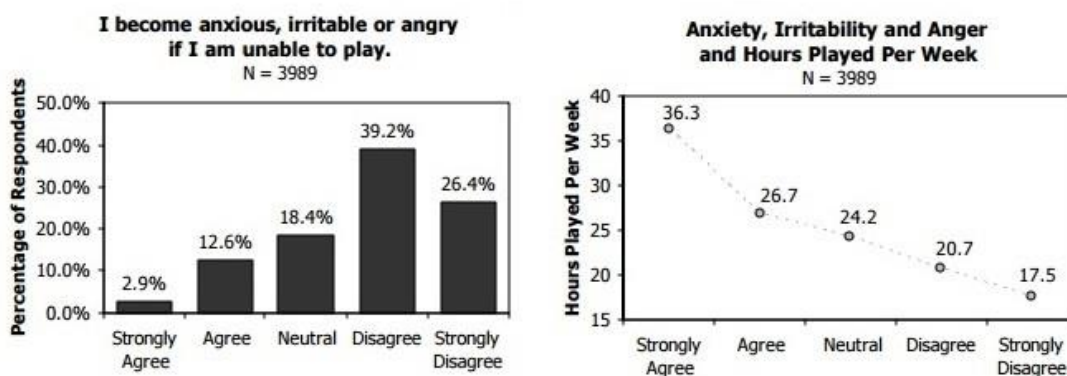
Jak správně připomíná Nešpor, není ojedinělé, že závislí jedinci inklinují k více závislostem současně. Například workoholismus s sebou často nese rovněž závislost na alkoholu apod. Návykové problémy navíc mají schopnost se vzájemně potencovat. V praxi můžeme často pozorovat úzkou souvislost mezi patologickým hráčstvím a workoholismem, patologickým hráčstvím a zneužíváním alkoholu či pervitinu, workoholismem a zneužíváním alkoholu a jiných návykových látek. Ze studií rovněž vyplývá, že tabákové výrobky a alkohol mohou být předstupněm pro užívání nelegálních drog (NEŠPOR, 2000).

2.4 Závislost na MMORPG hrách a na internetu

Pro účely této práce jsou však nejdůležitější dva druhy nelátkových závislostí, které se v tomto případě vzájemně prolínají – netholismus a závislost na hraní počítačových her. Mezi vědeckou komunitou se vedou diskuse, zda internetová závislost a závislost na počítačích vůbec existují. Podle studie realizované na základě kvalitativní analýzy výpovědí pěti subjektů, kteří nadměrně užívali počítač, nelze nalézt dostatek důkazů, o tom, že by počítače způsobovaly závislost. Pouze dva z těchto subjektů projevovali znaky závislosti podle diagnostických kritérií. Nicméně z analýzy vyplývají i další zajímavé informace: všech pět uživatelů vypovědělo, že je k počítači přitahují na textu založené interpersonální vztahy (GRIFFITHS, 2000). Podmanivost her žánru MMORPG může způsobit, že hráči jimi tráví většinu svého času. Ale lze mluvit o závislosti pouze na základě podmanivosti těchto her a skutečnosti, že mnoho hráčů označuje sebe sama za závislé?

Jak můžeme vidět na následujících grafech, čas strávený hraním vysoce koreluje s pravděpodobností projevu abstinenčních příznaků. Celých 15,5 % respondentů uvedlo, že pociťují dychtivost, podrážděnost a vztek, když právě nemohou hrát. O závislosti je na místě mluvit za předpokladu, že se projevuje negativní až sebedestruktivní chování, což u MMORPG hráčů bezpochyby platí.

Graf č. 1 a 2. Abstinenční příznaky a odehrané hodiny u hráčů MMORPG



Zdroj: YEE, 2002

Proto by lepší otázkou bylo, než zda se jedná o závislost, z jakého důvodu se jedni hráči stávají závislími, zatímco jiní ne? (YEE, 2002).

Hry typu MMORPG se pokládají za nejvíce návykové, proto byl tento typ her také zvolen pro účely práce. Lidé se do hry připojují většinou, protože něco postrádají ve svém reálném životě: dobrodružství, sociální interakci, dosahování úspěchů, potřebu objevovat atd. Někteří lidé utíkají do virtuálního světa před svými problémy ve skutečném životě, opakovaně selhávají nebo se znovu zklamávají. Herní svět může svými půvaby a designem poskytovat náhražku pro vše, čeho se těmito lidem nedostává. Tak se stane, že začnou investovat do hry více a více času, až se nakonec stanou na hře závislími. Kelly považuje za závislost již od 20 – 30 hodin týdně strávených hraním a předpokládá, že se v populaci nachází mezi 9% a 30% závislých (KELLY, 2004). Klinická psycholožka McLeanské nemocnice Maressa Hecht Orzacková, která se věnuje internetové, počítačové, ale hlavně závislosti na hraní počítačových her se zvláštním zaměřením na MMORPG, se dokonce domnívá, že až 40 % hráčů světově nejhranější MMORPG hry World of Warcraft je závislých. Toto odvážné tvrzení vyplývá z její dlouholeté praxe, avšak není empiricky podložené (cit. dle REIMERA,

2007). Zamyslíme-li se nad problematiku z pohledu každodennosti, tak lze předpokládat, že dospělý člověk, který věnuje 3 a více hodin denně hraní hry bude pravděpodobně mít problém udržet si funkční osobní život (NEILS a SCOTT, 2009). Čínský vědec Ran a kolektiv se domnívají, že pro diagnostikování závislosti na internetu by měl jedinec splňovat kritéria zaujetí internetem a projevy abstinčních příznaků při nemožnosti připojení k internetu. Zároveň by měl splňovat alespoň jedno z těchto pěti kritérií: tolerance, nedostatek kontroly, pokračování v nadměrném užívání internetu navzdory uvědomování si negativních dopadů, ztráta ostatních zájmů a užívání internetu jako prostředku útěku od problémů nebo ke zlepšení dysforické nálady. Využívání internetu 6 a více hodin denně po dobu nejméně tří měsíců tvoří poslední kritérium nezbytné pro diagnostikování internetové závislosti (RAN aj., 2010). Názory odborníků na vztah závislosti a počtu odehraných hodin se různí. Jiní autoři nepovažují počet odehraných hodin za příliš podstatné kritérium, jelikož nadměrné hraní nemusí nutně znamenat závislost.

Zmiňovaní čínští vědci při určování diagnostických kritérií internetové závislosti vycházeli z kritérií dlouhodobě působící odbornice na internetovou závislost americké psycholožky K. S. Youngové, která pokládá internetovou závislost za velmi vážný společenský problém až epidemii s potenciálem rapidního rozšiřování. Mimo jiné připomíná, že systém léčby zatím není příliš dobře připraven na pomoc závislému na internetu. Sama předkládá několik strategií zvládnání závislosti jako členění zvládnání do jednotlivých kroků, využití techniky time-managementu, rozpoznání spouštěčů, připomenutí na motivačních kartičkách a další. Youngová převzala diagnostická kritéria patologického hráčství z Diagnostického a statistického manuálu mentálních poruch (DSM-IV) a upravila je pro závislost na internetu. Uživatel musí splňovat alespoň pět z následujících předpokladů (YOUNGOVÁ, 1998; 2004):

1. zaujetí internetem (myšlenky týkající se předchozích online aktivit nebo příštích),
2. potřebu používat internet se stále větší náročností na čas pro dosažení uspokojení,
3. opakované selhávání při snaze ovládat, přerušit nebo zastavit používání internetu,
4. pocity neklidu, náladovosti, podrážděnosti nebo deprese při pokusu přerušit nebo ukončit využívání internetu,
5. opakované překračování původně zamýšlené doby připojení k internetu,
6. riskování ztráty významného vztahu, zaměstnání, vzdělání nebo kariéry,

7. Ihaní a snaha utajit rozsah nadměrného užívání internetu blízkým osobám,
8. používání internetu jako způsobu, jak uniknout od problémů nebo jako snahy zbavit se dysforické nálady (např. pocitů bezmoci, viny, úzkosti a deprese).

Autorka později na stejné bázi vytvořila také test měřící závislost na internetu, pouze rozšířený o další otázky. Pro odpovědi slouží pětibodová stupnice a ke každé odpovědi se přiřazuje skór podle míry závislosti. Youngová rovněž upozorňuje na kategorii uživatelů internetu, kteří se nachází těsně pod hranou diagnostických kritérií pro internetovou závislost. Přestože tito uživatelé nesplnili kritéria, dají považovat za ohrožené internetovou závislostí (NETADDICTION, 2009 - 2013). Uvedený dotazník je volně dostupný online.

V podstatě shodná kritéria jako doktorka Youngová publikovali v roce 2001 Beard a Wolf. Jejich modifikace spočívala v odlišné důležitosti některých položek. Podle těchto autorů musí jedinec splňovat všech pět prvních předpokladů a alespoň jeden z dalších třech (BEARD a WOLF, 2001).

Možné vysvětlení, proč hry žánrů MMORPG způsobují závislost ve vyšší míře než jiné počítačové hry, může poskytnout uspořádání světa, ve kterém se hra odehrává. Konstrukce tohoto světa umožňuje naplňování různých potřeb důležitých pro přirozenou lidskou psychiku (KELLY, 2004):

- nutkání prozkoumávat tento svět,
- nutkání něco dokázat,
- potřeba být součástí většího snažení,
- touha uniknout z drsné reality,
- touha pomáhat druhým,
- nutkání řešit problémy a vydělat nějaké peníze,
- přání žít hrdinský život a růst překonáváním překážek,
- potřeba komunikovat s lidmi bez rizika fyzického nebo emocionálního zranění,
- nutkání žít ve světě, který dává smysl.

Prožít kvalitní den se svými přáteli, podniknout výlet se svou rodinou nebo realizovat nějakou sportovní aktivitu většinou stojí určité úsilí, které musí jedinec vyvinout, aby těchto cenných zážitků dosáhl. Naproti tomu začít hrát online hru mnoho úsilí nestojí. Podobné zážitky s jinými živými bytostmi se nabízejí na dosah ruky

v podobě virtuálního světa, což může být dalším důvodem, proč MMORPG hry lákají tolik hráčů. Hra může rovněž umožnit běžně ne příliš dostupné věci: online hraní, online nakupování, online sex. Motivací hráčů se zabývalo mnoho vědeckých studií již od sedmdesátých let minulého století a stále se to zdá jako ještě nevyčerpané téma. Pole pro nemálo výzkumů poskytla například hra Everquest II (NEILS a SCOTT, 2009).

Se zajímavým konceptem, který se dá rovněž vztáhnout k MMORPG světu, přišel Ray Oldenburg. Pracuje s pojetím „třetích míst“ (third places), která definuje jako snadno přístupná a veřejná místa, například kavárny, kluby nebo prostory různých sdružení, na rozdíl od osobního prostoru domova a pracovního prostředí. Právě tato „třetí místa“ lze nalézt také uvnitř her, které je svým designem hráčům přímo nabízejí hlavně uvnitř měst, kde sídlí důležité herní NPC⁵ a hráči se zde koncentrují (OLDENBURG, 1999). Klíč k atraktivnosti a zábavnosti MMORPG her by se mohl skrývat také v procesu učení. Objevování, přicházení na nové principy a řešení problémů pohání hráče dál k sladké odměně v podobě pocitu porozumění a nakonec mistrovství. Pomyslná cesta z bodu A do bodu B musí obsahovat vyvážené prvky. Přílišná triviálnost by hráče odradila. To samé by po čase způsobila vysoká obtížnost, která ovšem alespoň představuje výzvu, prostor pro učení, tedy i zábavu. Tato radost z učení naráží také na své meze, kdy hráči dojdou dostupné podněty. Neobjevuje se nic nového a přichází nuda (KOSTER, 2014). Jak vyplývá z přechozího textu, také herní úspěšnost neboli mistrovství zaujímá pozici důležitého faktoru v souvislosti s herní závislostí. Hráči v první řadě záleží na své vlastní herní úspěšnosti, nicméně i úspěšnost ostatních hráčů na něho může vytvářet motivační tlak.

Podle výzkumu realizovaného v roce 2010, který se soustředil na technologické závislosti u adolescentů a jehož výzkumný vzorek tvořilo 100 respondentů, bylo zjištěno, že průměrně hraním počítačových her stráví méně než hodinu denně 6,8 % děvčat a 25,6 % chlapců, hodinu až tři hodiny denně 13,9 % dívek a až 58,1 % chlapců, čtyři až šest hodin 1,7% dívek a 9,3% chlapců, více než šest hodin denně pak žádná

⁵ Zkratka z angl. výrazu „non-player character“, který označuje postavu neovládanou hráčem, ale počítačem. Designéři hry je používají jako zprostředkovatele mezi hráčem a samotnou hrou, kteří disponují nabídkou předmětů nebo služeb. Ve hře se obvykle objevují nehračské postavy jako například obchodník, kovář, alchymista a další.

dívka a 4,6 % chlapců. Zatímco dívky se na internetu soustředí zejména na chat, hudbu a filmy, chlapci v 37,2 % uvedli, že hrají online hry, děvčata vyhledávají online hry pouze v 5,2 %. Z výzkumu rovněž vyplývá, že 20,9 % chlapců si myslí, že by měli trávit méně času hraním počítačových her. A jen 3,5 % dívek a 30,2 % chlapců myslí na hraní, když právě nejsou připojeni, což je jedním z příznaků závislosti. Obě skupiny uvádějí, že si při hraní počítačových her na sobě všimli různých zdravotních a psychických změn: zvýšené únavy, zanedbávání domácích prací, bolesti zad a hlavy, náládovosti, nervozity, ale i pocitů štěstí a radosti, přičemž tyto pozitivní pocity uváděli převážně chlapci (HORVÁTOVÁ a SEJČOVÁ, 2010).

2.5 Technologické závislosti a jejich negativní dopady na jedince

Specifické projevy nelátkové závislosti můžeme u jedinců nejlépe sledovat v každodennosti, o níž jsem se zmiňovala na předchozích stranách. Lze odlišit nahodilé epizody od pravidelných rituálů, pozorovat vliv stresorů na závislostní chování, celkový životní styl a pracovní úspěšnost. Tyto údaje poskytují důležité informace pro posouzení stupně závislosti a kvality jedincova fungování ve všedním životě. Ačkoli se dopady odvíjejí od stádia, do něhož člověk nechá závislost dojít, lze identifikovat jeden negativní dopad, který mají všechny nelátkové závislosti společný – zanedbávání až rozpad mezilidských vztahů. Upřednostňování činnosti, ke které se váže závislost, před časem tráveným s rodinnou nebo společnými aktivitami s přáteli s sebou za nedlouho přináší problémy ve vztazích. Mezi partnery dochází k častým neshodám, objevuje se snaha zamaskovat závislost lhaním, přátelé se po opakovaných nezdarech navázat kontakt od závislého odvracejí. Pomoci může individuální i smluvená skupinová intervence s jedincem, kterému okolí jasně dá najevo, že s ním něco není v pořádku. Závislí se rovněž nezdědka zaobírají pocity viny a na pozadí působí pocity nejistoty či strach ze selhání.

U závislostí spojených s počítačem, ať už se jedná o nadměrné hraní počítačových her nebo o netholismus, se často vyskytuje poškození zápěstí zapříčiněné opakovanými drobnými pohyby při práci s klávesnicí neboli Repetitive Strain Injury (RSI), z čehož dále může vzniknout syndrom karpálního tunelu. Z nesprávného sezení u

počítače pramení bolesti v horní části hrudníku, ale hlavně v oblasti krční páteře. Špatné a dlouhotrvající sezení ovlivňuje dýchání, omezuje krevní oběh a stlačuje nervy, které inervují horní končetiny. Při sledování nasvíceného monitoru při špatném nebo žádném osvětlení může docházet k poškození zraku, rovněž dlouhodobou prací na počítači i při vhodném osvětlení přetěžujeme oči, z čehož může pocházet také bolest hlavy. Mnohdy se stává, že závislý člověk při zaujetí počítačem opomíjí základní biologické potřeby spánku, hydratace, potravy či tepla. Z dlouhodobého nedostatku pohybu strádá celé tělo – dochází k atrofii svalstva, v některých případech hrozí nadváha a obezita. Monotónnost činnosti zapříčiňuje podnětovou deprivaci. U lidí s epilepsií může blikající monitor zvýšit riziko záchvatů (NEŠPOR, 1999).

V souvislosti s řadou výzkumů týkajících se potencionální závislosti na hrách žánru MMORPG se někteří autoři dokonce domnívají, že distributor hry by za tuto eventualitu měl přijmout sociální; zodpovědnost. Celková péče o zákazníky by tak měla zahrnovat základní informace ohledně rizik spojených se závislostí a současně by měl výrobce implementovat související doporučení zákazníkům, podobné jaké můžeme naléznout na balíčku cigaret (VAN ROOIJ aj., 2010).

