

Univerzita Palackého v Olomouci
Filozofická fakulta
Katedra psychologie

PSYCHOLOGICKÉ MECHANISMY VE HŘE POKÉMON GO

PSYCHOLOGICAL MECHANISMS IN THE GAME
POKÉMON GO



Magisterská diplomová práce

Autor: **Bc. Anna Urešová**

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

Olomouc

2021

Ráda bych poděkovala vedoucímu diplomové práce PhDr. Janu Šmahajovi, Ph.D. za jeho laskavý přístup a cenné připomínky při vedení mé práce. Děkuji Mgr. Jaroslavě Suché, PhD., která mi dala velké množství podnětů a rad. Dále bych chtěla poděkovat všem respondentům, kteří se podíleli na této práci a všem streamerům a vedoucím komunit, že mi k jejich kontaktování dopomohli. V neposlední řadě bych také ráda věnovala velké díky své rodině, která mě při studiu podporovala.

Místopřísežně prohlašuji, že jsem magisterskou diplomovou práci na téma: „Psychologické mechanismy ve hře Pokémon GO“ vypracovala samostatně pod odborným dohledem vedoucího diplomové práce a uvedla jsem všechny použité podklady a literaturu.

V Olomouci dne 28.3.2021

Podpis

OBSAH

Číslo	Kapitola	Strana
	OBSAH	3
	ÚVOD	5
	TEORETICKÁ ČÁST	6
1	Mladá dospělost	7
	1.1 Charakteristiky mladé dospělosti	7
	1.2 Vynořující se dospělost	10
	1.3 Krize v mladé dospělosti	10
2	Digitální hry	12
	2.1 Význam hry v životě člověka	12
	2.2 Vymezení digitálních her	13
	2.3 Dělení digitálních her	16
	2.4 Specifika digitálních her.....	20
	2.4.1 Avatar	20
	2.4.2 Monetizace	20
	2.4.3 Gamifikace	22
	2.5 Motivace ke hraní	23
	2.6 Poruchy související s hraním digitálních her.....	27
3	Pokémon GO	29
	3.1 Hra Pokémon GO	30
	3.2 Pojmy v Pokémon GO.....	30
	3.3 Dosavadní výzkumy	32
	VÝZKUMNÁ ČÁST	35
4	Výzkumný problém	36
	4.1 Cíl výzkumu a výzkumné otázky	36
5	Metodologický rámec	38
	5.1 Výzkumný soubor a jeho výběrová kritéria	38
	5.2 Metody získávání dat.....	40
	5.3 Etické hledisko a ochrana soukromí.....	42
6	Práce s daty	44
	6.1 Analýza dat.....	45
	6.2 Sebereflexe autorky	46
7	Prezentace výsledků	47
	7.1 Václav	47
	7.2 Miloš.....	49
	7.3 Tomáš	51

7.4	František	54
7.5	Gabriel	55
7.6	Shrnutí výsledků.....	59
8	Diskuze	63
9	Závěr.....	67
	Souhrn	69
	LITERATURA.....	71
	SEZNAM OBRÁZKŮ A TABULEK.....	83
	PŘÍLOHY.....	84

ÚVOD

Trávení volného času se za posledních několik let značně proměnilo, obzvláště pak v posledních měsících. Pandemie COVID-19 změnila podobu našich běžných dnů a limitovala naše možnosti, jak a jakým koníčkům se věnovat. Hry (ať běžné či digitální) jsou důležitou součástí našeho dětství, ale i dospělosti. Rozvoj technologií však vede k proměně podoby her, s čímž souvisí rozmach a stoupající popularita digitálních her napříč věkem i pohlavími. Věřím, že právě v této době nám poskytují prostor pro uvolnění, setkání se s přáteli či poznání těch nových.

Ve své diplomové práci se zaměřím na psychologické mechanismy ve hře u mladých dospělých, konkrétně pak ve hře Pokémon GO, která využívá rozšířenou realitu. Rozšířená (augmentovaná) realita je méně probádanou oblastí, než je tomu v případě virtuální reality, ačkoli má potenciál ve vzdělávání, marketingu či samotných hrách, kterým se věnují nejen děti, ale i dospělí. Potřebnost tohoto výzkumu vyplývá ze samotného rozvoje a vlivu digitálních her v dnešním světě.

Teoretickou část bude tvořit shrnutí dosavadních poznatků z dostupné české a zahraniční literatury týkající se oblastí mladé dospělosti, digitálních her, konkrétně pak hry Pokémon GO, rizikového hraní digitálních her a aktuálních výzkumů.

Ve výzkumné části se budu věnovat hráčům Pokémon GO ve snaze popsat je z více perspektiv a lépe tak porozumět jejich chování a prožívání. Znalost psychologických mechanismů, které se ve hrách uplatňují, motivují k samotnému hraní, ale i například investování financí, by mohla pomoci k lepšímu pochopení herních komunit a samotných hráčů, potažmo problematiky rizikového chování ve vztahu k digitálním hrám (*internet gaming disorder; gaming disorder*), která je nyní velmi diskutovaným společenským tématem.

TEORETICKÁ ČÁST

1 MLADÁ DOSPĚLOST

V první kapitole se zaměříme na mladé dospělé a znaky tohoto vývojového období, které mohou vést k odlišným charakteristikám hraní, než je tomu u dětí či adolescentů, a je proto třeba se s nimi blíže seznámit.

Mladá či časná dospělost je dle Langmeiera a Krejčířové (2006, 167) zhruba od 20 do 25-30 let a je „*přechodným obdobím mezi adolescencí a plnou dospělostí*“. Dospělost vymezují dle tří kritérií, jimiž je věk, převzetí daných vývojových úkolů a dosažení určitého stupně osobní zralosti. Mezi znaky zralosti osobnosti dle Říčana (2004) patří např. produktivní práce, schopnost spolupráce, samostatnost, schopnost emoční regulace, aktivní zájem o druhé aj.

Vágnerová (2007) období mladé dospělosti (20-40 let) vymezuje biologicky a psychosociálně, přičemž biologické vymezení dospělosti je dle jejího názoru relativně snadné – dosažení úrovně fyzické zralosti spolu s důležitou proměnou významu sexuality. Dvacetiletí jedinci jsou na vrcholu tělesné síly, energie a zdraví. V pětadvaceti vrcholí svalová síla a roste patrně i výkonnost mozku. Toto desetiletí je charakteristické vysokou intenzitou sexuálního života (Říčan, 2004).

1.1 Charakteristiky mladé dospělosti

Na rozdíl od předešlých období vývoje v mladé dospělosti neprobíhají velké biologicky zakotvené změny ve fyzické oblasti (Millová, 2016). Oproti tomu psychosociální vymezení je o poznání složitější, neboť tato proměna probíhá u různých lidí v různou dobu. Jedná se zejména o osobnostní rozvoj na úrovni sebepojetí a ve vztahu k druhým (Vágnerová, 2007).

Psychika mladých dospělých je stále ještě nestabilní, pokračuje vývoj mozku a schopnost sebekontroly se stále rozvíjí. Mladí jedinci tak jednají impulzivně, projevují se soutěživě a předvádí se. Pro toto období je typické experimentování, riskování, nižší schopnost sebereflexe a ochoty podvolit se příkazům a zákazům. Rizikové chování a impulzivita jsou sice nižší, než je tomu v dětství a adolescenci, přesto jsou mladí dospělí po dětech nejrizikovější skupinou pro vznik úrazů. Rizikové chování se projevuje také např. v řízení auta. Statistiky tvrdí, že mladí lidé jsou významným rizikovým faktorem při

vzniku dopravních nehod, a pokud je v autě navíc další mladá osoba, riziko ještě více stoupá (Thorová, 2015).

Období mladé dospělosti je považováno za vrchol velké části kognitivních schopností. V mladé dospělosti je dle výzkumu Hartshorne a Germine (2015) na vrcholu pracovní paměť a fluidní inteligence. Podle teorie, která dělí inteligenci na fluidní a krystalickou, je fluidní část na vrcholu okolo 22. roku života jedince. **Fluidní** komponenta vychází z vrozených a biologických faktorů a jedná se o geneticky podmíněný a univerzální způsob zpracování informací, například reakční čas (Horn & Cattell, 1967; Millová, 2016). Krystalickou inteligenci představují obsahově bohaté a na kulturu závislé vědomosti. Tato inteligence roste v průběhu celé dospělosti, některé vědomosti dosahují vrcholu dokonce až na počátku stáří (Schaie, 2005).

Hlavní charakteristikou časně dospělosti bývá uváděno upevnění identity dospělého, identifikace s rolí dospělého, produktivní orientace, upřesnění osobních cílů, nezávislost na rodičích, hledání partnera a zakládání vlastní rodiny, předběžná volba povolání a postupné nabývání odpovědnosti v profesi (Langmeier & Krejčířová, 2006).

V počátku mladé dospělosti mladí lidé často ještě studují, a proto je jejich nezávislé fungování postupné. Nabývání postojové, emoční, fyzické a ekonomické autonomie probíhá u mužů a žen odlišným tempem i intenzitou. Ženy oproti mužům udržují s rodiči bližší vztahy a jsou jimi také více ovlivňovány (Sneed et al., 2006; Thorová, 2015).

O období mladé dospělosti můžeme hovořit také jako o **fázi intimacy**, jejímž úkolem je vytvoření stabilního, blízkého, emočně naplněného vztahu. Erikson (2015) pojem intimita použil pro označení hodnotného milostného vztahu, který je podle něj jedním ze základních životních úkolů. Pokud jej člověk není schopen dosáhnout, objevuje se **izolace** – „*obava, že zůstanu sám a neuznán*“ (Erikson (2015, 74). Řešením psychosociální antiteze mezi intimitou a izolací je **láska** – vzájemné zralé odevzdání. Láska je také základní ctností pro období mladé dospělosti. Proti intimitě a lásce působí v mladé dospělosti vyloučení, exkluzivita (Erikson, 2015; Řičan, 2004; Vágnerová, 2007).

Osobnost je v tomto vývojovém období významně tvarována vnějšími událostmi, jako jsou vztahy mezi partnery či přáteli, v rodině nebo v zaměstnání. Tyto oblasti mohou vést dokonce ke změně osobnostních charakteristik. Výzkumy ukazují, že vážný partnerský vztah v mladé dospělosti zprostředkovává proces zrání osobnosti, jako je zvýšení

svědomitosti a extraverze, na druhé straně pak snížení neuroticismu a plachosti (Neyer & Asendorpf, 2001; Neyer & Lehnart, 2007).

Jiná longitudinální studie se zabývala vlivem pracovních zkušeností na osobnostní změny. Přibližně 2000 německých studentů středních škol bylo sledováno po dobu čtyř let na jejich cestě na univerzitu či v práci. U mladých pracujících byl zjištěn vyšší nárůst svědomitosti než u studujících vrstevníků. Oproti tomu u studujících se objevil vyšší nárůst přívětivosti (Lüdtke et al., 2011).

Emoční prožívání je oproti období dospívání méně intenzivní. Dospělý jedinec zná charakteristiky své emoční reaktivity, což může pomoci k většímu sebeovládání a celkové citové stabilizaci (Thorová, 2015). V období mladé dospělosti je z hlediska emočního prožívání velmi důležitá **úroveň sebehodnocení** (*self-esteem*). Podle longitudinální studie v Německu, která byla realizována na 2509 lidech ve věku 14 až 89 let, sebehodnocení v průběhu adolescence, mladé dospělosti a střední dospělosti roste a kolem 60. roku života vrcholí, ve stáří pak postupně klesá. Tato kvadratická trajektorie byla zjištěna bez ohledu na rok narození, pohlaví či vzdělání. K pozitivnímu průběhu sebehodnocení přispívají charakteristiky jako např. vyšší postavení v zaměstnání a pracovní spokojenost, pozitivní sociální vztahy či dostatečný finanční příjem (Orth et al., 2015).

Pro mladou dospělost je charakteristický intenzivní zájem o koníčky. Trávení volného času je jedním z prostředků, jak naplňovat vývojové úkoly. Skrze koníčky získáváme zkušenosti, rozvíjíme osobnost, seberealizujeme se, rozšiřujeme si sociální síť a můžeme nalézt partnera. Některé koníčky mohou vyústit až v profesi (Thorová, 2015).

S rolí dospělého získává jedinec větší práva, ale i povinnosti a míru odpovědnosti. Tato role má větší sociální prestiž a je také spojena s určitým sociálním očekáváním, které se vztahuje k přijetí rolí, které souvisí s vyšší vazbou na společnost. Toto společenské očekávání zároveň zdůrazňuje zodpovědnost za zvládnutí přijatých rolí. Přijetí těchto norem a rolí může naplnit očekávání, ale rovněž také individuální potřeby jedince. Jak již bylo řečeno, mladá dospělost s sebou nese výhody, ale i nároky a limity. V souvislosti s tím může nastat dilema rané dospělosti, které spočívá v rozporu potřeby svobody a nezávislosti s potřebou zkusit nové role. Na jedné straně stojí prestiž a nové podněty, na straně druhé zátěž (Vágnerová, 2007).

1.2 Vynořující se dospělost

Převzetí dospělých rolí může trvat celé životní období, někteří autoři používají označení **vynořující se dospělost** či nastupující dospělosti (*emerging adulthood*). Jedná se o první část mladé dospělosti, o přechod z adolescence do dospělosti. Toto období se týká mladých lidí ve věku 18-25 let v průmyslově vyspělých zemích, kteří se osamostatňují od rodičů, ale zároveň prozkoumávají různé životní možnosti, než přijmou trvalé závazky. Pro tuto novou koncepci je důležitý kulturní kontext, jelikož existuje pouze v kulturách, které mladým jedincům umožňují delší období nezávislého zkoumání (Arnett, 2000; Arnett, 2017; Tanner et al., 2009).

Arnett (2000; 2004) vymezil pět základních znaků vynořující se dospělosti, jimiž je zaměření se na sebe, zkoumání (hledání) identity, pocit mezi (na půli cesty mezi dětstvím a dospělostí), nestabilita a možnost experimentování. Na tyto charakteristiky se ve výzkumu zaměřili Macek, Bejček a Vaníčková (2007). Do tohoto českého výzkumu se zapojilo 436 mladých lidí, nejen studentů, ale i pracujících. Podle výsledků se 64 % mladých lidí ve věku 18-27 let nevnímá ani jako adolescenti, ani jako dospělí.

Objevuje se však také kritika vůči tomuto vývojovému stádiu mezi obdobím adolescence a mladé dospělosti. Ačkoliv vynořující dospělost splňuje dokonce některé požadavky kladené na teorii (např. integrující princip), některá kritéria naplňuje velmi málo, např. to, že nepřináší nic nového, jde o jev závislý na historickém období, dá se uplatnit pouze určité lidi a podporuje stadiální pohled na vývoj (Arnett et al., 2011; Syed, 2015).

1.3 Krize v mladé dospělosti

Pro období vynořující se dospělosti jsou typické optimistické představy, které však při zkušenostech s realitou naráží a přináší zklamání. Mladí dospělí prožívají tzv. **čtvrtživotní krizi** (*Quarterlife Crisis, QLC*) (Robbins & Wilner, 2001), krizi dvacetiletých, která přichází obvykle krátce po vstupu do dospělého světa. Jsou často depresivní a nejistí ve svých prvních samostatných rozhodnutích, za která nesou zodpovědnost, což může být zdrojem stresu a frustrace. Tato krize může trvat až několik let a provází ji charakteristiky jako např. potřeba intimnějších vztahů, nejistota týkající se dosavadní úspěšnosti v životě, nespokojenost s nutností pravidelně pracovat, vnitřní zmatek, nejistota ohledně identity – kdo jsem a kam směřuji (Thorová, 2015).

Podle některých autorů jde o typ emoční krize, jedná se o pocity opuštěnosti, izolace, pochybování a strachu z neúspěchu. Dále vidí spojitost s anomii, nepřítomností norem, které by regulovaly chování člověka. Mimo to viní technologický pokrok, který vede k tomu, že mladí jsou častěji sami než v přítomnosti svých vrstevníků (Atwood & Scholz, 2008; Robbins & Wilner, 2001).

Krize rané dospělosti má nicméně také své odpůrce, někteří výzkumníci ji nepovažují za tak významnou jako je třeba krize středního věku (Wethington, et al., 2004).

2 DIGITÁLNÍ HRY

V následující kapitole poskytneme teoretické ukotvení hry jako takové, poté digitálních her, jejich obecné vymezení a dělení. Poté se budeme věnovat specifikům digitálních her, jako je např. avatar, monetizace, gamifikace, na což navážeme motivací ke hraní digitálních her. V poslední části pak popíšeme poruchy, které se hraním digitálních her souvisí.

2.1 Význam hry v životě člověka

Zábava, potažmo hry mají důležitou roli v životě člověka již od nepaměti, jako příklad můžeme uvést olympijské hry v antice. Hra je tématem pro filozofy, teoretiky i psychology, pro něž má využití např. v diagnostice či terapii (Suchá et al., 2018).

