

Univerzita Palackého v Olomouci

Filozofická fakulta

Katedra psychologie

**MOTIVACE A LOCUS OF CONTROL U HRÁČŮ WORLD
OF WARCRAFT**

MOTIVATION AND LOCUS OF CONTROL OF WORLD OF
WARCRAFT PLAYERS



Magisterská diplomová práce

Studijní program: Psychologie

Studijní obor: Psychologie (PSYN)

Autor: Bc. Marek Hrtoň

Vedoucí práce: PhDr. Jan Šmahaj, Ph.D.

Olomouc

2018

Rád bych zde poděkoval svému vedoucímu práce PhDr. Janu Šmahajovi, Ph. D. za odborné vedení, cenné rady, připomínky a pomoc při zpracování mé diplomové práce.

Prohlášení

Místopřísežně prohlašuji, že jsem magisterskou diplomovou práci na téma: „Motivace a locus of control u hráčů World of Warcraft“ vypracoval samostatně pod odborným dohledem vedoucího diplomové práce a uvedl jsem všechny použité podklady a literaturu.

Vdne

Podpis

Obsah

Úvod.....	5
1 MMORPG hry	7
1.1 Stručná historie	7
1.2 Charakteristika hry	8
1.3 Vliv MMORPG na hráče	9
1.4 Charakteristika hráče	12
1.5 World of Warcraft	15
1.6 Závislost na videohrách	17
2 Motivace	23
2.1 Dělení motivů	23
2.2 Aplikace teorie potřeb na hráče	25
2.3 Typologie hráčů dle teorie motivace	26
2.4 Faktory ovlivňující motivaci hráčů	30
2.5 Nové přístupy k motivaci hráčů	33
3 Locus of Control	35
3.1 Měření locus of control.....	36
3.1.1 Počátky měření locus of control.....	36
3.1.2 Rozšíření Rotterova konceptu locus of control	37
3.1.3 Specificky zaměřené škály locus of control	39
3.2 Charakteristika interního vs. externího locus of control.....	43
3.2.1 Interní locus of control	43
3.2.2 Externí locus of control	44
3.3 Locus of control a hráči MMORPG	45
4 Metodická část.....	46
4.1 Cíl výzkumu	46
4.2 Výzkumné otázky a hypotézy.....	46
4.3 Výzkumný soubor	47
4.4 Použité metody a postup při sběru dat.....	48
4.4.1 Rotterova I-E škála locus of control.....	49
4.4.2 Motivační dotazník.....	50
4.5 Způsob zpracování dat.....	52
4.6 Výsledky.....	52
4.6.1 Popisné statistiky.....	52
4.6.2 Korelační analýza	61

4.6.3	Hotellingův test.....	64
4.6.4	Regresní analýza.....	66
4.6.5	Shrnutí výsledků.....	69
5	Diskuze.....	71
	Závěry.....	74
	Souhrn.....	75
	Seznam použitých zdrojů a literatury.....	79
	Seznam příloh.....	5
	Abstrakt.....	Chyba! Záložka není definována.

Úvod

Spolu s moderním technologickým pokrokem naší společnosti se mění také všechny aspekty lidského života. Komunikace se přesouvá do virtuální roviny stejně tak jako se ve školách začínají více a více používat k výuce dětí nová média. Hra, která dětem uspokojuje základní vývojové potřeby, se mění a nyní se může odehrávat ve virtuálním světě.

Hlavním cílem této práce bude zjistit rozdíly v motivaci ke hraní u hráčů hry World of Warcraft, zároveň zjistit jejich místo kontroly (*locus of control*) a porovnat je z hlediska motivace, pohlaví a dalších demografických údajů. Tato práce se zaměřuje na to, co hráče motivuje k trávení svého volného času ve virtuálním světě a jaký typ místa kontroly se u hráčů bude objevovat častěji. Toto téma jsem si vybral z toho důvodu, že kdysi jsem byl sám zapáleným hráčem a téma je mi proto blízké. Herní komunita je v dnešní době poměrně rozsáhlá a ochotná se na podobných výzkumech podílet.

Přestože obecný pohled široké veřejnosti na hráče není příliš pozitivní, hraní videoher může mít na hráče také pozitivní vliv. Samozřejmě, nadměrné hraní může být škodlivé, ale pokud má člověk nad svým časem stráveným ve hře kontrolu, může mu přinést i užitek. Pokud by se více propagovaly i pozitivní vlivy her na hráče, mohla by práce postupem času napomoci k rozbití negativních stereotypních názorů na hráče, ať už se jedná o názor, že hry hrají hlavně muži v mladém věku nebo že hraní je velký sociální problém. Pokud se podaří zjistit, co hráče motivuje k hraní, může nám to pomoci odhalit sklon k rizikovému hraní online her. Herní designéři mohou z výsledků čerpat pro tvorbu nových her, i když tento výzkum pro ně není primárně určen. Diplomová práce je rozdělena na čtyři hlavní kapitoly.

První kapitola představuje hru World of Warcraft v kontextu MMORPG her; zaměřuje se na seznámení se se stručnou historií těchto her a jejich vývojem, charakteristiku hry jako takové a pak také na charakteristiku samotných hráčů, kteří tuto hru hrají. Je zde také krátká zmínka o riziku s hraním spojeném, a to závislosti na videohrách.

V další kapitole se zaměříme na motivaci, a to jak obecně, tak v souvislosti s hraním videoher. Jednotlivé podkapitoly představují základní teorie motivace a její aplikace na herní svět. Pokud tyto teorie aplikujeme na hráče, dostaneme

různé typologie hráčů a s některými z nich bude čtenář seznámen. Zmíněny jsou také některé z výzkumů, které se zaměřovaly na motivaci hráčů ke hraní videoher.

Závěr teoretické části patří termínu *locus of control*, jeho vymezení a užití ve světě videoher. Tato kapitola stručně nastíní problematiku *locus of control*, počínaje samotným názvem a jeho českým ekvivalentem, a dále představí různé přístupy k tomuto pojmu.

V praktické části se pak představí vlastní výzkum, který byl prováděn na přelomu roku 2017/2018 na populaci českých hráčů hry World of Warcraft prostřednictvím online dotazníku umístěného na webu a pomocí kterého se zjišťovalo jejich místo kontroly a co je motivuje k hraní hry World of Warcraft.

1 MMORPG hry

Tato práce se bude zabývat hráči MMORPG hry s názvem World of Warcraft. Abychom mohli lépe pochopit o jakou skupinu lidí se jedná, je třeba se nejdříve seznámit s MMORPG hrami jako takovými. Zkratka MMORPG, která je běžně u takovýchto her používána, vychází z anglického *massively multiplayer online role-playing game* a jedná se tedy, jak z překladu vychází, o masivní hru na hrdiny pro více hráčů hrajících přes internet.

1.1 Stručná historie

Termín MMORPG byl poprvé použit v roce 1997 Richardem Garriotem, který takto popisoval hru Ultima Online při jejím spuštění v témže roce (Woodberry, 2016). Příklad MMORPG her tak, jak je známe dnes, však můžeme nalézt i ve světě mimo počítače, a to ve hře Dračí doupě (*Dungeon & Dragons*), která vznikla roku 1974 a byla inspirována světem Pána prstenů autora J.R.R. Tolkiena. Hráči za pomoci kostek a papíru vytvářeli postavy, se kterými se vydávali do fantasy světa plnit nejrůznější úkoly a vylepšovali své postavy. To vše pod vedením jednoho hráče, kterému se říká pán jeskyně (*dungeon master*). Postupem času postavy získávají zkušenosti, zbraně a dovednosti stejně jako v dnešních moderních MMORPG (Michael, 2010).

Prvními online *multiplayer* hrami byly tak zvané MUDy neboli *Multi-User Dungeons*. Tyto hry byly založené převážně na textu nebo jen velmi základní grafice, a proto byl základ těchto her převážně textový a bylo na fantazii hráče, aby si představil postavy a prostředí. Hry se mohly účastnit řádově maximálně desítky hráčů najednou, a tudíž zatím nemohla být řeč o opravdu masivních hrách, jako je známe dnes.

I když se obecně tvrdí, že MUDy vzešly z deskových her jako je právě Dračí doupě, oba typy her vznikly přibližně ve stejnou dobu v sedmdesátých letech dvacátého století a nabyly na popularitě v letech osmdesátých (Yee, n.d.).

První opravdovou MMORPG hrou byla Neverwinter Nights, která když byla v roce 1997 ukončena měla 150 000 registrovaných uživatelů. Tou dobou také vyšla první komerčně úspěšná hra Ultima Online, která byla zmíněna již výše (Indvik, 2012).

1.2 Charakteristika hry

Jako moderní příklady MMORPG her můžeme, kromě již zmíněného *World of Warcraft*, uvést také hry *Star Wars: The Old Republic*, *Guild Wars 2*, *Elder Scrolls Online*, *Rift*, *Neverwinter*, *Eve Online* a mnohé další (Bradley, 2018). Tyto hry mají společné to, že se odehrávají v otevřeném fiktivním prostředí zasazeném do žánru sci-fi nebo fantasy. Tento svět funguje nezávisle na daném hráči.

Hráči se v tomto virtuálním světě pohybují pomocí vytvořených postav, takzvaných charakterů, či se používá anglického názvu *avatarů*. Ve volbě postavy má hráč poměrně volnou ruku, ať se již jedná o pohlaví postavy, její vzhled či povolání, které následně bude ovlivňovat styl hraní. V některých hrách je možné si *avatare* přizpůsobit do nejmenších detailů jako je barva kůže, tvar očí nebo úst, výška, váha či různá znamení na kůži jakou jsou jizvy nebo tetování.

Dobře si lze představit fungování MMORPG her ve srovnání s jinými hrami. RPG (*Role-playing games* – hry na hrdiny) hry se už ze svého názvu zaměřují na tvorbu a vyvíjení své herní postavy. Mezi tyto hry můžeme řadit známé *Diablo* (v roce 2012 vyšel úspěšný třetí díl), *Zaklínač* (v současné době je v prodeji také třetí díl, který v roce 2015 získal prestižní ocenění Hra roku), *Fallout* (2015 vyšel již čtvrtý díl od vývojářů z Bethesda Game Studios) a mnohé další.

Výše zmíněné hry se opravdu zaměřují na vývoj hráčovy postavy a jeho vtažení do fiktivního světa. RPG hry jsou však oproti MMORPG primárně pro malý a omezený počet lidí a svět, ve kterém se hráč pohybuje, není nezávislý jako u MMORPG, ale závisí na přítomnosti hráče. Rozumějme, když se hráč ze hry odhlásí, vypne ji, virtuální svět tím zmizí a nepokračuje dál svým životem jako je tomu u MMORPG. Opět se aktivuje až s přihlášením hráče. Svět MMORPG her existoval ještě předtím, než se do něj hráč přihlásil a bude existovat i poté, co se ze hry odhlásí. Dalším významným rozdílem mezi klasickým RPG a MMORPG jsou sociální interakce mezi hráči. Pokud se sejde v klasickém RPG více hráčů (*Diablo III*), je jejich interakce většinou omezena pouze na prodiskutování bojových strategií, kdežto v MMORPG je komunikace mnohem bohatší, hráči spolupracují a dochází mezi nimi k sociálním interakcím, podobně jako v online *chatech* (Yee, 2006b).

Zjednodušeně se dá podle Yee (2006b) uvažovat o MMORPG hrách jako o obrazovém *chatu*, ve kterém uživatelé mohou vidět jiné světy, města, přírodu či měnící se počasí. To vše v reálném čase a 3D grafice za pomoci psané komunikace nebo gest svých *avatarů*. Prostředí je ovládáno myší a klávesnicí a interakce uživatelů může být velmi komplexní a zahrnovat velké množství různých aktivit. Mezi tyto aktivity můžeme řadit prozkoumávání herního světa, vylepšování svého *avata* jak po stránce schopností, tak vzhledové, sbírání rozličných předmětů, boj s ostatními hráči a podobně.

1.3 Vliv MMORPG na hráče

Hraní her již v dnešní době není otázkou pouze samotářů a asociálních jedinců (Moore, 2014; Taylor, Jenson, Castell, & Dilouya, 2014; Scott, 2016). Asi 70 % hráčů hraje hry společně s někým buď přímo v jedné místnosti nebo spojením přes internet (Brand, 2012). Cole a Griffiths (2007) ve svém výzkumu navíc zjistili, že přibližně tři čtvrtiny z dotazovaných mužů i žen si ve hře našly dobré přátele. A asi polovina z těchto žen se pak sešla se svými novými přáteli také ve skutečném světě. Necelá třetina z dotazovaných také uvedla, že byli přitahováni k jinému hráči. Podobně Axelsson a Regan (2002) zjistili, že hráči hrající online ve skupině jsou sociálněji, a to jak online, tak offline. Mají více přátel ve virtuálním světě, i v tom reálném, více se zapojují do skupinových aktivit a jsou loajálnější. Zapojení hráče do herní komunity také přispívá k jeho učebním výsledkům. Hráči se ve hře dozvídají nové věci, a to ať samovolně či při aktivním vyhledávání informací (Hopp, Barker, & Weiss, 2015).

Maročík a Loška (2016) ve svém výzkumu zkoumali u hráčů World of Warcraft jejich osamělost a sociální úzkost ve virtuálním světě a světě reálném za pomoci dotazníků UCLA Loneliness Scale (dotazník měřící osamělost) a SPIN (Social phobia inventory). Ve virtuálním světě se zaměřovali také na to, zda osamělost a sociální úzkost ovlivňuje také členství hráče v některé gildě¹, hraní s lidmi ze skutečného světa, celkový odehraný čas ve World of Warcraft a používání hlasové komunikace. Z konečného vzorku 161 respondentů autorům vyšlo podle očekávání, že vnímání osamělosti a sociální úzkosti je u hráčů menší ve virtuálním

¹ Gilda je seskupení hráčů, kteří si ve hře vzájemně vypomáhají

světě oproti světu reálnému. Také se ukázalo, že vnímání osamělosti, ale nikoliv u sociální úzkosti, je menší u hráčů hrajících se známými z reálného světa. Co se týče hraní v gildě, rozdíl byl opět patrný ve virtuálním světě, kde hráči, kteří byli součástí gildy, vyjadřovali méně osamělosti. Hráči, kteří používají při hraní častěji hlasovou komunikaci, prožívají v online světě méně osamělosti než ve světě virtuálním. Výsledek výzkumu tedy potvrzoval hypotézu, že hráči World of Warcraft pociťují méně osamělosti a sociální úzkosti ve virtuálním světě. Podobně Sundberg (2018) zjistil, že i lidé s poruchou autistického spektra, kteří hrají online hry, mohou zaznamenat snížení pocitu osamocení. Maročík a Loška (2016) také uvádějí, že toto může být způsobeno tím, že se lidé ve virtuálním světě setkávají s lidmi, kteří sdílejí stejné zájmy, a virtuální prostředí poskytuje úzkostnějším jedincům prostor, aby našli kvalitní vztahy, které naplňují jejich potřeby.

Toto poukazuje na výjimečnost komunikace a celkově na sociální interakce, ke kterým mezi hráči MMORPG dochází.

Některé z výzkumů zabývajících se videohrami se zaměřovaly také na pozitivní působení počítačových her na člověka. Pokud bychom měli rozlišovat pojmy počítačové hry a videohry, můžeme říct, že videohry jsou nadřazeným pojmem, který kromě počítačových her zahrnuje hry konzolové a mobilní. Za počítačovou hru pak můžeme označit zábavný software, zprostředkovaný pomocí stolního počítače či notebooku. V této práci však tyto dva pojmy od sebe nebudeme nijak striktně odlišovat. Jones, Scholes, Johnson, Katsikitis a Carras (2014) ukazují, že videohry mají potenciál zlepšit psychické zdraví člověka, které vnímají podle Seligmanova modelu *well-beingu*. *Well-being* podle Seligmana (2011) obsahuje pět základních prvků, a to pozitivní emoce, zapojení se do aktivit, vztahy, smysluplnost a úspěch. Prožívání pozitivních emocí je schopnost pociťovat emoce jako je štěstí nebo radost. Plné zapojení do činnosti dává člověku schopnost se ponořit se do aktivity tak, že ztratí pojem o čase. S *well-beingem*, a obecně se štěstím a zdravím člověka, silně souvisejí jeho vztahy. Smysluplné činnosti člověka naplňují, hlavně pak když se zaměřují na něco většího než člověka samotného. Dosažení vytyčených cílů v životě člověka přináší pocit zadostiučinění, který velkou měrou přispívá k obecnému *well-beingu* člověka.

Jones et al. (2014) po důkladné analýze mnoha výzkumů, zabývajících se videohrami, došli k závěru, že videohry již ze své podstaty podporují všech pět výše zmíněných aspektů Seligmanova *well-beingu*. Hraní her působí jako forma

relaxace, která odbourává stres, a tudíž navozuje pozitivní emoce. Zapojení ve hře může na hráče působit pohlcujícím pocitem, který se dá nazvat stavem *flow*, a ten je popisován psychologem maďarského původu Mihaly Csikszentmihalyi (1998, 2008). Výše je již popsáno, jak online hry ovlivňují komunikaci a vztah mezi hráči, což je dalším prvkem *well-beingu*. Hráč, který se zapojuje do dění na serveru, na kterém jsou mnohdy až tisíce lidí z celého světa, může mít pocit, že je součástí něčeho většího, než je on sám. Posledním prvkem *well-beingu* je dosažení cílů. Videohry hráči poskytují optimální výzvu, která je pro něj přiměřeně těžká tak, aby po jejím splnění měl pocit zadostiučinění, ale aby měl také schopnosti na to ji splnit. Navíc ve hrách po splnění výzvy dochází k okamžitému odměnění hráče.

Autoři ale poukazují na to, že pozitivní důsledky hraní videoher se týkají převážně hráčů, kteří to s hraním nepřehánějí a mají průměrnou délku herní doby. Při nadměrném hraní již tento pozitivní vliv ztrácí na síle.

Ne všechny výzkumy se však zaměřují na pozitivní stránku hraní online her a nutno říct, že výzkumy negativních vlivů videoher na člověka notně převažují. Je logické, že ve světě exponenciálně se rozvíjejících technologií, kdy lidé tráví na internetu a chytrých telefonech stále více času a v době, kdy se jedná o zařazení závislosti na hrách do nové revize MKN (World Health Organization, 2017), se mnohé výzkumy zaměřují také právě na tuhle negativní stránku hraní online her.

Stavropoulos, Kuss, Griffiths, Wilson a Motti-Stefanidi (2015) například zjišťovali, zda hostilita a hraní MMORPG může predikovat závislost na internetu, a to v longitudinálním výzkumu v období dvou let u šestnáctiletých (respektive osmnáctiletých) adolescentů. Vědci zjistili, že i když více hostilní adolescenti a adolescenti hrající MMORPG hry vykazují vyšší skóre internetové závislosti (zjišťováno pomocí IAT – The Internet Addiction Test), tak třídy, ve kterých se nachází větší procento žáků hrajících MMORPG, predikují nižší symptomy internetové závislosti. Menší míra internetové závislosti ve třídách, kde se nachází více hráčů, může být způsobena sociálnějším stylem hry. Hraní se spolužáky také adolescentům poskytuje nový rámec komunikace, a tudíž se lépe začleňují mezi vrstevníky. To, že hráči hrající MMORPG hry vykazují vyšší míru internetové závislosti, autoři vysvětlují uspokojováním potřeb pomocí postupně se zvyšující úrovně výzvy pro hráče.

Nezanedbatelná je také pro hráče částka vydaná na pořízení herního titulu. Vydat úspěšnou hru může v průměru stát tři milióny dolarů. Co se MMORPG her

týče, jejich cena za vývoj se může snadno dostat na deset miliónů dolarů (Carpenter, 2003). Hoss (2017) uvádí, že se cena může samozřejmě lišit podle místa, kde studio sídlí, průměrné mzdy v daném státě, počtem zaměstnanců, kteří na hře pracují a samozřejmě také dobou, jak dlouho se titul vyvíjí. Každý zaměstnanec herní studio přijde přibližně na 10 000 dolarů měsíčně (licence programů, nájmy, vybavení, pojištění a v neposlední řadě také plat). Není pak divu, že třeba vývoj hry Star Wars: The Old Republic, která vyšla v roce 2011, se po šesti letech vývoje vyšplhal na neuvěřitelných 200 miliónů dolarů (Jiříková, 2013).

Tak obrovská investice se proto jednoznačně musí odrazit na ceně pro spotřebitele, tedy hráče. Studia proto musela vymyslet nový způsob zisku, aby autoři hry své investované peníze dostali zpět i jinak, než jen jednorázovou koupí kopie hry. A tímto způsobem je měsíční předplatné za možnost trávit čas ve virtuálním světě. Toto předplatné se pohybuje od deseti do patnácti dolarů za měsíc a konkrétně World of Warcraft nyní nabízí předplatné v rozmezí 11-13 dolarů za měsíc. Vezmeme-li v úvahu, že ve své nejlepší době měl World of Warcraft kolem 12 miliónů aktivních odběratelů (Kollar, 2016), zdá se, že je tento model velmi úspěšný, a i v dnešní době, kdy se počet odběratelů podle odhadu snížil na přibližně pět miliónů, se jedná o dobrý výsledek, který společnosti může vrátit investované peníze.

Dalším rozdílem mezi klasickými *single player* hrami a MMORPG je v pojetí světa. Výše již je uvedeno, že svět MMORPG her je perzistentní, ale kromě toho je také mnohem propracovanější. Tento svět je otevřený a hráč není omezen v pohybu po celém virtuálním světě, který je velmi rozmanitý co se týče terénu, fauny, flóry a obecně obyvatel daných rozdílných lokací. Oproti tomu hry, ve kterých virtuální svět není otevřený a tak rozsáhlý, jako v MMORPG hrách, mají svět zjednodušený, mnohdy bez možnosti volného pohybu, s předem daným scénářem a cestou, kterou se hráč může vydat (Yee, 2006b).

1.4 Charakteristika hráče

Některé výzkumy prezentují hráče MMORPG, a vůbec hráče obecně, jako teenagery, kteří hraním her jen zabíjí čas a u kterých hraní vyvolává agresi a celkově má na ně negativní dopad (Anderson et al., 2010; Boyle, Connolly, &

Hainey 2011; Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2011; Zhang & Zheng, 2017; Siyez & Baran, 2017).

Wolfe et al. (2014) se pokoušeli dokázat negativní vliv večerního hraní na pracovní paměť a udržení pozornosti v následujícím dni. Negativní vliv se podařilo prokázat pouze u udržení pozornosti. Tento vztah je však odvozen spíše než ze samotného hraní z kratší doby spánku, která může být mimo jiné hraním způsobena. Tento výzkum však obsahoval pouze 25 účastníků, z čehož data čtyř participantů musela být z rozličných důvodů vyloučena. Měření spánku navíc bylo prováděno ve spánkové laboratoři, což pro mnohé mohlo samo o sobě spánek narušovat.

Tímto příkladem však nelze úplně zavrhnout jakýkoliv negativní vliv hraní (násilných) videoher na hráče. Například Greitemeyer (2018) ukázal, že i lidé, kteří videohry nehrají, ale jsou pouze v sociálním kontaktu s hráčem, který hraje násilné videohry, mohou být touto agresí nakaženi. I když sám autor přiznává, že jeho výzkum je pouze korelační, a aby se dokázala kauzalita daného tvrzení, bylo by ještě třeba provést další longitudinální výzkumy.

Obecnou charakteristiku hráče MMORPG můžeme získat po prostudování zpráv od Nicka Yee (2006b) z jeho projektu *Daedalus*, který dělal výzkum trvající tři roky od roku 2000 do roku 2003. Výzkum byl rozdělen do několika fází a celkem se na něm podílelo přes 30 000 hráčů MMORPG. V každé fázi se účastnilo výzkumu přibližně 2000–4000 uživatelů. Respondenti nebyli hráči jedné konkrétní hry, na výzkumu se podíleli uživatelé z více různých MMORPG her, které tou dobou byly populární. Mezi nejvíce zastoupené patřily hry *Ultima Online*, *EverQuest*, *Dark Age of Camelot* a *Star Wars Galaxies* (*World of Warcraft* vyšel až o rok později, v roce 2004).

Z výzkumu vyplývá, že většina respondentů (85,4 %) byli podle předpokladů muži. K podobným výsledkům došli také Griffiths, Davies a Chappell (2004b), kteří tento fakt přikládají tomu, že hry vytvářejí muži pro muže, nicméně poměr žen hrajících hry má stoupající tendenci. Věk respondentů byl však vyšší, než se předpokládalo v dřívějších studiích. Průměrný věk v tomto rozsáhlém výzkumu byl 26,57 let s rozsahem 11–68 let. Pouze asi 25 % uživatelů byli teenageři. Zajímavostí je, že ženy, které na tyto demografické údaje odpovídaly, jsou starší než muži. Mylná je také domněnka, že hrají převážně studenti, protože 50 % dotazovaných bylo zaměstnáno na plný úvazek a jen 22 % dotazovaných byli

studenti. Průměrný čas, který hráči stráví ve virtuálním světě, je necelých 23 hodin týdně, s maximem přesahujícím 40 hodin týdně (Yee, 2006b), 75 % hráčů tráví ve hře více jak 13 hodin týdně a 25 % z nich je ve hře více než 34 hodin týdně (Tarng, Chen, & Huang, 2008). Současné studie, které se sice přímo nezaměřují na čas strávený ve hře, ale tento údaj také zveřejňují, potvrzují, že získaná data času stráveného ve hře, jsou stále platná (Mancini, Caricati, Balestrieri, & Sibilla, 2018; King, Adair, Saunders, & Delfabbro, 2018). Ukázalo se také, že velká část hráčů hraje MMORPG se svým partnerem či partnerkou nebo se členem své rodiny (Yee, 2006b).

Pokud bychom chtěli srovnat hráče z hlediska pohlaví, tak již bylo uvedeno, že ženy hráčky bývají starší než muži, dosahují ale zároveň také vyššího vzdělání. Na druhou stranu bývají hráčky chudší než hráči. Muži jsou orientovaní spíše na úspěch, kdežto ženy ve hře vyhledávají sociální stránku. I když mají muži s hrou větší zkušenosti, jsou to ženy, které ve hře tráví více času, a to v menších porcích. Ženy jsou také považovány za skálnější hráče, což je dáno menší šancí ukončení hraní. Ženy hrající s partnerem jsou také šťastnější než muži, kteří hrají s partnerkou. Ženy, častěji než muži, uvádějí nižší čas strávený ve hře, než jaký v ní skutečně strávily (Williams, Consalvo, Caplan, & Yee, 2009).