3 POČÍTAČOVÉ HRY ŽÁNROU MMORPG

Nedlouho po uvedení počítačů na komerční trh se k jeho původní funkci, zjednodušení lidské práce, začaly přidávat i další využití, například pro zábavu. Oblíbenost počítačových her rok od roku stoupala a v posledních desetiletích je herní průmysl velice lukrativní oblastí. Hry všeho druhu se staly velice oblíbeným způsobem trávení volného času obzvláště dětí a dospívajících. Tato změna životního stylu přinesla do života mladých lidí řadu pozitiv, ale také negativ, jelikož děti všeobecně hůře odolávají různým tlakům, ještě si nedokáží stanovit limity a uvědomit důsledky, které pro ně nadměrné hraní může mít. Hry napomáhají zvládnutí práce s počítačem, čímž rozvíjí počítačovou gramotnost, která se v dnešním světě stává čím dál více potřebná. Děti si také díky hrám interaktivním způsobem prohlubují znalosti anglického jazyka. I pro jiné oblasti výchovy a vzdělávání skýtá herní technologie řadu dalších využití. Avšak příliš mnoho času stráveného jednotvárnou prací s počítačem dětem omezuje fantazii a zužuje repertoár herních činností. Pro rozvoj jemné i hrubé motoriky dítěte by do jeho denního programu rodiče měli zahrnout i jiné aktivity pro větší rozmanitost. Jednou z výchovných chyb, které se rodiče rovněž dopouští, bývá povolení nepřístupných her s nevhodným nebo nebezpečným obsahem.

Dnešní nabídka herních žánrů však nabízí i jiné možnosti než násilné hry. Na současném trhu si zákazník může vybrat z mnoha žánrů ten, který přesně vyhovuje jeho představám. Úplně první hry se označovaly jako textové, jelikož se veškerý herní svět i děj zakládal pouze na slovním popisu. Nyní již takové hry zcela vymizely. Poté následovaly různé logické hry zacílené na řešení problémů, například Tetris. V kombinaci logického základu a příběhu začaly vznikat první adventury, příběhy z různých prostředí, jejichž hlavní hrdina řeší různé situace, což ho posouvá dál v ději. Zdokonalování počítačové technologie přineslo prostor i pro další žánry náročnější na hardware počítačů. Milovníci pečlivého plánování a bitev si přijdou na své výběrem strategických her. Pro příznivce napodobování různých činností herní designéři vyvinuli simulátory. Hráč si tak může vyzkoušet práci s traktorem, pilotování stíhacího letounu nebo řídit život virtuální rodině. Naopak v akčních hrách se hráči zaměřují především na boj a zneškodnění nepřátel. Poslední velmi oblíbený žánr tvoří již zmiňované RPG

hry, tedy hry na hrdiny (POSLUŠNÝ, 1999). RPG hrám bude věnována jedna z dalších podkapitol.

3.1 Důležité historické mezníky ve vývoji herní technologie

Za zrodem zcela první počítačové hry stál William A. Higinbotham již v roce 1958. Hra sklídila velký úspěch, avšak její největší přínos tkvěl v nápadu využít počítač pro zábavu, čehož se postupně začaly chytat první malé společnosti, první průkopníci herního průmyslu. S jedním z prvních herních počítačů a hrou založenou na odražení míčku v roce 1972 přišla společnost Atari. V období mezi léty 1980 a 1994 nastal ve vývoji počítačových her skutečný boom. V této době vstoupila na trh společnost Nintendo se svou domácí konzolí NES. Nintendo na rozdíl od Atari přísně kontrolovalo, kdo vyvíjí hry pro jejich konzoli a také obsah těchto her. Kromě Nintendo NES se později začaly objevovat také další herní konzole jako Nintendo Gameboy, DS a novější Wii přes Sony PlayStation, Microsoft Xbox a další. Herní průmysl se začal významně promítat do celosvětové ekonomiky. Například v roce 2000 dosáhl obrát průmyslu tehdejšího rekordu 18,8 mld. USD a v roce 2008 dokonce obraty a zisky videoherního průmyslu překonaly ty z filmového průmyslu. Z očekávaných zisků však distributoři her zaznamenávají ztráty v řádech miliard dolarů, a to kvůli nelegálnímu stahování a kopírování her, tzv. pirátství (HARATEK, 2011).

Nové se možnosti pro svět počítačových her otevřely s příchodem internetu, jehož první spuštění se datuje do roku 1969, kdy začala fungovat síť Arpanet mající v té době decentralizované čtyři uzly napříč celou USA. Během let se síť rozrůstala o další a další uzly. Původní Arpa-protokol pro komunikaci postupně nahradil volně dostupný protokol TCP/IP, který propojoval nově příchozí sítě a stal se globálním protokolem Internetu. V roce 1984 vznikl modernější a stále se zdokonalující NFSnet, který dnes tvoří ve Spojených státech hlavní komunikační páteř internetu (BARTOŠEK, 1995). V kontextu počítačových her znamenal internet nový prostor pro komunikaci a hlavně pro propojení dvou a více hráčů prostřednictvím sítě. Netrvalo dlouho a počátkem 90. let se zrodily online počítačové hry, nejprve MUDy, poté MMO (Massively Multiplayer Online) hry a webové hry.

Obr. č. 1. Ukázka klasického MUDu, předchůdce MMORPG

```
e
 / | This northwestern corner of the town square looks like something
+$-@-+ from a rather dodgy science fiction tale. People stand apart from
 | | each other, seemingly oblivious to their surroundings, as they
+*- whisper into a variety of otherwise unremarkable items they're
+ carrying. In some cases this is quite a feat of flexibility, such
 as for the chap in the corner who seems to be talking to his own
 underwear.

 It is a cool secundus summer's morning with almost no wind and
 scattered puffy clouds.
 There are three obvious exits: east, south and west.
 Cony is sitting on a bench.
 A pumpkin lantern is dangling from a lamp post.
> Cony exclaims to you: Hey there!
Cony exclaims to you: Would you like to hear a story about talkers? They let
 you chat with other players!
HINT: To let Cony tell you about the talker, type "say Yes".
say yes
You say: yes
> Cony beams brightly.
Cony says: Welcome to the Disc! This is a really friendly place where you can
 meet and talk to all kinds of folk.
Cony says: You probably know about using tells to talk to people, but I
 particularly like the talker. A talker is an item that gives you channels
 to chat on.
```

Zdroj: www.destructoid.com

3.2 Žánr MMORPG

Hry žánru MMORPG, jak už zkratka napovídá, v sobě spojují dvě jedinečné skutečnosti – hry pro více hráčů (MMO) zakládající se na online komunitním prostředí, které podtrhuje význam interpersonálních vztahů, a hry na hrdiny (RPG). Propojení všech hráčů dané hry prostřednictvím internetu nabízí snadný přístup k velkému množství hráčů. MMO typ her umožňuje všem hráčům, obvykle v řádech tisíců, přístup ke hře v reálném čase, takže se skrze ni mohou potkat ve virtuálním světě. Toto herní prostředí vytváří skutečně svět sám pro sebe, jelikož v něm platí odlišné normy, zákonitosti a existují různí sociální činitelé, které nikde jinde nenajdeme.

V RPG hrách se vypráví smyšlený herní příběh, v němž hráči interaktivně figurují prostřednictvím své herní postavy, označované někdy také jako avatar. Jedná se o formu zábavy založenou na komunikaci mezi jedinci. Cílem hry je odžití tohoto

herního příběhu, jenž vytváří rámeček celé hry, přímo v roli některé z herních postav, s níž mohou hráči děj příběhu více či méně ovlivňovat. Zúčastnění jedinci vkládají do své postavy velkou část vlastní individuality, snaží se s ní ztotožnit a co nejpřesněji odhadnout reakci jejich postavy v dané situaci. Nepostradatelnou úlohu v RPG hrách představuje vypravěč, který obvykle vybírá či vymýšlí herní příběh a organizuje dění v průběhu hry. Vytvoření dobrého herního scénáře znamená nesmírně mnoho práce, jelikož by měl obsahovat detailní popis prostředí, událostí, živých i neživých objektů ve hře. Tím, že se každý hráč může samostatně rozhodnout, jak se v dané situaci zachová, vzniká velká variabilita možností dalšího pokračování příběhu, s nimiž by měl scénář rovněž počítat. Mezi nejznámější klasické stolní hry na hrdiny patří Dračí doupě, Shadowrun nebo Whitewolf. Jednotlivé herní epizody mohou trvat v řádech desítek hodin, takže se většinou rozdělují se na několik sezení. Na tato sezení se schází několik jedinců, kteří ve hře společně putují jako družina. Herní příběhy bývají obvykle v duchu fantasy nebo sci-fy žánru. Často tvoří námět pro hru i známá knižní nebo filmová předloha (ČERNÍN a DANĚK, 2008). Do žánru RPG her se počítá také LARP (Live Action Role Play), který se svou podstatou blíží spíše dramatu, ovšem bez publika. Hráči vystupují jako fyzické postavy a herní prostředí reprezentuje skutečný svět. Takový LARP se může odehrávat například v prostředí kulis středověkého města, kde desítky hráčů hrají své role šlechticů, obchodníků i žebráků.

Na rozdíl od klasických stolních RPG her, které pracují pouze s verbálně vyjádřeným příběhem a fantazií jednotlivých hráčů, počítačové RPG hry disponují zdařilým grafickým zpracováním, rozsáhlým herním světem a propracovanými možnostmi v něm. Přesto se zdají o dost rigidnější. Herní příběh zde není tolik flexibilní, jelikož by nedokázal zareagovat na individuální volbu hráče. Roli vypravěče přebírá počítač, jenž v začátcích pomáhá hráči seznámit se se základními funkcemi hry a zorientovat se v prostředí. Počítač usnadňuje mnoho běžných aktivit ve hře, například propočítání obdrženého a uděleného zranění během souboje, čímž nahrazuje mnohostěnné kostky u klasických stolních RPG her. Další rozdíl mezi stolními a počítačovými RPG hrami najdeme v časové náročnosti. Zatímco jedna herní epizoda stolní RPG hry netrvá déle než několik sezení při velké náročnosti a propracovanosti herního scénáře, počítačové hry jsou konstruovány pro delší časové rámce. Mnohdy běžnému hráči trvá

rok nebo dva než se mu podaří prozkoumat celý herní svět, dokončit všechny herní úkoly a dosáhnout nějakých herních výsledků.

Obr. č. 2. Ukázka ze hry World of Warcraft



Převzato z www.gamespot.com

Ve finančních modelech MMO her můžeme nalézt několik variant. Hry se obvykle dělí na paušálně placené, na hry s prvotní investicí a na hry zdarma. Hra World of Warcraft představuje typického zástupce her s paušálem. Hráč si nejprve musí zakoupit instalační CD a poté ještě každý měsíc předplacenou kartu. Pro všechny hráče platí stejné podmínky bez možnosti zvýhodnění. U dalšího typu her stačí zainvestovat do nákupu hry a její provoz je pak zdarma. Nezřídka se u obou těchto finančních modelů setkáme s možností pořídit si ke hře ještě datadisky, tedy rozšíření, která výrobce postupně ke hře vydává. Jiné online hry preferují základní přístup pro hráče zdarma. Pro urychlení herního postupu a ušetření času si však hráči mohou za herní měnu pořídit drobné placené bonusy. Tuto měnu získají za reálné peníze a záleží pouze na jejich uvážení, na co ji ve hře použijí, například na prémiový herní účet, herní předměty, bonusy k postavě nebo vzhledové doplňky (BERLINGER, 2011). Systém jednorázových plateb zvýhodňuje hráče, kteří jsou ochotni do hry investovat, ačkoli

většina provozovatelů těchto her ve svých obchodních podmínkách uvádí, že celý herní účet je pouze jejich výhradním majetkem, nikoli hráče. Z celkového designu her uzpůsobeného tomuto cíli vyplývá, že ve své podstatě tyto hry spoléhají na fakt, že se jisté procento hráčů stane na hře závislé. Někteří hráči tak při vidině rychlejšího postupu zainvestují do hry v průběhu let desetitisíce, ojediněle i statisíce korun.

3.3 Typické rysy světa MMORPG

Jak již bylo řečeno, hráč si nejprve musí pro hru vytvořit avatara, u něhož může určit pohlaví, věk, účes, barvu kůže, někdy také výraz obličeje a mnoho dalších variabilit. Jednotlivé hry se sice mírně liší možnostmi výběru postavy, nicméně napříč MMORPG hrami bývají volby obdobné. Uživatelé hry si mohou vybrat z širokého výběru ras (člověk, elf, trpaslík, ork aj.). Popřípadě lze zvolit povolání (alchymista, kovář, klenotník aj.) nebo specializací postav pro boj (lučištník, šaman, bojovník aj.). Každý typ herní postavy disponuje silnými i slabými stránkami, což se následně odráží v herním stylu jedince a v jeho roli. Zároveň se k vybranému hernímu charakteru váží speciální předměty určené pouze pro něj (YEE, 2006). Vstupem do hry pak postava získává základní vybavení a malý obnos herní měny.

Skrze vytvořenou postavu se hráč může pohybovat po fiktivním herním světě, který se skládá z propracovaného systému herních map a podzemí, někdy také označovaných jako dungeony. Jednotlivé lokace na herní mapě mají různou obtížnost a pojí se k nim hlavní dějová linie celé hry. Progresu dosahuje hráč plněním úkolů, získáváním zkušeností za poražení nepřátel a získáváním nových a lepších předmětů (zbraně, prsteny, byliny, vzácné přísady, úkolové předměty aj.). Úkoly zadávají neherní postavy (NPC) vyskytující se převážně ve městech, hlavním zázemí hráčů. Zde se uživatelé hry také nejvíce koncentrují, konverzují spolu, předvádějí vzhled svých postav nebo mezi sebou obchodují, pokud to hra dovoluje. Prostřednictvím NPC postav si hráči mohou zlepšovat vybavení, učit se nové dovednosti, kupovat a prodávat věci atd. Některé hry umožňují hráčům pořídit si ke své herní postavě společníka. V angličtině se tyto společníci nazývají „*pets*“ a slouží buď jako dopravní prostředek (kůň, drak, pavouk, grif aj.), pomocník v boji nebo přidělují postavě nějaký bonus (například o 20% vyšší obrana). Další nedílnou součástí hry tvoří nestvůry, slangově nazývány „*mobs*“.

Hry pojímají opravdu pestré spektrum monster, která se liší obtížností. Obvykle se rozdělují na několik kategorií: normální, šampioni a „bossové“. První kategorii příšer nalezneme se zcela běžně pohybovat po mapách. Na vzácnější šampióny, elitní monstra, narazíme méně často. „Bossů“ ve hrách existuje jen velmi málo a reprezentují skutečnou výzvu, jelikož disponují různými speciálními bojovými schopnostmi a jejich zdolání vyžaduje potřebnou úroveň hráče. Názvy pro tyto kategorie se mohou u jednotlivých her různit. Hráče především zajímá odměna v podobě rozmanitých předmětů, kterou obdrží po zabití příšery. Z nepřátelských nestvůr získávají také zkušenosti potřebné pro zvyšování úrovně postavy (*Blizzard entertainment, 2015*).

Úspěch hraje v MMORPG velkou roli. Pro dosahování úspěchů slouží systém „achievementů“ obsahující seznam s popisem již získaných úspěchů a ještě nesplněné výzvy. Kromě „achievementů“ slouží pro porovnávání úspěchu také úroveň hráčů, popřípadě jejich hodnota. Ekvivalentem ze sociální psychologie by mohl být sociální status, tedy určité postavení jedince ve společnosti. S vysokým sociálním statutem se pojí společenská prestiž, na jejímž základě se vytváří privilegované vrstvy. Podobně jako se společnost nevyhnutelně stratifikuje podle sociálního statusu, hráčská komunita uvnitř hry se rozděluje podle herní úspěšnosti. Na vyšší statusu se odráží dlouhodobá píle hráče a mnoho odehraných hodin. Úspěšnost jedinců lze vyčíst v některých hrách také z tabulek, do nichž se zapisuje pořadí či body. Důležitý element pro zpestření běžné herní rutiny představují „eventy“, ojedinělé události ve hře. „Eventy“ se ve hře objevují po omezený časový úsek a přináší s sebou různé neobvyklosti, které dávají prostor pro získání vzácných předmětů, bonusů nebo prožití něčeho nového.

Prostředí online her významně ovlivňuje nastavení PvP (anglická zkratka z „player versus player“) a PvE (anglická zkratka z „player versus environment“). V PvE režimu bojují hráči proti prostředí, tedy proti znepřáteleným monstrům, čemuž se věnoval jeden z předchozích odstavců. Nastavení PvP slouží pro boj hráče proti hráči. Jednotlivci i skupiny se spolu mohou utkat ve speciálních arénách pro souboje nebo mohou napadnout hráče na libovolné mapě (ORLAND aj., 2007). Prostředí měst zpravidla zůstává neutrální půdou. Souboje zprostředkovávají hráčům možnost poměřit zdatnost svých herních postav, v čemž se projeví skutečná síla jejich postavy. Z boje odchází jedna strana jako vítěz a druhá jako poražený, proto kolem průběhu zápasu nezářídka víří velmi mnoho emocí a výsledek utkání může vést i ke konfliktu.

3.4 Sociální interakce uvnitř počítačových her žánru MMORPG

Zdolání obtížného monstra se dosahuje lépe ve skupině, kterou mají možnost hráči založit. Skupin se využívá rovněž pro snadnější získávání herních zkušeností nebo pro zpestření herního zážitku. Pro komunikaci mezi hráči slouží veřejný chat nebo dialogová okna pro privátní zprávy. Další možnosti sociálních interakcí nabízí systém skupin s větším počtem a časovou stabilitou, již výše zmíněné gildy.

