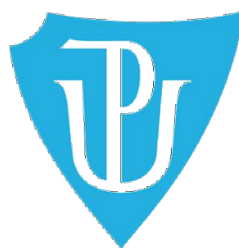


Univerzita Palackého v Olomouci
Filozofická fakulta
Katedra psychologie

SOUVISLOST PREFERENCE ŽÁNRU
DIGITÁLNÍCH HER A VYBRANÝCH
PSYCHOLOGICKÝCH FENOMÉNŮ

THE RELATIONSHIP BETWEEN PREFERRED GENRES OF
DIGITAL GAMES AND SELECTED PSYCHOLOGICAL
PHENOMENA



Magisterská diplomová práce

Autor: **Bc. Jan Švec**

Vedoucí práce: **Mgr. Jaroslava Suchá, Ph.D.**

Olomouc

2022

Na tomto místě bych rád poděkoval několika lidem. První z nich je má vedoucí, Mgr. Jaroslava Suchá, Phd., které patří neskonale díky za její vstřícnost, ochotu a cenné rady. Druhou osobou, bez které by tato práce nevznikla, je Svatěnka. Bez její motivace a podpory byste pravděpodobně tyto řádky nečetli. A v neposlední řadě pak musím poděkovat své rodině, která tolerovala má dlouhá studia a všem přátelům, kteří mě motivovali a podporovali v psaní.

Děkuji!

Místopřísežně prohlašuji, že jsem magisterskou diplomovou práci na téma: „Souvislost preference žánrů digitálních her a vybraných psychologických fenoménů“ vypracoval samostatně pod odborným dohledem vedoucího diplomové práce a uvedl jsem všechny použité podklady a literaturu.

V Olomouci dne 30. 3. 2022

Podpis

OBSAH

Číslo	Kapitola	Strana
	OBSAH	3
	ÚVOD	5
	TEORETICKÁ ČÁST	6
1	Gaming	7
	1.1 Vymezení pojmu hra	7
	1.2 Digitální hry	8
	1.3 Žánry digitálních her	10
2	Závislost	19
	2.1 Vymezení pojmu závislost	19
	2.2 Digitální hry a závislost.....	20
	2.3 Závislost v kontextu žánrů digitálních her	24
3	Attachment	28
	3.1 Vymezení pojmu attachment	28
	3.2 Druhy vztahové vazby	29
	3.3 Attachment v kontextu žánrů digitálních her	32
4	Osamělost	35
	4.1 Vymezení pojmu osamělost.....	35
	4.2 Osamělost v kontextu žánrů digitálních her	37
5	Partnerské vztahy	40
	5.1 Vymezení pojmu partnerský vztah	40
	5.2 Partnerství v kontextu žánrů digitálních her	41
6	Dospělost	43
	6.1 Vymezení pojmu dospělost	43
	6.2 Mladá dospělost	43
	6.3 Střední dospělost.....	45
	6.4 Dospělost v kontextu žánrů digitálních her	47
	VÝZKUMNÁ ČÁST	49
7	Výzkumný problém	50
	7.1 Výzkumné cíle	51
	7.2 Formulace hypotéz ke statistickému testování	51
8	Typ výzkumu a použité metody	53
	8.1 Testové metody	53
	8.1.1 Preferovaný žánr digitálních her	53
	8.1.2 Dotazník The Gaming Disorder Test (GDT).....	54
	8.1.3 Dotazník Relationship Structures Questionnaire (ECR-RS)	55

8.1.4	Dotazník Three-Items Loneliness Scale	56
8.1.5	Dotazník zjišťující partnerský status.....	57
9	Sběr dat a výzkumný soubor	58
9.1	Etické hledisko a ochrana soukromí	59
10	Práce s daty a její výsledky	62
10.1	Výsledky ověření platnosti statistických hypotéz.....	63
10.1.1	Závislost	63
10.1.2	Attachment.....	63
10.1.3	Osamělost	65
10.1.4	Partnerský status	65
10.1.5	Sociodemografické údaje	65
11	Diskuze.....	67
12	Závěr.....	73
13	Souhrn	74
LITERATURA		78
PŘÍLOHY		91

ÚVOD

V dnešním světě jsou digitální technologie téměř nepostradatelné, vnímat je můžeme téměř ve všech aspektech života. V rámci této práce je však důležité, že hry, které lidstvo provází od nepaměti, se postupně stále více transformují do digitální podoby. S vývojem (herních) technologií a tvorbou stále nových her je také stále výraznější jejich diferenciaci do různých žánrů. Tyto žánry jsou však málokdy přímo zkoumány, a když už, tak většinou jen jako jedna ze sledovaných proměnných, nikoli jako nejdůležitější aspekt výzkumu.

V rámci této práce bychom proto chtěli prozkoumat vztah, mezi preferovanými žánry hráče a vybranými osobnostními charakteristikami. Sledovanými proměnnými jsou závislost na digitálních hrách, attachment, osamělost a partnerský status. V rámci naší práce bychom také chtěli prozkoumat souvislost mezi preferovaným žánrem a sociodemografickými charakteristikami.

Práce je tvořena teoretickou a výzkumnou částí. V teoretické části postupně popíšeme jednotlivé konstrukty, které v rámci naší práce srovnáváme, stejně tak jako dosavadní poznatky, které se s nimi pojí.

Praktická část pak bude věnována formulaci výzkumného problému, cílů a hypotéz určených ke statistickému testování. Obsahovat bude také metodologický rámec práce, popis výzkumného souboru, analýzu dat a popis zjištěných výsledků. V závěru práce proběhne diskuse nad zjištěnými výsledky. Poslední částí práce pak bude její závěr a celkový souhrn.

TEORETICKÁ ČÁST

1 GAMING

1.1 Vymezení pojmu hra

Hra obecně má nezastupitelné místo v životě člověka, jak z pohledu jednotlivce, tak z hlediska kultury a společnosti. Z kulturního hlediska má své postavení jak v náboženských, rituálních a karnevalových svátcích, tak i ve sportovních kláních (např. olympijské hry) či ve velkých uměleckých formách, kterými jsou například divadelní hry, opery či balet (Borecký, 2005). Důležitost her v životě jednotlivců a fungování společnosti můžeme sledovat již ve starověkých kulturách – antickém Řecku, Egyptě či Římě, vždyť jedním z hesel tehdejší římské společnosti bylo „*chléb a hry*“. Toto motto názorně ilustruje, na jaké úrovni společenského žebříčku se hry a zábava nacházely (Suchá et al., 2018).

Pro hru obecně můžeme najít různé definice a vysvětlení pojmu. Bendová (2019) v souvislosti s tímto uvádí, že je problematické hry definovat. Jedná se o tak různorodý fenomén, že jen těžko najdeme jednoho společného jmenovatele, který by byl pro všechny hry společný. Můžeme se tedy na hry dívat jako na skupinu věcí a činností, u kterých můžeme najít některé společné prvky. Za zmínku také stojí skutečnost, že různé obory (psychologie, filozofie, sociologie) vymezují a definují hru různě, na základě vlastních potřeb.

Hartl a Hartlová (2015, s. 196) uvádí, že hra je „jedna ze základních lidských činností, k nimž dále patří učení a práce; u dítěte smyslová činnost motivovaná především prožitky, u dospělých má hra závazná pravidla a cíl nikoli pragmatický, ale ve hře samé“.

Další, poměrně rozšířenou, definici hry můžeme najít u Johana Huizingy, v jeho knize *Homo ludens* (2000). Podle něj se jedná o činnost, kterou jedinec vykonává dobrovolně v daném ohraničeném časoprostoru. Jedná v ní podle pravidel, která jsou sice přijata na základě dobrovolnosti, ale následně je vyžadováno jejich bezpodmínečné dodržování. Cílem hry je pak hra samotná (i když bychom mohli uvažovat o hrách majících přesahy do reality). Doprovází ji pocity radosti, napětí a vědomí toho, že se jedná o něco jiného než je „běžný život“.

Pro různé definice hry můžeme najít několik společných rysů. Hru bereme jako **znak**, tedy hra vždy symbolizuje něco jiného, cítíme se při ní **emočně angažováni** (při hře můžeme cítit vzrušení ze soutěžení či testování hranic hry), má daná **pravidla**, téměř vždy je její součástí **soutěž** (byť ne nutně proti někomu, je možné soutěžit např. proti hře samotné) a má svůj **cíl** (často výhra, cílem hry ale může být i osvojení nových schopností či spolupráce) (Činčera, 2007). Jiné společné rysy her uvádí Klusák a Kučera (2010). Podle nich jsou hlavními rysy her **svoboda** (člověk se musí ke hře rozhodnout sám, nemůže do ní být nucen), **vydělení z běžného života**, **nejistota** (jak průběh, tak výsledek hry nemůžou být dopředu známy, hra by kvůli tomu ztratila pro člověka přitažlivost a svůj smysl) a **neproduktivnost** (cílem hry nemůže být tvorba hodnot či předmětů vzhledem k reálnému světu).

Hra má svou nezanedbatelnou úlohu i ve vývoji člověka. Např. Švancara (1981) hru vidí i v pohybech dítěte, které neslouží k okamžitému uspokojení základních biologických potřeb, a nedají se klasifikovat ani jako obranné reakce. Podobně i Erikson (2002) v dětské hře vidí důležitou součást vývoje, při které si dítě vytváří nové zkušenosti pomocí modelování reality a jejího následného ovládnutí a testování. Čačka (1999) popisuje hru jako prostředek, který napomáhá k harmonickému rozvoji osobnosti jedince.

1.2 Digitální hry

V terminologii digitálních her nepanuje, stejně jako v terminologii her obecně, jednoznačná shoda. V této části se proto podrobněji podíváme jak na digitální hry obecně, tak i na určité pojmy, které s nimi souvisí.

Z historického hlediska můžeme jako počátek herního průmyslu považovat rok 1958, kdy byla vytvořena první „hra“ *Tennis for two*, která vznikla připojením analogových páček k osciloskopu (Haratek, 2011). Sláma (2009) oproti tomu jako první „opravdovou“ počítačovou hru považuje až hru *Spacewar*, kterou vyvinuli studenti MIT v roce 1962. Zároveň však dodává, že první hrou, která se dostala mezi širší populaci a stala se populárnější, je *Pong* z roku 1972.

Basler a Mrázek (2018) k **počítačovým hrám** uvádí, že jde o počítačový program, který funguje na interakci mezi programem samotným a jeho uživatelem. Tato interakce probíhá v prostředí, které je uměle vytvořeno. Toto prostředí (které je ve většině případů dopředu naprogramováno ve hře a člověk ho nemůže měnit) se podle nich nazývá jako **virtuální realita** počítačové hry.

Dostál (2009) počítačovou hru chápe jako software, jehož účelem není dosažení jakéhokoliv vnějšího cíle. Podle druhu svého zaměření pak svému uživateli poskytuje relaxaci pomocí odreagování, zábavu, případně pak rozvoj osobnosti.

Podle Wolfa (2012) můžeme pojem počítačová hra brát jako synonymum ke slovu **videohra**. U tohoto srovnání ale můžeme nalézt problém toho, že ne všechny videohry nutně vyžadují počítač (např. konzolové hry či hry mobilní). A naopak, ne každá počítačová hra má v sobě zabudované „video“ (např. deskové hry, které jsou realizované prostřednictvím počítačového rozhraní).

V této práci se přikláníme k definici dle Suché a kol. (2018, s. 27), kteří **digitální hry** na základě pojetí různých autorů definují jako „všechny elektronické hry, které je možné hrát prostřednictvím různých zobrazovacích zařízení, mezi něž patří počítač, mobilní telefon, tablet, herní konzole a další“.

Jedním z důležitých aspektů digitálních her je **interaktivita**. Od svých uživatelů vyžadují rozhodování a aktivní zapojení, čímž se liší jak od dalších audiovizuálních médií (např. film), tak i od neelektronických předchůdců digitálních her (Esposito, 2005). Digitální hra by také měla obsahovat tři navzájem propojené úrovně – **audiovizuální obsah**, **narativní strukturu** a **systém pravidel**, pomocí které je řízena výše zmíněná interaktivita (Šisler, 2012).

U **virtuálního prostředí** digitálních her můžeme také vysledovat 4 základní elementy, které ho tvoří. Prvním z nich je **reprezentace**, která znamená, že pro každého hráče je hra zjednodušenou reprezentací jeho emoční reality. Druhým je **interakce**, která je oboustranná – hráč svými rozhodnutími ovlivňuje hru, ta na druhou stranu svými možnostmi a obsahem definuje virtuální realitu hráče. Třetím prvkem je pak **konflikt (neboli výzva)**, která je přítomna ve všech digitálních hrách. Jednat se může jak o konflikt s reálným protivníkem (ať už ovládaným hrou samotnou či živým protihráčem), tak i o překonání určité hranice (např. bodové). Poslední součástí virtuálního prostředí je **bezpečí**. V tomto kontextu ho chápeme jako jistotu, že negativní jednání nevede k neblahým a nevratným důsledkům v rámci hry. Ve hře je, oproti reálnému životu, vždy možnost začít znovu, případně načíst uloženou pozici (Šmahel, 2003).

Rozmach digitálních her (primárně za posledních zhruba 30 let) způsobil také jejich velkou diferenciaci. Hry můžeme rozlišovat pomocí **platformy**, na které je hra k dispozici (mobil, PC, konzole...), **počtu hráčů** (hry pro jednoho/více hráčů), **nutnosti online**

připojení (tedy online či offline) a **úkolů/cílů hry** (např. poražení protivníka, splnění určitého cíle) či podle jejich **platebního modelu** (*premium* – hra je buď jednorázově zaplacená, nebo jsou u ní tzv. měsíční poplatky; *freemium* – hra je k dispozici zadarmo, hráč však může platit za, často pouze kosmetický, obsah navíc; *shareware* – hra je zadarmo pouze po určitou dobu; a *freeware* – hra je zcela zadarmo). Důležité dělení her je také podle jejich **žánru**, na které se více zaměříme v následující kapitole. V souvislosti s těmito druhy rozdělení si každý člověk nachází své preference pro hry. Termín **hráč** bychom proto měli používat jako obecnější označení člověka, který má hraní her jako stabilní zájem v životě. **Hráči** tvoří heteronomní skupinu v populaci (King & Delfabbro, 2019; Koláček, 2013).

1.3 Žánry digitálních her

Rozdělit digitální hry dle žánrů není zcela jednoduché. Prvním problémem vymezení jednotlivých žánrů může být jejich nedostatečný teoretický výzkum. Druhým rizikem, které s sebou vymezení žánrů přináší, je jejich nestálost a proměnlivost v čase (Arsenault, 2009). Třetím rizikem je pak skutečnost, že mnoho her v sobě kombinuje více různých žánrů, čímž *de facto* tvoří žánry nové (Eichenbaum et al., 2015; Kuss & Griffiths, 2012b).

Různí autoři pak v souvislosti s herními žánry uvádějí jak různé rozdělení, tak i různý počet jednotlivých žánrů (např. Apperley, 2006; Arsenault, 2009; Basler & Mrázek, 2018; Čeláková & Čelák, 1992; Donati et al., 2015; Kuss & Griffiths, 2012b; Rehbein et al., 2016; Suchá & Dolejš, 2017; Wolf, 2001). Starší kategorizace uvádí menší počet žánrů, které jsou zároveň specifitější (Čeláková & Čelák, 1992), případně zobecňují žánry na širší skupiny, pod které bychom dnes mohli zařadit různorodější skupiny her (např. Kuss a Griffiths (2012b) uvádějí 4 druhy her: *browser* – „prohlížečové hry“; *first-person shooter* – „střílečky“; *massively multiplayer online role-playing game* – „online hry na hrdiny pro více hráčů“; *simulace*).

Z modernějších a podrobnějších dělení uvádíme pregnantní tabulku jednotlivých žánrů dle Rehbeina et al. (2016), která v sobě zahrnuje jak dělení na tzv. *hlavní žánry*, tak i specifitější členění na *subžánry* (viz tabulka č. 1).

Tímto dělením se při tvorbě dotazníku inspirovali také Suchá a Dolejš (2017) při tvorbě vlastního **Dotazníku žánrů digitálních her**. Vzhledem k tomu, že výzkumná část této práce částečně vychází z tohoto dotazníku, se v další části kapitoly zaměříme na popis

jednotlivých žánrů jak dle výše zmíněného dotazníku, tak i na základě kategorizace her, která byla vytvořena pro účely sběru dat v této práci. Žánry jsou uvedeny v abecedním pořadí.

Tabulka 1: Žánry, subžánry a příklady digitálních her

Žánr	Subžánry	Příklady	
Logické (kognitivně- dovednostní)	Karetní hry	<i>Solitér, Free cell</i>	
	Puzzle hry	<i>Candy Crush Saga, Bejeweled, Tetris</i>	
	Deskové hry	<i>Mahjong, Scrabble, Risk</i>	
	Kvízové hry	<i>Quizduell, Milionář</i>	
	Dovednostní hry	<i>Bubble Shooter, Fruit Ninja</i>	
	Fitness hry	<i>Wii Fit, Wii Sports</i>	
	Hudební hry	<i>Guitar Hero, Rocksmith, Singstar</i>	
	Party hry	<i>Mario Party, Wii Party</i>	
	Hry s hledáním (se „skrytými předměty“)	<i>Pearl's Peril, Mystery Estate</i>	
	Herní „sbírky“	<i>Taptitude, Wii U Nintendo Land</i>	
Sport	Sportovní hry	<i>FIFA, NHL, NBA Live, PES</i>	
Závodní	Závodní hry	<i>Need for Speed, Flatout</i>	
Simulace	Simulace a budování	<i>Rollercoaster Tycoon, HAY Day, The Settlers</i>	
	Simulace života	<i>The Sims, Pou</i>	
	Business simulace	<i>Sim City, Theme Hospital</i>	
	Sandboxové hry	<i>Garry's Mod, Minecraft</i>	
	Simulátory létání	<i>World of Warplanes, Oolite</i>	
Akční a dobrodružné	Akční adventury	<i>Assasin's Creed, Portal, L.A. Noire</i>	
	„Jump'n'Run“ („skoč a běž“ hry)	<i>Super Mario, Temple Run</i>	
	Adventury	<i>Professor Layton, Botanicula</i>	
	Akční hry	<i>Trine, Red Dead Redemption</i>	
	Hry o přežití/horrorové	<i>Outlast, The Last of Us, Silent Hill</i>	
	Arkády	<i>Pacman, Farm Frenzy, XG Blast</i>	
Bojové hry	Bojové hry	<i>Streetfighter, Tekken</i>	
	Střílečky	<i>First-person shooter (z pohledu první osoby)</i>	<i>Call of Duty, Battlefield, Counterstrike</i>
		<i>Third-person shooter (z pohledu třetí osoby)</i>	<i>Kane & Lynch, Lost Planet, Army of Two</i>
<i>Shoot 'em up („tref všechny“)</i>		<i>Moorhuhn</i>	
Strategie	Strategické hry	<i>Clash of Clans, Plants vs. Zombies</i>	
	<i>Real-time strategie</i>	<i>Warcraft, Starcraft</i>	
	Tahové strategie	<i>Civilization, Total War</i>	
Hraní rolí	RPG (role-playing game)	<i>Risen, The Banner Saga, Final Fantasy</i>	
	Akční RPG	<i>The Witcher, Secret of Evermore, The Elder Scrolls</i>	
	MMORPG (massively multiplayer online RPG)	<i>World of Warcraft, Metin 2</i>	
	MOBA (multiplayer online battle arena)	<i>League of Legends, Defense of the Ancients, Heroes of the Storm</i>	
Webové hry	Prohlížečové hry	<i>Travian, Shakes & Fidget, Gladius</i>	

Zdroj: Rehbein et al. (2016), upraveno, doplněno

Adventury (adventure games)

Žánr vycházející z anglického označení *adventure games*. Základním prvkem této skupiny her je příběh. V rámci něj musí hráč plnit úkoly a řešit rébusy, které mu stojí v cestě, aby mohl v příběhu postoupit dále. Starší hry tohoto žánru byly zobrazovány ve 2D, tedy se jednalo o statické obrázky, v rámci kterých se hráčova postava pohybuje, případně se jednalo o tzv. *textové adventury*, které byly tvořeny pouze popisy scén a přepisy dialogů postav. U novějších se setkáváme s 3D prostředím (Basler & Mrázek, 2018). K důležitým prvkům patří sbírání, kombinování a využívání různých předmětů při řešení hádanek a získání informací z rozhovorů s dalšími postavami (Suchá et al., 2018).

Akční hry (action games)

Tato skupina her je poměrně široká, různí autoři u ní uvádějí různé druhy her a subžánrů (např. Apperley, 2006; Arsenalut, 2009; Basler & Mrázek, 2018; Rehbein et al., 2016), charakteristická je však orientace na boj a násilí. Po hráčích jsou také často vyžadovány rychlé reflexy, prostorová orientace a precizní míření. Ve většině případů hráč ovládá pouze jednu herní postavu, její vývoj však není tak zásadní, jako u RPG. Časté je strukturování hry do jednotlivých *levelů*, kterými hráči musí (v daném pořadí) procházet (Koptová, 2019; Video Game Genres, 2016).

Battle royale hry

Jedná se o poměrně nový subžánr akčních her, které mají společných několik prvků. Hra se odehrává v ohraničeném prostoru, do kterého je v jeden okamžik přemístěn větší počet hráčů (např. 100 ve *Fortnite*). Tento prostor se v průběhu hry zmenšuje, respektive se zmenšuje část mapy, ve které hráči nejsou prostředím zraňováni. Dalším prvkem tohoto typu her je, že hráči začínají s minimem vybavení, podobně jako např. u *survival her* a jsou motivováni, aby hledali na mapě další vybavení a vylepšovali tím svou postavu. Cílem hry je pak zůstat jako poslední přeživší (Choi & Kim, 2018).

Erotické hry (erotic games)

Hlavním aspektem u tohoto žánru je explicitní zobrazování sexuality a sexuálního obsahu. Často můžeme pozorovat prolínání žánrů, většinou v kombinaci s *adventurou* (hra pak může vypadat téměř jako „interaktivní film“), *logickou* nebo *puzzle* hrou. U posledních dvou zmiňovaných pak erotický obsah může sloužit jako odměna za splnění jednotlivých úrovní hry. Modernější erotické hry mohou mít umělečtější formu a jejich cílem může být i osvěta v různých oblastech sexuality (queer, BDSM) (Trhoň, 2021).

Hry s otevřeným světem (open-world games)

Tyto hry jsou charakteristické velkým světem, ve kterém se hráč může volně pohybovat dle svého uvážení. Pořadí plnění jednotlivých úkolů a volba misí je na hráči samotném, i když u tohoto typu her často existuje příběhová linie, která hráče vede určitým směrem. Zároveň, oproti *sandboxovým hrám* hráč často nemá možnost úpravy herního světa. Omezení, která u *her s otevřeným světem* mohou nastat, jsou často buď technického rázu (nedostatek výpočetní kapacity na vytvoření neomezeně velkých světů) či nedostupnost určitých lokací, související s postupem v příběhu hry (Hra s otevřeným světem, nedatováno, citováno v Suchá et al., 2018).

Karetní online hry (card games)

Hry tohoto žánru jsou často adaptací klasických karetních her, nepatří sem však Poker a další hazardní hry. Řadit sem můžeme jak hry založené na kartách se „čtyřmi barvami“, tak i hry využívající karty speciální (např. Magic the Gathering, Hearthstone) (Wolf, 2001;2012).

Logické a oddechové hry

Tato kategorie, vytvořená pro potřeby sběru dat v rámci této práce, v sobě kombinuje jak hry *karetní*, *puzzle* tak i digitální *adaptace deskových her*. Jedná se většinou o klidné a nenásilné hry (byť i zde se najdou výjimky), které po hráči vyžadují především bystrost a inteligenci, případně i postřeh (*Tetris*). Hry se často skládají z jednotlivých úrovní, jejichž obtížnost se postupně zvyšuje (Basler & Mrázek, 2018). V posledních letech jsou hry z tohoto žánru doménou spíše menších, nezávislých vývojářů (MCZ, nedatováno).

MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)

Jedná se o subžánr RPG (Role-Playing Games) her. Název tohoto subžánru v sobě kombinuje jeho tři stěžejní prvky. Jedná se o hry na hrdiny hrané přes internet, přičemž v herním světě se záraz nachází tisíce (až miliony) hráčů. Pro tento druh her je také typické, že se odehrávají neustále, bez ohledu na přítomnost či nepřítomnost konkrétních hráčů (Wolf, 2012). Dalším znakem těchto her je pak jejich sociální aspekt, kdy hráči profitují ze sdružování se do větších či menších skupin za účelem (nejen) splnění úkolů. Nejtypičtějším a patrně nejznámějším zástupcem tohoto žánru je *World of Warcraft* (Techopedia Staff, 2016).

MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)

V tomto případě můžeme hovořit o jednom z novějších subžánrů her, první hra tohoto žánru (*DotA – Defense of the Ancients*) byla vydána jako mód do *Warcraftu III* v roce 2003 (Dota, nedatováno). Hra v sobě kombinuje prvky *strategických* a *RPG* her, můžeme ale hovořit spíše o převaze *RPG* prvků (vývoj postavy, sbírání předmětů) (Basler & Mrázek, 2018). V těchto hrách se většinou utkají dva týmy hráčů (nejčastěji 5 hráčů v každém týmu). Klíčovým aspektem je zde spolupráce v týmu, která je zásadní. Důležitost týmové hry je zdůrazněna postihy pro hráče, který předčasně hru opustí (Suchá et al., 2018). Hra většinou začíná výběrem postavy pro každého hráče, následně se hráči společně připojí do hry, ve které svou postavu postupně pomocí získaných peněz a zkušeností vylepšují. Cílem hry často bývá zničit důležitou stavbu soupeře, která je chráněna několika úrovněmi obrany. Důležitým prvkem u tohoto typu her je také jejich uzavřenost. Oproti např. *MMORPG* je zde často malý či žádný přesah mezi jednotlivými zápasy, které jsou v *MOBA* hrách většinou striktně odděleny (např. i po dosažení maximální úrovně postavy v rámci jednoho zápasu začíná hráč v dalším zápasu znovu od úrovně první) (Çakır, 2021)

Puzzle hry

Tyto hry jsou typické tím, že v nich hráč musí plnit postupně stále obtížnější *puzzle* („úlohy, záhady“), aby se dostal ve hře dál. Zvyšující se obtížnost může být způsobena jak kratším časem na řešení jednotlivých úloh, tak i větším počtem prvků či nových nástrojů. Často se zde nacházejí také různé zvukové či vizuální nápovědy k vyřešení úkolů (Techopedia Staff, 2016).

RPG (Role-Playing Game)

Český ekvivalent názvu tohoto žánru je **hra na hrdiny** (Basler & Mrázek, 2018). Z širšího pohledu bychom u tohoto žánru mohli říct, že jde o hry, kdy je určitá postava na výpravě za získáním určité věci v imaginárním světě (Techopedia Staff, 2016). Základním stavebním prvkem je postupné vylepšování dané postavy, jak pomocí zkušeností, získaných nejčastěji plněním úkolů a porážením nepřátel, tak díky nasbíraným předmětům. Herní postavu si často člověk může modifikovat (rasa, pohlaví, povolání). Díky většímu množství času, který hráč do hry musí u tohoto žánru investovat, se často hráč se svou postavou ztotožňuje (Wolf, 2001).

Sandbox hry

Doslovně přeloženo jako „pískoviště“, charakteristickým znakem pro tento druh her je minimum pravidel a limitů pro hráče. Oproti *hrám s otevřeným světem* má u *sandboxů* hráč možnost ovlivňovat a upravovat svět dle svých představ, hra mu k tomu často přímo dává k dispozici různé prostředky, jak toho dosáhnout. U těchto her většinou nalézáme absenci členění na jednotlivé úrovně, hráč má často přístup k celému hernímu světu od samého začátku hry. Častá je také akceptace „potulování se“ bez většího cíle, i když u některých her z tohoto subžánru najdeme určitý cíl hry, který se hráč však nemusí přímo snažit splnit (Sandbox, nedatováno).

Simulátory (simulation games)

Cílem tohoto žánru je co nejpřesněji napodobit určitou činnost, jev, společnost či firmu, nebo i samotný život. V této skupině her se prolínají různé *subžánry* (např. *strategie*, *závodní hry*), můžeme zde proto najít simulace různých technologických zařízení (osobní či dopravní vozidla, letadla, vlaky, traktory), firem (nemocnice) či, jak již bylo zmíněno výše, reálného života (*The Sims*) (Techopedia Staff, 2016).

Sportovní hry (sports games)

Oproti předchozí kategorii se u tohoto žánru vývojáři nesnaží přesně napodobit reálnou podobu sportu, jde spíše o jeho převedení do digitální podoby. Realističnost zpracování je často omezena na úkor uživatelské přívětivosti a hrátelnosti samotné (Herní žánry na Databázi her, nedatováno; Wolf, 2012).

Strategie (strategy games)

U strategických her je důležité strategické a taktické myšlení a schopnost rychlého rozhodování na základě dostupných informací. Základním prvkem těchto her je vlastnictví určité základny, města či území, které hráč v průběhu hry spravuje, rozšiřuje a vylepšuje. Cílem hry je pak často porážení protivníka či protivníků (ať už ovládaného počítačem či živého protihráče) či splnění určitého cíle, přičemž obojího je dosaženo pomocí již zmíněného postupného vylepšování infrastruktury a jednotek, které má hráč k dispozici, a rozšiřováním území kontrolovaného hráčem. Můžeme zde najít dělení na **strategie hrané v reálném čase (RTS – real time strategy)**, **tahové strategie (TBS – turn-based strategy)** a **budovatelské strategie**. U **RTS** je důležitá výše zmíněná schopnost rychlého rozhodování, která může často rozhodnout o výhře či prohře (Real-Time Strategy, 2015). **TBS** se blíží deskovým hrám a patrně v nich také našly inspiraci (MCZ, nedatováno). Hráč u nich má

k dispozici velký, často prakticky neomezený prostor pro rozhodování svých akcí, což je důsledkem toho, že všichni hráči musí čekat na ukončení tahu ostatních. Pro **budovatelské strategie** je pak typická absence konfliktu, ve většině případů je cílem pouze budování města, infrastruktury (např. železniční síť) či určitých institucí (např. ZOO, nemocnice apod.) (Basler & Mrázek, 2018).

Střílečky (shooter games)

Jedná se o žánr her charakteristický vyšší mírou akce násilí v podobě střílení na cíle či nepřátele. Podobně jako u *akčních her* (kam někteří autoři tuto kategorii zařazují, např. Basler & Mrázek, 2018) je i u těchto her důležitá hráčova schopnost rychlých reflexů, postřehu a přesného míření a prostorové orientace. Můžeme je dělit na základě perspektivy, ze které jsou hrané, na **first person shooter (FPS)** a **third person shooter (TPS)**. U **FPS** je obraz umístěn přímo „do očí postavy“ a hráč vidí hru jejíma očima (tzn. egocentrická perspektiva), z postavy samotné jsou pak vidět často pouze její ruce držící zbraň. Oproti tomu u **TPS** je kamera nejčastěji umístěna za pravé rameno herní postavy a hráč ji proto vidí celou (Suchá et al., 2018). Jako poměrně specifické a v současnosti méně využívané subžánry můžeme uvést také tzv. *top-down shooter* (kdy je kamera umístěna nad samotné dění ve hře) a *side-scrolling shooter* (2D hry, u kterých je kamera umístěna kolmo k hernímu světu, hry proto často umožňují pouze pohyb doleva-doprava a nahoru-dolů) (Techopedia Staff, 2016).

Survival hry

Cílem tohoto žánru her je, jak může napovídat i překlad jeho názvu, *přežití* v herním světě. Herní svět je často vůči hráči nepřátelský a většinou v něm, podobně jako u her s otevřeným světem, existují minimální či žádné limity ohledně toho, kde se v něm hráč může pohybovat. Hráč často začíná s minimálním vybavením a je nucen sbírat suroviny, využívat je na tvorbu dalších nástrojů a zbraní. Prostředí herního světa je často náhodně generované, v posledních letech se můžeme častěji setkávat s online *survival* hrami (Survival game, nedatováno).

Webové hry (browser games)

Pro hraní tohoto žánru her je nutné internetové připojení a internetový prohlížeč (proto se také často označují jako hry *prohlížečové/browserové*). Pro tyto hry není nutná žádná instalace softwaru, stačí pouze samotný prohlížeč, ve kterém je hra spuštěna. Některé hry však vyžadují instalaci určitých rozšíření („pluginů“) do samotného prohlížeče. Z tohoto

důvodu jsou hry z této kategorie obvykle graficky jednodušší. Můžeme zde najít poměrně široké spektrum prolínajících se žánrů, od *strategií*, přes *RPG hry* až po *simulátory* (Suchá et al., 2018).

Závodní hry (racing games)

U tohoto žánru je cílem hráče dostat se do cíle jako první. Pomocí klávesnice či jiného přídavného vybavení (např. volant) hráč obvykle ovládá vozidlo, najdeme však i hry zaměřující se na jiné dopravní prostředky (letadla, lodě, vlaky). Hráč pak musí zmíněné vozidlo ovládat natolik dobře, aby byl rychlejší než jeho protivníci a do cíle se dostal dříve (Basler & Mrázek, 2018; Video Game Genres, 2016).

Příhodné zakončení pro tuto kapitolu nabízí schema žánrů dle Granicové et al. (2014). Tito autoři se rozhodli pro rozdělení na základě dvou dimenzí – **komplexity** jednotlivých her a jejich **potřeby sociální interakce**. K tomuto členění je však nutné podotknout dvě skutečnosti. Jedná se o konceptuální členění, které není podloženo výzkumem a slouží proto spíše jako orientační schéma. Toto členění rozhodně není kompletní, uvádíme ho zde spíše o přiblížení jednotlivých žánrů. Na grafu (viz [Přílohy](#)) si můžeme povšimnout také skutečnosti, že u některých her je obtížná jejich kategorizace i proto, že se mohou nacházet v různých částech spektra (např. hra *Halo 4*) (Granic, Lobel, & Engels, 2014).

2 ZÁVISLOST

Následující kapitola se bude věnovat problematice závislosti. Vymezíme samotný pojem *závislost* dle pohledu současných klasifikačních systémů a ve stručnosti popíšeme druhy závislostí. V další části kapitoly se pak zaměříme na problematiku závislosti v kontextu moderních technologií, konkrétně v souvislosti s digitálními hrami a jejich žánry. Uvedeny budou také studie, které se problematikou žánrů digitálních her a závislostí zabývají.

2.1 Vymezení pojmu závislost

Závislost ve své základní formě definují Hartl a Hartlová (2015, s. 699) jako „stav chronické nebo periodické otravy opakovaným použitím přirozené nebo syntetické drogy, který poškozuje postiženého i společnost“.

Podle Nešpora (2018) jako závislost chápeme skupinu fenoménů, které mají fyziologickou, behaviorální a kognitivní povahu. V těchto oblastech v životě jedince má nezastupitelnou roli látka či činnost, které dává přednost před téměř jakýmkoliv jiným jednáním. Nezanedbatelnou charakteristikou syndromu závislosti je pak silná touha po určité (psychoaktivní) látce či látkách.

Dle Diagnostického a statistického manuálu duševních poruch (DSM-5) je definována jako opakující se dlouhodobý vzorec chování. Projevuje se narušením osobního života jedince, jeho rodinných vztahů a způsobením obtíží v pracovním životě (Americká psychiatrická asociace [APA], 2015).

V souvislosti se závislostí můžeme mluvit o pojmech **somatická /fyzická a psychická** závislost. **Fyzickou** závislostí chápeme adaptaci organismu na psychotropní látku, která vzniká po dlouhodobějším užívání (někdy však i po týdnech, výjimečně i dnech). Na základě této adaptace vzniká „pseudopotřeba“ organismu, který na její nedostatek reaguje negativně **abstinenčními příznaky** (fyzické a psychické následky – bolesti hlavy, nevolnost, podrážděnost apod.). Postupně také roste **tolerance** vůči látce, pro stejný efekt (tedy vyvolaný stav) je třeba stále větší množství. **Psychická** závislost se pak projevuje primárně touhou po droze, která se může pohybovat od pouhého přání až po neodolatené a opakující se nutkání (Hermonchová et al., 2001; Vágnerová, 2014).

Ve stručnosti také uvedeme **znaky závislosti**. Často můžeme pozorovat silnou touhu užívat látku či pocit puzení užívat látku (**bažení/craving**), **zhoršené sebeovládání** při užívání látky, týkající se jak začátku a ukončení, tak i množství. Po aplikaci látky často přichází také **tělesný odvykací stav**, který je subjektivně nepříjemný a závislý často po droze znovu sáhne už jen pro jeho zahnání. Dále pak výše zmíněný **růst tolerance** vůči látce, kdy je zapotřebí stále většího množství pro dosažení stejného stavu. Dalším znakem je pak **postupné zanedbávání ostatních zájmů** ve prospěch užívané látky. Posledním je pak **pokračování v užívání** i přes důkaz škodlivých následků působení drogy (Nešpor, 2018).

V další části kapitoly se, vzhledem k povaze práce, zaměříme na **závislostní chování v souvislosti s digitálními hrami**.

2.2 Digitální hry a závislost

V posledních 20 letech došlo k rozšíření moderních technologií mezi širší veřejnost. Bez nadsázky můžeme konstatovat, že jsme technologiemi „obklopeni“, saháme po nich hned po probuzení a zároveň s nimi usínáme. Na sociálních sítích můžeme najít profily ještě nenarozených dětí, kterým profil založili nastávající rodiče. Není tedy divu, že i v odborných kruzích se již od přelomu tisíciletí setkáváme s výzkumy, které se problematikou závislosti na digitálních technologiích (tzn. internetu, mobilech, digitálních hrách apod.) zabývají.

Problémem, se kterým se v souvislosti s tímto tématem setkáváme, je terminologie a vymezení oblasti **nelátkové** (případně též **behaviorální**) **závislosti**. Pro tyto závislosti není potřeba určitá látka, jejich středobodem je spíše určitý druh chování, který postupně přeroste v problém, protože zásadním způsobem ovlivňuje život člověka. Řadíme sem patologické hráčství (*gambling*), závislost na internetu či počítačových hrách, závislost na sexu, nakupování a další nelátkové závislosti (Basler & Mrázek, 2018).

Tato problematika byla aktuální již na konci minulého století. Griffiths (1996) ve svém článku uvádí 6 znaků **behaviorálních závislosti**, které vychází z klasických látkových závislosti. Dále je uvádíme v souvislosti s digitálními hrami. Jsou jimi **význačnost** (hra se pro jedince stává nejdůležitější aktivitou jak v chování, tak v myšlení), **změny nálady** (subjektivně pociťované pozitivní změny nálady při nebo po hraní), zvyšující se **tolerance** (jedinec hraní věnuje stále větší množství času, aby uspokojil svou touhu), **odvykací příznaky** (nepříjemné pocity spojené s nemožností hrát), **konflikt** (může být dvojího druhu – *mezilidský*, tedy zhoršení či ztráta vztahů v souvislosti s preferováním hraní

před jinými činnostmi; a *vnitřní*, čímž chápeme určitou vnitřní rozpolcenost člověka ve chvíli, kdy se má rozhodovat mezi hraním a jakoukoliv jinou činností) a **relaps** (u závislého hrozí riziko návratu k závislostnímu chování, hráč se po určité době vrací ke hře) (Griffiths, 1996; Vacek, 2011).

Kachlík (2011) ve své publikaci uvádí pojem *virtuální droga*. Tímto pojmem chápe drogu nelátkového charakteru, často v podobě určité činnosti, u které je riziko vzniku návyku. Prostřednictvím těchto *virtuálních drog* vzniká primárně **psychická závislost**. Zároveň u této skupiny činností (či věcí) můžeme najít prvky, které ji připodobňují ke „klasickým“ drogám na bázi substance (např. bažení, abstinenční příznaky).

V 11. revizi MKN (která byla schválena v květnu 2019 a vstoupila v platnost 1. ledna 2022) je již zavedena samostatná kategorie *Poruchy způsobené návykovým chováním* („*Disorders due to addictive behaviours*“). Zahrnuje *Gambling disorder* (tedy patologické hráčství) a samotnou *Gaming disorder* (tedy *poruchu hraní her*), která se také může vyskytovat v online (tj. hraní přes internet) i offline podobě. Typickými znaky této poruchy jsou:

1. omezená kontrola nad hraním (zahrnujíc např. frekvenci, intenzitu a délku hraní),
2. postupné zvyšování priority hraní nad ostatní činnosti v životě jedince,
3. pokračování v hraní i přes nepříznivé následky (WHO, 2021).

Vzorové chování v tomto případě musí dosahovat takové závažnosti, která má dopad na fungování v rodinné, osobní, vzdělávací, pracovní či jiné oblasti. Toto chování může být z hlediska času kontinuální, epizodické či rekurentní (tzn. opakující se). Abychom mohli na základě těchto kritérií diagnostikovat poruchu hraní, herní chování či příznaky s ním související musí trvat nejméně 12 měsíců. Na základě individuálního klinického posouzení však může být toto období zkráceno, pokud je zjištěno, že zmíněná diagnostická kritéria byla naplněna a dopady hráčského chování jsou pro jedince závažné a potenciálně nebezpečné (WHO, 2021).

Pro účely naší práce jsme se rozhodli využívat zmíněná diagnostická kritéria dle 11. revize MKN. Zároveň v rámci této práce vnímáme pojmy **herní závislost/ porucha hraní digitálních her/ problémové hraní/ závislost na digitálních hrách/ patologické hraní** jako zástupné, tj. mající stejný či podobný význam.

Pro srovnání uvádíme také diagnostická kritéria tak, jak jsou využita v DMS-5. Jsou jimi následující (APA, 2015):

- **zaujetí** hraním internetových her (člověk se neustále zabývá hraním; přemýšlí nad ním ve chvíli, kdy ho nemůže realizovat, těší se na něj)
- při odnětí internetových her můžeme pozorovat příznaky **odvykacího stavu**
- zvyšující se **tolerance** vůči hraní her
- neúspěšné snažení o **kontrolu či omezení** hraní her
- v důsledku hraní internetových her jedinec **ztrácí zájem** o jiné koníčky a formy zábavy
- **pokračování** v hraní i přes **problémy**, které člověku hraní přináší
- v souvislosti s hraním internetových her nastává u jedince **klamání** blízkých osob (rodičů, terapeutů) ohledně rozsahu hraní
- hraní her člověku slouží jako **únik** před realitou či reálnými problémy
- jako **důsledek** hraní her na internetu dochází k ohrožení či ztrátě důležitého vztahu, zaměstnání, studia či kariérního postupu v životě člověka.

Pro diagnostikování závislosti na základě těchto kritérií je třeba, aby hráč splňoval alespoň 5 z 9 výše zmíněných kritérií, a to za období posledních 12 měsíců. Zároveň je ale nutné, aby tyto symptomy měly za následek zhoršení či špatné fungování v životě hráče. Tato kritéria je také nutné posuzovat individuálně na základě odborného klinického posouzení. Zmíněná kritéria jsou zahrnuta v třetí sekci diagnostického manuálu, kde se nacházejí onemocnění, která vyžadují další odborné zkoumání (APA, 2015).

Prevalence této poruchy se v populaci na základě různých výzkumů liší. Na základě diagnostických kritérií DSM-5 se její hodnoty pohybují nejčastěji v rozmezí **2 – 10 %** (Suchá et al., 2018). Výzkum Kussové a Griffithshe (2012b) uvádí, že problematické hraní se vyskytuje u 8 – 12 % a závislost u 2 – 5 % dětí a dospívajících. Laconi a kolektiv (2017) ve studii zaměřené na francouzskou populaci ve věku od 18 do 30 let našli prevalenci poruchy hraní internetových her 2 %. Dle Eichenbauma a kolektivu (2015) 5,9 – 10,8 % (podle užití klasifikace) hráčů vykazuje známky patologického hraní. Suchá et al. (2018) pak pro české prostředí uvádí hodnoty prevalence herní závislosti 3,7 % u normované populace a 6,1 % ve skupině hráčů digitálních her.

Na základě výše zmíněných kritérií někteří výzkumníci doporučují dělení hráčů digitálních her vzhledem k míře rizikovosti hraní:

1. bezproblémové hráče (non problematic gamer – NPG)
2. rizikové/problematické hráče (problematic gamer – PG)
3. závislé hráče (internet gaming disorder – IGD) (Braun et al., 2016; Pontes et al., 2019; Suchá et al., 2018)

V souvislosti se závislostí na digitálních hrách identifikovali Hyun a kolektiv (2015) několik kategorií faktorů, které napomáhají či brání vzniku závislosti na digitálních hrách. Jsou jimi:

- faktory na straně **osobnosti** jedince (např. pohlaví, copingové strategie, predispozice ke vzniku závislosti, věk)
- faktor **prostředí** (např. rodinné/školní/pracovní zázemí, zájmy a způsoby trávení volného času, výchovné styly rodičů)
- faktor **hry** (např. žánr a závislostní potenciál hry, množství času věnovaného hraní) (Hyun et al., 2015; Suchá et al., 2018).

Ve spojitosti se závislostním potenciálem digitálních her bychom chtěli uvést 2 pojmy, které mohou vznik závislosti ovlivňovat. Jsou jimi fenomén **flow** a **dopaminový systém odměny**.

Fenomén **flow** popisuje maďarský psycholog Mihaly Csikszentmihalyi (2015) jako stav, kdy se plně koncentrujeme na vykonávanou činnost, ať už je to činnost, která nám přináší užitek či nikoliv. V takové situaci jsme do dané činnosti plně ponořeni, vnímání času i okolního dění je zkreslené, potlačujeme. V souvislosti s hraním digitálních her a závislostí na nich však v odborné literatuře není jednoznačné, jak je fenomén flow ovlivňuje.

Některé studie (Chou & Ting, 2003; Hull et al., 2013) uvádějí, že prožitek flow při hraní pozitivně koreluje s vyšší mírou závislosti na digitálních hrách, Hull a kolegové (2013) konkrétně nacházejí vztah mezi závislostí a komponentě flow, která ovlivňuje způsob, jakým hráč vnímá čas strávený u hry (subjektivně má pocit, že je ve hře kratší dobu, než je tomu ve skutečnosti). Jiné studie (Hu et al., 2019; Park & Hwang, 2009) vidí flow jako mediátor vztahu mezi jiným psychologickým fenoménem a rizikem závislostního chování vůči hrám. Flow podle nich může ovlivňovat vztah mezi preferencí pro tzv. *sociální*

hry (tzn. hry s vysokou mírou sociální interakce a kooperace, mezi které řadí MMORPG a MOBA hry) (Hu et al., 2019), podle Parka a Hwangové (2009) má flow vliv na vztah mezi *přítomností (presence)* hráče ve hře a závislostí na digitálních hrách. A Wan a Chiou (2006) tvrdí, že vztah mezi flow a inklinací k herní závislosti má podobu negativní korelace, tedy že hráči s vyšší mírou rizika závislosti prožívají flow méně často.

Pojmem **dopaminový systém odměny** rozumíme centra dopaminergních neuronů, která jsou umístěna v mozgovém kmeni, limbickém systému a mozkové kůře. Tento systém funguje na základě aktivací pomocí celé řady přirozených odměn, ke kterým patří dobré jídlo, pití či příjemná sexuální aktivita. Stejně neurony jsou však aktivovány i celou řadou látek (kokain, amfetamin...). Shodná aktivace těchto center vedla psychology k úvaze, že právě tyto oblasti jsou zdrojem odměny v organismu (Nolen-Hoeksema et al., 2012). Tento systém má také nezanedbatelnou roli při hraní (nejen) digitálních her. Během jejich hraní se zvyšuje hladina vyplavovaného dopaminu, který produkují dopaminergní neurony (Koepp et al., 1998). Přehledová studie Kussová a Griffithse (2012a) uvádí, že v souvislosti s internetovou a herní závislostí, respektive s nadměrným využíváním internetu a digitálních her, probíhají změny ve struktuře i ve funkci mozku. Výzkumy, které byly v tomto článku zmíněny, indikují, že v mozku probíhá nejen ke změnám v oblastech, které jsou asociovány s látkovými závislostmi, ale že probíhá celková neuroadaptace mozku jako následek nadměrného užívání internetu a her. K podobným výsledkům dochází i studie Weinsteina (2010). Na základě provedeného výzkumu tvrdí, v souladu s Kussovou a Griffithsem (2012a), že v dopaminových centrech odměny dochází na základě hraní digitálních her ke dlouhodobým změnám, které jsou podobné změnám v souvislosti s látkovými závislostmi. Srovnává také aktivitu dopaminových receptorů u hráčů a „nehračů“ a konstatuje, že zatímco u „nehračů“ pozorujeme pokles aktivity dopaminových receptorů po hraní digitální hry, u hráčů zůstává aktivita na stejné úrovni. Na základě tohoto srovnání usuzuje, že dlouhodobí uživatelé digitálních her mají sníženou senzitivitu vůči přirozeným druhům odměny (Weinstein, 2010).

2.3 Závislost v kontextu žánrů digitálních her

V této části kapitoly se zaměříme na výzkumy, které se zkoumají problematiku vztahu mezi žánry digitálních her a závislostním chováním vůči (online) digitálním hrám. V rámci popisu jednotlivých studií budeme pro jednotlivé žánry využívat zkratky, pro jejich vysvětlení a podrobnější popis jednotlivých žánrů viz kapitola [Žánry digitálních her](#).

Výzkumníci Ghuman a Griffiths (2012) zkoumali rozdíly mezi hráči různých žánrů digitálních her. Jejich výzkum čítal **353** participantů, z čehož se **156** identifikovalo jako hráči FPS, **119** jako hráči RPG a **78** jako hráči RTS. Celkový vzorek byl tvořen z 90 % muži (n=320). Analýza dat ukázala signifikantní rozdíly ve **věku** mezi hráči RPG a zbylých dvou žánrů (průměrný věk u RPG byl **25,6**, u FPS **21,5**, u RTS **19,6**) a **pohlaví** (RPG hry měly největší podíl hráček – cca 70 %, FPS a RTS byly hrány téměř výhradně muži). Rozdíly byly nalezeny také v době hraní jednotlivých žánrů, přičemž hráči RPG za týden hráli průměrně **23,7** hodin, což bylo signifikantně více jak oproti FPS (**15,4** hodin týdně), tak i RTS (**13,6** hodin týdně). Tento rozdíl může ukazovat na potenciální závislostní riziko RPG žánrů, podobně jako fakt, že hráči RPG zažívají při hře největší **imerzi** (tzn. „vtazeni do hry“). Autoři také konstatují, že na základě zjištěných údajů hráči RPG nejvíce připomínají hráče MMORPG.