Griffiths, Davies a Chappell (2004a) srovnávali hráče adolescenty s dospělými hráči. Pro tyto účely považovali autoři za adolescenty hráče, kteří měli 19 a méně let, vzorek adolescentů se pak skládal z hráčů věku 12–19 let, kdežto dospělí byli v rozsahu 20–70 let. Ze srovnání vyšlo, že ve skupině dospělých se nachází signifikantně větší počet žen než u adolescentní skupiny. Autoři početnou skupinu národností zredukovali na národy severoamerické a jiné. Z výsledků zjistili, že statisticky více bylo adolescentů ze Severní Ameriky. Změna pohlaví ve hře (hraní za postavu opačného pohlaví, než je samotný hráč) byla podstatně větší u skupiny dospělých hráčů. Ukázalo se také, že s přibývajícím věkem stoupá historie hraní. To znamená, že starší hráči mají za sebou celkově více odehraného času než ti mladší. Zároveň ale mladší hráči mají častější frekvenci hraní než ti starší, takže hrají častěji. Obě skupiny, jak adolescenti, tak dospělí, uvedli jako hlavní motiv hraní sociální aspekt, v tomto ohledu se od sebe skupiny neliší. Adolescenti ale signifikantně častěji uváděli jako motivaci ke hraní násilné prvky (boj hráče proti hráči). Poslední rozdíl mezi oběma skupinami byl v tom, co hráči pro hru obětovali. Pětina hráčů v obou skupinách prohlásila, že pro hraní nic

neobětovala, ale adolescenti podstatně častěji uváděli, že pro hru obětovali práci nebo vzdělání, kdežto dospělí uváděli obětování socializace s rodinou, přáteli či partnerem nebo partnerkou.

1.5 World of Warcraft

Hra World of Warcraft se jednoznačně může řadit do kategorie MMORPG her. Vyšla v listopadu roku 2004 (v Evropě v únoru 2005) ve společnosti Blizzard Entertainment. World of Warcraft příběhově navazuje na hru Warcraft (první díl vyšel roku 1994) od stejné společnosti, která však žánrově spadá mezi strategie. World of Warcraft tedy vyšel po deseti letech od založení této série.

World of Warcraft s odběrateli, kteří svým počtem daleko přesahují deset miliónů (Calif, 2014; Rouner, 2014), se právem řadí na první místa v úspěšnosti i oblíbenosti v rámci žánru MMORPG, a to i dnes, po více jak třinácti letech od svého vzniku a se šesti datadisky na svém kontě (sedmý datadisk, který nese název Battle for Azeroth, má vyjít v letošním roce). Toto je hlavní důvod, proč se tento výzkum zaměřuje právě na hru World of Warcraft. Jelikož se World of Warcraft řadí mezi MMORPG hry, platí pro ni všechny aspekty popsané v předchozí kapitole.

Vývojáři navíc hru World of Warcraft zpřístupnili pro masy lidí. Hra je sice jednodušší než jiné MMORPG tituly, a proto není jen pro *hardcore* hráče, ale pro všechny. Hra je navržena přesně tak, aby se ji snadno naučil ovládat i začátečník, ale pro dokonalé zvládnutí stylu hraní je třeba spousta zkušeností (takzvané “*easy to play, hard to master*”). Společnost Blizzard Entertainment na hře World of Warcraft neustále pracuje a vyvíjí ji i po třinácti letech. Přibližně každé dva roky vychází ke hře nový datadisk s novým obsahem, který rozvíjí příběh, představuje nové lokace a do hry přináší nové herní zážitky. Díky novému obsahu je virtuální svět hry velmi pestrý a s každým datadiskem se stále více rozšiřuje. Toto ale neplatí pouze u hry World of Warcraft, ale u všech her vydaných společnostmi Blizzard, díky čemuž se řadí mezi špičku v herním průmyslu. Styl hraní, respektive odměňování ve hře, je tvořeno tak, aby působilo na hráče návykově. Vychází z operantního podmiňování B. F. Skinnera, kdy největší pravděpodobnost pro vykonávání určité činnosti (mačkání páčky/hraní hry) je při odměňování

(jídlo/nalezení vzácného předmětu) v nepravidelném intervalu (Plháková, 2004; 2006). Nepravidelná odměna ve hře je zajištěna náhodnou šancí na získání předmětu, který může spadnout z mrtvé nestvůry.

Ve hře World of Warcraft má hráč možnost připojit se k jedné ze dvou nepřátelých frakcí ve virtuálním světě zvaném Azeroth. Na výběr má mezi Aliancí a Hordou. Co se přizpůsobení svého *avata* týče, kromě volby pohlaví, má hráč na výběr za každou frakci několik rozličných ras. Za Alianci jsou to například lidé, trpaslíci nebo gnómové, za Hordu pak orkové, nemrtví či trollové.

Hra World of Warcraft umožňuje hned několik stylů hraní. Nabízí se nám hra hráče proti hráči (*Player vs. Player – PvP*), kdy hráči bojují proti sobě a snaží se toho druhého zneškodnit, nebo hra hráče proti virtuálnímu prostředí (*Player vs. Environment – PvE*), kdy skupina hráčů spolupracuje na porážení předem nastavených a předepsaných silných nestvůr. Zároveň si hráč v každém ze stylů může vybrat jednu ze tří rolí podle postavy, za kterou hraje. Může se jednat o léčitele (*healer – hráč, který uzdravuje ostatní a pomáhá jim k lepšímu výkonu*), tanka (*tank – hráč, který na sebe strhává útoky a hodně vydrží na úkor slabého vlastního útoku*) nebo útočníka (*dps – damage per second – hráč, který má nejsilnější útok, ten se dále dělí na útoky na blízko a na dálku*). Kromě těchto hlavních stylů hraní existuje ještě hraní role (*role playing – RP*), kdy se hráč vžije do role své postavy a žije její příběh.

Šmahel, Blinka a Ledabyl (2008) zkoumali (v souvislosti se závislostí na hře), jak moc se hráči se svým *avatarem* identifikují, což je pro hraní role typické. Z jejich vzorku 548 hráčů jich 26,3 % uvedlo, že schopnosti jejich postavy jsou podobné jejich vlastním, jen více umocněné. Naopak 17,7 % hráčů uvedlo, že jejich postava kompenzuje jejich vlastní schopnosti. Se svým *avatarem* se naplno ztotožňuje 14,5 % hráčů, kteří uvedli, že oni a jejich postava jsou jedno. To, že má hráč stejné vlastnosti jako jeho postava, pak uvedlo 18,4 % hráčů.

Hráči ve hře World of Warcraft se můžou v každé z obou frakcí sdružovat do hráčských společenství nazvaných gildy. Gilda je skupina hráčů o rozličné velikosti, kteří si vypomáhají s plněním úkolů, sbíráním zkušeností a zabíjením nejobtížnějších nestvůr ve hře. Pro gildu je výhodnější, pokud jsou její členové co možná nejvíce rozlišní a různorodí, aby se mohli vzájemně doplňovat a vypomáhat si. Ke komunikaci v gildě slouží gildovní chat.

Chen, Sun a Hsieh (2008) zjistili, že s rostoucí úrovní avatara roste také šance, že se do nějaké gildy přidá. Zabývali se také gildami jako specifickými sociálními uskupeními, které rozdělili na několik typů. Analýzou svých dat získaných ze 60 WoW serverů rozlišili gildy malé, velké, elitní, nestabilní a nováčkovské. Zjistili také, že rozložení velikosti gild je podobné napříč různými servery, s průměrným počtem 180 členů.

Gildy jako sociální uskupení jsou velmi variabilní a často dochází k jejich zániku, sloučení nebo vzniku nových. Ducheneaut, Yee, Nickell a Moore (2007) se proto zaměřili právě na tuto „úmrtnost“ gild. Zjistili, že gildy, které mají větší šanci na přežití, jsou lépe vybalancované ve smyslu jaké povolání jednotlivé postavy mají. Podle očekávání také větší gildy mají větší šanci na přežití. Větší rozptyl úrovní hráčů také pozitivně přispívá k životnosti gildy. Také pokud jsou členové gildy propojení i jinak než skrz hru samotnou, mají větší šanci v gildě setrvat a udržet ji při životě.

Zajímavé na World of Warcraft je, že hra v podstatě nemá svůj cíl a nekončí dosažením nejvyšší úrovně ve hře. Někteří dokonce říkají, že dosažením nejvyšší úrovně hra teprve začíná. Poté hráč začne naplno spolupracovat se svou gildou na získání co možná nejlepšího vybavení ve hře a začne si hraní opravdu užívat. Hru jako takovou de facto nelze dokončit a hráč v ní tak může strávit bezmezné množství času.

1.6 Závislost na videohrách

Pokud se chceme bavit o MMORPG a videohrách obecně, asi se jen těžko vyhneme tématu závislosti na videohrách. Závislost je jeden z možných negativních faktorů související s hraním videoher. Výše byly již okrajově zmíněny některé výzkumy týkající se negativních aspektů počítačových her. V této kapitole bude představena problematika závislosti na počítačových hrách, protože úzce souvisí i s motivací hráčů.

Je poměrně jasné, že na hrách nemůže vzniknout fyzická závislost podobně jako na alkoholu nebo nikotinu, ale závislost psychická, která je společná pro nelátkové závislosti jako je gamblerství, oniomanie či workoholismus. V připravovaném návrhu pro jedenáctou revizi mezinárodní klasifikace nemocí se

má již objevit přímo závislost na videohrách. Tato závislost bude zařazena mezi poruchy způsobené užíváním návykových látek nebo návykovým chováním, konkrétně tedy jako porucha způsobena návykovým chováním.

Tato „herní porucha“ (*gaming disorder*) se vyznačuje trvalým nebo opakujícím se vzorcem chování souvisejícím s hraním videoher, které se týká hraní přes internet (online) nebo mimo síť (offline). Toto chování se vyznačuje narušenou kontrolou nad hraním (frekvence, doba hraní...), zvýšeným upřednostňováním hraní oproti jiným zájmům a aktivitám a pokračováním v hraní i přes výskyt negativních následků. Tyto vzorce chování jsou dostatečně závažné, aby způsobily zhoršení v osobní, rodinné, sociální, pracovní, vzdělávací či jiné důležité oblasti fungování. Tento vzorec může být trvalý, epizodický a opakující se. Pro stanovení diagnózy je třeba, aby problematické chování bylo přítomno po dobu alespoň 12 měsíců, i když pokud by byly splněny všechny požadavky nebo by byly symptomy obzvláště závažné, dá se uvažovat i o kratším časovém úseku (World Health Organization, 2017).

Podobně nejnovější verze Diagnostického a statistického manuálu duševních poruch (2013) má v sobě již zakomponovanou tuto poruchu (*internet gaming disorder*). Aby bylo možné tuto poruchu diagnostikovat, je třeba, aby jedinec splňoval pět z devíti kritérií po dobu 1 měsíců. Tato kritéria jsou (DSM-V, 2013):

1. Zaujetí internetovými hrami (jedinec neustále myslí na předchozí hraní a očekává další herní sezení; hraní her je dominantní složkou denního života).
2. Abstinční příznaky při odebrání hry (může se jednat o podrážděnost, úzkost, smutek).
3. Zvyšující se tolerance – zvyšující se potřeba času, který jedinec tráví ve hře.
4. Neúspěšné pokusy kontrolovat účast ve hrách.
5. Ztráta předešlých zájmů a koníčků v důsledku hraní.
6. Pokračování v nadměrném hraní i přes znatelné psychosociální problémy.
7. Lhaní a klamání členů rodiny, terapeuta a jiných ohledně času, který jedinec tráví ve hře.

8. Využívání hry jako zmírnění či úniku od negativních emocí jako jsou beznaděj, úzkost nebo vina.
9. Ohrožení nebo ztráta důležitých vztahů, práce nebo příležitosti se vzdělávat nebo zlepšit kariéru kvůli účasti ve hře.

Charlton a Danforth (2007) považují za nutné při zkoumání závislostního chování rozlišovat hráče, které můžeme považovat za závislé a hráče, kteří jsou do hry pouze vysoce zapojení. Za závislé hráče považují ty, kteří se vyznačují například syndromem odnětí, relapsem a znovuobnovením hraní. Na rozdíl od této skupiny hráči, kteří jsou do hraní pouze vysoce zapojení, tato kritéria nesplňují, zato se u nich objevují výčitky, tolerance a euforie při hraní. Nutno dodat, že tato tři kritéria se mohou objevovat i u závislých hráčů, rozdíl je tedy v tom, že vysoce zapojení hráči neprojevují ona základní kritéria, které jsou pro závislé typické. Rozdíl mezi oběma skupinami je pak například v množství času, který hráči stráví ve hře. Závislí hráči tráví ve hře průměrně o 15,84 hodin týdně více, což potvrdila také Na et al. (2017). Ve výzkumu, který prováděl Yee (2002), vyšlo najevo, že 8 % hráčů tráví ve virtuálním prostředí až 40 hodin týdně a 70 % hráčů hrálo alespoň deset hodin bez přerušení během jediného sezení. Pokud bychom se však podívali na novější studii, zjistíme, že muži tráví hraním MMORPG průměrně 15,5 hodin týdně (Deleuze, Christiaens, Nuyens, & Billieux, 2017). Zdá se však, že vysokoškolští studenti tráví ve hře celkově méně času, a to průměrně 4,63 hodin týdně. Navíc muži ve hře tráví více času než ženy (Puerta-Cortés, Panova, Carbonell, & Chamarro, 2017).

Čas strávený ve hře může být do jisté míry ovlivněn fenoménem *flow*. Mihaiy Csikszentmihalyi (2008) se ve své praxi zabýval štěstím a jak dosáhnout optimální zkušenosti. Za optimální zkušenost považuje, když cítíme kontrolu nad svou akcí a svým osudem. Zkoumáním expertů z různých oborů a oblastí Csikszentmihalyi přišel s teorií optimální zkušenosti založené právě na konceptu *flow*. „*Flow je stav, ve kterém jsou lidé tak zapojeni do aktivity, že se zdá, že na ničem jiném nezáleží. Zkušenost sama je tak naplňující, že ji lidé vykonávají i přes překážky, jen pro aktivitu samou*“ (Csikszentmihalyi, 2008, s. 4). *Flow* zkušenost není kulturně podmíněna. Tato zkušenost byla popsána v podstatě stejnými slovy nezávisle na věku, kultuře, rase nebo pohlaví (Csikszentmihalyi, 2008).

Stav *flow* přichází, když jedinec zaměřuje svou pozornost na dosažení vytyčeného cíle. Člověk má pocit, že jeho schopnosti jsou úměrné výzvě, které čelí, a proto je schopný ji zvládnout. Vykonávaná aktivita je pro jedince uspokojující sama o sobě (Csikszentmihalyi, 2008).

Csikszentmihalyi (2004) charakterizuje *flow* osmi body:

1. Jasný cíl: Člověk ponořený do aktivity si musí být v každém okamžiku vědom, jaký je jeho cíl. Nejedná se o finální výsledek, ale o cestu k němu, v každém kroku si musí být vědom toho, co má zrovna dělat.
2. Bezprostřední zpětná vazba: Pokud člověk nedostává okamžitou zpětnou vazbu, je pro něj obtížné věnovat se dlouhodobě jedné věci. Zpětná vazba může pocházet jak od kolegů, tak od vedoucích, ale nejlepší je, když zpětnou vazbu poskytuje samotná činnost. Člověk jednoduše ví, že to, co dělá, je správné.
3. Pocit zvládnutelnosti: Člověk se spíše ponoří do činnosti, o které si myslí, že je schopný ji zvládnout. Pokud je pro něj úkol příliš obtížný, bude pociťovat úzkost, pokud je činnost příliš triviální, začne se u ní nudit. Pokud se tak stane, pozornost je odváděna od úkolu a zvládnutí je méně pravděpodobné. Jedinec prožívající úzkost se obává výsledků, zatímco ten, který se nudí, začíná hledat jiné aktivity, kterými by se zabavil.
4. Hluboká koncentrace: Aktivita, která je zvládnutelná, má jasné cíle a poskytuje zpětnou vazbu, nás může velmi snadno pohltit. Při takové aktivitě nemusíme přemýšlet, co máme dělat, ale jednáme automaticky a spontánně.
5. Důležitá je pouze přítomnost: Stav *flow* vyžaduje absolutní koncentraci, a proto problémy každodenního života nejsme schopni ani zaregistrovat.
6. Bezproblémová kontrola: Člověk ve stavu *flow* má silný pocit kontroly nad situací a ví, že jeho schopnosti jsou adekvátní úkolu.
7. Pocit změněného času: Prožívání času ve *flow* je rozdílné od normálního stavu. Často čas utíká rychleji, než by se zdálo, ale může se objevit i opačná tendence, kdy se zdá, že čas jako by stál, a i sekundy trvají věčnost.
8. Ztráta ega: Jedinec ve stavu *flow* nezapomíná pouze na každodenní starosti, ale může se stát, že zapomene i na vlastní *self*, jako by jeho lidskost byla dočasně potlačena.

Tyto charakteristiky *flow* se dají velmi dobře aplikovat na hraní MMORPG her. World of Warcraft (ale obecně se to dá aplikovat snad na všechny hry) má jasně stanovené cíle, kterými se hráč v daný okamžik zabývá, a i když nemá World of Warcraft žádný konkrétní finální cíl, tak v každém okamžiku má hráč stanovený úkol, který odpovídá schopnostem jeho postavy a za kterým jde. Zpětná vazba je ve hře okamžitá. Ihned po splnění zadaného úkolu získá hráč předem určenou odměnu, může to být vzácný předmět, herní měna nebo čistě jen zkušenosti, které postavě pomáhají dostat se na vyšší úroveň. Pocitu zvládnutelnosti je ve hře dosaženo tím, že jsou postavě předkládány úkoly šité na míru jeho úrovni a schopnostem. Hráč má navíc na výběr z nepřeberného množství úkolů v různých lokacích, tudíž si může vybrat dle svého uvážení, a pokud narazí na nesplnitelný úkol, může se přesunout jinde a vrátit se k němu, až bude lépe vybaven. Nezřídka se stává, že hraní hráče naprosto pohltí, koncentruje se pouze na hru a nevnímá ostatní rušivé vlivy. Pokud se hráč dostane do stavu *flow*, je zaměřen pouze na svoji přítomnost a nezabývá se problémy každodenního života. Útěk hráče od problémů reálného světa může být jedním z důvodů, proč se ponoří do světa virtuálního. Jelikož člověk, který se nachází ve stavu *flow*, má pocit změněného času, není divu, že někteří hráči jsou schopni ve hře bez problémů vydržet bez přerušení i více než deset hodin.

I když je koncept *flow* zařazen do pozitivní psychologie, může svou charakteristikou u hráčů vyvolávat excesivní hraní. Toto problémové užívání může být způsobeno kromě jiného designem, který je založen na operantním podmiňování (Yee, 2001), kdy hra hráče za hraní odměňuje, a tudíž v nich posiluje toto chování. Další možností, jak může vznikat závislostní chování je, že hráči ve hře mohou snadno překonávat svoje obavy a úzkosti, které mají v reálném světě (Yee, 2002). Například člověk, který je v reálném životě neoblíbený a společnosti se spíše straní, může být ve virtuálním světě uznávaným a vyhledávaným bojovníkem. Lidé s nízkou hodnotou interního *locus of control* se ve virtuálním prostředí více spoléhají na své schopnosti. Hráči takhle mohou překonávat svoje úzkosti, což je pro ně zajisté velmi přitažlivé a může vést k problematickému užívání.

Hsu, Wen a Wu (2009) identifikovali jako rizikové faktory závislosti na MMORPG zvědavost, odměnu, zavázanost a hraní rolí. Zvědavost motivuje hráče

k objevování (virtuálního) světa, aby si doplnili mentální obraz svých kognitivních map, které o virtuálním světě mají. Většina MMORPG se neustále vyvíjí a jejich příběh nikdy nekončí. Aby proto hráči uspokojili svou zvědavost, mohou ve hře trávit nezměrné množství času.

Odměny, které může MMORPG hráčům nabídnout, jsou dvojího typu. Prvním typem jsou odměny, které uspokojují hráčovy psychické potřeby ve skutečném světě a druhým jsou takové, které hráč nemá možnost ve skutečném světě získat. Oba typy odměny může hráč ve hře získat, a to bez zbytečných potíží a obav ze selhání.

Pokud hráč náleží do hráčské sociální skupiny (gildy), zvyšuje se tím jeho závaznost vůči ostatním členům. Ti pak na hráče mohou vyvíjet sociální nátlak a mohou ho tak přimět trávit ve hře více času, než původně zamýšlel. Hráči vytvářejí ve hře dlouhotrvající kybersociální vztahy, které uspokojují jejich afektivní, behaviorální a kognitivní potřeby, čímž se zákonitě navyšuje čas, který hráč ve hře stráví, a tudíž se zvyšuje i riziko závislosti.

Vysoká angažovanost v hraní rolí je riziková ze dvou důvodů. V první řadě hráče může motivovat postup jeho postavy. Na vyšší úrovni má postava přístup k lepšímu vybavení a lepším dovednostem, což je důvodem, proč hráči tráví tolik času ve hře při vyvíjení své postavy. Druhým důvodem, který může stát za závislostí, je emocionální přilnutí ke své postavě. Hráči si vytváří své postavy, budují jejich fyzický vzhled a vynakládají čas na tvoření identity postavy v kontextu virtuálního světa. Vytvářejí historii postavy, přicházejí do styku s ostatními postavami, komunikují spolu a vyvíjí se. Čím více energie hráč vloží do vytváření své postavy, tím emocionálněji ke své postavě přilne, což ho motivuje k delšímu času strávenému ve hře s danou postavou (Hsu, Wen, & Wu, 2009).

Sami hráči si mnohokrát uvědomují rizika nadměrného hraní a jsou také schopni uvést některé ze znaků a symptomů problematického hraní. Hráči správně určili symptomy jako je odvykací stav, posedlost hrou, lhaní, využívání hry jako úniku před negativními emocemi a ztráta významných vztahů, práce nebo školních příležitostí (Carras et al., 2018). Tato kritéria jsou v souladu s poruchou hraní, jak je uvedeno v páté edici diagnostického a statistického manuálu duševních poruch (2013). Není tedy pravda, že by hráči snižovali závažnost a dopady tohoto problematického chování.

2 Motivace

Motivace je pro lidi obecně důležitá, jelikož ovlivňuje a utváří chování člověka. Směřuje nás k určitému cíli a udržuje nás při provádění konkrétní činnosti. Poznáním motivace člověka můžeme predikovat jeho chování, lépe mu porozumět a případně lépe směřovat pomoc, kterou mu poskytneme, pokud by se dopouštěl škodlivého chování, například při hraní videoher.

Pokud se chceme zajímat o motivaci hráčů, je třeba nejprve vysvětlit, co to motivace je. Slovo motivace má svůj původ v latinském *movere*, což znamená hýbat (Plháčková, 2003). Motivace je proces spouštění, zaměření a regulace aktivity člověka na objekty a cíle. S motivací pak dále blíže souvisí pojem motiv. Ten je spouštěcí silou, popuzující psychickou tendenci osobnosti k odpovídající aktivitě. Naproti tomu potřeba je vnitřní stav nedostatku nebo nadbytku, který organismus pociťuje. Motiv je pojem obecnější a zahrnuje pod sebe potřebu a chování směřující k uspokojení této potřeby (Cakirpaloglu, 2012). Síla motivu pak ovlivňuje intenzitu a kvalitu chování (Plháčková, 2003).

2.1 Dělení motivů

Lidských motivů je nezměrné množství, a proto je potřeba je utřídit a klasifikovat podle jejich sdílených vlastností. Nejčastěji se můžeme setkat s klasifikací motivů na vrozené a získané, primární a sekundární, biologické a sociální. Vrozené motivy staví na základních biologických a fyziologických potřebách, které jsou určeny dědičností a genetickou výbavou každého člověka. Získané motivy pak jsou tendence, které si člověk vyvíjí v průběhu života v kontaktu se sociálními skupinami, kulturou a dalšími společenskými institucemi. Primární motivy se často řadí také pod motivy vrozené. Jedná se o nezbytnou podmínku existence člověka, jde tedy o potřeby biologické, sociální, potřeby bezpečí a další. Sekundární motivy pak bývají motivy získané, které nejsou pro lidskou existenci klíčové. Biologické motivy jsou založeny fyziologicky a cyklicky se opakují. Jde o potřebu potravy, kyslíku ale i například nikotinu či alkoholu u závislých lidí. Mezi sociální motivy pak řadíme ty, které regulují mezilidské vztahy jako je potřeba výkonu, afilience, intimity či moci (Cakirpaloglu, 2012).

Motivy můžeme dále rozdělit do čtyř velkých okruhů, a to motivy sebezáchovné, motivy stimulační, sociální motivy a individuální psychické motivy. Ty sebezáchovné mají biologický základ a jsou společné pro všechny živé bytosti, míří k zachování života organismu. Pokud bychom používali výše zmíněnou kategorizaci, jednalo by se o motivy primární, biologické a vrozené. Mezi motivy zajišťující přežití jednotlivce řadíme například hlad nebo žízeň. Teorie zaměřená na motivy individuálního přežití (tedy hlad a žízeň) je založena na principu homeostaze. Tato teorie je založena na tendenci organismů udržovat vnitřní biochemické hodnoty na konstantní úrovni. Pokud by se v těle objevila nějaká odchylka, začne člověk pociťovat nepříjemný pocit napětí, kterému se říká *drive*, který nutí organismus obnovit rovnovážný stav. Pokud má tedy člověk hlad nebo žízeň, zajde se najíst nebo doplnit tekutiny. V tomto okruhu můžeme pozorovat také motivy zajišťující přežití druhu, mezi které se řadí motivy sexuální a rodičovské. Sexuální chování vede k rozmnožování, a tedy reprodukci druhu. Vzhledem k tomu, že člověk jako novorozenec je bezmocný, je také velmi důležité chování rodičovské. Člověk je po narození na péči, podporu a pomoc dospělých odkázán (Plháková, 2003).

Stimulační motivy jsou důležité pro dosažení duševní pohody, která je docílená proměnlivou vnější stimulací, duševní a tělesnou aktivitou. Jelikož lidé špatně snášejí nedostatek podnětů, mají potřebu vyhledávat nové a neobvyklé zážitky. Tyto motivy se projevují hravostí, zvědavostí a vyhledáváním neobvyklých zážitků. Podle teorie optimální úrovně aktivace je zapotřebí, aby stimulace nebyla příliš vysoká, ani příliš nízká. Při vysoké hladině stimulace člověk může zažívat úzkost a napětí a při nízké zase nudu, tedy negativní pocity. Pokud úroveň aktivace klesne pod optimální hladinu, může si ji člověk zvýšit například exploračním chováním, které se může projevit i ve hře prozkoumáváním virtuálního světa (Plháková, 2003).

Pro člověka jsou také velmi důležité motivy sociální. Ty ovlivňují mezilidské vztahy a jejich subjektivní prožívání. Tento okruh motivů zahrnuje potřeby výkonu, afiliace a moci. Výkonová motivace se projevuje plněním úkolů na určité úrovni. Patří zde také potřeba dosažení úspěšného výkonu, potřeba vyhnout se neúspěchu, ale také potřeba vyhnout se úspěchu, jelikož úspěch na člověka klade tlak. Potřeba afiliace je touha po přátelství, společenských vazbách, kontaktu s druhými lidmi, spolupráci a podobných věcech. Člověk má snahu být ve

společnosti druhých lidí a sdílet s nimi své zážitky, přičemž se vyhýbá samotě. Zatímco potřeba afiliace se týká spíše spolupráce s ostatními lidmi, bez snahy je ovládat, potřeba moci se projevuje právě touto snahou ostatní řídit či ovlivňovat, případně získat přístup ke zdrojům bohatství (Plháková, 2003).