Jedna z mnoha studií zaměřených na fenomén World of Warcraft se orientovala na relační vztahy mezi hráči, především na rozpoznání sociálních rolí hráčů, jež zaujímají v gildách. Hráči při vytváření skupin pro PvE preferují určité složení herních charakterů vhodných pro různé úkoly. Běžně vyhledávají role jako například „*tank*“, což je osoba hrající za fyzicky odolný herní charakter (válečník) sloužící k zadržení monster, aby se nedostala ke skupině spoluhráčů, kteří nepřítele udolávají ze zálohy. Jinou rolí bývá „*damage dealer*“, na blízko velice citlivá postava (čaroděj), útočící obvykle z dálky s velkým poškozením. Tyto role se vyskytují napříč hrou bez ohledu na gildu. Ty disponují svým vlastním systémem formálních rolí (vůdce, zástupce, řadový člen). Kromě těchto jasně stanovených formálních rolí byly identifikovány také strukturální charakteristiky tří neformálních sociálních rolí uvnitř jednotlivých gild: hustě spojené jádrové členy (blok A), volně připojené fragmenty semi-periferních členů (blok B) a vnější kruh nepřipojených periferních hráčů (blok C). Tyto tři bloky členů, které se nacházejí na různých konstrukčních pozicích v síti gildy, jasně ukazují na odlišné úrovně účasti a na smysl členství v komunitě. Členové jádra se aktivně účastnili na společenském dění v gildě, čímž přispívali ke skupinové pospolitosti prostřednictvím přátelských sociálních interakcí a poskytování pomoci. Semi-periferní hráči se taktéž zapojovali do skupinových interakcí a pomáhali ostatním členům. V bloku C se naopak nacházeli periferní členové zaměřeni pouze na svůj vlastní zisk skrze využití zdrojů gildy (ANG a ZAPHIRIS, 2010). Z tohoto výzkumu vyplývá, že poskytování pomoci ostatním členům gildy posouvá hráče blíže k jejímu jádru. Rovněž odhalení sociální struktury potvrzuje předpoklad, že sociální aspekt hraje nezanedbatelnou roli v hráčské motivaci. A může se stát také jedním z determinantů závislosti na tomto typu online počítačových her.

4 PRAKTICKÁ ČÁST. VLASTNÍ VÝZKUMNÉ ŠETŘENÍ

V následující kapitole budou představeny cíle a hypotézy výzkumného šetření spolu s metodologickým postupem. Dále se tato kapitola zabývá charakteristikami zkoumaného souboru a vlastními výsledky výzkumného šetření. Diskuse se soustředí uje na ohodnocení celkového průběhu výzkumu a jeho výsledků.

4.1 Cíle šetření a hypotézy

Toto výzkumné šetření se zabývalo hráčskou komunitou MMORPG počítačových her. Kladlo za cíl zjistit, jaký je vliv závislosti na počítačových hrách žánru MMORPG na vybrané rysy interpersonálních vztahů uvnitř této komunity. Dalším cílem bylo ověřit, zda počítačové hry žánru MMORPG skutečně způsobují závislost a jak velké procento hráčů postihuje.

Pro účely tohoto výzkumného šetření bylo stanoveno několik hypotéz, které se týkají především charakteristických činitelů působících uvnitř hráčských komunit. Tyto faktory se úzce dotýkají interpersonálních vztahů mezi hráči.

Hypotéza č. 1. *U hráčů MMORPG her bude vznikat herní závislost.*

Herní závislost bude vznikat pouze u některých jedinců. Tato studie se pokouší zjistit, kolik procent hráčů z herní komunity je možno diagnostikovat jako závislé.

Hypotéza č. 2. *Herní závislost bude korelovat s pociťováním negativních emocí vůči ostatním hráčům.*

Každý typ závislosti na jedince vytváří určitý tlak, kvůli němuž se dostává do stavu napětí či frustrace. Domníváme se, že se tato tenze bude následně projevovat v interpersonálních vztazích uvnitř hry skrze pociťování negativních emocí ve vztahu k ostatním hráčům. Jedná se o možný způsob ventilace těchto negativních pocitů ve z velké části desinhibovaném prostředí.

Hypotéza č. 3. *Herní závislost bude korelovat s potřebou hráčů vyhledávat ve hře nové vztahy.*

Tato hypotéza vychází z předpokladu, že čím více budou hráči závislí, tím budou mít vyšší potřebu vyhledávat nové vztahy ve hře. Jelikož tento typ závislosti postihuje zejména interpersonální vztahy ve skutečném životě hráčů, budou si vzniklý sociální deficit kompenzovat prostřednictvím hry.

Hypotéza č. 4. *Závislí hráči budou při navazování vztahů s ostatními hráči klást větší důraz na jejich herní úspěšnost.*

Jak již bylo zmíněno v teoretické části práce, herní závislost ovlivňuje priority jednotlivce. Herní úspěch působí jako měřítko prestiže mezi hráči. Podobně funguje ve skutečném světě sociální status, který rovněž ovlivňuje navazování vztahů.

4.2 Metodologie a cílová skupina

Výzkumné šetření bylo realizováno následujícím způsobem. Na základě předběžných hypotéz vycházejících z teoretických poznatků a výzkumů na podobná témata se uskutečnil předvýzkum formou kvalitativního rozhovoru s několika respondenty, který napomohl formulaci vlastních výzkumných otázek a sestavení dotazníku. Samotný dotazník se skládal ze tří částí. První část se týkala obecných informací o respondentech, jako pohlaví, věk, rodinný stav, vzdělání a dalších. Poté následovaly otázky převzaté ze škály pro diagnostikování internetové závislosti doktorky Youngové, které byly přeloženy do češtiny a upraveny pro herní závislost. Poslední část dotazníku se skládala z otázek mapujících interpersonální vztahy uvnitř hráčských komunit.

Jako cílová skupina byla zvolena česká hráčská komunita vybraných her žánru MMORPG. Sběr dat probíhal výhradně prostřednictvím internetu, protože k cílové skupině by se jiným způsobem dalo pouze těžko dostat. Jelikož si toto šetření klade za cíl zobecnění výsledků pro hry typu MMORPG, záměrně byly vybrány celkem tři hry tohoto žánru. Jednalo se o velice populární World of Warcraft, Drakensang Online

a GuildWars 2. Vybrané hry se mírně liší herním designem, avšak podstatné rysy žánru bezesporu splňují.

Respondenti byli osloveni prostřednictvím diskuzních fór vztahujícím se k vybraným hrám a za pomoci zájmových skupin na sociální síti Facebook, jež se týkaly jednotlivých her. Dotazník byl zveřejněn pouze na jmenovaných serverech, což zabezpečilo výběr vhodných respondentů. Zveřejnění dotazníku probíhalo skrze pro tento účel založené, anonymní a neutrální profily, u kterých nebylo možno rozpoznat pohlaví. Tato opatření byla zvolena z důvodu co nejmenšího ovlivňování respondentů.

Zveřejněný dotazník byl vytvořen prostřednictvím aplikace Google Docs, který jednotlivé odpovědi zaznamenával do tabulky programu Microsoft Excel, s jehož pomocí byla vyhodnocena část dat. Pro vyhodnocení byl rovněž použit statistický software SPSS (Statistical Package for the Social Sciences).

4.3 Předvýzkum

Při konstrukci otázek v dotazníku jsme vycházely z kvalitativního rozboru šesti polostrukturovaných rozhovorů s aktivními hráči počítačových her typu MMORPG. Rozhovory se uskutečnili prostřednictvím komunikačního počítačového programu Skype a trvaly přibližně 15 minut. Mezi respondenty se nacházelo 5 mužů ve věku od 16 a 42 let a jedna žena ve věku 27 let. Respondenti uvedli, že věnují 3 a více hodin denně hraní počítačové hry typu MMORPG, což tvořilo hlavní kritérium pro výběr dotazovaných.

Otázka č. 1: *Mohl/a bys mi popsat svůj obvyklý den?*

Tato otázka se cíleně zaměřovala na každodennost, ve které se nejlépe projeví zvyklosti a fungování jedince v běžném životě. U většiny respondentů představovala hra obvyklou a nepostradatelnou součástí jejich všední existence.

„No, ráno do školy, klasika... a když přijdu, většinou zkouknu facebook a co je novýho. Když nic, tak se lognu do hry...“ (Honza, 17 let)

Někteří z dotázaných přiznávali, že se ke hře připojí občas i v pracovní době nebo ve škole. Současně popisovali jistou nepravdělnost v souvislosti s dobou strávenou hraním. V období letních měsíců mnoho z nich zaznamenává snížení času

investovaného do hry: „...někdy mam období, že nejdu hrát vůbec, třeba v létě... to du radši s kámošema ven... ale někdy se dost nudím, nebo jsem líněj někam jít“ (DAWIX, 16 let)

Otázka č. 2: *Co obvykle děláš po připojení ke hře?*

Tato otázka odhalila běžné činnosti respondentů, kterými se zabývají po připojení ke hře. Překvapivě se jednalo o vesměs rutinní aktivity, jež občas oživila nějaká mimořádná událost uspořádaná provozovatelem hry.

„...většinou zjistím, co je nového v gildě, kam se de a tak... nebo napíšu kámošům...“ (Honza, 17 let)

„No domluví se s někým a jdeme na bosse nebo tak... někdy je event., ale jinak je to dost o získávání lepších věcí a úkolech“ (Whitestar, 23)

Hráči se však často popisovali potřebu vykonávat herní činnosti společně s dalšími spoluhráči, což potvrzuje naši domněnku o důležitost sociální komunity.

Otázka č. 3: *Co tě nejvíce láká na hraní?*

Nejčastěji jmenovaným motivem pro hraní počítačových her žánru MMORPG byl sociální svět ve hře uskutečňovaný skrze jednotlivé rozhovory a všeobecné dění ve hře. Důležitý faktor podle všeho hráči spatřovali v systému gild, uvnitř kterých panují důvěrnější vztahy.

„...prostě mě to baví... rád se bavím s lidma a tady je to prostě jiný než třeba na nějaký seznamce nebo tak...hlavně tady se dá kecat skoro se všema, když už nic tak aspoň o hře...“ (Honza, 17 let)

„Myslím si, že se u nás v gildě sešli dost dobrý lidi... je to v podstatě jediný, co mě u tý hry drží, protože za tu dobu, co hraju, už mě tu nic novýho asi nepotká...“ (yumi, 42 let)

Respondenti také uváděli zalíbení v komunikaci s ostatními hráči o tématech týkajících se hry, ale i mimo ni. Komunikace se spoluhráči se pro ně někdy stává hlavní náplní odehrané doby, jak přiznává jedna respondentka:

„...někdy se připojím a po dvou hodinách zjistím, že jsem vlastně nic neudělala... jen stojím a kecam s ostatníma...“ (lostgirl25, 27)

Hráči jmenovali i další důvody, proč hrají počítačové hry. Mezi často zmiňované patřila atraktivita fantasy světa, odreagování od problémů, zábavnost RPG her nebo touha něco ve hře dokázat.

Otázka č. 4: *Co bys na hře změnil/a? Co se ti na ní třeba nelíbí nebo ti chybí?*

I zde se objevilo několik odpovědí s tematikou interpersonálních vztahů. Respondenti se často odkazovali na slovní potyčky ve hře a agresivitu některých spoluhráčů.

„...štvou mě tam někdy ty lidi... někdy prostě nechápu, co to má za smysl, ty hádky... když na to nemaj nervy, tak by to neměli vůbec zapínat...“ (Rost'a, 29 let)

„...asi bych omezil ty děti, většinou jsou dost vulgární...“ (yumi, 42)

Další zmínky ohledně změn ve hře se týkaly zvýšení zábavnosti, přidání nových elementů a odstranění rutiny. Jeden z respondentů si stěžoval na investice reálných peněz potřebných pro rychlejší herní posun, což vytváří nestejně podmínky mezi hráči.

Otázka č. 5: *Jak si ve hře vedeš? A co tvoji přátelé?*

Dotázaní hráči sami sebe považovali za průměrné až velmi dobré. Z výpovědí nicméně vyplývá, že se herní úspěšnost nějakým způsobem promítá do vztahů uvnitř komunity. Podobně jako ve skutečném světě působí sociální status. Jedinci postavení na stejné příčce sociálního žebříčku obvykle navazují kontakty s lidmi s velmi podobným postavením. Nízko postavenými jedinci ostatní opovrhují, vysoko postavené jedince společnost obdivuje, část jim závidí.

„Tak to je jasný, nejlepší jsem já a pak je zbytek (smích)... ne jako asi bych to nehrál, kdybych byl nějaký looser“ (DAWIX, 16 let)

„Je to dost o času i penězích... ve hře sou neuvěřitelně namakaný lidi, ale ty už nežijou jinak než hrou...“ (Whitestar, 23)

„...to je jak kdo, bavím se se všema... někdy se snažím i pomoci... hlavně aby byli v pohodě, to je asi nejdůležitější...“ (Honza, 17 let)

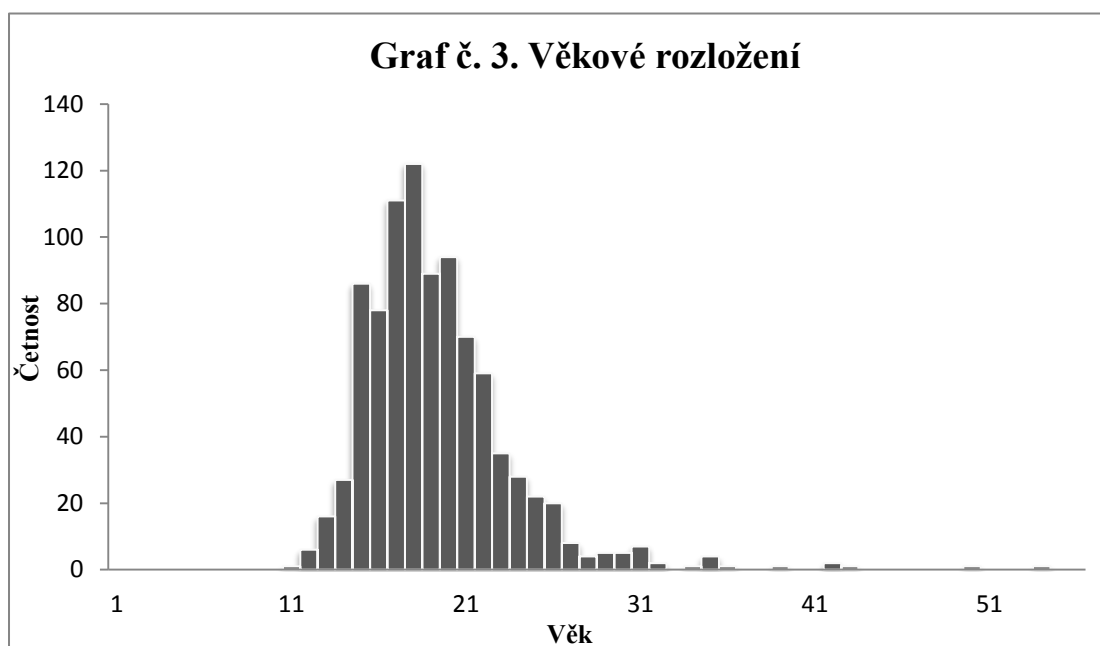
„Jasně, že je lepší se bavit s dobrýma (herně) lidma, můžete si navzájem pomoci, je to výzva“ (lostgirl25, 27 let)

Rozhovor se skládal ještě z několika dalších otázek, ty však nepřinesly nijak zajímavé informace. Z odpovědí respondentů lze však jasně vyčíst, že vztahy uvnitř

hráčské komunity tvoří významný prvek online her a hráči je záměrně vyhledávají. Získané údaje sloužily nejen jako výchozí bod pro otázky v dotazníku, ale také jako vodítko pro tvorbu jednotlivých hypotéz.

4.4 Znaky zkoumaného souboru

Výzkumného šetření se celkem zúčastnilo 1025 respondentů. Po vyřazení všech žertovných (například uvádění nemožných údajů) či neúplných odpovědí tvořil zkoumaný soubor 907 respondentů. Mezi hráči převažovali podle očekávání muži, kteří reprezentovali 81 % souboru, zbylých 19 % zaujímaly ženy. V porovnání s jinými výzkumy zde bylo procento žen poměrně vysoké. Následující graf popisuje věkové rozložení respondentů.

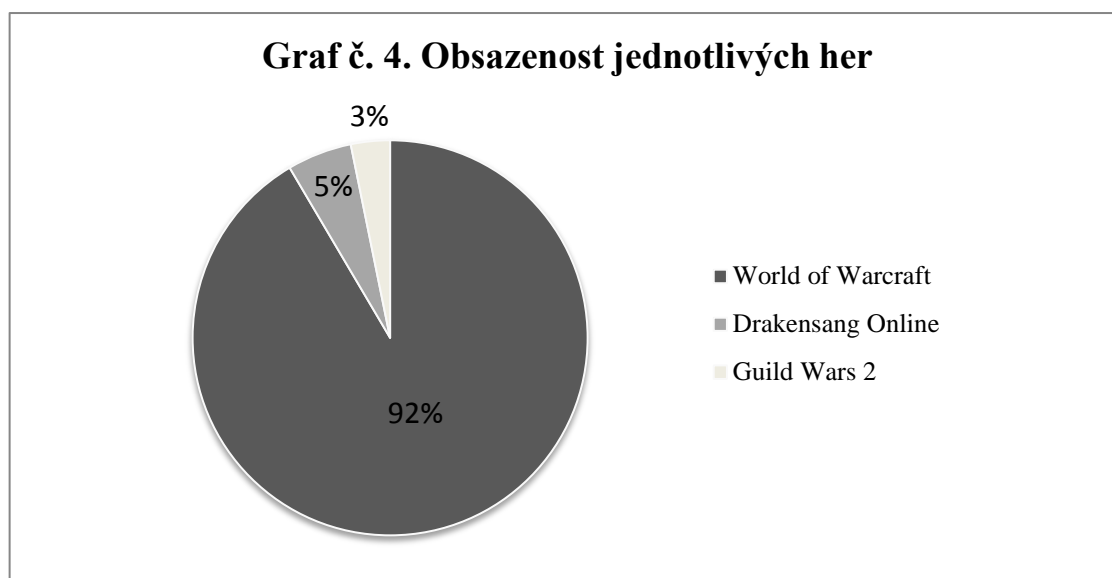


Přestože byl průměrný věk respondentů 19,4 let, což v tomto případě ovlivnilo špičatost grafu, lze pozorovat trend normálního rozdělení.