Lee a kolektiv (2007) na základě svého výzkumu usuzují na vyšší míru rizika herní závislosti u určitých žánrů u adolescentů. Ve výzkumu čítajícím **627** studentů (**488** mužů a **139** žen) rozdělili účastníky na 3 skupiny podle míry rizika závislosti na internetu (**474** „normální skupina“, **128** jako „potenciálně riziková“ a **25** jako „velmi riziková“). Na základě tohoto rozdělení zjistili, že pořadí preferovaných žánrů se u skupin neliší. Oproti ostatním dvěma skupinám je však u **nejrizikovější** skupiny nejmenší rozdíl mezi prvními dvěma žánry (simulace a RPG, rozdíl **4,8 %**), u zbylých dvou skupin je pak preference simulace oproti RPG téměř **dvojnásobná**. Na základě tohoto faktu autoři usuzují na vyšší riziko vzniku závislosti u hráčů **RPG**. Tomuto zjištění odpovídá i fakt, že hráči **RPG** skórovali **nejvýše** ve škále závislosti na internetu, oproti tomu nejmenší potenciál pro závislost mají **deskové a sportovní hry**.

Podobné závěry nacházíme i v další studii. Regresní analýza získaných dat ze vzorku **2017** studentů (51,7 % muži, 48,3 % ženy) v této studii ukázala, že následující žánry mohou souviset s vyšší mírou rizika pro patologické užívání internetu a potenciální závislosti (řazeno sestupně) – **bojové simulace** (jako příklady jsou u této skupiny her uváděny dle našeho dělení FPS, např. *Counter Strike* nebo *Call of Duty*) **sportovní hry, závodní simulace, adventury** (např. *GTA* či *Assassin's Creed*) a **MMORPG**. Obecně vyšší skóre ve škále **závislosti na internetu** souvisel s nižším **věkem**, nižším **subjektivně prožívaným štěstím**, preferencí **bojových simulací** (primárně FPS) a nižší **mírou kooperace s ostatními hráči** (Floros & Siomos, 2012).

Další vhléd do problematiky přináší studie zaměřující se na souvislost problematického hráčského chování, psychologických (motivy hraní her, vědomí svého problematického hraní) a strukturálních (tj. herní žánry) faktorů u adolescentů a mladých dospělých. Výzkumu se zúčastnilo **271** respondentů ve věku **od 13 do 24 let**. Rozdíly v průměrném **počtu hodin hraní** za týden byly nalezeny mezi **pohlavími** (muži **11 hodin**, ženy pouze **2 hodiny**) a mezi **skupinami hráčů** (problematictí **20 hodin**, neproblematictí **5 hodin**). V souladu s výše zmíněnými studiemi **problematictí** hráči uváděli častější hraní (tj. hráli několikrát za poslední 3 měsíce) **RPG (92 %)**, **puzzle (79 %)**, **FPS (75 %)**, u **neproblematických** jsou uváděny **mobilní hry (74 %)**, **puzzle (72 %)** a „**platformové**“ **hry (68 %)**, jako příklad u této kategorie autoři uvádí hru *Sonic*). Pokud se zaměříme na frekvenci hraní během dne či týdne, u **neproblematických** hráčů jsou nejoblíbenější **mobilní hry (37 %)**, **FPS (28 %)** a **puzzle (27 %)**, u **problematických** autoři uvádí **RPG (42 %)**, **akční adventury (29 %)**, **mobilní hry (29 %)**, **MMORPG (25 %)**, **strategie (25 %)** a **puzzle (25 %)**. Podobné hodnoty u **puzzle** a **mobilních** her mohou souviset s jejich snadnou dostupností a často kratší časovou investicí do hraní. Autoři dále na základě regresní analýzy uvádí jako prediktory možné **závislosti** prvky **role-playingu** (tj. tvorba a vývoj postavy), **herního postupu** („progression“), **akce a strategie**. Určité **motivy** pro hraní her také mohou predikovat **závislostní chování**. Dle autorů jimi jsou **pocit zábavy/dosažení úspěchu**, **sociální a útěkové** motivy (Männikkö et al., 2017).

Další studie zkoumala souvislosti mezi poruchou hraní internetových her, motivy ke hraní, psychopatologií a herními žánry. Jejich vzorek se skládal z **418** dospělých ve věku **18 – 30 let**, z hlediska pohlaví vzorek čítal 49 % žen (**206**, mužů **212**). I v této studii bylo riziko **herní závislosti** predikováno **množstvím času**, které jedinec věnuje internetu, **motivy** pro hraní her a **depressivními symptomy**. Signifikantní vztah byl nalezen mezi **mírou herní závislosti** a žánrem **akčních adventur** (Laconi et al., 2017).

Výzkum Eichenbauma a kolektivu (2015) rozdělil herní žánry do čtyř skupin (akční, RTS, RPG/fantasy a jiné) a zkoumal jejich vztah s **mírou herní závislosti**. Tohoto výzkumu se zúčastnilo **4744** studentů (průměrný věk 18,9 let), z čehož 60,5 % byly ženy. Největší riziko pro rozvoj herní závislosti mají dle autorů **RTS a RPG/fantasy** hry, nejnižší pak hry z kategorie **jiné**.

Trochu jiný pohled na problematiku souvislosti žánrů digitálních her přináší Donati et al. (2015). Jejich výzkum čítající **701 adolescentů** se zaměřoval na souvislost mezi **počtem žánrů**, který hráč během posledních 6 měsíců hrál, a **patologickým hraním**.

Ve svém výzkumu zjistili, že existuje **signifikantní pozitivní korelace** jak mezi zmiňovanými proměnnými, tak i mezi **patologickým hraním a časem stráveným hraním**. Na základě těchto zjištění usuzují, že vztah mezi množstvím žánrů a závislostí může být důvodem, proč stále vznikají a přežívají nové žánry.

Na základě zmíněných výzkumů můžeme usuzovat, že vyšší míru rizika závislostního chování mají **RPG** hry (Eichenbaum et al, 2017; Ghuman & Griffiths, 2012; Lee et al., 2007; Lee & Kim, 2017; Männikkö et al., 2017) a žánry, které obsahují vyšší míru akce a násilí (**akční adventury a FPS**) (Floros & Siomos, 2012; Laconi et al., 2017; Männikkö et al., 2017). Potenciálně rizikovým žánrem pro rozvoj závislosti se ukazuje být **MMORPG** (Peters & Malesky, 2008). Obecně pak s vyšším rizikem pro herní závislost souvisí hry, které obsahují prvky rozvoje a ztotožnění se s postavou, herního postupu a intenzivnější akce (Eichenbaum et al., 2015; Männikkö et al., 2017; Lee et al., 2007). Významným prediktorem poruchy hraní her se ukazuje být také doba, kterou člověk hraním her stráví (Donati et al., 2015; Männikkö et al., 2017; Laconi et al., 2017; Lee & Kim, 2016). Diverzita v hraní různých žánrů může taktéž mít souvislost s rizikem herní závislosti (Donati et al., 2015).

3 ATTACHMENT

3.1 Vymezení pojmu attachment

Na úvod této kapitoly považujeme za vhodné zmínit, že v české odborné literatuře neexistuje jednoznačná shoda, jak anglický pojem *attachment* překládat. U různých autorů proto můžeme najít různé termíny – *teorie attachmentu* (Vrtbovská, 2010), *teorie přílnutí* (Kulísek, 2000) či *citové pouto* (Kubička & Matějček, 2003).

V této práci budeme používat samotný anglický výraz *attachment* či *teorie vztahové vazby*, který vychází z překladu Bowlbyho knihy *Attachment and loss: Attachment*, která v Česku vyšla v roce 2010 pod názvem *Vazba* (Bowlby, 2010).

Počátky zkoumání teorie vztahové vazby můžeme dohledat v 50. letech minulého století. Britský psychiatr a psychoanalytik **Bowlby**, na základě vlivu předchozích teorií (např. teorie Konrada Lorenze, Harryho Harlowa) a svých praktických pozorování, formuloval své myšlenky ohledně existence biologicky založené vazby. Tato vazba následně zodpovídá za silný emocionální vztah mezi matkou a dítětem (Bowlby, 1958). Jako spoluautorku této teorie, která Bowlbyho myšlenky dále rozvedla a prakticky je testovala, vnímáme psycholožku **Ainsworthovou** (Thorová, 2015).

Samotným termínem *vztahová vazba* rozumíme specifický emoční vztah, který vzniká mezi dítětem a osobou, která o něj pečuje (nejčastěji matkou). Dítě má instinktivní potřebu vyhledávat a udržovat s danou osobou blízkost. Tato potřeba se pak projevuje zejména ve stresových situacích, kdy dítě zároveň hledá naplnění potřeby ochrany a získání pocitu bezpečí (Bowlby, 2010).

Teorie vztahové vazby v sobě kombinuje několik hledisek – etologické, vývojově psychologické, systemické a psychoanalytické. Bowlby dyádu *matka – kojeneček* vnímá jako podílíky seberegulačního systému. Tyto části se vzájemně podmiňují a ovlivňují tak celý vztah mezi matkou a dítětem. Samotnou *vztahovou vazbu* pak chápeme pouze jako součást komplexnějšího systému vztahu. Zároveň tato *vazba* může sloužit jako prediktor sociálních vazeb v průběhu celého života člověka (Brisch, 2011). Vztahové vazby v dospělosti se pak

liši minimálně ve dvou aspektech – jednak v jejich počtu a kvalitě, zadruhé pak v tom, že vazebné vztahy se transformují do recipročního modelu, tedy stávají se oboustranně prospěšné a rovnocennější (Pitman & Scharfe, 2010).

Pro vznik *vztahové vazby* je důležité *vazebné chování*. Tím rozumíme všechny typy chování, které mají jako svůj předvídatelný výsledek zprostředkovanou blízkost k matce. Toto chování můžeme rozdělit na dva druhy – *signalizační a přibližovací chování*. První z nich, *signalizační chování* má za cíl přiblížit či přivolat matku k dítěti (např. pláč, úsměv, žvatlání, později pak i volání a určitá gesta). *Přibližovacím chováním* pak rozumíme takové způsoby jednání, které dítě přivádí k matce nebo ho u ní udržují (samotné přibližování, do kterého spadá i hledání a následování, a přidržování se matky) (Bowlby, 2010).

Dítě si v průběhu prvního roku života vytváří hierarchii vztahových osob, kterými jsou všichni, kteří s dítětem interagují a reagují na jeho potřeby. Na základě této hierarchie pak dítě vyhledává určité osoby, a to na základě jejich dostupnosti a míry prožívaného strachu či stresu (Brisch, 2011).

Teorie vztahové vazby však není pouhý konstrukt pro pozorování a odhad chování dítěte v souvislosti s pečujícími osobami. Bowlbyho teorie postuluje teoretickou evoluční bázi pro vazebné vztahy mezi lidmi. Na jejím základě můžeme specifikovat, za jakých podmínek se systémy vazebného chování aktivují, a dále pak může objasnit vztahové chování v životě člověka (Shaver & Mikulincer, 2004). Toto chování souvisí s druhem vztahové vazby, které si popíšeme v další části kapitoly.

3.2 Druhy vztahové vazby

Ainsworthová (et al., 1987) na základě klinického pozorování a metody *neznámé situace* identifikovala tři vzorce citové vazby, které můžeme u dětí vidět. Tyto typy vztahové vazby pojmenovala jako **jistá citová vazba (B)**, **nejistá vyhýbavá vazba (A)** a **úzkostná a odmítavá vazba (C)**. Pozdější výzkumy našly podobné druhy attachmentu i v dospělosti (Hazan & Shaver, 1987). Později Main a Solomon (1986) doplnili ještě čtvrtý typ, který pojmenovali jako **dezorganizovaná vazba (D)**. Toto dělení můžeme pojmenovat jako *kategoriální* vzhledem k tomu, že třídí druhy vztahových vazeb dle jednotlivých kategorií. Oproti tomu můžeme uvažovat ve dvou *dimenzích*, které můžeme pojmenovat jako *vztahová úzkostnost* (strach z odmítnutí, separace, opuštění) a *vztahová vyhýbavost* (nepohoda

v intimních situacích a v situacích, které podněcují závislost na druhém člověku) (Brennan, Clark, & Shaver, 1998), díky kterým můžeme definovat model *dimenzionální*.

Tyto dva modely nejsou výlučné. Autoři Bartholomew a Horowitz (1991) upravili druhy stylů v kategoriálním pojetí a propojili je s dvoudimenzionálním modelem, který kombinuje dimenzi *obrazu vlastního self* (tj. závislost na druhých osobách) a *obraz vnímání okolí* (tj. vyhýbavost). Zkombinovaný a upravený model autoři pojmenovali jako *model dospělé vztahové vazby*. Jednotlivé kategorie tohoto modelu můžeme definovat následovně:

Jistý typ vztahové vazby (secure attachment)

Vztahová osoba pro děti s tímto typem vazby funguje jako „pevný bod“ v životě, ke kterému se mohou v případě potřeby či (byť domnělého) nebezpečí navrátit. Tělesný kontakt je pro ně příjemný a samy ho aktivně vyhledávají. V situacích, kdy vztahová osoba není přítomna, se mohou cítit nejistě či neklidně, tyto projevy však po jejím návratu mizí a jsou vystřídány radostí a obecně pozitivními emocemi. Pokud je vztahová osoba nablízku, děti se pouštějí do aktivnějšího prozkoumávání svého okolí. V dospělosti se pak tento druh vazby projevuje větší psychickou odolností a schopností regulovat své emoce. Zároveň jsou tito jedinci schopni větší empatie a reflektování chování druhých osob. Prožívají také menší množství stresu a psychická pohoda je u nich obecně stabilnější (Lečbych & Pospíšilíková, 2012).

Nadměrně zaujatý (úzkostný) typ vztahové vazby (preoccupied attachment)

Pro tento typ je charakteristická větší závislost dítěte na pečující osobě, obecně vyšší prožívaná úzkost a také určitá ambivalence vůči vztahové osobě. Dítě ji na jednu stranu „trestá“ svou zlostí za to, že ho opustila, na stranu druhou se pak dožaduje toho, aby s ním byla. Po odloučení se vztahovou osobou jsou děti s touto vztahovou vazbou velmi nespokojené, po jejím návratu se ale objevují již zmíněné ambivalentní tendence, které jsou charakteristické touhou po přiblížení se a zároveň odporem z kontaktu. Matky dětí s touto vztahovou vazbou jsou celkově méně empatické vůči dítěti a nereagují tak intenzivně na jeho pláč. V chování pečujících osob také můžeme najít určitou ambivalenci a emoční labilitu. Na jednu stranu jsou vůči dítěti laskavé a vřelé, na stranu druhou pak dítě odmítají. V dospělosti se tento druh vazby manifestuje menší kontrolou nad emocemi, často se objevují negativní myšlenky v souvislosti se vztahovou osobou. Objevuje se také větší úzkostnost, ustrašenost a také **závislost** v chování (Lečbych & Pospíšilíková, 2012)

Distancovaně vyhýbavý typ vztahové vazby (dismissing avoidant attachment)

Pro tento druh vztahové vazby je charakteristické vyhýbání se vztahové osobě, na jejíž odchod často není pozorována výraznější reakce. S tím se pojí i ignorování po jejím návratu. U matek těchto dětí méně často pozorujeme fyzický kontakt, případně i jeho odmítání. Komunikace z jejich strany není zcela jasná (Lečbych & Pospíšilíková, 2012). Postupným potlačováním emocí s nimi dítě ztrácí kontakt, což vede k vyvinutí *falešného self*, které dítě ochraňuje před vnějšími hrozbami. Zároveň ale tento konstrukt učí dítě vyhovovat více vnějšímu okolí než svým vlastním potřebám. U těchto dětí se mohou objevovat tendence k perfekcionismu a péči o vlastní rodiče, dítě je totiž chváleno za známky dospělosti (např. nezávislost, samostatnost) (Winnicott, 1998). U dospělých s tímto typem vazby častěji pozorujeme emocionální odstup a chlad, distancování se od intimnějších vztahů a jejich znehodnocování. Je zde také vyšší manifestace síly a nezávislosti, které jsou v dětství chváleny a hodnoceny jako pozitivní vlastnosti (Lečbych & Pospíšilíková, 2012).

Bázlivě vyhýbavý typ vazby (fearful avoidant attachment)

Čtvrtý typ vazby, který doplnil původní 3 z výzkumů Ainsworthové a kolektivu (1978), popsaly autorky Mainová a Solomonová (1990). Při svém zkoumání si všimly, že určitá skupina dětí reaguje na odchody a příchody matky chaoticky, nepředvídatelně a projevuje se u nich poměrně krátké, často se měnící projevy afiliace a vyhýbavého chování. Pozorovány byly také bizarní prvky chování – zamrznutí celkového pohybu a výrazu, chození v kruhu či různé stereotypní prvky chování. U těchto dětí je častá výrazná traumatická zkušenost, nejčastěji týrání či zneužívání. Toto chování okolo 4. roku života dítěte mizí. Dítě si postupně tvoří organizovanější vzorce chování, které napomáhají skrývat nezdravě vytvořené pracovní modely vztahových osob (Vavrda, 2005). V dospělosti se pak tato vztahová vazba manifestuje podobně jako projevy dítěte na odchody a příchody matky, tedy chaosem, nepředvídatelností a dezorganizovaností. U tohoto druhu vazby se ukazují určité prvky chování, které bychom mohli označit jako **závislostní**. Projevuje se neschopností opustit vztahovou osobu, i když může být její přítomnost zároveň zdrojem prožívaného utrpení. Časté jsou u nich také pocity viny, v jednání si nejsou jistí vlastními rozhodnutími. Tento typ vazby je častým prediktorem duševních poruch (Lečbych & Pospíšilíková, 2012).

3.3 Attachment v kontextu žánrů digitálních her

V této části kapitoly se zaměříme na problematiku attachmentu v kontextu hraní digitálních her a jejich žánrů. Pro úvod bychom chtěli zmínit, že v rámci rešerše nebyla nalezena studie, která by přímo zkoumala vztah mezi preferovaným žánrem či žánry digitálních her a druhem vztahové vazby. Zmiňujeme zde proto i studie, ve kterých jako proměnné zahrnovaly žánry her a druhy attachmentu, byť zkoumání jejich souvislosti nebylo jejich primárním cílem, stejně tak studie, které se zaměřují hlavně na souvislost attachmentu a závislosti na digitálních hrách.

První studie, kterou popisujeme, se zkoumala potenciální prediktory herní závislosti. Byla realizována na vzorku **1556** jihokorejských studentů (**51 %** mužů). Jako nejoblíbenější (u kterých respondenti na Likertově škále hodnotili jako „líbí se mi trochu/hodně“) žánry uvádí **RPG** (55,3 %), **sportovní/závodní** (53,2 %), **FPS** (45,1 %), **simulaci** (41,3 %), **casual (oddechové)** (37,3 %) a **akční** (36,1 %). U skupiny **závislých** hráčů byl nalezen signifikantně **nižší rodičovský attachment**, regresní analýza však neidentifikovala attachment jako prediktor závislosti. Žánry, které nejvíce predikovaly herní závislost, byly **RPG, simulace a casual hry** (Lee & Kim, 2016).

Další studie zaměřující se na souvislost mezi herní závislostí a druhem attachmentu v dospělosti pochází od Santora a kolektivu (2021). Jejich studie čítala **598** dospělých hráčů ve věku od 18 do 61 let, **68,56 %** vzorku (410) tvořili muži. V této studii se podařilo najít negativní korelaci mezi herní závislostí a otcovskou/mateřskou **péčí**, pozitivně pak herní závislost korelovala s mateřskou/otcovskou **hyperprotektivností**. Mateřská i otcovská **péče** dále pozitivně souvisely s **jistým typem attachmentu**, negativní souvislost pak byla nalezena s **úzkostným a bázlivým typem attachmentu**. Mateřská i otcovská **hyperprotektivnost** negativně souvisely s **úzkostným a bázlivě vyhýbavým typem attachmentu**. Nižší úrovně **jistého attachmentu** a vyšší úrovně **úzkostného a bázlivě vyhýbavého attachmentu** jsou v této studii spojovány s vyšší mírou rizika **problematického hraní**. Autoři na základě získaných dat a informací z dalších studií usuzují na možnou souvislost úzkostných myšlenek ohledně vlastního self a maladaptivních vzorců chování vzhledem ke hram. Dále uvažují nad možností toho, že jedinci s **úzkostným** či **bázlivě vyhýbavým** attachmentem mohou hry využívat jako prostředek k uspokojení potřeby sociální akceptace a/nebo možnost, jak se vyhnout distresu z reálných sociálních interakcí.

Studie Liese, Kima a Hodgins (2020) zkoumá na vzorku **712** studentů (**34,8 %**, 240 mužů) ve věku od **18 do 31** let souvislost **attachmentu** v dospělosti a **míru závislosti** na různých látkách či činnostech. Mezi hodnotami na škále **úzkostnosti a herní závislosti** nebyl nalezen signifikantní vztah. Stejně tak mezi hodnotami na škále **vyhýbavosti a herní závislosti** nebyla nalezena významná souvislost.

Další výzkum zaměřený na hledání vztahu mezi druhem attachmentu a závislosti na internetových hrách uskutečnili Sung, Nam a Hwang (2020). Studie byla realizována na vzorku **337** studentů (**204** mužů) s průměrným věkem **24,9 let**. Oproti předchozí zmiňované studii (Liese et al., 2020) našli výzkumníci signifikantní vztah u obou škál (**úzkostnost, vyhýbavost**) a **herní závislosti**. Na základě tohoto zjištění usuzují, že studenti s nejistými typy vztahové vazby mohou vykazovat známky problematického chování v souvislosti s hrami.

Výzkum Cui a kolektivu (2018) se zaměřil na hledání souvislosti mezi problematickým hraním, herními žánry, attachmentem a dalšími proměnnými u studentů v Číně a Jižní Koreji. Studie byla provedena na vzorku **3109** respondentů (1556 z Jižní Koreje, **51 %** muži; 1553 z Číny, **56,1 %** muži). Autoři našli signifikantní souvislost mezi preferencí **MMORPG** a **herní závislosti** pouze u studentů z **Jižní Koreje**, u **čínských** studentů byl nalezen signifikantní vztah mezi **akčním** žánrem a **herní závislosti**. U **jihokorejských** studentů **attachment** vůči rodičům nefungoval jako protektivní faktor vůči **závislosti na hrách**, u **čínských** studentů se pak tento vztah podařilo prokázat – studenti s **lepšími vztahy** s rodiči měli nižší riziko **závislosti na hrách**.

Na základě výše zmíněných studií nejde jednoznačně určit, jestli existuje vztah mezi typem attachmentu a herní závislosti. Někteří výzkumníci našli vztah mezi **úzkostnými a vyhýbavými** škálami a typy attachmentu a rizikem **herní závislosti** (Santora et al., 2021; Sung et al., 2020). Oproti tomu však můžeme najít i výzkumy, které žádnou souvislost mezi **vztahovou vazbou a herní závislosti** nenašly (např. Liese et al., 2020) a výzkumy, které mezi částmi vzorku našly rozdílné výsledky (Cui et al., 2018). Nad mírou rodičovské **péče** však můžeme uvažovat jako protektivním faktorem vůči **herní závislosti**, pokud však přesáhne určitou zdravou míru a manifestuje se jako **hyperprotektivita**, můžeme naopak pozorovat zvýšení míry rizika **herní závislosti** (Chen et al., 2020; Santora et al., 2021). Souvislost mezi **herními žánry a attachmentem** pak v rámci naší rešerše nalezena nebyla. Mohli bychom pouze teoreticky usuzovat na souvislost mezi určitými **herními žánry** (RPG, MMORPG, akční, casual) a **druhy attachmentu**, vzhledem k tomu, že v některých studiích

se objevují obě tyto proměnné (např. Cui et al., 2018; Lee & Kim, 2016). Vzhledem k faktu, že se tyto proměnné objevují pouze jako nezávislé, které predikují míru **herní závislosti**, nemůžeme tuto souvislost s jistotou určit. Absenci tohoto druhu propojení zmiňovaných dvou fenoménů považujeme za jeden z důvodů pro výběr tématu této práce.

4 OSAMĚLOST

4.1 Vymezení pojmu osamělost

Osamělost definují Hartl a Hartlová (2010, s. 372) jako „nepříjemný či stísněný afektivní nebo kognitivní stav plynoucí z toho, že člověk je, nebo se cítí být sám či opuštěný“.

S další definicí se můžeme setkat u autorů Cacioppo & Patrick (2008), kteří osamělost vnímají jako soubor pocitů, které pramení ze subjektivně vnímaného nedostatku spokojenosti v oblastech sociálních a intimních vztahů.