Existují tři **teorie klasických her**, jejichž autory jsou Huzinga, Caillois a Fink. První zmíněná teorie je nejnámější teorií, která pojímá hru celkově (Klusák & Kučera, 2010). Huizinga (2000, 44) definuje hru takto:

Hra je dobrovolná činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel, která má svůj cíl v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí a radosti a vědomím ‚jiného bytí‘, než je ‚všední život‘.

Dle Fontany (2014) je **hra** forma dětské metody učení, kdy dítě disponuje tzv. herním pudem, jež ho motivuje k integraci se svým prostředím. Ze **sociálního hlediska** se hra vyvíjí od samostatné hry přes paralelní hru po sociální hru.

Na **funkci hry** se dá dívat z několika hledisek – ze **sociálního** hry učí například to, jak vycházet s ostatními, z **emočního** pohledu může hra zprostředkovávat sociální kontakt či základní potřebu jistoty a může pomoci k učení ovládat své emoce. Dále často rozvíjí **fyzickou** stránku osobnosti, v **kognitivní** oblasti podporuje rozvoj dovedností, vědomostí i vrozených dispozic (Čačka, 1999; Ginsburg, 2007; Gray, 2011).

Hra má svoji neopominutelnou roli v životě dětí, dospívajících i dospělých. Nicméně je potřeba myslet na to, že digitální hry se od podoby klasických her značně odlišují. Jedná se například o manipulaci s hmotnými předměty, na jejímž základě dochází k rozvoji motorických dovedností. Ty jsou v případě absence běžných her omezeny na ovládání

herních zařízení (klávesnice, myš, ovladač ke konzoli apod.). Nejen z tohoto důvodu digitální hry nemohou plně nahradit ty klasické.

2.2 Vymezení digitálních her

Suchá a kolektiv (2018, 27) shrnuli několik přístupů různých autorů a vytvořili tak vlastní definici pojmu digitálních her: „*Digitálními hrami jsou všechny elektronické hry, které je možné hrát prostřednictvím různých zobrazovacích zařízení, mezi něž patří počítač, mobilní telefon, tablet, herní konzole a další.*“

Za předchůdce videoher a počítačových her můžeme považovat **arkádové hry** – hrané prostřednictvím herních automatů (Arcade Game, 2018).

Wolf (2012) definuje **digitální (elektronické) hry** jako hry, které mohou, ale nemusí využívat zobrazovací zařízení a mohou mít malé nebo vůbec žádné vizuální zobrazení. Současně říká, že jde o nadřazený pojem pro **videohry**, pro které se často používá pojem počítačová hra jako synonymum. **Počítačové hry** jsou však pouze ty hry, které hrajeme prostřednictvím počítače.

Esposito (2005) termín **videohry** vymezuje jako hry, které můžeme hrát díky audiovizuálnímu systému, a které mohou být založeny na příběhu. Podobně definují videohru Valentine a Jensen (2016), a to jako interaktivní digitální herní zážitek, při kterém hráč prozkoumává mechanické možnosti, vizuální, auditivní, filmové a příběhové prvky a sociální interakce.

Pod videohry lze rovněž zařadit i **konzolové hry** – hry na vyhrazených herních zařízeních (konzolích), mezi něž patří např. Nintendo, Xbox, PlayStation aj. (Ascher & Levounis, 2015).

Poslední kategorií jsou pak **mobilní hry**, které se hrají na smartphonech a tabletech. Právě o tento typ her je v posledních letech stále větší zájem (Newzoo, 2020; Wijman, 2018; Wolf, 2012).

Pro představu můžeme uvést nejnovější analýzu dat o tržbách herního průmyslu, kde měl v roce 2020 dle odhadů výnos mobilní her dosáhnout 77,2 miliard dolarů (Newzoo, 2020). Pro porovnání, pro rok 2019 byl odhad stanoven na 70,3 miliard dolarů (Wijman, 2018) a dosáhl 68,2 miliard dolarů (Newzoo, 2020).

V souvislosti s aktuální situací ohledně COVID-19 a lockdowny navíc užívání mobilních her stále roste (Newzoo, 2020; Gu, 2020). Vedle rostoucí popularity je možné vidět také další fenomén, a to konkrétně u preferencí hráčů a hráček. Například v Japonsku je sice stále více hráčů (mužů), ale více jak polovina hráček dává přednost hrám na mobilním telefonu a věnují se jim v rámci týdne častěji (Gu, 2019).

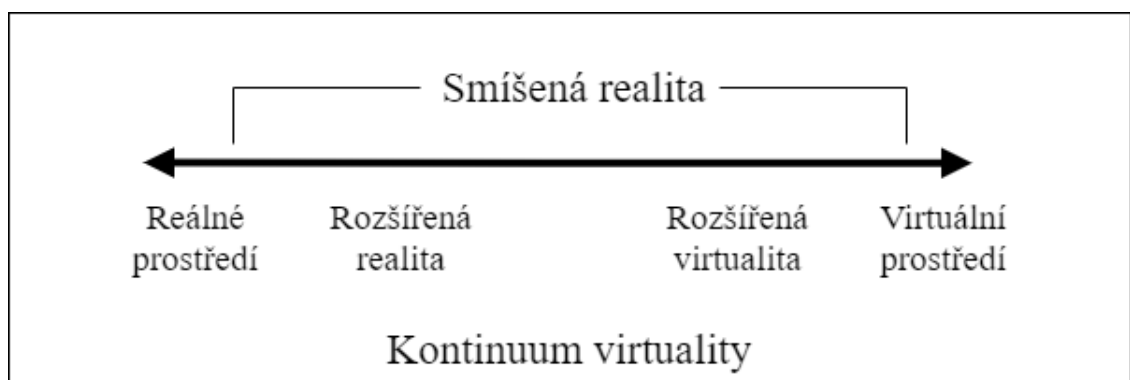
Digitální hry mají následující **charakteristiky**: přítomnost pravidel a konfliktu, využívání hráčských schopností, určitý druh výsledku (Wolf, 2010).

Pro označení hraní digitálních her se používá termín **gaming**. Může označovat pravidelné hraní, tak i pouze příležitostné (jako koníček). Osoba, která se věnuje hraní bývá nazývána jako hráč. Lidé, kteří tráví hraním hodně času se spojují s „**hardcore gaming**“ (tvrdé hraní) a jsou tzv. *hardcore* hráči (Gaming, 2018).

Digitální hry mohou probíhat také ve **virtuálním světě** či v **augmentované realitě**.

Milgram a Kishino popsali již v roce 1994 **kontinuum virtuality**, ve kterém je možné vidět rozhraní od skutečného obsahu až po zcela virtuální obsah. Mezi nimi pak leží rozšířená realita s prvky virtuálního obsahu v reálném světě a rozšířená virtualita, ve které je skutečný obsah přidán do virtuálního prostředí. Zjednodušené znázornění kontinua virtuality můžeme vidět na obrázku níže.

Obrázek 1: Zjednodušené znázornění Milgramova kontinua virtuality (Milgram & Kishino, 1994, 3)



Virtuální svět si můžeme představit jako sdílený, simulovaný prostor, který utváří členové, kteří v něm existují. Tito členové jsou reprezentováni **avatary** (více viz kapitola 2.4.1), kteří hráčům zprostředkovávají kontakt s tímto prostorem (Girvan, 2018). Je třeba rozlišovat mezi virtuálním světem a **virtuálním prostředím**, které označuje perzistentní online sociální prostředí (Schroeder, 2008) a jehož specifika vymezuje např. Šmahel (2003):

anonymní prostředí bez zábran a závazků, prostředí odreagování, zábavy a štěstí, prostředí poskytující pocit fyzického bezpečí na straně jedné, ale místo s možnou přetvářkou a lží na straně druhé. V souvislosti s virtuálním světem můžeme narazit na označení **syntetický svět** (Calleja, 2010), **herní svět** (Giddings, 2014; Poels et al., 2014), **umělý svět** (Deuze, 2015), **kybersvět** (Wang et al., 2018) či **online svět** (Blinka & Mikuška, 2014; Taylor, 2006).

Augmentovaná realita (rozšířená realita, AR) kombinuje prvky fyzického (reálného) a virtuálního světa. V jednom zobrazení tak uživateli poskytuje obraz běžného světa doplněného o virtuální prvky (Newzoo, 2020; Wolf, 2012). V současnosti využívají technologie AR zejména mobilní hry (King & Delfabbro, 2019), ale užívá se také např. ve vzdělávání a medicíně (Craig, 2013). Nilsen a kolektiv (2004) vytvořili neformální model **herního zážitku při hraní AR her**, který dělí do **čtyř aspektů**: fyzických, emocionálních, sociálních a mentálních.

Příklad použití AR ve hře Pokémon GO můžeme vidět na obrázku 2, který vznikl v rámci tzv. *buddy challenge* během celosvětové události ve hře. Podobně pak při další události (*eventu*) v roce 2021 vývojáři sdílení podobných fotografií přímo podporovali. Hráč mohl přidat fotografii pod označením *#PokémonGOTour* na Instagram či Twitter a mohl být tak vybrán, aby se jeho fotografie objevovala po krátkou dobu přímo ve hře.

Obrázek 2: Ukázka AR ve hře Pokémon GO (Cole, 2019)



2.3 Dělení digitálních her

Existuje několik typů dělení digitálních her, přičemž žádné z nich není striktně dáno. Hry můžeme dělit dle Baslera (2016), a to podle:

- 1) **Počtu hráčů** – hry pro **jednoho hráče** (*singleplayer*), **pro více hráčů** (*multiplayer*).
- 2) **Přístupu k síti** – **on-line** (nutnost připojení k internetu), **off-line** (funguje bez připojení).

Dále lze hry rozlišovat dle Kolářka (2013) a:

- 3) **Platebního modelu** – **premium** (*pay to play*, P2P, jednorázový poplatek), **freeware** (*free to play*, F2P, zcela zdarma, často obsahuje reklamy), **freemium** (žádný poplatek na začátku, ale je dostupná pouze omezená část hry, pro celý obsah je třeba zaplatit, oblast mikrotransakcí – viz kapitola 2.4.2), **hry s periodickým poplatkem** (dočasný přístup po zaplacení poplatku po určitou dobu).

Hry můžeme dělit či hodnotit dle Pan European Information, tzv. **PEGI** (PEGI, nedat.):

- 4) Na základě **doporučeného věku** – **PEGI 3** (obsah hry vhodný pro všechny věkové skupiny od 3 let), **PEGI 7** (velmi mírná forma násilí, děsivý obsah pro děti mladší 7 let), **PEGI 12** (více propracované násilí ve vztahu k fantasy postavám, méně realistické násilí k lidem, mírné prvky nevhodného jazyka a sexuální narážky), **PEGI 16** (realistické zobrazení násilí či sexuální aktivity, vyšší míra nevhodného jazyka, užívání tabáku, alkoholu nebo nelegálních drog), **PEGI 18** (pouze pro dospělé, brutální úroveň násilí, může motivovat k násilí vůči bezmocným postavám, užívání drog, simulace hazardu, explicitní sexuální aktivity).
- 5) Dle **obsahu hry (deskriptory obsahu)** – **violence** (násilí), **bad language** (nevhodný jazyk), **fear** (děsivý obsah), **gambling** (kasina a herny), **sex** (sexuální narážky, nahota, pohlavní styk bez viditelných genitálií, sexuální aktivita), **drugs** (užívání ilegálních drog, alkoholu či tabáku), **discrimination** (etnické, náboženské, nacionalistické či jiné stereotypy, které by mohly podporovat nenávisť), **in-game purchases** (možnost nákupů digitálního zboží nebo služeb za reálnou měnu).

Pro ilustraci přikládáme konkrétní štítky, kterými PEGI určuje vhodnost her na základě věkových hranic a deskriptorů obsahu a konkrétní příklady jejich využití.

Obrázek 3: Grafické označení PEGI dle doporučeného věku (PEGI, nedat.)



Obrázek 4: Deskriptory obsahu PEGI (PEGI, nedat.)



Obrázek 5: Příklad použití PEGI (PEGI, nedat.)



Dle obrázku 5 vlevo je obsah dané hry vhodný pro všechny věkové kategorie od 3 let, ale obsahuje nákup obsahu, upgradů, předplatného či virtuální měny ve hře. Obrázek 5 vpravo uvádí hru od 16 let, která obsahuje rovněž možnost nákupu, ale navíc násilí.

Jednou z dalších možností klasifikace her je dle **herního žánru**, který představují. Asi nejpoužívanější je dělení dle Rehbeina a kolektivu (2016), který upravili a doplnili

Suchá a kolektiv (2018, 29). Tento výčet jsme následně upravili pro potřeby této diplomové práce. Konečné vymezení herních žánrů, včetně konkrétních příkladů uvádí následující tabulka.

Tabulka 1: Herní žánry a jejich příklady (Rehbein et al., 2016, upraveno)

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

Na trhu jsou však hry, které kombinují různé formy žánrů, a tak není vždy jednoznačné, kam hru zařadit.

Existují také další hlediska pro klasifikaci digitálních her, ale pro účely této diplomové práce jsme vybrali ta členění, která jsou stěžejní pro její výzkumnou část.

2.4 Specifika digitálních her

V této kapitole si představíme některé důležité pojmy, které je třeba v souvislosti s digitálními hrami znát.

2.4.1 Avatar

Avatar je naše podoba či obrázek, který nás reprezentuje v online hrách, a který se může pohybovat po obrazovce. Zároveň to může být námi vytvořená postava nebo tvor za účelem reprezentace a interakce ve hře (Cambridge Dictionary, nedat.). Slovo avatar pochází ze sanskrtu a označuje sestup ve smyslu božstva v člověka nebo zvíře. Jedná se tedy o přeměnu do smrtelného bytí. V digitální oblasti se avatar používá pro označení digitální postavy, jež je ovládána hráčem či uživatelem (Wolf, 2012).

Nejčastěji se tato virtuální reprezentaci sebe sama vyskytuje v RPG (*Role playing games*, rolové hry), MOBA (*Multiplayer online battle arena*) a MMORPG (*Massively multiplayer online role-playing games*), jejichž příkladem je např. **Risen, League of Legends a World of Warcraft** (Ascher & Levounis, 2015; Rehbein et al., 2016).

Bessière a kolektiv (2007) zkoumali avatary ve hře **World of Warcraft** (WoW). Dle jejich zjištění hráči vytváří svou vlastní postavu více podobnou svému ideálnímu já a hodnotili ji příznivějšími atributy, než jaké bylo jejich vlastní sebehodnocení. Tento trend byl pak silnější u osob, které zažívali menší psychickou pohodu. Můžeme tak sledovat fenomén kompenzace, kdy postava vyvažuje hráčovu situaci.

2.4.2 Monetizace

Způsob dělení her podle platebního modelu úzce souvisí s monetizací her. **Monetizace mobilních her** je proces, při kterém získávají vývojáři peníze. Nejčastěji jde o reklamu, která je do hry nějakým způsobem zabudovaná, můžou to být přímé či bannerové reklamy, odměňující reklamy, mediální reklamy a reklamy na základě určité události (Andrýsek, 2018).

V souvislosti s *freemium* hrami jsme mluvili o možnosti si hru rozšířit o placený obsah díky **mikrotransakcím**. Jak název napovídá, mikrotransakce jsou obvykle malé nepovinné finanční platby, díky kterým si hráč koupí rozšiřující obsah, funkce či herní kredity (Kim et al., 2017; Koláček, 2013; Kristiansen & Severin, 2020). Jedná se například o vylepšení předmětů či inventáře, speciální předměty a akce nebo **loot boxy**. Přestože se mluví o malých částkách, ve finále můžeme mluvit o velkých obnosech peněz, které hráči do her investují.

Loot boxy jsou jednou z možností nákupu ve hře. Jedná se o balíček (truhlu, krabici) s překvapením, který obsahuje předměty s různým uplatněním. Skrze tyto bedny hráč může získat různé výhody, ale i neužitečné prvky pro hru. Jedná se třeba o kosmetické prvky, jako jsou gesta či *skiny* (vzhled) postav v **League of Legends** nebo specifický tanec ve **Fortnite**.

Hráč dopředu neví, jaký obsah dostane, což vede k názorům, že se jedná o podobně vysoký faktor náhody jako je u **hazardu**, a může tak vést k hazardnímu chování. Vedou se dokonce diskuse o tom, zda by neměly být *loot boxy* z her úplně odstraněny, jelikož se jedná o **gambling**. K tomuto restriktivnímu opatření již přistoupili v Belgii a Nizozemí (Netherlands Gaming Authority, 2018; Valentine, 2018; Zendle & Cairns, 2018). Jiné země (např. Kalifornie nebo Havaj) podnikly nepřímé či částečné kroky k jejich omezení. Další země (např. Dánsko) zvolily tu strategii, že by rodiče měli dávat na *loot boxy* pozor a vzdělávat ohledně nich sebe i své děti (McCaffrey, 2019).

Speciálním typem *loot boxů* je **kompu gacha** neboli **complete** (úplná) **gacha**, která je populární především v Japonsku. Tam je však tato herní mechanika od roku 2012 ustanovena jako nezákonná. *Gacha* zahrnuje speciální typ *loot boxu* se vzácnými odměnami, které lze odemknout pouze tím, že nejprve nasbíráte sadu vzácných předmětů z *loot boxů* (McCaffrey, 2019; Sinclair, 2019). Dobře lze tento princip pochopit z obrázku 6.