Mezi hráči dominovali převážně svobodní s 64 %, dále pak zadaní s 33 %, pouze necelá respondentů 2 % uzavřela manželství a necelých 0,5 % tvořili rozvedení. Převaha respondentů, kteří v současnosti nemají s nikým vztah, potvrzuje předpoklad, že hraní počítačových her je často dáváno do souvislosti s rozpadem partnerských vztahů. Nízký věk respondentů rovněž koresponduje se zjištěním, že celkem 66 % z

nich stále ještě studuje, 28 % pracuje a pouze 6 % se řadí mezi nezaměstnané. Vysoké procento studentů se promítlo také to nejvyššího dosaženého vzdělání. Dotázaní nejčastěji uváděli jako nejvyšší dosažené vzdělání základní v 44 %, střední bez maturity pak v 11 %, střední s maturitou v 39 %, vyšší odborné v 1 % a vysokoškolské v 6 %.

Po uvedení základních informací měli respondenti zodpovědět tři otázky, které se týkaly konkrétní hry a návyků s ní spojených. Jednalo se o výběr názvu hry, průměrný počet odehraných hodin týdně a dobu, po kterou se již dané hře věnují. Graf č. 4. znázorňuje zastoupení hráčů jednotlivých her, které byly zařazeny do výzkumného šetření.



Nejvíce respondentů hraje hru World of Warcraft, což odpovídá její celosvětové oblíbenosti. Porovnání dat hráčů jednotlivých her neukázalo statisticky významné rozdíly, proto byl soubor dat analyzován jako celek.

Dále hráči uváděli, že odehrají v průměru 21 hodin týdně, což vychází na zhruba 3 hodiny denně. V kontextu s tvrzením Neilse a Scotta o tom, že si dospělý člověk, který věnuje 3 a více hodin denně hraní hry, bude pravděpodobně mít problém udržet funkční osobní život, se zdá toto zjištění velice zajímavé. Náš výzkumný soubor však tvořili převážně studenti, kteří si mohou dovolit hrát v odpoledních hodinách nebo dlouho do noci. Časový úsek jednoho týdne byl zvolen záměrně, jelikož se mohou lišit pracovní dny vyplněné běžnými povinnostmi od víkendu. Velice překvapivá zjištění přinesla otázka na délku hraní zvolené MMORPG hry. Průměrná délka hraní byla více než 5 let, přičemž někteří hráči uváděli, že se nejednalo vždy o kontinuální

hraní, ale během hraní měli i přestávky. Přesto se však zdá u tak nízkého věkového průměru toto číslo nečekaně vysoké.

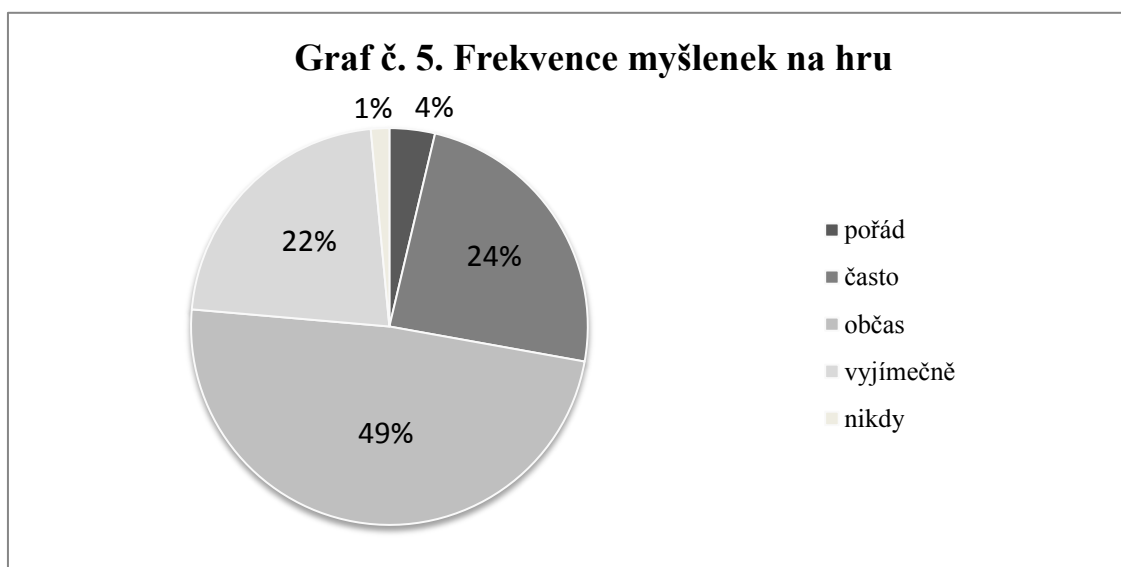
4.5 Výsledky výzkumného šetření

4.5.1 Vyhodnocení závislostních kritérií

Otázky č. 4 až 11 v dotazníku sloužily pro diagnostikování herní závislosti. Reliabilita škály pro měření herní závislosti, která byla zjišťována koeficientem Cronbachova alfa, se dá považovat za uspokojivou ($r = 0,657$).

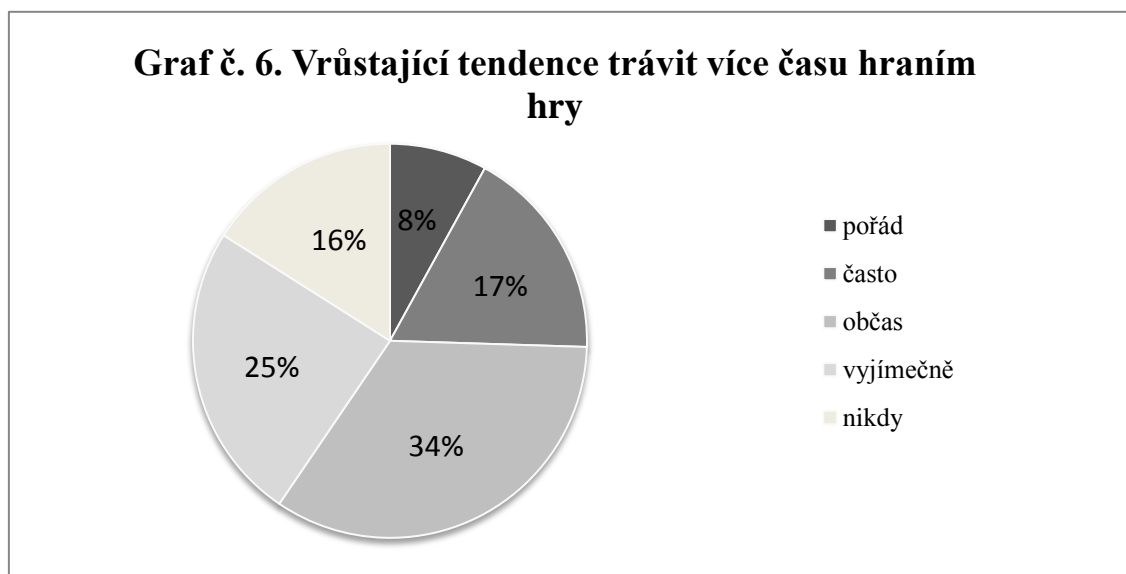
Nejprve uvedeme srovnání obou kritérií pro diagnostikování závislosti, o kterých blíže pojednávala kapitola týkající se nelátkových závislostí. Mírnější kritéria doktorky Youngové, tedy kladná odpověď na alespoň 5 otázek z 8, splňovalo 298 hráčů, což tvořilo 33 % z celkového souboru. Oproti tomu upravenými kritérii podle Bearda a Wolfa prošlo pouze 36 respondentů, tedy necelá 4 %.

Následující grafy se již týkají jednotlivých otázek. První kritérium znělo: *Jak často tě napadají myšlenky, které se týkají hry, když právě nehraješ?*



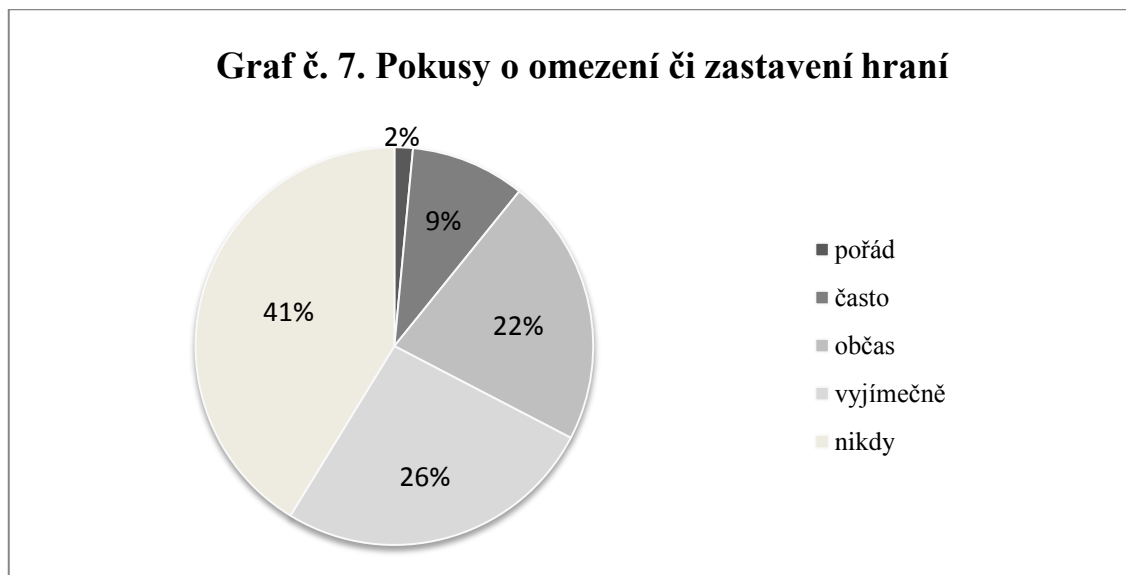
Poměrně velké procento respondentů zodpovědělo tuto otázku kladně. Do kladných odpovědí se započítávala také odpověď „občas“, což znamená, že celkem 77 % respondentů se zaobírá myšlenkami na hru, přestože nejsou připojeni.

Druhé kritérium pro diagnostikování herní závislosti se orientovalo na čas strávený hraním hry: *Všiml/a sis někdy, že hraním trávíš stále více času?*



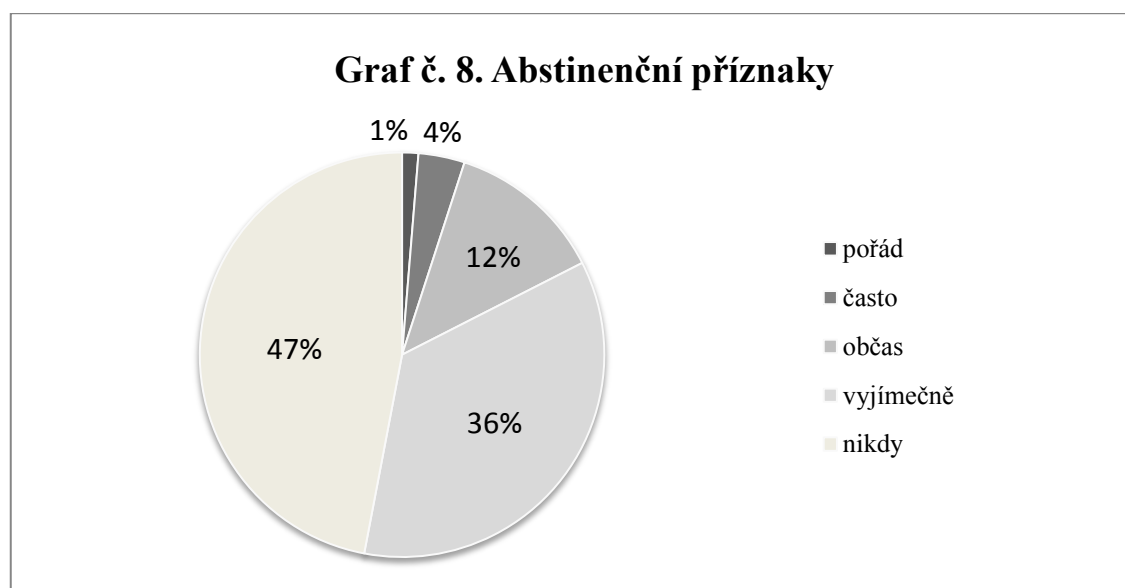
V tomto případě si 59 % dotázaných všimlo, že mají tendenci investovat do hry zvětšující se množství času pro uspokojení své potřeby (bažení).

Další kritérium se zaměřovalo na neúspěšné pokusy omezit hraní či dokonce zcela přestat hrát: *Jak často ses pokusil/a omezit čas strávený hraním nebo úplně přestat hrát a nepovedlo se to?* Kritérium klade vyšší důraz na schopnost sebereflexe u hráčů.



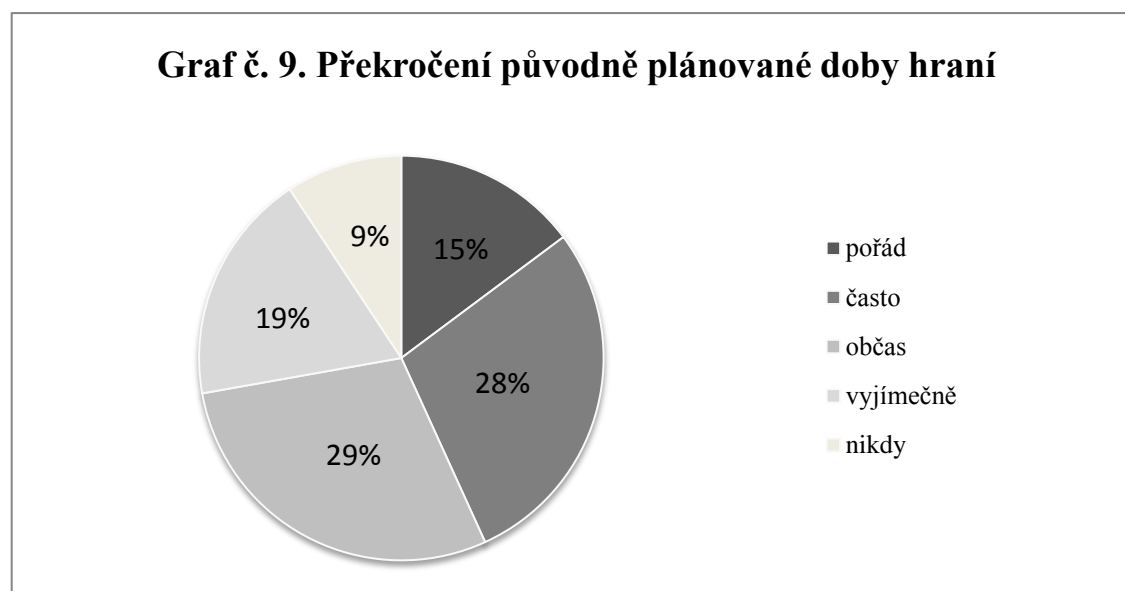
Zhruba jedna třetina dotázaných se bezúspěšně pokouší nějakým způsobem regulovat množství času, které jim hra zabírá. Mimo jiné to znamená, že si uvědomují podstatu svého problému a snaží se jej řešit, leč bez výsledku.

Následující otázka zněla: *Jak často pociťuješ tenzi, nesoustředěnost, mrzutost, deprimovanost nebo podrážděnost během času, kdy nejsi připojen/a ke hře?*



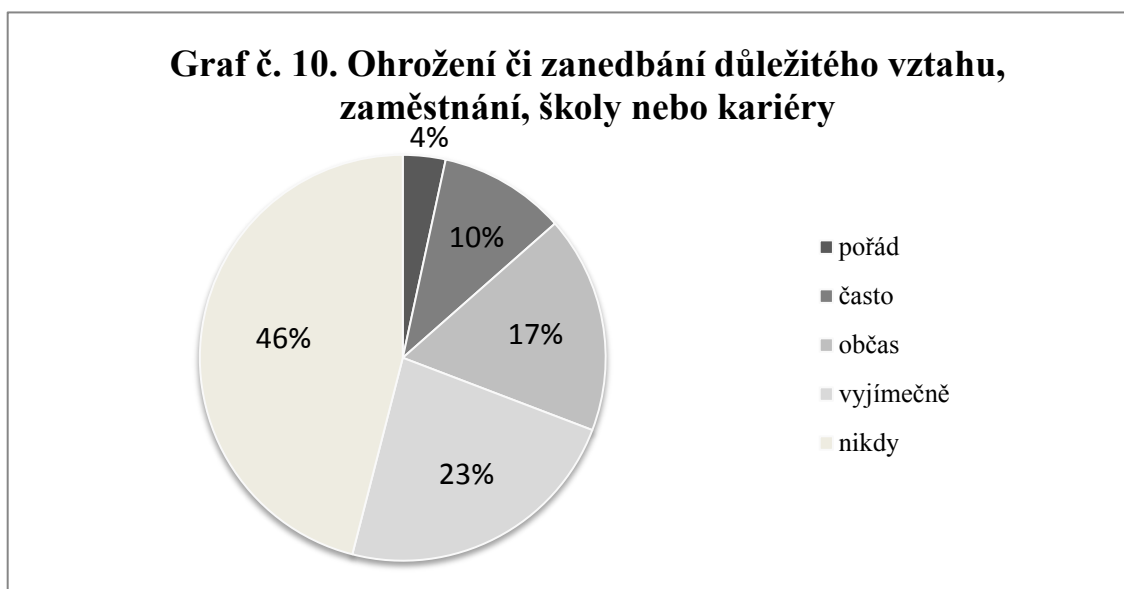
Zde se kladně vyjádřilo pouze 17 % respondentů. Téměř polovina respondentů pociťování těchto pocitů zcela popřela a 36 % zvolilo mírnější volbu „vyjimečně“.