Na úvod bychom chtěli upozornit na rozdíl mezi pojmy **osamělost** a **samota**. Samotu můžeme poměrně uspokojivě pozorovat zvenčí. Jedná se o objektivní stav, kdy je jedinec sám, tedy se v jeho okolí nenacházejí další osoby. Stav samoty si můžeme sami regulovat a do určité míry si zvolit, kdy ho budeme zažívat. Oproti tomu osamělost je subjektivně prožívaný pocit, který člověk může zažívat i ve chvíli, kdy je obklopen dalšími osobami (Beastess, 2016).

S jedním z prvních dělení osamělosti přišel v 70. letech minulého století Robert Weiss. Navrhl osamělost dělit na **emocionální**, která spočívá v absenci intimního blízkého vztahu k jedné konkrétní osobě, kteou jsou nejčastěji rodiče, partner či partnerka, děti apod. Doprovodnými emocemi u tohoto druhu osamělosti mohou být strach, úzkost či pocity prázdnoty. Druhým typem je pak osamělost **sociální**, která vyplývá z nedostatečně rozvinuté sítě přátel či známých. Člověku také chybí pocity začlenění do určité skupiny (např. pracovní, zájmové). Emocemi, které tuto osamělost doprovázejí, jsou pak pocity vyloučení a nepotřebnosti, případně nudy a bezcílnosti (Weiss, 1973).

S další možnou klasifikací osamělosti přišel americký psychoterapeut Yalom (2020). Dle něj můžeme *osamělost* dělit na **interpersonální**, **intrapersonální** a **existenciální**. První z nich, osamělost *interpersonální*, můžeme spojovat s výše zmíněným pojmem *samota*. Je spojena s izolací od ostatních lidí, ať už z důvodu geografických či osobnostních (nevhodný osobnostní styl, nedostatečné sociální kompetence). Roli u tohoto druhu osamělosti hrají i kulturní specifika. *Intrapersonální* osamělost u jedince nastává ve chvíli, kdy nedostatečně realizuje vlastní možnosti, nevěří svým úsudkům a potlačuje své vlastní pocity a touhy.

Následkem toho může docházet k selekci určitých prožitků a jejich vyloučení z vědomí, případně také zamezení přístupu k určitým částem psychiky. V tu chvíli pak hovoříme o disociaci či vytěsnění, následkem kterého se člověk sám sobě odcizuje. Poslední druh, osamělost *existenciální* znamená pro člověka zásadní odluku od světa samotného, respektive od jakékoliv druhé osoby. Tento druh osamělosti může nastat i navzdory uspokojivým vztahům a dobrému sebepoznání. K tomuto druhu osamělosti přispívá setkání se smrtí a svobodnou volbou. Podobně k tomuto druhu osamělosti může dojít také ve chvíli, kdy se nacházíme v cizím kulturním prostředí a ztrácíme vlastní kulturní vodítka k interpretaci různých událostí .

Výrost a Baumgartner (2001) pro charakteristiku *osamělosti* uvádí tři znaky. Prvním z nich je subjektivita prožívání osamělosti, která vyplývá z našeho hodnocení prožívané události. Druhým znakem je skutečnost, že osamělost částečně vychází z vnímané nedostatečnosti v oblasti mezilidských vztahů. Posledním znakem pak je subjektivní nepříjemnost osamělosti. Heinrich a Gulloneová (2006) u *osamělosti* identifikují dvě složky – emoční a kognitivní. Emoční složka zahrnuje množství negativních pocitů (viz níže), kognitivní pak zahrnuje uvědomění si rozdílu mezi současným stavem sociálních vztahů člověka a jejich ideální formou.

Osamělost je často spojována s negativními jevy. Duško (2015) ji na základě výzkumů spojuje s neštěstím a ztrátou radosti, vnitřní prázdnotou a nedostatkem, vyvržením ze společnosti, pocity melancholie, pesimismu a deprese, strachem, úzkostí a utrpením, nevrlostí a surovostí. Konstatuje také, že určitou míru osamělosti prožívá (minimálně v kratších časových úsecích) prakticky každý člověk. Vzhledem k výše zmíněným skutečnostem se však většina lidí snaží osamělosti zbavit.

Dlouhodobě vnímaná *osamělost* se může projevit i na fyzickém zdraví a odolnosti. Člověkem je totiž vnímána jako stav ohrožení, což aktivuje stresové reakce, zvyšuje se tvorba stresového hormonu kortizolu a působení imunitního systému. Tyto procesy vedou ke změnám v metabolismu a mohou zapříčinit poruchu zpracování cukrů a tuků, zvýšenou hladinu cholesterolu, zvyšují riziko infarktu a mozkové příhody (Beastess, 2016; Cacioppo & Patrick, 2008; Goosby et al., 2013).

4.2 Osamělost v kontextu žánrů digitálních her

V souvislosti s pojmem *osamělost* uvádí Hartl a Hartlová (2010) také pojem *osamělost internetová*. Tento druh osamělosti se objevuje u osob, které obecně tráví větší množství času u displeje, ať už mobilního či počítačového. Internet pro ně vyplňuje většinu volného času. U těchto osob můžeme pozorovat pocity izolovanosti a osamění, které se snaží kompenzovat právě pomocí internetu, konkrétně prostřednictvím různých sociálních sítí, chatů a blogů.

Dále uvádíme studie, které se zabývají jak problematikou souvislosti mezi preferovanými **žánry digitálních her a osamělostí**, stejně jako studie, které si daly za cíl prozkoumat vztah mezi **hraním her obecně a osamělostí**.

Autoři Hussain a Griffiths (2009) se ve své pilotní studii zaměřují na zkoumání osobnostních charakteristik u hráčů **MMORPG**. Na vzorku **119** hráčů (**83** mužů, **32** žen, **4** nevedli pohlaví) ve věku od **18 do 69** let zkoumali frekvenci, důvody, historii a efekty online hraní. Více než polovina hráčů, kteří vykazovali známky **závislosti** uvedla, že se radši socializují **online** než **offline**, oproti **nezávislým** hráčům **závislí** také signifikantně častěji uváděli online hraní jako nejdůležitější část jejich života. Vyšší skóre u **závislých** byl také zaznamenán v dotazech na to, jestli používají hru pro zlepšení nálady a útěk od problémů.

Studie Maroneyho a kolektivu (2019) se zabývala identifikováním osobnostních charakteristik, které mohou sloužit jako prediktor pro **poruchu hraní her**. Jejich výzkum zahrnoval **2261** participantů (z čehož **2005** bylo mužů) v rozmezí **18 – 64 let**. V rámci tohoto výzkumu srovnávali hráče **MMORPG** a **FPS** v jednotlivých osobnostních charakteristikách. V rámci tohoto výzkumu bylo zjištěno, že u obou žánrů existuje signifikantní vztah mezi **osamělostí a problematickým hraním**, tento vztah je však u každého žánru ovlivňován jinými motivy pro hraní her. U **MMORPG** míru **osamělosti** ovlivňují motivy **sociální interakce a útekové** motivy, u **FPS** pak ho vztahu vstupují pouze **útekové** motivy. Na základě těchto zjištění autoři usuzují, že hraní **MMORPG** může sloužit jako forma sociální interakce pro sociálně úzkostnější jedince, zatímco hraní **FPS** může být chápáno jako možnost, jak sociálním se interakcím vyhnout.

Další studie, zabývající se (mimo jiné) souvislostí mezi **hraním a osamělostí** byla realizována na vzorku **370** hráčů (z toho **201** žen) v letech od **18 do 30**. U žen mezi **osamělostí a problematickým hraním her** nebyl nalezen signifikantní vztah. U skupiny mužů byl vztah mezi **osamělostí** (a dalšími proměnnými) a **problematickým hraním her**

ovlivňován **osobním distresem**. Jedinci s vyšší mírou tohoto **distresu** jsou podle autorů charakterizováni jako stydlivější a sociálně úzkostnější. Autoři tuto skutečnost spojují s tím, že pro tyto jedince může být snazší nacházet vztahy online a pomocí her, což ale zvyšuje riziko **herní závislosti** (Cudo et al., 2019).

Longitudinální studii, která se zabývala souvislostí mezi **extraverzí, osamělostí a problematickým hraním**, přinesl také Ok (2021). Jeho studie se zúčastnilo **529** jihokorejských studentů (**48,7 %** mužů) s průměrným věkem **15,07** let. Hierarchická regrese na základě dat odhalila, že z dlouhodobého hlediska **extraverze** slouží jako prediktor **problematického hraní**. V tomto vztahu však důležitou roli hraje i **osamělost**, která funguje jako moderátor. Vyšší míra **osamělosti** v kombinaci s **extraverzí** pak způsobuje vyšší míru rizika **problematického hraní**.

Na základě zmíněných studií můžeme usuzovat na souvislost hraní **MMORPG** her a vnímané osobní osamělosti (Hussain & Griffiths, 2009; Maroney et al., 2019), přičemž tento žánr může zároveň hráčům pomáhat vnímanou osamělost kompenzovat. U **FPS** her pak můžeme na základě studie Maroneyho a kolektivu (2019) sledovat, že tyto hry mohou pro hráče s vyšší vnímanou osamělostí sloužit jako prostředek, jak se sociálnímu kontaktu a stresu s ním spojenému vyhnout. Vyšší míra **vnímané osamělosti** pak může sloužit jako rizikový faktor pro rozvoj **herní závislosti**, byť tato proměnná častěji figuruje jako moderátor vztahu mezi jinou proměnnou a **herní závislostí** (Cudo et al., 2021; Lee & Kim, 2016; Ok, 2021).

Pro další ilustraci vztahu mezi hraním digitálních her a osamělostí uvádíme studie zmiňované a blíže popsané již v předchozích kapitolách (viz kapitoly 2.3 a 3.3). V těchto studiích osamělost nefiguruje jako jedna ze sledovaných proměnných, i tak však na jejich základě můžeme usuzovat na určitou souvislost s prožívanou osamělostí. Úvahy, které v dalším odstavci budou uvedeny jsou však pouze hypotetické a nejsou nijak prokázány.

Vyšší míra rizika pro rozvoj **herní závislosti** může souviset se sociálními aspekty her. Seznámit se pomocí hry s dalšími lidmi může být pro jedince s vyšší mírou sociální úzkostnosti jednodušší. Udržovat takovéto vztahy může být následně také jednodušší (Männikkö et al., 2017; Laconi et al., 2017). Tyto aspekty jsou výraznější

u žánrů, které jsou ze své podstaty zaměřeny na socializaci mezi hráči – **MMORPG** a **MOBA** (Hussain & Griffiths, 2008, 2009; Laconi et al., 2017; Maroney et al., 2019). Hráči **simulací, RPG a FPS** mají obecně vyšší preferenci pro hraní s ostatními hráči, zatímco hráči **webových deskových her a sportovních her** mají tuto preferenci naopak nejnižší (Lee et al., 2007).

5 PARTNERSKÉ VZTAHY

5.1 Vymezení pojmu partnerský vztah

V životě člověka hrají interpersonální vztahy nezanedbatelnou roli. Mezi všemi vztahy pak důležitou roli hrají vztahy intimní, *partnerské*. Představují nejen důležitou součást přechodu jedince od dospívání k dospělosti, ale také jsou podstatné pro subjektivní hodnocení kvality života a osobního štěstí (Demir, 2008).

Dle Hartla a Hartlové (2015) je partnerský vztah jednou z forem interpersonálního vztahu. Jeho součástí je nejen sdílení zájmů a různých aspektů života, ale podstatné je také propojení pomocí intenzivních emocí a také vzájemná odpovědnost partnerů. Výrost a Slaměnik (2008) uvádějí, že tento druh vztahu vzniká mezi dvěma jedinci, které spojuje jak intenzivně prožívaná citová vazba, tak sexuální touha a přitažlivost a také často se objevující myšlenky na druhého. U tohoto druhu vztahů také můžeme pozorovat častou přítomnost sexuální aktivity, spojenou s výše zmíněnou sexuální touhou. V literatuře se také můžeme setkat s termínem *romantický vztah*, který však můžeme chápat jako synonymum k pojmu *partnerský vztah*. Charakteristické pro tento pojem je prožívání romantické lásky, pocitů intimity a vzájemná přitažlivost partnerů (Stewart, 2002).

Vztahy mohou nabývat mnoha různých podob. Jaký je tedy zásadní rozdíl mezi vztahem obecně a partnerským vztahem? Podle autorů Mosse a Schwebela (1993) jsou zásadními rozdíly prožitek intimity a lásky. Ačkoliv oba tyto fenomény můžeme zažívat i v jiných než partnerských vztazích, pro partnerský vztah se zdají být zásadní.

V souvislosti s pojmem láska přišel s vlivnou, tzv. trojúhelníkovou teorií lásky Sternberg (1986). Podle této teorie jsou součástí lásky 3 komponenty, které se mohou v různých vztazích vyskytovat v různé míře a také prochází různým vývojem. Těmito komponentami jsou důvěrnost (manifestovaná jako pocity blízkosti a intimity), vášně a oddanost (prožívaná také jako závazek či angažovanost v rámci vztahu). Důvěrností rozumíme sdílení mezi partnery, jejich vzájemné odhalení a zapojení do života toho druhého. Pod vášní chápeme primárně tělesnou přitažlivost, která většinou vede k sexuálnímu uspokojení. Tato složka obsahuje velké množství většinou pozitivních emocí. Poslední

složkou lásky je pak oddanost, který se manifestuje primárně v dlouhodobém hlediska a pomáhá vztah udržovat.

5.2 Partnerství v kontextu žánrů digitálních her

V rámci rešerše studií v této oblasti nebyly nalezeny téměř žádné studie, které by se zaměřovaly na souvislost mezi partnerstvím a různými žánry digitálních her. Podobně jako u kapitol 3.3 a 4.2 proto i zde uvádíme taktéž studie, které se zaměřují obecně na souvislost hraní digitálních her a partnerského statusu, případně herní žánry zahrnují jako jednu ze sledovaných proměnných.

První výzkum, který v sobě obsahuje souvislost mezi **žánry her** a **partnerstvím** byl již popsán v kapitole 2.3, zde proto uvedeme pouze výsledky pro tuto kapitolu relevantní. Tento výzkum srovnával hráče **RPG, RTS a FPS**. V **partnerském statusu** hráčů těchto žánrů byly nalezeny signifikantní rozdíly – hráči **RPG** her měli **partnerský vztah** signifikantně častěji než hráči **RTS**. Mezi zbylými skupinami nebyly nalezeny signifikantní rozdíly, ačkoliv hráči **FPS** i **RPG** měli **partnerský vztah** častěji než hráči **RTS** (Ghuman & Griffiths, 2012).

Studie Lianekhammové a Vennové (2015) zkoumala zprávy z online fóra, které bylo vytvořeno pro ženy hráčů **MMORPG** (konkrétně hry *World of Warcraft*). V rámci této studie byly zkoumány příspěvky od **50 žen**. Na základě analýzy těchto zpráv byly identifikovány 4 oblasti, v rámci kterých ženy uváděly problémy. Jsou jimi *rodinné problémy* (zahrnující například finanční konflikty, změnu chování partnera), *vztahy* (partner upřednostňuje vztahy ve hře), *pocity* (bezmoc, vztek) a *copingové mechanismy* (přirovnávání k závislosti, zmiňování rozvodu). Autoři uvádí, že některé ženy zkusily hrát hru s partnerem, jakožto metodu přiblížení se k němu a napravení vztahu. Ačkoliv toto může vést ke zlepšení manželské spokojenosti, u většiny žen tato možnost nevedla k odstranění frustrace.

Navzdory některým možným společenským představám hráčů **MMORPG** ukazuje studie Schiana a kolektivu (2014), že tyto představy se mohou mýlit a mít spíše formu *stigmat*. Celkově totiž **42 %** jejich vzorku (celkem 2865 respondentů) uvedlo, že se nacházejí v partnerském vztahu. Tato hodnota však není kulturně nespécifická. Pokud se zaměříme detailněji na hráče z Evropy a Ameriky, ve vztahu se nachází více jak polovina

(**52 a 53 %**). Oproti tomu v asijských zemích (konkrétně Hong Kong a Taiwan) se ve vztahu nachází pouze **11 a 9 %** participantů.

Evans, Craig a Taylor (2018) v souvislosti s žánrem **MOBA** (konkrétně hra *League of Legends*) uvádějí, že páry, které se společně věnují hraní, identifikují jako výhody společného hraní pozitivitu, sdílení společného zájmu, otevřenost a jistotu.

Lee a Kim (2016) také v souvislosti s **herní závislostí** uvádí, že pro její prevenci je důležitá subjektivní spokojenost s důležitými vztahy, včetně vztahu **partnerského**.

6 DOSPĚLOST

6.1 Vymezení pojmu dospělost

Pojem dospělost můžeme definovat jako *období vrcholu zrání určité funkce nebo souboru funkcí; obvykle je dělena na dospělost biologickou, emocionální, sociální a kognitivní* (Hartl & Hartlová, 2015, str. 120).

Periodizace období dospělosti se u různých autorů liší. Langmeier & Krejčířová (2006) přichází s následující periodizací – období 20–25/30 let uvádí jako *časnou*, do 45 let jako *střední* a cca do 60/65 let jako *pozdní* dospělost. Vágnerová (2007) období dospělosti člení na *mladou* (20–40 let), *střední* (40–50 let) a *starší* (50–60 let). Různí další autoři si hranice mezi jednotlivými obdobími posouvají, u většiny z nich lze ale zařadit období *mladé dospělosti* mezi 18. a 40. rok života (Millová, 2016a), období *střední dospělosti* mezi 40. a 60. rok života (starší modely udávají časnější začátek, modernější modely ale periodizaci posouvají až do páté dekády života) (Millová, 2016b) a období *pozdní dospělosti* nad 65. rok života (Šolcová & Blatný, 2016).

Pro účely této práce bude využit model dospělosti dle Thorové (2015), tedy rozdělení na dospělost *mladou* (20–35 let), *střední* (35–50 let) a *pozdní* (50 – 70 let). V následujících kapitolách se zaměříme na popis prvních dvou částí dospělosti, tedy *mladé* a *střední*. Bližším popisem těchto dvou období se zabýváme v souvislosti se zaměřením našeho výzkumu, který zkoumal populaci ve věku od 18 do 50 let.

6.2 Mladá dospělost

V souvislosti s periodizací dle Thorové (2015) výše chápeme pojem *mladá dospělost* jako období v životě jedince, které trvá od 20 do 35 let života. V tomto období se postupně realizují změny v osobnosti člověka, které pomohou přerodu z nezralé ve zralou osobnost. Tyto změny probíhají primárně po psychické stránce, fyziologické a biologické vlivy v tomto období nehrají tak markantní roli (Vágnerová, 2007; Thorová, 2015).

Za jedno z kritérií pro dosažení dospělosti bychom mohli považovat dosažení *zralosti*. Tímto termínem chápeme proces, při kterém jedinec přijímá osobní a společenskou zodpovědnost, postupně se stává ekonomicky a osobnostně nezávislým a svým jednáním

přispívá ke všeobecnému blahobytu společnosti. Pod tento pojem může také spadat kritérium seberealizace osobnosti člověka. Vzhledem k náročnosti těchto jednotlivých aspektů ale jen málokterý jedinec splní všechny body. Jako jeden ze základních znaků *zralosti* proto můžeme také považovat překonání rozporů mezi dětstvím a dospíváním a stabilizaci jak partnerských, tak i rodinných a přátelských vztahů (Langmeier & Krejčířová, 2006).

Ve vyspělejších společnostech se období dosahování zralosti, v souvislosti s životním stylem v západních kulturách, prodlužuje. Fáze, ve které jedinec ještě zcela nepřijal plnou zodpovědnost za sebe a své chování, přitom však už využívá výhod a privilegií dospělosti, pojmenoval americký psycholog Arnett (2000) jako *emerging adulthood* (tj. *vyvořující se dospělost*). V tomto životním období má mladý dospělý také za úkol osvojení mnoha znalostí a dovedností.

V období mladé dospělosti je již fyzický a kognitivní vývoj jedince prakticky u konce a v těchto oblastech proto neprobíhá mnoho změn. O to větší změny ale probíhají v oblasti sociokulturní, která na člověka klade velké požadavky. V tomto období je třeba postupně přijmout vlastní profesní roli a společně s tím vybudovat profesní postavení, vytvořit trvalé partnerství a také začít uvažovat o rodičovství (Špaténková & Petřková, 2013).

Pro toto období je také charakteristická změna vztahů u dospívajícího jedince. Jedním z možných cílů této části života je nalezení stabilního vztahu, potřebného pro založení rodiny, společně s prožíváním větší intimity ve vztazích. V souvislosti se změnou emočního prožívání (které je u mladých dospělých intenzivnější a méně stálé) mohou být intimní vztahy krátkodobější a mít více experimentální povahu (Millová, 2016).

Vývojovými změnami prochází také vztahy mladého dospělého s rodiči a vrstevníky. Jedinec se postupně od rodičů osamostatňuje (jak ekonomicky, tak postojově a fyzicky) a jeho vztahy s nimi by se měly stabilizovat a harmonizovat. Je také důležité rodičům odpustit chyby a selhání, kterých se (nejen) při výchově mohli dopustit (Thorová, 2015). Ostatní sociální vztahy mladého člověka se vyznačují velkou variabilitou a rozsahem. Tvorba a podoba těchto vztahů souvisí se změnou životního stylu jedince (studium vysoké školy, odstěhování se od rodičů). Tyto sociální vztahy jsou pro člověka důležité z několika důvodů – zvyšují pocit osobní pohody a poskytují sociální a emoční podporu, primárně v situacích, kdy se člověk nenachází v intimním partnerském vztahu (Millová, 2016).

Co se kognitivních změn týče, za zmínku stojí přechod k obecnějšímu a komplexnějšímu způsobu přemýšlení nad problémy. Byť se schopnost uvažovat abstraktně

tvoří již v adolescenci, teprve v průběhu dospělosti se jí dostává potřebné komplexnosti. Mladý dospělý je schopen větší sebekritiky a snáz akceptuje možnost vlastního omylu. Dokáže se také lépe smířit s nejednoznačností situací a s možností protikladů u jedné skutečnosti (např. přijetí pozitivních i negativních vlastností partnera). Na základě těchto informací bychom mohli shrnout, že jedinec je schopen lepší *metakognice*, tedy uvažování o tom, *jakým způsobem přemýšlí* a s tím i větší kritičnosti nad vlastními názory a úsudky (Vágnerová, 2007).

Celkově bychom tedy o mladé dospělosti mohli říct, že se jedná o období výskytu zásadních životních mezníků. Patří mezi ně postupné začlenění do profesního života a nalezení svého místa ve společnosti, hledání vlastních intimních vztahů a postupná tvorba vlastní rodiny (včetně případného rodičovství) a tvorba sociálních sítí souvisejích s forováním vlastního světonázoru a životního stylu (Thorová, 2015).

6.3 Střední dospělost

Na základě výše zmíněné periodizace dle Thorové (2015) jako střední dospělost chápeme období mezi 35. a 50. rokem života jedince. V této vývojové fázi člověka nejčastěji probíhá konflikt mezi generativitou a stagnací. Záleží pak na schopnostech, možnostech a podmínkách každého jedince, jestli u něj převládne pocit ztráty smyslu vlastního života, spojený se stagnací, nebo naopak převáží produktivita a pocit vlastní potřebnosti (Erikson, 2002). Langmeier a Krejčířová (2006) toto období popisují jako *období konsolidace*. Jedinec v něm za pomoci velkého a dlouhodobého investování energie sleduje své vytyčené životní cíle, k větším životním změnám či přelomům však již zpravidla nedochází. Podle Vágnerové (2007) se člověk v tomto období nachází ve *středu života* a stejnou měrou pak vnímá minulost, kterou posuzuje a hodnotí, a budoucnost, ve které hledá nové cíle a dle aktuálních možností upravuje ty, které si stanovil dříve.

V tomto období probíhá řada fyzických změn, které nemusí být vždy viditelné na první pohled a mohou se projevat až po delší době. Velký vliv na tyto změny má celková životospráva člověka, která může fyzický a zdravotní stav ovlivňovat jak negativně, tak i pozitivně (sport, pohyb, kouření, výživa...). Zhruba od 40. roku života se začínají projevat změny, kterých je snazší si všimnout na první pohled (větší vrásnění a pigmentace kůže). Tyto změny mohou být zdrojem nespokojenosti ve vnímání vlastního těla, především pak u žen. To je způsobeno i rozdílným pohledem společnosti na fyzický vzhled u mužů a žen. V souvislosti s *menopauzou* začínají být u žen ke konci tohoto období

fyzické změny patrnější. Průměrný věk začátku menopauzy je u českých žen 49-51 let, dochází při ní k hormonálním změnám, reprodukční orgány postupně ztrácejí své funkce a projevují se také další změny (tělesná hmotnost, termoregulace, výkyvy nálad...) (Millová, 2016b; Kolařík, Halaška, & Feyreisl, 2011).