Obrázek 6: Kompu gacha (Kompu gacha, 2015)



Loot boxy se dají koupit za reálné peníze, virtuální měnu (kterou jde často vydělat), za určitý úkol, ale mohou být i náhodně přiděleny. Hodnota těchto beden se však může lišit.

Delfabbro a King (2020) se ve svém review zaměřili na vztah hazardních her (gamblingu) a *loot boxů* a na vztah mezi problémovým hraním a problémovým hazardem. Autoři našli však jen málo důkazů pro to, aby potvrdili příčinný vztah mezi problémovým hraním a gamblingem. Nicméně zjistili, že příznaky problémového hazardu pozitivně souvisí s nákupem *loot boxů*. Výdaje problémových hráčů za *loot boxy* pak považují za součást syndromu problémového hraní.

2.4.3 Gamifikace

Gamifikace je užívání herních mechanik, implementace prvků herního designu v prostředí mimo hry (Deterding et al., 2011; Sailer et al., 2017; Zlatohlávek, 2012).

Gamifikace z her těží herní principy jako jsou herní mechaniky a dynamika, které dohromady tvoří formální systém hry. **Herní mechaniky** jsou třeba body, žebříčky a úrovně. **Herní dynamika** je systém dávkování těchto mechanik a odměn, čímž směřuje k co největšímu hráčovu zapojení a zábavě, která pramení především z jasné struktury hry,

herních výzev a odměn, elementu náhody a překvapení, jasné a rychlé zpětné vazby. *Gamifikované prostředí* je tedy snaha o působení na naši hravost a centra zábavy, motivaci a zážitek (Zlatohlávek, 2012).

Sailer a kolektiv (2017) se ve své studii zaměřili na motivační efekty *gamifikace* v kontextu pedagogické psychologie a teorie **sebedeterminace**. Podle jejich zjištění *gamifikace* není sama o sobě účinná, ale konkrétní prvky *game designu* mohou přinést specifické výsledky v motivaci a mohou mít účinek na naplňování univerzálních potřeb. Konkrétně **odznaky, žebříčky a grafy výkonu** pozitivně ovlivňují spokojenost v oblasti kompetence i vnímanou smysluplnost úkolu. **Avataři, smysluplné příběhy a spoluhráči** pak naplňují potřebu sociálních vztahů.

Na takovém principu funguje například aplikace **Duolingo**, která zprostředkovává výuku cizích jazyků. Aplikace posílá každodenní upozornění, abyste si našli svých 5 minut na zlepšení např. angličtiny, za každé splnění vybraného okruhu dostanete body, občas také *lingot* (virtuální měna sloužící k nákupu bonusového obsahu). Dále vidíte týdenní vývoj, denní řadu, žebříček hráčů a odznaky za jednotlivá témata – tedy vše, co jsme si popsali výše.

2.5 Motivace ke hraní

Pro pochopení hráčů samotných a jejich přístupu k digitálním hrám je podstatné identifikovat motivy, které je ke hraní vedou. Porozumění motivaci je důležitým krokem pro vysvětlení toho, co hráči z her těží a jaké potřeby jim hry naplňují. Seznámení se s teoriemi herních motivů je tak klíčové pro porozumění herním mechanismům i chování samotných hráčů.

Yee (2006a) je autorem jednoho z nejznámějších modelů motivace hráčů v online hrách. Tento empirický model je složen ze tří motivů: **úspěch**, **socializace** a **imerze** (zaujetí hrou, ponoření se do hry). Na tyto tři motivy navazuje deset dílčích komponent.

1) Úspěch

- a. **Pokrok** – touha získat moc, hromadění symbolů představující bohatství a postavení.
- b. **Mechanika** – zájem zvládnutí základních pravidel a systému za účelem optimalizace herního výkonu.
- c. **Soutěžení** – touha vyzívat a soutěžit s ostatními.

2) Socializace

- a. **Socializování** – zájem o komunikaci s ostatními a pomoc.
- b. **Vztah** – navázání dlouhodobých smysluplných vztahů s ostatními.
- c. **Týmová práce** – uspokojení ze skupinového úsilí.

3) Imerze

- a. **Objevování** – hledání a poznání informací, které většina ostatních neví.
- b. **Hraní rolí** – vytvoření osobnosti s příběhem, interakce s ostatními hráči a vytváření příběhu.
- c. **Utváření postavy (*customizace*)** – přizpůsobení vzhledu postavy.
- d. **Únik** – využití herního prostředí k úniku před problémy v realitě.

Tomuto modelu předcházela studie, ve které Yee (2006b) zjišťoval, co lidi na virtuálním prostředí přitahuje a co je motivuje k investování času, peněz i emocí do hry. Analýza odhalila pět faktorů motivace: **úspěch ve hře, vztah, imerze, únik z reality a manipulace** ve smyslu využívání ostatních hráčů ve svůj prospěch. U mužů byla zjištěna vyšší pravděpodobnost motivace úspěchem a manipulací, u žen motivace vztahovou složkou.







V navazující studii pak Yee a kolektiv (2012) platnost novějšího tří faktorového modelu motivace hraní online her úspěšně ověřili.

Yee a Ducheneaut (2015) pak model rozšířili a poté znovu ověřili díky sběru dat na více než 400 000 hráčích (Quantic Foundry, 2019). Finální model je složen z celkem **dvanácti motivačních faktorů** rozdělených do **tří hlavních kategorií**, které tvoří **šest párů v protipólu**:

- 1) **akce (*action*)** x **sociální síť (*social*)**: destrukce – vzrušení x soutěžení – komunita;
- 2) **mistrovství (*mastery*)** x **úspěch (*achievement*)**: výzva – strategie x dokončení – síla;
- 3) **imerze (*immersion*)** x **kreativita (*creativity*)**: fantazie – příběh x design – objevování.

Na následujícím obrázku můžeme vidět tyto kategorie motivace, jejich dělení a příklady.

Obrázek 7: Model motivace hráče (Quantic Foundry, 2019, 3)

 Action "Boom!"	 Social "Let's Play Together"	 Mastery "Let Me Think"	 Achievement "I Want More"	 Immersion "Once Upon a Time"	 Creativity "What If?"
Destruction Guns. Explosives. Chaos. Mayhem.	Competition Duels. Matches. High on Ranking.	Challenge Practice. High Difficulty. Challenges.	Completion Get All Collectibles. Complete All Missions.	Fantasy Being someone else, somewhere else.	Design Expression. Customization.
Excitement Fast-Paced. Action. Surprises. Thrills.	Community Being on Team. Chatting. Interacting.	Strategy Thinking Ahead. Making Decisions.	Power Powerful Character. Powerful Equipment.	Story Elaborate plots. Interesting characters.	Discovery Explore. Tinker. Experiment.

V dimenzi **akce x sociální síť** hraje hlavní roli bezprostřednost a adrenalin. Jedinci, kteří skórují vysoko v této dimenzi touží po nadšení, ať už samotnou hrou či interakcí s ostatními hráči. Dimenze **mistrovství x úspěch** je o dlouhodobém hraní, při kterém hráč hledá postupnou a kumulativní mechaniku. Poslední dimenze **immerze x kreativita** je o hře v nejširším slova smyslu. Jedinci preferují expanzivní a expresivní herní styl, při kterém zvědavě testují hranice hry (Quantic Foundry, 2019).

Tento model tak může být považován za základ pro **taxonomii hráčů**, jelikož získáváme možnost interpretovat jejich profil, což Yee (2020) rozpracoval do **devíti segmentů**:

- 1) **Akrobat** (*Acrobat*) je sólový hráč, který chce dosáhnout na plnění nejtěžších misí. Akrobati vyhledávají hry s mírným tempem, které vyžadují určité přemýšlení nad vlastními herními mechanismy. Takovou hrou je např. **Celeste**.
- 2) **Zahradník** (*Gardener*) hledá klidné a uvolňující dokončení úkolu. Dokončení úkolu je pro zahradníka odměnou samo o sobě, ať už jde o dokončení úrovně či dosažení odznaku apod. Je nejčastějším profilem ženské populace hráčské komunity. Hráči tohoto typu potřebují hry s jasnými pravidly ($X \rightarrow Y$) jako je např. **Candy Crush**.
- 3) **Zabiják** (*Slayer*) chce filmovou destrukci a chaos s určitým účelem. Směřuje tak k akčním adventurám, které mu poskytnou zmatek a vzpouru v herním světě se zastřešujícím příběhem. To splňuje např. hra **Tomb Raider**.
- 4) **Harcovník** (*Skirmisher*) se nachází ve středu kontinua akce a sociální sítě. Takový hráč chce skočit přímo do bitvy, hledá tak rychle se rozvíjející týmové

arény, které nejsou příliš náročné a nevyžadují strategii. Vyhovují mu hry založené na zápasech, jež se po každém vítězství či prohře resetují, jako je třeba střílečka **Call of Duty**. V této skupině hráčů je mnohem nižší procento hráček.

- 5) **Gladiátor** (*Gladiator*) se často identifikuje jako *hard core* hráč a očekává od her zaujetí díky širokému spektru funkcí. Vyhledává epický zážitek skrze týmovou arénu rychlé a výbušné hře, která vyžaduje strategické myšlení a bohaté prostředí k prozkoumání. Takovou hrou je třeba hra **Destiny**.
- 6) **Ninja** se orientuje stejně jako akrobat na zvládnutí obtížných výzev. Zároveň touží po strategickém rozhodování, rychlé tempo a konkurenci. Digitální hry jsou tak pro něj místem, kde může své schopnosti porovnávat s ostatními hráči. Podobně jako u harcovníka preferuje zápasy, které začínají od nuly. Příkladem populární hry pro ninju je tak např. **League of Legends** (LoL).
- 7) **Lovec odměn** (*Bounty Hunter*) chce herní svět, který si může utvořit, přizpůsobit a prozkoumávat. Orientuje se na růst postav prostřednictvím postupu na další úrovně a vylepšování zbraní. Hraje hry jako je série **Far Cry**.
- 8) **Architekt** (*Architect*) chce plánovat a rozhodovat se tak, aby postupoval a dokončoval úkoly ve hře, která má zajímavé nastavení a příběh. Bývá sólovým hráčem, kterému nejde o spolupráci nebo soutěžení. Také preferuje hry, které jsou pomalé a klidné. Touží po plánování a budování něčeho trvalého. Takovým titulem je série her **Civilizace**.
- 9) **Bard** je sociální hráč, který chce komunikovat s ostatními ve světě bohatém na tradici a příběh. Chce být součástí příběhu i komunity, nejde mu o progres. Populárním titulem pro takového hráče je třeba **City of Heroes**.

Nicméně je nutné mít na paměti, že je možné, aby byl hráč na pomezí mezi jednotlivými segmenty, aby se klonil třeba k bardovi i architektovi (Quantic Foundry, 2020; Yee, 2020).

Kaczmarek a kolektiv (2017) zkoumali herní motivaci a účinnost *gamifikace* přímo v souvislosti se hrou **Pokémon GO**. Na základě předchozích studií o *gamifikaci* zdravého chování se zaměřili na to, zda konkrétní herní motivy ovlivnily dobu hraní hry **Pokémon GO** a výsledky v oblasti zdraví. Mezi tři výše uvedené klíčové motivy (úspěch, socializace a imerze) tedy přidali navíc **motivaci ke zdraví** (*health motivation*). Autoři zjistili, že jedinci hrající **Pokémon GO** byli fyzicky aktivnější a trávili více času venku, přičemž tento fenomén příhodně pojmenovali jako *Pikachu* efekt. Konkrétně mužská část souboru hrála více

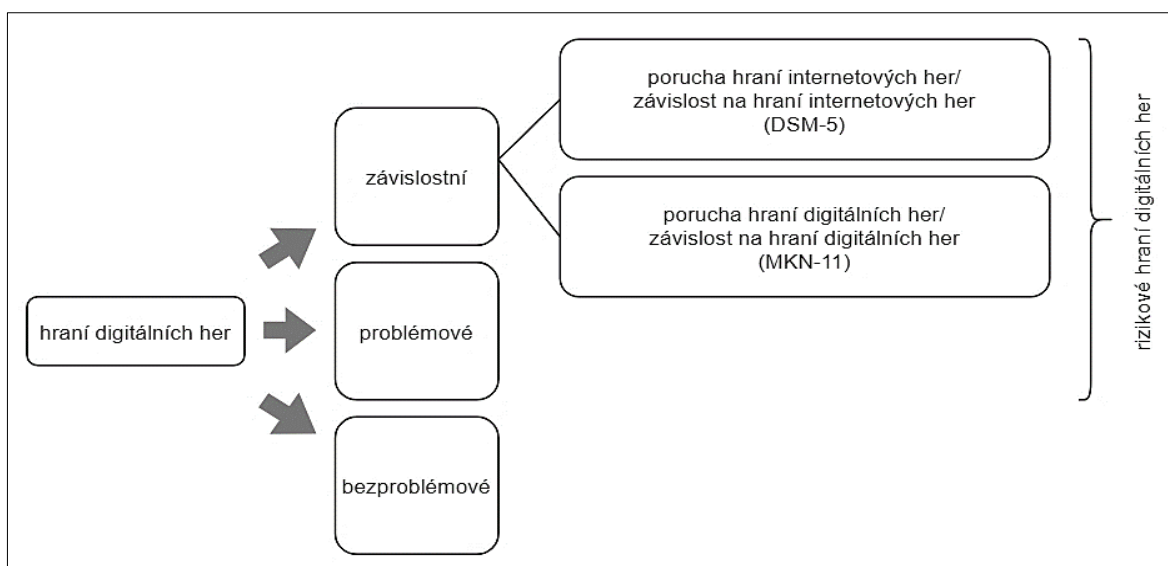
a získala tak více zdravotních výhod díky hře. Studie tak reflektovala probíhající transformaci her a jejich zvyšující potenciál pro zdraví.

2.6 Poruchy související s hraním digitálních her

Hraní her může mít na jedince pozitivní i negativní dopady. Mezi pozitivní můžeme řadit naplňování potřeb sociálních kontaktů (Kim et al., 2020; Majgaard & Larsen, 2017), seberealizaci (Yilmaz et al., 2018), fyzickou aktivitu (Kaczmarek et al., 2017; Wang, 2021), rozvíjení znalostí cizího jazyka (Yilmaz et al., 2018), odreagování (Suchá et al., 2018) apod. Nicméně je třeba mít na paměti, že tyto aktivity mohou mít i svou odvrácenou tvář.

Je důležité se orientovat v tom, jaká terminologie se v případě dělení hráčů na základě závažnosti jejich hraní používá. Hráči se dělí do dvou až tří kategorií. Můžeme mluvit o hráčích **s poruchou** či **bez poruchy**, nebo o hráčích **závislých**, **problémových** a **bezproblémových**, přičemž první dvě kategorie můžeme spojit pod kategorií **rizikové** hraní. Termín závislosti používáme pro nejužší okruh hráčů, kteří naplňují diagnostická kritéria dle DSM-5 nebo připravované MKN-11. Za problémové hráče jsou označováni ti, kteří ještě nedosahují závažnosti poruchy, nicméně mají vyšší míru příznaků (APA, 2015; Wittek et al., 2016; WHO, 2019; Yu & Cho, 2016). Pro lepší pochopení přikládáme obrázek 8.

Obrázek 8: Terminologie spojená se závažností hraní (Suchá, 2020, 48)



DSM-5 a MKN-11 tedy přistupují k oběma závislostem trochu jinak. APA (2015) používá označení *Internet Gaming Disorder* (IGD) neboli **poruchu hraní internetových her**. Navrhovaná diagnóza má devět diagnostických kritérií, přičemž je třeba přítomnosti alespoň pěti kritérií v průběhu posledních 12 měsíců. Tato kritéria zní:

- 1) zaujetí hrou po internetu;
- 2) symptomy odvykacího stavu při odnětí těchto her;
- 3) potřeba trávit stále více času zapojením do her;
- 4) neúspěšné pokusy kontrolovat své hraní;
- 5) ztráta koníčků či jiných forem zábavy kvůli hraní;
- 6) pokračování v excesivním hraní i přes patrné psychické potíže spojené s hraním;
- 7) klamání osob v souvislosti s rozsahem hraní těchto her;
- 8) hraní jako únik nebo úleva od špatné nálady;
- 9) ohrožení, zanedbání nebo ztráta významného vztahu, zaměstnání či studia v důsledku hraní internetových her.

Světová zdravotnická organizace (2019) v připravované MKN-11 formuluje *Gaming Disorder* (GD) neboli **poruchu hraní digitálních her**, která oproti DSM-5 zahrnuje digitální hry (ne tedy pouze online hry) a závislosti charakterizuje trvalým, nebo opakujícím se hraním, které je po dobu dvanácti měsíců manifestováno těmito symptomy:

- 1) narušení kontroly během hraní;
- 2) upřednostňování hraní před ostatními zájmy a činnostmi;
- 3) pokračování nebo eskalace hraní i přes patrné negativní dopady.

Téma rizikového chování ve vztahu k digitálním hrám je velmi důležité a bylo by možné jej více do hloubky rozpracovat, nicméně pro účely této práce jsme představili pouze základní přehled, který pokrývá potřeby této diplomové práce vzhledem k našemu výzkumu.