Behavioristé a kognitivní psychologové začali rozlišovat motivaci vnější a vnitřní. O vnější motivaci se jedná, pokud jedinec vykonává činnost pro získání konkrétní odměny, kdežto vnitřní motivace ovlivňuje jedince bez použití konkrétní odměny, jedná se tedy o aktivity, které jsou uspokojující samy o sobě. Jde o přirozenou lidskou tendenci vyhledávat nové věci či překonávat překážky. Tyto individuální psychické motivy závisí na přesvědčení o vlastní autonomii, mezi které se řadí *self-efficacy*, *locus of control* nebo optimistický explanační styl (Plháková, 2003).

Asi nejznámější teorií motivů/potřeb je Maslowova hierarchická pyramida. Ta obsahuje pět úrovní potřeb, které na sebe navazují a aby bylo možno saturovat vyšší potřeby, je nutné mít uspokojené potřeby, které se v pyramidě nacházejí na nižších pozicích. Na spodních pozicích můžeme vidět potřeby fyziologické (jídlo, pití, sex) a nejvýše se nacházejí potřeby seberealizace. Kompletní Maslowův systém zahrnuje od spodních příček nahoru: fyziologické potřeby, potřeby bezpečí, potřeby sounáležitosti, potřeby uznání a potřeby seberealizace (Maslow, 1954 in Cakirpaloglu, 2012).

2.2 Aplikace teorie potřeb na hráče

Pokud se podíváme na hráče při herním sezení, které může dosahovat délky až deset hodin v kuse, často se stane, že zanedbávají své fyziologické potřeby (jídlo, toaleta a především spánek). Mnoho hráčů kvůli hrám odchází ze školy nebo práce (Block, 2008), ale ve virtuálním světě mohou uspokojovat potřeby sociální, potřeby uznání nebo dokonce skrze svého *avata* potřeby seberealizace.

Maslowova pyramida se dá aplikovat také na samotnou virtuální realitu. Když se hráč poprvé přihlásí do hry, tak je jeho postava bezvýznamná, nemá na sobě téměř žádné vybavení ani bohatství. Postupně si musí plněním úkolů sehnat základní věci pro sebe, ty přebytečné prodat a začít si vydělávat herní měnu, aby si později mohl koupit věci lepší. Jedná se v podstatě o základní fyziologické

potřeby tak, jak je uvádí Maslow (1954 in Cakirpaloglu), převedené do virtuální podoby.

Jakmile jsou u postavy splněny základní podmínky pro přežití, může se přesunout k dalšímu stupni pyramidy, kterým je potřeba bezpečí (Maslow, 1954 in Cakirpaloglu, 2012). Tu postavě může hráč zajistit tím, že ji vybaví lepším brněním, silnějšími útoky nebo větší zásobou peněz. Peníze opět získává souboji nebo plněním zadaných úkolů a za nasbírané peníze je možno opět pořizovat lepší vybavení.

Potřeba sounáležitosti se ve hře snadno naplňuje členstvím v jednom z mnoha cechů. Hráč zde může najít nová přátelství a ostatní hráči mu mohou pomoci při plnění úkolů a zabíjení silných nestvůr. Hráč má sice možnost hru hrát, aniž by byl členem cechu a hrát tedy sólově, nicméně členství v cechu přináší mnohé výhody a proto hráč se svou postavou, podobně jako člověk v reálném světě, touží na třetím stupni pyramidy někam patřit, být přijmán a stát se členem nějakého většího společenství (Maslow, 1954 in Cakirpaloglu, 2012).

Pokud si již hráč prošel výše uvedenými stupni, může si začít plnit svou potřebu uznání. Toho ve hře dosahuje úspěšnou bitvou, poražením silného protivníka či vlastnictvím vzácného předmětu. Všechny tyto úspěchy hráč sdílí se svými spoluhráči v cechu nebo na veřejném *chatu*, čímž může prožívat pocity prestiže a sebeúcty. Tento pocit uznání a sebeúcty je důležitý stejně tak pro člověka v reálném světě, jako pro hráče ve světě virtuálním (Drapela, 2008).

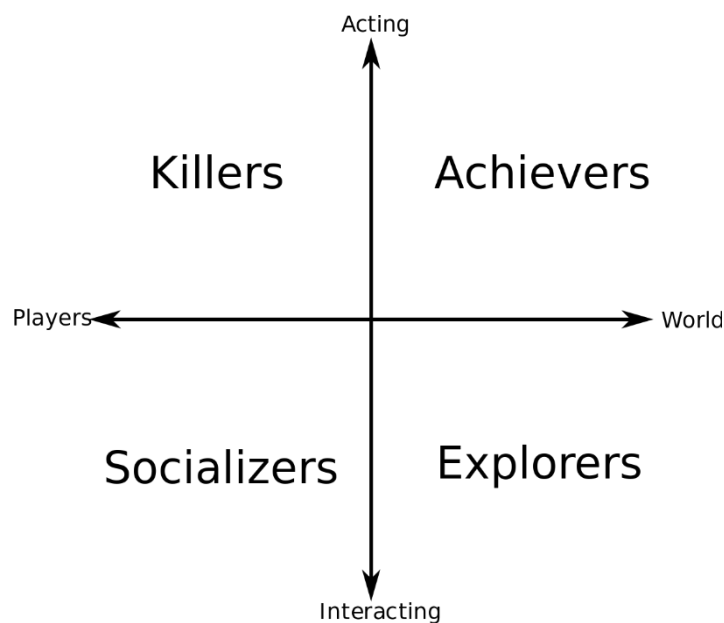
Nejvyšší stupeň potřeb, seberealizaci, může člověk ve hře realizovat tím, že bude úspěšným vůdcem svého vlastního cechu nebo bude velet ostatním hráčům v bitvě. Seberealizace pro každého hráče znamená něco jiného a každý hráč se může realizovat v jiném směru, někomu může stačit pouze být dobrým rytířem či zlodějem. V posledním úrovni Maslowovy pyramidy jsou mezi jednotlivci rozdíly největší, stejně tak jsou velké rozdíly mezi hráči ve virtuálním světě (Drapela, 2008).

2.3 Typologie hráčů dle teorie motivace

Pokud bychom chtěli teorii motivace aplikovat na hráče online her, mohli bychom vytvořit různé typologie hráčů podle toho, co je motivuje ke hraní. Jednou

ze známých typologií hráčů je Bartlova typologie, která rozděluje hráče do čtyř kategorií.

Bartle se zaměřil na hráče MUDů, u kterých se zajímal o to, co je na hře baví. Tímto popsal dvě dimenze přístupu ke hře. První dimenzí je přístup ke hře, kdy si hráč může vybrat mezi stylem aktivním nebo interaktivním a druhá dimenze se zaměřuje na orientaci, kterou se hráči směřují, kdy se mohou orientovat na samotný virtuální svět nebo na ostatní hráče (Bartle, 1996).



Obrázek 1: Dimenze hráčských stylů dle Bartla (1996)

Hráči, kteří jsou zaměřeni na cíle spojené s hrou, kterých se urputně snaží dosáhnout, většinou disponují velkým množstvím pro hru ceněného bohatství. Tyto hráče Bartle nazval *Achievers*². Tito hráči jsou hrdí na svůj formální status, kterého v herní hierarchii dosahují. Hráči, které Bartle nazval jako *Explorers*³, se snaží do detailu prozkoumat virtuální svět, což z počátku znamená objevovat jeho topografii. Tito hráči jsou hrdí na své znalosti, které o hře mají. Hráčům, kteří se ve hře zajímají převážně o navazování kontaktů, interakci s ostatními hráči nebo o styl hraní *role-playing* se nazývají *Socialisers*⁴. Tito hráči jsou hrdí na kontakty a přátelství, které ve hře mají. Posledním typem hráčů, které Bartle rozlišil, byli

²to achieve = dosáhnout (něčeho)

³to explore = prozkoumat

⁴to socialize = socializovat

*Killers*⁵, tedy hráči, kteří pomocí nástrojů ve hře působí tíseň a utrpení ostatním hráčům tím, že zabíjejí jejich *avatary*, či jim jinak škodí. Tito hráči jsou hrdí na reputaci, kterou získali svými bojovými schopnostmi (Bartle, 1996).

Bartle, jakožto herní vývojář, nemá zkušenosti s psychologií ani statistikou, a proto jeho model nebyl nikdy empiricky testován. Bartle tak předpokládal, že preference jednoho typu hraní potlačuje ty ostatní a nezajímal se, zda spolu různé typy mohou nějakým způsobem souviset (Yee, 2006a).

Yee (2006b) zjišťoval, co lidi přitahuje na virtuálním prostředí a co je nutí investovat svůj čas, peníze a emoce do tohoto světa. Analýzou odpovědí získaných ze svých dotazníků Yee došel k pěti faktorům: vztahy, manipulace, vnoření se, únik z reality a úspěch ve hře.

Vztahový faktor se vyznačuje touhou hráčů po interakci s druhými a jejich ochotou navazovat smysluplné, přátelské vztahy. Faktor manipulace upřednostňují hráči, kteří se k ostatním ve hře chovají jako k věcem a využívají je pro svůj osobní prospěch. Takoví hráči ve hře často klamou, podvádějí a provokují ostatní hráče. Hráči skórující vysoce ve faktoru vnoření se do virtuálního světa si, častěji než jiní, užívají pobyt ve virtuálním světě. Rádi si také vytvářejí postavy s bohatou historií, která je zpravidla zasazena do virtuálního světa. Tito hráči nejvíce preferují styl hraní *role-playing*, tedy vydávání se a hraní příběhu za danou postavu. Únik z reality se podle názvu týká hráčů, kteří do hry unikají, aby se vyhnuli problémům a stresům z reálného života. Tento faktor je také důležitým motivem v souvislosti s hráčskou poruchou osobnosti (Laconi, Pirès a Chabrol, 2017). Poslední faktor úspěchu ve hře značí, do jaké míry hráči touží být ve hře mocní. Tito hráči se soustředí na plnění úkolů ve virtuálním světě, sbírání předmětů a zdrojů, které značí ve hře moc (Yee, 2006b).

I když Yee svůj systém motivace validizoval převážně na anglicky mluvící populaci, ale jelikož se jedná o pravděpodobně největší projekt v této oblasti, spousta dalších autorů navázala na Yeeho zjištěné poznatky, převzali jeho motivační teorii a aplikovali ji na jiný kulturní kontext (Dindar & Akbulut, 2014).

Vzhledem k tomu, že se zde objevuje vícero faktorů, dá se předpokládat, že každého jedince přitahuje na virtuálním světě něco jiného. Muži budou více zaměřeni na dosahování úspěchů a manipulaci, kdežto ženy ve hře více

⁵ to kill = zabít

vyhledávají vztahy, únik z reality a s tím související ponoření se do virtuálního světa (Yee, 2006a).

Pokud bychom se blíže zaměřili na hráče ve věku vynořující se dospělosti (18-25 let) a jejich motivaci v souvislosti s osobnostními charakteristikami v pojetí pětifaktorového modelu, můžeme zde vidět určité vzory. Otevřenost ke zkušenostem pozitivně koreluje s motivací objevování a hraní rolí. Svědomitost je úzce spojena s motivací úniku z reálného světa. Extraverze je pozitivně spojená s týmovou prací, kdežto neuroticismus negativně. Přívětivost pak je pozitivně spojena s postupem ve hře (Bean, Ferro, Vissoci, Rivero, & Groth-Marnat, 2016).

Z analýzy pak vyplynuly tři styly hráčů: extrovertní, introvertní a ambivalentní. Extrovertní hráči dosahovali ve všech dimenzích vysokých hodnot, kromě dimenze neuroticismu. Introvertní styl hráče se naopak vyznačuje nízkými hodnotami v dimenzích přívětivost, svědomitost, extraverze a otevřenost ke zkušenostem ale vyšším skórem v neuroticismu oproti extrovertním hráčům. Ambivalentní hráči pak spadají mezi tyto dva styly ve všech dimenzích, kromě přívětivosti, která je zde úplně nejnižší. Signifikantně největší část hráčů se řadí k introvertnímu stylu (Bean et al., 2016).

Whang a Chang (2004) dále na základě motivace rozlišili tři typy online hráčů, podle čehož se liší také jejich životní styl. Prvním typem je hráč orientovaný na hru jednoho hráče. Tento hráč je individualisticky orientovaný. Vztahům ve hře se nevyhýbá, ale utváří pouze krátkodobé neformální vztahy. Dalším typem je hráč orientovaný na komunitu. Tento typ hráče vnímá virtuální prostředí jako místo, kde si může vyzkoušet svůj smysl pro loajalitu. V jeho chování dominuje plnění společných úkolů a zájmů, stejně jako společné obavy. Posledním typem hráčů byli hráči orientovaní mimo skutečný svět. Tito hráči si cení bohatství a síly ve hře stejně tak jako ve skutečném světě. Ve hře využívají veškeré možnosti a příležitosti k tomu, aby posílili své postavení a získali bohatství. Virtuální svět neberou pouze jako hru, ale jakou jinou verzi života. Nutno říct, že ve hře patří mezi slabší hráče, a i když spolupracují s ostatními hráči, nepatří mezi důvěřivé.

Koo (2009) na základě svého výzkumu potvrdil, že hráči mají záměr hrát určité hry, pokud jim hra dodává určité výhody. Jako tyto výhody Koo označil prožitek zábavy, únik před reálným světem a sociální začlenění. Únik před reálným světem Koo identifikoval jako nejvlivnější faktor, následovaný prožitkem

zábavy a sociálním začleněním, vše v tomto pořadí. Hráči nejčastěji hrají, když jsou sami, nudí se a nemají co jiného dělat.

2.4 Faktory ovlivňující motivaci hráčů

Faktorů, které ovlivňují délku hraní, můžeme v různých výzkumech najít hned několik a mnohdy se od sebe liší jak samy faktory, tak jejich vliv na hráče.

Jedním z faktorů může být věk a bylo zjištěno, že starší hráči hrají více než ti mladší (Williams, Yee, & Caplan, 2008), na druhou stranu, některé jiné výzkumy toto potvrdit nemohou (Johnson, Gardner, & Sweetser, 2016), což ale může být způsobeno celkově nižší věkovou hranicí respondentů.

Další rozdíl se týká pohlaví. Williams, Yee a Caplan (2008) usoudili, že ženy hrají více než muži, kdežto Johnson, Gardner a Sweetser (2016) došli k opačnému výsledku. Rozdíl zde může být způsoben zaměřením na hráče odlišných her. Zatímco Williams, Yee a Caplan se zaměřovali pouze na hráče MMORPG, a tudíž jsou pro tuhle diplomovou práci relevantní, Johnson, Gardner a Sweetser (2016) se zaměřovali na širší okruh her.

Velmi důležitým faktorem je určitě také žánr hry. Hráči bezesporu stráví více času v MMORPG hře, která se v podstatě nedá „dokončit“, než v akční hře, jejíž kampaň se odhaduje na 20 hodin herního času. Na čem se ale různé výzkumy shodují je to, že hráči ve hře tráví více času, pokud hrají v sociální skupině, ve které mají utvořené pozitivní vztahy (Cole, & Griffiths, 2007; Williams et al., 2008; Vella, Johnson, & Hides, 2013).

Koo (2009) zároveň zkoumal tuto motivaci ke hraní v závislosti na *locus of control* a z jeho výsledků vyplývá, že externalisticky orientovaní hráči si hraní her užívají více a hrají častěji než internalisté.

V každém MMORPG jsou v nějaké formě zastoupeny tři motivační komponenty. Jedná se o dosažení úspěchu, sociální komponentu a ponoření se do virtuálního světa. Zároveň každý hráč preferuje každou z komponent v jiné míře. Ženy se budou zajímat ve hře o jiné prožitky než muži a stejně tak bude rozdíl mezi adolescenty a dospělými hráči. Ukázalo se, že ženy ve hrách více tíhnou k sociální stránce motivace, jako jsou sociální interakce a vyhledávání přátel ve hře (Reijmersdal, Jansz, Peters, & Noort, 2013).

Bylo také potvrzeno, že podle motivace, kterou hráč preferuje, se liší jeho chování ve hře. Chování ve hře bylo zaznamenáváno pomocí dosažených *achievement pointů* (body úspěchu). Hráči motivovaní pokrokem ve hře dosahují celkově vyššího skóre *achievement pointů*, nicméně optimálního pokroku ve hře dosahovali hráči motivovaní týmovou prací, objevováním světa a také ti, kteří náleželi do cechu. To se dá vysvětlit tím, že hráči zaměřeni na pokrok dosahují ve hře vyšších hodnot, což ale z dlouhodobého hlediska hráče stojí příliš času a námahy, pokud nejsou motivovaní i dalšími motivy jako je právě týmová práce, spolupráce s ostatními hráči a objevování světa. Tyto motivy jsou obzvláště ceněny při stylu hraní proti prostředí (*Player versus Environment*) (Billieux et al., 2013).

Motivace bude rozdílná pro hráče, kteří se zaměřují na styl hraní hráče proti hráči (*Player versus Player*). U takových hráčů není motivace pokroku na prvním místě, i když pokud by se jednalo o pokrok v žebříčku hodnot, je tento motiv také důležitý. Důležitější se však ukazuje motivace soutěžení ve hře, tedy hraní za účelem porazit ostatní hráče či je obtěžovat (Billieux et al., 2013).

Hráči, kteří jsou motivovaní vnořením se do virtuálního světa, dosahovali nejmenšího počtu *achievement pointů*, a to pravděpodobně z toho důvodu, že tito hráči se zaměřují spíše než na pokrok ve hře na estetiku, hraní rolí a vytváření příběhů postavy (Billieux et al., 2013).

Při problematickém hraní MMORPG mají centrální roli motivy zaměřené jednak na úspěch a pak také na únik z reality. Tito hráči nekontrolovatelně prahnou po získání co největšího množství *achievement pointů* nebo mají maladaptivní copingové strategie zvládání negativních emocí jako je úzkost, deprese či nuda. Proto také motivace úniku z reality není spojena s žádným konkrétním chováním ve hře a hráči preferující tento typ motivace se nesnaží dosáhnout žádných konkrétních cílů ve hře, snaží se pouze ponořit do virtuální reality (Billieux et al., 2013).

Longitudinální výzkum navíc ukázal, že vysoká angažovanost ve hře nutně nezpůsobuje negativní dopad na denní život. Existuje tedy rozdíl mezi vysokou angažovaností ve hře a nadměrným, disfunkčním hraním (Billieux et al., 2013).

Hráči s vysokým potenciálem pro návykové chování mohou hru považovat jako jejich druhý život. Tito hráči poté ve hře vyhledávají všechny z výše uvedených komponent.

Zajímavou složkou hry je také samotný hráčův *avatar* a jeho přístup k němu. Adolescenti mají tendenci nerozlišovat mezi sebou samým a svým *avatarem*, a tudíž považují úspěch ve hře za svůj osobní úspěch. Toto může mít pozitivní vliv na jejich sebevědomí a *self-efficacy*, které jsou obzvláště v adolescenci velmi důležité. Funkce *avatara* může být také kompenzační, tedy že si hráči svého *avatara* idealizují a přestavují si jej jako sebe sama s lepšími vlastnostmi a schopnostmi. Díky této funkci MMORPG hry vyhledávají lidé s nižším sebevědomím, kteří zde hledají únik od nepříjemných pocitů nízkého sebevědomí (Blinka & Šmahel, 2012).

Blinka (2008) zároveň zjistil, že čím mladší hráči jsou, tím silněji se s *avatarem* identifikují. U žen je však, oproti mužům, identifikace s postavou do jisté míry omezená (Reijmersdal et al., 2013). Silnější identifikaci se svým *avatarem* mají také hráči, kteří jsou více ponořeni do virtuálního světa. *Avatar* je proto pro mladší hráče důležitým motivačním faktorem, jelikož se s ním snaží dosáhnout lepších výsledků. Pro adolescentní hráče jsou MMORPG hry vhodné také pro jejich experimentování s identitou (Blinka, 2008).

Lidé s nízkým sebevědomím vyhledávají online hry právě pro tyto sebepotvrzující zkušenosti. Problém nastává, pokud se hráči spoléhají výhradně na online prostředí a nezískávají pozitivní zkušenosti z reálného světa (Beard & Wickham, 2016).

Fabricatore, Nussbaum a Rosas (2002) se kromě interpersonálních faktorů motivace zaměřili na faktory individuální. Vnitřní motivace je touha něco dělat proto, že je to ze své podstaty zajímavé. Na rozdíl od toho vnější motivace znamená dělat něco pro oddělitelný výsledek. Vnitřní motivace ve hře je dle autorů určena čtyřmi elementy: výzva, zvědavost, kontrola a fantazie.

Hra by měla poskytovat středně obtížnou výzvu pro hráče, aby je nenudila tím, že by byla moc lehká, ale nesmí být ani moc obtížná, což by zase vedlo ke zbytečné frustraci. Důležitým prvkem motivace jsou cíle, nejistota výsledku a zpětná vazba při výkonu. Je potřeba, aby cíle byly jasně nadefinované, organizované podle obtížnosti a hra by měla obsahovat jak krátkodobé, tak dlouhodobější cíle.

Zvědavost by měla být posilována propracovanými informacemi nebo rozdílem v hráčových znalostech a jeho očekáváním. Zvědavost také posiluje propracovaná audio-vizuální složka celé hry.

Pocit kontroly je ve hře navozen tím, že výsledky, kterých hráč ve hře dosahuje, jsou přímo závislé na jeho chování. Hráč má také do jisté míry svobodnou možnost volby toho, co ve hře bude dělat a jakým směrem se bude ubírat, což samozřejmě také zvyšuje pocit kontroly.

Motivace prostřednictvím fantazie znamená, že virtuální prostředí navozuje hráči mentální obrazy a sociální nebo fyzické situace, které ve skutečnosti nejsou přítomny. Můžeme dále rozlišit exogenní a endogenní fantazie. Ty exogenní slouží pouze jako jakýsi rámec pro samotné hraní, kdežto endogenní fantazie je zakomponována do samotné hry a je určována charakterem herního světa (Fabricatore, Nussbaum & Rosas, 2002). Rozdíl je také znatelný v rámci pohlaví. Ženy vykazují nižší *self-efficacy* v kontextu online her než muži. Nižší *self-efficacy* v kontextu online her je významný určující činitel ovlivňující záměr hrát, a to ve větší míře u žen než u mužů. Dopad *self-efficacy*, jakožto vnitřního motivátoru na hraní online her, je tedy větší u žen. Ženy jsou také citlivější na názory ostatních, a proto má sociální vliv, jakožto externí motivátor, větší váhu právě u žen (Liu, 2016).

Ukazuje se také rozdíl v motivaci mezi hrami, které používají soukromé a veřejné ukazatele postupu hráče. Pokud se dá výkon hráče a jeho dosažené úspěchy sdílet s ostatními hráči, pak si hru více užívají a jsou motivovanější dosahovat vyšších úrovní. Může se jednat o různé doplňky na *avatare*, které jsou dostupné pouze po dosažení určitého úkolu či úrovně, a tudíž lze na první pohled vidět, jaké schopnosti a zkušenosti daný hráč má (Siemens, Smith, Fisher, Thyroff, & Killian, 2015).

2.5 Nové přístupy k motivaci hráčů

Kahn et al. (2015) předchozím výzkumům v oblasti online her vyčítají několik nedostatečností. Výzkumy zkoumající motivaci hráčů se většinou omezovaly pouze na určitý žánr her nebo hráčskou kulturu. Výsledky se proto daly vztáhnout pouze na určitou hru nebo jen hráče z určité země. Proto se rozhodli přispět do oblasti motivace s výzkumem, který se zaměřuje na různé herní žánry (League of Legends a Chevalier's Romance Online 3) a různé kultury (americkou a čínskou). Autoři tak našli šest typů hráčů rozdělených podle motivace. Pokud ponecháme

originální anglické názvy, tak máme: *socializer*, *completionist*⁶, *competitor*⁷, *escapist*⁸, *story-driven*⁹ a *smarty-pants*¹⁰.

Socializers hrají videohry, aby si utvořili a udrželi sociální vztahy. Tito hráči disponují větším sociálním kapitálem než ostatní, častěji komunikují s jinými hráči a také častěji hrají s hráči, se kterými již navázali přátelství.

Completionist rádi prozkoumávají každý element hry v maximální možné míře. Snaží se vyzkoušet všechny styly hraní a všechny možné postavy, které jsou ve hře k dispozici.

Competitors jsou hráči, kteří jsou zaměřeni na vítězství. Často se také pouštějí do soubojů s ostatními hráči, aby ukázali svou dominanci.

Hráči typu *escapist* využívají hru pro únik z reálného světa. Hráči tohoto typu nejčastěji vstupují do hry, když jsou ve stresu poté, co splnili nějaký vyčerpávající úkol ve skutečném světě, nebo poté, co prožili nějakou nepříjemnou situaci. Dá se říci, že hru využívají jako copingovou strategii.

Story-driven podle názvu přitahuje hráče, kteří se zajímají o příběh ve hře. Vyhledávají si historii a příběhy různých postav a sledují příběh hry a jeho směřování.

Posledními jsou hráči typu *smarty-pants*. Tito hráči se zaměřují na posilování intelektuálních schopností pomocí hry. Tento typ hráče si, přesto, že je v MMORPG zapotřebí strategizovat, vybere pravděpodobněji jiné, logické hry (Kahn et al., 2015).

⁶ to complete = dokončit

⁷ to compete = soutěžit

⁸ to escape = uniknout

⁹ story-driven = poháněný příběhem

¹⁰ smart = chytrý

3 Locus of Control

Zkoumání *locus of control* v kontextu online her a her vůbec není tolik rozšířené, přitom se jedná o relevantní výzkumné téma, jelikož ve virtuálním světě je mnohem snadnější prožívat pocit kontroly než ve světě reálném.

Autorem tohoto pojmu je Julian B. Rotter a na první problém narazíme již při překladu pojmu *locus of control* do češtiny. Autoři nedošli konsenzu, jak tento pojem překládat, někteří zůstávají u originálního názvu *locus of control*, jiní se snaží přijít s vlastními překlady. Můžeme se setkat s překlady jako lokalizace kontroly (Kebza, 2005; Kebza & Šolcová, 2008; Výrost, 1989), těžiště kontroly (Nakonečný, 2009), či místo kontroly (Mohapl, 1992; Řehulková, 2007). Další autoři překládají *locus of control* třeba jako ohnisko řízení (Křivohlavý, 2001), místo řízení (Plháková, 2003; Blatný, 2003), místo regulace (Svoboda, 2010) nebo umístění vlivu (Baštecká, 2009).

Vzhledem k velké nejednoznačnosti českého ekvivalentu se ve této práci držíme převážně originálního názvu *locus of control*, případně ve shodě s Mohaplem (1992) a Řehulkovou (2007) používáme český ekvivalent místo kontroly.