Ohledně vývoje kognitivních schopností nepanuje v odborné literatuře shoda. Studie pořízené pomocí příčné metody zkoumání (tj. srovnávání jedinců různého věku v jeden časový moment) ukazovaly na postupné snižování kognitivních schopností. Oproti tomu longitudinální studie (tj. sledování jedné skupiny lidí v delším časovém období) pokles výkonu v inteligenčních testech neprokázaly (Langmeier & Krejčířová, 2006). Rozdíl ve vývoji však jde vysledovat u dvou složek inteligence, kterými jsou *krystalická* a *fluidní* inteligence. Stagnaci či mírný růst můžeme sledovat u *krystalické* inteligence (založena primárně na získaných poznacích a zkušenostech), mírný pokles pak nastává u inteligence *fluidní* (schopnosti získávat nové informace a způsoby myšlení) (Langmeier & Krejčířová, 2006; Schaie, 2005; Sternberg, 2002; Vágnerová, 2007).

Emoční a sociální rovina jsou v tomto období úzce propojeny. Role v jednotlivých vztazích (manželství, vztahy s dětmi/rodiči) se postupně mění a s tím přichází i jejich přehodnocení. Tyto změny zároveň ovlivňují i emoční prožívání člověka ve vztazích. V tomto období také existuje velká variabilita v sociálních vazbách jedince – zatímco lidé, kteří zakládali rodinu již ve 3. dekádě života se vypořádávají s dospíváním vlastních dětí a s jejich osamostatněním, část populace má stále závislé děti, o které se musí starat (Millová, 2016b). Zároveň s tím často přichází nutnost pečovat o stárnoucí rodiče. U takových jedinců se pak můžeme setkat s termínem *sendvičová generace*, který symbolizuje stav, kdy se pečující osoby nacházejí uprostřed (Putney & Bengston, 2001). Emoční prožívání by se z obecného hlediska dalo charakterizovat jako *realističtější* a *extravertnější*, minimálně oproti období adolescence a mladé dospělosti (Langmeier & Krejčířová, 2006).

Termínem, se kterým se v souvislosti s tímto vývojovým obdobím také můžeme setkat, je *krize středního věku*. Nastává zhruba okolo 35. roku života, kdy člověk začne pociťovat strach nejen z přicházejících fyzických změn, ale také z více uvědomované reality smrti (Jacques, 1965). V současnosti je na tuto krizi pohlíženo z více individuálního pohledu. Jedinec bilancuje a rekapituluje své dosavadní úspěchy a zamýšlí se nad vlastní životní spokojeností. V tomto období může docházet ke změnám v oblasti vztahů (rozvod, nové manželství...), práce (hledání nové kariéry) a celkového životního stylu (Thorová,

2015). V souvislosti s touto krizí je vhodné zmínit, že nutně neznamená konec, naopak její překonání může vést k dalšímu rozvoji a růstu jedince (Erikson, 2002).

Důležitým prvkem v tomto období je také tematika *smrti* v životě jedince. Stále častější a bližší kontakt s ní (přátelé, rodiče...) způsobuje větší zvědomování vlastní smrtelnosti. S tím se pojí větší opatrnost a častější kladení si otázek ohledně smyslu života (Thorová, 2015).

Celkově se dá střední dospělost shrnout jako období rozmanitosti a změn. V některých oblastech člověk dosahuje vrcholu svých schopností a možností (kognitivní a sociální stránka). Navíc má stále možnost a dostatek prostředků na to, aby přehodnotil své vytyčené cíle, pokud zjistí, že mu společnost či jiné okolnosti neumožňují v dosažení cílů stávajících (např. početí vlastního dítěte) (Millová, 2016b).

6.4 Dospělost v kontextu žánrů digitálních her

V této části kapitoly uvedeme studie, které se zabývají tématem preference žánrů digitálních her v dospělosti.

Salmon a kolegové (2017) ve své studii, čítající **416** mladších a starších dospělých (průměrný věk **47 let, 74 %** žen), zkoumali nejen preferované žánry, ale také preferované aspekty her. Jako důležité se pro **nejstarší** (60+) skupinu ukazují aspekty *snadné naučitelnosti, výzvy, jednoduchosti hraní a rozmanitosti*. Ostatní dvě skupiny se v těchto aspektech shodovaly s nejstarší, v dalších aspektech však už byly rozdíly. Pro **nejmladší** (19 – 39) skupinu se pak aspekty signifikantně lišily u dobrého *grafického ztvárnění, příběhu, lepší odměny při vyšší náročnosti, je multiplayerová a obsahuje fantasy témata*. Co se **žánrů** týče, **puzzle a strategie** byly oblíbené napříč skupinami. Pro nejstarší skupinu byly jako třetí v pořadí **výukové hry**, naopak **FPS a party hry** byly nejméně oblíbené. Signifikantní rozdíly mezi nejmladší a nejstarší skupinou byly nalezeny u **akčních adventur, FPS, party her a RPG**.

K částečně podobným výsledkům došla studie Uptonové, Nastasi a Raiffa (2022) ve skupině **473** dospělých s průměrným věkem **39** let. V této studii autoři jako nejpopulárnější žánr u jedinců od **18 do 35** let uvádí **akční adventury**. Zároveň pro tuto skupinu byly nejméně populární **logické hry**, které naopak u starších participantů (**35 – 65** let) byly oblíbené častěji. **Akční hry, akční adventury, RPG a logické hry** signifikantně

souvisely s věkem. **Strategie** bylo oblíbenější u mladších skupin (**do 35 let**). Souvislost **věku a adventur, simulací, sportovních her a MMO** nebyla ve studii prokázána.

V souladu se studií Salmona a kolektivu (2017) je i studie Blockera, Wrighta a Boota (2014). Tohoto výzkumu se zúčastnilo **68** respondentů (**41** mužů) ve věku **55 a více** let. I v této studii se ukázala signifikantní preference **puzzle a výukových her**. Taktéž byl nalezen trend v preferenci vůči **strategiím a simulacím**. Z pohledu participantů byly signifikantně nejméně zajímavými žánry **MMORPG a FPS**, trend byl nalezen i v menší preferenci **sportovních her a RPG**.

Chesham a kolektiv (2017) uvádí jako obecně oblíbené mezi staršími dospělými **casual (oddechové)** hry. Na vzorku **16** dospělých, jejichž stáří je v rozmezí **65 až 84 let** zkoumali oblíbenost různých žánrů v souvislosti se zmiňovaným **casual** žánrem. Výzkumníci kombinovali dotazníky s hratelnými ukázkami jednoduchých her různých žánrů. I zde se jako nejoblíbenější ukázaly žánry (všechny v podobě „casual“, tj. zjednodušené) **puzzle, „no-shooting“, akční střílečka, strategie a simulace**. Uvedené pořadí je zároveň pořadí oblíbenosti jednotlivých žánrů.

Celkově na základě zmíněných studií můžeme konstatovat, že ve spojitosti s rostoucím věkem se zvyšuje oblíbenost **puzzle, výukových her a logických her** (Blocker et al, 2014; Chesham et al, 2017; Salmon et al, 2017), tedy žánrů, které často nevyžadují rychlé reakce a velkou časovou investici. S rostoucím věkem naopak klesá oblíbenost **akčních her, FPS, MMORPG a RPG** (Blocker et al., 2014; Salmon et al., 2017; Upton et al., 2022).

VÝZKUMNÁ ČÁST

7 VÝZKUMNÝ PROBLÉM

V rámci této práce jsme se rozhodli prozkoumat vztahy mezi preferovaným **žánrem** digitálních her a **vybranými osobnostními charakteristikami**.

Problematika digitálních her je předmětem zkoumání již od přelomu tisíciletí. Zhruba od poloviny první dekády pak nalézáme i vědecké práce, které se konkrétněji zaměřují jak na herní žánry jako takové (např. Apperley, 2006; Arsénault, 2009), tak i na jejich souvislosti s psychologickými aspekty v populaci, kterými jsou například závislost, vztahy a problematické chování (např. Ghuman & Griffiths, 2012; Lee et al., 2007; Männikkö et al., 2017).

V českém prostředí však nenacházíme mnoho studií, které by se problematikou hraní digitálních her zabývaly. Studie Suché a kol. (2018) by se v tomto kontextu dala označit jako průlomová, protože prozkoumala fenomén hraní digitálních her z komplexního hlediska a přinesla ucelený pohled na tuto problematiku v českém prostředí.

Pokud však náš pohled vymežíme ještě více, je prakticky nemožné v českém akademickém prostředí najít práci, která by si jako svůj středobod kladla přímo žánry digitálních her jako takové. I výše zmíněný výzkum sice dotazy na preferované žánry obsahuje, porovnává je ale pouze v závislosti na pohlaví (Suchá et al., 2018). Hledání souvislosti s ostatními psychologickými fenomény, které zkoumá, nebylo důležitým aspektem výzkumu.

Myšlenka absence tohoto druhu výzkumu v českém prostředí se stala nosnou pro vytvoření této diplomové práce. Na základě zahraničních studií, které se tématu žánrů digitálních her věnují, jsme se rozhodli srovnat **preferovaný žánr digitálních her s mírou závislosti** na digitálních hrách, **attachmentem v dospělosti, osamělosti a partnerském statusu**.

Pro tyto účely byly využity jak standardizované psychologické dotazníky, tak i dotazníky vlastní tvorby (viz kapitola [Testové metody](#)).

7.1 Výzkumné cíle

Hlavními cíli, které si tato práce na základě výše vymezeného výzkumného problému klade, jsou následující:

- Prozkoumat vztah mezi preferovaným žánrem digitálních her a **závislostním chováním vůči digitálním hrám**.
- Prozkoumat vztah mezi preferovaným žánrem digitálních her a **attachmentem** v dospělosti.
- Prozkoumat vztah mezi preferovaným žánrem digitálních her a **osamělostí**.
- Prozkoumat vztah mezi preferovaným žánrem digitálních her a **partnerským statusem**.

Jako vedlejší cíl práce bylo stanoveno prozkoumat vztah mezi preferovaným žánrem digitálních her a **sociodemografickými údaji** (věkem a pohlavím).

7.2 Formulace hypotéz ke statistickému testování

Na základě výše stanovených výzkumných cílů jsme, vzhledem ke kvantitativní povaze výzkumu, stanovili statistické hypotézy. Pro přehlednost je uvádíme rozdělené ve skupinách podle jednotlivých výzkumných cílů.

Výzkumný cíl č. 1 – prozkoumat vztah mezi preferovaným žánrem a závislostním chováním vůči digitálním hrám

- H1: Existuje rozdíl mezi jednotlivými skupinami dle žánrů v míře symptomů GD.

Výzkumný cíl č. 2 – prozkoumat vztah mezi preferovaným žánrem digitálních her a attachmentem v dospělosti

- H2: Existuje rozdíl mezi jednotlivými skupinami dle žánrů v míře úzkostnosti ve vztahu k matce.
- H3: Existuje rozdíl mezi jednotlivými skupinami dle žánrů v míře vyhýbavosti ve vztahu k matce.
- H4: Existuje rozdíl mezi jednotlivými skupinami dle žánrů v míře úzkostnosti ve vztahu k otci.
- H5: Existuje rozdíl mezi jednotlivými skupinami dle žánrů v míře vyhýbavosti ve vztahu k otci.

- H6: Existuje rozdíl mezi jednotlivými skupinami dle žánrů v míře úzkostnosti ve vztahu k partnerovi.
- H7: Existuje rozdíl mezi jednotlivými skupinami dle žánrů v míře vyhýbavosti ve vztahu k partnerovi.
- H8: Existuje rozdíl mezi jednotlivými skupinami dle žánrů v míře úzkostnosti ve vztahu k příteli.
- H9: Existuje rozdíl mezi jednotlivými skupinami dle žánrů v míře vyhýbavosti ve vztahu k příteli.

Výzkumný cíl č. 3 – prozkoumat vztah mezi preferovaným žánrem digitálních her a vnímanou osamělostí

- H10: Existuje rozdíl mezi jednotlivými skupinami dle žánrů v míře vnímané osamělosti.

Výzkumný cíl č. 4 – prozkoumat vztah mezi preferovaným žánrem digitálních her a partnerským statutem člověka

- H12: Existuje rozdíl mezi jednotlivými skupinami dle žánrů a partnerským statutem.

Výzkumný cíl č. 5 – prozkoumat vztah mezi preferovaným žánrem digitálních her a sociodemografickými údaji

- H13: Existuje rozdíl mezi jednotlivými skupinami dle žánrů z hlediska pohlaví.
- H14: Existuje rozdíl mezi jednotlivými skupinami dle žánrů ve věku.

8 TYP VÝZKUMU A POUŽITÉ METODY

V této kapitole nejprve vymezíme druh výzkumu a jeho specifika v souvislosti s výzkumnými cíli této diplomové práce. Následně si popíšeme jednotlivé testové metody, které byly v rámci námi vytvořené testové baterie použity. Hlavním prvkem výzkumné části je dotaz na preferovaný žánr digitálních her, který je založen na výzkumu Suché a Dolejše (2017). Další použitou metodou je standardizovaný dotazník zjišťující vztah a potenciální závislost vůči digitálním hrám *The Gaming Disorder Test*, který vyvinuli Pontes a kolegové (2019). Do českého prostředí ho přeložila Suchá (2020). V testové baterii byla dále využita metoda *Relationship Structures Questionnaire (ECR-RS)* od autorů Fraleyho a kolektivu (2011). Pro proměnou osamělost byla využita metoda *Three-items Loneliness Scale* (Hughes et al., 2004). Pro poslední sledovanou proměnnou byl vytvořen jednopoložkový dotazník zjišťující partnerský status respondentů.

Vzhledem k povaze této práce a jejím výzkumným cílům byl pro analýzu dat a testování jednotlivých statistických hypotéz zvolen *kvantitativní* metodologický design. Pomocí tohoto přístupu můžeme popisovat a analyzovat náš zkoumaný problém pomocí konkrétních numerických hodnot. Tento přístup nám také pomáhá hledat obecnější vzorce a vztahy mezi jednotlivými proměnnými (Ferjenčík, 2000).

8.1 Testové metody

V následující části kapitoly si postupně popíšeme jednotlivé testové metody, které byly při sběru dat využity.

8.1.1 Preferovaný žánr digitálních her

Abychom zjistili, jaký žánr hráči digitálních her preferují, jsme vytvořili vlastní jednopoložkový dotazník, který obsahoval položku „*Který typ her hraje nejčastěji?*“. Pro tento dotazník jsme vytvořili kategorizaci digitálních her. Tato kategorizace částečně vychází z dotazníku Suché a Dolejše (2017), pro naše potřeby do ní byly přidány nové žánry, které vznikly později než tento dotazník (např. žánr *Battle royale*) a zároveň byly upraveny či sjednoceny. K tomuto kroku jsme přistoupili primárně kvůli zjednodušení pro participanty

během vyplňování (zahrnutí většího počtu her do jedné kategorie). Jednotlivé herní žánry (společně s příklady her, které do nich můžeme zahrnout) přehledně ukazuje tabulka 2.

Tabulka 2 Žánry digitálních her a jejich příklady

Žánr digitálních her	Příklady
Adventury	Uncharted, Polda, The ABC Murders, Machinarium, Botanicula aj
Akční	Trine, Red Dead Redemption, Dark Messiah, Assassin's Creed, L. A. Noire, Metal Gear Solid, Last of Us, Tomb Raider, Grand Theft Auto, Just Cause, The Elder Scrolls, XG Blast, Mortal Kombat
Battle Royale	Fortnite, PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG), Apex Legends
Erotické	House Party, Mirror
Logické a oddechové	Scrabble, Risk, Bubble Shooter, Solitaire, Hearts, Hearthstone, Knowledge is Power, Pearl's Peril, Mystery Estate, Candy Crush Saga, Tetris, Portal, Talos Principle, The Witness
MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game)	World of Warcraft, Lineage, Metin 2, EverQuest
MOBA – Multiplayer Online Battle Arena	League of Legends, DotA, Heroes of the Storm
RPG – Role Playing Game	Risen, The Banner Saga, Final Fantasy, Secret of Evermore, The Elder Scrolls, Fable, Diablo, Kingdom Come: Deliverance, Zaklínač
Sandbox	Minecraft, Space Engineers
Simulace života a povolání	Rollercoaster Tycoon, Hay Day, Sim City, Theme Hospital, Airport City, The Sims, Pou, Neopets, Euro Truck Simulator, Farming Simulator, World of Warplanes, Oolite, IL – 2 S
Sportovní	FIFA, NHL, Pro Evolution Soccer, NBA 2K19, Madden NFL 19
Strategie	Defense of the Ancients, Starcraft, Warcraft, Age of Empires, Clash of Clans, Plants vs. Zombies, Total War, Civilization, XCOM 2
Střílení	Call of Duty, Battlefield, Counter-Strike, Overwatch, Star Wars Battlefront 2, Destiny 2, Touhou Project, Kane & Lynch, Lost Planet, Army of Two, Ghost Recon Phantoms, Warframe
Závodní	Test Drive Unlimited, Need for Speed, Gran Turismo
Jiné	

Respondenti u tohoto dotazníku volili pouze jednu možnost. K tomuto jsme přistoupili, protože našim cílem bylo zjistit jejich preferovaný žánr.

8.1.2 Dotazník The Gaming Disorder Test (GDT)

Pro zjištění toho, jaký vztah probandi mají vzhledem k digitálním hrám, jsme se rozhodli využít The Gaming Disorder Test, který vytvořili autoři Pontes a kolektiv (2019). Jedná se o standardizovaný dotazník, který byl do českého prostředí přeložen Suchou a kolektivem (2020). Vnitřní míra reliability Cronbachova α je v tomto dotazníku **0,84** (Pontes et al., 2019).

Obsahuje pouhé 4 položky, které byly vybrány na základě diagnostických kritérií pro poruchu hraní her tak, jak je uvádí WHO (2021). Jednotlivé položky zjišťují míru rizika v souvislosti se zmiňovanými diagnostickými kritérii (např. *Stále více upřednostňuji hraní digitálních her oproti jiným životním zájmům a denním aktivitám*).

Účastníci výzkumu na tyto otázky odpovídali na pětibodové Likertově škále (1 – nikdy, 2 – málokdy, 3 – někdy, 4 – často, 5 – velmi často). Prostým součtem bodů ze všech čtyř položek je získáno celkové skóre probanda, celkový skór se tedy může pohybovat v rozmezí od 4 do 20 bodů. Platí zde, že čím vyšší skór, tím vyšší je míra výskytu symptomů herní závislosti.

Pontes a kolegové (2019) pro výzkumné účely doporučují, abychom odpovědi *často* a *velmi často* (tedy 4 a 5 bodů) kódovali jako shodu s daným kritériem pro herní závislost. Na základě těchto informací můžeme rozlišovat mezi hráči, kteří mají riziko pro rozvinutí poruchy hraní her (či u nich už rozvinuta je) a hráči, u kterých toto riziko (alespoň v daný čas) nehrozí. Cut-off skór pro určení tohoto rozdílu mezi potenciálně škodlivým a běžným hraním je určen ve chvíli, kdy zkoumaná osoba odpoví na všechny 4 otázky alespoň *často*. Podle autorů není tato dotazníková metoda určena pro diagnostikování herní závislosti, ale slouží spíše k posouzení míry závažnosti u jedince a jevů, které tuto poruchu doprovázejí.

8.1.3 Dotazník Relationship Structures Questionnaire (ECR-RS)

Pro posuzování *vztahové vazby (attachmentu)* byl v rámci našeho výzkumu využit dotazník *Relationship Structures Questionnaire (ECR-RS)*. Ústřední myšlenkou tohoto dotazníku je předpoklad, že v rámci různých vztahů si člověk vytváří různé vztahové vazby. Tato myšlenka vychází z novějších výzkumů, které se problematikou attachmentu zabývají (Fraley et al., 2011). Tento dotazník vychází z původního dotazníku *Experiences in Close Relationships*, který obsahoval 36 položek, 18 pro dimenzi *vztahové vyhybavosti* a 18 pro dimenzi *vztahové úzkosti*. Problémem u tohoto dotazníku však byla jeho nespecifičnost vzhledem k různým osobám. Jak uvádí Fraley a kolektiv (2011), pokud bychom chtěli prozkoumat více různých vztahů u jednoho člověka, museli bychom dotazník použít pokaždé znovu pro každou další vztahovou osobu.

Na základě těchto problémů autoři vymezili 4 hlavní vztahové osoby, vůči kterým se *attachment* nejčastěji vymezuje – matka, otec, partner a blízká osoba. Pro každou osobu se v dotazníku objevuje 9 položek. Českou verzi této metody přeložili Macek a kolektiv (2016). Pro ilustraci uvádíme příklad pro dimenzi *vyhybavosti* (*Raději nedávám matce najevo, jak*

se skutečně cítím) a dimenzi *úzkostnosti* (*Bojím se, že na mně matce nebude záležet tolik, jako mně záleží na ní*). Položky pro ostatní vztahové osoby jsou stejné, pouze je slovo *matka* nahrazeno slovem *otec*, *partner/ka* nebo *kamarád/ka*.

Participant odpovídá na sedmibodové Likertově škále, kde 1 znamená *rozhodně nesouhlasím* a 7 *rozhodně souhlasím*. Skór pro obě dimenze následně získáme sečtením bodů z položek jednotlivých subškál (u některých položek je nutné nejprve inverzně převrátit hodnoty) a jejich následným zprůměrováním. Výsledný skór se proto jak pro dimenzi *vztahové úzkostnosti*, tak pro dimenzi *vztahové vyhýbavosti* pohybuje na škále od 1 do 5 bodů.

Hodnoty Cronbachova α pro vnitřní reliabilitu jednotlivých subškál a osob této metody jsou následující (Fraley et al., 2011):

- Matka – *úzkostnost* – 0,88; *vyhýbavost* – 0,92
- Otec – *úzkostnost* – 0,90; *vyhýbavost* – 0,90
- Partner/ka – *úzkostnost* – 0,91; *vyhýbavost* – 0,87
- Kamarád/ka – *úzkostnost* – 0,9; *vyhýbavost* – 0,88

Celková vnitřní reliabilita metody pro jednotlivé subškály je pak $\alpha = 0,85$ pro dimenzi *úzkostnosti* a $\alpha = 0,88$ pro dimenzi *vyhýbavosti* (Fraley et al., 2011).

8.1.4 Dotazník Three-Items Loneliness Scale

Pro zjišťování míry *osamělosti* byl využit dotazník **Three-items Loneliness Scale** (Hughes et al., 2004). Tento dotazník byl vytvořen z původní škály, která čítala 20 položek. Analýzou původní škály a její redukcí vznikla výsledná škála, jež obsahuje pouze 3 položky, jak napovídá již jeho název. Položky se zaměřují na jednotlivé aspekty vnímané *interpersonální osamělosti* (např. *Jak často máte pocit, že vám chybí společnost?*).

Na otázky respondent odpovídá na 3stupňové Likertově škále (1 – téměř nikdy, 2 – někdy, 3 – často). Prostým součtem těchto tří položek pak vzniká celkový skór *osamělosti*, přičemž čím vyšší je hodnota celkového skóru, tím vyšší vnímanou hodnotu osamělosti můžeme u probanda uvažovat. Vnitřní míra reliability Cronbachova α této škály je dle Hughesové et al. (2004) **0,72**.

8.1.5 Dotazník zjišťující partnerský status

Pro zjišťování *partnerského statusu* účastníků výzkumu byla v dotazníku vytvořena prostá položka *Partnerský status*, na který probandi vybírali jednu z možností:

1. Mám partnera/partnerku
2. Nemám partnera/partnerku
3. Nedokážu odpovědět

9 SBĚR DAT A VÝZKUMNÝ SOUBOR

Obsahem této kapitoly bude jak specifikace získávání dat pro výzkumnou část práce, tak i vymezení etického hlediska práce.

Jak bylo zmíněno v předchozí kapitole, na základě stanovených výzkumných cílů byl pro praktickou část práce zvolen *kvantitativní výzkum*, konkrétní podoba výzkumného designu je pak *sběr dat pomocí dotazníkové baterie*. Testová baterie byla vytvořena pomocí online *Google dotazníků* a skládala se ze 4 dotazníků. Jeden dotazník o jedné položce byl vytvořen autory pro účely této práce a zjišťoval *preferenci žánru digitálních her*. Tři zahraniční standardizované dotazníky zjišťovaly *attachment, osamělost a závislost vůči digitálním hrám* u probanda. Pro poslední sledovanou proměnou byla použita otázka zjišťující *partnerský status* (podrobné informace o jednotlivých použitých testových metodách viz předchozí kapitola). Sběr dat probíhal ve dnech od 14. dubna do 5. října 2021 pomocí online *Google dotazníků*. Participanti pro výzkum byli získáváni pomocí metod *samovýběru a záměrného výběru*.

První část testové baterie obsahovala informace o výzkumu samotném, jeho účelu a cílech, společně se specifikací ohledně výzkumného vzorku a časového rámce potřebného pro vyplnění testové baterie. V rámci této úvodní části byly uvedeny také etické aspekty našeho výzkumu. V úvodní i závěrečné části byly uvedeny kontakty pro výzkumníky pro případ, že by probandi měli k výzkumu dotazy, připomínky, či by chtěli být informováni o celkových výsledcích či výstupu z výzkumného šetření.

Druhá část testové baterie obsahovala otázky týkající se sociodemografických údajů, kterými pro účely našeho výzkumu byly *věk, pohlaví a partnerský status*.