3 POKÉMON GO

Pokud bychom chtěli na základě toho, co jsme se prozatím dozvěděli, zařadit hru Pokémon GO, tak se jedná o on-line *freemium* dobrodružnou RPG mobilní hru pro více hráčů s označením PEGI 7 a mírného násilí a možností nákupu ve hře, která využívá technologie AR.

Jak již bylo řečeno, AR doplňuje fyzickou realitu o virtuální prvky, a to v reálném čase a v reálném světě. Hráč Pokémon GO tak může skrze svůj mobilní telefon, ve kterém má aplikaci nainstalovanou vidět *gymy*, pokémony a *pokéstopy* zasazené do místa, ve kterém se právě nachází. Tyto fenomény, které se ve hře Pokémon GO vyskytují, popisujeme v podkapitole 3.2.

Na podobném principu fungují další *location-based* hry (*LBGs*), mezi něž se řadí např. **Ingress**, který se považuje předchůdce Pokémon GO. Tato hra vyšla v roce 2012 a propojila jako jedna z prvních mobilní hru s technologií AR. Aplikace je postavena na virtuálních portálech, které hráč obsazuje pro svou frakci na zajímavých a významných místech ve světě (Hodson, 2012). Následovníkem Pokémon GO mohla být hra **Harry Potter: Wizards Unite**. Všechny tři hry jsou od společného vydavatele, jímž je Niantic (Thongmak, 2020).

Mezi výhody, které plynou ze hraní her založených na lokaci patří pobyt hráčů venku, cvičení, méně sedavého chování, lepší znalost okolí a lepší navigační a geografické schopnosti, vyšší míra sociální interakce a poznávání nových lidí (Laato et al., 2020a).

To je však nyní víceméně v rozporu s nařízeními kvůli pandemii COVID-19. Studie Laato a kolektivu (2020b) mapovala změny, které se projeví v *location-based* hrách právě v souvislosti se zavedenými opatřeními. Přestože vývojáři hry Pokémon GO přidali do hry bonusy a další nástroje, aby hráči mohli hrát co nejvíce z domu, ovlivnili hráče přidáním nových Pokémonů do raidů, čímž je podnítili k venkovním společenským aktivitám. Na základě zjištěných informací můžeme sledovat dva trendy. Vývojáři mohou manipulovat hráči skrze odměny. Na straně druhé je pak na samotných hráčích, aby převzali zodpovědnost za svá rozhodnutí a dokázali kontrolovat své chování.

3.1 Hra Pokémon GO

Hra Pokémon GO přišla na trh 6.července 2016, v České republice pak 16. července 2016 a během několika hodin obsadila první místo ve všech obchodech s aplikacemi a rychle se tak stala celosvětovým fenoménem (Cuthbertson, 2016). Hra získala obrovskou základnu uživatelů – 45 milionů aktivních denních uživatelů (Anthony, 2017) a díky nákupům ve hře aplikace vydělala za pouhých 20 dní 100 milionů dolarů, za celý rok pak 832 milionů dolarů. V průběhu roku 2019 přineslo Pokémon GO tržby ve výši 894 milionů dolarů (Iqbal, 2020).

V čem tkví úspěch této hry? Podle studie, jejímž autorem je Tang (2017) je to díky **třem faktorům**, které Niantic sloučil: použití technologie **AR a GPS pro vyprávění**, působení na **nostalgiu a normativní vliv** kultu související se sociální konformitou. Úspěch této hry je tedy dán tím, že umožňuje hráčům si skrze platformu splnit svůj dětský sen stát se trenérem spolu se svými přáteli, se kterými může různě interagovat, spolupracovat a soutěžit. Zároveň tito hráči přitahují další fanoušky, čímž se hra stává stále populárnější. Můžeme říct, že se z této hry stala postupem času téměř norma.

Alha a kolektiv (2019) se ve své studii zaměřili na důvody pro zahájení, pokračování a ukončení hraní Pokémon GO. Zjistili, že hráči hru vyhledali především kvůli dřívějším **zkušenostem s franšizou pokémonů, společenskému vlivu a popularitě hry**. Hráči ve hře pokračovali kvůli **postupu ve hře**. Jako důvod pro ukončení hraní Pokémon GO udávali **osobní situaci mimo hru a problémy s hratelostí**.

3.2 Pojmy v Pokémon GO

Pro pochopení hráčské komunity i hry samotné je potřeba seznámit se se základními pojmy, na které můžeme ve hře Pokémon GO narazit. Přestože to není v akademických pracích obvyklé, vnímáme jako důležité tyto prvky hry představit pro pochopení hráčské zkušenosti popisované ve výzkumné části práce. Informace vychází ze zkušeností autorky.

Avatar je v této hře trochu jiný, než jak je tomu v ostatních hrách. Hráč si podobu svého **trenéra** sice jako u ostatních her tvoří hned na počátku a může jej postupně vylepšovat různými kostýmy, doplňky či třeba pózami, ale ostatní hráči jej ve hře nevidí tolik (např. při sledování mapy vidí výhradně sebe). Podobu jiného hráče je možné vidět pouze při přímé interakci, jako je posílání dáreků, společné **raidování**, zastoupení pokémona v **gymu** nebo v **PvP**. Personalizaci postavy podpořili samotní vývojáři v poslední době skrze soutěž, ve které byla hlavní odměnou použita podoba trenéra jako postavy ve speciálním **eventu**. *Event*

je časově omezená událost ve hře, při které probíhají různé bonusy apod. Jako příklad si můžeme uvést *Community Day* (CD, objevuje se daný typ pokémona, hráč získává více zkušeností aj.) nebo *Spotlight Hour* (podobné CD, menší šance na *shiny* verzi) atd. *Shiny* verze je vzácná, barevně upravená verze pokémona, která září.

Hráč svého trenéra vidí při pohybu na mapě. **Mapa** znázorňuje skutečný svět, je tedy možné vidět náhled ulic, obrysy domů, řeky atd. Na mapách se ukazují pokémoni, *pokéstopy* a *gymy*. **Pokéstop** je vyznačené místo, které podobně jako v **Ingressu** znázorňuje něčím výjimečný objekt v reálném světě. Často se jedná o historické budovy, sochy, ukazatele, ... Tato místa se do hry nahrála na základě spolupráce s Google maps a od levelu 38 (dříve 40) je možné nominovat nová místa pro zařazení do hry. *Pokéstopy* může hráč protočit díky přejetí prstu po obrázku daného místa. To mu dává zkušenosti, ale i potřebné předměty (*ítemy*). Okolo *pokéstopů* se také často vyskytují (*spawnují*) pokémoni.

Postup ve hře je zprostředkován získáváním **zkušeností** (*experiences*, **XP**), díky kterým trenér dosahuje vyšších **úrovní** (*levelů*). Těch bylo do nedávna maximálně 40, nyní je možné dosáhnout 50. úrovně, přičemž od *levelu* 40 není přechod dosažen pouze získáním dostatečného množství XP, které se získávají např. za chytání pokémonů, **evoluce** (vyvinutí pokémona na další stádium), **raidy**, protočení *pokéstopů*, dosažení dané úrovně přátelství aj. Nově musí trenér splnit dané úkoly pro jednotlivé úrovně (např. dokončení 30 *raidů*, chycení 200 pokémonů v jednom dni apod.).

Jakmile hráč dosáhne 5. úrovně, tak si vybírá **tým**, za který bude hrát. Na výběr je ze tří barev týmů, přičemž červená znázorňuje **tým Valor**, modrá **tým Mystic** a žlutá **tým Instinct**. Týmy spolu soupeří v **gymech** (arénách) za jejichž obsazení získávají hráči *pokecoiny*. **Pokecoin** je virtuální měna, kterou si hráč může koupit za reálné peníze, ale hra umožňuje si je také vydělat, což je limitováno na maximálně 50 *pokecoinů* za den.

Každý hráč má dva typy uložistiště – **batoh** (*item bag*) a **pokémon storage** (uložiště pro pokémony). V inventáři (batohu) se skladují **pokebally** (čtyři typy míčků, které slouží k chycení pokémona), **lucky eggs** (speciální vajíčka, která po danou dobu zdvojnásobují počet získávaných XP), **potions** (čtyři typy lektvarů, které spolu s **revivy** léčí pokémony), **incense a lure moduly** (různé typy vábniček, které přitahují pokémony), různé typy **bobulí** (*berries*, které ovlivňují průběh chycení pokémona), tři typy **passů** (vstupenek do *raidů*) a spoustu dalších herních předmětů. Téměř všechny tyto předměty lze v omezeném množství získat zdarma nebo zakoupit v obchodě za *pokecoiny*.

Na základě protočení *pokéstopů* nebo *gymů* může hráč získat **vajíčko** (*egg*). Ve hře je jich pět typů a po nachození daných počtů kilometrů (2, 5, 7, 10, 12) se vylíhne pokémon.

Jednou z hlavních činností ve hře jsou **raidy** – skupinové události, které mají tři úrovně obtížnosti (1*, 3*, 5*). Dle dané obtížnosti je potřeba určitý počet hráčů pro porážení daného pokémona, kterého může hráč následně chytit. Na ty se hráči domlouvají třeba skrze Facebookové skupiny a hromadné konverzace, Telegram a Discord.

Chycení pokémoni se zapisují do **pokédexu**, který představuje encyklopedii, sbírku daného hráče napříč regiony, odkud pokémoni pochází.

Hráč má možnost plnit různé **úkoly** (*tasky*, *questy*), které jsou ve hře týdenní a speciální. Hráč za splněný úkol získá jednu denně známku do týdenního přehledu, na jehož konci ho čeká odměna v podobě *itemů* a pokémona pro dané období. Speciální úkoly bývají limitované časem, do kdy je musí hráč splnit.

Obecně lze tedy říct, že hra motivuje ke **každodennímu hraní**, díky kterému hráč získává různé druhy odměn a výhod. Hra poskytuje časově omezené události a aktualizace, čímž hráči dočasně přináší nové podněty a cíle.

3.3 Dosavadní výzkumy

Vyjma již uvedených výzkumů u jednotlivých témat můžeme vidět snahu popsat individuální specifika týkající se hraní a samotné hry Pokémon GO už od jejího vydání.

Tabacchi a kolektiv (2017) ve své studii popsali, jak vypadá tzv. **early adopter** (časný osvojitel, první vlašťovka) v italské komunitě hráčů Pokémon GO. Na základě korelací s **osobnostními rysy** z Big Five vytvořili profil takového hráče. Výsledný profil hráče Pokémon GO je jedním z více introvertních uzavřených osob s vysokou přívětivostí a svědomitostí. Autoři dále zjistili, že extraverze a stabilita pozitivně koreluje se sběratelskou částí hry, zatímco přívětivost je jejím negativním prediktorem. Otevřenost pak souvisí s úrovní dovedností dosažených ve hře.

K podobným závěrům došli Khalis a Mikami (2018), tedy že **herní chování** hráčů Pokémon GO **souvisí s individuálními charakteristikami** hráčů. Dle jejich výsledků hráči s vyšší úrovní extraverze, přívětivosti a sociální kompetence chytají více pokémonů, přičemž sociální úzkostnost předpovídá menší míru chování zaměřeného na chytání.

Svědomitost a sociální kompetence předpovídají vyšší míru průzkumného chování. Hráči s těmito rysy navštěvovali více *pokéstopů* a dosahovali tak vyšší fyzické aktivity.

Jak vypadá charakteristika hráčů z pohledu **věku a pohlaví**? Hra Pokémon GO je výjimečná tím, že je poměrně vyvážená, co se pohlaví týče. Zhruba 41 až 43 % hráčů jsou ženy. U obou pohlaví je možné sledovat nejvyšší zastoupení v kategorii 21-35 let (Kim, 2016; Newzoo, 2016). Malik a kolektiv (2019) uvádí, že ženy hrají Pokémon GO kvůli potěšení z hraní a fyzické aktivitě, zatímco muži se snaží dosáhnout sociálních interakcí, úspěchů, motivuje je také pohoda a nostalgie. Ve srovnání se ženami se muži rovněž více zajímají o aspekty ochrany soukromí.

Velkou část předchozí kapitoly jsme věnovali oblasti motivace ke hraní digitálních her. **Motivy pro hraní Pokémon GO** se zabývali autoři Zsila a kolektiv (2017). Pro tyto účely rozšířili Dotazník motivů pro online hraní (*Motives for Online Gaming Questionnaire*, MOGQ) o Pokémon GO rozšíření (*Pokémon GO extension*, MOGQ-PG). Prostřednictvím dvou na sebe navazujících studií identifikovali na vzorku o 621 respondentech **10 motivačních faktorů** užívání Pokémon GO: socializace (*social*), únik (*escape*), soutěživost (*competition*), zvládání (*coping*), rozvoj dovedností (*skill development*), fantazie (*fantasy*), zábava (*recreation*), venkovní aktivita (*outdoor activity*), nostalgie (*nostalgia*), nuda (*boredom*). Autoři dále zjistili, že tři motivační faktory jsou pro tuto hru obzvláště specifické, a to venkovní aktivita, nostalgie a nuda. Motivace soutěžením a fantazií pak předpovídaly problematické herní chování. Vedle těchto zjištění se autoři dále věnovali tomu, jak souvisí s těmito motivy impulzivita. Výsledky však nenaznačovaly žádnou spojitost mezi impulzivitou a motivy MOGQ-PG.

Na tato zjištění navázali Zsila a Orosz (2019). Na základě rešerše 14 studií zabývajících se motivy hraní Pokémon GO klasifikovali **8 hlavních motivů**: sociální (*social*), fyzická (*physical*)/venkovní aktivita (*outdoor activity*), nostalgie (*nostalgia*), zábava (*fun*)/požitek (*enjoyment*), soutěživost (*competition*)/úspěch (*achievement*), průzkum (*exploration*)/zvědavost (*curiosity*), nuda (*boredom*) a trendovost (*trendiness*).

Frolich a kolektiv (2019) propojili **motivaci hráčů s jejich věkem**. Na základě jejich zjištění víme, že **nostalgie** je hlavním důvodem hraní u mladších dospělých, přičemž u starších dospělých je to **zlepšení fyzické aktivity**. Výsledky celkově naznačují, že je důležité zohlednit věk a motivaci hráčů ke hře při navrhování her, jako je Pokémon GO,

kteřé by mohly potenciálně zvýšit fyzickou aktivitu a získávání benefitů souvisejících se zdravím u dospělých jedinců.

Pohybovou aktivitu v kontextu Pokémon GO se zabýval Wang (2021) ve svém systematickém přehledu literatury o tom, jak hra ovlivňuje **osobní pohodu (*well-being*)** v souvislosti s fyzickým, ale i psychickým a sociálním zdravím. Hlavním zjištěním je, že Pokémon GO hráče **pozitivně ovlivňuje ve všech třech oblastech zdraví**. V kontextu fyzické aktivity je zřejmé, že na ni má hra pozitivní vliv, včetně zvýšeného počtu kroků, překonané vzdálenosti a času stráveného fyzickou aktivitou. Mezi další účinky hraní hry patří zkrácení času sedavou činností, více času stráveného venku, hubnutí, lepší spánek a zkoumání nových fyzických míst. Jedním z obzvláště povzbudivých výsledků bylo, že Pokémon GO je jednou z mála aplikací, která dokázala motivovat lidi, kteří vykonávali malou nebo žádnou fyzickou aktivitu, být více fyzicky aktivní.

Na ***well-being*** hráčů Pokémon GO se zaměřili také Loveday a Burgess (2017). Jejich studie zkoumala pozitivní a prospěšný koncept ***flow*** v souvislosti s hraním této hry. Fenomén *flow*, který se může vyskytovat u digitálních i nedigitálních her se definuje jako duševní stav plynutí, při kterém je osoba ponořena do vykonávané činnosti bez pozornosti ničemu jinému a objevuje se např. ve sportu, ale také právě při hraní her. *Flow* efekt je jedním z udávaných důvodů, kvůli kterým hráči mají problém (jakoukoli) hru opustit (Rau et al., 2006). Autoři studie zjistili, že mezi významné prediktory dosažení fenoménu *flow* patří **dosažená herní úroveň, hraní o samotě, nostalgie a hraní s rodinnými příslušníky**. Herní design složený z dosahování vyšších úrovní skrze výzvy a dovednosti přináší vyšší *flow*. *Flow* souvisí s hraním s rodinou či o samotě spíše než s cizími lidmi nebo s přáteli. Byla nalezena také významná korelace mezi nostalgií a vyvoláním *flow*. Sami účastníci studie pak zmiňovali vnímané **pozitivní účinky hry na jejich sociální, duševní i fyzickou pohodu** (Loveday & Burgess, 2017).

Další oblastí zájmu je již zmíněná **sociální interakce s ostatními hráči**. Jedinci, kteří se věnují hře Pokémon GO se mohou navzájem vyzívat na souboje, sdílet zkušenosti či rady, domlouvat se na společné *raidy* aj. Role komunity je v této hře nesporná. Aktivní diskuse a pocit přítomnosti (ať už prostřednictvím Facebooku či Discordu) přináší hráči **větší požitek** ze hraní, který vede k většímu prozkoumávání komunity a **budování silnějšího pocitu sounáležitosti s komunitou** (Kim et al., 2020; Majgaard & Larsen, 2017).