Překračování předem zvolené doby hraní se týkalo další diagnostické kritérium: *Jak často se ti stane, že hraješ delší dobu, než jsi měl/a původně v plánu?*



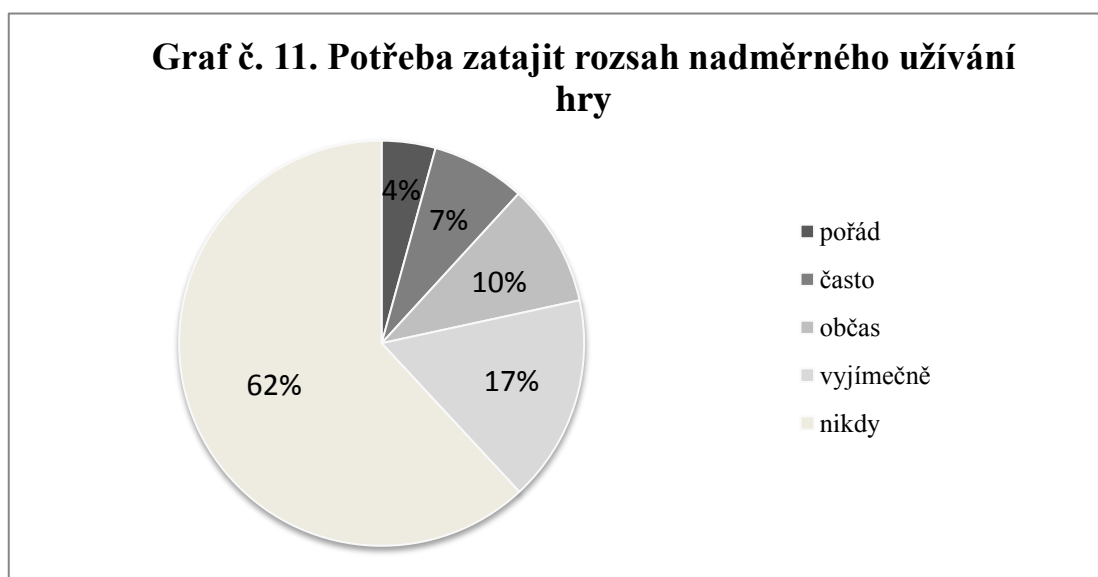
Fakt, že porušuje svoje předsevzetí ohledně doby věnované herní činnosti, se nebálo přiznat celých 72 % respondentů.

Jeden z příznaků herní závislosti se vyznačuje upřednostňováním hry před svými povinnostmi, což zjišťovala tato otázka: *Stalo se ti někdy, že jsi kvůli hraní hry ohrozil/a nebo významně zanedbal/a důležitý vztah, zaměstnání, školu či kariéru?*



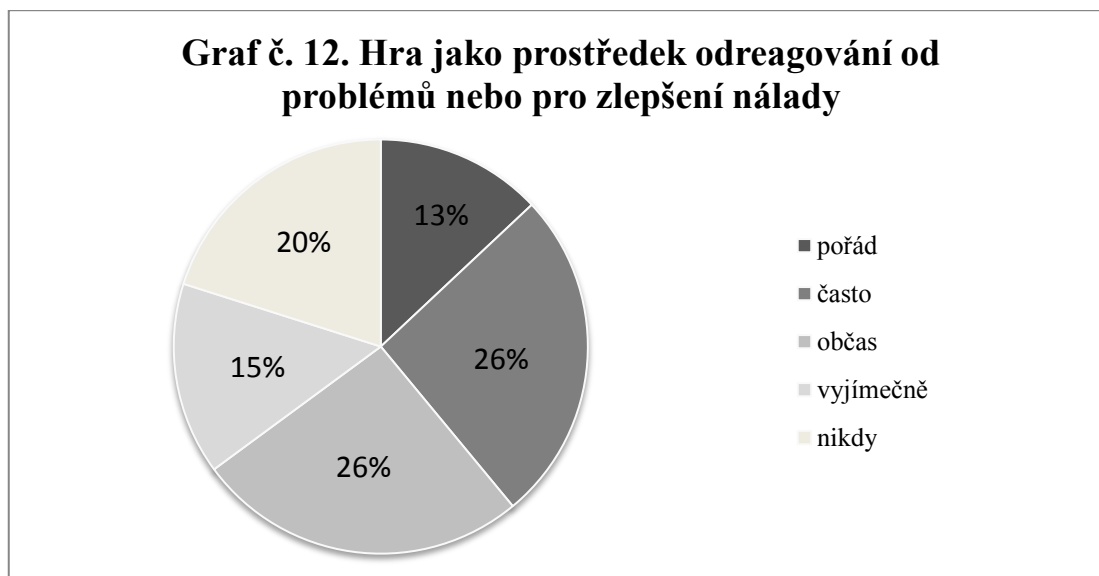
Zanedbávání až ohrožení těchto důležitých společenských závazků překvapivě uvedla necelá třetina respondentů. A 46 % se jasně vymezilo proti.

Závislý člověk leckdy pocítuje tendenci neříkat svému okolí pravdu, aby neodhalil rozsah svého problému: *Máš někdy potřebu zatajit blízké osobě nebo příteli, kolik času trávíš hraním hry nebo ohledně finančních transakcí spojených s hrou?*



V odpovědích skutečně silně převažovaly negativní volby. Až 62 % respondentů tuto potřebu jasně popřelo a pouze 21 % předposlední kritérium splnilo.

Poslední kritérium znělo: *Všiml/a sis někdy, že hraješ proto, abys nemusel/a myslet na problémy nebo aby se ti zlepšila nálada?*



V tomto případě hráči neměli příliš velký problém odpovídat kladně. Pro zlepšení nálady nebo jako prostředku úniku od problémů hru využívalo 65 % dotázaných.

V následujícím postupu přicházely v úvahu dvě možnosti. Vyhodnotit jednotlivá kritéria a rozdělit respondenty dichotomně na dvě skupiny, závislé jedince a kontrolní skupinu. Druhá metoda spočívala v přidělení skóru závislosti každému respondentovi podle jeho odpovědi v dotazníku, tudíž nebrat v potaz jednotlivá kritéria. My jsme se přiklonili k druhému způsobu analýzy dat, jelikož umožňuje lepší sledování jednotlivých trendů závislosti.



Druhou alternativu postupu ilustruje předchozí graf, ve kterém je velice dobře znázorněno rozdělení skóre závislosti. Na celkovém souhrnu lze rovněž pozorovat přibližně normální rozdělení. Průměrná hodnota přiděleného skóre závislosti se rovnala 16,60. Z grafu jasně vyplývá, že medián byl 19 a modus 17. Co se týče dalších charakteristik, tak variační rozpětí skóre závislosti se pohybovalo od 9 do 32 a standardní odchylka byla 4,8.

4.5.2 Analýza vztahů uvnitř hráčské komunity

Vybraným rysům interpersonálních vztahů uvnitř hráčských komunit her žánru MMORPG se v dotazníku věnovaly otázky č. 12 až 24. Otázky byly zvoleny na základě předvýzkumu a v souladu s jednotlivými hypotézami. V celkem 11 otázkách respondenti odpovídali opět prostřednictvím pětibodové stupnice. Pouze otázka zjišťující příslušnost ke gildě obsahovala jen dvě dimenze ano / ne. U všech otázek třetí části dotazníku byla provedena jednoduchá faktorová analýza, která následně ukázala zátěž na čtyřech faktorech.

Tab. č. 1. Výsledky faktorové analýzy dat				
	Vztek	Vztahy	Úspěch	Žádoucnost
12. Jak často se cítíš nepříjemně kvůli někomu ve hře?	0,734			
13. Jak často tě naštve, že je někdo lepší než ty?	0,506			
15. Jak často se ti stává, že se na někoho ve hře rozčílíš?	0,746			
16. Jak často se dostaneš do stresu kvůli něčemu, co sis domluvil/a ve hře?	0,683			
14. Jak často si přidáš nového hráče do seznamu přátel?		0,539		
17. Jsi aktuálně členem/členkou nějaké gildy?		-0,540		
19. Je pro tebe gilda důležitou součástí hry?		0,738		
20. Poznáváš rád/a prostřednictvím hry nové lidi?		0,584		
21. Obdivuješ ostatní hráče za jejich výsledky ve hře?			0,790	
23. Považuješ úspěšnost ostatních hráčů ve hře za důležitou vlastnost?			0,617	
22. Obtěžuje tě někdy komunikace se začátečnickými hráči?				0,771
24. Nachází se ve tvém seznamu přátel spíše hráči, kteří jsou ve hře dobří?				0,643

V prvním sloupci se nacházely otázky se společným znakem negativních emocí pociťovaných vůči ostatním hráčům. Otázky se zátěží na faktoru ve druhém sloupci se orientovaly na zjišťování potřeby vyhledávat ve hře nové vztahy. Poslední čtyři položky se podle předpokladu měly zakládat na stejném faktoru, nicméně faktorová analýza toto neprokázala. Nadále se pracovalo pouze s otázkami založenými na faktoru úspěchu, jelikož se k nim vztahuje hypotéza č. 4. Výsledky zbylých otázek budou uvedeny v závěru kapitoly spolu s otázkou č. 18, u které se neprokázala zátěž na žádném z faktorů. Na základě těchto faktorů byly vytvořeny jednotlivé škály s pojmenováním vztek, vztahy a úspěch. S těmito škálami byla korelována škála herní závislosti s využitím Pearsonova koeficientu korelace. Některá zajímavá zjištění představíme a okomentujeme přímo v textu, kompletní seznam korelací jednotlivých otázek a škál lze nalézt v tabulce v příloze č. 2.

Nyní přejdeme k hlavní stati celého výzkumu. Pro zmapování interpersonálních vztahů uvnitř hráčské komunity byly tedy sestaveny celkem tři škály, které navazují na jednotlivé hypotézy a slouží pro ověření jejich platnosti. Hypotézy č. 2 se týkala škála nesoucí pojmenování vztek. Do této škály byly zahrnuty celkem čtyři otázky zaměřené na prožívání negativních pocitů vůči ostatním hráčům, čehož se týkala hlavně otázka č. 12: *Jak často se cítíš nepříjemně kvůli někomu ve hře?* Spíše než vztek mohly pro respondenty představovat obsah této otázky emoce jako strach, stud, úzkost či odpor. Celkem 15 % respondentů přiznalo, že se často nebo pořád cítí kvůli někomu ve hře nepříjemně. Odpověď občas uvedlo 25 % respondentů, výjimečně pak 38 % a zbylých 22 % se kvůli ostatním nikdy necítí nepříjemně.

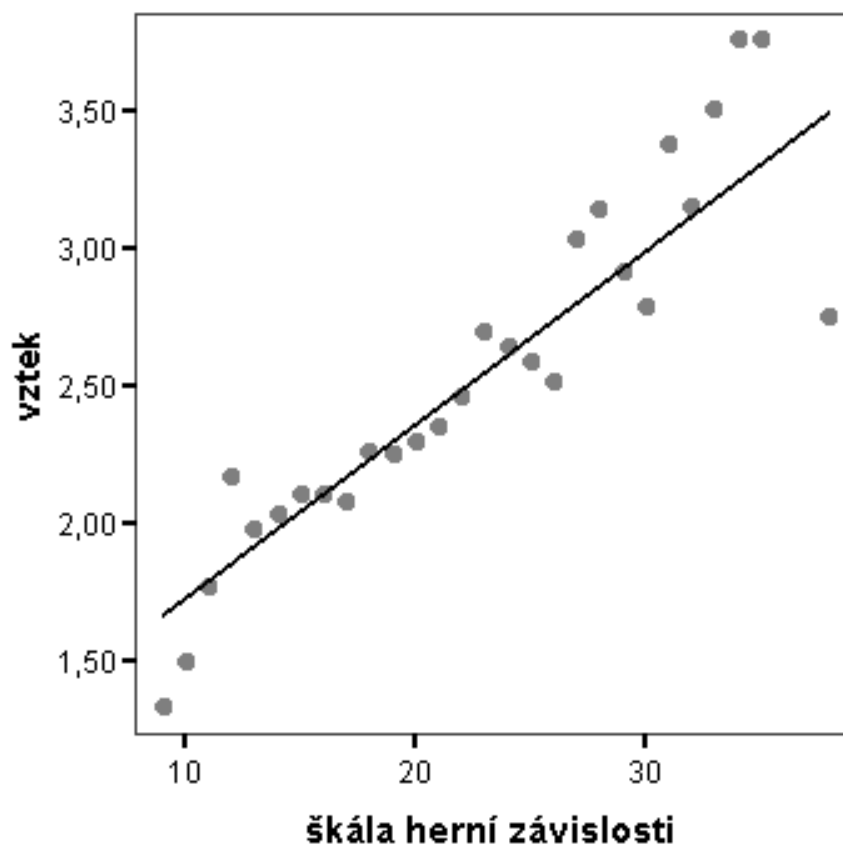
Jedním z projevů vzteku může být rovněž závist projevující se porovnáváním se s ostatními, kterou mapovala další otázka: *Jak často tě naštve, že je někdo lepší než ty?* V tomto případě pouze 14 % dotázaných často nebo pořád štvou výsledky hráčů lepších než oni sami. 20 % dotázaných se z tohoto důvodu na jiné hráče naštve občas, 35 % pouze výjimečně a 31 % nikdy.

Poměrně explicitní vyjádření nesla třetí položka směřující k interpersonálním konfliktům mezi hráči: *Jak často se ti stává, že se na někoho ve hře rozčílíš?* Celých 28 % hráčů, tedy více než jedna čtvrtina, připustilo, že se ve hře na spoluhráče rozčiluje často nebo pořád. Tato skutečnost rovněž občas potká 29 % hráčů. Výjimečně

se dostane do konfliktu 35 % dotázaných. A pouze 8 % vůči ostatním vůbec vztek neprojeví.

A poslední součást škály se dotazovala na to, jak velkým stresorem je pro respondenty sociální prostředí hry: *Jak často se dostaneš do stresu kvůli něčemu, co sis domluvil/a ve hře?* Pořád nebo často se ocitá ve stresu 6 % oslovených. Občas se do této situace dostane 16%, výjimečně 35 % oslovených. A 43 % se podle jejich výpovědí nikdy z tohoto důvodu do stresu nedostala.

Graf č. 14. Korelace negativních emocí a škály herní závislosti



Následně byla provedena korelace škály vzteku a škály herní závislosti. Korelace obou škál se prokázala jako vysoká ($r = 0,417$; $N < 0,01$). Pro tento vztah bude tedy platit, že čím více budou hráči závislí, tím častěji budou cítit negativní emoce vůči ostatním hráčům ve hře. V grafické podobě můžeme tento vztah pozorovat

na grafu č. 14, kdy lze zaznamenat mírné rozptýlení respondentů při vyšších hodnotách, nicméně jinak má lineárně vzrůstající trend.

Druhá škála vázaná na hypotézu č. 3, se zaměřovala na potřebu vyhledávat nové vztahy ve hře a skládala se rovněž ze čtyř otázek, které se na toto téma dotazovaly z různých úhlů. Na frekvenci vytváření nových kontaktů se orientovala první z otázek: *Jak často si přidáš nového hráče do seznamu přátel?* Často nebo pořád si přidává nové spoluhráče do seznamu přátel 14 % hráčů. Seznam přátel občas rozšiřuje o nové kontakty 34 % hráčů. Překvapivě vysoké procento dotázaných, 47 %, uvedlo možnost výjimečně a 5 % hráčů podle všeho si udržuje stálý okruh přátel, který se dále nerozrůstá.

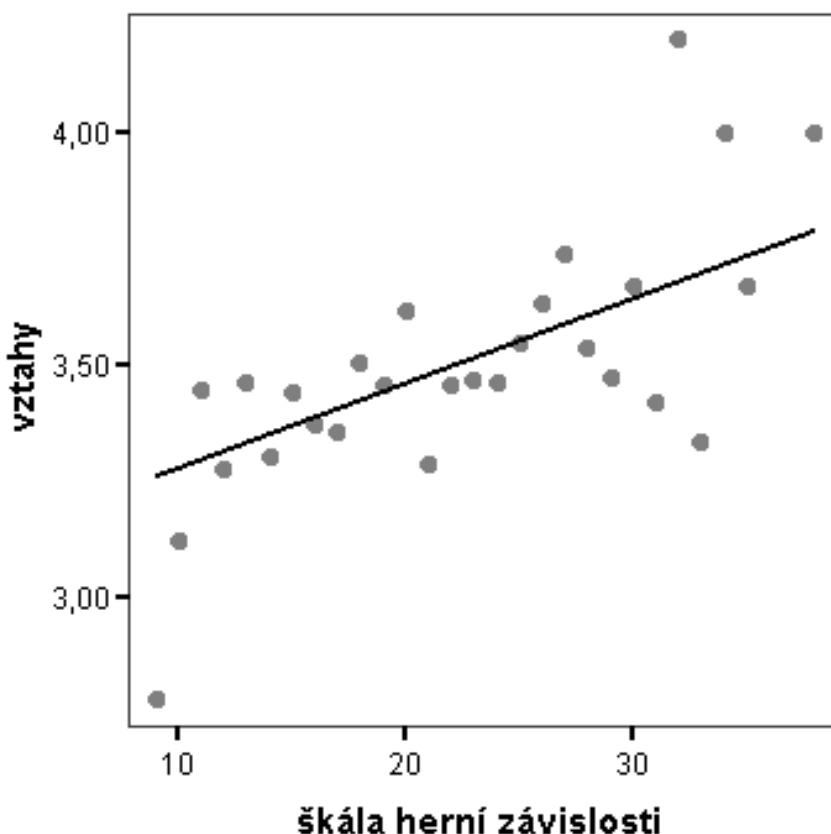
Další z otázek byla zacílená na oblast gild. Na jednoduchý dotaz na aktuální příslušnost ke gildě existovaly pouze dvě eventuality, ano nebo ne: *Jsi aktuálně členem/členkou nějaké gildy?* Převážná většina respondentů, celkem 84 % potvrdila momentální členství v některé ze založených gild. A 16 % respondentů se nyní neřadí pod žádnou gildu.