Rotter je známý svou teorií sociálního učení, ve které klade důraz na jedné straně na očekávané zpevnění a jeho hodnotu a na straně druhé právě na *locus of control*, které vede třeba k získání odměny. Jedinec pak může chápat odměnu jako závislou na vnějších činitelích jako je osud, náhoda či zásluha druhých, nebo může odměnu chápat jako závislou na jeho vlastním úsilí a jednání. Tyto zkušenosti u člověka vedou ke zobecnění a člověk si tak vytváří vlastní subjektivní očekávání kontrolovatelnosti nebo nekontrolovatelnosti každodenních situací. *Locus of control* se tak postupně stává motivačním či demotivujícím činitelem jedince (Nakonečný, 2009).

Rotter již v polovině dvacátého století předpokládal, že si lidé v americké společnosti vyvíjeli zobecněná očekávání týkající se posílnění v situacích učení. Tato očekávání se týkala toho, zda posílnění, odměna či úspěch v těchto situacích závisí na jejich vlastním chování či je závislé na vnějších silách jako je náhoda nebo štěstí. Pokud vnímají situaci jako závislou na štěstí či náhodě, pak bude po úspěchu jejich očekávání odměny nižší, než kdyby situaci vnímali jako závislou na

vlastních schopnostech. Zároveň pokud u nich dojde k neúspěchu v situaci, kterou vnímají jako závislou na štěstí či náhodě, jejich očekávání odměny se tolik nesníží. Experimentálně také zjistil, že očekávání lidí se mění i ve stejné situaci jenom podle toho, jak danou situaci vnímají. Vnímání situace Rotter zkoumal pomocí dotazníku s 29 položkami s nucenou volbou, který zahrnuje šest doplňkových otázek. Dotazník byl použit ve velkém množství studií, které zkoumaly tuto proměnnou (Rotter, 1966).

3.1 Měření locus of control

Pro měření *locus of control* se používají různé typy dotazníků, některé s nucenou volbou, podobně jak je tomu u nejznámější I-E škály od Rottera, jiné používají vícestupňovou Likertovu škálu. Zaměření dotazníků je také různé, od obecných škál, které se můžou používat ve všech situacích, po šály specificky zaměřené na konkrétní problém.

3.1.1 Počátky měření locus of control

První pokusy měřit individuální rozdíly ve zobecněném očekávání vnější kontroly jako psychologické proměnné začal již Phares (1957 in Rotter, 1966) při zkoumání efektu vlastních dovedností nebo náhody na posilnění. Používal k tomu škálu Likertova typu, která obsahovala 13 položek vztahujících se k externalistickému postoji a 13 k internalistickému, čímž vůbec poprvé přišel na to, že takovéto měření je možné. V dalších výzkumech pokračoval James (1957 in Rotter, 1966), který také používal škálu Likertova typu s 26 otázkami, nicméně navíc do dotazníku přidal distraktorové otázky. James došel k závěru, že se lidé skórující na stejném pólu dotazníku budou chovat podobně, bez ohledu na situaci ovlivnitelnou pouze náhodou či vlastními dovednostmi. James-Pharesova škála se následně používala v několika dalších výzkumech zaměřujících se na očekávání vnější či vnitřní kontroly.

Následně Rotter (1966) se spolupracovníky rozšířili tuto James-Pharesovu škálu o subškály zaměřující se na rozdílné oblasti jako je úspěch, citová náklonnost, sociální a politické postoje, pomocí dotazníku s nucenou volbou. Prvotní dotazník obsahoval 100 otázek, u kterých si jedinec vybíral variantu

zaměřenou na externí či interní kontrolu. Dotazník byl následně analyzován položkově a faktorově a došlo k redukci na 60 vnitřně konzistentních položek.

Položková analýza následně zjistila, že různé subškály mají tendenci spolu vysoce korelovat, čímž se od používání subškál upustilo. Při používání této verze škály bylo zjištěno, že některé otázky vysoce korelují s Marlowe-Crownovou škálou sociální desirability, jiné v odpovědích upřednostňují pouze jednu variantu u více jak 85 % respondentů, a tudíž mají nízkou výpovědní hodnotu. Finální revize tedy odstranila tyto položky a v některých otázkách změnila styl řeči, aby otázky byly srozumitelné i pro lidi s nižším vzděláním. Těmito úpravami se škála zredukovala na 23 položek měřících interní-externí *locus of control* a šest distraktorových otázek, které mají alespoň částečně maskovat pravý účel dotazníku, což v součtu dělá 29 dichotomických položek s nucenou volbou mezi variantou externí a interní kontroly (Rotter, 1966).

Tato jednodimenzionální škála s extrémy v interním a externím *locus of control* se dále používala a při empirických výzkumech se postupem přišlo na to, že škála není jednodimenzionální, ale může být rozdělena na vícero faktorů. Mezi tyto faktory patří pocit zvládnutí vlastního osobního života, očekávaná kontrola nad politickou institucí a víra ve vnější a vnitřní síly ve společnosti (Levenson, 1974).

3.1.2 Rozšíření Rotterova konceptu locus of control

Podle Levensonové (1974) byl externalismus v pojetí Rottera pojímaný moc ze široka. Rotterův externalismus zahrnoval jedince, kteří věří že osud, náhoda nebo vlivní druzí ovládají dění v jejich životě. Z toho důvodu byl *locus of control* rozdělen nově na tři škály. První z nich je škála I (*internal*), dále pak škála P (*powerful others*) a poslední škála C (*chance*). Tento concept *locus of control* stojí tedy na třech samostatných složkách měřících vnitřní kontrolu škálou I, kontrolu vlivnými lidmi pomocí škály P a nakonec škálou C měří kontrolu náhodou. Trojí rozdělení externí škály vychází z logiky, že člověk se bude chovat jinak a myslet jinak pokud věří, že je svět v chaosu a ovládán pouze náhodou, oproti lidem, kteří věří, že svět ovládají jiní vlivní lidé. Tyto nové škály se lišily od původní Rotterovy I-E škály také tím, že jejich položky místo dichotomických otázek používaly šestibodovou Likertovu škálu.

Riordan (1981) ve svém výzkumu používala obě výše zmíněné škály a porovnávala jejich použití na jihoafrické populaci. Předpoklad byl takový, že škála Levensonové měřící internalismus, vliv náhody a vlivných druhých, bude silně korelovat s původní škálou I-E od Rottera, jelikož se jedná o dotazníky zjišťující u lidí více méně tu samou osobní dispozici. Silná negativní korelace však byla potvrzena pouze u interní škály a silná pozitivní korelace pak u škály náhody. Nízká korelace se však objevila u škály vlivných druhých. Tato zjištění se shodují i s dalšími výzkumy, které zjistily souvislost mezi škálou I-E a škálou Levensonové, kde souvislosti napomohly hlavně škály internalismu a náhody, nikoliv však vlivných druhých.

I když se tedy objevily různé modifikace původní Rotterovy I-E škály, stále je velmi používaná a hojně citovaná. Riordan navíc ve svém výzkumu prokázala relevantnost použití jednodimenzionální I-E škály oproti třífaktorové škále Levensonové. Nutno však říct, že Riordan v závěru své práce přiznává, že i když Levensonin třífaktorový dotazník klasicky využívá ve svých otázkách šestibodovou škálu Likertova typu, ona ve svém výzkumu tyto otázky změnila na dichotomické s možností souhlas/nesouhlas z toho důvodu, aby zajistila mezi oběma dotazníky kontinuitu a aby nebylo poznat, že jsou použity dva rozdílné dotazníky, což samozřejmě mohlo výsledky ovlivnit (Riordan, 1981).

V jiných výzkumech byly zjištěny dvě rozdílné dimenze Rotterovy I-E škály, a to fatalismus a systém sociální kontroly. Reid a Ware (1974) se pokoušeli zjistit, zda nemůže existovat ještě třetí dimenze identifikovaná jako sebekontrola (*self control*) impulzů, tužeb a emocí. Rotter (1966) sám uvedl, že pocit kontroly svého okolí znamená také pocit kontroly sebe samého a Reid s Warem se tak pokusili zjistit, zda je tomu skutečně tak, či vystupuje kontrola sebe sama jako samostatná, třetí dimenze. Ve svém výzkumu došli k závěru, že dimenze sebekontroly se liší od víry v ovlivnění vlastního života náhodou i víry v ovládání života vnějšími silami ve společnosti. Uvádí také příklad, kdy člověk, který cítí velkou mírou bezmocnost a odcizení, bude tedy skórovat vysoce (externalisticky) na škále fatalismu i systému sociální kontroly, ale zároveň si může udržet silný pocit vnitřní sebekontroly. Pokud by navíc některá proměnná měla velký vliv na škálu sebekontroly, mají malý nebo žádný vliv na škály fatalismu a systému sociální kontroly (Reid & Ware, 1974).

Lefcourt, Baeyer, Ware a Cox (1979) vytvořili multidimenzionální-multiatribuční kauzální škály skládající se z 24 položek Likertova typu. Jedna škála zjišťuje úspěšnost, druhá pak afiliaci u vysokoškolských studentů. Obě škály jsou tvořeny z 12 položek znamenajících úspěch a z 12 značících zkušenost se selháním. V každém setu otázek jsou rovnoměrně rozděleny čtyři atributy, každá po šesti položkách. Atributy se dělí na interní, externí a dále pak na stabilní a nestabilní. Z toho vyplývá, že šest položek se věnuje stabilním interním atributům, mezi které patří schopnosti a dovednosti jedince, šest položek je zaměřeno na nestabilní interní atributy jako je snaha či motivace, dalších šest položek souvisí se stabilními externími atributy, zaměřujícími se na kontextuální charakteristiky, a posledních šest položek zůstává pro nestabilní externí atributy za které můžeme považovat převážně náhodné události.

3.1.3 Specificky zaměřené škály locus of control

Postupem času se začaly vytvářet škály měřící *locus of control* zaměřené na různé specifické populace. Původní Rotterova I-E škála je generalizovaná a v určitých případech tudíž špatně predikuje chování jedinců. Z toho důvodu se v některých případech používají škály specifické, které jsou pro měření *locus of control* přesnější.

Specifické škály *locus of control* se dají kategorizovat do několika skupin. Velká část se zaměřuje na oblast lékařství a chování jedinců spojené se zdravím, jako je například jejich ochota navštěvovat lékaře. Jiné škály se zaměřovaly na konkrétní věkové kategorie a v neposlední řadě se část modifikací *locus of control* zaměřuje na rodiče a jejich děti.

Z oblasti zdravotnictví je například škála od autorů Wallston, Wallston a Devellis (1978), kteří vytvořili škálu multidimenzionálního *locus of control* zaměřeného na zdraví (*Multidimensional Health Locus of Control - MHLC*). Se svým původním jednodimenzionálním modelem nebyli spokojeni, proto následně využili škálu IPC Levensonové (1974) a podle té vytvořili MHLC. Ve škále MHLC můžeme tedy najít vnitřní kontrolu, kontrolu vlivnými lidmi a kontrolu náhodou. Tato škála se však týká chování v kontextu zdraví jedince, zjišťuje individuální přesvědčení o tom, co ovlivňuje zdraví. V návaznosti na škálu IPC pak jedinec může být přesvědčen, že zdraví je ovlivněno jeho vlastním chováním (I), nebo, že

jeho zdraví ovlivňují lékaři, členové rodiny či jiné blízké osoby (P) anebo, že své zdraví nemůže ovlivnit ani on sám, ani lékaři, ale že je ovlivněno pouze náhodou (C).

V lékařství byla škála *locus of control* také modifikována pro účely pacientů s cukrovkou. Tato škála obsahuje 18 položek a jelikož autoři vycházeli ze škály IPC, můžeme zde také najít orientaci interanlistickou, orientaci na vlivné lidi a náhodu, kdy v každé škále je obsaženo po šesti položkách (Ferraro, Price, Desmond, & Roberts, 1987).

Donovan a O'Leary (1978) se při zjišťování *locus of control* zaměřovali na alkoholiky. K tomuto účelu vyvinuli specifickou škálu *locus of control* spojenou s pitím alkoholu. Jejich cílem bylo zlepšit schopnost predikce a snížit množství nejednoznačných výsledků, které byly na hranici mezi póly. Tato speciální škála jednoznačně rozlišovala mezi alkoholiky a abstinenty, což původní Rotterova škála nedokázala.

Levenson et al. (1981) zjistili, že IPC škála dostatečně nerozlišuje mezi pacienty trpícími chronickou bolestí a normálním vzorkem lidí. Pacienti trpící bolestí často i několik let obecně vykazovali kontrolu nad svým životem. Z toho důvodu přišli s *Multidimensional Pain Locus of Control Scales*, která se zaměřovala specificky na kontrolu bolesti. Touto škálou je tedy možné zjistit vztah mezi chronickou bolestí a očekávanou kontrolou. Při použití této škály došli k výsledkům, že lidé trpící chronickou bolestí věří, že ostatní lidé mohou ovlivňovat jejich bolest více než oni sami.

V klinice se ve velké míře používala Rotterova I-E škála, nicméně Hill a Bale (1980) se domnívali, že při použití specifičtějšího nástroje pro měření *locus of control* budou kliničtí psychologové dosahovat lepší predikce v různých oblastech klinických výzkumů, ve kterých se používala škála I-E. Pro tuto potřebu vyvinuli *Mental Health Locus of Control (MHLC) Scale*, která se dá použít k zjištění, do jaké míry je pacient závislý na svém terapeutovi a do jaké míry je svobodný. Další škálou od stejných autorů je *Mental Health Locus of Origin*, která má posoudit, čemu klient přikládá váhu jako příčině vzniku psychologických problémů.

Pro děti a adolescenty pak byla vytvořena *Children's Health Locus of Control Scale*. Škála měří, jak moc děti a adolescenti věří, že jejich se zdravím spojené chování ovlivňuje jejich zdraví. Tato škála obsahuje 20 položek formátu ano-ne a

opět obsahuje faktory internality, významných lidí a náhody (Parcel & Meyer, 1978).

Whitman, Desmond a Price (1987) vytvořili škálu *locus of control* pro adolescenty trpící depresí. *Depression Locus of Control Scale* u adolescentů zjišťuje, zda věří ve vlastní interní schopnosti, náhodu nebo ve vlivné lidi. Podle *locus of control* je možné depresivním pacientům nabídnout léčbu v závislosti na jejich přesvědčení. Jelikož má *Depression Locus of Control Scale* méně položek než předcházející *MHLC*, je možné ji snadněji aplikovat.

Pro pacienty s opakující se bolestí hlavy byla vytvořena *Headache-Specific Locus of Control Scale* (Martin, Holroyd, & Penzien, 1990). Ta se skládá z 33 položek a zjišťuje, zda pacienti problémy s bolestí hlavy, ale také úlevu od bolesti, připisují primárně svému vlastnímu chování (interní), profesionálům v oblasti zdravotnictví (vlivní lidé) nebo náhodě. Pokud pacienti připisovali hlavní roli náhodě, častěji trpěli depresemi, více si stěžovali na bolesti a používali maladaptivní copingové strategie na vyrovnání se s bolestí. Pacienti věřící v profesionály byli více nakloněni ke zdravotnické léčbě a užívali více medikamentů. Víra ve vlastní schopnosti v tomto případě vedla ke snaze léčit se pouze svépomocí.

K dalším aplikacím škály *locus of control* ve zdravotnictví patří například škála zaměřující se na spirituální zdraví (Holt, Clark, & Klem, 2007) nebo ústní hygienu (Peker & Bermek, 2010).

Pokud bychom se podívali na škály *locus of control*, které se zaměřují na konkrétní věkové kategorie, můžeme zde vidět první škálu zaměřující se na děti *Bialer-Cromwell Children's Locus of Control Scale* (Bialer, 1961) obsahující 23 položek. Dítě však musí být schopno vidět sebe samo odpovědné za výsledek události, aby mohlo danou událost posoudit jako úspěch či prohru.

Další škálu určenou pro děti vytvořil Nowicki a Strickland (1971; 1973). Nowicki dále vytvořil také škálu pro dospělé (1974a), děti do devíti let (1974b), kde změnil některé výrazy, aby více odpovídaly dětskému věku, a seniory (1974c). Nowicki věří, že pokud se budou používat škály pro specifický věk, dosáhne se přesnější predikce.

Pro předškolní děti ve věku 3–6 let je také určena *Stanford Preschool Internal-External Scale* autorů Mischel, Zeiss a Zeiss (1974). Škála je poměrně krátká,

obsahuje 14 položek s nucenou volbou, které se zaměřují jak na kontrolu věcí, tak na interakci s rodiči a vrstevníky.

Pokud se přesuneme ke starším ročníkům, Trice (1985) vytvořil škálu speciálně určenou pro vysokoškolské studenty. Tato škála dobře predikuje chování studentů a koreluje s motivací dosahování úspěchů. Škála se roku 2013 dočkala také své revize (Curtis & Trice, 2013).

Další oblastí, na kterou se výzkumníci v rámci *locus of control* zaměřili, je rodičovství. *Parental Locus of Control Scale* míří na rodiče, kteří mají děti na základní škole, a měří efektivnost rodičovství, rodičovskou zodpovědnost, kontrolu rodičovského života dítětem, rodičovskou víru v osud či náhodu a rodičovskou kontrolu nad chováním dítěte. Autoři vycházejí z Lefcourtova tvrzení, že neschopnost předvídat chování pomocí základní Rotterovy I-E škály je způsobena nepřesností měření. Proto vytvořili škálu zaměřenou na specifickou populaci, která je v predikci přesnější (Campis, Lyman, & Prentice-Dunn, 1986).

Na nastávající rodiče, respektive těhotné ženy, je zaměřen *Fetal Health Locus of Control Scale* autorů Labs a Wurtele (1986). Autoři věnovali zvláštní pozornost kontrole sociálně žádoucích odpovědí. Tato škála se vyznačuje tím, že místo aby zjišťovala *locus of control* zdraví samotného jedince, zaměřuje se na pocity kontroly nad zdravím druhého, tedy plodu.

Míru, do jaké rodiče věří, že mají pod kontrolou zdraví svých dětí, měří *Parental Health Belief Scales* na pětibodové škále Likertova typu (Tinsley & Holtgrave, 1989). Autoři opět používají třífaktorovou škálu (internalita, vlivní lidé a náhoda), nicméně Pachter, Sheehan a Cloutier (2000) navrhli pětifaktorový model, který se zaměřuje na internalitu, štěstí, vlivné druhé, profesionální druhé a náhodu.

Poměrně rozsáhlá škála je Furnhamova (2010) *Parental Locus of Control Scale*, která obsahuje 60 položek s devítibodovou volbou. Škála měří, jak moc jedinec věří, že rodič má kontrolu nad dítětem. Škála byla poskládána z jiných, specifických škál, jako je *Health locus of control* (Wallston, Wallston, & Devellis, 1978) nebo *Economic Locus of Control scale* (Furnham, 1986).

Pokud se přesuneme dále, můžeme najít dvě škály *locus of control* zaměřené na učitele ve školách. První z nich je *Teacher Locus of Control Scale* autorů Rose a Medway (1981) a druhá *Locus of Control Scale for Teachers* autorů Sadowski, Taylor, Woodward, Peacher a Martin (1982). První z obou škál je

podobná původní Rotterově škále a pomocí 28 položek, kdy 14 se zaměřuje na příklady úspěchu a 14 na příklady selhání, predikuje chování učitele ve třídě na základní škole. Druhá škála pak používá pětibodovou škálu Likertova typu.

Jak už bylo výše zmíněno, Furnham kromě rodičovské škály *locus of control* vytvořil také škálu pro ekonomické chování jedinců. Tato škála obsahuje 40 položek a výsledkem je, nakolik lidé věří, jakou mají kontrolu nad svou prací a nad aspekty života týkajících se peněz (Furnham, 1986).

Škála *locus of control* byla také modifikovaná pro užití u řidičů motorových vozidel. Tato modifikace se pokouší zjistit, zda existuje spojení mezi *locus of control* řidiče a jeho rizikovým nebo nebezpečným jízdním chováním. Škála pojímá čtyři atributy: self, ostatní řidiče, dopravní prostředek a prostředí a osud (Özkan & Lajunen, 2005).

David Pugh (1992) dokonce využíval škálu *locus of control* ve vězení, a pro tyto účely vytvořil *Prison Locus of Control Scale*, která se dotazuje vězeňské populace na prostředí ve vězení. Zde bylo zjištěno, že vězni s interním *locus of control* mají menší tendenci být depresivní oproti spoluvězňům, kteří se přiklánějí k externímu *locus of control* (Reitzel & Harju, 2000).

3.2 Charakteristika interního vs. externího locus of control

Pokud bychom usuzovali, že lidé skórující vysoko na Rotterově I-E škále jsou externalisté a lidé skórující nízko internalisté, můžeme takové lidi popsat pomocí rozdílných charakteristik.

3.2.1 Interní locus of control

Internalisté věří ve vlastní schopnosti, domnívají se, že mohou řídit dění kolem sebe. Mají větší sebedůvěru a výsledky svého chování považují za předvídatelné. Pokud chtějí dosáhnout žádaného cíle, věří, že podmínky pro jeho dosažení jsou v nich samých (Svoboda, 2010). Jsou přesvědčeni, že vývoj jejich života závisí především na nich samotných a na jejich schopnostech, aktivitě a úsilí. Jelikož předpokládají, že za selhání si lidé mohou sami, mají s nimi menší soucit. Na druhou stranu hůře prožívají selhání, jelikož vinu vidí také v sobě samých. Internalisté bývají častěji muži a také mívají vyšší společenské postavení.

Vyznačují se větším optimismem, jsou spontánnější, vyrovnanější a celkově šťastnější než externalisté. Příklon k internalistickému pólu *locus of control* je celkově žádanější, jelikož posiluje vyrovnanost člověka, jeho fyzický i mentální stav a z toho se odvíjející benefity. Empiricky bylo také zjištěno, že internalisté podávají lepší výsledky ve škole a jsou nezávislí. Tento styl života však může být pro člověka i velmi stresující. Internalisté si neustále kladou nové a vyšší cíle, které na ně kladou stále vyšší nároky. S tím je spojeno riziko selhání, což může působit stresujícím dojmem. Takto se snadno můžou původní ambice a optimismus změnit v stres, úzkost a nejistotu (Cakirpaloglu, 2012). Není překvapením, že internalismus je spojen se snahou vyhledávat novou práci u nezaměstnaných a také si tito lidé budou stát za vyššími platy v práci. Věří totiž, že svojí snahou mohou ovlivnit, zda práci najdou či ne (Mcgee & Mcgee, 2013).

3.2.2 Externí locus of control

Externalisté považují výsledky za pouhou náhodu či štěstí, které nemá co dočinění s vlastními schopnostmi, a tudíž je nelze vůlí ovlivnit. Mají pocit, že pro dosažení výsledků nezáleží tolik na vlastních schopnostech jako na vnějších vlivech prostředí. Výsledky vlastního úsilí pak považují za nahodilé, ovlivněné štěstím a náhodou (Svoboda, 2010), v důsledku čehož se ani nepokoušejí svou situaci zlepšit (Plháková, 2003). Sami se považují za méně schopné ovlivnit události, které se kolem nich dějí. Tito lidé se více spoléhají na pomoc druhých lidí, mají nižší sebevědomí a jsou ve větší míře konformní. U externalistů se projevuje vyšší míra stresu, depresivity a nižší míra osobní pohody. Navíc mají nižší frustrační toleranci, špatně snášejí odkládání uspokojování potřeb a celkově se hůře vyrovnávají se zátěžovými situacemi. Externalisticky orientovaní jsou lidé s nižším socioekonomickým statusem (Rotter, 1966). Bylo také empiricky zjištěné, že externalisté mají horší školní výsledky a méně si věří. Externalismus bývá také spojován s konceptem naučené bezmocnosti. I když má externalismus převážně negativní konotaci, nemusí tomu tak být vždy. Jelikož neúspěch, stejně tak jako úspěch, přičítají vnějším příčinám, neprožívají jej tak špatně jako internalisté. Externalisté jsou také pasivnější a nepouštějí se do náročných cílů, při jejichž plnění hrozí selhání, což je chrání před pocitem zklamání, frustrace a následné méněcennosti (Cakirpaloglu, 2012).

To, jestli se člověk přiklání k externímu nebo internímu *locus of control* ovlivňuje hodnocení vlastních schopností v konkrétní situaci. Pokud je člověk reálně a oprávněně hodnocen za své vlastnosti a svou zdatnost, způsobí to u něj posun k internalistickému pólu *locus of control*. Naopak, pokud jedinec bude za svůj výkon neoprávněně podhodnocován, existuje reálná šance, že jeho *locus of control* bude směřovat k externalistickému pólu škály (Cakirpaloglu, 2012).

3.3 Locus of control a hráči MMORPG

Chak a Leung (2004), kteří také zaměřovali své výzkumy na hráče her, se zabývali závislostním chováním na internetu a co může být jeho prediktory. Soustředili se na plachost hráčů, jejich demografické údaje, zkušenosti na internetu a mimo jiné také na *locus of control*.

Pokud se zaměříme na *locus of control*, které nás zajímá nejvíce, zjistíme signifikantní propojenost mezi ním a závislostním užíváním internetu. Konkrétně došli k negativní korelaci mezi internetovou závislostí a interním *locus of control*. To znamená, že pokud člověk věří, že ovládá svůj život a má nad ním kontrolu, tak má menší šanci být závislým na internetu. Naopak vyšší míra internetové závislosti je u lidí, kteří věří, že jejich život ovládá náhoda či jiní, významní lidé v jejich životě. Tito uživatelé mají kontrolu nad svým životem, věří, že jejich osud je jen v jejich rukou, a proto se snaží svůj život aktivně ovlivňovat. Jejich kontrola nad životem se týká také jejich užívání internetu. Mohou kontrolovat užívání internetu ve smyslu času tráveném na něm, mohou jej omezit či s užíváním úplně přestat dle své vůle bez pocitů podrážděnosti, deprese či náládovosti, jako je tomu u externalisticky orientovaných lidí (Chak & Leung, 2004).

Internalisté jsou také ze své podstaty rádi, když mohou ovládat svět, a to jak ten reálný, tak ten virtuální. Není tedy divu, že mezi skalními hráči a interním *locus of control* je silný vztah. Externalisticky orientovaní hráči však hrají častěji a více si čas ve hře užívají (Koo, 2009).

Při zkoumání virtuální reality, kdy se výzkumníci zaměřovali na přítomnost ve virtuálním realitě, tedy zapojení a pohlcení jedince do virtuálního prostředí, bylo zjištěno, že tato přítomnost je v silném vztahu s *locus of control*. (Murray, Fox & Pettifer, 2007).

4 Metodická část

4.1 Cíl výzkumu

Cílem výzkumu je zmapovat vztah mezi proměnnými *locus of control* a motivací u hráčů MMORPG hry World of Warcraft. Budeme zjišťovat *locus of control* u hráčské skupiny, ke kterému pólu se spíše kloní jako celek, vztah *locus of control* k motivačním faktorům, a navíc ještě v závislosti na pohlaví respondenta, jeho věku a roli, kterou ve hře zaujímá.