VÝZKUMNÁ ČÁST

4 VÝZKUMNÝ PROBLÉM

V teoretické části diplomové práce jsme se seznámili s obdobím mladé dospělosti, s problematikou digitálních her a přímo se hrou Pokémon GO. Zmínili jsme také řadu výzkumů, které byly v rámci této hry realizovány. Na to navážeme představením našeho výzkumného záměru, a jaké cíle jsme si v souvislosti s tím stanovili.

Předmětem tohoto výzkumu je vztah dospělé populace v období mladé dospělosti (20-25 let) ke hraní digitálních her. Pro náš výzkum jsme zvolili hru Pokémon GO, mobilní hru založenou na lokaci a využívající prvky rozšířené reality.

Fenomén Pokémonů zasáhl v roce 2016 celý svět. Tyto oblíbené příšerky, na kterých jsme díky seriálu, kartičkám a hrám na konzolích vyrostli, se vrátily ve hře, která naplňovala letní prázdninové dny daného roku bezpočtu dětí i dospělých. Díky výzkumům víme, v čem tkví výjimečný úspěch této hry, proč hráči se hrou začínají, ale i končí. Nicméně tyto výzkumy probíhají výhradně v zahraničí a českým „trenérům“ se věnuje jen málokdo. My bychom rádi přinesli pohled do světa těchto hráčů, jejich názor na to, co jim hra dává a bere, co jsou pro hru schopni obětovat a co už je pro ně příliš. Mladí dospělí mají specifické možnosti, mají již nějaký příjem, se kterým mohou manipulovat, mají čas, se kterým nakládají dle vlastního uvážení, nejsou tak často limitováni prací či rodinou, na které by museli brát ohled. Námi zjištěné poznatky mohou pomoci blízkým, psychologům i psychiatrům v pochopení hráčského světa, který má své charakteristiky, a který je pro spoustu z nich neznámou oblastí.

4.1 Cíl výzkumu a výzkumné otázky

Na co konkrétně se ve hře Pokémon GO zaměříme? Půjdeme k jádru této hry – k samotným hráčům a jejich hráčské zkušenosti. V teoretické části jsme si shrnuli některé teorie, které se týkají motivace, dělení digitálních her i hráčů. Dále jsme si vymezili jednotlivá specifika, která jsou pro digitální hry charakteristická, a na to jsme navázali tím, jaké dopady mohou mít. To se nyní pokusíme propojit s realitou.

Cílem našeho výzkumu je zjistit, **jaké psychologické mechanismy se ve hře Pokémon GO uplatňují a jak na ně hráči reagují**, potažmo **které aspekty mají ve hře závislostní potenciál**. Dalším cílem našeho výzkumu je **popsat hráče Pokémon GO z více**

perspektiv a lépe tak **porozumět jejich chování a prožívání**. Věříme, že pokud dáme hráčům možnost, pustí nás do jejich světa a ukážou nám, co je pro ně důležité a proč. Rádi bychom také vyzdvihli vedle negativ i pozitiva, která ze hry pro hráče plynou.

V závislosti na těchto cílech byly vytvořeny následující výzkumné otázky:

- 1) Jak jsou hráči motivováni ke hraní?
- 2) Jak vnímají hráči monetizaci hry?
- 3) Cítí se hráči Pokémon GO pohybově aktivnější než před hraním hry?
- 4) Jak se liší prožitek z hraní rizikových hráčů a hráčů bez rizika?
 - a. Zažívají rizikovní hráči méně často flow?
- 5) Jaký je význam komunity pro hráče Pokémon GO?

5 METODOLOGICKÝ RÁMEC

V této kapitole si přiblížíme metodologický rámec našeho výzkumu. Představíme náš výzkumný soubor a jeho výběrová kritéria. Popíšeme si výzkumné metody, které jsme vzhledem k povaze daných cílů a z nich vyplývajících výzkumných otázek použili. Dále se podíváme na etické hledisko výzkumu.

Na základě výzkumného problému a cílů výzkumu jsme zvolili **kvalitativně zaměřený přístup**. Kvalitativní design výzkumu bývá soustředěn na hlubší porozumění zkušenosti a vytvoření komplexního obrazu problémů (Creswell & Creswell, 2018). Povaha kvalitativního výzkumu nám tak umožňuje odhalit podstatu zkušeností hráčů, dostat se do hloubky jejich prožívání a získat tak co nejvíc informací o psychologických mechanismech, které hra využívá, jaký význam pro účastníky a jaké dopady na hráče má.

Pro účely této práce jsme zvolili **vícepřípadovou studii**, pro kterou se používají rovněž označení *vícečetná*, *mnohonásobná* či *mnohopřípadová* (Dvořák et al., 2010; Hendl, 2005; Mareš, 2015; Sedláček, 2014; Walterová & Starý, 2006). Tento typ kvalitativního výzkumu nám poskytuje možnost pracovat s více případy najednou, a snadněji tak odhalit podobnosti i rozdílnosti v jednotlivých případech. Je třeba však myslet na její časovou náročnost, jakož i nároky na výzkumníka, znalost terénu, kontextu, i fenoménu, ochotu zapojení účastníků atd. (Chrastina et al., 2015).

5.1 Výzkumný soubor a jeho výběrová kritéria

Na úvod je třeba říct, že jsme nejprve provedli předvýzkum, při kterém jsme zmapovali komunitu hráčů obecně a poté jsme se zaměřili na hráče Pokémon GO v České republice. V těchto komunitách jsme následně sdíleli dotazník, na jehož základě jsme si rozdělili výzkumný soubor.

V rámci našeho výzkumu jsme zvolili dvě metody výběru výzkumného souboru. První z nich je **metoda příležitostného výběru**, jejíž specifikací je princip dobrovolnosti a využívání příležitostí k získání respondentů (Miovský, 2006). Cílové skupině jsme nabídli možnost zapojit se do výzkumu prostřednictvím online dotazníku skrze Google formulář. Odkaz na tento dotazník jsme sdíleli přes sociální sítě a komunikační kanály, konkrétně přes Discord, Facebook, Telegram, Twitch a herní fóra. Na těchto sítích odkaz propagovali také

předem domluvené vůdčí osobnosti pro danou komunitu. Během sdílení jsme sledovali a zaznamenávali reakce a interaktivně řešili případné obtíže či dotazy. Tento sběr dat probíhal od začátku září 2020 do začátku prosince 2020. Celkem jsme získali odpovědi od 2 852 respondentů. Tato data budou použita v rámci širšího výzkumného projektu, který se zabývá hraním digitálních her. Zároveň jsme díky většímu rozsahu souboru předcházeli riziku mála respondentů pro druhou fázi výzkumu.

Druhou použitou metodou je **prostý záměrný výběr**, při kterém jsme vybrali dle stanovených výběrových kritériích potenciálního probanda a čekali, zda naši nabídku přijme a do studie se zapojí (Miovský, 2006). Tuto metodu jsme zvolili z důvodů potřeby homogenity výzkumného souboru, zároveň také reprezentativnosti účastníka vzhledem ke zkoumanému fenoménu, kdy jsme se soustředili na porozumění „žité zkušenosti“ skrze interpretativní fenomenologickou analýzu (Kostínková & Čermák, 2013).

Pro rozhovory jsme tedy oslovili ty hráče, kteří naplňovali kritéria pro výběr respondentů, a to: **souhlasili se zpracováním svých osobních údajů dle GDPR**, uvedli věk **20 až 25 let, zkusili někdy hru Pokémon GO a hráli ji alespoň jednou za poslední měsíc**. Zároveň museli projít kontrolní otázkou, zda **hrají v současné době digitální hry**. Ze získaných dat od 192 lidí jsme vybrali respondenty **s uvedeným emailem**. Těchto 69 probandů jsme následně roztrídili do skupin podle toho, zda na základě alespoň jedné z použitých metod vyšli v riziku závislosti nebo ne. Více se těmto nástrojům věnujeme v následující kapitole *5.2 Metody získávání dat*.

Postupně jsme oslovili 10 hráčů bez rizika a 28 rizikových hráčů. Je na místě říct, že bylo těžší navázat kontakt s hráči v riziku, a proto jich bylo osloveno podstatně více. Z celkem 38 oslovených hráčů se jich ozvalo 8, přičemž s pěti z nich byl následně domluven rozhovor. Charakteristiku hráčů (ve všech případech se jednalo o muže) uvádíme v tabulce níže.

Tabulka 2: Charakteristiky výzkumného souboru

Přezdívká respondenta	Věk	Vztah ke hraní
Václav	21	Bez rizika
Miloš	20	Bez rizika
Tomáš	21	Rizikový
František	24	Bez rizika
Gabriel	20	Rizikový

5.2 Metody získávání dat

V předvýzkumu jsme získali data skrze již zmiňovaný online dotazník, který se skládal z několika částí. První z nich byl dotazník vlastní konstrukce, další částí byl **Dotazník typu her** (Rehbein et al., 2016, upraveno), který jsme uvedli již v teoretické části diplomové práce u vymezení herních žánrů. Na to navazovaly standardizované dotazníky, díky nimž jsme mohli roztrždit respondenty dle závažnosti vztahu k digitálním hrám, a to **Dotazník hraní digitálních her**, dále jako **DHDH** (Suchá et al., 2019), **Kritéria GD** (Pontes et al., 2019) a **Kritéria IGD** (Pontes & Griffiths, 2015).

DHDH existuje ve dvou verzích. První verze otázek je ve formě tykání a je pro adolescenty ve věku 11-19 let. Druhá, námi použitá verze je dotazník obsahující otázky ve formě vykání, a je tedy pro osoby starší 19 let. Dotazník je složen ze 32 otázek, přičemž respondent vybírá z odpovědí ANO/NE a poslední dvě otázky jsou otevřené. Maximální počet bodů je tak 30. Hrubý skór nám umožňují zařadit jedince do skupiny bezproblémového, problematického či závislostního hraní na základě cut-off skóre. Poslední dvě otázky, které se ptají na počet hodin hraní v pracovních či volných dnech, můžeme porovnat s průměrnými hodnotami příslušné normové skupiny. Metoda vykazuje dobré psychometrické vlastnosti a vysokou vnitřní konzistenci s Cronbachovou alfou 0,97 (Suchá et al., 2019).

Kritéria GD (*The Gaming Disorder Test, GDT*) reagují na diagnostická kritéria dle MKN-11 (WHO, 2019). Jedná se o krátkou čtyř položkovou screeningovou metodu. Odpovědi jsou zaznamenávány na Likertově škále od *nikdy* po *velmi často*. Je tedy možné získat 4 až 20 bodů a na základě cut-off skóru můžeme rozlišit jedince dle závažnosti na

hráče s poruchou GD či bez poruchy. Jedná se o krátký, reliabilní (spolehlivý) a validní nástroj s hodnotou Cronbachovy alfy 0,84 (Pontes et al., 2019).

Kritéria IGD (*Internet Gaming Disorder Scale – short form, IGDS-SF9*) autorů Pontese a Griffithse (2015) je škála mapující výskyt 9 kritérií poruchy hraní internetových her dle DSM-5 za posledních 12 měsíců (APA, 2015). Přestože se však v názvu objevuje označení *internetové hraní*, autoři směřují otázky na herní aktivitu obecně. Jedinec své odpovědi zaznamenává na pětibodové škále Likertova typu od *nikdy* po *velmi často*. V metodě je tak možné získat 9 až 45 bodů a jedince zařazujeme do skupiny s poruchou IGD či bez poruchy dle naplnění 5 kritérií. Metoda vykazuje kvalitní psychometrické vlastnosti s Cronbachovou alfou 0,87 (Pontes & Griffiths, 2015).

Před použitím online dotazníku byla provedena pilotní studie, která obsahovala informovaný souhlas, dotazník vlastní konstrukce i jednotlivé metody. Dotazník byl testován na 23 respondentech. Byla zjištěna jedna technická chyba při snaze vyplnit dotazník přes mobilní telefon, jeden respondent nerozuměl souhlasu s GDPR a rovněž jeden respondent zmínil nevyhovující délku dotazníku. Dotazník jsme na základě zpětné vazby upravili do té míry, do jaké to bylo možné.

Ačkoli může podoba námi získaných dat naznačovat povahu smíšeného designu, námi získaná data v předvýzkumu byla spíše orientační a položila nám základ pro naši hlavní část výzkumu – rozhovory. Při kvalitativním výzkumu se hojně využívá metoda interview – rozhovor. My jsme zvolili **polostrukturované interview**, jehož výhodu vidíme v předem definovaném jádru, ale zároveň určité volnosti, kterou nám dává. Je tedy možné mít předem připravené otázky, jejichž pořadí lze flexibilně upravovat podle dané situace. Zároveň je možné se respondenta vhodně doptávat a doplňovat tak získané informace (Miovský, 2006).

Již zmiňované předem definované jádro bylo složeno ze stanovených oblastí, kterých se otázky v rozhovorech týkaly. Tyto oblasti byly vymezeny následovně:

- vztahy s komunitou a okolím
- avatar (sebevyjádření);
- motivace ke hraní a čas trávený hraním;
- prožitek a flow;
- prvky bezpečnosti;
- COVID-19 a monetizace;
- ostatní (podvádění, fyzická aktivita, vztah k AR).

Předem vytvořená struktura rozhovoru byla ověřena spolu s informovaným souhlasem a technickým prostředím Zoomu v rámci pilotní studie na jednom respondentovi. Díky této pilotní studii jsme odhalili a následně upravili nejasně formulované otázky, potřebu instrukcí k platformě a podobně. Zároveň jsme si ověřili funkčnost nahrávání, posílání pozvánky atd.

Polostrukturované interview obsahovalo 32 otázek, které byly dle potřeby v daném rozhovoru rozšířeny o několik dalších. Při seřazení témat jsme se snažili o co největší návaznost a plynulost, nicméně se někdy stalo, že bylo pořadí otázek přizpůsobeno aktuálnímu tématu v rozhovoru.

Videorozhovory jsme realizovali prostřednictvím platformy Zoom od prosince 2020 do února 2021 a délka jednotlivých rozhovorů se pohybovala v časovém rozmezí 30 až 70 minut. Pro videozáznam jsme využili přímo funkci Zoomu a záložně ještě program oCam. Samotné rozhovory se nesly ve velmi přátelském duchu, obě strany si dokonce tykaly, neboť je to v hráčské komunitě zvykem. Na začátku budilo lehké rozpaky, že všichni respondenti byli muži a zpovídala je žena, nicméně po úvodním povídání o výzkumu a o hrách obecně se většinou respondenti uvolnili, a nakonec se s nimi těžko loučilo.

5.3 Etické hledisko a ochrana soukromí

Při sběru dat prostřednictvím online dotazníku i polostrukturovaného interview byli respondenti informováni o svých právech, o účelu výzkumu a jeho cílech. K tomu byla vytvořena tzv. persona, kde si mohli účastníci o našem výzkumu přečíst více, než co bylo uvedené v úvodu dotazníku či informovaném souhlasu, který jsme zasílali před samotným interview (informovaný souhlas je přiložen k nahlédnutí v příloze č. 3). Přesto jsme na začátku rozhovoru věnovali dostatek prostoru pro případné otázky a zopakování informací o výzkumu, o anonymitě a dobrovolnosti účasti, o pořizování videozáznamu a jeho následném přepisu, zpracování a uchování těchto dat a také o možnosti z výzkumu kdykoliv vystoupit.

Další etickou otázkou bylo nastavení povinných otázek při vyplnění online dotazníku. Rozhodli jsme se tuto možnost až na výjimky (např. otázka týkající se GDPR) nevyužít.

Na konci interview dostali respondenti možnost zjistit své výsledky v metodách, které jim byly následně vysvětleny. V případě, že se jednalo o respondenty v riziku, byl jim

poskytnut letáček s kontakty, na které se mohou v případě zájmu a potřeby obrátit. Na konci byl opět prostor pro dotazy či jakékoli připomínky a doplnění. Na závěr bylo účastníkovi poděkováno. V případě sdílení dotazníku skrze streamery jim byl darován *donate* menší finanční částky, za vyplnění nebyla nabídnuta žádná odměna kvůli rozsahu souboru a online formě.

Práce s daty probíhala tak, že již při nahrávání rozhovoru byly nahrávky uloženy pouze pod datem rozhovoru a poznámky k němu byly nazvány přezdívkou, kterou respondenti uvedli. Tyto dva soubory byly uloženy spolu s informovanými souhlasly v jednotlivých složkách respondentů pod přezdívkou. K těmto materiálům neměl přístup nikdo jiný než výzkumníci, kteří byli předem uvedeni v informovaném souhlasu s odkazem na informační stránku výzkumu, jež byla pro tyto účely vytvořena¹. Přezdívky respondentů jsme nakonec změnili, protože jsme se obávali toho, že by bylo možné je podle nich identifikovat. Často šlo totiž o přezdívky využívané napříč hrami apod.

V neposlední řadě bylo myšleno i na ochranu soukromí autorky. Pro účely komunikace s hráči byl tak vytvořen email, facebookový profil a profil na Twitchi, aby bylo jasné vymezené, kde ji mohou účastníci kontaktovat.