S předchozí otázkou úzce souvisela i ta následující: *Je pro tebe gilda důležitou součástí hry?* Znamená to, že aktuální členové by měli gildu logicky považovat za více či méně důležitou součást hry. Tento předpoklad se v podstatě potvrdil, protože 76 % dotázaným připadala gilda ve hře důležitá. Pro 18 % gilda nebyla ve hře příliš významným prvkem a 6% se nedokázalo rozhodnout.

Postoupíme-li k další otázce, dostaneme se zároveň k poslední součásti této škály: *Poznáváš rád/a prostřednictvím hry nové lidi?* Otázka u hráčů zjišťovala oblibu v navazování nových kontaktů. Kladně se vyjádřilo 70 % respondentů. Pro 18 % seznamování se s novými lidmi ve hře nepředstavuje nic lákavého. A 14 % neprojevalo žádnou preferenci.

Na rozdíl od předchozí škály se v tomto případě neprokázala tak silná korelace, přesto se však jedná o statisticky významnou souvislost ($r = 0,119$; $N < 0,01$). Vyjádřeno slovy tedy bude platit, že čím více budou hráči závislí, tím silnější budou mít potřebu vyhledávat ve hře nové vztahy. Tento vztah opět můžeme názorně vidět na následujícím grafu.

Graf č. 15. Korelace potřeby vyhledávat vztahy a škály herní závislosti



Z grafu je patrné, že sklon přímky již není takový jako v případě škály vzteku, jelikož korelace škály vztahů a škály herní závislosti nedosahovala tak vysoké hodnoty. Můžeme pozorovat také větší rozptýlení hodnot kolem přímky.

Poslední škála se zabývala herní úspěšností a z výše popsaných důvodů ji tvořily pouze dvě otázky. Pokud vycházíme z hypotézy č. 4, domníváme se, že bude nalezena souvislost mezi herní závislostí a herním úspěchem coby kritériem pro navazování vztahů s ostatními hráči.

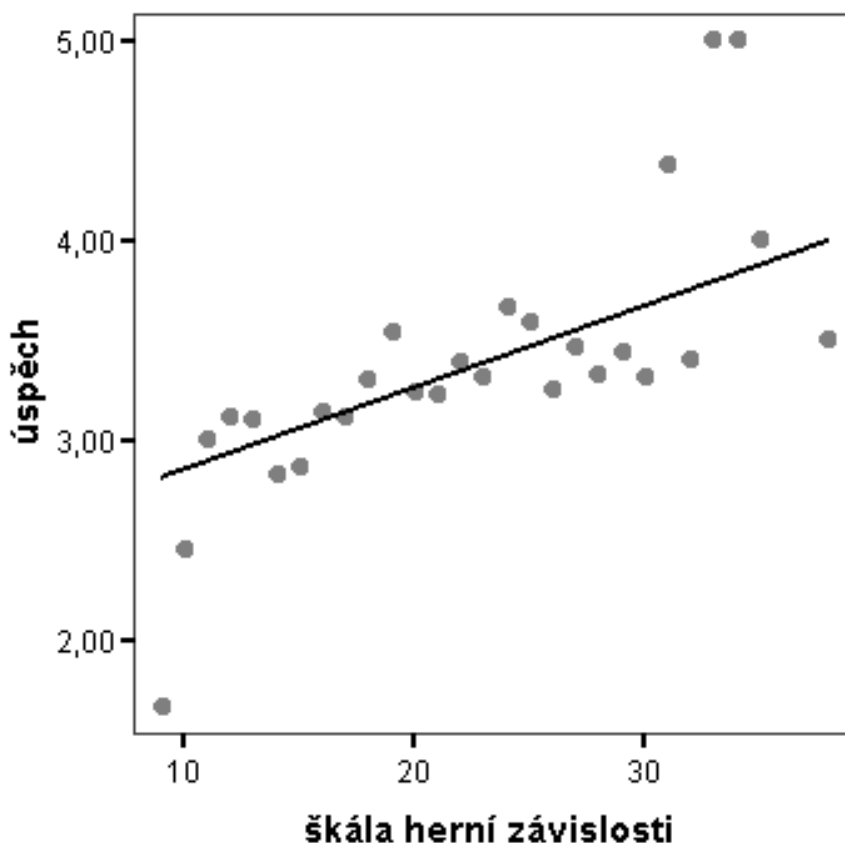
Jedna z posledních otázek v dotazníku zjišťovala, jaký obdiv chovají hráči vůči ostatním pro jejich výsledky ve hře: *Obdivuješ ostatní hráče za jejich výsledky ve hře?* Více než polovina, 61 % respondentů, si na druhých cení jejich úspěchů. Na opačný pól se postavilo 28 % z dotázaných. A 11 % vybralo odpověď nevim. Z těchto výsledků lze

usuzovat, že úspěšnost ve hře je hráči převážně obdivovanou vlastností a měli by ji logicky považovat za důležitou.

Právě na důležitost herního úspěchu byla orientována otázka následující: *Považuješ úspěšnost ostatních hráčů ve hře za důležitou vlastnost?* Rovných 40 % respondentů vyslovilo souhlas s důležitostí herního úspěchu. A celkem 38 % nepřipadá tato vlastnost nijak důležitá. Posledních 22 % zůstalo nerozhodných. Přestože 61 % hráčů obdivuje ostatní za jejich herní úspěšnost, což jsme se dozvěděli v minulé otázce, pouhých 40 % tuto vlastnost považuje za důležitou.

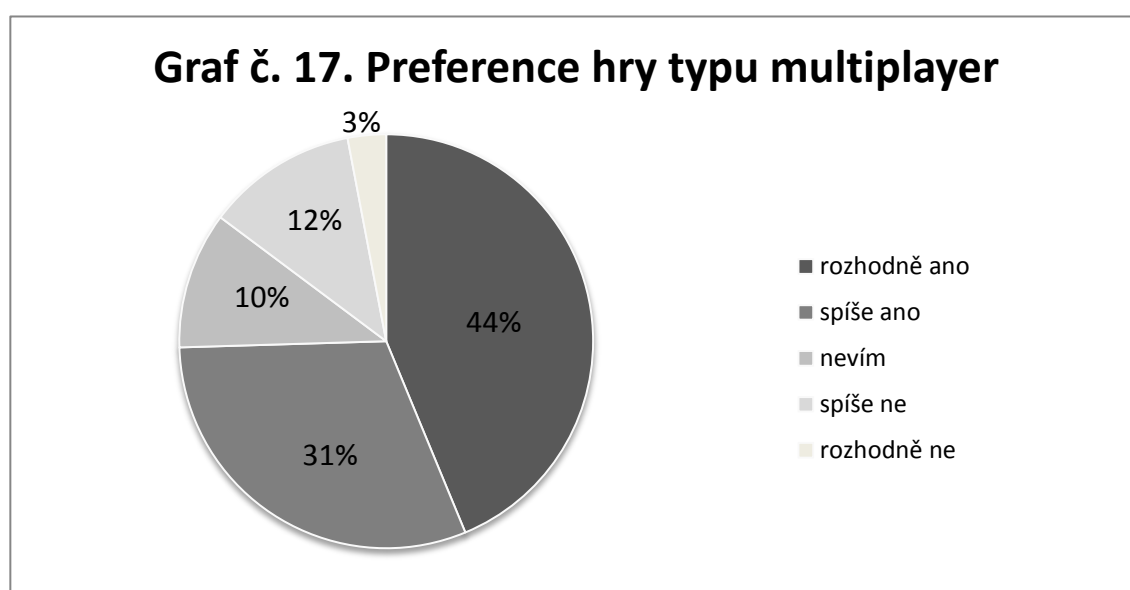
Také u této škály byla objevena statisticky významná korelace se škálou herní závislosti ($r = 0,191$; $N < 0,01$), ovšem jen o málo lepší než v případě vztahů.

Graf. 16. Korelace důležitosti úspěchu a škály herní závislosti



Pro provedenou korelaci tedy bude platit vztah: Čím více budou hráči závislí, tím více budou při navazování vztahů s ostatními hráči klást důraz na jejich herní úspěšnost.

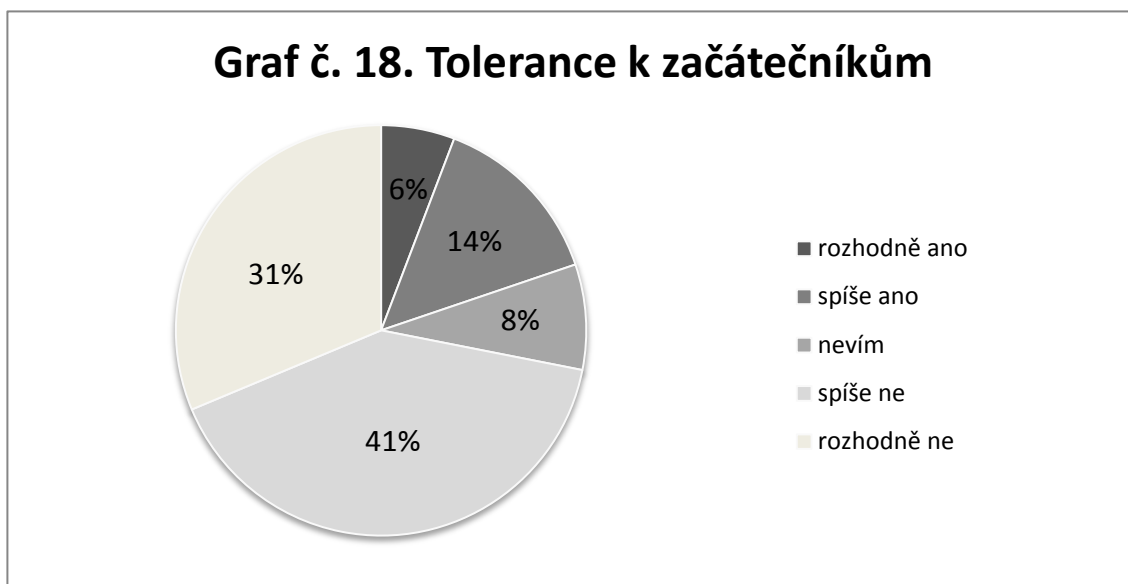
Poslední grafy znázorňují výsledky zbývajících tří otázek, které nebyly součástí žádného ze škál. Nicméně i tyto otázky přinesly zajímavé informace, proto byly zařazeny do přehledu výsledků. Soustředili se na výběr hry a na oblast úspěšnosti spoluhráčů. Jak vyplynulo z popisu žánru MMORPG, jehož specifikem je možnost hry s více hráči, multiplayer, tyto hry se zakládají na online komunitním prostředí. Otázka týkající se preference multiplayer hry zněla následovně: *Vybral/a sis tuto hru záměrně kvůli tomu, že je zde možnost hrát s ostatními hráči (multiplayer)?* Rozložení odpovědí respondentů ukazuje graf č. 17.



Pouze 15 % dotázaných uvedlo, že výběr multiplayer hry nebyl cílený, a celých 75 % dotázaných zodpovědělo tuto otázku kladně. Z toho vyplývá, že tito hráči se k multiplayer hře nedostali pouhou náhodou, ale záměrně si vybrali možnost sdílet hru s ostatními hráči, stát se členem rozsáhlé komunity a využívat všech ostatních benefitů, které hry tohoto typu nabízí.

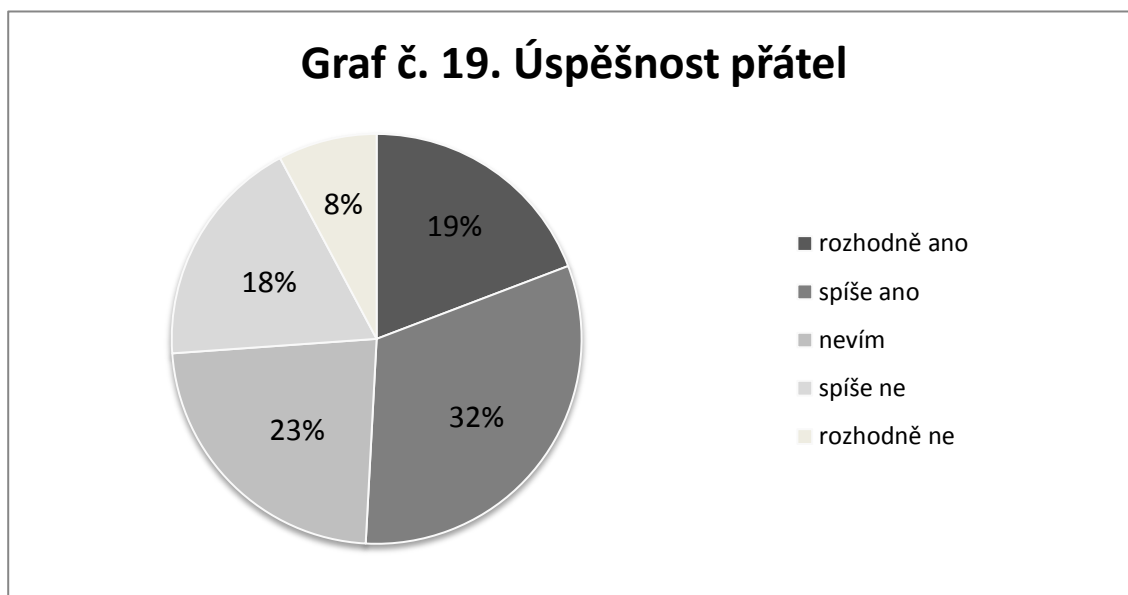
Hráči si svou herní postavu v každé hře musí vypracovat od úplného základu, jelikož se po vytvoření postavy objeví ve hře téměř bez vybavení a bez prostředků. Dosažení jakéhokoli úspěchu hráče stojí mnohem více úsilí než v pokročilejší fázi hry. Z pohledu sociální stratifikace se tak nachází na samém dně. V porovnání se zkušenějšími hráči jsou tedy možnosti začátečníků i jejich znalosti skutečně omezené, proto se často s těmito hráči snaží spojit, aby jim byla poskytnuta rada nebo výpomoc na začátek hry. Ochota pomoci nebo poradit pak záleží pouze na hráčích

samotných. Na téma začátečníků a postoje k nim se zaměřovala další otázka: *Obtěžuje tě někdy komunikace se začátečnickými hráči?*



V odpovědích na tuto otázku se hráči vymezili spíše proti. Z celkového souboru odpovědělo 72 %, že jim komunikace se začínajícími hráči nevadí. Jedna pětina respondentů přiznala, že je nezkušení hráči obtěžují.

Zcela poslední otázka dotazníku se zaměřovala opět na úspěšnost: *Nachází se ve tvém seznamu přátel spíše hráči, kteří jsou ve hře dobří?* Seznam přátel zde není myšlen jako pomyslný, nýbrž jako skutečný list, do kterého se zapisují nově uzavřená přátelství. Díky tomuto seznamu má hráč neustále přehled, kdo z jeho přátel je aktuálně připojen ke hře a kdo nikoli.



Graf č. 19 zobrazuje převahu kladných odpovědí. Více než polovina hráčů raději navazuje kontakty s úspěšnými hráči, ačkoli u předchozí přímočařejší otázky měli problém přiznat, že je obtěžují hráči, kteří prozatím žádného úspěchu nedosáhli. 26 % respondentů pak uvedlo, že jejich seznam přátel není orientován podle úspěšnosti.

4.6 Diskuse

Pro ověření první hypotézy, tedy že u hráčů MMORPG her bude vznikat herní závislost, byla do dotazníku zahrnuta diagnostická škála herní závislosti, přičemž byla vyhodnocena podle různých autorů. Oba výsledky vyhodnocení těchto kritérií naznačovaly, že u respondentů skutečně herní závislost vzniká. Toto zjištění tedy verifikuje první výzkumnou hypotézu. Podle kritérií doktorky Youngové byla herní závislost potvrzena u 33 % hráčů. Připomeneme-li v této souvislosti názor doktorky Orzackové o tom, že až 40 % hráčů World of Warcraft je na hraní závislých, pak od tohoto tvrzení nejsou naše zjištění příliš vzdálená.