Abychom se vyhnuli možným etickým problémům při realizaci výzkumu, musíme se držet několika zásad. V první řadě bude účast na výzkumu zcela dobrovolná a anonymní. I když je i v samotné hře velmi těžké zjistit skutečnou identitu hráče, budou navíc dotazníky anonymní, aby byla jistota anonymity o to větší. Před vyplněním dotazníků budou účastníci krátce v úvodu obeznámeni s výzkumným záměrem a cílem práce a na závěr budou mít možnost zanechat na sebe kontakt pro případ, že by měli zájem seznámit se s výsledky studie.

4.2 Výzkumné otázky a hypotézy

Na základě předchozího studia relevantní literatury a zjištění z nich vyplývajících jsme stanovili tři výzkumné úkoly a těchto sedm hypotéz:

Výzkumný úkol č. 1: Zjistit, jak souvisí pohlaví s motivací hráčů World of Warcraft.

Výzkumný úkol č. 2: Zjistit, jak *locus of control* souvisí s motivací hráčů World of Warcraft.

Výzkumný úkol č.3: Zjistit, jak souvisí věk s motivací hráčů hry World of Warcraft.

- H₁: Muži vykazují statisticky významně vyšší skóre motivace ve faktoru soutěžení než ženy.
- H₂: Ženy vykazují statisticky významně vyšší skóre motivace ve faktoru socializace a vztahovém faktoru než muži.

- H₃: Ženy vykazují statisticky významně vyšší skór motivace ve faktoru objevování než muži.
- H₄: Internalisté vykazují statisticky významně vyšší skór motivace ve faktoru dosažení úspěchu než externalisté.
- H₅: Internalisté vykazují statisticky významně vyšší skór motivace ve faktoru herních mechanik než externalisté.
- H₆: Externalisté vykazují statisticky významně vyšší skór motivace ve faktoru únik z reálného světa než externalisté.
- H₇: Mladší hráči World of Warcraft dosahují vyššího skóre u motivačního faktoru soutěžení než hráči starší.

4.3 Výzkumný soubor

Výzkumný soubor se skládá z české a slovenské populace hráčů MMORPG hry World of Warcraft. Tuto hru jsme si vybrali z toho důvodu, že se, i přes její stáří, stále jedná o jednu z největších MMORPG her, která má velmi početnou a aktivní hráčskou základnu a hráči jsou poměrně ochotni se na podobných výzkumech podílet. Hra v době svého největšího úspěchu čítala celosvětově přes 12 miliónů odběratelů (Kollar, 2016). Z toho důvodu můžeme předpokládat, že by neměl být problém s jejich zapojením do výzkumného projektu.

Výzkumný soubor se skládal z participantů vybraných kombinací příležitostného a lavinového výběru. Příležitostný výběr je výběr založený na dostupnosti participantů a jejich ochoty spolupracovat (Ferjenčík & Bakalář, 2010). Dostupnost byla v našem případě zajištěna oficiálními a fanouškovskými fóry a webovými stránkami her, na kterých se hráči sdružují. Vyplnění dotazníku bylo dobrovolné, tudíž se zapojili jen hráči, kteří byli ochotní spolupracovat. Lavinový výběr se používá u populací, které jsou těžko dostupné a je pro ně charakteristická vnitřní struktura s propojenými sítěmi vztahů (Ferjenčík & Bakalář, 2010). I když se hráčská komunita nedá označit přímo za těžce dostupnou, i tak byli participanté požádáni, aby sdíleli odkaz na dotazník svým známým především z toho důvodu, aby se naplnila potřebná velikost výzkumného souboru.

Do konečného výzkumného souboru se tedy dostali hráči, kteří vyplnili online dotazník na fórech a stránkách zabývajících se jak hrami obecně, tak také konkrétně hrou World of Warcraft. Do výzkumu jsme započítávali pouze hráče hry

World of Warcraft, nikoliv pak jiných MMORPG. Toto kritérium bylo stanoveno již v úvodu dotazníku i při žádosti o vyplnění postulované na fórech a stránkách, kde byl dotazník vyvěšen.

Celkem bylo administrováno 602 dotazníků, tři z nich jsme museli odstranit kvůli chybějící nebo nesmyslným datům v dotazníku. Reálná mortalita však bude větší, jelikož kdokoliv si přál ukončit svou účast na výzkumu a nebyť tak součástí projektu, mohl jednoduše přestat vyplňovat dotazník, či vypnout internetový prohlížeč. Tím se jeho odpověď nezaznamenala a my tudíž nemůžeme určit přesnou hodnotu těchto ztrát. Konečný výzkumný soubor, se kterým jsme pracovali, čítal 599 respondentů.

Účast na výzkumu byla čistě dobrovolná a participantům nebyly nabídnuty žádné odměny za vyplnění. Jelikož respondenti byli dopředu obeznámeni se skutečným cílem studie, nikoliv pouze zástěrkou, ani nebylo využito experimentální manipulace s proměnnými, nebylo třeba u participantů provádět *debriefing*.

4.4 Použité metody a postup při sběru dat

Pro sběr dat týkající se *locus of control* jsme v práci použili původní škálu I-E od Juliana Rottera v českém překladu, který byl psychometricky ověřen Masarykovou univerzitou v Brně a pro diplomovou práci byl poskytnut katedrou psychologie Palackého Univerzity v Olomouci.

Motivace hráčů byl zjišťována pomocí dotazníku *Game Play Motivation (39 - item version)*, který nám, s laskavým svolením překladu, poskytl Nick Yee ze Stanfordovy Univerzity. Jelikož neexistuje oficiální český překlad tohoto dotazníku, museli jsme přistoupit k vlastnímu překladu. Překlad byl provádět dohromady čtyřmi na sobě nezávislými překladateli. Dvakrát, nezávisle na sobě, byl dotazník přeložen z anglického jazyka do jazyka českého, a dvěma dalšími překladateli, opět nezávisle na sobě, byl dotazník přeložen zpět do anglického jazyka a následně byly obě přeložené verze porovnávány s původním anglickým zněním. Nakonec byla vytvořena finální česká verze dotazníku, kterou jsme použili v našem výzkumu.

Sběr dat probíhal od prosince 2017 do února 2018 ve dvou fázích. Oba dva dotazníky, spolu se základními demografickými údaji byly vyvěšeny na internet a

poté byl odkaz zaslán na skupiny a fóra s herní tematikou, převážně hry World of Warcraft. V prosinci byla vyvěšena výzva pro vyplnění dotazníku na skupiny poprvé. Později v únoru byly k dotazníku přidány ještě další otázky týkající se stylu hraní a rolí ve hře a dotazník byl opět vyvěšen s výzvou na stránky sdružující hráče. Celková doba vyplnění dotazníku zabrala přibližně 15 minut.

4.4.1 Rotterova I-E škála locus of control

Úplně původní Rotterova I-E škála obsahovala 100 otázek a vycházela z James-Pharesovy škály. Ta obsahovala 13 položek vztahujících se k externalistickému postoji a 13 položek vztahujících se k internalistickému postoji a respondenti odpovídali na škále Likertova typu. V dotazníku navíc byly zahrnuty i distraktorové otázky, které měly alespoň částečně zastříit pravý účel dotazníku (Rotter, 1966).

Rotter k James-Pharesově škále dodal otázky zaměřující se na oblasti úspěchu, citové náklonnosti a politických postojů. Navíc vyměnil odpovědní škály za otázky s nucenou volbou, kdy jedna varianta odpovídala externalistickému pólu *locus of control* a druhá tomu internalistickému. Položkovou a faktorovou analýzou následně došlo k redukci na 60 položek s vnitřní konzistencí. Vysoká korelace s jinými dotazníky a velká tendence u některých otázek upřednostňovat pouze jednu variantu, čímž má otázka nízkou výpovědní hodnotu, vedla k další redukci otázek (Rotter, 1966).

Finální verze Rotterovy I-E škály má tedy po všech redukcích celkem 29 dichotomických položek, kdy 23 položek měří interní nebo externí locus of control (podle varianty, kterou respondent vybere) a šest položek je distraktorových, které napomáhají ke skrytí skutečného významu celého dotazníku (Rotter, 1966).

I přesto, že některé pozdější výzkumy došly k závěru, že tato jednodimenzionální škála není tak úplně jednodimenzionální, ale obsahuje více faktorů, jako je pocit zvládnutí vlastního osobního života, očekávaná kontrola nad politickou institucí a víra ve vnější a vnitřní síly ve společnosti (Levenson, 1974), stále je Rotterova I-E škála ve výzkumech hojně používaná. Z důvodu velké využitelnosti, snadné přístupnosti k českému překladu a absence škály specificky určené pro hráče, jsme se rozhodli v naší práci použít právě původní Rotterovu obecnou I-E škálu, měřící *locus of control*.

Škála je tedy tvořena z 29 párů tvrzení. Z toho je 23 výzkumných (skórují se jedničkou při externích odpovědích a nulou při interních odpovědích) a šest doplňujících (skórujících se nulou). Celkové skóre se tedy pohybuje v rozmezí 0–23. Podobně jako Koo (2009) ve svém výzkumu, budeme respondenty, kteří dosáhli 0-11 bodů označovat za internalisty a jedince dosahující 12-23 bodů označíme za externalisty.

Na našem souboru byl proveden také test reliability Rotterova dotazníku s výslednými hodnotami Cronbachovy alfa > 0,7.

4.4.2 Motivační dotazník

Pro zjišťování motivace hráčů jsme použili *Game Play Motivation* od Nicka Yee (2006a), a to konkrétně verzi s 39 položkami. Jedná se pravděpodobně o jediný nástroj pro měření motivace u hráčů online her, který byl validizován na velmi velkém vzorku napříč různými kulturami, a to na participantech ze Spojených států amerických, Hong Kongu a Tchaj-wanu. Tento dotazník zahrnuje motivační škály, rozdělené na tři základní komponenty a to úspěšnost, sociální komponenta a ponoření do virtuálního světa. Tyto tři základní komponenty se pak dále dělí na deset faktorů: dosažení úspěchu, herní mechaniky, soutěžení, socializace, vztahy, týmová spolupráce, objevování virtuálního světa, hraní rolí, přizpůsobování a únik z reálného světa (Yee, 2006a).

Tabulka 1: Komponenty dotazníku motivace hráčů (Yee, 2007)

Úspěšnost	Sociální komponenta	Ponoření do virtuálního světa
Dosažení úspěchu: postup ve hře, status, hromadění, síla	Socializace: nezávazné chatování, pomáhání druhým, vytváření přátel	Objevování virtuálního světa: prozkoumávání, příběh, hledání schovaných věcí
Herní mechaniky: počítání, optimalizace postavy, analýzy	Vztahy: hledání a poskytování pomoci, otevření se druhým	Hraní rolí: historie postavy, příběh, fantazie, role
Soutěžení: vyzývání druhých, provokování, dominance	Týmová spolupráce: skupiny, skupinové úspěchy, spolupráce ve skupině	Přizpůsobení: vzhled postavy, doplňky, styl, barevné schéma
		Únik z reálného světa: relaxování, vyhnutí se problémům v reálném světě

Popis jednotlivých komponent (Yee, 2007):

- Dosažení úspěchu: hráč touží po úspěchu ve hře, získání síly, hromadí bohatství a symboly ukazující jeho výjimečné postavení, snaží se co nejrychleji ve hře postupovat
- Herní mechaniky: hráč se zajímá o analýzu matematických výpočtů souvisejících s jeho postavou za účelem optimalizování své postavy pro podávání co možná nejlepšího výkonu ve hře
- Soutěžení: hráč touží vyzývat ostatní hráče a soupeřit s nimi
- Socializace: hráč má zájem pomáhat ostatním hráčům a nezávazně se s nimi bavit, touží vytvářet si přátele
- Vztahy: hráč touží vytvářet dlouhodobé a smysluplné vztahy s ostatními hráči, které mnohdy přesahují rámec hry samotné
- Týmová spolupráce: hráč těží ze skupinové práce, prožívá úspěch, pokud je úspěšná jeho skupina
- Objevování virtuálního světa: hráči vědí a zjišťují si věci, o kterých většina hráčů neví, týkající se herního příběhu, postav a dalších věcí

- Hraní rolí: hráči vytvářejí postavy s historií a příběhem, interagují s ostatními postavami a dále rozvíjejí jejich improvizovaný příběh
- Přizpůsobování: hráč se zajímá o přizpůsobení vzhledu postavy, snaží se, aby jeho postava ladila barevně i stylově
- Únik z reálného světa: hráč využívá virtuální svět pro vyhnutí se problémům ze světa reálného, hru využívá jako prostředek odreagování od problémů

Na našem souboru byl proveden také test reliability pro dotazník motivace s výsledkem Cronbachovy alfa $> 0,79$.

4.5 Způsob zpracování dat

Data byla zpracována v statistickém programu Statistica 13 (TIBCO Software Inc., 2017) za použití několika metod. Pro popis výzkumného vzorku byla použita základní deskriptivní statistika. Pro zjištění vztahů mezi proměnnými byla využita vícenásobná regresní analýza.

4.6 Výsledky

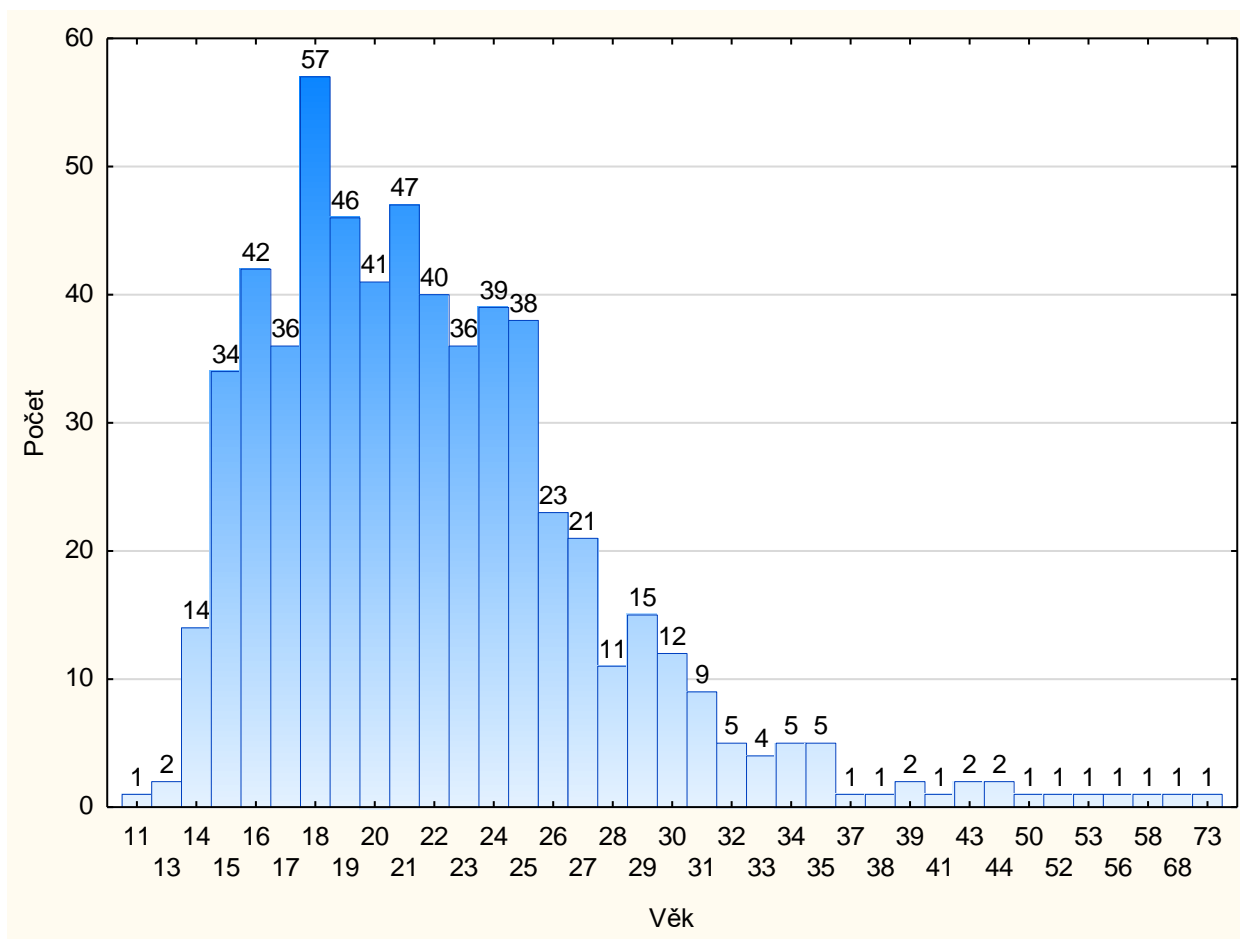
V této části budeme prezentovat výsledky našeho výzkumu podpořené grafickým zobrazením v tabulkách a grafech.

4.6.1 Popisné statistiky

U jednotlivých proměnných uvádíme deskriptivní statistiky. Z důvodu přehlednosti budeme zaokrouhlovat čísla na dvě desetinná místa a výsledky budou zobrazeny pomocí tabulek či grafů.

Jak bylo řečeno, výzkumný vzorek se skládá celkem z 599 respondentů ve věku od 11 do 73 let. Jejich rozložení můžeme vidět na následujícím grafu.

Hodnoty minima 11 let dosahuje jeden respondent, obdobně jeden respondent dosahuje maxima 73 let. Průměr celého souboru je 22,19 let. Nejčastěji se v našem souboru vyskytují hodnoty věku 18 let, a to v celkovém počtu 57 výskytů.



Graf 1: Grafické rozložení původního výzkumného vzorku dle věku

V souboru je větší část (79 %) mužů a menší část žen (21 %). Následující tabulka pak blíže ukazuje rozložení věku v souboru.

Tabulka 2: Rozložení původního souboru dle pohlaví a věku

Pohlaví	N	Mean	Median	Mode	Minimum	Maximum	Std.Dev.
Muž	474	21,72	21	18	11	73	6,30
Žena	125	23,95	23	23	14	68	7,62
Celý soubor	599	22,19	21	18	11	73	6,65

Pro přijetí do našeho soboru museli hráči splňovat hned několik podmínek. Přijímali jsme hráče, kteří v současné době aktivně hrají, nikoliv bývalé hráče.

Hráči dále museli být součástí hráčské komunity World of Warcraft hráčů, jelikož v těchto komunitách jsme dotazník vyvěšovali.

Spodní hranici pro náš soubor jsme z etického hlediska stanovili na 15 let, tudíž respondenty, kteří uvedli věk nižší, byli z našeho vzorku vyřazeni (celkem 17 respondentů).

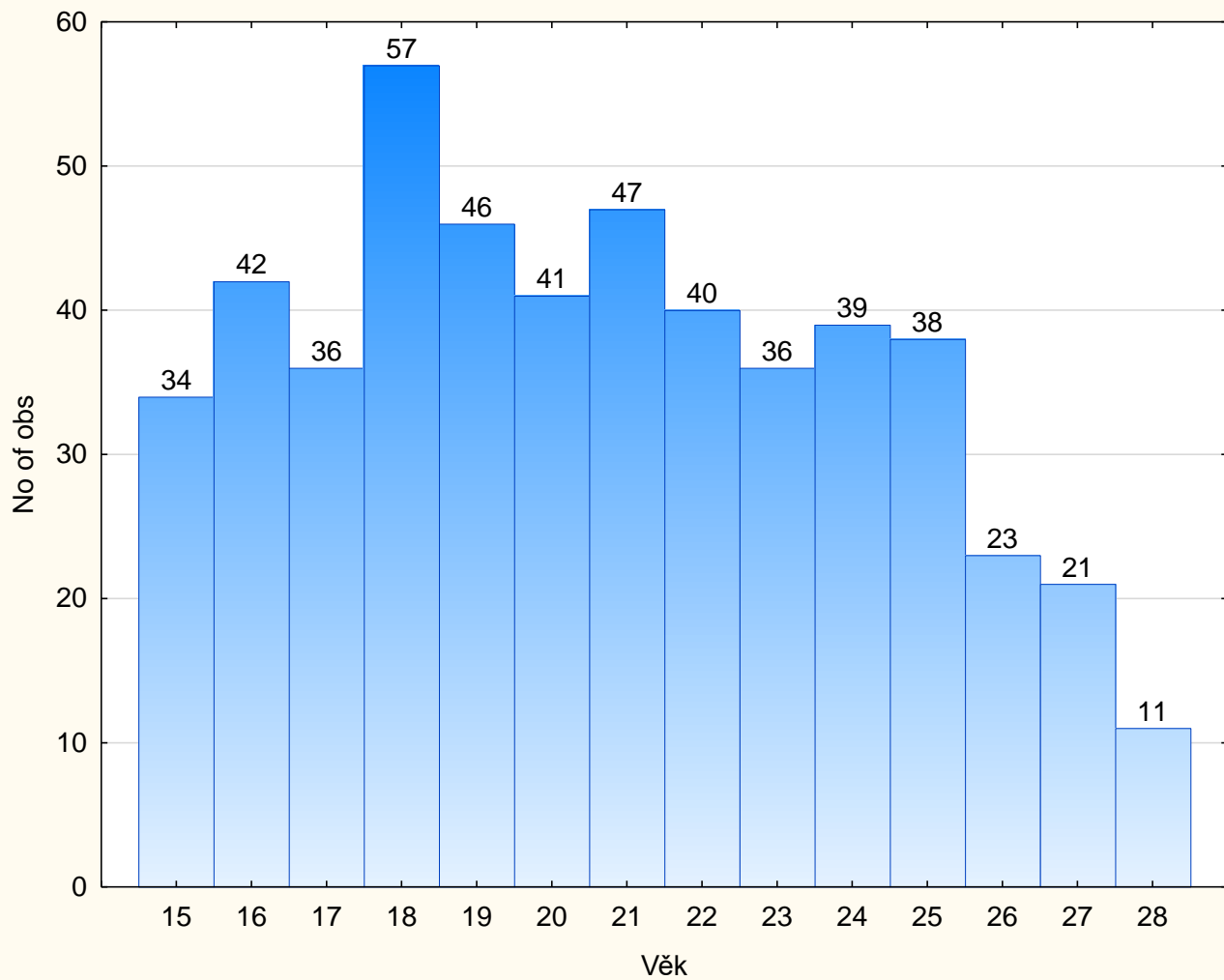
Dle předchozích výzkumů se jádro hráčů pohybuje ve věku mezi 20-25 lety (Dindar & Akbulut, 2014; Puerta-Cortés, Panova, Carbonell, & Chamarro, 2017; Koo, 2009; Kahn et al, 2015; Laconi et al, 2017; Bean et al., 2016). Náš vzorek toto jádro ukazuje také, nicméně se zde vyskytují i vyšší hodnoty, kterých dosahuje po jednom nebo dvou respondentech.

Tabulka 3: Frekvenční tabulka věku

Kategorie	Count	Cumulative Count	Percent of Valid	Cumul % of Valid	% of all Cases	Cumulative % of All
0<x<=10	0	0	0	0	0	0
10<x<=20	273	273	45,58	45,58	45,58	45,58
20<x<=30	282	555	47,08	92,65	47,08	92,65
30<x<=40	32	587	5,34	98	5,34	98
40<x<=50	6	593	1	99	1	99
50<x<=60	4	597	0,67	99,67	0,67	99,67
60<x<=70	1	598	0,17	99,83	0,17	99,83
70<x<=80	1	599	0,17	100	0,17	100

Jak ukazuje frekvenční tabulka, ve výběru bylo jen necelých 8 % respondentů starších než 30 let. Jelikož tyto odlehle hodnoty mohou negativně ovlivnit výsledek následné analýzy dat, rozhodli jsme se proto vzhledem k povaze našeho souboru a v souladu s předchozími výzkumy (Šmahel, Blinka, & Ledabyl, 2008) stanovit horní věkovou hranici ve věku 28 let. Respondenti, kteří uvedli věk vyšší, byli ze souboru vyřazeni. Tímto způsobem bylo vyřazeno dalších 71 respondentů.

Finální výzkumný vzorek se po všech filtracích skládá z celkového počtu 511 respondentů ve věku od 15 do 28 let a jeho rozložení můžeme vidět v následujícím grafu. Průměrný věk celého souboru je 20,68 let (SD=3,58).



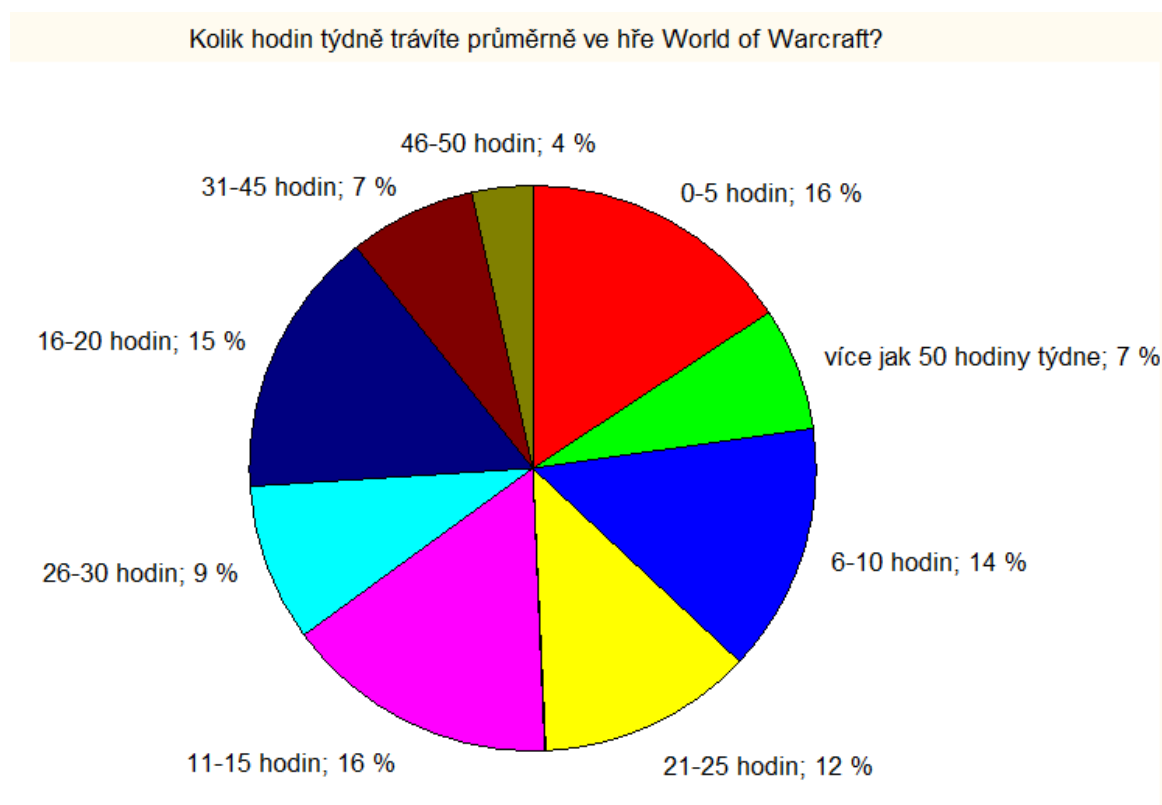
Graf 2: Grafické rozložení finálního výzkumného vzorku dle věku

V souboru i nadále převažuje větší počet mužů (80 %) oproti ženám (20 %), toto rozložení dle pohlaví však odpovídá většině zahraničních výzkumů (Bean et al., 2016; Dindar & Akbulut, 2014; Beard & Wickham, 2016). V následující tabulce můžeme vidět bližší rozložení výzkumného vzorku dle věku a pohlaví respondentů.