¹ <https://persona.upol.cz/hrani-digitalnich-her-a-kontinuum-virtuality/>

6 PRÁCE S DATY

Tato kapitola navazuje na předchozí informace o výzkumném souboru a metodách získávání dat. Nyní se seznámíme s tím, jak bylo s daty následně nakládáno. Nejde tedy ještě o samotnou analýzu dat, ale o jejich přípravu.

V první řadě bylo třeba připravit data získaná z online dotazníku. Google formulář nabízí převedení odpovědí do Google tabulek, odkud se dají snadno stáhnout a využívat při práci v Excelu. Nicméně bylo třeba odpovědi vyfiltrovat dle námi vymezených kritérií, jak jsme popisovali v kapitole věnující se výzkumnému souboru. Následně jsme museli převést slovní odpovědi na skóry dle manuálů. Chybějící odpovědi jsme doplnili řádkovým průměrem. V metodě DHDH chybělo celkem 29 odpovědí u 16 probandů. Nejvíce odpovědi chybělo u probanda 193, který přeskočil celou jednu sadu otázek a tudíž nevyplnil 5 odpovědí. To však stále zastupovalo méně než 25 %, což jsme si dali jako hranici pro vyřazení respondenta u daných metod, a respondent tak nemusel být vyřazen. V metodě GDT nechyběla žádná odpověď, v metodě IGDS-SF9 chybělo celkem 5 odpovědí u 4 probandů. Následně jsme vypočítali hrubé skóry pro jednotlivé metody, a podle kritérií (na základě cut-off skóru a splnění dalších podmínek) zařadili respondenty do skupin dle závažnosti vztahu ke hraní digitálních her.

Jak již bylo řečeno, materiály související s polostrukturovaným interview byly přejmenovány a shlukovány v samostatných složkách, ke kterým měla přístup pouze autorka. Následovala transkripce fixovaných dat do textové podoby. Data byla přepisována pomocí programu *Listen N Write Free*, který pomáhá při přepisu pozastavováním, zpomalováním a vrácením nahrávky. Původně jsme plánovali použití programu *NEWTON Dictate 4*, který bohužel nefungoval tak, jak jsme si představovali, a proto jsme raději přepisy provedli samostatně. Tyto doslovné přepisy jsme převedli do textového dokumentu Microsoft Word s širokými okraji pro poznámky a s očíslovanými řádky pro lepší orientaci. Tyto texty jsme následně uložili k ostatním materiálům jednotlivých respondentů. Přepisy byly spolu s odpověďmi a výsledky daných respondentů v online dotazníku vytištěny a připraveny pro metodu analýzy kvalitativních dat tužka-papír.

6.1 Analýza dat

S ohledem na cíle a výzkumné otázky jsme se rozhodli pro kvalitativně zaměřený popisný typ výzkumu. K analýze dat jsme zvolili **interpretativní fenomenologickou analýzu**. Interpretativní fenomenologická analýza (*interpretative phenomenological analysis*, zkráceně IPA) se zabývá podrobným zkoumáním osobní prožité zkušenosti daného jedince, jejímu subjektivnímu porozumění a významu této zkušenosti pro jednotlivé účastníky studie (Smith, 2011). Jedná se tak o dvojistou hermeneutiku, při které se jedinec snaží přiřadit smysl a porozumět tomu, co prožívá. Na straně druhé je pak výzkumník, který se pokouší porozumět právě těmto procesům, při kterých jedinec vytváří významy a dává jim vlastní smysl (Antoine & Smith, 2017). Je tedy zřejmé, že subjektivita je jak na straně jedince, tak i na straně výzkumníka. Subjektivita je však brána jako přednost (Kostínková & Čermák, 2013).

Spolu s volbou této metody jsme se zavázali k plnění požadavků, které tato metoda má. Jedním z nich je homogenita vzorku, aby byla zkoumaná zkušenost co nejpodobnější. IPA zastupuje idiografický přístup, který se zabývá porozuměním vybraného fenoménu v určitém kontextu, a proto je zvykem provádět ji na malém výběrovém vzorku. U studentských prací se hovoří o vhodném vzorku o velikosti 3 až 6 účastníků. V tomto rozsahu se však často pohybují i zkušení výzkumníci (Smith et al., 2009).

Při analýze jsme postupovali případ po případu. Jednotlivé rozhovory byly opakovaně pročitány, poslouchány a sledovány, abychom vytvořili maximální sepejetí s respondentem a jeho zkušeností. Při tvorbě poznámek jsme se inspirovali Smithem a kolektivem (2009) i Kostínkovou a Čermákem (2013). Používali jsme různé odstíny barevných zvýrazňovačů pro odlišení důležitých pasáží v textu, po okrajích jsme psali poznámky a popisky. Původní komentáře jsme pak přetvářeli do výstižnějších kategorií, ve kterých jsme se pokusili zastřešit zkušenosti respondentů. Tato vznikající témata jsme dále rozvíjeli a zkoumali jejich vzájemné vztahy, které můžeme přenést do struktury či schématu. Po těchto všech krocích jsme se přesunuli k dalšímu případu, ve kterém jsme zmíněné kroky zopakovali a hledali v něm již vylupená témata. Nicméně bylo třeba myslet i na to, že se mohou objevit i nová témata. Snažili jsme se tedy témata napříč jednotlivými zkušenostmi propojit, ale také objevit témata nezaznamenaná a výjimečná dle zkušenosti daného respondenta. Nakonec jsme hledali komplexní vzorce napříč jednotlivými případy, které jsme mohli přenést do tabulek a zkoumat v jaké míře se v případech vyskytují, případně

i kde díky orientaci na základě číslování řádků (Kostínková & Čermák, 2013; Smith et al., 2009). Celý proces této pečlivé a systematické analýzy vyžadoval trpělivost a otevřenost výzkumníka (Pietkiewicz & Smith, 2014).

Ještě před započítím vlastní analýzy jsme provedli reflexi vlastní zkušenosti badatelky s tématem, kterou Smith a kolektiv (2009) a následně Kostínková s Čermákem (2013) vymezují jako nultou fází celého analytického procesu. Tato fáze vybízí jedince k tomu, aby se zamyslel nad svým vztahem a svými zkušenostmi vzhledem ke zkoumanému fenoménu. Tento proces nám pomohl si uvědomit, jakou interpretativní roli výzkumník má, čímž bychom měli zajistit udržitelnost validity.

6.2 Sebereflexe autorky

Téma digitálních her je mi velmi blízké. Sama jsem hráčkou a tato náklonost trvá již řadu let. Zároveň mě zajímala oblast hry Pokémon GO. Hry, která jedno léto převládala spoustu jiných aktivit a byla každodenní náplní prázdninových dnů mnoha mých přátel. Já sama jsem ji bohužel hrát nemohla, protože na to můj telefon zkrátka nestačil. Doteď si ale pamatuji zaplněné náměstí vedlejšího města, kam se sjížděli známí z okolních měst, protože to bylo místo s nejhustším zastoupením *pokestopy* a *gymy* v okolí. Zním několik lidí, kteří si dokonce za pokémony dělali výlety, ať už do zoologických zahrad nebo třeba na zámky apod. Takový fenomén podle mě stojí za to podrobit důkladnějšímu zkoumání.

Jakmile se začaly objevovat zprávy o tom, že by se mohli digitálními hrami zabývat i odborníci z řad psychologů a psychiatrů z pohledu diagnózy závislosti, dávalo mi to čím dál tím větší smysl. Byla jsem ráda, že se budu mít o co opřít, ale zároveň jsem doufala, že přinesu nové a důležité informace pro ty, kterým hry nejsou blízké. Že dokážu zprostředkovat a popsat tu zkušenost, kterou hráči prožívají. Protože ano, hry mají spoustu negativ, ale já v nich vidím také spoustu příležitostí – poznat nové lidi, naučit se něco nového, jak si užít večer... Věřím, že vhodné vybalancování pohledu na hry může přinést i mnoho dobrého jak odborníkům, tak hráčům.

Přestože se ve hrách orientuji a vidím v tom svoji velkou výhodu, musím mít na paměti to, že jsem hráčka – žena. Moje motivace ke hraní a další charakteristiky hráčské zkušenosti budou tudíž asi v mnoha ohledech odlišné oproti hráčům – mužům. Další věcí, kterou musím reflektovat, je znalost výsledků v metodách měřících rizika vzniku závislosti před samotnými rozhovory. Musím mít tedy na paměti riziko sebnaplňující předpovědi.

7 PREZENTACE VÝSLEDKŮ

V této kapitole si představíme výsledky našeho výzkumu na téma Psychologické mechanismy ve hře Pokémon GO. Zaměříme se na analýzu jednotlivých hráčů, kdy si popíšeme jednotlivé případy na základě získaných informací z dotazníku i rozhovoru. To provážeme s námi nalezenými tématy, která uvádíme na začátku podkapitoly každého respondenta. Témata jsou řazena na základě posloupnosti daného rozhovoru. Pro maximální možné zachycení subjektivní a žité zkušenosti člověka jsme zařadili odpovídající úryvky autentických promluv. V příloze č. 5 jsou vloženy obrázky avatarů jednotlivých účastníků vyjma respondenta č.5 Gabriela, který svůj profil ve hře Pokémon GO neposkytl.

Na základě interpretativní fenomenologické analýzy jsme identifikovali celkem 21 témat, která jsme následně seskupili do 14 zastřešujících témat, z nichž jsme následně vyčlenili 8 hlavních témat a 6 dílčích témat.

7.1 Václav

Témata: nostalgie, monetizace a férovost, pohyb, zvyk a FOMO², náplň času a příležitost, bezpečnost a soustředění, závislost a sebereflexe, dílčí témata.

Prvním respondentem je Václav, jednadvacetiletý student s dokončeným středoškolským vzděláním, který pochází z větší vesnice a nemá partnerku. Odhadem utratil za rok 200 Kč za hry. Nejčastěji hraje MOBA a MMORPG hry. V pracovní dny hraje v průměru 2 hodiny denně, ve dnech volna průměrně 3 hodiny. V den rozhovoru (23.12.) byl ve hře level 30 (57 tisíc bodů z 500 tisíc). Při analýze 15.3. dosáhl levelu 31 (159 tisíc z 500 tisíc). Václavův vztah ke hraní digitálních her je dle námi použitých metod bezproblémový.

Již na začátku rozhovoru jsme se dostali k tomu, jak si Václav hru vybral a v čem je pro něj důležitá. „*Protože jsem sledoval pokémony, ještě když, od malička, teďka už moc, teďka už ne, takže z nostalgie.*“ Díky seriálu a Pokémon Emerald (další hra z franšizy Pokémonů) také zná slabé a silné elementy, což využívá při soubojích v gymech. Se hrou nicméně jako většina našich respondentů po čase kvůli technickým potížím přestal, ale

² fear of missing out – strach z promeškání

později se k ní opět vrátil a hraje každodenně. „*A dejme tomu před rokem jsem znovu začal a aktivně to hraju. Každý den to aspoň jednou zapnu.*“ Spolu s každodenností často zmiňoval roli zvyku a příležitosti, protože hraje na cestě do a z práce a bere to náplň času. „*Třeba když jdu do práce, z práce, tak si to dycky zapnu, protočím si nebo chytну jednoho, ať mám aspoň ten denní bonus. Motivuje mě asi akorát to, že mě to baví. A přijde mi, že je to lepší, než když bych šel a díval se lidem do baráku.*“

Jako jediný zmiňoval, že jej baví RNG efekt neboli efekt náhody a štěstí. Proto jej baví zaměřovat se na vajíčka, u kterých neví, jakého pokémona získá. Na chození vajec mu vyhovuje také to, že se nemusí hře přímo věnovat, ale ona pracuje na základě jeho pohybové aktivity dál. Nicméně nevnímá, že by byl díky hře výrazně pohybově aktivnější. Podobně jako ostatní respondenti pro nějak podoba avatara není podstatná a vytvořil si ho podle podobnosti s reálným životem a na základě líbivosti. „*V podstatě vůbec, ale dejme tomu, že dvě minuty jsem si ho vytvářel. Teďka jsem si to schválně zapl a vidím akorát, že má černozeleň barvy, což jsou barvy mého týmu v požárním sportu a klobouk, protože si mi líbil. A má brýle, protože mám taky brýle, ale to je tak všechno.*“

S přibývajícím věkem vnímá větší svobodu ohledně organizace vlastního času, přestože právě Pokémon GO hrál více v období, kdy chodil pouze na SŠ. Nyní studuje VŠ i pracuje. Nicméně je tato hra specifická v tom, že o ní jeho okolí nemá tušení. Václav se stejně jako ostatní věnuje i dalším hrám. V jeho případě je to League of Legends (LoL). I zde ho baví efekt náhody v rámci beden a získávání skinů.

Václav byl vynalézavý co se pozitiv hraní hry týče. Dle jeho názoru se dá při chytání vycvičit jemná motorika a trpělivost. Mimo to je to podle něj především pro mladé lidi lepší náplň času než třeba pití alkoholu. Na druhé straně však vnímá možná nebezpečí pramenící ze soustředění se na hru namísto své okolí, přičemž toto soustředění je právě díky povaze hry spíše krátkodobé. V souvislosti s tím zmiňuje jinou podobu flow právě třeba ve hře LoL, při které se může zavřít v pokoji, nasadit si sluchátka a opravdu se jí plně věnovat. Dalším negativem je podle něj monetizace hry, která není z principu špatná, ale věří, že jí spousta lidí propadne. „*Určitě si tam hodně lidí může dokupovat tu herní měnu, protože to láká a ta hra je tak stavěná, furt si musíš zvětšovat inventář, místo pro pokémony, potiony, naháněčky a takový věci. Věřím, že hromada lidí do toho dává, za poslední dobu je to nejvýdělečnější hra na Google play.*“ Zároveň však vysvětloval, proč mu samotná monetizace nevadí – musí být spravedlivá v tom, že hráči, kteří ji nevyužijí, nebudou mít obtíže hrát hru dál. „*To by jinak ani nefungovalo, oni musí nějak ty peníze získat zpátky. No, ale neodsuzuju to. Zdá se*

mi to jako logický. Když ta hra je hratelná a dejme tomu, že to Pokémon GO ani není nijak výrazně P2W, jak ostatní hry, že se to přímo zneužívá jak v polovině, spíš 99 % RPG, tak mě to nevadí ani. Je hodně her, který jsem přestal hrát jenom kvůli tomu, že byly strašně P2W a deprimovalo to, protože strašně nerad prohrávám, jsem hodně soutěživý. A u tohohle, je to hratelný i bez toho. A samozřejmě i proto, že je tam ta možnost si vydělat tu měnu. Náročně, pomalu, ale jde to. Takže tam ta šance je a jde to. Očividně to jde.“

U Vaška se jako u jediného neobjevilo téma sdílení. Václav nebyl členem žádné komunity hry Pokémon Go, ani své zážitky týkající se této hry s nikým nesdílel. V reakci na výsledek zmapování jeho vztahu ke hraní, které vyšlo ve všech třech metodách bez rizika, reagoval humorně: „*No jo, tak v dotaznících nejsou ty rozbitý myši. Ale tak je to nejlevnější součástka. Ale já je spíš uklikám nebo je moc křečovitě držím občas.*“ Závislost tak spojoval spíše s agresivitou, kterou dotazník neměřil.

7.2 Miloš

Témata: sdílení, náplň času a příležitost, pohyb, bezpečnost a soustředění, zvyk a FOMO, nostalgie, monetizace a férovost, závislost a sebereflexe, dílčí témata.

Druhým respondentem je Miloš, dvacetiletý student s dokončeným středoškolským vzděláním, který bydlí v hlavním městě a nemá partnerku. Za poslední rok za hry utratil zhruba 3800 Kč. Nejčastěji hraje MOBA a RPG hry. V pracovních dnech i dnech volna hraje v průměru 3 hodiny denně. V den rozhovoru (18.1.) byl ve hře level 25 (186 tisíc bodů ze 190 tisíc), v den analýzy získaných dat 15.3. byl level 26 (182 tisíc z 200 tisíc). Miloše můžeme dle námi použitých metod označit za bezproblémového hráče.

Miloš jako jediný hráč z našeho výzkumného souboru hru nehrál při jejím spuštění v roce 2016, hře se věnuje od července 2020. Oproti Václavovi začal hrát kvůli bratrovi na dovolené, kdy se hra jevila jako vhodná společná aktivita. Přesto již stihl mít od hry pauzu, a to kvůli současné pandemii a omezení možnosti pohybu. Jeho bratr přestal také hrát a ke hře se už nevrátil, ale Miloš s ním aktuální novinky stále probírá. Do společného hraní se chtěla zapojit i mladší desetiletá sestra, kterou však odradil nárok na pohyb. Rodiče jsou celkově na jejich hraní zvyklí, protože se jejich děti věnují několika videohrám. Miloš hraje především LoL, Dead by Daylight a Sims 4.

Stejně jako Václav si postavu vybral tak, aby s ním sdílela některé společné rysy (tmavé vlasy a světlou pleť) a líbila se mu. Do podoby avatara tak neinvestuje, má pouze základní vybavení, které neměnil od založení účtu.