Hypotéza č. 2 zněla: *Herní závislost bude korelovat s pociťováním negativních emocí vůči ostatním hráčům.* S využitím Pearsonova koeficientu korelace byl ověřen lineární vztah mezi pociťovanými negativními emocemi a herní závislostí a tato korelace vyšla jako vysoká ($r = 0,417$; $N < 0,01$), takže čím více budou hráči závislí, tím častěji budou cítit negativní emoce vůči ostatním hráčům ve hře. Prokázáním tohoto vztahu se rovněž podařilo ověřit druhou hypotézu.

Jak již vyplynulo z výsledků výzkumného šetření, tři čtvrtiny hráčů si vybralo hru o více hráčích záměrně. Hypotéza č. 3 tedy vycházela ze správných předpokladů, jelikož sociální sféra daných her je pro hráče velice atraktivní. Ve vztahu k herní závislosti se podařila prokázat existence lidské potřeby afiliace, tedy sdružování se s ostatními lidmi a vyhledávání nových vztahů. Opět bude tedy platit přímá úměra, což znamená, že čím více budou hráči závislí, tím silnější budou mít potřebu vyhledávat ve hře nové vztahy. Považujeme tedy hypotézu č. 3 za ověřenou.

Za předpokladu, že herní úspěšnost funguje podobným způsobem jako sociální status jedince, pak by se měla potvrdit i poslední hypotéza, která se zakládala na tvrzení, že závislí hráči budou při navazování vztahů s ostatními hráči klást větší důraz na jejich

herní úspěšnost. I zde se objevila přímá úměra mezi závislostí a důležitostí herního úspěchu pro navazování vztahů.

Jistě je na místě zmínit i jistá omezení tohoto výzkumného šetření, kterých jsme si povšimli během jeho realizace. První omezení se týká způsobu samotného výběru respondentů, od kterého se mohla odvíjet dlouhá doba hraní, jež hráči uváděli, i vyšší procento závislosti. Diskusní fóra jednotlivých her a zájmové skupiny na sociálních sítích mají ve zvyku navštěvovat spíše skalní fanoušci, které zajímá aktuální dění ve hře a připravované novinky. Kromě samotné hry tak investují čas ještě do procházení obsahu webových stránek, které se týkají hry. Realističtější výsledky by přineslo oslovení respondentů přímo ve hře, což by vyžadovalo buď motivační rozhovory prostřednictvím privátních zpráv, nebo zveřejnění odkazu na dotazník ve veřejném chatu hry. V oficiálních pravidlech pro uživatele her však nezdůvodněná bývá uveden zákaz vkládání odkazů kvůli riziku krádeže herních účtů nebo veškeré odkazy bývají označovány za spam. I když v tomto spatřujeme jedno z nejvýznamnějších omezení výzkumu, jiný způsob výběru respondentů by byl skutečně velmi náročný a hodil by se více pro kvalitativní studii.

Jedno z omezení výzkumu může také tkvět ve formulaci samotných otázek dotazníku. Některé otázky byly respondentům předloženy velice explicitně, což mohlo ovlivnit jejich odpověď. Ptáme-li se na některé negativní jevy, mají respondenti potřebu, ať už vědomě či nevědomě, upravovat své odpovědi tak, aby se pro tazatele jevíli v lepším světle. Tento jev, označovaný také jako tzv. „sociální diziderabilita“, podle všeho neodstranila ani anonymní povaha dotazníku. Z uvedeného vyplývá, že s přihlédnutím k povaze tohoto sociálního jevu, může být procento závislých ve skutečnosti o něco vyšší. To samé se týká otázek s negativní konotací jako například u otázky č. 22: „*Obtěžuje tě někdy komunikace se začátečnickými hráči?*“.

Za přednost v tomto výzkumném šetření je pokládána velikost výzkumného vzorku, který se skládal celkem z 907 respondentů. Při takovém počtu respondentů se podle statistických měřítek již jedná o skutečně reprezentativní vzorek.

Korelace mezi pociťovanými negativními emocemi a herní závislostí přinesla zajímavé informace, jelikož se mezi těmito fenomény prokázal jasný vztah. Bylo by jistě zajímavé zaměřit se na přesné důvody a situace, kvůli nimž tyto emoce vznikají.

Studie by mohla hlouběji proniknout do specifických dimenzí mezilidské komunikace v těchto hráčských komunitách a odhalit některé další mechanismy.

Pro budoucí výzkum se rovněž jeví zajímavě téma herního úspěchu. Tomuto výzkumnému šetření se podařilo jev nastínit jen velice okrajově, avšak rozsáhlejší sada otázek s nižší explicitou by v tomto směru mohla být úspěšnější. Jelikož se jedná o RPG hry umožňující hráči ztotožnění se svou postavou, jistě mu nebude lhostejné, jak si postava ve hře povede. Tato osobní zainteresovanost do hry, která se projeví buď úspěchem při plnění herních výzev, nebo selháním, se větší či menší měrou musí odrážet na psychice hráče. Jsme názoru, že herní úspěch patří mezi významné sociální činitele ve hře, přičemž tohoto tématu se dotkla zatím jen hrstka studií.

V neposlední řadě lze shledat určitý potenciál dalšího výzkumného šetření ve srovnání různých designů her včetně jejich vnitřního klimatu a především finančního modelu v souvislosti s herní závislostí. Tento směr budoucího výzkumu by mohl pomoci odhalit, jakým způsobem herní závislost ovlivňuje samotné vnitřní podmínky hry.

4.7 Závěr výzkumu

Výzkumné šetření realizované prostřednictvím dotazníku na vzorku 907 hráčů se věnovalo vlivu závislosti na počítačových hrách žánru MMORPG na vybrané rysy interpersonálních vztahů uvnitř této komunity. Za pomoci faktorové analýzy a korelace bylo objeveno několik zajímavých vztahů. V rámci výzkumu se podařily ověřit všechny předem stanovené hypotézy včetně té nejzásadnější, která předpokládala, že u hráčů MMORPG her bude vznikat herní závislost, o jejíž existenci mezi odborníky stále panují neshody. Použitá kritéria pro diagnostikování herní závislosti však byla původně převzata z 10. revize Mezinárodní klasifikace nemocí, konkrétně popisu diagnostických kritérií pro jiný druh nelátkové závislosti – patologické hráčství. Tuto základní lékařskou publikaci považuji za významnější podklad než názory jednotlivců. Podle diagnostických kritérií doktorky Youngové se prokázala závislost u 33 % jedinců. Přísnější upravená diagnostická kritéria Bearda a Wolfa ukázala herní závislost pouze u 4 % výzkumného souboru.

Mezi herní závislostí podle tohoto výzkumného šetření byly nalezeny tři statisticky významné vztahy, přičemž první z nich se jeví jako nejprůkaznější ($r = 0,417$; $N < 0,01$) a jednalo se o vztah: *Čím více budou hráči závislí, tím častěji budou cítit negativní emoce vůči ostatním hráčům ve hře*. V souvislosti s třetí hypotézou se podařilo objevit také tento vztah ($r = 0,119$; $N < 0,01$): *Čím více budou hráči závislí, tím silnější budou mít potřebu vyhledávat ve hře nové vztahy*. Ve hráčské komunitě rovněž hrála nezanedbatelnou roli herní úspěšnost ($r = 0,191$; $N < 0,01$): *Čím více budou hráči závislí, tím více budou při navazování vztahů s ostatními hráči klást důraz na jejich herní úspěšnost*.

ZÁVĚR

Problematika nelátkových závislostí obecně zůstává velkým tématem 21. století, které se vyznačuje rychle se rozvíjejícím technologickým rozkvětem. Ačkoli se na toto téma orientuje stále více výzkumů, některé mechanismy, dopady a souvislosti zůstávají stále neodhaleny. Pro psychologii se zdá zkoumání tohoto fenoménu jako důležité nejen z obsahového hlediska, ale také z důvodu zlepšování kvality lidského života a zdraví. Současná společnost si sice velice pomalu začíná uvědomovat některé důsledky a rizika spojená s nelátkovými závislostmi, nicméně ty mnohdy bývají označovány pouze jako dopad novodobého životního stylu a samotná závislost se přehlíží. Také jednotlivé státy podnikají zatím jen velmi málo legislativních kroků, které by směřovaly k prevenci v této oblasti, například ve formě vyšší informovanosti veřejnosti nebo platných zákonů, jež by mohly regulovat potenciál vzniku dané nelátkové závislosti. V případě herní závislosti by se mohlo jednat o již zmiňované varování distributora hry na obalu CD před negativními dopady nadměrného hraní a riziku vzniku závislosti. Za nynějších podmínek se na obalu her vyskytuje pouze doporučený věk.

Tato diplomová práce si kladla za cíl uvedení do problematiky závislosti na počítačových hrách žánru MMORPG, které se jeví v porovnání s ostatními žánry z hlediska závislosti nejrizikovější. Kromě toho se práce zaměřovala také na seznámení čtenáře se základními charakteristikami, ale i se specifiky virtuálního světa her. Výzkum se orientoval na sociální aspekt komunit hráčů tohoto typu her ve vztahu k herní závislosti a přinesl s sebou několik zajímavých souvislostí, přičemž se podařilo ověřit předpokládané hypotézy.

LITERATURA

BARTOŠEK, M. Krátce z historie Internetu. *Zpravodaj ÚVT MU*. 1995, roč. V, č. 3, s. 10 – 13. ISSN 1212-0901.

BERLINGER, M. Vývoj a provoz prohlížečových online her. In: JIRKOVSKÝ, J. a kol. *Game Industry: Vývoj počítačových her a kapitoly z herního průmyslu*. Praha: D.A.M.O., 2011. ISBN 80-904387-1-2.

DIVÍNOVÁ, R. *Cybersex: forma internetové komunikace*. Praha: Triton, 2005. ISBN 80-7254-636-8.

FISCHER, S. a J. ŠKODA. *Sociální patologie: Závažné sociálně patologické jevy, příčiny, prevence, možnosti řešení*. 2. rozš. a aktualiz. vyd. Praha: Grada, 2014. ISBN 978-80-247-5046-0.

HARATEK, V. Průřez historií videoherního průmyslu. In: JIRKOVSKÝ, J. a kol. *Game Industry: Vývoj počítačových her a kapitoly z herního průmyslu*. Praha: D.A.M.O., 2011. ISBN 80-904387-1-2.

HARTL, P. a H. HARTLOVÁ. *Psychologický slovník*. Praha: Portál, 2000, s. 20, 99 - 100. ISBN 80-7178-303-X.

HORVÁTOVÁ, S. a E. SEJČOVÁ. Technologická závislost a jej prejavy u adolescentov /2.časť/. *Vychovávateľ*. 2010, roč. 58, č. 8₂ s. 8 - 13. ISSN 0139-6919.

KELLY 2, R. V. *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games: the people, the addiction and the playing experience*. North Carolina: McFarland, 2004. ISBN- 13 978-0-7864-1915-9.

KOSTER, R. *A Theory of Fun for Game Design*. Sebastopol, CA: O'Reilly Media, 2014. ISBN 978-1-449-36321-5.

KŘIVOHLAVÝ, J. *Konflikty mezi lidmi*. 2. přeprac. vyd. Praha: Portál, 2002. ISBN 80-7178-642-X.

NEILS, C. a P. S. SCOTT. *Game Addiction: The Experience and the Effects*. Jefferson, NC: McFarland, 2009. ISBN 978-0786453498.

NEŠPOR, K. *Návykové chování a závislost: současné poznatky a perspektivy léčby*. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-432-X.

NEŠPOR, K. *Počítače a zdraví*. Praha: BEN, 1999. Technická literatura. ISBN 80-86056-71-6.

OLDENBURG, R. *The Great Good Place: Cafes, Coffee Shops, Bookstores, Bars, Hair Salons, and Other Hangouts at the Heart of a Community*. New York: Marlowe, 1999. ISBN 9781569246818.

ORLAND, K., THOMAS, D. a S. STEINBERG. *The Videogame Style Guide and Reference Manual*. Atlanta: Power Play, 2007. ISBN 978-1-4303-1305-2.

PLHÁKOVÁ, A. *Učebnice obecné psychologie*. Praha: Academia, 2010. ISBN 978-80-200-1499-3.

POKORNÝ, V., TELCOVÁ, J. a A. TOMKO. *Patologické závislosti*. Brno: Ústav psychologického poradenství a diagnostiky, 2002. ISBN 80-86568-02-04.

REIMER, J. Doctor Claims 40 Percent of World of Warcraft Players Are addicted. In: David HUTCHISON. *Playing to Learn: Video Games in the Classroom*. Westport: Teachers Ideas Press, 2007. ISBN 978-1-59158-492-6.

SLAMĚNÍK, I. *Emoce a interpersonální vztahy*. Praha: Grada, 2011. ISBN 978-80-247-3311-1.

ŠMAHEL, D. *Psychologie a internet*. Praha: Triton, 2003. ISBN 80-7254-360-1.

VYBÍRAL, Z. *Psychologie komunikace*. Praha: Portál, 2009. ISBN 978-80-7367-387-1.

VÝROST, J. a I. SLAMĚNÍK. *Sociální psychologie*. 2. vyd. Praha: Grada, 2008. ISBN 978-80-247-1428-8.

WALLACE, P. *The Psychology of the Internet*. Cambridge: Cambridge University Press, 1999. ISBN 978-0521797092.

YEE, N. The Psychology of MMORPGs: Emotional Investment, Motivations, Relationship Formation, and Problematic Usage. In: SCHROEDER, R. and A. AXELSSON, Eds.. *Avatars at Work and Play: Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments*. London: Springer-Verlag, 2006.

YOUNG, K. S. *Caught in the Net: how to recognize the signs of Internet addiction - and a winning strategy for recovery*. New York: Wiley, 1998. ISBN 0-471-19159-0.

INTERNETOVÉ ZDROJE

ANG, CH. S. a P. ZAPHIRIS. Social roles of players in MMORPG guilds. *Information, Communication & Society*. 2010, Vol. 13, Iss. 4, p. 592 - 614. ISSN 1369-118X. Dostupné z: <http://bit.ly/1KaZt4M>.

BENKOVIČ, J. Novodobé nelátkové závislosti. *Psychiatrie pro praxi*. 2007, roč. 8, č. 6, s. 250 - 253. ISSN 1213-0508. Dostupné z: <http://www.psychiatriepropraxi.cz/pdfs/psy/2007/06/03.pdf>.

BEARD, K. W. a E. M. WOLF. Modification in the Proposed Diagnostic Criteria for Internet Addiction. *Cyberpsychology & Behavior*. 2001, Vol. 4, Iss. 3, p. 377 – 383. ISSN 1094-9313. Dostupné z: <http://bit.ly/1J4GhXI>.

Blizzard entertainment. *Blizzard.com* [online]. ©2015 [cit. 2015-07-06]. Dostupné z: <http://eu.blizzard.com/en-gb/>.

ČERNÍN, K. a T. DANĚK. *Teorie RPG aneb Na hranicích fantazie* [online]. ©2008. [cit. 2015-07-15]. Dostupné z: <http://www.taria.unas.cz/files/TeorieRPG.pdf>.

GRIFFITHS, M. Does Internet and Computer „Addiction“ Exist? Some Case Study Evidence. *Cyberpsychology & Behavior*. 2000, Vol. 3, Iss. 2, p. 211 – 218. ISSN 1094 - 9313. Dostupné z: <http://bit.ly/1e4MOEG>.

HUGHES, M. a J. LOUW. Playing games: The salience of social cues and group norms in eliciting aggressive behaviour. *South African Journal of Psychology*. 2013, Vol. 43, Iss. 2, p. 252 – 262. ISSN 0081-2463. Dostupné z: http://reference.sabinet.co.za/sa_epublication_article/sapsyc_v43_n2_a11.

NETADDICTION. The Center for Internet Addiction. *Netaddiction.com* [online]. ©2009 - 2013 [cit. 2015-07-06]. Dostupné z: <http://netaddiction.com/internet-addiction-test/>.

POSLUŠNÝ, R. Historie počítačových her [online]. ©1999 [cit. 2015-07-13]. Dostupné z: <http://www.fi.muni.cz/usr/jkucera/pv109/xposlusn.html>.

RAN T., XIUQIN H., JINAN W., HUIMIN Z., YING Z. a L. MENGCHEN. Proposed diagnostic criteria for internet addiction. *Addiction*. 2010, Vol. 105, Iss. 3, p. 556 – 564. ISSN 1360-0443. Dostupné z: <http://bit.ly/1OjS0ll>.

ROBINSON, B. E. A Typology of Workaholics With Implications for Counselors. *Journal of Addictions & Offender Counseling*. 2000, Vol. 21, Iss. 1, p. 34 - 48. ISSN 1055-3835. Dostupné z: <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/j.2161-1874.2000.tb00150.x/pdf>.

SULER, J. The Online Disinhibition Effect. *Cyberpsychology & Behavior*. 2004, Vol. 7, Iss. 3, p. 321 – 326. ISSN 1094-9313. Dostupné z: <http://www.samblackman.org/Articles/Suler.pdf>.

ÚZIS. Ústav zdravotnických informací a statistiky ČR. *Uzis.cz* [online]. ©2010 - 2015, [cit. 2015-02-16]. Dostupné z: <http://www.uzis.cz/cz/mkn/F60-F69.html>.

VAN ROOIJ, J. A., MEERKERK, G. J., SCHOENMAKERS, T. M., GRIFFITHS, M. and D. VAN DE MHEEN. Video game addiction and social responsibility. *Addiction Research and Theory*. 2010, Vol. 18, Iss. 5, p. 489–493. ISSN 1606-6359. Dostupné z: <http://www.linkon.cz/20uwl>.

YEE, N. Ariadne: Understanding MMORPG addiction. *Nickyee.com* [online]. ©2002 [cit. 2015-06-19]. Dostupné z: <http://www.nickyee.com/hub/addiction/home.html>.