Tabulka 4: Rozložení výzkumného vzorku dle pohlaví a věku

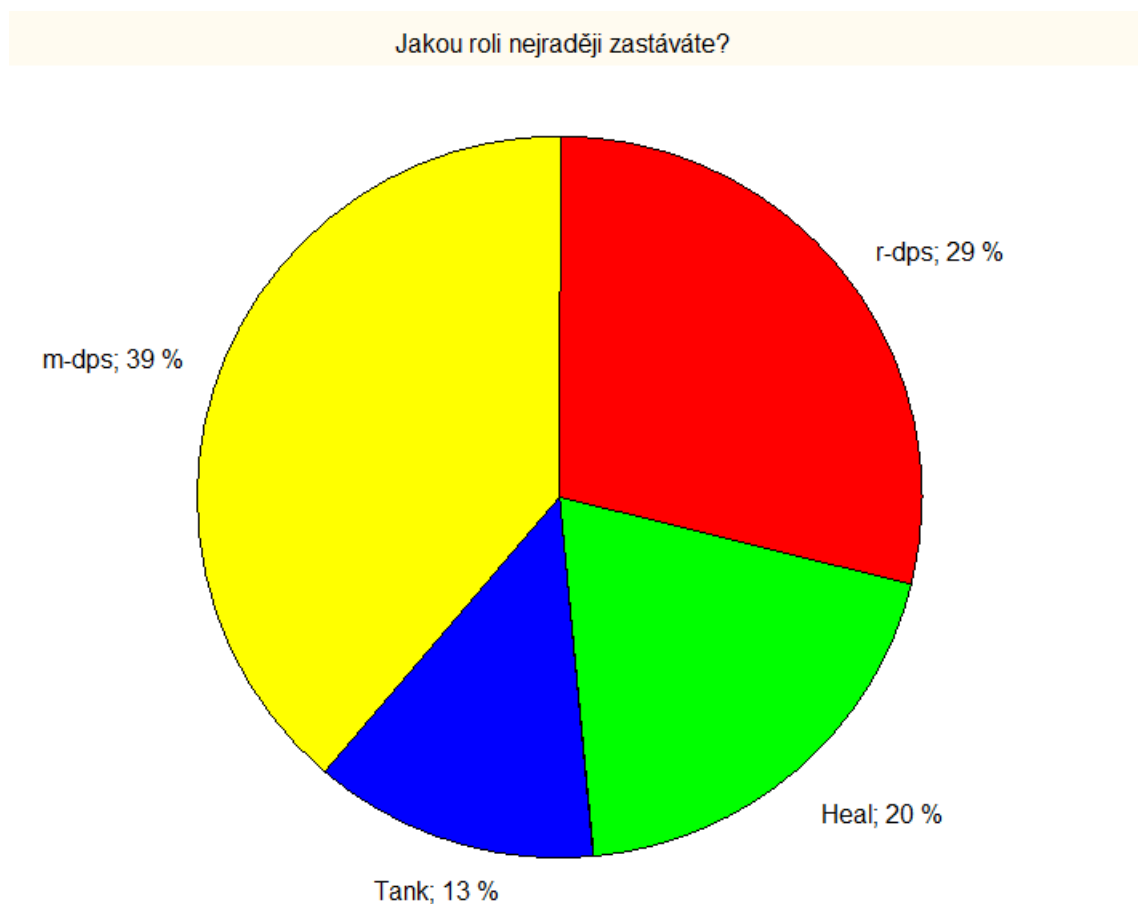
Pohlaví	Valid N	Mean	Median	Mode	Minimum	Maximum	Std.Dev.
Muž	411	20,41	20	18	15	28	3,57
Žena	100	21,79	22	23	15	28	3,45
Celý soubor	511	20,68	20	18	15	28	3,58

U respondentů jsme také zjišťovali čas, který týdně stráví ve hře. Respondenti dávali svůj hlas do jedné z devíti kategorií určující čas ve hře World of Warcraft během týdne. Kategorie byly rozděleny po pěti hodinách s tím, že poslední kategorie byla padesát a více hodin týdně, což odpovídá v průměru více jak sedm hodin denně. Toto maximum bylo považováno za dostatečné, nicméně jak se ukázalo, i do této kategorie se zařadilo až 7 % respondentů, což čítá 36 respondentů. Nejvíce respondentů se pak zařadilo do kategorie 11-15 hodin týdně (přibližně 1,5–2 hodiny denně), a to 16 %, tedy 80 respondentů. Nejméně zastoupenou kategorií bylo rozmezí 46–50 hodin týdně (přibližně 6,5–7 hodin denně), kterou si zvolilo pouze 18 respondentů.



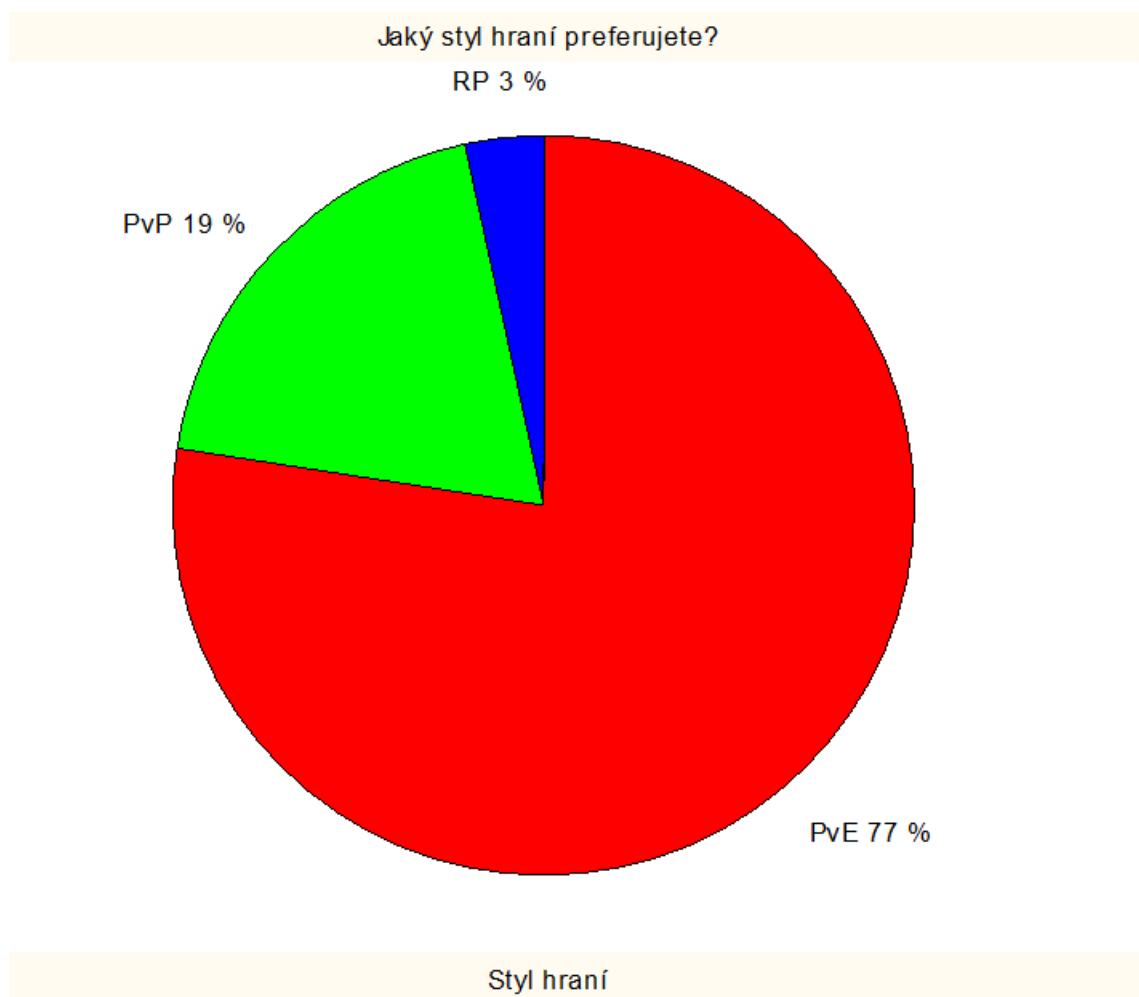
Graf 3: Procentuální rozložení času, stráveném ve hře za týden

Pokud se podíváme na rozložení hráčů podle role, kterou nejraději ve hře zastávají, uvidíme, že podstatná část hráčů (68 %) preferuje roli útočníka (konkrétně 39 % roli útočníka na blízko a 29 % útočníka na dálku) a nejméně oblíbená je role tanka. Dá se však předpokládat, že taková preference role útočníka může být způsobena tím, že v podstatě každá hratelná postava ve hře tuto roli může zastávat, kdežto tanka nebo léčitele (*heal*) může zastoupit pouze menší část postav. Výšeč r-dps reprezentuje roli útočníka na dálku, m-dps reprezentuje roli útočníka na blízko.



Graf 4: Procentuální rozložení zastávaných rolí ve hře

Styl hraní jsme si v teoretické části této práce rozdělili na hru hráče proti hráči (PvP), kdy se jeden hráč snaží druhého zneškodnit, hru hráče proti virtuálnímu prostředí (PvE), kdy hráč bojuje proti počítači ovládaným nestvůrám, které ve většině případů vyžadují spolupráci větší skupiny hráčů a hraní rolí (RP), které klade důraz na příběh, historii postavy a její interakci s virtuálním světem.

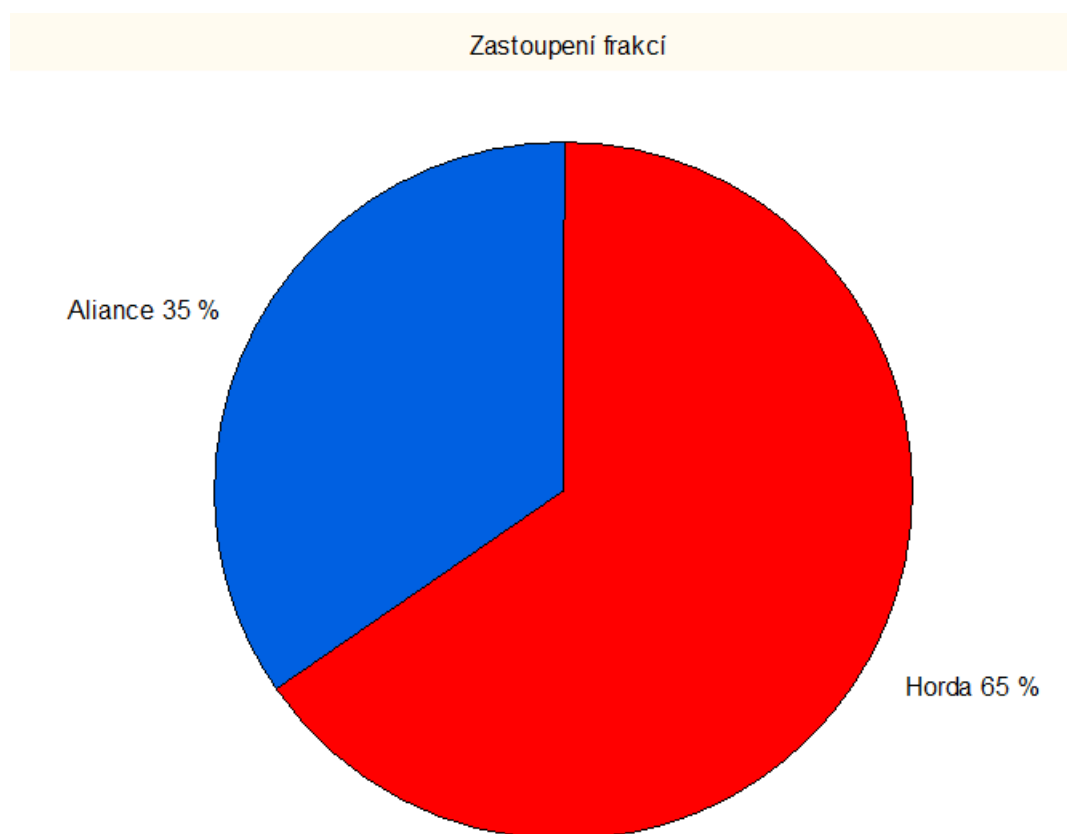


Graf 5: Procentuální rozložení stylů ve hře

Z grafu vyplývá, že nejméně zastoupeným stylem je právě hraní rolí, které na hráče klade vyšší nároky na jejich fantazii a originalitu. Jednoznačně nejoblíbenějším stylem hry je hraní proti virtuálnímu prostředí, které nutí hráče spolupracovat, taktizovat a učit se strategie pro boj proti předem naskriptovaným nestvůrám.

Pro zajímavost byla u hráčů zjišťována také příslušnost k jedné ze dvou frakcí, a to buď Alianci nebo k Hordě. Jelikož hráč může mít a zpravidla i má na serveru více postav, je možné že jeho postavy budou mít příslušnost k oběma frakcím. Tato otázka proto byla ponechána jako dobrovolná, ale i přes to se rozhodli neodpovědět pouze tři respondenti, pravděpodobně proto, že obě frakce jsou pro ně stejně významné a ani jednu z nich neupřednostňují před tou druhou.

Z grafu pak vyplývá, že filozofie Hordy má u hráčů větší zastoupení než Aliance, což dobře odpovídá i populaci serveru Drak'Thul, který má dle statistik zastoupení 66,6 % hráčů hrajících za Hordu a 32,7 % hráčů za Alianci¹¹. Server Drak'Thul je oficiální World of Warcraft server s početnou českou a slovenskou komunitou hráčů.



Graf 6: Procentuální rozložení frakcí ve hře

¹¹ <https://realmpop.com/eu-drakthul.html>

Pokud se podíváme na *locus of control* měřené pomocí Rotterovy I-E škály, můžeme vidět, že mezi hráči ve výzkumném vzorku převažují externalisté, tedy lidé skórující na škále 12 a více bodů.

Tabulka 5: Rozložení LoC podle pohlaví

LoC	Pohlaví Muž	Pohlaví Žena	Součet
Internalisté	173	33	206
Externalisté	238	67	305
Součet	411	100	511

V následující tabulce je *locus of control* u hráčů rozložen dle času, který ve hře týdně stráví. Můžeme vidět, že největší rozdíl je ve skupině hráčů trávících ve hře 11-15 hodin týdně, zároveň se však ale jedná o nejméně zastoupenou kategorii.

Tabulka 6: Rozložení LoC podle času stráveném ve hře

LoC	0-5 hodin	6-10 hodin	11-15 hodin	16-20 hodin	21-25 hodin	26-30 hodin	31-45 hodin	46-50 hodin	50+ hodin	Součet
Internalisté	36	18	32	18	29	29	4	25	15	206
Externalisté	37	19	48	28	49	51	14	38	21	305
Součet	73	37	80	46	78	80	18	63	36	511

4.6.2 Korelační analýza

Následující tabulka zobrazuje interkorelace mezi jednotlivými faktory motivačního dotazníku a škálou *locus of control*. Korelace jsou vyjádřeny Pearsonovým korelačním koeficientem.

Tabulka 7: Interkorelace proměnných

N=511	LoC	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10
LoC	1,00	-0,09	-0,13	-0,08	0,02	0,02	0,06	0,03	0,03	0,05	0,18*
F1	-0,09	1,00	0,42*	0,33*	0,06	0,06	0,01	0,01	0,10	0,19*	0,04
F2	-0,13	0,42*	1,00	0,17*	0,17*	0,17*	0,04	0,15*	0,11	0,08	-0,05
F3	-0,08	0,33	0,17*	1,00	-0,01	0,01	-0,02	-0,09	0,05	0,16*	0,03
F4	0,02	0,06	0,17*	-0,01	1,00	0,39*	0,32*	0,24*	0,18*	0,13	0,11
F5	0,02	0,06	0,17*	0,01	0,39*	1,00	0,18*	0,14	0,11	0,15	0,16*
F6	0,06	0,01	0,04	-0,02	0,32*	0,18*	1,00	-0,14	-0,14	-0,07	-0,13
F7	0,03	0,01	0,15*	-0,09	0,24*	0,14	-0,14	1,00	0,42*	0,25*	0,21*
F8	0,03	0,10	0,11	0,05	0,18*	0,11	-0,14	0,42*	1,00	0,26*	0,33*
F9	0,05	0,19*	0,08	0,16*	0,13	0,15	-0,07	0,25*	0,26*	1,00	0,22*
F10	0,18*	0,04	-0,05	0,03	0,11	0,16*	-0,13	0,21*	0,33*	0,22*	1,00

F1-dosažení úspěchu; F2-herní mechaniky; F3-soutěžení; F4-socializace; F5-vztahy;

F6-týmová spolupráce; F7-objevování; F8-hraní rolí; F9-přizpůsoben; F10-únik

*p<0,001

Následující série tabulek zobrazuje korelační vztahy mezi jednotlivými faktory motivačního dotazníku a demografickými daty jako je věk, styl hraní a role, které jedinec při hraní zastává. Všechny korelace jsou vyjádřeny Pearsonovým korelačním koeficientem.

Tabulka 8: Korelace mezi faktory motivace a věkem a pohlavím

	Věk	pohl
dosažení úspěchu	-0,04	0,17*
herní mechaniky	0,06	0,18*
soutěžení	-0,05	0,15*
socializace	-0,06	-0,09*
vztahy	0,03	-0,12*
týmová spolupráce	0,01	0,03
objevování	-0,04	-0,12*
hraní rolí	-0,23*	0,00
přízpůsobení	-0,07	-0,13*
únik	-0,11*	-0,20*

N=511; *p<0,05

Z tabulky můžeme vyčíst, že čím jsou hráči starší, tím méně skórují v motivačních faktorech únik z reality a hraní rolí. Můžeme se domnívat, že starší lidé, u kterých můžeme předpokládat stabilní zaměstnání a rodinný život, již nepotřebují hru jako únik od každodenních povinností.

Muži skórují výše v motivačních faktorech dosažení úspěchu, herních mechanik a soutěžení, což odpovídá většímu zaměření mužů na výkon. Ženy naproti tomu skórují výše ve faktorech socializace, vztahy, objevování, přízpůsobení a únik.

Tabulka 9: Korelace mezi faktory motivace a styly hraní

	PvP	PvE	RP
dosažení úspěchu	-0,09*	-0,02	0,00
herní mechaniky	-0,05	-0,01	0,01
soutěžení	0,15*	-0,10*	0,02
socializace	-0,06	0,07	-0,02
vztahy	-0,10*	0,14*	-0,05
týmová spolupráce	-0,07	0,06	0,00
objevování	0,00	0,00	0,03
hraní rolí	0,03	-0,08	0,11*
přízpůsobení	0,10*	0,06	0,09*
únik	-0,02	0,05	-0,07

N=511;

*p<0,05

V předcházející tabulce můžeme vidět, že hráči zaměřeni na styl hry PvP, tedy hráče proti hráči, jsou ke hře motivováni faktorem soutěžení, kdežto hráče preferující styl PvE motivuje vztahový faktor.

Tabulka 10: Korelace mezi faktory motivace a rolí ve hře

	tank	heal	r-dps	m-dps
dosažení úspěchu	-0,04	-0,11	0,00	0,01
herní mechaniky	0,06	-0,06	-0,03	-0,01
soutěžení	-0,04	-0,04	-0,01	0,06
socializace	0,09	0,01	-0,05	0,01
vztahy	0,02	0,03	0,04	0,03
týmová spolupráce	0,09	0,08	0,04	-0,11
objevování	-0,04	0,01	-0,02	0,05
hraní rolí	-0,02	0,01	-0,01	-0,03
přízpůsobení	-0,03	0,18	-0,01	0,08
únik	0,00	-0,01	-0,03	0,05

N=511;

*p<0,05

Poslední ze série korelačních tabulek předkládá jak spolu souvisí role, kterou ve hře hráč zastává s motivačními faktory. Role tanka, která se hojně využívá při společném nájezdu na silné příšery, nepřekvapivě koreluje s faktorem

týmové spolupráce, kdežto hráč udělující zranění na blízku (m-dps), s faktorem týmové spolupráce koreluje negativně. Tato role se hojně využívá při stylu hraní hráče proti hráči (PvP).

4.6.3 Hotellingův test

Pro zjištění rozdílů mezi jednotlivými proměnnými z hlediska pohlaví jsme administrovali Hotellingův T^2 test, jehož výsledky jsou zobrazeny v následující tabulce.

Tabulka 11: Rozdíly mezi muži a ženami

	Mean Muž	Mean Žena	t- value	df	p	Valid N Muž	Valid N Žena	Std.Dev. Muž	Std.Dev. Žena	F-ratio Variances	p Variances
LoC	0,58	0,67	-1,66	509	0,10	411	100	0,49	0,47	1,09	0,60
F1***	3,18	2,84	4,00	509	0,00	411	100	0,77	0,75	1,06	0,74
F2***	3,21	2,86	4,15	509	0,00	411	100	0,76	0,70	1,19	0,29
F3***	2,55	2,19	3,49	509	0,00	411	100	0,93	0,90	1,07	0,71
F4*	3,23	3,42	-2,01	509	0,04	411	100	0,82	0,91	1,23	0,17
F5**	2,60	2,85	-2,72	509	0,01	411	100	0,82	0,89	1,19	0,26
F6	3,07	3,01	0,77	509	0,44	411	100	0,71	0,69	1,04	0,85
F7**	3,22	3,52	-2,72	509	0,01	411	100	0,98	1,01	1,05	0,74
F8	2,68	2,68	0,03	509	0,97	411	100	0,80	0,88	1,23	0,17
F9**	3,30	3,62	-2,86	509	0,00	411	100	1,00	0,92	1,19	0,29
F10***	3,06	3,55	-4,65	509	0,00	411	100	0,94	0,96	1,04	0,79

F1-dosažení úspěchu; F2-herní mechaniky; F3-soutěžení; F4-socializace; F5-vztahy;
 F6-týmová spolupráce; F7-objevování; F8-hraní rolí; F9-přizpůsobení; F10-únik
 Hotelling $T^2=82,4339$ $F(11,499)=7,3468$ $p=,00000$

Signifikantní rozdíly byly nalezeny mezi muži a ženami ve faktorech dosažení úspěchu, herních mechanik, soutěžení, socializace, vztahy, objevování, přizpůsobení a únik z reality.

Muži dosahují signifikantně vyššího skóre ve faktorech dosažení úspěchu ($p<0,001$), herní mechaniky ($p<0,001$) a soutěžení ($p<0,001$). Ženy pak dosahují signifikantně vyššího skóre ve faktorech socializace ($p<0,05$), vztahy ($p<0,01$), objevování ($p<0,01$), přizpůsobení ($p<0,01$) a únik z reality ($p<0,001$).

Následující tabulka pak ukazuje rozdíly mezi jednotlivými faktory motivace měřené dotazníkem *Game Play Motivation* od Nicka Yee (2006a), a to konkrétně verzi s 39 položkami.

Signifikanční rozdíly mezi internalisty a externalisty vidíme pouze ve faktorech dosažení úspěchu, herní mechaniky a úniku.

Internalisté skórují výše než externalisté ve faktorech dosažení úspěchu ($p < 0,05$) a herní mechaniky ($p < 0,01$). Externalisté pak dosahují oproti internalistům vyšších skóre ve faktoru únik z reálného světa ($p < 0,001$).

Tabulka 12: Rozdíl mezi internalisty a externalisty

	Mean Internal	Mean External	t-value	df	p	Valid N Internal	Valid N External	Std.Dev. Internal	Std.Dev. External	F-ratio Variances	p
F1*	3,20	3,05	2,12	509	0,03	206	305	0,78	0,77	1,03	0,79
F2**	3,25	3,06	2,88	509	0,00	206	305	0,77	0,74	1,09	0,47
F3	2,56	2,42	1,71	509	0,09	206	305	0,91	0,95	1,07	0,61
F4	3,24	3,28	-0,56	509	0,58	206	305	0,87	0,82	1,12	0,37
F5	2,63	2,66	-0,41	509	0,68	206	305	0,83	0,85	1,04	0,79
F6	3,00	3,10	-1,45	509	0,15	206	305	0,73	0,69	1,13	0,33
F7	3,24	3,31	-0,75	509	0,45	206	305	1,03	0,97	1,12	0,36
F8	2,65	2,70	-0,76	509	0,45	206	305	0,84	0,80	1,09	0,50
F9	3,30	3,41	-1,13	509	0,26	206	305	1,04	0,95	1,20	0,15
F10***	2,94	3,30	-4,19	509	0,00	206	305	0,94	0,96	1,05	0,70

F1-dosažení úspěchu; F2-herní mechaniky; F3-soutěžení; F4-socializace; F5-vztahy;

F6-týmová spolupráce; F7-objevování; F8-hraní rolí; F9-přízpůsoben; F10-únik

Hotelling $T^2=34,4467$ $E(10,500)=3,3838$ $p=,00027$

4.6.4 Regresní analýza

Abychom zjistili, jak moc se jednotlivé proměnné liší, sestavili jsme regresní model pro jednotlivé hypotézy, který ukazuje vztah mezi proměnnými.

H1: Muži vykazují statisticky významně vyšší skór motivace ve faktoru soutěžení než ženy.

Tabulka 13: Regresní analýza, faktor soutěžení

N=511	b*	Std.Err. of b*	b	Std.Err. of b	t(509)	p-value
Intercept			2,19	0,09	23,62	0,00
pohl (muž=1)	0,15	0,04	0,36	0,10	3,49	0,00

F(1,509)=12,184 p<,001

Z tabulky můžeme vyčíst, že muži skórují oproti ženám na škále motivačního faktoru soutěžení o 0,36 bodů více a dosahují tedy statisticky vyššího skóre než ženy. Hypotézu přijímáme.

H2: Ženy vykazují statisticky významně vyšší skór motivace ve faktoru socializace a vztahovém faktoru než muži. Hypotézu přijímáme.

Tabulka 14: Regresní analýza, faktor socializace

N=511	b*	Std.Err. of b*	b	Std.Err. of b	t(509)	p-value
Intercept			3,42	0,08	40,88	0,00
pohl (muž=1)	-0,09	0,04	-0,19	0,09	-2,01	0,04

F(1,509)=4,0500 p<0,05

Tabulka 15: Regresní analýza, faktor vztahy

N=511	b*	Std.Err. of b*	b	Std.Err. of b	t(509)	p-value
Intercept			2,85	0,08	34,20	0,00
pohl (muž=1)	-0,12	0,04	-0,25	0,09	-2,72	0,01

F(1,509)=7,4072 p<0,01

V první tabulce můžeme vidět, jak se liší muži a ženy ve faktoru socializace, ve druhé pak rozdíl v motivačním faktoru vztahů. Vidíme, že v obou případech skórují ženy výše než muži, a to ve faktoru socializace o 0,19 bodů ($p < 0,05$) a ve faktoru vztahů o 0,25 bodů ($p < 0,01$). Hypotézu přijímáme.