Z Miloše bylo cítit velké nadšení pro hru pramenící z herní mechaniky. S tím souvisí i to, že se ke hře pravidelně vrací, aby mu nic neuniklo. „*Mechanika se mi hodně líbí. Jak to měří ty kroky a na základě toho se ti vylíhnou ty vajíčka, to mi přijde jako super. A že ty lidi, který chtěj hrát, tak je to nutí chodit, což je bomba. A i mechanika jako taková, ten AR mód, ten je taky jako výbornej. A mám pocit, že ta retence jako taková se tam dělá hodně nenápadně. Já jsem si vypnul všechny upozornění a ta hra jako taková mi tak nic neříká. A stejně mám pocit, že se tam chci jako podívat občas, třeba jednou denně, abych zkontroloval, že se něco nezměnilo, nebo není nějaký nový event a tak.*“ Právě v průběhu eventů tráví hrou více času než jindy. Motivuje ho k tomu vidina dostatku candy pro evolování pokémona, kterého ještě nemá. Je tedy patrná strategie shromažďování či kolektování, dokončit, co ještě nemá kompletní. „*Ten pocit, že ještě nemám všechno udělaný tak, aby se mi to líbilo. To znamená ty pokémony nějaký evolvnutý, vím, že mi tam chybí třeba jenom ty dvě candy. Takže si je musím obstarat. Vlastně ten pocit, že tam jsou ještě věci, který můžu dodělat, že ještě nemám všechno splněný, všechno sesbíraný.*“

Stejně jako ostatní respondenti se nostalgicky zaměřuje na původní pokémony, na kterých díky seriálu vyrostl. „*Řekl sem si, že jsou pokémoni, asi 4 nebo 5, který se mi hrozně líbily, když jsem na ně koukal jako malej, a chci je mít vyvinutý na ten nejlepší level. Takže vlastně to.*“

Nicméně ani Miloš nevnímá, že by byl díky hře pohybově aktivnější. Ví, že mu pohyb pomáhá ve hře, ale hra samotná ho k pohybu nemotivuje, podobně jako u Vaška. Hra je pro něj hlavně zábava. Díky tomu ve hře nevidí téměř žádná negativa, vyjma historek ostatních způsobených nepozorností ke svému okolí. On sám prožitek flow zažíval především na začátku hraní. „*Jojo, na tý dovolený jsme byli ubytovaný v jednom hotelu a ten byl přímo pokéstop, takže jsem byl úplně pohlcenej, protože jsem byl ještě na začátku, jak dostáváš všechny možný bonusy. Tak jsem to tam naházel, měl jsem spoustu pokémonů, takže jsem u toho byl furt zavřenej, protože tam je ten omezený časovej limit, při kterým jich tam chodí víc a častěji.*“ Právě časově omezené akce a potřeba využít vše, co hra v danou chvíli nabízí, ho ke hraní motivuje a zároveň pohlcuje. „*Když jsem si zapnul ten incense, že mám jako pocit, že bych tam u toho měl být, že když jsem ho už teda použil, tak ho mám využít naplno. A teďka tím, jak to nehraju, tak často, tak dostat tyhle zdroje, dostávám je míň a míň,*

takže to je méně času. Předtím, na tom začátku, jak jsem se do toho plně ponořil, tak to bylo mnohem mnohem víc.“

Ačkoli tyto zdroje dostává ve hře méně, nekupuje si je za reálné peníze. Placené možnosti ve hře mu nevadí, protože v tomto případě neovlivňují průběh hraní a nejsou mu předhazovány příliš často. O monetizaci mluvil i v souvislosti v závěru zhodnocení jeho vztahu ke hraní, které vyšlo ve všech třech metodách bez rizika. Svoje zdravé hraní spojoval s tím, že ve hrách nadmíru neutrácí.

7.3 Tomáš

Témata: náplň času a příležitost, sdílení, nostalgie, pohyb, zvyk a FOMO, závislost a sebereflexe, bezpečnost a soustředění, monetizace a férovost, dílčí témata.

Třetím respondentem je Tomáš, jednadvacetiletý student, který má partnerku, dokončené středoškolské vzdělání a pochází z menší vesnice. Za poslední rok za hry utratil okolo 500 Kč. Nejčastěji hraje RPG a MMORPG hry. V pracovních dnech hraje průměrně 2 hodiny denně, o víkendu či jiných volných dnech pak 3 hodiny denně. V den rozhovoru (9.2.) byl ve hře level 36 (34 tisíc bodů ze 2 milionů), v den analýzy dat 15.3. zůstal na stejné úrovni (956 tisíc ze 2 milionů). Tomáš vykazuje rizikové hraní digitálních her dle metody DHDH.

U Tomáše bylo jako u prvního respondenta cítit silné zaměření na komunitu. Hru začal hrát při jejím vydání, poté kvůli nedostatku obsahu přestal. Během maturity se pak ke hře znovu vrátil, protože se on i kamarádi nudili, a hra jim dávala příležitost zábavy venku ve skupině. Jiné hře z franšízy Pokémonů se nevěnoval, nicméně v dětství sledoval stejně jako ostatní seriály.

Na hře ho baví již zmíněný pohyb venku, a především společné hraní. *„Když je člověk doma, tak je to dobrý, že ho to dostane ven, při procházce, že může něco hrát. Já to mám daný spíš tou komunitou, vždycky vyhledávám spíš to, hrát to s přáteli než sám.“* Právě kvůli tomu, že se přátelé přestali hře věnovat a neměl dostatek příležitostí kvůli bydlišti se hrou opět přestal. *„No asi že to kamarádi přestali hrát, já jsem to ještě hrál. Pak jsem samozřejmě nevídal ty lidi, já jsem z vesnice, nejsem přímo z města, takže jsem neměl tu možnost jenom vylízt baráku, sejít se s někým a jít hrát. Ale musel bych prostě dojíždět a takhle. Víceméně je to kombinovaný. Hlavně jako to bydliště no. To omezuje.“*

Během popisu toho, jak to v komunitě chodí, jak vypadá jejich společné hraní a vzájemná komunikace, byl Tomáš velice nadšený a z příběhů byla cítit silná vazba. *„Docela mě překvapilo, kolik lidí starších, než já tam je. Většinou to jsou ty rodiče pro ty děti, protože tam je spousta těch malejších dětí, který to hrajou, ale nejsou takoví ti, který rozumí všemu. Děti jsou v tomhle jednodušší, nejsou takový ty šílenci, že nezkoumají ty čísla a co je tam nejlepší, ale prostě tenhle se mi líbí. Pak je takový pěkný, když jsou ty raidy, a ty děti tam nejsou schopný chytit toho pokémona a ten známej, co vede tu komunitu, tak vždycky těm děckám chytá ty pokémony a vidí ty šťastný výrazy. A když ho teda nedostane, tak jim ho tradne. To je úplně nejlepší no. Jako cítím se členem tý komunity, ta je dost aktivní. Oni jsou na Telegramu, teďka se přesouvali, protože Facebook byl moc velkej a tam to už nešlo, bylo to horší. Na Telegramu je větší možnost lidí, takže jsou rozdělený skupiny na raidy, na klasickéj pokec (víceméně o všem) a pak jsou takový informační, aby to nezapadlo.“* Skrze komunitu Tomáš nejenže upevnil již trvající vztahy, ale navázal také nové. Někdy šlo o letmé známosti, ale s některými, především vůdčími osobnostmi skupiny se sblížil více.

V průběhu rozhovoru bylo zajímavé, že Tomáš často upozorňoval na hraní ostatních. Byla to slova obdivu, když někdo z jeho okolí dosáhl 40. úrovně, ale popisoval také to, že ostatní například investují do prémiových doplňků pro trenéra a póz, kdy se on sám drží základní podoby a oproti ostatním respondentům nevolil avatara, který by mu byl podobný (postavě chybí brýle). Dalším příkladem, kdy poukazoval na hraní ostatních byl příběh kamaráda, který hraní podle něj nezvládl. *„Ale jo, nějaký hry tady byly, budou a jsou, kvůli kterým jsem některý věci zanedbal. Naštěstí nejsem jako kamarád, kterej už podruhé vyletí z vysoký kvůli Wowku (smích). Protože před rokem bylo BfA (Battle for Azeroth), on našel suprovou gildu, která progresovala mýtky, takže skončil v mythic grupě, takže měl prostě povinnosti – každou středu, čtvrtek, sobotu. A pak vysoká pápá.“* On sám kvůli raidům vynechal několik hodin na gymnáziu. Nicméně reflektuje, že u sebe sklony k závislostem vidí, ale má dojem, že jsou ještě pod kontrolou. *„Já se naštěstí docela kontroluju, tyhle věci, držel jsem se od těch závislostí. Jenomže své závislosti léčím jinýma závislostma. Takže to je prostě takovej začarovanej kruh. Takže se snažím najít nějaký závislosti, který jsou pro mě prospěšný (smích).“*

Svoje hraní popisuje spíše jako nárazové, s čímž ale přichází to, že se okrádá o různé bonusy a zdroje, které za každodenní hraní může dostat. Z toho důvodu mu občas chyběly pasy do raidů, které kvůli skupině dokoupil (buď za vydělané coin, nebo zhruba za 100 Kč). Zmiňuje, že ví o tom, že by mohl mít nějakou strategii, při které by to ve hře dotáhl dál

i bez investic. Přesto mu však vyhovuje, že hraje nárazově ve chvíli, kdy může zbytek komunity. Pak jde hraní i kupování samo a čas rychle utíká. Mimo hraní s přáteli hraje ve chvílích, kdy si chce zkrátit čekání na autobus a podobně. Popisuje také to, že hraje spíše v létě. Sám pak třeba na 5 minut vypne vše okolo a soustředí se na hru. Toto ponoření přichází především při nárazovém hraní, kdy se na něj sesypou všechny novinky. „*Není to zas tak raritní, mohl bych říct, že to je docela častý, když začnu hrát, tak prostě vím. Hlavně je to daný tím, že hraju nárazově, takže když to zapnu, tak úplně na mě vyplivne tisíc různých věcí, já se v tom neorientuju. Takže pak do toho začnou lítat rakeťáci, pak jsou okolo tebe ještě pokémoni, najednou ti začnou chodit dárky. Že je toho na tebe najednou tak moc, a ty nevíš na co první hrábnout. A to je ten klasickéj dopaminovej efekt, furt něco dělat, klikat, furt něco dostávat, super.*“ V tu chvíli má pocit, že mu něco utíká. Tento pocit roste s tím, kolik obsahu vývojáři do hry přidávají.

Na hře oceňuje stejně jako ostatní to, že se dá hrát i bez velkých útrat. Je pro něj důležité, že hra zůstává F2P a pokud něco koupí, může si vybrat, jaký balíček podle něj vyjde nejvýhodněji a ten koupit. Uvědomuje si to, že je hra dělaná tak, aby hráče k nákupu motivovala. Uložiště na pokémony i předměty nejsou dostatečně velká na to, aby pokryla vše, co získá, ale zároveň má strach, aby nevyhodil něco, co bude v budoucnu potřebovat. Napříč rozhovorem tyto obavy z chyb několikrát zmínil. Vedle férovosti ze strany hry vnímal jako důležité být čestný ze strany hráčů. Líbí se mu mechanismus, při kterém hra motivuje hráče k pohybu venku, ačkoli to pro některé znamená jet autobusem do centra, dojet si za dostupnějšími pokéstopy apod. Právě kvůli těmto lidem, kteří hře poctivě věnují svůj čas a kvůli postoji komunity nikdy nepodváděl, i když nad tím na počátku přemýšlel. „*Jako přemýšlel jsem vždycky, že bych použil tu GPSku, když teda sedím doma. Ale pak nakonec jsem si řekl, že ne. A pak ještě slyším tu komunitu, první věc, ‚jakmile lítáš, tak letíš‘.*“

On sám svou pohybovou aktivitu hodnotí podobně jako předtím, ale viděl víc příležitostí dostat se ven, takže ve výsledku asi byl trochu aktivnější. Mimo hru Pokémon GO, hrával League of Legends, se kterým už přestal, nyní se věnuje hlavně World of Warcraft, protože mu to vyhovuje, že je o naučených technikách a má rád.

Jeho reakce na to, že se jeho hraní už jeví jako rizikové byla překvapená a Tomáš po ní působil i lehce zklamaně. Samotná hra Pokémon GO mu přijde „*jako lepší úchylka než třeba kouření nebo alkohol. Protože pohybuješ se mezi lidma, seš na vzduchu, fyzickéj pohyb*

tam je...“ Nicméně v průběhu povídání několikrát zmínil, že se musí hlídat, aby daným mechanismům nepropadl atd.

7.4 František

Témata: zvyk a FOMO, nostalgie, náplň času a příležitost, pohyb, sdílení, monetizace a férovost, bezpečnost a soustředění, závislost a sebereflexe, dílčí témata.

Čtvrtým respondentem je František, čtyřicetiletý student s dokončeným vysokoškolským vzděláním, který pochází z Prahy a nemá partnerku. Odhadem utratil za poslední rok 3000 Kč za hry. Nejčastěji hraje MOBA a sportovní hry. V pracovní dny hraje v průměru 5 hodin denně, stejně tak ve dnech volna. V den rozhovoru (15.2.) byl ve hře level 7 (4 tisíce bodů ze 7 tisíc). Při analýze 15.3. dosáhl levelu 8 (1 tisíc ze 7 tisíc). Františkovův vztah ke hraní digitálních her je dle námi použitých metod bezproblémový.

Přestože se hrám František věnuje několik hodin denně, jeho hraní vyšlo dle námi použitých metod jako nepatologické. Můžeme tedy usuzovat, že excesivní hraní nemusí být nutně přímo spojené s rizikovým hraním. František jako jediný hráč měl již několikrát účet. Tento poslední a nejmenší si založil kvůli přechodu z iPhoneu na telefon s Android systémem, tudíž mu nezůstal uložený postup z předchozích účtů. Celkově mobil ke hraní her příliš nevyužívá, protože má prý dostatek konzolí na to, aby hrál zrovna na telefonu. Věnuje se především hrám jako je FIFA, League of Legends, Hitman, CS: GO (Counter-Strike: Global Offensive) a Call of Duty. Nyní během pandemie se kře Pokémon GO opět vrátil, *„protože jsem chytil takovej nějaký záchvat nostalgie, protože na Netflixu jsou pokémoni.“* Kvůli tomu hledal i starého gameboye, na kterém hraje další hru z franšizy pokémonů. Sám říká, že se zaměřuje především na tuto původní generaci pokémonů, protože ty zná nejlépe.

Ke hře Pokémon GO se dostal především skrze kamarády. Díky hře měli společnou venkovní aktivitu. *„Jsme chtěli jako důvod chodit ven, a právě jsme to chtěli zkusit s kámošem, nějak nás to chytlo, docela jsme jako díky tomu prošli Prahu a bylo to docela jako fajn.“* Přestal hrát kvůli tomu, že dostal auto, ale díky seriálu se ke hře opět vrátil. Připomnělo mu to, že chce všechny tři evoluce Eevee, zaměřuje se tedy podobně jako ostatní na startery. Sám říká, že chtěl vždycky hrát jako hlavní postava seriálu, tedy po Ashovsku. Nicméně reflektuje nároky, které hra na aktivní hráče má. *„Co si budem, zrovna to Pokémon GO žere fakt jako hodně, když chceš něco jako. Furt musíš chodit, když tam chceš něco "jako dokázat a mít", tak to prostě žere času hrozně moc. A na to už mám spoustu jiných her.“*

Na společné hraní rád vzpomíná, i když jeho kamarádi se hře už nevěnují. Měli partu o osmi lidech, se kterou se čtyřikrát týdně sešli na Václavském náměstí, odkud měli předem danou trasu, aby prošli co nejvíce pokéstopů a gymů. Většinou cestu zakončili posezením u pití. Díky společnému hraní nikdy nezažil úplné ponoření do hry, protože ho pořád někdo rušil, neměl na to dostatečný klid. Občas hrál i během řízení, což zpětně vnímá jako negativum hry. Měl pocit, že nemá dostatek věcí, a tak během řízení protáčel pokéstopy. Jeho rodiče hru příliš neřešili, protože o ní nejspíš ani nevěděli. Oproti jiným hrám, kterým se František věnoval 6 až 8 hodin denně, a kvůli kterým chodil třeba pozdě spát, byla mamka ráda, že tráví čas venku. Nyní žije František sám, což mu vyhovuje, protože už mu do toho rodiče nemohou vstupovat.

Přestože se hře věnuje jen okrajově, na počátku do ní investoval poměrně dost peněz. *„Kupoval jsem si asi ty goldy na pokébally a takovéhle věci, spíš jsem si kupoval věci, co mi chyběly. Kupoval jsem si coinsy, ale nijak je nepřepočítával. Já si myslím, že jsem si koupil za tu dvojku, dva a půl, abych to měl. Tím, že jsem u té hry strávil fakt randál času, tak mi to ani nějak nevadilo. Prostě jsem to potřeboval.“* Mikrotransakce mu nevadí, je na ně zvyklý, ale nesmí ovlivnit hru jako takovou. Obdobně jako u LoL nebo CS: GO ho baví takové vylepšení, které Vám nezajistí úspěch ve hře. Naproti tomu ve hře FIFA je hráč, který utrácí značně zvýhodněn, což mu vadí, ale stejně se hře dál věnuje. FIFA je sportovní hra a František celý život hodně sportuje, hrál aktivně golf a nyní dělá navíc MMA (smíšené bojové umění). Díky tomu vnímá, že mu hra přinesla nějaké kilometry navíc, ale necítil se výrazně fyzicky aktivnější.