Následující položka selektovala probandy na základě toho, jestli v posledních 12 měsících hráli alespoň jednu digitální hru. Pokud odpověděli kladně, dotazník pokračoval metodami, které se týkaly hraní digitálních her. V případě záporné odpovědi se účastníkům výzkumu tyto testové metody nezobrazily a dotazník pokračoval dalšími částmi testové baterie.

9.1 Základní a výzkumný soubor

Základní soubor

Základním souborem v našem výzkumu byli dospělí ve věku od 18 do 50 let. Na základě našeho vymezení v rámci teoretické části toto věkové rozmezí označujeme jako mladá (18–35) a střední (35–50) dospělost (Thorová, 2015). Dle Českého statistického úřadu se v tomto věkovém rozmezí k prosinci roku 2020 nacházelo v České republice 4,7 milionu lidí (Český statistický úřad [ČSÚ], 2020).

Výzkumný soubor

Na základě skutečnosti, že náš výzkumný soubor byl vybrán na základě nepravděpodobnostních metod (samovýběr a příležitostný výběr), nemůžeme ho označit jako reprezentativní. Vzhledem k tomu nemůžeme námi získané výsledky zobecnit na celou populaci. Celkově námi se sestavenou testovou baterii vyplnilo 582 respondentů. Následně proběhlo čištění dat, které vyřadilo 21 respondentů. Celkově tedy výzkumný soubor tvořilo 561 participantů. Jejich průměrný věk byl 25,11 let ($SD = 5,99$). Z hlediska pohlaví soubor čítal 285 mužů s průměrným věkem 25,44 let ($SD = 5,44$) a 276 žen, které v průměru měly 24,78 let ($SD = 5,67$). Detailní informace o výzkumném souboru z hlediska pohlaví a věku shrnuje tabulka 3.

Tabulka 3 Charakteristiky výběrového souboru dle pohlaví a věku

	N (%)	Průměrný věk	SD	Medián	Min.	Max.
Muži	285 (51)	25,44	6,29	24	18	50
Ženy	276 (49)	24,78	5,67	24	18	50
Celkově	561 (100)	25,11	5,99	24	18	50

Výzkumný soubor jsme také na základě dotazu, jestli participanté hrají digitální hry, rozdělili na skupinu **hráčů a nehráčů**. Skupina **hráčů** čítala **488 (87 %)** participantů, skupina **nehráčů** pak pouze **73 (13 %)**.

Vzhledem k povaze naší práce si zde taktéž uvedeme preference jednotlivých herních žánrů. Celkově nejoblíbenější žánry jsou dle našeho výzkumu **RPG, simulace života a povolání, MOBA, MMORPG a FPS**. Pokud se zaměříme na rozdíly mezi pohlavími, můžeme si povšimnout skutečnosti, že mezi muži jsou nejoblíbenější žánry **RPG, MOBA, MMORPG a FPS**. U žen pak mají velmi výraznou preferenci **simulace života a povolání**

(mající téměř dvakrát větší oblíbenost než druhý nejoblíbenější žánr), **RPG** a **logické a oddechové hry**. Podrobný rozpis všech žánrů s jednotlivými preferencemi viz tabulka 4.

Tabulka 4 Preference žánrů mezi pohlavími a obecně

	Muži	Ženy	Celkem
Adventury	4	8	12
Akční	22	8	30
Battle royale	7	2	9
Erotické	1	0	1
Logické a oddechové	3	30	33
MMORPG	41	18	59
MOBA	45	20	65
RPG	46	33	79
Sandboxové	12	4	16
Simulace života a povolání	11	59	70
Sportovní	7	2	9
Strategie	22	3	25
FPS	38	7	45
Závodní	4	1	5
Jiné	11	15	26

9.2 Etické hledisko a ochrana soukromí

V rámci našeho výzkumu byl dáván důraz na dodržování základních etických zásad a právních norem, které souvisí s prací s účastníky výzkumů. Podmínkou pro zahrnutí do výzkumu bylo dosažení plnoletosti. Všechny informace, které byly v rámci dotazníkové baterie získány, podléhaly zpracování (tj. shromáždění, uchovávání, analýza a třídění) v souladu se Zákonem č. 101/2000 Sb. Všechny získané údaje o participantech byly plně anonymní a vzhledem k povaze výzkumu nebyly získávány žádné citlivé údaje. Jediné osobní údaje, které participanti vyplňovali, bylo pohlaví a věk, dotazníky nezahrnovaly informace, na jejichž základě by byla možná identifikace jednotlivých účastníků.

Probandi měli možnost od výzkumu kdykoliv v jeho průběhu odstoupit, o této skutečnosti byli informováni v úvodní části dotazníku, který obsahoval informace o výzkumu. Až na dvě výjimky nebyly v dotazníkové baterii žádné povinné otázky, participanti proto mohli otázky vynechat, pokud z jakéhokoliv důvodu na nějakou z nich

nechtěli či nemohli odpovědět. Zmiňovanými výjimkami byla otázka, která zjišťovala souhlas se zpracováním osobních údajů a otázka ptající se na informaci, jestli participant v posledním roce hrál digitální hru. První z nich byla povinná z důvodu výše zmíněného zákona na ochranu osobních údajů. Pokud na ni participant odpověděl negativně, nebylo mu proto umožněno v dotazníkové baterii pokračovat dále (což bylo v rámci této otázky vysvětleno). Opodstatnění druhé povinné otázky spočívalo v rozvětvení dotazníku na základě toho, zda proband na tuto otázku odpověděl pozitivně či negativně.

V rámci našeho výzkumu nebylo využito žádné financování třetí stranou či využití grantového projektu, z toho důvodu v rámci této práce není předpokládán žádný konflikt zájmů. Participanté také nebyli finančně či nijak jinak motivováni k výzkumu, sběr dat probíhal pouze na základě dobrovolnosti.

10 PRÁCE S DATY A JEJÍ VÝSLEDKY

Jak již bylo zmíněno v kapitole 9, sběr dat probíhal pomocí elektronických dotazníků *Google formuláře*. Následně byla data převedena do programu *Microsoft Office Excel*, v rámci kterého proběhlo jak čištění dat, tak i vypočtení hrubých skóre v jednotlivých metodách. Následně byla tato již vyčištěná data převedena do programu *Statistica 14*, ve kterém byly testovány jednotlivé statistické hypotézy.

Dotazníkového šetření se zúčastnilo 582 respondentů. Během zmiňovaného čištění dat bylo ale celkem 21 vyřazeno. 10 respondentů bylo vyřazeno z toho důvodu, že nesplnili věkové kritérium nutné pro vstup do výzkumu, 9 respondentů vyplnilo pouze sociodemografické údaje a dále již v dotazníku nepokračovali, 2 respondenti neodsouhlasili položku se souhlasem o zpracování osobních dat. Z těchto důvodů jsme v rámci statistických analýz pracovali se souborem čítajícím 561 participantů.

V rámci analýz byl nejdříve u všech sledovaných proměnných ověřován předpoklad normálního rozdělení. K tomu byl využit Shapir-Wilkův test a data byla zobrazena pomocí histogramu. Žádná proměnná však nesplňovala kritéria nutná pro uznání normálního rozdělení. Z toho důvodu jsme pro testování statistických hypotéz využívali neparametrické metody, které nemají normální rozdělení jako jednu z podmínek svého využití. Pro jednotlivé analýzy byly využity **Kruskal-Wallisův test, chí kvadrát test nezávislosti a ANOVA**.

Kruskal-Wallisův test je využíván pro srovnání dvou proměnných, z nichž jedna má nominální a druhá ordinální podobu. Pomocí tohoto testu můžeme zjišťovat, jestli mezi sledovanými skupinami existují rozdíly v hodnotě závislé proměnné. U tohoto testu v popisu výsledků uvádíme testovou statistiku **H**, celkový **rozsah** sledovaného vzorku a počet **stupňů volnosti**. Hladina významnosti α pro rozhodnutí o nulové hypotéze je stanovena na 0,05.

Chí kvadrát test nezávislosti je využíván pro srovnání dvou proměnných, které jsou nominální povahy, případně pro situaci, kdy jedna z proměnných je nominální a druhá alternativní. Pomocí tohoto testu můžeme srovnávat to, jestli ve chvíli, kdy se jedna proměnná realizuje v určité hodnotě, to ovlivní stav druhé proměnné, tzn., jestli jsou tyto dvě proměnné na sobě navzájem závislé. U tohoto testu v popisu výsledků uvádíme testovou

statistiku X^2 , celkový **rozsah** sledovaného vzorku a počet **stupňů volnosti**. I zde byla hladina významnosti α pro rozhodnutí o nulové hypotéze stanovena na 0,05.

ANOVA, neboli analýza rozptylu, se využívá pro srovnání nominální a metrické proměnné. Tento statistický test funguje na principu srovnávání středních hodnot závislé proměnné v jednotlivých skupinách. Pro popis výsledků tohoto testu využíváme testovou statistiku **F**, počet **stupňů volnosti** a celkový **rozsah** našeho souboru. Hladina významnosti α je i u tohoto typu statistického testu stanovena na 0,05.

10.1 Výsledky ověření platnosti statistických hypotéz

V této části kapitoly budeme postupně testovat jednotlivé statistické hypotézy. Pro přehlednost je kapitola rozdělena podle dělení teoretických kapitol a souhrnu jednotlivých hypotéz.

10.1.1 Závislost

První testovanou statistickou hypotézou je H1: Existuje rozdíl mezi jednotlivými skupinami dle žánrů v míře symptomů GD. U této hypotézy můžeme pozorovat statisticky signifikantní rozdíly mezi jednotlivými skupinami. Hodnoty testové statistiky jsou následující: $H(14, N=487) = 38,04; p < 0,001$. Na základě těchto hodnot v tomto případě **zamítáme nulovou hypotézu** a přijímáme alternativu.

10.1.2 Attachment

Další hypotézy, které budeme statisticky ověřovat, se týkají attachmentu k jednotlivým vztahovým osobám.

Vztahová vazba k matce

První z tohoto souboru hypotéz zní H2: Existuje rozdíl mezi jednotlivými skupinami dle žánrů v míře úzkostnosti ve vztahu k matce. U této hypotézy byl nalezen signifikantní vztah mezi proměnnými, proto **zamítáme nulovou hypotézu** a přijímáme alternativu. Hodnoty testové statistiky jsou $H(14, N=477) = 25,09; p = 0,03$.

Další hypotéza ve vztahu k matce zní: H3: Existuje rozdíl mezi jednotlivými skupinami dle žánrů v míře vyhýbavosti ve vztahu k matce. O nulové hypotéze na základě námi získaných dat **nemůžeme rozhodnout**. Hodnoty testové statistiky jsou následující: $H(14, N=477) = 12,91016; p = 0,53$.

Vztahová vazba k otci

Následující dvě hypotézy se vztahují k otci. V tomto vztahu nebyla nalezena statisticky signifikantní souvislost, hodnoty testové statistiky jsou tyto: $H(14, N = 449) = 17,11$; $p = 0,25$. Podobně jako u úzkostnosti ve vztahu k matce ani zde **nemůžeme rozhodnout** o nulové hypotéze, která zní: H_4 : Existuje rozdíl mezi jednotlivými skupinami dle žánrů v míře úzkostnosti ve vztahu k otci.

Znění druhé hypotézy ve vztahu k otci je následující – H_5 : Existuje rozdíl mezi jednotlivými skupinami dle žánrů v míře vyhýbavosti ve vztahu k otci. Stejně jako u předchozí hypotézy ani zde nebyl nalezen statisticky signifikantní vztah. Hodnoty testové statistiky jsou $H(14, N = 449) = 15,83$; $p = 0,32$. Ani v tomto případě proto **nemůžeme rozhodnout** o nulové hypotéze.

Vztahová vazba k partnerovi

Následující dvě hypotézy se vztahují k attachmentu vůči partnerovi. Znění první z nich je H_6 : Existuje rozdíl mezi jednotlivými skupinami dle žánrů v míře úzkostnosti ve vztahu k partnerovi. U této hypotézy se neprokázal vztah mezi proměnnými. Hodnoty testové statistiky jsou $H(14, N = 274) = 16,21$; $p = 0,3$. I u této hypotézy proto **nemůžeme rozhodnout** o nulové hypotéze.

Znění další hypotézy je následující: H_7 : Existuje rozdíl mezi jednotlivými skupinami dle žánrů v míře vyhýbavosti ve vztahu k partnerovi. Ani u této hypotézy nebyl nalezen statisticky signifikantní vztah mezi proměnnými, hodnoty testové statistiky jsou následující: $H(14, N = 274) = 9,45$; $p = 0,80$. O nulové hypotéze proto opět **nemůžeme rozhodnout**.

Vztahová vazba k příteli

Poslední hypotézy z oblasti attachmentu se souvisí se vztahovou vazbou k příteli. Znění první z nich je: H_8 : Existuje rozdíl mezi jednotlivými skupinami dle žánrů v míře úzkostnosti ve vztahu k příteli. Ani zde nebyla nalezena statisticky signifikantní souvislost mezi jednotlivými proměnnými, o nulové hypotéze proto **nemůžeme rozhodnout**. Hodnoty testové statistiky jsou $H(14, N = 466) = 19,38$; $p = 0,15$. Můžeme zde však pozorovat inklinaci k trendu, vzhledem k tomu, že se p hodnota blíží 0,1.

Poslední hypotéza z této oblasti má znění: H_9 : Existuje rozdíl mezi jednotlivými skupinami dle žánrů v míře vyhýbavosti ve vztahu k příteli. Ani u této hypotézy se nepodařilo prokázat vztah mezi proměnnými, hodnoty testové statistiky jsou $H(14, N = 466) = 17,95$; $p = 0,21$. I pro tyto proměnné proto **nemůžeme rozhodnout** o nulové hypotéze.

10.1.3 Osamělost

Další oblastí, kterou si dala naše práce za cíl prozkoumat, je souvislost osamělosti a preference žánru digitálních her. Pro tyto účely byla stanovena hypotéza H10: Existuje rozdíl mezi jednotlivými skupinami dle žánrů v míře vnímané osamělosti. Ani zde se však nepodařilo prokázat souvislost mezi proměnnými. Hodnoty testové statistiky jsou následující: $H(14, N = 487) = 18,29$; $p = 0,19$. I u této hypotézy proto **nemůžeme rozhodnout** o nulové hypotéze.

10.1.4 Partnerský status

Další oblastí, kterou jsme se rozhodli prozkoumat, byla souvislost partnerského statusu a preferovaného žánru digitálních her. Pro tyto účely byla stanovena hypotéza, která zní H12: Existuje rozdíl mezi jednotlivými skupinami dle žánrů a partnerským statutem. V rámci statistického testování byla mezi těmito proměnnými nalezena statisticky vysoce signifikantní souvislost, čemuž odpovídají následující hodnoty testové statistiky $\chi^2(14) = 54,34$; $p < 0,001$. V tomto případě proto **zamítáme nulovou** hypotézu a přijímáme alternativu.

10.1.5 Sociodemografické údaje

Poslední oblastí, kterou jsme se v rámci naší práce rozhodli prozkoumat, byla souvislost mezi sociodemografickými údaji participantů našeho výzkumu a jejich preferovaným žánrem digitálních her. Pro testování souvislostí mezi proměnnými jsme stanovili tyto statistické hypotézy - H13: Existuje rozdíl mezi jednotlivými skupinami dle žánrů z hlediska pohlaví a H14: Existuje rozdíl mezi jednotlivými skupinami dle žánrů ve věku.

V případě první z nich nebyl mezi pohlavími nalezen signifikantní vztah mezi preferencí jednotlivých žánrů. Hodnoty testové statistiky jsou $\chi^2(14) = 0,00$; $p = 1$. Pro tento vztah proto opět **nemůžeme rozhodnout** o nulové hypotéze.

Hypotézu H14, která byla stanovena pro zkoumání vztahu mezi věkem participantů a preferovaným žánrem digitálních her, byla využita analýza rozptylu (ANOVA). Na základě jejích výsledků **zamítáme nulovou** hypotézu a přijímáme alternativní. V jednotlivých skupinách dle preferovaných žánrů byla nalezena statisticky velmi signifikantní souvislost s věkem participantů. Hodnoty testové statistiky jsou následující F

(14, 472) = 2,83; $p < 0,001$. Pro zjištění, mezi kterými skupinami se rozdíl nachází, byl použit post-hoc Tukeyho HSD test. Pomocí něho byly objeveny signifikantní rozdíly mezi skupinami MOBA hráčů, kteří se lišili od hráčů MMORPG a RPG, a skupinou hráčů FPS, kteří se rovněž signifikantně odlišovali od skupin hráčů MMORPG a RPG.

11 DISKUZE

V rámci této kapitoly proběhne postupné představení a výsledků v kontextu předchozích výzkumů na podobná témata, zároveň se budeme kriticky zamýšlet nad zjištěními, které nám výzkumná část práce přinesla. Součástí kapitoly bude také debata nad možnými omezeními a limity výzkumu. Zhodnotíme také přínosy naší studie a další možnosti, které by mohly být zkoumány v této oblasti.

Zhodnocení výsledků

Tato práce se zaměřovala na souvislost mezi preferovanými herními žánry u dospělých a vybranými osobnostními charakteristikami, kterými byly **závislost** na digitálních hrách, **attachment** vůči blízkým vztahovým osobám, vnímaná **osamělost** člověka a jeho **partnerský status**. V rámci analýzy dat byly také zkoumány souvislosti mezi preferencí jednotlivých žánrů a sociodemografickými údaji, kterými pro účely této práce byl věk participantů a jejich pohlaví. Při prvotní analýze dat jsme se zaměřili na obecnou preferenci jednotlivých žánrů. Obecně můžeme konstatovat, že mezi nejoblíbenější žánry patří RPG, MOBA, MMORPG, simulace a FPS hry. Pokud se zaměříme na jednotlivá pohlaví, vidíme určité rozdíly mezi preferencí žánrů. Muži daleko častěji (zhruba 5x) než ženy preferují FPS hry, což může souviset se sycením jejich potřeb z hlediska pohlaví (muži chtějí hrát hry, ve kterých se mohou stát hrdiny, bojovat, manifestovat sílu a dostávat za to ocenění) (Suchá et al., 2018). Podobné prvky jako ve FPS najdeme v dalších žánrech, které jsou oblíbenější u mužů – strategie, MMORPG, akční a MOBA hry. U žen můžeme také vysledovat preferenci žánru, který může souviset s potřebou sycení jejich potřeb a určitými genderovými stereotypy – simulace života a povolání (touha starat se a pečovat o druhé) – ženy tento žánr preferují téměř 6x více než muži. Dalšími preferovanými žánry u žen jsou logické a oddechové a RPG hry. Obecně můžeme konstatovat, že muži vyhledávají hry, ve kterých je více akce a konfliktů, zatímco u žen pozorujeme spíše tendence hrát klidnější, ne tak soutěživé žánry her.

Nyní si postupně představíme výsledky v jednotlivých zmíněných oblastech a zasadíme je do kontextu jiných studií na podobná témata. V rámci analýz nebudeme brát v potaz skupinu **erotických** her, vzhledem k tomu, že ji jako preferovanou vyplnil pouze jeden participant.

Závislost na digitálních hrách

V rámci našeho výzkumu jsme se zaměřili na souvislost mezi preferovaným žánrem a mírou rizika závislosti na digitálních hrách, kterou u jedince můžeme pozorovat. Výsledky, ke kterým jsme na základě sebraných dat došli, se podobají výsledkům dříve realizovaných zahraničních studií (např. Floros & Siomos, 2012; Laconi et al., 2017; Lee et al., 2007; Peters & Malesky, 2008). Jako nejrizikovější žánry pro potenciální rozvoj závislosti jsme identifikovali **MOBA, MMORPG, FPS, akční a sandboxové hry**. Z našeho pohledu mají **MOBA** hry největší potenciál pro rozvoj závislosti z toho důvodu, že v sobě kombinují více aspektů, které mohou závislost podporovat. Těmito aspekty jsou jednak prvek rozvoje postavy a ztotožnění se s ní, možnost intenzivního a rychlého postupu ve hře a také vyšší míru prožívané akce (Eichenbaum et al., 2015; Männikkö et al., 2017; Lee et al., 2007). Zároveň tyto hry obsahují i silný sociální aspekt, který se zdá také být potenciálním prediktorem vyššího rizika herní závislosti, podobně jako je tomu u MMORPG her (Cui et al., 2018; Peters & Malesky, 2008). V pořadí další 3 rizikové žánry jsou v obecné shodě se zahraničními výzkumy, co se predikce míry rizika rozvoje herní závislosti týče (Floros & Siomos, 2012; Laconi et al., 2017; Männikkö et al., 2017; Peters & Malesky, 2008). Poměrně překvapivě pak mohou působit dvě zjištění – vyšší míra rizika rozvoje závislosti u sandboxových her a (ve srovnání s ostatními „problematickými“ žánry) nižší míra rizika rozvoje závislosti u RPG her. Ohledně sandboxových her jsme v odborné literatuře nenašli žádné propojení s mírou herní závislosti. Můžeme však usuzovat, že i u těchto her může v míře rizika závislosti hrát roli jak sociální aspekt, tak i aspekt otevřeného světa, který hráč může přetvářet k obrazu svému. Hráči mohou mít také touhu po tvorbě mnohdy téměř uměleckých děl, která však zaberou mnoho času na vytvoření. A právě míra času stráveného ve hře může predikovat vyšší riziko závislosti (Donati et al., 2015; Männikkö et al., 2017; Laconi et al., 2017; Lee & Kim, 2016).

Nejnižší míru rizika závislostního chování pak na základě našich dat nacházíme u logických a oddechových her, což může souviset s jejich zaměřením a často malou časovou investicí. Tyto hry jsou však často dostupné i na mobilních zařízeních, proto bychom neměli jejich závislostní potenciál, vzhledem k riziku závislostního chování spojeného s mobilními telefony podceňovat. Toto zjištění může sloužit jako podnět pro další výzkumy.

Attachment

Na základě našich výsledků a ověření statistických hypotéz jsme, až na jednu výjimku, nenašli souvislost mezi preferovaným žánrem digitálních her a attachmentem. Vzhledem k absenci výzkumů na souvislost těchto dvou proměnných jsme nemohli předpokládat žádný vztah, naše studie v tomto ohledu proto sloužila jako možný průzkumník tohoto vztahu. Na základě studií, ve kterých se alespoň objevovaly obě námi sledované proměnné, bychom mohli předpokládat možný vztah mezi žánry **RPG**, **MMORPG**, **akčními a casual** hrami a úzkostnými a vyhýbavými subškálami attachmentu (Cui et al., 2018; Lee & Kim, 2016). O této souvislosti však můžeme uvažovat pouze hypoteticky, jelikož zmiňovaný vztah nebyl předmětem zájmu daných studií, zkoumaly pouze souvislost mezi herními žánry a závislostí na hrách stejně jako souvislost mezi attachmentem a závislostí. V obou zmiňovaných studiích byla nalezena souvislost mezi nižším rodičovským attachmentem a závislostí na hrách, stejně jako souvislostí mezi zmiňovanými žánry a závislostí.

V rámci našeho výzkumu se podařilo prokázat statisticky signifikantní vztah pouze mezi **úzkostností vůči matce** a preferovaným žánrem digitálních her. Nejvyšších hodnot u této proměnné dosahovali hráči **sandboxových** her, následování skupinami hráčů preferujících **simulace, závodní hry, akční hry a RPG**. Naopak výrazně nejnižších hodnot dosahovali hráči, kteří jako svůj preferovaný žánr uvedli **battle royale**. Vzhledem k tomu, že cílem této práce nebylo prozkoumat jednotlivé vztahy blíže a odborná literatura neposkytuje mnoho vodítek ohledně souvislosti mezi preferencí žánru a attachmentem, nedovolujeme si v tomto případě usuzovat, co může zapříčinit souvislost mezi těmito proměnnými. Považujeme to však za vhodné k dalšímu zkoumání.

O zbylých hypotézách, které se týkají vztahu mezi subškálami attachmentu u jednotlivých vztahových osob a preferencí digitálních her, jsme na základě námi získaných dat nedokázali rozhodnout. Pouze u vztahu mezi úzkostností ve vztahu k příteli a preferencí žánru byla nalezena p hodnota, která se blíží trendu ($p = 0,15$). Vzhledem k tomu, že tato hodnota však není statisticky signifikantní, zde nebudeme tuto možnou souvislost dále komentovat.

Celkově tedy můžeme shrnout, že absence výzkumů v této oblasti může souviset se skutečností, že vztah mezi složkami attachmentu u různých vztahových osob a preferovaným žánrem neexistuje. Je ale možné, že jiný výzkumný design či jiný vzorek by mohl ukázat jiné výsledky.

Osamělost

Ani u této proměnné se na základě našeho výzkumu nepodařilo zamítnout nulovou hypotézu a najít vztah mezi osamělostí a preferovaným žánrem. Dle zahraničních studií bychom mohli usuzovat, že hráči **MMORPG** (Hussain & Griffiths, 2009; Maroney et al., 2019) a **FPS** (Maroney et al., 2019) mají vyšší vnímanou míru osamělosti a tyto žánry jim mohou pomoci se s ní vyrovnávat. V rámci naší studie ale naopak hráči **MMORPG** vykazovali nejnižší míru osamělosti oproti ostatním žánrům. Můžeme pouze uvažovat, zda to není v souladu se zmíněnou studií Maroneyho a kolektivu (2019), který sociální aspekt MMORPG vnímá jako prostředek, jak osamělost v reálném světě kompenzovat.