H₃: Ženy vykazují statisticky významně vyšší skór motivace ve faktoru objevování než muži.

Tabulka 16: Regresní analýza, faktor objevování

N=511	b*	Std.Err. of b*	b	Std.Err. of b	t(509)	p-value
Intercept			3,52	0,10	35,69	0,00
pohl (muž=1)	-0,12	0,04	-0,30	0,11	-2,72	0,01

$F(1,509)=7,4021$ $p < 0,01$

Z této tabulky můžeme vyčíst, že ženy skutečně skórují o 0,3 bodů více než muži v motivačním faktoru objevování, na hladině statistické významnosti $p < 0,01$. Hypotézu přijímáme.

H₄: Internalisté vykazují statisticky významně vyšší skór motivace ve faktoru dosažení úspěchu než externalisté.

Tabulka 17: Regresní analýza, faktor dosažení úspěchu

N=511	b*	Std.Err. of b*	b	Std.Err. of b	t(509)	p-value
Intercept			3,20	0,05	59,36	0,00
externalisté	-0,09	0,04	-0,15	0,07	-2,12	0,03

$F(1,509)=4,4873$ $p < 0,05$

Z tabulky můžeme vyčíst, že internalisté skórují na motivační škále ve faktoru dosažení úspěchu o 0,15 bodů více než externalisté a to na hladině významnosti $p < 0,05$. Hypotézu přijímáme.

H₅: Internalisté vykazují statisticky významně vyšší skóre motivace ve faktoru herních mechanik než externalisté.

Tabulka 18: Regresní analýza, faktor herních mechanik

N=511	b*	Std.Err. of b*	b	Std.Err. of b	t(509)	p-value
Intercept			3,25	0,05	61,96	0,00
externalisté	-0,13	0,04	-0,20	0,07	-2,88	0,00

$F(1,509)=8,2965$ $p<0,01$

Tabulka dokazuje, že internalisté opravdu skórují výše v motivačním faktoru herních mechanik než externalisté a to o 0,2 bodů ($p<0,01$). Hypotézu přijímáme.

H₆: Externalisté vykazují statisticky významně vyšší skóre motivace ve faktoru únik z reálného světa než externalisté.

Tabulka 19: Regresní analýza, faktor únik z reálného světa

N=511	b*	Std.Err. of b*	b	Std.Err. of b	t(509)	p-value
Intercept			2,94	0,07	44,36	0,00
externalisté	0,18	0,04	0,36	0,09	4,19	0,00

$F(1,509)=17,540$ $p<0,001$

Z předcházející tabulky vyplývá, že externalisté skórují o 0,36 bodů více v motivačním faktoru úniku z reálného světa než internalisté ($p<0,001$). Hypotézu přijímáme.

H₇: Mladší hráči World of Warcraft dosahují vyššího skóre u motivačního faktoru soutěžení než hráči starší.

Tabulka 20: Regresní analýza, faktor soutěžení

N=511	b*	Std.Err. of b*	b	Std.Err. of b	t(509)	p-value
Intercept			2,75	0,24	11,34	0,00
Věk	-0,05	0,04	-0,01	0,01	-1,15	0,25

$F(1,509)=1,3271$ $p>0,05$

Tabulka ukazuje, že s přibývajícím věkem skutečně, byť jen nepatrně (o 0,01 bod za rok) dochází k poklesu skóre ve faktoru soutěžení, nicméně tento pokles není statisticky významný ($p>0,05$). Hypotézu zamítáme.

4.6.5 Shrnutí výsledků

Po aplikaci statistických testů na náš výzkumný vzorek jsme došli k výsledkům, které prezentují tabulky v předcházející části práce. Došli jsme k těmto závěrům:

H₁: Muži vykazují statisticky významně vyšší skór motivace ve faktoru soutěžení než ženy.

Z analýzy dat našeho vzorku vyplývá, že existuje statisticky významný rozdíl mezi muži a ženami na hladině pravděpodobnosti $p < 0,001$ v motivačním faktoru soutěžení ve prospěch mužů. Uvedenou hypotézu přijímáme.

H₂: Ženy vykazují statisticky významně vyšší skór motivace ve faktoru socializace a vztahovém faktoru než muži.

Na základě výsledků statistické analýzy dat tuto hypotézu přijímáme. Ženy v našem vzorku dosahují statisticky významně vyšších hodnot ve faktoru socializace a ve faktoru vztahů než muži na hladině pravděpodobnosti $p < 0,05$.

H₃: Ženy vykazují statisticky významně vyšší skór motivace ve faktoru objevování než muži.

Ženy vykazují, dle našich dat, statisticky vyšší skór motivace ve faktoru objevování než muži, a to na hladině pravděpodobnosti $p < 0,01$. Tuto hypotézu přijímáme.

H₄: Internalisté vykazují statisticky významně vyšší skór motivace ve faktoru dosažení úspěchu než externalisté.

Statistická data v našem výzkumném souboru ukazují, že hráči řazení do skupiny internalistů skórují výše ve faktoru dosažení úspěchu než hráči řazení do skupiny externalistů, a to na hladině pravděpodobnosti $p < 0,05$. Hypotézu přijímáme.

H₅: Internalisté vykazují statisticky významně vyšší skór motivace ve faktoru herních mechanik než externalisté.

Dle statisticky zpracovaných dat se ukazuje, že hráči ve skupině internalistů skórují více body v motivačním faktoru herních mechanik, než hráči řazení do skupiny externalistů, a to na hladině pravděpodobnosti $p < 0,01$. Hypotézu přijímáme.

H₆: Externalisté vykazují statisticky významně vyšší skór motivace ve faktoru únik z reálného světa než internalisté.

Hráči řadící se do skupiny externalistů vykazují vyšší míru v motivačním faktoru únik než hráči řadící se do skupiny internalistů, a to na hladině pravděpodobnosti $p < 0,001$. Hypotézu přijímáme.

H₇: Mladší hráči World of Warcraft dosahují vyššího skóre u motivačního faktoru soutěžení než hráči starší.

Dle statisticky zpracovaných dat z našeho výzkumného souboru vychází u starších hráčů vyšší skóre v motivačním faktoru soutěžení pouze na statisticky nevýznamné hladině $p > 0,05$. Tuto hypotézu zamítáme.

5 Diskuze

Praktická část diplomové práce se zabývala hráči *MMORPG* hry *World of Warcraft*, jejich motivací ke hraní a *locus of control*. Pro zkoumání *locus of control* bylo možno využít hned několik dotazníkových metod. V práci jsme se rozhodli používat pro měření Rotterovu originální I-E škálu, které je i přes své nedostatky stále hojně užívanou metodou pro měření *locus of control*. V následujících výzkumech by bylo možné zvážit užití jiné metody, například Levensonové IPC škálu (1974), která externalismus dále dělí na další dvě části.

Pro měření motivace byl využit dotazník *Game Play Motivation* od Nicka Yee (2006a), který zatím nebyl dostatečně dobře psychometricky otestován na české, případně slovenské populaci hráčů online her. Při interpretaci výsledků je třeba mít tyto skutečnosti na paměti, jelikož mohou být potenciálním zdrojem chyb.

Výzkumný soubor také není vyrovnaný z hlediska pohlaví, kdy větší zastoupení (80 %) mají ve vzorku muži. Taková převaha mužů se však objevuje ve většině zahraničních výzkumů, proto ji nemusíme považovat za chybu, nicméně měli bychom si toho být vědomi.

Reijmersdal, Jansz, Peters a Noort (2013) se ve svém výzkumu zaměřovali na ženy hráčky a roli identifikace, herního času, věku a pro náš výzkum relevantní motivaci. Autoři se zaměřovali na specifickou online hru na hrdiny pro dívky s názvem *goSupermodel*, která je zdarma dostupná na internetu. I když se nejedná zrovna o *World of Warcraft*, tak i tato hra má jak sociální, tak kompetitivní charakter. Hráčky se sdružují do sociálních skupin nebo mezi sebou soupeří v různých soutěžích. Ve hrách pro dívky se kompetitivní charakter často nevidí, a proto si pro testování své hypotézy, že ženy na hrách nejsou přitahovány soutěživostí, vybrali právě tuto hru.

Motivaci, která nás zajímá, autoři měřili šestnácti položkovou škálou v rozsahu od 1 do 7 bodů, která obsahovala 5 faktorů motivace: výzva, zájem, sociální interakce, únik z reality a fantazie. Ve výsledcích pak autoři uvádějí, že sociální interakce je pro dívky nejdůležitějším faktorem. Nedostatek sociální interakce pak vede u žen k poklesu zájmu a o danou hru. Soutěžení je pak pro ženy nejméně důležitým faktorem.

Přestože byl výzkum autorů Reijmersdal et al. (2013) zaměřen pouze na dívky ve věku 10-17 let a jednalo se o hráčky jiné hry než *World of Warcraft*,

vycházeli jsme z těchto předpokladů, že i starší ženy, které se vyskytovaly v našem vzorku, budou vykazovat podobné motivační faktory. Stanovené hypotézy se nám podařilo potvrdit.

Dalším podkladem pro stanovení našich hypotéz byl výzkum Billieux et al. (2013), kteří se ve výzkumu zaměřovali přímo na hráče World of Warcraft. Autoři zkoumali u hráčů celou škálu proměnných, mezi kterými zjišťovali souvislosti a ty pak porovnávali se skutečným chováním hráče ve hře. Pro zjišťování motivace hráčů využívali dotazník *Game Play Motivation* od Nicka Yee (2006a), stejně jako my v naší práci. Z výsledku vyplynulo, podobně jako u předchozího výzkumu, že muži budou tíhnout více k soutěživosti, kdežto ženy k objevování světa World of Warcraft. Do proměnných autoři navíc zahrnují také faktor věku. Mladší hráči, stejně jako muži, tíhnou k soutěžení, a navíc pak k pokroku ve hře. Starší hráči se pak ve shodě s ženami zajímají o objevování virtuálního světa.

Co se pohlaví týče, data v našem vzorku potvrdila zjištění, ke kterým došli ve výzkumu Billieux et al. (2013). Muži dosahují vyšších skóre ve faktoru soutěžení, ženy pak ve faktoru objevování. Nepodařilo se nám však potvrdit věkové rozdíly ve faktoru soutěžení. Tento nesoulad může být způsoben výběrem výzkumného vzorku, který jsme upravili do podoby, aby věkově odpovídal převažující charakteristice hráčské populace (Dindar & Akbulut, 2014; Puerta-Cortés et al., 2017; Koo, 2009; Kahn et al., 2015; Laconi et al., 2017; Bean et al., 2016) a dosahoval tedy rozpětí od 15 do 28 let ($M=20,68$; $SD=3,58$). Výzkumný vzorek Billieux et al. (2013) naproti tomu zahrnoval hráče v rozmezí 18 až 66 let ($M=26,22$; $SD=8,14$), což může nahrávat zjištěným změnám v závislosti na věku.

Z popisu charakteristiky internalisticky zaměřených jedinců vyplývá, že jsou přesvědčeni o síle vlastních schopností. Věří, že jejich vlastní úsilí a schopnosti ovlivňují jejich život a dosažené výsledky. Jsou ambicióznější a kladou si stále vyšší cíle (Svoboda, 2010; Cakirpaloglu 2012). Logickou úvahou poté můžeme spojit tyto charakteristiky s faktorem dosažení úspěchu. Pokud internalisté věří, že mohou své okolí ovlivňovat vlastními silami, budou také věřit, že úspěšnost ve hře vychází ze znalosti herních mechanik a nikoliv náhody. Tyto předpoklady se nám ve výzkumu podařilo potvrdit.

V charakteristice externalistů jsme pak uváděli, že ve vyšší míře prožívají stres, mají nižší úroveň frustrační tolerance a špatně snášejí odklad uspokojování svých potřeb. V reálném životě se pak hůře srovnávají se zátěžovými situacemi

(Rotter, 1966), proto není divu, že budou volit únik ze stresových situací. Jedním z takových úniků může být virtuální svět ve hře World of Warcraft, a proto jsme předpokládali, že externalisté budou více motivováni právě faktorem úniku z reálného světa. Tento předpoklad se nám potvrdil.

Závěry

V této diplomové práci jsme si kladli za cíl prozkoumat populaci hráčů MMORPG hry World of Warcraft z hlediska jejich pohlaví, věku, motivace a *locus of control*.

Z výsledků statistické analýzy jsme zjistili, že muži skórují výše než ženy v motivačním faktoru soutěžení měřeném dotazníkem *Game Play Motivation* o 0,36 bodů a to na hladině významnosti $p < 0,001$.

Ženy pak skórují výše než muži v motivačních faktorech socializace, vztahů a objevování měřené stejným dotazníkem. Ve faktoru socializace dosahují ženy o 0,19 bodů více než muži na hladině významnosti $p < 0,05$. Faktor vztahů mají ženy o 0,25 bodů vyšší než muži na hladině významnosti $p < 0,01$. Velikost faktoru objevování je pak u žen o 0,3 bodů vyšší než u mužů, a to na hladině významnosti $p < 0,01$.

Hráči řazení do kategorie internalistů pomocí Rotterovy I-E škály skórují v motivačním dotazníku *Game Play Motivation* oproti externalistům výše ve faktorech dosažení úspěchu a herních mechanik. Ve faktoru dosažení úspěchu se jedná o rozdíl 0,15 bodů na hladině významnosti $p < 0,05$ a u faktoru herních mechanik pak rozdíl činí 0,2 bodu na hladině významnosti $p < 0,01$. Externalisté překonávají internalisty ve faktoru úniku z reálného světa, a to o 0,2 bodů při hladině významnosti $p < 0,01$.

Nepodařilo se nám však potvrdit předpoklad, že mladší hráči hry World of Warcraft dosahují vyššího skóre v motivačním faktoru soutěžení než hráči starší.

Souhrn

Tato diplomová práce se zabývá českou populací hráčů MMORPG hry World of Warcraft. U hráčů byly zjišťovány jejich základní demografické údaje, jejich motivace ke hraní a *locus of control*.

Moderní MMORPG hry vycházejí z takzvaných *Multi User Dungeons*, což byly hry založené převážně na textu, měly tedy zvýšené nároky na hráčovu fantazii (Yee, n.d.). První skutečně masivní online hrou pak byla *Neverwinter Nights* (Indvik, 2012).

MMORPG hry jsou charakteristické velkým otevřeným světem určeným pro větší množství hráčů hrajících najednou. Virtuální svět v MMORPG hrách je nezávislý na hráči a důležitou roli v něm hraje sociální interakce mezi hráči (Yee, 2006b). Spousta hráčů hraje společně s kamarády buď přímo v jedné místnosti nebo jsou s nimi ve spojení přes internet (Brand, 2012). Ve virtuálním světě mohou hráči nalézt také nové vztahy a přátele, se kterými se později setkávají i ve světě reálném (Cole & Griffiths, 2007). Lidé, kteří se ve skutečném světě cítí osamělí a sociální kontakt v nich vyvolává úzkost, tak mohou využívat virtuální svět pro navazování nových vztahů (Maročík & Loška, 2016). Toto můžeme považovat za pozitivní vliv MMORPG her, nicméně někteří autoři dokazují také vliv negativní. Mezi nejvíce zkoumané negativní vlivy patří vyvolávání agrese u hráčů, narušování pozornosti a zkracování doby kvalitního spánku (např.: Anderson et al., 2010; Zhang & Zheng, 2017; Wolfe et al., 2014). Ukazuje se však, že pozitivní nebo negativní vlivy úzce souvisejí s délkou hraní, kdy pozitivní vlivy se s nadměrným hraním vytrácejí (Jones et al., 2014). Čas strávený ve hře pak může být do jisté míry ovlivněn fenoménem *flow*, kdy hráč ztrácí pojem o čase a může tak dojít k excesivnímu hraní (Csikszentmihalyi, 2008).

Obecně můžeme říct, že typickým hráčem MMORPG her je muž ve věku kolem 26 let, který již má práci na plný úvazek a průměrně tráví ve hře 23 hodin týdně. Ženy, kterých je ve hrách méně, pak bývají starší než muži a dosahují vyššího vzdělání (Yee, 2006).

Samotná hra *World of Warcraft* společnosti Blizzard Entertainment vyšla již před 13 lety a v době své největší slávy čítala přes deset miliónů aktivních hráčů, avšak i dnes, kdy už zájem o hru o něco opadl, se řadí mezi nejúspěšnější MMORPG hry (Calif, 2014; Rouner, 2014). Hra je konstruována tak, aby oslovila

velké masy lidí. Základní ovládnání se zvládne naučit každý nováček a ve hře je propracovaný systém odměn založený na operantním podmiňování. Svět, do kterého se nový hráč může připojit, se jmenuje Azeroth, a panuje v něm neutuchající boj mezi dvěma zneprátenými frakcemi, Hordou a Aliancí. Každá frakce nabízí několik rozličných hratelných ras a je jen na hráči, kterou si vybere. V samotné hře jsou pak na výběr tři styly hraní, kterým se hráč může oddávat a několik rolí, které může se svou postavou zastávat.

Sociální aspekt hry je ztělesněn v gildách, což jsou skupiny hráčů o rozličné velikosti, kteří si vzájemně vypomáhají s plněním úkolů. Guildy, podobně jako skupiny v reálném světě, procházejí svou skupinovou dynamikou.

Práce byla zaměřena také na to, co hráče motivuje k trávení svého volného času ve hře. Podle motivace bylo vytvořeno hned několik typologií hráčů, mezi nejznámější patří Bartlova (1996) typologie hráčů MUDů. Hráče rozdělil dvěma křížícími se dimenzemi podle přístupu ke hře celkem na čtyři typy. První dimenzí je přístup ke hře, který může být aktivní nebo interaktivní a druhá dimenze se zaměřuje na orientaci, kterou dělí na orientaci na virtuální svět nebo orientaci na hráče. Z tohoto dělení pak Bartlovi vyšly typy hráčů *Killers*, *Achievers*, *Socializers* a *Explorers*. Mezi novější typologie můžeme řadit typologii vycházející z pětifaktorového modelu, který dělí hráče na extrovertní, introvertní a ambivalentní (Bean et al., 2016).

Faktory ovlivňující motivaci hráčů se liší a výsledky různých výzkumů jsou mnohdy i protichůdné. Williams et al. (2008) došli k závěru, že starší hráči hrají více než ti mladší, ale například Johnson et al. (2016) toto nemohou potvrdit. Podobně se rozcházejí i výzkumy zaměřující se na rozdíl v pohlaví.

Důležité je také rozlišovat mezi vysokou angažovaností ve hře, která nutně nemusí způsobovat negativní dopad na život hráče, a nadměrným, disfunkčním hraním, kdy je již dopad na život hráče negativní (Billieux et al., 2013).

Zajímavý je také vztah mezi hráčem a jeho *avatarem*, který blíže prozkoumával Blinka (2008) a zjistil, že adolescenti mnohdy nerozlišují mezi *avaterem* a sebou samým, tudíž úspěchy své postavy vnímají jako své vlastní.

Podstatně méně probádanou oblastí ve vztahu ke hrám je *locus of control*. S tímto pojmem přišel již v roce 1966 J.B. Rotter a později vyvinul také dotazník, který *locus of control* měří. Koncept byl dále rozvíjen a v dnešní době již máme několik typů dotazníků měřících *locus of control* pro specifické účely. Můžeme se

setkat s dotazníkem zaměřeným na zdraví (Wallston et al., 1978), škálou specificky vyvinutou pro alkoholiky (Donovan & O'Leary, 1978), pro lidi s opakující se bolestí hlavy (Martin, 1990) a mnohými dalšími.

Při měření *locus of control* můžeme lidi rozdělit na internalisty a externalisty. Internalisté věří ve vlastní schopnosti a domnívají se, že mohou řídit dění kolem sebe. Mají větší sebedůvěru, jsou ambicióznější, oplývají optimismem a jsou celkově šťastnější než externalisté. S vysokými ambicemi jdou ruku v ruce také stále vyšší cíle, které si v životě internalisté stanovují, čímž se vystavují riziku selhání (Cakirpaloglu, 2012; Svoboda, 2010).

Na opačném pólu leží externalisté, kteří věří, že život je ovlivňován pouze náhodou či štěstím a vlastní úsilí a schopnosti na tom nic nezmění. Ztrácejí proto snahu zlepšit svou situaci. Spoléhají se převážně na pomoc druhých lidí, mají nižší sebevědomí a jsou konformnější. Takové nastavení je však chrání před prožívaným neúspěchem, zklamáním a frustrací, jelikož jej nepřičítají svým schopnostem, ale vnějším příčinám (Svoboda, 2010; Plháková, 2003; Cakirpaloglu, 2012).

V návaznosti na výzkumy provedené autory Billieux et al. (2013) a Reijmersdal et al. (2013) byly stanoveny tři výzkumné otázky zkoumající vztah mezi pohlavím hráčů a jejich motivací, *locus of control* u hráčů a jejich motivací, a nakonec věkem hráčů a jejich motivací.

Pro tuto potřebu byl použit výzkumný soubor, který se skládal z české a slovenské populace hráčů hry World of Warcraft. Soubor byl sesbírán příležitostným a lavinovým výběrem. Data byla zjišťována pomocí online dotazníku, který obsahoval otázky týkající se základních demografických údajů, dále obsahoval českou verzi Rotterovy I-E škály a poslední část obsahovala náš český překlad motivačního dotazníku *Game Play Motivation*.

Data byla zpracována v programu Statistica 13 (TIBCO Software Inc., 2017) pomocí korelačních tabulek, regresní analýzy a Hotellingova testu. Výsledky jsou následně přehledně uvedeny ve formě grafů a tabulek.

Po zpracování dat jsme došli k závěrům, že hráči v našem souboru se statisticky významně liší v určitých motivačních faktorech z hlediska pohlaví i *locus of control*, nepodařilo se nám však potvrdit rozdíl vzhledem k věku hráčů.

Podařilo se nám tedy aplikovat zjištění od Reijmersdal et al. (2013) na hráčskou populaci MMORPG hry World of Warcraft a potvrdili jsme vyšší

angažovanost žen v motivačních faktorech socializace a vztahů. Ve shodě s Billieux et al. (2013) se nám podařil potvrdit rozdíl v motivaci mezi muži a ženami ve faktorech soutěžení, objevování a dosažení úspěchu. Nepodařilo se nám však potvrdit rozdíly v motivaci mezi různě starými hráči.

Z popisu obou škál dotazníku *locus of control* jsme předpokládali rozdíl mezi internalisty a externalisty v motivačních faktorech dosažení úspěchu, herní mechaniky a úniku z reálného světa. Tyto rozdíly se nám podařilo potvrdit.

Seznam použitých zdrojů a literatury

American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (5th ed.). London: American Psychiatric Publishing.

Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., . . . Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, *136*(2), 151-173. doi:10.1037/a0018251

Axelsson, A., & Regan, T. (2002). *How Belonging to an Online Group Affects Social Behavior – a Case Study of Asheron's Call*(Tech.). Retrieved January 10, 2018.

Bartle, R. A. (1996). HEARTS, CLUBS, DIAMONDS, SPADES: PLAYERS WHO SUIT MUDS. Retrieved January 31, 2018, from <http://mud.co.uk/richard/hcnds.htm>

Baštecká, B. (2009). *Psychologická encyklopedie: aplikovaná psychologie*. Praha: Portál.

Bean, A. M., Ferro, L. S., Vissoci, J. R., Rivero, T., & Groth-Marnat, G. (2016). The emerging adolescent World of Warcraft video gamer: A five factor exploratory profile model. *Entertainment Computing*, *17*, 45-54. doi:10.1016/j.entcom.2016.08.006\

Beard, C. L., & Wickham, R. E. (2016). Gaming-contingent self-worth, gaming motivation, and Internet Gaming Disorder. *Computers in Human Behavior*, *61*, 507-515. doi:10.1016/j.chb.2016.03.046

Bialer, I. (1961). Conceptualization of success and failure in mentally retarded and normal children1. *Journal of Personality*, *29*(3), 303-320. doi:10.1111/j.1467-6494.1961.tb01664.x

Billieux, J., Linden, M. V., Achab, S., Khazaal, Y., Paraskevopoulos, L., Zullino, D., & Thorens, G. (2013). Why do you play World of Warcraft? An in-depth exploration of self-reported motivations to play online and in-game behaviours in the virtual world of Azeroth. *Computers in Human Behavior*, *29*(1), 103-109. doi:10.1016/j.chb.2012.07.021

Blatný, M., & Plhánková, A. (2003). *Temperament, inteligence, sebepojetí: nové pohledy na tradiční témata psychologického výzkumu*. Brno: Psychologický ústav Akademie věd ČR.

Blinka, L. (2008, June 01). The Relationship of Players to Their Avatars in MMORPGs: Differences between Adolescents, Emerging Adults and Adults. Retrieved February 02, 2018, from <https://cyberpsychology.eu/article/view/4211/3252>

- Blinka, L., & Smahel, D. (2012). Addiction to Online Role-Playing Games. *Internet Addiction*, 73-90. doi:10.1002/9781118013991.ch5
- Block, J. J. (2008). Issues for DSM-V: Internet Addiction. *American Journal of Psychiatry*, 165(3), 306-307. doi:10.1176/appi.ajp.2007.07101556
- Boyle, E., Connolly, T. M., & Hainey, T. (2011). The role of psychology in understanding the impact of computer games. *Entertainment Computing*, 2(2), 69-74. doi:10.1016/j.entcom.2010.12.002
- Bradley, A. (2018, March 10). The best MMORPGs to play right now on PC and console. Retrieved March 10, 2018, from <https://www.gamesradar.com/best-mmorpg/>
- Brand J. (2012). Digital Australia. *National Research Prepared by Bond University for the Interactive Games and Entertainment Association*. School of Communication and Media, Faculty of Humanities and Social Sciences, Bond University
- Cakirpaloglu, P. (2012). *Úvod do psychologie osobnosti*. Praha: Grada.
- Calif, I. (2014, November 19). WORLD OF WARCRAFT® SURPASSES 10 MILLION SUBSCRIBERS AS WARLORDS OF DRAENOR™ LAUNCH BEGINS. Retrieved January 19, 2018, from <https://blizzard.gamespress.com/WORLD-OF-WARCRAFT-SURPASSES-10-MILLION-SUBSCRIBERS-AS-WARLORDS-OF-DRAE>
- Campis, L. K., Lyman, R. D., & Prentice-Dunn, S. (1986). The Parental Locus of Control Scale: Development and Validation. *Journal of Clinical Child Psychology*, 15(3), 260-267. doi:10.1207/s15374424jccp1503_10
- Carpenter, A. (2003, June 11). Applying Risk Analysis To Play-Balance RPGs. Retrieved January 03, 2018, from https://www.gamasutra.com/view/feature/2843/applying_risk_analysis_to_.php
- Carras, M. C., Porter, A. M., Van Rooij, A. J., King, D., Lange, A., Carras, M., & Labrique, A. (2018). Gamers' insights into the phenomenology of normal gaming and game "addiction": A mixed methods study. *Computers in Human Behavior*, 79, 238-246. Retrieved January 28, 2018.
- Cole H., Griffiths M.D. (2007). Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-playing Gamers. *Cyber Psychology and Behavior*, Vol.10, No. 4
- Csikszentmihalyi, M. (1998). *Finding flow: The Psychology of Engagement with Everyday Life*. New York: Basic Books.
- Csikszentmihalyi, M. (2004). *Good business: leadership, flow, and the making of meaning*. New York: Penguin Books.
- Csikszentmihalyi, M. (2008). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper and Row.