YOUNG, K. S. Internet addiction a new clinical phenomenon and its consequences. *American behavioral scientist*. 2004, Vol. 48, Iss. 4, p. 402 – 415. ISSN 1552-3381. Dostupné z: http://www.navigatorcounseling.com/uploads/Addiction_to_Internet.pdf.

ZDROJE OBRÁZKŮ

Obr. č. 1. <http://bit.ly/1Sru9k5>.

Obr. č. 2. <http://1.gamespot.com/1ObDH1B>.

PŘÍLOHY

PŘÍLOHA č. I

Dotazník: Diagnostická škála herní závislosti podle Youngové a interpersonální vztahy patologických hráčů počítačových her

Hráči MMORPG

Zdravím Tě!
Těší mě, že ses rozhodl/a pro vyplnění dotazníku, který slouží jako podklad pro výzkumnou část k diplomové práci. Dotazník má celkem 30 otázek a jeho vyplnění ti zabere jen pár minut. Dotazník je zcela anonymní a jeho vyplnění je dobrovolné. Získaná data nebudou využita jinak než pro výzkumné účely a nebudou poskytnuta třetí straně. Prosím proto o co nejvyšší pravdivost a přesnost odpovědí.
Děkuji za spolupráci.

* Povinné pole

Jaké je tvoje pohlaví? *

muž

žena

Kolik je ti let? *

Jaký je tvůj aktuální rodinný stav? *

svobodný/á

zadaný/á

ženatý/vdaná

rozvedený/á

ovdovělý/á

Jaké je tvoje nejvyšší dosažené vzdělání? *

základní

střední bez maturity

střední s maturitou

vyšší odborné

vysokoškolské

V současné době jsi: *

zaměstnaný/á

nezaměstnaný/á

na mateřské dovolené

Žák/student

v důchodu

1. Vyber název hry, kterou hraješ: *

2. Kolik hodin týdně v průměru strávíš hraním této hry? *

3. Jak dlouho již hraješ tuto hru? *

4. Jak často tě napadají myšlenky, které se týkají hry, když právě nehraješ? *

Například ohledně minulých aktivit, nevyřešených úkolů, sny, cíle ve hře atd.

- pořád
- často
- občas
- výjimečně
- nikdy

5. Vším/a si někdy, že hraním trávíš stále více času? *

- pořád
- často
- občas
- výjimečně
- nikdy

6. Jak často ses pokusil/a omezit čas strávený hraním nebo úplně přestat hrát a nepovedlo se to? *

- pořád
- často
- občas
- výjimečně
- nikdy

7. Jak často pociťuješ tenzi, nesoustředěnost, mrzutost, deprimovanost nebo podrážděnost během času, kdy nejsi připojen/a ke hře? *

Alespoň jeden z těchto pocitů.

- pořád
- často
- občas
- výjimečně
- nikdy

8. Jak často se ti stane, že hraješ delší dobu, než jsi měl/a původně v plánu? *

- pořád
- často
- občas
- výjimečně
- nikdy

9. Stalo se ti někdy, že jsi kvůli hraní hry ohrozil/a nebo významně zanedbal/a důležitý vztah, zaměstnání, školu či kariéru? *

- pořád
- často
- občas
- výjimečně
- nikdy

10. Máš někdy potřebu zatajit blízké osobě nebo příteli, kolik času trávíš hraním hry nebo ohledně finančních transakcí spojených s hrou? *

- pořád
- často
- občas
- výjimečně
- nikdy

11. Všiml/a sis někdy, že hraješ proto, abys nemusel/a myslet na problémy nebo aby se ti zlepšila nálada? *

- pořád
- často
- občas
- výjimečně
- nikdy

12. Jak často se ti stává, že se cítíš nepříjemně kvůli někomu ve hře? *

- pořád
- často
- občas
- výjimečně
- nikdy

13. Jak často tě naštve, že je někdo lepší než ty? *

- pořád
- často
- občas
- výjimečně
- nikdy

14. Jak často si přidáš nového hráče do seznamu přátel? *

- pořád
- často
- občas
- výjimečně
- nikdy

15. Jak často se ti stává, že se na někoho ve hře rozčílíš? *

- pořád
- často
- občas
- výjimečně
- nikdy

16. Jak často se dostaneš do stresu kvůli něčemu, co sis domluvil/a ve hře? *

- pořád
- často
- občas
- výjimečně
- nikdy

17. Jsi aktuálně členem/členkou nějaké gildy? *

- ano
- ne

18. Vybral/a sis tuto hru záměrně kvůli tomu, že je zde možnost hrát s ostatními hráči (multiplayer)? *

- rozhodně ano
- spíše ano
- nevím
- spíše ne
- rozhodně ne

19. Je pro tebe gilda důležitou součástí hry? *

- rozhodně ano
- spíše ano
- nevím
- spíše ne
- rozhodně ne

20. Poznáváš rád/a prostřednictvím hry nové lidi? *

- rozhodně ano
- spíše ano
- nevím
- spíše ne
- rozhodně ne

21. Obdivuješ ostatní hráče za jejich výsledky ve hře? *

- rozhodně ano
- spíše ano
- nevím
- spíše ne
- rozhodně ne

22. Obtěžuje tě někdy komunikace se začátečnickými hráči? *

- rozhodně ano
- spíše ano
- nevím
- spíše ne
- rozhodně ne

23. Považuješ úspěšnost ostatních hráčů ve hře za důležitou vlastnost? *

- rozhodně ano
- spíše ano
- nevím
- spíše ne
- rozhodně ne

24. Nachází se ve tvém seznamu přátel spíše hráči, kteří jsou ve hře dobří? *

- rozhodně ano
- spíše ano
- nevím
- spíše ne
- rozhodně ne

PŘÍLOHA č. II

		Skóry závislosti	Škála - vztek	Škála - úspěch	Škála - vztahy
Skóry závislosti	Pears. Corr.	1	,417(**)	,191(**)	,119(**)
	Sig. (2-tailed)		0	0	0
	N	907	907	907	907
Škála - vztek	Pears. Corr.	,417(**)	1	,234(**)	0,062
	Sig. (2-tailed)	0		0	0,062
	N	907	907	907	907
Škála - úspěch	Pears. Corr.	,191(**)	,234(**)	1	,239(**)
	Sig. (2-tailed)	0	0		0
	N	907	907	907	907
Škála - vztahy	Pears. Corr.	,119(**)	0,062	,239(**)	1
	Sig. (2-tailed)	0	0,062	0	
	N	907	907	907	907
12. Jak často se cítíš nepříjemně kvůli někomu ve hře?	Pears. Corr.	,263(**)	,679(**)	,136(**)	0,023
	Sig. (2-tailed)	0	0	0	0,481
	N	907	907	907	907
13. Jak často tě naštve, že je někdo lepší než ty?	Pears. Corr.	,202(**)	,644(**)	,142(**)	-0,062
	Sig. (2-tailed)	0	0	0	0,06
	N	907	907	907	907
14. Jak často si přidáš nového hráče do seznamu přátel?	Pears. Corr.	,075(*)	,088(**)	,143(**)	,629(**)
	Sig. (2-tailed)	0,024	0,008	0	0
	N	907	907	907	907
15. Jak často se ti stává, že se na někoho ve hře rozčílíš?	Pears. Corr.	,275(**)	,744(**)	,140(**)	0,061
	Sig. (2-tailed)	0	0	0	0,065
	N	907	907	907	907
16. Jak často se dostaneš do stresu kvůli něčemu, co sis domluvil/a ve hře?	Pears. Corr.	,420(**)	,660(**)	,228(**)	,169(**)
	Sig. (2-tailed)	0	0	0	0
	N	907	907	907	907
17. Jsi aktuálně členem/členkou nějaké gildy?	Pears. Corr.	0,033	0,034	-0,002	-,181(**)
	Sig. (2-tailed)	0,321	0,306	0,962	0
	N	907	907	907	907
18. Vybral/a sis tuto hru záměrně kvůli tomu, že je zde možnost hrát s ostatními hráči (multiplayer)?	Pears. Corr.	,065(*)	0,045	,119(**)	,230(**)
	Sig. (2-tailed)	0,05	0,179	0	0
	N	907	907	907	907
19. Je pro tebe gilda důležitou součástí hry?	Pears. Corr.	0,05	0,02	,130(**)	,747(**)
	Sig. (2-tailed)	0,134	0,538	0	0
	N	907	907	907	907
20. Poznáváš rád/a prostřednictvím hry nové lidi?	Pears. Corr.	,130(**)	0,036	,237(**)	,751(**)
	Sig. (2-tailed)	0	0,28	0	0
	N	907	907	907	907
21. Obdivuješ ostatní hráče za jejich výsledky ve hře?	Pears. Corr.	,165(**)	,149(**)	,835(**)	,185(**)
	Sig. (2-tailed)	0	0	0	0
	N	907	907	907	907
22. Obtěžuje tě někdy komunikace se začátečnickými hráči?	Pears. Corr.	,187(**)	,206(**)	0,058	-0,026
	Sig. (2-tailed)	0	0	0,08	0,437
	N	907	907	907	907
23. Považuješ úspěšnost ostatních hráčů ve hře za důležitou vlastnost?	Pears. Corr.	,150(**)	,240(**)	,820(**)	,210(**)
	Sig. (2-tailed)	0	0	0	0
	N	907	907	907	907
24. Nachází se ve tvém seznamu přátel spíše hráči, kteří jsou ve hře dobří?	Pears. Corr.	,105(**)	,138(**)	,232(**)	,142(**)
	Sig. (2-tailed)	0,002	0	0	0
	N	907	907	907	907

BIBLIOGRAFICKÉ ÚDAJE

Jméno a příjmení autorky: Bc. Lucie Štráfeldová

Studijní program: Mgr.

Studijní obor: Psychologie – jednooborová

Název práce: Interpersonální vztahy patologických hráčů počítačových her žánru MMORPG

Počet stran (bez příloh): 67

Počet stran příloh: 6

Počet titulů české literatury a pramenů: 19

Počet titulů zahraniční literatury a pramenů: 19

Počet internetových odkazů: 18

Vedoucí práce: MUDr. Olga Dostálová, CSc.

Rok dokončení práce: 2015

**Posudek vedoucího diplomové práce
na Pražské vysoké škole psychosociálních studií**

Jméno a příjmení studentky: Bc. Lucie Štráfeldová

Obor studia: Psychologie jednooborová

Název práce: *Interpersonální vztahy patologických hráčů počítačových her žánru MMORPG*

Vedoucí práce: MUDr. Olga Dostálová, CSc.

Technické parametry práce:

Počet stránek textu (bez příloh): 67

Počet stránek příloh: 6

Počet titulů v seznamu literatury: 36 + 18 z internetu

0**	1	2	3	4
-----	---	---	---	---

Výběr tématu

Závažnost tématu

		2		
--	--	---	--	--

Oborová přílehlavost tématu

	1			
--	---	--	--	--

Originalita tématu a jeho zpracování

	1			
--	---	--	--	--

Formální zpracování

** 0 – nehodnoceno; 1 – výborně; 2 – velmi dobře; 3 – dobře; 4 – neprospěl/a

Jazykové vyjádření (respektování pravopisné normy,
stylistické vyjadřování, zvládnutí odborné terminologie)

	1			
--	---	--	--	--

Práce s odbornou literaturou a prameny (citace,
parafráze, odkazy, dodržení norem pro citace,
cizojazyčná literatura)

	1			
--	---	--	--	--

Formální zpracování (jasnost tématu, rozčlenění textu,
průvodní aparát, poznámky, přílohy, grafická úprava)

		2		
--	--	---	--	--

Metody práce

Vhodnost a úroveň použitých metod

	1			
--	---	--	--	--

Využití výzkumných empirických metod

	1			
--	---	--	--	--

Využití praktických zkušeností

		2		
--	--	---	--	--

Obsahová kritéria a přínos práce

Přístup autora k řešené problematice (samostatnost,
iniciativa, spolupráce s vedoucím práce)

	1			
--	---	--	--	--

Naplnění cílů práce

	1			
--	---	--	--	--

Vyváženost teoretické a praktické části
v daném tématu

	1			
--	---	--	--	--

Návaznost kapitol a subkapitol

	1			
--	---	--	--	--

Dosažené výsledky, odborný vklad, použitelnost
výsledků v praxi

		2		
--	--	---	--	--

Vhodnost prezentace závěrů práce
(publikace, referáty, apod.)

		2		
--	--	---	--	--

Otázky a náměty k diskusi při obhajobě:

Proč se autorka rozhodla volit jako téma své práce právě tento typ počítačových her?

Má s tím nějaké zkušenosti osobní nebo z bezprostředního okolí?

Celkové hodnocení práce (klady, nedostatky):

Práce pojednává o specifickém typu počítačových her. Autorka se nejdříve zabývá obecnějším problémem interpersonálních vztahů na internetu, v další kapitole pak stručně pojednává o látkových a nelátkových závislostech. Třetí kapitola je věnována počítačovému hrám typu MMORPG. Ve vlastním výzkumném šetření pak má soubor 907 hráčů, u nichž zjišťuje míru závislosti na základě položených otázek. Odpovědi má pečlivě zdokumentované grafy. Práce obsahuje 19 grafů. Statistické zpracování odpovídá požadavkům odborného přístupu. Citace jsou správné, práci s literaturou zvládla.

Práce splňuje požadavky kladené na diplomovou práci

Doporučení k obhajobě: doporučuji

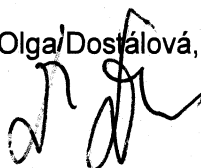
Navrhovaná klasifikace:

Výborně, pokud tomu bude odpovídat úroveň obhajoby

Datum, podpis:

14. 9.2015

MUDr. Olga Dostálová, CSc.



**Posudek oponenta magisterské práce
na Pražské vysoké škole psychosociálních studií**

Jméno a příjmení studentky: Bc. Lucie Štráfěldová

Obor studia: Psychologie - jednooborová

Název práce: Interpersonální vztahy patologických hráčů počítačových her žánru MMORPG

Oponent práce: Mgr. Lucie Vacková

Technické parametry práce:

Počet stránek textu (bez příloh): 67

Počet stránek příloh: 6

Počet titulů v seznamu literatury: 38

0**	1	2	3	4
-----	---	---	---	---

Výběr tématu

Závažnost tématu

	x			
--	---	--	--	--

Oborová příléhavost tématu

	x			
--	---	--	--	--

Originalita tématu a jeho zpracování

	x			
--	---	--	--	--

Formální zpracování

Jazykové vyjádření (respektování pravopisné normy, stylistické vyjadřování, zvládnutí odborné terminologie)

	x			
--	---	--	--	--

Práce s odbornou literaturou a prameny (citace, parafráze, odkazy, dodržení norem pro citace, cizojazyčná literatura)

	x			
--	---	--	--	--

Formální zpracování (jasnost tématu, rozčlenění textu, průvodní aparát, poznámky, přílohy, grafická úprava)

	x			
--	---	--	--	--

Metody práce

Vhodnost a úroveň použitých metod

	x			
--	---	--	--	--

Využití výzkumných empirických metod

	x			
--	---	--	--	--

Využití praktických zkušeností

x				
---	--	--	--	--

Obsahová kritéria a přínos práce

Přístup autora k řešení problematice (samostatnost, iniciativa, spolupráce s vedoucím práce)

x				
---	--	--	--	--

Naplnění cílů práce

	x			
--	---	--	--	--

Vyváženost teoretické a praktické části v daném tématu

	x			
--	---	--	--	--

Návaznost kapitol a subkapitol

	x			
--	---	--	--	--

** 0 – nehodnoceno; 1 – výborně; 2 – velmi dobře; 3 – dobře; 4 – neprospěl/a

Dosažené výsledky, odborný vklad, použitelnost
výsledků v praxi

	x			
--	---	--	--	--

Vhodnost prezentace závěrů práce
(publikace, referáty, apod.)

	x			
--	---	--	--	--

Otázky a náměty k diskusi při obhajobě:

- 1) Vysvětlíte rozdíly mezi látkovou a nelátkovou závislostí.
- 2) Jaký význam mají ve virtuálních vztazích emoce?
- 3) Navrhněte opatření, která by zabránila vzniku a rozvoji závislosti na počítačových hrách.

Celkové zhodnocení (klady a nedostatky):

Autorka DP zaměřila pozornost na aktuální společenskou problematiku týkající se nelátkové závislosti, závislosti na počítačových hrách. Patologické počítačové hráčství je stále častějším doprovodným negativním jevem moderní společnosti, který je třeba včas a na různých systémových úrovních řešit. V teoretické části DP se autorka nejprve věnuje interpersonálním vztahům v kontextu online prostředí, dále pak problematice nelátkových závislostí a vývoji i obsahu počítačových her typu MMOPRG. V praktické části realizuje kvantitativní výzkum vedený formou dotazníkového šetření u odpovídající komunity hráčů, jehož cílem bylo zjistit, jaký vliv má jejich závislost na interpersonální vztahy uvnitř hráčského společenství. Dotazníkovému šetření předcházela kvalitativní pilotní studie vedená formou rozhovoru, jež sloužila jako podklad k vytvoření dotazníku.

Diplomová práce rezonuje se studovaným oborem. Jedná se o důležité společenské téma, které se autorce podařilo vhodným způsobem uchopit. Ke stránce formální, gramatické ani obsahové nemám připomínky.

Doporučení k obhajobě: doporučuji

Navrhovaná klasifikace: výborně

Datum, podpis: 7/9 2015

Mgr. Lucie Vacková