Nejvyšších hodnot vnímané míry osamělosti v našem výzkumu dosahovali hráči **adventur, jiných her, simulací a sandboxů**. Naopak nejnižší hodnoty jsme pozorovali u již zmíněného žánru **MMORPG, MOBA a strategií**. Určitou hypotetickou souvislost zde můžeme spatřovat ve faktu, že žánry, u kterých hráči dosahovali nejvyšší míry osamělosti, jsou hrané primárně offline, singleplayerově (tzn. hráč hraje sám, nepotřebuje připojení k internetu a nedostává se do kontaktu s dalšími hráči). Oproti tomu žánry s nejnižšími hodnotami osamělosti jsou hrané primárně online, multiplayerově (tzn. hráč potřebuje připojení k internetu a hraje s dalšími hráči). Vzhledem k tomu, že hypotéza v této oblasti nebyla prokázána, však tyto vztahy nemůžeme ničím podložit a zůstává proto otázkou, zda opravdu existují. Zde rovněž vidíme prostor pro další výzkumy, které by se mohly zaměřit i na zmíněné aspekty jednotlivých žánrů.

Partnerský status

Při testování statistické hypotézy, která zkoumala souvislost mezi partnerským statutem jedince a jeho preferovaným žánrem, byl nalezen signifikantní vztah. Studie Ghumana a Griffithse (2012) uvádí, že hráči **RPG** se ve vztahu nacházejí signifikantně častěji než hráči **RTS** a taktéž častěji (ale ne signifikantně) než hráči **FPS**. Podle studie Lianekhammové a Vennové (2015) má hraní **MMORPG** negativní vliv na spokojenost v rámci partnerského vztahu. Výzkum Schiana a kolektivu (2014) pak uvádí, že až 42 % hráčů **MMORPG** se nachází ve vztahu, v evropském a americkém kulturním prostředí tato hodnota dosahuje až 53 %. Naše získaná data se s těmito výzkumy částečně rozcházejí.

Podle našeho výzkumu se ve vztahu nejčastěji nachází hráči **RTS**, následování hráči **logických a oddechových her, jiných her a battle royale her**. Častější partnerský vztah uvádějí také hráči **simulací**. U **MMORPG** naše data došla k podobnému výsledku jako studie Lianekhammové a Vennové (2015), ve vztahu se u tohoto žánru nachází 36 hráčů z 59. U této proměnné pak možné riziko vidíme v tom, že respondenti měli u této otázky možnost odpovědět nevím. Otázkami pak zůstává, jakou myšlenku za touto odpovědí respondenti měli a jak by výsledky vypadaly, pokud by tato možnost nebyla.

Sociodemografické údaje

První hypotéza v této oblasti zjišťovala, jestli existují rozdíly mezi pohlavími v preferenci her. Zde jsme však na základě získaných dat nedokázali zamítnout nulovou hypotézu, i když určité trendy mezi jednotlivými pohlavími sledovat můžeme (viz první část této kapitoly).

Z hlediska věku jsme mohli zamítnout nulovou hypotézu. Můžeme tedy konstatovat, že existuje souvislost mezi věkem a preferovaným žánrem digitálních her. Na základě jiných studií, které tuto souvislost zkoumali, jsme předpokládali, že se s rostoucím věkem bude zvyšovat oblíbenost klidnějších her, které nevyžadují rychlé reakce a rozhodování (**puzzle, výukové a logické hry**) (Blocker et al, 2014; Chesham et al, 2017; Salmon et al, 2017). Naopak předpokládáme, že oblíbenost žánrů **akčních her, FPS, MMORPG a RPG** bude s věkem klesat (Blocker et al., 2014; Salmon et al., 2017; Upton et al., 2022). Tyto naš předpoklady se naplnily pouze částečně. Signifikantní rozdíly jsme našli u **MOBA a FPS** her, které byly oblíbenější u hráčů s nižším věkem. Starší hráči pak statisticky signifikantně preferovali **adventury**. Kromě těchto významnějších nálezů jsme věkové rozdíly našli u **strategií, MMORPG, RPG a závodních**, které spíše preferovali starší hráči. Naopak mladší hráči preferovali spíše **akční hry, logické a oddychové, sandboxové a sportovní**. Tyto výsledky mohou v kontextu jiných studií být překvapivé, lišit se však mohou také na základě odlišné metodologie sběru dat či zpracování jednotlivých výsledků.

Limity výzkumu

První limitou, kterou bychom chtěli v rámci našeho výzkumu, bylo využití nepravděpodobnostních výběrových metod, kterými byly *záměrný výběr a samovýběr*. Vzhledem k tomuto procesu získání výzkumného souboru proto nemůžeme výsledky zobecnit na celou populaci. Ačkoliv zobecnění výsledků nebylo přímým cílem výzkumu, považujeme za vhodné tuto skutečnost uvést jako jednu z limit.

Další limitou, která s naším výzkumem souvisí, je nejednoznačnost kategorizace *žánrů digitálních her*. Výzkumy na toto téma sice v zahraniční odborné literatuře můžeme najít, přesto si však dovolíme tvrdit, že v této oblasti zdaleka nepanuje jednoznačná shoda a empirické výzkumy, které by se soustředily přímo na toto téma, považujeme za nedostatečné. Ačkoliv kategorizace, která byla použita v rámci této práce, vychází jak ze zahraničních, tak i z českých výzkumů (např. Rehbein et al., 2016, Suchá & Dolejš, 2017; Suchá et al. 2018), uvědomujeme si, že námi stanovené kategorie mohly způsobit určité zkreslení výzkumu. Toto riziko vychází z rozhodnutí sloučit určité žánry do větších skupin, a tedy z většího množství jednotlivých subžánrů a různých her. Některé žánry, které se objevily až později, např. *Battle royale*, za jehož vznik můžeme považovat rok 2018 (Choi & Kim, 2018), jsou pak v odborné literatuře prozkoumány v menší míře.

Dalším problematickým bodem našeho výzkumu může být také nevyváženost jednotlivých žánrů digitálních her. Ačkoliv díky tomu můžeme usuzovat na obecné preference těchto žánrů, pro potřeby statistických analýz dat by bylo jistě přínosnější, kdyby jednotlivé kategorie byly vyváženější, co se počtu participantů týče. Tento faktor mohl způsobit jisté zkreslení dat, zároveň to však vnímáme jako prostor pro další zkoumání.

Přínosy studie

Naše studie si dala za cíl, jako první v českém prostředí, prozkoumat vztahy mezi preferovanými žánry digitálních her a vybranými osobnostními charakteristikami. V českém akademickém prostředí jsme nenašli studii, která by se těmito souvislostmi zabývala. V zahraničí sice existuje větší počet studií, které si za svůj cíl dávají srovnat žánry digitálních her s dalšími proměnnými, většina z nich je však zaměřena na závislostní aspekt her (Eichenbaum et al, 2017; Floros & Siomos, 2012; Ghuman & Griffiths, 2012; Laconi et al., 2017; Lee et al., 2007; Lee & Kim, 2017; Männikkö et al., 2017; Peters & Malesky, 2008). Jen malá část studií také klade žánry digitálních her jako svou nejdůležitější proměnou. Vzhledem k oblíbenosti digitálních her v populaci považujeme za důležité zkoumat, jestli souvislosti s určitými žánry existují.

Pro další studie pak navrhuje vyváženější vzorky jednotlivých kategorií her, případně srovnání jednotlivých aspektů žánrů (např. online/offline) v souvislosti s osobními charakteristikami a vzorci chování.

12 ZÁVĚR

Tato práce se zabývala souvislostí preference žánru digitálních her a vybranými osobnostními charakteristikami. Těmi byly koncepty závislosti, attachmentu, osamělosti, partnerského statusu a sociodemografických údajů. Celkem jsme vytvořili 14 hypotéz určených ke statistickému testování. Z nichž byly 4 přijaty a 10 zamítnuto na základě provedených testů.

V této práci jsme došli k následujícím výsledkům:

- Existuje souvislost mezi preferencí žánrů digitálních her a závislostnímu chování vůči digitálním hrám. Jako potenciálně nejrizikovější byly identifikovány MOBA, MMORPG, FPS, akční a sandboxové hry.
- Mezi hráči jednotlivých žánrů můžeme pozorovat signifikantní rozdíl u proměnné úzkostnosti vůči matce. Nejvyšších hodnot u této proměnné dosahovali hráči sandboxových her, simulací, závodních, akčních her a RPG. Nejnižší hodnoty pak byly zjištěny u hráčů preferujících žánr Battle royale.
- Existují signifikantní rozdíly v preferenci jednotlivých žánrů a partnerským statutem hráčů. Nejčastěji se v partnerském vztahu nacházeli hráči RTS, následování hráči logických a oddechových her, jiných her a battle royale her. Častější partnerský vztah uváděli také hráči simulací.
- Byl nalezen signifikantní vztah mezi věkem hráčů a jejich preferovaným žánrem. Nejvýznamnější rozdíly byly nalezeny u žánrů MOBA a FPS, které preferovali nejmladší hráči. U nejstarších hráčů pak jako nejoblíbenější vystupoval žánr adventur.

13 SOUHRN

V rámci této práce byl zkoumán vztah mezi preferovaným žánrem digitálních her a čtyřmi vybranými psychologickými fenomény – závislostí, attachmentem, osamělostí a partnerským statutem. Kromě toho byly zkoumány i rozdíly v preferencích na základě sociodemografických údajů, kterými byly věk a pohlaví participantů. Celá práce je rozdělena na dvě části, teoretickou a praktickou.

V rámci teoretické části práce jsme se věnovali postupnému vymezení jednotlivých zkoumaných fenoménů. V první kapitole jsme se zabývali tématem her. Nejprve jsme se zaměřili na vymezení samotného pojmu hra a jeho specifikaci v rámci života a vývoje člověka. Dále jsme se zabývali specifikací digitálních her. Ty jsme na základě definice Suché a kol. (2018, s. 27) vymezili jako „všechny elektronické hry, které je možné hrát prostřednictvím různých zobrazovacích zařízení, mezi něž patří počítač, mobilní telefon, tablet, herní konzole a další.“. Digitální hry jsme popsali z různých aspektů, uvedli jsme jejich základní charakteristiky a v krátkosti jsme se zabývali také historií digitálních her. V další části kapitoly jsme se pak podrobně zaměřili na jednotlivé herní žánry. Na základě výzkumů různých autorů (Apperley, 2006; Arsenault, 2009; Basler & Mrázek, 2018; Donati et al, 2015; Suchá & Dolejš, 2017) jsme si vymezili jejich kategorizaci a následně jsme podrobně vymezili jednotlivé žánry na základě kategorizace Suché a Dolejše (2017) a námi vytvořené kategorizace pro potřeby dotazníkového šetření.

V druhé kapitole jsme se zaměřili na problematiku závislosti. Nejprve jsme obecně popsali závislost, její aspekty, projevy a druhy. V další části kapitoly jsme se podrobněji zaměřili na závislosti behaviorální, konkrétně pak na závislost v kontextu digitálních her. Zde byly představeny projevy a rizika těchto závislostí, stejně tak byly definovány na základě mezinárodních klasifikačních manuálů (APA, 2015; WHO 2021). Identifikovali jsme také faktory, které mohou sloužit jako protektivní či naopak rizikové vzhledem k behaviorálním závislostem a digitálním hrám konkrétně. Zmínili jsme také další fenomény (flow, dopaminový systém odměny) které se s behaviorálními závislostmi mohou spojovat. V poslední části kapitoly jsme se zaměřili na výčet a popis studií, které se zabývají souvislostí mezi digitálními hrami a závislostí. Na základě studií jsme identifikovali, že obecně rizikovější mohou být žánry RPG, akčních adventur, FPS a MMORPG

((Eichenbaum et al, 2017; Floros & Siomos, 2012; Ghuman & Griffiths, 2012; Peters & Malesky, 2008).

Třetí kapitola teoretické části se věnovala problematice attachmentu. V první části jsme se věnovali vymezení tohoto konceptu a jeho popsání z teoretické části, také jsme zmínili výzkumy, které s tímto konceptem přišly. Následně jsme se blíže podívali na jednotlivé druhy attachmentu, tak jak byly identifikovány Ainsworthovou (et al., 1987) a Mainovou a Solomonem (1986). Jednotlivé typologie vztahové vazby jsme si blíže popsali. Poslední část kapitoly pak byla věnována problematice souvislosti attachmentu a žánrům digitálních her. V rámci rešerše pro tuto práci nebyly nalezeny studie, které by se přímo zaměřovaly na vztah mezi těmito dvěma proměnnými. Proto jsme zde zahrnuli i studie, které se zabývaly souvislostí mezi attachmentem a závislostním chováním ve vztahu k digitálním hrám. Nálezy ve studiích však nejsou jednoznačné. Některé studie uvádí, že existuje vztah mezi úzkostnými a vyhýbavými škálami attachmentu (Santora et al., 2021; Sung et al., 2020), jiné souvislost mezi vztahovou vazbou a herní závislostí nenacházejí (Liese et al., 2018).

Ve čtvrté kapitole jsme se zabývali problematikou osamělosti. Byla vymezena jako koncept, popsány byly také její projevy a její možné druhy. Zaměřili jsme se také na její možné negativní následky při dlouhodobém prožívání. Další část kapitoly byla věnována problematice souvislosti mezi osamělostí a žánry digitálních her. Někteří autoři usuzují na vztah mezi MMORPG a FPS a osamělostí, u každého z nich se však osamělost projevu odlišně ((Hussain & Griffiths, 2009; Maroney et al., 2019). Zatímco MMORPG mohou sloužit jako prostředek kompenzace vnímané osamělosti, FPS mohou sloužit jako prostředek, jak se sociálním kontaktům vyhnout. Byly nalezeny také studie, které osamělost vidí jako moderátor vztahu mezi jinou proměnnou a herní závislostí (Cudo et al., 2021; Lee & Kim, 2016; Ok, 2021).

Páta kapitola teoretické části byla věnovaná partnerským vztahům. Ve stručnosti jsme zde partnerské vztahy shrnuli, definovali jsme také některé jejich aspekty v životě člověka. Druhá část této kapitoly byla opět věnována souvislosti mezi partnerskými vztahy a preferencí určitých žánrů digitálních her. Ani v této oblasti však výsledky nejsou jednoznačné. Některé studie uvádí častější partnerský vztah u určitých žánrů her (Ghuman & Griffiths, 2012). Studie Lianekhammadové a Vennové (2015) pak pro vztahy hráčů MMORPG uvádí, že partnerky takový hráčů jsou

častěji ve vztahu nespokojené a hraní jejich manželů může mít na vztah negativní vliv. Studie Schiana et al (2014) se pak snaží bojovat proti stigmatu, že hráči MMORPG nemají vztahy. Minimálně na základě kulturně specifických faktorů toto stigma vyvrací (hráči z Ameriky a Evropy se nacházejí ve vztahu zhruba v 50 % případů, hráči z Asie však jen zhruba 10 %). Lee a Kim (2016) pak v souvislosti s herní závislostí uvádí, že jako protektivní faktor mohou působit kvalitní vztahy jedince, včetně vztahu partnerského.

V poslední kapitole teoretické části jsme se zaměřili na vymezení konceptu dospělosti a její periodizace. Vzhledem k našemu výzkumnému souboru jsme se v této kapitole v souladu s Thorovou (2015) rozhodli popsat období mladé a střední dospělosti. Období mladé dospělosti Thorová (2015) vymezuje mezi 18. a 35. rokem života. V rámci popisu tohoto vývojového období jsme vymezili jeho specifika v oblasti sociální i psychologické, zaměřili jsme se také na popis důležitých úkolů v tomto období. Pro období střední dospělosti Thorová (2015) volí rozmezí od 35 do 50 let. I pro toto období jsme specifikovali aspekty vývoje sociálního, kognitivního i emočního. V poslední části kapitoly jsme se, stejně jako u všech předchozích kapitol, zaměřili na souvislosti žánrů digitálních her a dospělosti. Na základě studií jsme identifikovali, že s rostoucím věkem roste také obliba žánrů puzzle, výukových a logických her (Blocker et al, 2014; Chesham et al, 2017; Salmon et al, 2017), které by se daly obecně specifikovat jako žánry, které nevyžadují rychlé reakce a neobsahují větší množství akce. Naopak s postupujícím věkem klesá oblíbenost akčních her, FPS, MMORPG a RPG (Blocker et al., 2014; Salmon et al., 2017; Upton et al., 2022), tedy her, které by se daly specifikovat opačně, tedy vyšší mírou akce a nutností rychlého rozhodování.

V kapitole věnující se výzkumnému problému specifikujeme zaměření naší práce a důvody zvolení jejího tématu. Výzkumný problém se zaměřuje na zjištění vztahu mezi preferovaným žánrem digitálních her a závislostním chováním vůči digitálním hrám, attachmentem, osamělostí, partnerským vztahem a sociodemografickými ukazateli. Pro prozkoumání zmíněných vztahů jsme formulovali 14 statistických hypotéz.

Následující kapitola se věnuje popisu typu výzkumu a metodám, které jsme v jeho rámci využili. Vzhledem k typu výzkumného problému byl zvolen kvantitativní výzkum, přičemž jeho konkrétní podobu tvoří dotazníkové šetření, které mělo online podobu. V rámci testové baterie byly využity metody – Dotazník vlastní konstrukce, zaměřující se na zjišťování preferencí žánru digitálních her, The Gaming Disorder Test (Pontes et al., 2019), Relationship Structures Questionnaire (Fraley et al., 2011), Three-Items Loneliness

Scale (Hughes et al., 2004) a jednopoložkový dotazník vlastní konstrukce, dotazující se na partnerský vztah participanta.

Výběrový soubor byl vybrán nepravděpodobnostními metodami, konkrétně pomocí metod záměrného výběru a samovýběru. Po vyčištění dat soubor obsahoval 561 respondentů, z čehož 51 % byli muži (jejich průměrný věk byl 25,44; SD = 6,29) a 49 % žen (průměrný věk 24,78, SD = 5,67). U výzkumného souboru byly uvedeny četnosti preference jednotlivých žánrů digitálních her. V rámci této kapitoly jsme také popsali etické hledisko naší práce.

Data, získaná pomocí online dotazníku, byla převedena do programu MS Excel, ve kterém proběhlo jejich čištění. Následně proběhla analýza v programu Statistica 14. U námi získaných dat nebyl prokázán předpoklad normálního rozdělení, byly proto využity neparametrické metody, konkrétně Kruskal-Wallisův test, test chí kvadrát nezávislosti a ANOVA. Hladina významnosti α byla u všech hypotéz stanovena na 0,05.

Většina námi statistických hypotéz se nepodařila prokázat. Významný vztah byl nalezen pouze u 4 z nich. První signifikantní výsledky se prokázaly ve vztahu mezi preferovaným žánrem digitálních her a závislostí, přičemž vztah lze vysledovat u MOBA, MMORPG, FPS, akčních a sandboxových her. Další signifikantní vztah byl nalezen mezi mírou úzkostnosti ve vztahu k matce a preferovaným žánrem. Nejvyšších hodnot u této proměnné dosahovali hráči sandboxových her, simulace, závodní hry, akční hry a RPG, naopak nejmenších hodnot dosahovala skupina hráčů battle royale. Třetí významný vztah se podařilo najít mezi partnerským vztahem a hráči, kteří preferovali RTS, logické a oddechové hry, jiné a battle royale hry. Poslední signifikantní vztah byl nalezen mezi věkem a preferovaným žánrem. Starší hráči preferovali adventury, strategie, MMORPG, RPG a závodní hry. Preference mladších hráčů pak byla u her akčních, logických, oddechových, sportovních a sandboxových.

Mezi důležité limity našeho výzkumu patří jak nereprezentativní vzorek, kvůli čemuž nejde vztáhnout výsledky na celou populaci, tak i problematika kategorizace herních žánrů, která není v akademické sféře zcela jednotná. Ve výběrovém souboru také nebyly vyvážené jednotlivé žánry her, což mohlo způsobit zkreslení dat.

I přes limity našeho výzkumu považujeme naši práci za přínosnou, vzhledem k tomu, že existuje jen malé množství mezinárodních prací a prakticky žádné v českém prostředí, které by se problematikou herních žánrů v kontextu osobnostních charakteristik zabývaly.

LITERATURA

1. Ainsworth, M. D., Blehar, M. C., Waters, E., & Wall, S. (1978). *Patterns of Attachment. A psychological study of the strange situation*. New York: Psychology Press.
2. Americká psychiatrická asociace. (2015). *DSM-5: Diagnostický a statistický manuál duševních poruch*. Hogrefe-Testcentrum.
3. Apperley, T. H. (2006). Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *SIMULATION & GAMING*, 37(1), 6-23.
4. Arnett, J. J. (2000). Emerging adulthood: A theory of development from the late teens through the twenties. *55*(5), 469-480. doi:10.1037/0003-066x.55.5.469
5. Arsenault, D. (2009). Video Game Genre, Evolution and Innovation. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 3(2), 149-176.
6. Bartholomew, K., & Horowitz, L. M. (1991). Attachment styles among young adults: a test of four-category model. *Journal of personality & social psychology*, 61(2), 226-244.
7. Basler, J., & Mrázek, M. (2018). *Počítačové hry a jejich místo v životě člověka*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.
8. Beastess. (2016). *Osamělost, aneb, Kolik máte přátel na Facebooku*. Praha: Grada.
9. Bendová, H. (2019). *Co je nového v počítačových hrách*. Praha: Nová beseda.
10. Blocker, K. A., Wright, T. J., & Boot, W. R. (2014). Gaming Preferences of Aging Generations. *Gerontechnology : international journal on the fundamental aspects of technology to serve the ageing society*, , 12(3), 174–184. doi:10.4017/gt.2014.12.
11. Borecký, V. (2005). *Imaginace, hra a komika*. Praha: Triton.
12. Bowlby, J. (1958). The nature of the child's tie to his mother. *International Journal of Psycho-Analysis*, 15, 350-373.
13. Bowlby, J. (2010). *Vazba: teorie kvality raných vztahů mezi matkou a dítětem*. Praha: Portál.
14. Braun, B., Stopfer, J. M., Müller, K. W., Beutel, M. E., & Egloff, B. (2016). Personality and video gaming: Comparing regular gamers, nongamers, and gaming

- addicts and differentiating between game genres. *Computers in Human Behavior*, 55, 406-412. doi:10.1016/j.chb.2015.09.041
15. Brennan, K. A., Clark, C. L., & Shaver, P. R. (1998). Selfreport measurement of adult attachment: An integrative overview. V J. A. Simpson, & W. S. Rholes, *Attachment theory and close relationships* (stránky 46-76). New York: Guilford.
 16. Brisch, K. H. (2011). *Poruchy vztahové vazby: od teorie k terapii*. Praha: Portál.
 17. Cacioppo, J. T., & Patrick, W. (2008). *Loneliness: Human nature and the need for social connection*. New York: WW Norton & Co.
 18. Çakır, G. (červen17 2021). *What is MOBA?* Získáno 6. březem 2022, z Dot Esports: <https://dotesports.com/news/what-is-a-moba>
 19. Csikszentmihalyi, M. (2015). *Flow : o štěstí a smyslu života*. Praha: Portál.
 20. Cudo, A., Kopis, N., & Zabielska-Mendyk, E. (2019). Personal distress as a mediator between self-esteem, self-efficacy, loneliness and problematic video gaming in female and male emerging adult gamers. *PLoS ONE*, 14(12), e0226213. doi:10.1371/journal.pone.0226213
 21. Cui, J., Lee, C., & Bax, T. (2018). A comparison of ‘psychosocially problematic gaming’ among middle and high school students in China and South Korea. *Computers in Human Behavior*, 85, 86-94. doi:10.1016/j.chb.2018.03.040
 22. Čačka, O. (1999). *Psychologie imaginativní výchovy a vzdělávání s příklady aplikace*. Brno: Doplněk.
 23. Čeláková, N., & Čelák, J. (1992). *Za tajemstvím počítačových her*. Praha: Grada.
 24. Český statistický úřad [ČSÚ]. (2020). *Věkové složení obyvatelstva - 2020*. Načteno z Český statistický úřad: <https://www.czso.cz/csu/czso/vekove-slozeni-obyvatelstva-2020>
 25. Činčera, J. (2007). *Práce s hrou: pro profesionály*. Praha: Grada Publishing.
 26. Demir, M. (2008). Sweetheart, you really make me happy: romantic relationship quality and personality as predictors of happiness among emerging adults. *Journal of Happiness Studies*, 9(2), 257-277. doi:10.1007/s10902-007-9051-8
 27. Donati, M. A., Chiesi, F., Ammannato, G., & Primi, C. (2015). Versatility and Addiction in Gaming: The Number of Video-Game Genres Played Is Associated with