- Curtis, N. A., & Trice, A. D. (2013). A Revision of the Academic Locus of Control Scale for College Students. *Perceptual and Motor Skills*, 116(3), 817-829. doi:10.2466/08.03.pms.116.3.817-829
- Deleuze, J., Christiaens, M., Nuyens, F., & Billieux, J. (2017). Shoot at first sight! First person shooter players display reduced reaction time and compromised inhibitory control in comparison to other video game players. *Computers in Human Behavior*, 72, 570-576. doi:10.1016/j.chb.2017.02.027
- Dindar, M., & Akbulut, Y. (2014). Motivational characteristics of Turkish MMORPG players. *Computers in Human Behavior*, 33, 119-125. doi:10.1016/j.chb.2014.01.016
- Donovan, D. M., & O'Leary, M. R. (1978). Drinking Related Locus of Control Scale. *PsycTESTS Dataset*. doi:10.1037/t04801-000
- Drapela, V. J. (2008). *Přehled teorií osobnosti*. Praha: Portál.
- Ducheneaut, N., Yee, N., Nickell, E., & Moore, R. J. (2007). The life and death of online gaming communities. Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems - CHI 07. doi:10.1145/1240624.1240750
- Fabricatore, C., Nussbaum, M., & Rosas, R. (2002). Playability in Action Videogames: A Qualitative Design Model. *Human-Computer Interaction*, 17(4), 311-368. doi:10.1207/s15327051hci1704_1
- Ferjenčík, J., & Bakalář, P. (2010). *Úvod do metodologie psychologického výzkumu: Jak zkoumat lidskou duši*. Praha: Portál.
- Ferraro, L. A., Price, J. H., Desmond, S. M., & Roberts, S. M. (1987). Development of a Diabetes Locus of Control Scale. *Psychological Reports*, 61(3), 763-770. doi:10.2466/pr0.1987.61.3.763
- Furnham, A. (1986). Economic Locus of Control. *Human Relations*, 39(1), 29-43. doi:10.1177/001872678603900102
- Greitemeyer, T. (2018). The spreading impact of playing violent video games on aggression. *Computers in Human Behavior*, 80, 216-219. Retrived Januarz 19, 2018.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N., & Chappell, D. (2004b). Demographic Factors and Playing Variables in *Online Computer Gaming*. *CyberPsychology & Behavior*, 7(4), 479-487. doi:10.1089/cpb.2004.7.479
- Griffiths, M., Davies, M. N., & Chappell, D. (2004a). Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of Adolescence*, 27(1), 87-96.
- Hill, D. J., & Bale, R. M. (1980). Development of the Mental Health Locus of Control and Mental Health Locus of Origin Scales. *Journal of Personality Assessment*, 44(2), 148-156. doi:10.1207/s15327752jpa4402_5

- Holt, C. L., Clark, E., & Klem, P. R. (2007). Expansion and Validation of the Spiritual Health Locus of Control Scale. *Journal of Health Psychology, 12*(4), 597-612. doi:10.1177/1359105307078166
- Hopp, T., Barker, V., & Weiss, A. S. (2015). Interdependent Self-Construal, Self-Efficacy, and Community Involvement as Predictors of Perceived Knowledge Gain Among MMORPG Players. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 18*(8), 468-473.
- Hoss, M. (2017, September 20). How much does it cost to develop a videogame? Retrieved January 03, 2018, from https://www.gamasutra.com/blogs/MichaelHoss/20170920/306108/How_much_does_it_cost_to_develop_a_videogame.php
- Hsu, S. H., Wen, M., & Wu, M. (2009). Exploring user experiences as predictors of MMORPG addiction. *Computers & Education, 53*(3), 990-999. doi:10.1016/j.compedu.2009.05.016
- Chak, K., & Leung, L. (2004). Shyness and Locus of Control as Predictors of Internet Addiction and Internet Use. *CyberPsychology & Behavior, 7*(5), 559-570. doi:10.1089/1094931042403073
- Charlton, J. P., & Danforth, I. D. (2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in Human Behavior, 23*(3), 1531-1548.
- Chen, C., Sun, C., & Hsieh, J. (2008). Player Guild Dynamics and Evolution in Massively Multiplayer Online Games. *CyberPsychology & Behavior, 11*(3), 293-301. doi:10.1089/cpb.2007.0066
- Indvik, L. (2012, November 14). The Fascinating History of Online Role-Playing Games. Retrieved December 22, 2017, from <http://mashable.com/2012/11/14/mmorpgs-history/#ak5dov9Szsq3>
- Jiříková, L. (2013, September 20). TOP desítka nejnákladnějších her všech dob. Retrieved January 03, 2018, from <https://pctuning.tyden.cz/multimedia/hry-a-zabava/27918-top-desitka-nejnakladnejsich-her-vsech-dob?start=11>
- Johnson, D., Gardner, J., & Sweetser, P. (2016). Motivations for videogame play: Predictors of time spent playing. *Computers in Human Behavior, 63*, 805-812. doi:10.1016/j.chb.2016.06.028
- Jones, C. M., Scholes, L., Johnson, D., Katsikitis, M., & Carras, M. C. (2014). Gaming well: Links between videogames and flourishing mental health. *Frontiers in Psychology, 5*, 260. doi: <http://dx.doi.org/10.3389/fpsyg.2014.00260>
- Kahn, A. S., Shen, C., Lu, L., Ratan, R. A., Coary, S., Hou, J., . . . Williams, D. (2015). The Trojan Player Typology: A cross-genre, cross-cultural, behaviorally validated scale of video game play motivations. *Computers in Human Behavior, 49*, 354-361. doi:10.1016/j.chb.2015.03.018

- Kebza, V. (2005). *Psychosociální determinanty zdraví*. Praha: Academia.
- Kebza, V., & Šolcová, I. (2008). Hlavní koncepce psychologické odolnosti. *Československá psychologie: Časopis pro psychologickou teorii a praxi*,52(1), 1-19. Retrieved February 26, 2018.
- King, D. L., Adair, C., Saunders, J. B., & Delfabbro, P. H. (2018). Clinical predictors of gaming abstinence in help-seeking adult problematic gamers. *Psychiatry Research*,261, 581-588. doi:10.1016/j.psychres.2018.01.008
- Kollar, P. (2016, October 04). Did Legion boost World of Warcraft's subscriber numbers over 10 million? Retrieved March 19, 2018, from <https://www.polygon.com/2016/10/4/13167592/world-of-warcraft-legion-subscriber-numbers-10-million>
- Koo, D. (2009). The moderating role of locus of control on the links between experiential motives and intention to play online games. *Computers in Human Behavior*,25(2), 466-474. doi:10.1016/j.chb.2008.10.010
- Křivohlavý, J. (2001). *Psychologie zdraví*. Praha: Portál.
- Labs, S. M., & Wurtele, S. K. (1986). Fetal Health Locus of Control scale: Development and validation. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*,54(6), 814-819. doi:10.1037//0022-006x.54.6.814
- Laconi, S., Pirès, S., & Chabrol, H. (2017). Internet gaming disorder, motives, game genres and psychopathology. *Computers in Human Behavior*,75, 652-659. doi:10.1016/j.chb.2017.06.012
- Lefcourt, H. M., Baeyer, C. L., Ware, E. E., & Cox, D. J. (1979). The multidimensional-multiattributitional causality scale: The development of a goal specific locus of control scale. *Canadian Journal of Behavioural Science/Revue canadienne des sciences du comportement*,11(4), 286-304. doi:10.1037/h0081598
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behavior*,27(1), 144-152. doi:10.1016/j.chb.2010.07.015
- Levenson, H. (1974). Activism and Powerful Others: Distinctions within the Concept of Internal-External Control. *Journal of Personality Assessment*,38(4), 377-383. doi:10.1080/00223891.1974.10119988
- Levenson, H. (1981). Differentiating Among Internality, Powerful Others, And Chance. *Research with the Locus of Control Construct*,15-63. doi:10.1016/b978-0-12-443201-7.50006-3
- Liu, C. (2016). Understanding player behavior in online games: The role of gender. *Technological Forecasting and Social Change*,111, 265-274. doi:10.1016/j.techfore.2016.07.018

- Mancini, T., Caricati, L., Balestrieri, M. F., & Sibilla, F. (2018). How to reduce intergroup hostility in virtual contexts: The role of alts in decreasing intergroup bias in World of Warcraft. *Computers in Human Behavior*, 83, 8-15. doi:10.1016/j.chb.2018.01.021
- Martin, N. J., Holroyd, K. A., & Penzien, D. B. (1990). The Headache-Specific Locus of Control Scale: Adaptation to Recurrent Headaches. *Headache: The Journal of Head and Face Pain*, 30(11), 729-734. doi:10.1111/j.1526-4610.1990.hed3011729.x
- Martončík, M., & Lokša, J. (2016). Do World of Warcraft (MMORPG) players experience less loneliness and social anxiety in online world (virtual environment) than in real world (offline)? *Computers in Human Behavior*, 56, 127-134. doi:10.1016/j.chb.2015.11.035
- Mcgee, A., & Mcgee, P. (2013). Search, Effort, and Locus of Control. *SSRN Electronic Journal*. doi:10.2139/ssrn.2317135
- Michael, K. (2010, May 23). The First MMORPG - The Early History of the Genre. Retrieved March 10, 2018, from <https://mmohuts.com/news/the-first-mmorpg-the-early-history-of-the-genre/>
- Mischel, W., Zeiss, R., & Zeiss, A. (1974). Internal-external control and persistence: Validation and implications of the Stanford Preschool Internal-External Scale. *Journal of Personality and Social Psychology*, 29(2), 265-278. doi:10.1037/h0036020
- Mohapl, P. (1992). *Úvod do psychologie nemoci a zdraví*. Olomouc: Univerzita Palackého.
- Moore, E. A. (2014, March 28). Study finds online gamers aren't antisocial basement dwellers. Retrieved March 10, 2018, from <https://www.cnet.com/news/study-finds-online-gamers-arent-anti-social-basement-dwellers/>
- Murray, C. D., Fox, J., & Pettifer, S. (2007). Absorption, dissociation, locus of control and presence in virtual reality. *Computers in Human Behavior*, 23(3), 1347-1354. doi:10.1016/j.chb.2004.12.010
- Na, E., Choi, I., Lee, T., Lee, H., Rho, M. J., Cho, H., . . . Kim, D. (2017). The influence of game genre on Internet gaming disorder. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(2), 248-255. doi:10.1556/2006.6.2017.033
- Nakonečný, M. (2009). *Sociální psychologie*. Praha: Academia.
- Nowicki, S. & Duke, M. (1974a). A Locus of Control scale for college as well as non-college adults. *Journal of Personality Assessment*, 38, 136-137
- Nowicki, S. & Duke, M. (1974b). A preschool and primary internal-external control scale. *Developmental Psychology*, 10, 874-880.

- Nowicki, S. & Duke, M. (1974c). The determinants of Locus of Control in a geriatric population and subsequent test of the social learning model for interpersonal distance. *Journal of Psychology*, 86, 277- 285.
- Nowicki, S. & Strickland, B. (1973). A locus of control scale for children. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 40(1), 148-154
- Nowicki, S. & Strickland, B. R. (1971). A Locus of Control scale for children. Paper Presented at the 79th Annual Convention of the American Psychological Association, Washington: D.C.
- Özkan, T., & Lajunen, T. (2005). Multidimensional Traffic Locus of Control Scale (T-LOC): factor structure and relationship to risky driving. *Personality and Individual Differences*, 38(3), 533-545. doi:10.1016/j.paid.2004.05.007
- Pachter, L. M., Sheehan, J., & Cloutier, M. M. (2000). Factor and subscale structure of a parental health locus of control instrument (Parental Health Beliefs Scales) for use in a mainland United States Puerto Rican community. *Social Science & Medicine*, 50(5), 715-721. doi:10.1016/s0277-9536(99)00323-8
- Parcel, G. S., & Meyer, M. P. (1978). Development of an Instrument to Measure Childrens Health Locus of Control. *Health Education Monographs*, 6(1), 149-159. doi:10.1177/109019817800600106
- Peker, K., & Bermek, G. (2010). Oral health: locus of control, health behavior, self-rated oral health and socio-demographic factors in Istanbul adults. *Acta Odontologica Scandinavica*, 69(1), 54-64. doi:10.3109/00016357.2010.535560
- Plháková, A. (2003). *Učebnice obecné psychologie*. Praha: Academia.
- Plháková, A. (2006). *Dějiny psychologie*. Praha: Grada.
- Puerta-Cortés, D. X., Panova, T., Carbonell, X., & Chamarro, A. (2017). How passion and impulsivity influence a players choice of videogame, intensity of playing and time spent playing. *Computers in Human Behavior*, 66, 122-128. doi:10.1016/j.chb.2016.09.029
- Puerta-Cortés, D. X., Panova, T., Carbonell, X., & Chamarro, A. (2017). How passion and impulsivity influence a players choice of videogame, intensity of playing and time spent playing. *Computers in Human Behavior*, 66, 122-128. doi:10.1016/j.chb.2016.09.029
- Pugh, D. N. (1992). Prisoners And Locus Of Control: Initial Assessments Of A Specific Scale. *Psychological Reports*, 70(2), 523. doi:10.2466/pr0.70.2.523-530
- Reid, D., & Ware, E. E. (1974). Multidimensionality of internal versus external control: Addition of a third dimension and non-distinction of self versus others. *Canadian Journal of Behavioural Science/Revue canadienne des sciences du comportement*, 6(2), 131-142. doi:10.1037/h0081862

- Reijmersdal, E. A., Jansz, J., Peters, O., & Noort, G. V. (2013). Why girls go pink: Game character identification and game-players' motivations. *Computers in Human Behavior*,*29*(6), 2640-2649. doi:10.1016/j.chb.2013.06.046
- Reitzel, L. R., & Harju, B. L. (2000). Influence of Locus of Control and Custody Level on Intake and Prison-Adjustment Depression. *Criminal Justice and Behavior*,*27*(5), 625-644. doi:10.1177/0093854800027005005
- Riordan, Z. V. (1981). Locus of Control in South Africa. *The Journal of Social Psychology*,*115*(2), 159-168. doi:10.1080/00224545.1981.9711654
- Rose, J. S., & Medway, F. J. (1981). Measurement of Teachers' Beliefs in Their Control over Student Outcome. *The Journal of Educational Research*,*74*(3), 185-190. doi:10.1080/00220671.1981.10885308
- Rouner, J. (2014, May 22). 10 Games With Guinness World Records. Retrieved January 19, 2018, from <http://www.houstonpress.com/arts/10-games-with-guinness-world-records-6392480>
- Řehulková, J. (2007). Kognitivní styl, studijní styl a místo kontroly osobnosti. *Česko-slovenská psychologie: Časopis pro psychologickou teorii a praxi*,*51*(3), 238-251. Retrieved February 26, 2018.
- Sadowski, C. J., Taylor, R. C., Woodward, H. R., Peacher, R. K., & Martin, B. J. (1982) Reliability and validity of a Likert-type locus of control scale for teachers. *JSAS Catalog of Selected Documents in Psychology*, *12*, 32.
- Scott, M. (2016, September 29). Why do people stereotype gamers as anti-social loners? Retrieved March 10, 2018, from <https://www.quora.com/Why-do-people-stereotype-gamers-as-anti-social-loners>
- Seligman, M. (2011). *Flourish: A Visionary New Understanding of Happiness and Well-being*. New Yourk: Free Press.
- Siemens, J. C., Smith, S., Fisher, D., Thyroff, A., & Killian, G. (2015). Level Up! The Role of Progress Feedback Type for Encouraging Intrinsic Motivation and Positive Brand Attitudes in Public Versus Private Gaming Contexts. *Journal of Interactive Marketing*,*32*, 1-12. doi:10.1016/j.intmar.2015.07.001\
- Siyez, D. M., & Baran, B. (2017). Determining reactive and proactive aggression and empathy levels of middle school students regarding their video game preferences. *Computers in Human Behavior*,*72*, 286-295. doi:10.1016/j.chb.2017.03.006
- Smahel, D., Blinka, L., & Ledabyl, O. (2008). Playing MMORPGs: Connections between Addiction and Identifying with a Character. *CyberPsychology & Behavior*,*11*(6), 715-718. doi:10.1089/cpb.2007.0210
- Stavropoulos, V., Kuss, D. J., Griffiths, M. D., Wilson, P., & Motti-Stefanidi, F. (2015). MMORPG gaming and hostility predict Internet Addiction symptoms in adolescents: An empirical multilevel longitudinal study. *Addictive Behaviors*,*64*, 294-300. doi:10.1016/j.addbeh.2015.09.001

- Sundberg, M. (2018). Online gaming, loneliness and friendship among adolescents and adults with ASD. *Computers in human Behavior*, 79, 105-110. Retrived January 19, 2018
- Svoboda, M. (2010). *Psychologická diagnostika dospělých*. Praha: Portál.
- Šmahel, D., Blinka, L., & Ledabyl, O. (2008). Playing MMORPGs: Connections between Addiction and Identifying with a Character. *CyberPsychology & Behavior*, 11(6), 715-718. doi:10.1089/cpb.2007.0210
- Tarng, P., Chen, K., & Huang, P. (2008). An analysis of WoW players game hours. *Proceedings of the 7th ACM SIGCOMM Workshop on Network and System Support for Games - NetGames 08*. doi:10.1145/1517494.1517504
- Taylor, N., Jenson, J., Castell, S. D., & Dilouya, B. (2014). Public Displays of Play: Studying Online Games in Physical Settings. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 19(4), 763-779. doi:10.1111/jcc4.12054
- TIBCO Software Inc. (2017). Statistica (data analysis software system), version 13. <http://statistica.io>.
- Tinsley, B. J., & Holtgrave, D. R. (1989). Maternal Health Locus of Control Beliefs, Utilization of Childhood Preventive Health Services, and Infant Health. *Journal of Developmental & Behavioral Pediatrics*, 10(5). doi:10.1097/00004703-198910000-00003
- Trice, A. D. (1985). An Academic Locus of Control Scale for College Students. *Perceptual and Motor Skills*, 61(3_suppl), 1043-1046. doi:10.2466/pms.1985.61.3f.1043
- Vella, K., Johnson, D., & Hides, L. (2013). Positively playful. *Proceedings of the First International Conference on Gameful Design, Research, and Applications - Gamification 13*. doi:10.1145/2583008.2583024
- Výrost, J. (1989). *Sociálno-psychologický výskum postojov*. Bratislava: Veda
- Wallston, K. A., Wallston, B. S., & Devellis, R. (1978). Development of the Multidimensional Health Locus of Control (MHLC) Scales. *Health Education Monographs*, 6(1), 160-170. doi:10.1177/109019817800600107
- Whang, L. S., & Chang, G. (2004). Lifestyles of virtual world residents, living in the on-line game, "Lineage". *Proceedings. 2003 International Conference on Cyberworlds*, 7(5), 592-600. doi:10.1109/cyber.2003.1253430
- Whitman, L., Desmond, S. M., & Price, J. H. (1987). Development of a Depression Locus of Control Scale. *Psychological Reports*, 60(2), 583-589. doi:10.2466/pr0.1987.60.2.583
- Williams, D., Consalvo, M., Caplan, S., & Yee, N. (2009). Looking for Gender: Gender Roles and Behaviors Among Online Gamers. *Journal of Communication*, 59(4), 700-725. doi:10.1111/j.1460-2466.2009.01453.x

- Williams, D., Yee, N., & Caplan, S. E. (2008). Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(4).
- Wolfe, J., Kar, K., Perry, A., Reynolds, C., Gradisar, M., & Short, M. A. (2014). Single night video-game use leads to sleep loss and attention deficits in older adolescents. *Journal of Adolescence*, 37(7), 1003-1009. doi:10.1016/j.adolescence.2014.07.013
- Woodberry, K. (2016, March 28). A Quick History of the MMORPG. Retrieved March 10, 2018, from [https://www.gamereactor.eu/articles/396913/A Quick History of the MMORPG/](https://www.gamereactor.eu/articles/396913/A-Quick-History-of-the-MMORPG/)
- World Health Organization. (2017, June 17). ICD-11 Beta Draft (Mortality and Morbidity Statistics). Retrieved January 08, 2018, from <https://icd.who.int>
- Yee, N. (2001). The Virtual Skinner Box. Retrieved January 26, 2018, from <http://www.nickyee.com/eqt/skinner.html>
- Yee, N. (2002, October). Ariadne – Understanding MMORPG Addiction. Retrieved January 26, 2018, from <http://www.nickyee.com/hub/addiction/home.html>
- Yee, N. (2006a). Motivations for Play in Online Games. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6), 772-775.
- Yee, N. (2006b). The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments. *PRESENCE: Teleoperators and Virtual Environments*, 15, 309-329.
- Yee, N. (2007). Motivations of Play in Online Games. *Journal of CyberPsychology and Behavior*, 9, 772-775
- Yee, N. (n.d.). The Psychology of Massively Multi-User Online Role-Playing Games: Motivations, Emotional Investment, Relationships and Problematic Usage. *Computer Supported Cooperative Work Avatars at Work and Play*, 187-207. doi:10.1007/1-4020-3898-4_9
- Zhang, J., & Zheng, Y. (2017). How do academic stress and leisure activities influence college students emotional well-being? A daily diary investigation. *Journal of Adolescence*, 60, 114-118. doi:10.1016/j.adolescence.2017.08.003

Seznam příloh

Příloha č. 1: Abstrakt diplomové práce

Příloha č. 2: Seznam obrázků

Příloha č. 3: Seznam tabulek

Příloha č. 4: Seznam grafů

ABSTRAKT DIPLOMOVÉ PRÁCE

Název práce: Motivace a locus of control u hráčů World of Warcraft

Autor práce: Bc. Marek Hrtoň

Vedoucí práce: PhDr. Jan Šmahaj, PhD.

Počet stran a znaků: 88 stran, 160 175 znaků

Počet příloh: 4

Počet titulů použité literatury: 128

Abstrakt:

Hlavním cílem této práce je zjistit vztah mezi proměnnými *locus of control* a motivací u hráčů MMORPG hry World of Warcraft. Práce představuje žánr MMORPG her v širším kontextu i s jeho bohatou historií. Popisuje typického uživatele MMORPG her a také samotnou hru World of Warcraft. Představuje také několik typologií hráčů založených na jejich motivaci ke hře. V širším kontextu práce představuje také pojem *locus of control*, od jeho počátků, vývoje, měření, až po různé odnože škál měřících *locus of control* na specifických populacích. Práce se také zabývá charakteristikou lidí skórujících jak na pólu internalismu, tak na pólu externalismu na škále *locus of control*. V empirické části práce představuje vlastní výzkum založený na hráčích hry World of Warcraft. Tato část představuje Rotterovu I-E škálu, která byla použita ve výzkumu pro zjištění *locus of control* a dále pak dotazník *Game Play Motivation*, který byl použit pro zjištění motivace hráčů. Respondenti pro výzkum byli získáni ze skupin a fór sdružujících hráče Word of Warcraft, na kterých byl vyvěšen dotazník s žádostí o vyplnění. Ze získaných dat jsme zjišťovali jak pohlaví, věk a *locus of control* ovlivňují motivaci hráče.

Klíčová slova: *motivace, locus of control, MMORPG, World of Warcraft*

ABSTRACT OF THESIS

Title: Motivation and locus of control of World of Warcraft players

Author: Bc. Marek Hrtoň

Supervisor: PhDr. Jan Šmahaj, PhD.

Number of pages and characters: 88 pages, 160 175 characters

Number of appendices: 4

Number of references: 128

Abstract:

The main aim of this diploma thesis is to discover the relationship between these variables - locus of control and motivation of the players of the MMORPG game World of Warcraft. The thesis introduces the genre of MMORPG games in wider context together with its rich history. It describes the typical user of MMORPG games and the game World of Warcraft itself. It also presents a few typologies of players based on their game motivation. In wider context, the thesis introduces term locus of control from its early beginnings, development, measuring to various types of scales measuring locus of control of specific populations. This diploma thesis also deals with the characteristics of people who score both with internal and external pole on scale of locus of control. The empirical part offers the research based on World of Warcraft players. This part presents Rotter's I-E scale, which has been used in the research to discover locus of control, and the Game Play Motivation questionnaire, which has been used to discover the motivation of players. Research respondents were recruited from groups and discussion forums connecting World of Warcraft players, where the questionnaire has been posted together with request to fill it. The acquired data were used to discover how gender, age and locus of control influence motivation of the players.

Key words: *motivation, locus of control, MMORPG, World of Warcraft*

Příloha č. 2: Seznam obrázků

Obrázek 1: Dimenze hráčských stylů dle Bartla (1996).....27

Příloha č. 3: Seznam tabulek

Tabulka 1: Komponenty dotazníku motivace hráčů (Yee, 2007).....	51
Tabulka 2: Rozložení původního souboru dle pohlaví a věku	53
Tabulka 3: Frekvenční tabulka věku.....	54
Tabulka 4: Rozložení výzkumného vzorku dle pohlaví a věku	55
Tabulka 5: Rozložení LoC podle pohlaví.....	60
Tabulka 6: Rozložení LoC podle času stráveném ve hře	60
Tabulka 7: Interkorelace proměnných	61
Tabulka 8: Korelace mezi faktory motivace a věkem a pohlavím.....	62
Tabulka 9: Korelace mezi faktory motivace a styly hraní	63
Tabulka 10: Korelace mezi faktory motivace a rolí ve hře	63
Tabulka 11: Rozdíly mezi muži a ženami.....	64
Tabulka 12: Rozdíl mezi internalisty a externalisty.....	65
Tabulka 13: Regresní analýza, faktor soutěžení	66
Tabulka 14: Regresní analýza, faktor socializace	66
Tabulka 15: Regresní analýza, faktor vztahy	66
Tabulka 16: Regresní analýza, faktor objevování	67
Tabulka 17: Regresní analýza, faktor dosažení úspěchu.....	67
Tabulka 18: Regresní analýza, faktor herních mechanik	68
Tabulka 19: Regresní analýza, faktor únik z reálného světa	68
Tabulka 20: Regresní analýza, faktor soutěžení	68

Příloha č. 4: Seznam grafů

Graf 1: Grafické rozložení původního výzkumného vzorku dle věku.....	53
Graf 2: Grafické rozložení finálního výzkumného vzorku dle věku	55
Graf 3: Procentuální rozložení času, stráveném ve hře za týden	56
Graf 4: Procentuální rozložení zastávaných rolí ve hře	57
Graf 5: Procentuální rozložení stylů ve hře	58
Graf 6: Procentuální rozložení frakcí ve hře	59