- Pathological Gaming in Male Adolescents. *Cyberpsychology, Behavior and Social networking*, 18(2), 129-132. doi:10.1089/cyber.2014.0342
28. Dostál, J. (2009). Výukový software a didaktické počítačové hry - nástroje moderního vzdělávání. *Journal of Technology and Information Education*, 1, 24-28.
29. Dota. (nedatováno). Získáno 4. březen 2022, z Wikipedia: <https://en.wikipedia.org/wiki/Dota>
30. Duško, M. (2015). Problém osamelosti vo filozofii a psychológii. V J. Šlosiar, M. Duško, & M. Palenčár, *Človek a osamelosť* (stránky 6-23). Belianum.
31. Eichenbaum, A., Kattner, F., Bradford, D., Gentile, D. A., & Green, C. S. (2015). Role-Playing and Real-Time Strategy Games Associated with Greater Probability of Internet Gaming Disorder. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 18(8), 480-485. doi:10.1089/cyber.2015.0092
32. Erikson, E. H. (2002). *Dětství a společnost*. Praha: Argo.
33. Esposito, N. (2005). A short and simple definition of what a videogame is . *Proceedings of Digra 2005 Conference: Changing Views - Worlds In Play*.
34. Evans, S., Craig, E., & Taylor, N. (2018). Couples Who Slay Together, Stay Together: Benefits, Challenges, and Relational Quality among Couples Who Game. V K. Lakkaraju, G. Sukthankar, & R. T. Wigand, *Social Interactions in Virtual Worlds: An Interdisciplinary Perspective* (stránky 80-99). Cambridge University Press.
35. Ferjenčík, J. (2000). *Úvod do metodologie psychologického výkumu*. Praha: Portál.
36. Floros, G., & Siomos, K. (2012). Patterns of Choices on Video Game Genres and Internet Addiction. *Cyberpsychology, behavior and social networking*, 15(8), 417-424. doi:10.1089/cyber.2012.0064
37. Fraley, R. C., Heffernan, M. E., Vicary, A. M., & Brumbaugh, C. C. (2011). The Experiences in Close Relationships—Relationship Structures Questionnaire: A Method for Assessing Attachment Orientations Across Relationships. *PSychological Assessment*, 23(3), 615-625. doi:10.1037/a0022898

38. Ghuman, D., & Griffiths, M. D. (2012). A Cross-Genre Study of Online Gaming: Player Demographics, Motivation for Play, and Social Interactions Among Players. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 2(1), 13-29.
39. Göhlert, F. -C., & Kühn, F. (2001). *Od návyku k závislosti: Toxikománie ; Drogy: účinky a terapie*. (D. Lieblová, Překl.) Ikar.
40. Goosby, B. J., Bellatorre, A., Walsemann, K. M., & Cheadle, J. E. (2013). Adolescent loneliness and health in early adulthood. *Sociological Inquiry*, 83(4), 505-536. doi:10.1111/soin.12018
41. Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. M. (leden 2014). The Benefits of Playing Video Games. *American Psychologist*, 69(1), 66-78. doi:10.1037/a0034857
42. Griffiths, M. D. (1996). Behavioural addictions. *Psychology Review*, 9-12.
43. Haratek, V. (2011). Průřez historií videoherního průmyslu. V J. Jirkovský, *Game Industry: vývoj počítačových her a kapitoly z herního průmyslu* (stránky 11-19). Praha: D.A.M.O.
44. Hartl, P., & Hartlová, H. (2010). *Velký psychologický slovník* (4.. vyd.). Praha: Portál.
45. Hartl, P., & Hartlová, H. (2015). *Psychologický slovník* (3. vyd.). Praha: Portál.
46. Hazan, C., & Shaver, P. (1987). Romantic love conceptualized as an attachment process. *Journal of Personality and Social Psychology*, 52, 511-524.
47. Heinrich, L. M., & Gullone, E. (2006). The clinical significance of loneliness: A literature review. *Clinical psychology review*, 26(6), 695-718.
48. Hermochová, S., Vaňková, J., & Drlíková, E. (2001). Problematika závislostí z pohledu sociální psychologie. V J. Výrost, & I. Slaměník, *Aplikovaná sociální psychologie II* (stránky 143-170). Praha: Grada.
49. Hu, E., Stavropoulos, V., Anderson, A., Scerri, M., & Collard, J. (2019). Internet gaming disorder: Feeling the flow of social games. *Addictive Behaviors Reports*, 9, 1-8. doi:10.1016/j.abrep.2018.10.004
50. Hughes, M. E., Waite, L. J., Hawkey, L. C., & Cacioppo, J. T. (2004). A Short Scale for Measuring Loneliness in Large Surveys: Results From Two Population-Based Studies. *Research on Aging*, 26(6), 655-672. doi:10.1177/0164027504268574
51. Huizinga, J. (2000). *Homo ludens: O původu kultury ve hře*. Praha: DAUPHIN.

52. Hull, D. C., Williams, G. A., & Griffiths, M. D. (2013). Video game characteristics, happiness and flow as predictors of addiction among video game players: A pilot study. *Journal of Behavioral Addictions*, 2(3), 145-152.
53. Hussain, Z., & Griffiths, M. D. (2008). Gender Swapping and Socializing in Cyberspace: An Exploratory Study. *Cyberpsychology & Behavior*, 11(1), 47-53. doi:10.1089/cpb.2007.0020
54. Hussain, Z., & Griffiths, M. D. (2009). Excessive use of Massively Multi-Player Online Role-Playing Games: A Pilot Study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 7, 563. doi:10.1007/s11469-009-9202-8
55. Hyun, G. J., Han, D. H., Lee, Y. S., Kang, K. D., Yoo, S. K., Chung, U. S., & Renshaw, P. F. (2015). Risk factors associated with online game addiction: A hierarchical model. *Computers in Human Behavior*, 48, 706-713. doi:10.1016/j.chb.2015.02.008
56. Chen, I. H., Lee, Z. H., Dong, X. Y., Gamble, J. H., & Feng, H. W. (2020). The Influence of Parenting Style and Time Management Tendency on Internet Gaming Disorder among Adolescents. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(23), Article 9120. doi:10.3390/ijerph17239120
57. Chesham, A., Wyss, P., Mürli, R. M., Mosimann, U. P., & Nef, T. (2017). What Older People Like to Play: Genre Preferences and Acceptance of Casual Games. *JMIR Serious Games*, 5(2), e8. doi:10.2196/games.7025
58. Choi, G., & Kim, M. (2018). Gameplay of Battle Royale Game by Rules and Actions of Play. *2018 IEEE 7th Global Conference on Consumer Electronics (GCCE)* (stránky 599-600). IEEE. doi:10.1109/GCCE.2018.8574781
59. Chou, T. J., & Ting, C. C. (2003). The Role of Flow Experience in Cyber-Game Addiction. *CyberPsychology & Behavior*, 6(6), 663-675. doi:10.1089/109493103322725469
60. Jacques, E. (1965). Death and the midlife crisis. *International Journal of Psychoanalysis*(46), 502-514.
61. Kachlík, P. (2011). *Mapování drogové scény, aktivit a úrovně protidrogové prevence na Masarykově univerzitě: Škola a zdraví pro 21. století*. Brno: MSD.

62. King, D., & Delfabbro, P. (2019). *Internet gaming disorder: Theory, assessment, treatment, and prevention*. Elsevier.
63. Klusák, M., & Kučera, M. (2010). *Dětské hry: Games*. Praha: Karolinum.
64. Koeppe, M. J., Gunn, R. N., Lawrance, A. D., Cunningham, V. J., Dagher, A., Jones, T., . . . Grasby, P. M. (1998). Evidence for striatal dopamine release during a video game. *Nature*, *393*, 266-268.
65. Kolářek, M. (2013). Freemium hry. V J. Jirkovský, *Game Industry 3* (stránky 73-83). Praha: D.A.M.O.
66. Kolařík, D., Halaška, M., & Feyreisl, J. (2011). *Repetitorium gynekologie* (2. vyd.). Praha: Maxdorf Jesenius.
67. Koptová, N. (2019). *Hraní digitálních her českými adolescenty v kontextu vybraných psychologických fenoménů*. Univerzita Palackého v Olomouci.
68. Kubička, L., & Matějček, Z. (2003). Rodičovské Chování v Pohledu Dospívajících a Sebepercepce v Dospělosti: prospektivní studie. *Československá psychologie*, *47*(6), 215-224.
69. Kulísek, P. (2000). Problémy teorie raného citového přilnutí (attachment). *Československá psychologie*, *44*(5), 404-424.
70. Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012a). Internet and Gaming Addiction: A Systematic Literature Review of Neuroimaging Studies. *Brain Sci.*, *2*(3), 347-374. doi:10.3390/brainsci2030347
71. Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012b). Online gaming addiction in children and adolescents: A review of empirical research. *Journal of Behavioral Addictions*, *1*, 3-22.
72. Laconi, S., Pires, 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
73. Langmeier, J., & Krejčířová, D. (2006). *Vývojová psychologie* (2. vyd.). Praha: Grada Publishing.
74. Lečbych, M., & Pospíšilíková, K. (2012). Česká verze škály Experiences in close relationships (ECR): pilotní studie posouzení vztahové vazby v dospělosti. *E-*

- psychologie [online]*, 6(3), 1-11. Získáno 25. únor 2022, z <<http://e-psycholog.eu/pdf/lecbychpospisilikova.pdf>
75. Lee, C., & Kim, O. (2016). Predictors of online game addiction among Korean adolescents. *Addiction Research & Theory*, 25(1), 58-66. doi:10.1080/16066359.2016.1198474
76. Lee, M. S., Ko, Y. H., Song, H. S., Kwon, K. H., Lee, H. S., Nam, M., & Jung, I. K. (2007). Characteristics of Internet Use in Relation to Game Genre in Korean Adolescents. *CyberPsychology & Behavior*, 10(2), 278-285. doi:10.1089/cpb.2006.9958
77. Lianekhammy, J., & Venne, J. V. (2015). World of Warcraft Widows: Spousal Perspectives of Online Gaming and Relationship Outcomes. *The American Journal of Family Therapy*, 43(5), 454-466. doi:10.1080/01926187.2015.1080131
78. Liese, B. S., Kim, H. S., & Hodgins, D. C. (2020). Insecure attachment and addiction: Testing the mediating role of emotion dysregulation in four potentially addictive behaviors. *Addictive Behaviors*, 107, 106432. doi:10.1016/j.addbeh.2020.106432
79. Macek, P. (2003). *Adolescence* (2. upr. vyd.. vyd.). Praha: Portál .
80. Macek, P., Horská, E., Kotrlová, H., Kvitkovičová, L., Lacinová, L., & Ježek, S. (2016). Paths to adulthood: Project and methods. [*Nepublikovaný rukopis*].
81. Main, M., & Solomon, J. (1990). Procedures for identifying infants as disorganized/disoriented during the Ainsworth Strange Situation. V M. Greenberg, D. Cicchetti, & E. Cummings, *Attachment in the Prechool Years: Theory, Research, and Intervention* (stránky 121-160). Chicago: University of Chicago Press.
82. Männikkö, N., Billieux, J., Nordström, T., Koivisto, K., & Kääriäinen, M. (2017). Problematic Gaming Behaviour in Finnish Adolescents and Young Adults: Relation to Game Genres, Gaming Motives and Self-Awareness of Problematic Use. *Int J Ment Health Addiction*, 15, 324-338. doi:10.1007/s11469-016-9726-7
83. Maroney, N., Williams, B. J., Thomas, A., Skues, J., & Moulding, R. (2019). A Stress-Coping Model of Problem Online Video Game Use. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 17, 845-858. doi:10.1007/s11469-018-9887-7
84. MCZ. (nedatováno). *Herní žánry na Databázi her*. Načteno z Databáze her: <https://www.databaze-her.cz/napoveda/herni-zanry-na-databazi-her/#akce>

85. Millová, K. (2016). Mladá dospělost. V M. Blatný, *Psychologie celoživotního vývoje* (stránky 117-140). Univerzita Karlova, nakladatelství Karolinum.
86. Millová, K. (2016). Střední dospělost. V M. Blatný, *Psychologie celoživotního vývoje* (stránky 141-156). Univerzita Karlova, nakladatelství Karolinum.
87. Moss, B. F., & Schwebel, A. I. (1993). Defining Intimacy in Romantic Relationships. *Family Relations*, 42(1), 31. doi:10.2307/584918
88. Nešpor, K. (2018). *Návykové chování a závislost: současné poznatky a perspektivy léčby* (5. vyd.). Praha: Portál.
89. Nolen-Hoeksema, S., Fredrickson, B. L., Loftus, G. R., & Wagenaar, W. A. (2012). *Psychologie Atkinsonové a Hilgarda*. Praha: Portál.
90. Ok, C. (2021). Extraversion, loneliness, and problematic game use: A longitudinal study. *Personality and Individual Differences*, 168, 110290. doi:10.1016/j.paid.2020.110290
91. Organization, W. H. (20.. únor 2021). 6C51 Gaming disorder. V *International statistical classification of diseases and related health problems* (11. vyd.). Načteno z ICD-11 for Mortality and Morbidity Statistics (Version : 02/2022): <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http%3a%2f%2fid.who.int%2fid%2fentity%2f1448597234>
92. Park, S. B., & Hwang, H. S. (2009). Understanding Online Game Addiction: Connection between Presence and Flow. V J. A. Jacko (Editor), *Human-Computer Interaction. Interacting in Various Application Domains. HCI 2009*. . 5613, stránky 378-386. Springer. doi:10.1007/978-3-642-02583-9_42
93. Peters, C., & Malesky, A. (2008). Problematic Usage Among Highly-Engaged Players of Massively Multiplayer Online Role Playing Games. *Cyberpsychology & Behavior*, 11(4), 481-484. doi:10.1089/cpb.2007.0140
94. Pitman, R., & Scharfe, E. (2010). Testing the function of attachment hierarchies during emerging adulthood. *Personal Relationships*, 17(2), 201-216. doi:10.1111/j.1475-6811.2010.01272.x
95. Plháková, A. (2007). *Učebnice obecné psychologie*. Praha: Academia.

96. Pontes, H. M., Schivinski, B., Sindermann, C., Li, M., Becker, B., Zhou, M., & Montag, C. (3. červen 2019). Measurement and Conceptualization of Gaming Disorder According to the World Health Organization Framework: the Development of the Gaming Disorder Test. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 19, 508-528. doi:10.1007/s11469-019-00088-z
97. Putney, N. M., & Bengston, V. L. (2001). Families, intergenerational relationships, and kinkeeping in midlife. V M. E. Lachman, *Handbook of midlife development* (stránky 528-570). New York: Wiley.
98. *Real-Time Strategy*. (21. duben 2015). Získáno 2. březem 2022, z Techopedia: <https://www.techopedia.com/definition/1923/real-time-strategy-rts>
99. Rehbein, F., Staudt, A., Hanslmaier, M., & Kliem, S. (2016). Video game playing in the general adult population of Germany: Can higher gaming time of males be explained by gender specific genre preferences? *Computers in Human Behavior*, 55(B), 729-735. doi:<https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.10.016>
100. Salmon, J. P., Dolan, S. M., Drake, R. S., Wilson, G. C., Klein, R. M., & Eskes, G. A. (2017). A survey of video game preferences in adults: Building better games for older adults. *Entertainment Computing*, 21, 45-64. doi:10.1016/j.entcom.2017.04.006
101. *Sandbox*. (nedatováno). Získáno 5. březem 2022, z Techopedia: <https://www.techopedia.com/definition/3952/sandbox-gaming>
102. Santoro, G., Midolo, L. R., Costanzo, A., Cassara, M. S., Russo, S., Musetti, A., & Schimmenti, A. (2021). From Parental Bonding to Problematic Gaming: The Mediating Role of Adult Attachment Styles. *Mediterranean Journal of Clinical Psychology*, 9(3), 1-19. doi:10.13129/2282-1619/mjcp-3212
103. Shaffer, D. R. (2002). *Developmental psychology* (6.. vyd.). Wadsworth.
104. Shaver, P. R., & Mikulincer, M. (2004). What do self-report attachment measures assess? V W. S. Rholes, & J. A. Simpson, *Adult attachment: theory, research and clinical implications* (stránky 17-54). New York.
105. Schaie, K. W. (2005). What Can We Learn From Longitudinal Studies of Adult Development? *Research in human development*, 2(3), 133-158. Získáno 20.. únor 2022, z https://doi.org/10.1207/s15427617rhd0203_4

106. Schiano, D. J., Nardi, B., Debeauvais, T., Ducheneaut, N., & Yee, N. (2014). The “lonely gamer” revisited. *Entertainment Computing*, 5(1), 65-70. doi:10.1016/j.entcom.2013.08.002
107. Sláma, D. (2009). *Chléb a hry: Historie počítačových her*. Získáno 10. březem 2022, z Živě: <https://www.zive.cz/clanky/chleb-a-hry-historie-pocitacovych-her/sc-3-a-147762/default.aspx>
108. Sternberg, R. J. (1986). A triangular theory of love. *Psychological Review*, 93, 119-135. Získáno 26. února 2022, z http://pzacad.pitzer.edu/~dmoore/psych199/1986_sternberg_trianglelove.pdf
109. Sternberg, R. J. (2002). *Kognitivní psychologie*. Praha: Portál.
110. Stewart, L. P. (2002). Relationships, types of. V J. R. Schement, *Encyclopedia of Communication and Information* (stránky 876-878). New York: Macmillan Reference USA.
111. Suchá, J. (2020). *Vývoj psychodiagnostické metody pro zhodnocení rizikového hraní digitálních her u adolescentů a vybrané aspekty související s gamingem*. Načteno z Theses.cz. https://theses.cz/id/9rdt06/Sucha_disertacni_prace.pdf
112. Suchá, J., & Dolejš, M. (2017). Dotazník typu her.
113. Suchá, J., Dolejš, M., Pipová, H., Maierová, E., & Cakirpaloglu, P. (2018). *Hraní digitálních her českými adolescenty*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.
114. Sung, Y., Nam, T. H., & Hwang, M. H. (2020). Attachment style, stressful events, and Internet gaming addiction in Korean university students. *Personality and Individual Differences*, 154, 109724. doi:10.1016/j.paid.2019.109724
115. *Survival game*. (nedatováno). Získáno 5. březem 2022, z Definitions.net: <https://www.definitions.net/definition/survival+game>
116. Šisler, V. (2012). Počítačové hry na Blízkém východě. Procedurální rétorika a její role v utváření muslimské identity. *Illuminace*, 24(2), 49-64.
117. Šmahel, D. (2003). *Psychologie a internet: děti dospělými, dospělí dětmi*. Praha: Triton.

118. Šolcová, I., & Blatný, M. (2016). Pozdní dospělost. V M. Blatný, *Psychologie celoživotního vývoje* (stránky 157-172). Univerzita Karlova, nakladatelství Karolinum.
119. Špaténková, N., & Petřková, A. (2013). *Psychologie dospělých: studijní text pro kombinované studium*. Univerzita Palackého v Olomouci.
120. Švancara, J. (1981). *Kompendium vývojové psychologie*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství.
121. Techopedia Staff. (4. listopad 2016). *From Friendly to Fragging: A Beginner's Guide to Video Game Genres*. Získáno 2. březen 2022, z Techopedia: <https://www.techopedia.com/2/27832/multimedia/from-friendly-to-fragging-a-beginners-guide-to-video-game-genres>
122. Thorová, K. (2015). *Vývojová psychologie: proměny lidské psychiky od početí po smrt*. Praha: Portál.
123. Trhoň, O. (21. leden 2021). „EROTICKÉ HRY MOHOU BUDOVAŤ EMPATII, JE TO UMĚNÍ SAMO O SOBĚ”, ŘÍKÁ VÝVOJÁŘKA A NOVINÁŘKA ANA VALENS. Získáno 5. březen 2022, z Art Česká televize: <https://art.ceskatelevize.cz/360/eroticke-hry-mohou-budovat-empatii-je-to-umeni-samo-o-sobe-rika-vyvojarka-a-novinarka-ana-valens-CVedQ>
124. Upton, C. R., Nastasi, J. A., & Raiff, B. R. (2022). Identifying Video Game Preferences Among Adults Interested in Quitting Smoking Cigarettes: Survey Study. *JMIR Serious Games*, 10(1), e30949. doi:10.2196/30949
125. Vacek, J. (2011). *Nelátkové závislosti: Behaviorální závislosti*. Získáno 27. únor 2022, z Klinika adiktologie: <https://www.adiktologie.cz/file/407/behavioralni-zavislosti.pdf>
126. Vágnerová, M. (2007). *Vývojová psychologie II.: Dospělost a stáří*. Univerzita Karlova, nakladatelství Karolinum.
127. Vágnerová, M. (2014). *Současná psychopatologie pro pomáhající profese*. Praha: Portál.
128. Vágnerová, M., & Lisá, L. (2021). *Vývojová psychologie: dětství a dospívání* (3.. vyd.). Univerzita Karlova, nakladatelství Karolinum.

129. Vavrda, V. (2005). *Otázky soudobé psychoanalýzy: tradice a současnost*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny.
130. Vrtbovská, P. (2010). *O ztraceném dítěti a cestě do bezpečí: attachment, poruchy attachmentu a léčení*. Tišnov: Scan.
131. Výrost, J., & Baumgartner, F. (2001). Sociální opora a osamělost'. V J. Výrost, & I. Slaměník, *Aplikovaná sociální psychologie* (stránky 113-128). Praha: Grada.
132. Výrost, J., & Slaměník, S. (2008). *Sociální psychologie*. Praha: Grada Publishing.
133. Wan, C. S., & Chiou, W. B. (2006). Psychological Motives and Online Games Addiction: A Test of Flow Theory and Humanistic Needs Theory for Taiwanese Adolescents. *CyberPsychology & Behavior*, 9(3), 316-324.
134. Weinstein, A. M. (2010). Computer and Video Game Addiction—A Comparison between Game Users and Non-Game Users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36, 268–276. doi:10.3109/00952990.2010.491879
135. Weiss, R. S. (1973). *Loneliness: The experience of emotional and social isolation*. The MIT .
136. Winnicott, D. (1998). *Lidská přirozenost* . Praha: Psychoanalytické nakladatelství.
137. Wolf, M. (2012). *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology and Art for Gaming*. Santa Barbara, CA: ABC-CLIO.
138. Wolf, M. J. (2001). Genre and the video game. V M. J. Wolf, *The medium of video game* (stránky 113-136). University of Texas Press.
139. Yalom, I. D. (2020). *Existenciální psychoterapie* (2. vyd.). Praha: Portál.

PŘÍLOHY

Seznam příloh:

1. Abstrakt v českém jazyce
2. Abstrakt v anglickém jazyce
3. Kategorizace herních žánrů na základě komplexity a potřeby sociální interakce

ABSTRAKT DIPLOMOVÉ PRÁCE

Název práce: Souvislost preference žánrů digitálních her a vybraných psychologických fenoménů

Autor práce: Bc. Jan Švec

Vedoucí práce: Mgr. Jaroslava Suchá, Ph.D.

Počet stran a znaků: 90 s. (171 466)

Počet příloh: 3

Počet titulů použité literatury: 139

Abstrakt:

Diplomová práce se zabývá analýzou souvislosti mezi preferovaným žánrem digitálních her a čtyř vybraných proměnných (závislost na digitálních hrách, attachment, osamělost, partnerské vztahy) u lidí v mladší a střední dospělosti. Mezi vedlejší cíle práce patří srovnání preferovaných žánrů na základě pohlaví a věku participantů. Teoretická část práce se zabývá digitálními hrami a vymezením jejich žánrů, závislostí, attachmentem, osamělostí, partnerským statutem a dospělostí. Designem práce je kvantitativní výzkum. Data byla sbírána pomocí online testové baterie. Skládala se z dotazníku vlastní konstrukce zaměřenému na preferovaný žánr digitálních her, The Gaming Disorder Test (GDT), Relationship Structures Questionnaire (ECR-RS), Three-Items Loneliness Scale a dotazník vlastní konstrukce zjišťující partnerský stav jedince. Výběrový soubor byl tvořen 561 respondenty ve věku od 18 do 50 let. Ze zjištěných výsledků vyplývá, že existuje souvislost mezi preferovaným žánrem a mírou závislosti, mírou úzkostnosti k matce, partnerským statutem a věkem.

Klíčová slova: žánry digitálních her, závislost, attachment, osamělost, partnerské vztahy, dospělost

Příloha 2: Abstrakt v anglickém jazyce

ABSTRACT OF THESIS

Title: The relationship between preferred genres of digital games and selected psychological phenomena

Author: Bc. Jan Švec

Supervisor: Mgr. Jaroslava Suchá, Ph.D.

Number of pages and characters: 90 p. (171 466)

Number of appendices: 3

Number of references: 139

Abstract:

This thesis examines the relationship between preferred genre of digital games and four selected variables (dependence on digital games, attachment, loneliness and partnership) in people in young and middle adulthood. Additional objectives of this thesis include to compare preferred gaming genres between different genders and age. The theoretical section discusses digital gaming with focus on their genres, attachment, loneliness, partnership status and adulthood. The used research design was quantitative. Data was collected using online test battery, which included questionnaire about preferred game genres, The Gaming Disorder Test (GDT), Relationship Structures Questionnaire (ECR-RS), Three-Items Loneliness Scale and question about partnership status. Our sample consisted of 561 respondents aged from 18 to 50. From results we can associate preferred game genres with problematic gaming behavior, anxious attachment to mother, partnership status and age.

Key words: genres of digital games, addiction, attachment, loneliness, partnership, adulthood

Příloha 3 Kategorizace herních žánrů na základě komplexity a potřeby sociální interakce