Jak jsme již zmiňovali, Františkovo hraní nevykazuje rizikovou podobu. Na druhou stranu reflektuje hraní na střední škole. *„Tím, že u vejšky člověk ještě pracuje nebo tak, tak na to není tolik času. Ale na tý střední to bylo šílený. Jako za ty roky, co to člověk hraje, se naučí, že u toho nemůže sedět 17 hodin denně už. Já to mám tak, že u toho většinou vypínám hlavu. Já už jsem si i u toho Lolka zvyknul, že se nesnažím o divizi, spíš jen vypnu.“*

7.5 Gabriel

Témata: pohyb, nostalgie, zvyk a FOMO, náplň času a příležitost, sdílení, monetizace a férovost, závislost a sebereflexe, bezpečnost a soustředění, dílčí témata.

Posledním respondentem je Gabriel, dvacetiletý muž s dokončeným středoškolským vzděláním, který bydlí v okresním městě a má partnerku. V době vyplňování dotazníku

(22.9.2020) byl nezaměstnaný, nyní již pracuje. Za poslední rok za hry utratil zhruba 3000 Kč. Nejčastěji hraje MOBA a RPG hry. V pracovních dnech i dnech volna hraje v průměru 5 hodin denně, o víkendu a jiných volných dnech pak průměrně 7 hodin denně. Bohužel nám neposkytl svůj profil ve hře, a proto nevíme, jaké konkrétní úrovně ve hře dosáhl, ale popisoval zhruba level 30. U Gabriela byl zjištěn rizikový vztah ke hraní digitálních her dle metody DHDH.

Ke hře ho přitáhl nový koncept, který jiná hra neměla. *„Byla to první hra, která prorazila s tou ne virtuální, ale alternativní nebo vylepšenou realitou. Takže vlastně proto. I když v té době jsem to ani nemohl využít, protože to můj telefon nepodporoval, ale jako byl to skvělejší nápad, prostě běhat venku a lovit ty pokémony jako v tom seriálu.“* Podobně jako u ostatních se mu tedy líbilo propojení nové technologie, pohybu venku a nostalgických vzpomínek na seriál. Podobné mechanismy využíval i předchůdce *Ingress*, který nebyl k nově začínajícím hráčům příliš přívětivý. V tom viděl u *Pokémon GO* velkou výhodu a ponaučení, hráč se může ke hře kdykoliv připojit a má možnost časem dosáhnout na takovou úroveň, jakou mají ostatní.

Od hry měl již několikrát pauzu, hraje nárazově a nyní kvůli omezení pohybu z důvodu nařízení téměř vůbec. Nicméně během jejího vydání hrál každý den několik hodin, kdy s kamarádem nachodili až 14 km denně. Nyní se hře věnuje, pokud nastane dobrá příležitost. Například v létě byl s bratrem ve Španělsku. *„Když jsme byli v tom Španělsku, tak ty dva týdny jsem to hrál docela dost, když jsme nejeli na nějaký výlet. Ale jinak když jsme byli u vody, tak jsem tam bratra nechal a šel jsem třeba ještě dvě hodiny běhat. Že byl zrovna event, že se spawnoval prostě nějaký specifický kus, tak jsem na tom třeba vylevtil pěkně pokeše no“*. Během pandemie je to s příležitostmi ke hraní dost skoupé, tudíž využíval například cesty z práce a podobně, aby získal alespoň denní bonusy.

Komunita podle něj oproti době vydání trochu opadla, protože studio nepřidávalo první rok nový obsah, po kterém lidé toužili. Například souboje, které byly součástí seriálu. Zavedení PvP (*Player versus Player*, hráč proti hráči) bylo jedním z důvodů, proč se ke hře také vrátil. Gabriel sám se cítil členem několika dalších herních komunit – *Zaklínače* a *World of Warcraft*. Skrze tyto hry poznal spoustu lidí, se kterými se setkával na různých *Conech* (setkání fanoušků), konkrétně například na *Blaviconu*, což je akce inspirovaná středověkem a světem *Zaklínače*. V těchto hrách oceňuje propracovanost příběhu. Je tedy patrné, že vyhledává RPG hry, které mají sofistikovaný děj a postavy.

Přímo s Pokémon GO nereflektuje žádné problémy, což bylo dané nejspíše obdobím, kdy se hře věnoval nejaktivněji. „*Tím, že jsem byl ještě na škole, tam vlastně ještě nebyly žádný pracovní schůzky nebo něco takového, v tom smyslu jsem teda nemohl ani nic prošvihnout.*“ Na druhou stranu si vzpomíná, že některé konflikty díky hře vznikly. „*Že se jako někdo obviňoval třeba z podvádění, což jako byl docela problém na začátku. Třeba tady ve městě byly žlutí jenom cheateři, takže když byl gym, tak ho nešlo sundat nebo ho sbírali strašně rychle, ale nikdy z toho jako nebyl reálnej problém pro reálnej život.*“ Hra pro něj tedy neměla dopad na reálný život, což bylo ale dané souvislostmi. „*Jako já jsem nebyl zrovna nejvzornějším studentem, takže tam to asi nemůžu svádět jenom na Pokémon GO, ale výsledky byly docela obstojný na to, že jsem se učil vlastně jenom ve škole. Protože jsem hrál stejně, hrál jsem hodně a vlastně teďka už ani tolik nehraju. Tam mi spíš jako ubíraly čas jiný hry než PG. Takže s tím žádnej problém nebyl.*“ Členové jeho domácnosti si na hraní víceméně zvykli, přestože tráví u počítače a telefonu stále opravdu hodně času, protože se věnuje i grafice a 3D modelům. Nebylo tomu tak ale vždy, obzvlášť v době, kdy byl mladší a podle vlastních slov nejspíš i závislý. „*Samozřejmě když je člověk ještě na škole, a ještě mu třeba nebylo 18, tak to bylo samozřejmě horší, kor v pubertě. Puberta je vždycky divoká, takže tam když prostě ten člověk je třeba i závislej na tom počítači, což já jsem asi v té době i byl, se dá říct, což je teda jako spousta těch mladejch, že jo, závislých na tom. Tak tam to nebrali dobře, snažili se mě od toho dostat (smích), což se jim samozřejmě nepovedlo. A teď už to berou v pohodě no. Ted' už to je prostě přijatý a vlastně já, jak už pracuju a jsem ze školy, tak už je to prostě na mě, jako co s tím časem budu dělat.*“ Na určité prvky rizikové hraní jsme narazili i v kontextu zvládnání překážek ve hraní. „*No tak rozmrzelo mě to třeba, když jsem to měl vyloženě naplánované ze začátku, že jsem prostě fakt chtěl zapojit do nějakého týmového eventu, ale tam to bylo právě z toho důvodu, že jsem měl nižší level, malej combat power, tak tam mě to samozřejmě, ne vyloženě frustrovalo, ale vytáčelo mě to. Takže tam mě to štválo, když já to nemůžu ovlivnit a nemůžu se zúčastnit jenom proto, že mi něco nepadlo nebo je to moc daleko třeba nebo tak.*“ Na druhou stranu reflektuje, že za závislost nepovažuje to, že nad hrou přemýšlí i ve volném čase, dokud nemá problém s tím přestat. Je to spíš koníček jako třeba sport, ale pohlíží se na to jinak.

Jak jsme již zmínili, Gabriela zajímá oblast grafiky. Logicky bychom tak mohli předpokládat, že pro něj bude důležitá podoba trenéra, nicméně tomu tak nebylo, právě kvůli tomu, na co jsme poukazovali v teoretické části práce. Avatar ve hře není příliš vidět. „*Zrovna v pokémonech není tolik důležitá, protože není vidět ostatními hráči, samozřejmě*

pokud se jedná o WoWko, tak tam ten vizuál je důležitý, protože samozřejmě nechci, aby mi ten set nějak... aby na tom setu byly kusy, které k sobě neladěj, takže se vždycky snažím nějak to transmognout, aby to ladilo barevně, aby to sedělo na tu classu, aby to sedělo vlastně i k tý rase tý postavy. Takže tam se vlastně snažím to vždycky nějak sladit, aby to fakt jako vypadalo dobře, ale v pokémonech ne. Pokud to není vidět, tak to neřeším no.“ Podobu postavy podle sebe nikdy nedělal, protože mu prý jeho vzhled nepřišel dost dobrý na to, aby ho převáděl do hry.

Na hře ho baví pohyb venku a všeobecné nadšení, které především na začátku ze hry proudilo. Dále ho motivuje, pokud probíhá nějaká událost, na kterou se hráči sejdou. Nejvíc ho ke hraní pohánělo to, že neměl dostatečně silné pokémony, nebo mu chyběly evoluce. S tím souvisel nedostatečný prostor pro předměty nebo samotné pokémony, což řešil investováním reálných peněz. *„Tam jsem nainvestoval docela i dost peněz (smích), na to abych si to zvedl, protože jsem si i říkal, jestli to má vůbec cenu, že nevím, jak dlouho to budu hrát. Ale investoval jsem do toho no, v rámci stovek, nebylo to zas tak moc, ale v rámci stovek. Ona ta hra těch coinů tolik nenaděluje no, takže když jsem to potřeboval opravdu hned ten upgrade, tak jsem tam prostě poslal kartu a hotovo no“.* Placený obsah vnímá stejně ostatní jako normální součást hry, dokud hráče k utrácení přímo nenutí, musí být tedy stále F2P. Spolu s určitou férovostí souvisí i jeho negativní postoj k možnému podvádění ve hře.

Během hraní se dokázal do hry ponořit do takové míry, aby ještě dával pozor na své okolí. *„Určitě se mi stávalo, že jsem se na něco jako fakt soustředil a maximálně jsem vnímal to, abych do něčeho nenarazil, a tam to končilo. Takže jako nevnímal jsem kolem sebe, co je. Pokud jsem byl v parku, tak jsem ani nemusel, protože tam nehrozilo že by na mě něco najelo, nebo že bych do někoho vrazil.“* Delším hraním si tuto schopnost postupně vytrénoval, aby nemusel hrát pouze v bezpečném prostředí. *„Myslím si, že jsem si na to pak zvyknul a už jsem dokázal opravdu zapojit, nebo pracovat s tím mozkiem tak, aby vnímal zároveň to okolí a zároveň se dokázal soustředit na tu hru. Abych tam dokázal odklikávat ty důležité věci, abych třeba za chodu posílal pokémony na transfer a podobně, nebo si dělal pořádek v inventáři a zároveň do ničeho nenarazil. Ale samozřejmě to bylo o zvyku no.“* Určitý prožitek ze hraní a ponoření do hry tam tedy byly, ale proměnila se jejich podoba.

7.6 Shrnutí výsledků

Napříč jednotlivými rozhovory a popisovanými zkušenostmi jsme dospěli k 8 hlavním a 6 dílčím tématům. K těmto tématům nás dovedly výpovědi hráčů k předem daným otázkám, ale i asociativně vyplývajících oblastí. Níže uvádíme přehled vynořujících se témat a jejich výskyt u jednotlivých respondentů.

Tabulka 3: Přehled nalezených témat

	Vašek	Miloš	Tomáš	František	Gabriel
nostalgie	X	X	X	X	X
monetizace a férovost	X	X	X	X	X
pohyb	X	X	X	X	X
zvyk a FOMO	X	X	X	X	X
náplň času a příležitost	X	X	X	X	X
bezpečnost a soustředění	X	X	X	X	X
sdílení		X	X	X	X
závislost a sebereflexe	X	X	X	X	X
dílčí témata	X	X	X	X	X

Mezi dílčí témata jsme zařadili informace týkající se dalších her, přestávek ve hraní Pokémon GO, podoby avatara, svobody ve hraní, shromažďování a v poslední řadě pak sdělení ohledně augmentované reality. Kompletní přehled hlavních i dílčích témat uvádíme v příloze č. 6.

Jako hlavní cíle jsme si vytyčili zjistit, **jaké psychologické mechanismy se ve hře Pokémon GO uplatňují a jak na ně hráči reagují**, potažmo **které aspekty mají ve hře závislostní potenciál**. Dalším cílem bylo **popsat hráče této hry z více perspektiv a porozumět tak jejich chování i prožívání**. Domníváme se, že na základě prezentovaných výsledků jsme námi stanovené cíle z velké části naplnili. V rámci našeho výzkumu jsme si na základě zmíněných cílů položili několik výzkumných otázek, ke kterým se jednotlivě vyjádříme.

VO1: Jak jsou hráči motivováni ke hraní?

Napříč výpověďmi se opakovala motivace nostalgií. Hráči Pokémon GO popisovali své dětství, kdy vyrostli na seriálu Pokémon (Pocket Monster z roku 1997). Znalost příběhu i jednotlivých generací, vzpomínky na dějovou linku, sběratelskou karetní hru i sérii videoher (Red and Green, Blue, Yellow aj.). To vše jedince ke hře přitáhlo s cílem získat především původní generaci spolu s jejími evolucemi. Zkrátka splnit si dětský sen a stát se silným trenérem jako hlavní postava seriálu Ash Ketchum.

K tomu je potřeba získat dostatek zdrojů, plnit nejrůznější denní, týdenní a další úkoly, které bývají většinou časově omezené. Hráče tak motivuje plnění nějakého plánu, ale také strach z toho, že by mohli o nějaké části hry přijít, že jim něco uteče. Design hry je tvořený tak, aby jedinec neměl dostatek místa pro nové předměty ani pokémony. To v něm vyvolává úzkost, že přichází o možnost získat něco cenného. Na podobném principu fungují různé akce (*eventy*), při kterých se objevuje (*spawnuje*) velké množství často i vzácných pokémonů, které v hráčích vzbuzují pocit, že musí dané příležitosti co nejvíce využít. Tento pocit roste v případech, kdy hrají nárazově, neboť je pro ně na začátku těžké se ve všech novinkách zorientovat. Tyto události bývají v předem daný čas, vývojář zavedl například *Spotlight Hours*, což jsou hodinky s určitými bonusy, které probíhají vždy v úterý od 18. do 19. hodiny, podobně pak *raidovací* hodinky každou středu opět od 18. do 19. hodiny. I mimo tyto události si tvoří aktivní hráči každodenní zvyk. Hru si spojují s cestou do práce či školy a na cestě zpět, při cestování či obyčejné procházce. Díky tomu ani nemusí nad hrou příliš přemýšlet a automaticky alespoň na 10 minut aplikaci zapnou a zkontrolují, co je ve hře nového. Pro některé je významným hnacím motorem členství v komunitě, čemuž se budeme věnovat ve VO5.

VO2: Jak vnímají hráči monetizaci hry?

Všichni hráči zmiňují kladný postoj k monetizaci hry, pokud je nastavena férově. Rozumí tomu, že pokud se jedná o freemium hru, vývojáři potřebují nějakou finanční návratnost, kterou zprostředkovávají mikrotransakce ve hře. Dokud je tedy nabídka neomezují ve hraní hry jako takové, nevnímají je nijak negativně. Potřebují, aby hra dodržela F2P (*Free-to-play*) model a pak se klidně i sami rozhodnou, že do hry nějaké finance investují. Uvědomují si, že design hry je takový, aby hráče k utrácení motivoval, ale zároveň je zde možnost si herní měnu vydělat, tudíž to s určitou mírou úsilí a trpělivosti lze zvládnout i bez reálných útrat.

Přesto však někteří z nich do hry investovali, ačkoli si nebyli jistí, zda u hry dlouhodobě vydrží.

S otázkou financí respondenti spojovali závislost na digitálních hrách, což nás překvapilo. Hodnotili tak to, že vědí, jak si hra jako taková vede – je jednou z nejužitečnějších her na trhu. V několika případech se ukázalo, že je možné vidět možný vztah mezi utrácením a impulzivitou, neboť hráči zmiňovali, že si ne vždy investici promysleli a rovnou ji celou utratili nebo předem počítali s tím, že v nejbližší době nabitou herní měnu vyčerpají. Slovo investice je zde velmi důležité, protože právě tak to hráči ve svých výpovědích několikrát pojmenovávali.

VO3: Cítí se hráči Pokémon GO pohybově aktivnější než před hraním hry?

Někteří respondenti uvádí, že nemají pocit, že by se jejich pohybová aktivita výrazně změnila. Hra jako taková je k pohybu příliš nemotivuje, spíše pokud již aktivní jsou, využijí to k postupu ve hře, ne naopak. Nicméně u rizikových účastníků výzkumu byla patrná výrazná pohybová aktivita, především při vydání této hry v létě roku 2016. Dozvěděli jsme se, že někteří při hraní nachodili až 14 km denně. Všichni naši respondenti se shodují v tom, že hra je postavená na pobytu venku, což může pozitivně působit na méně aktivní jedince. Také se jim líbí, že jim herní mechanika jejich pohybovou aktivitu měří, a ještě jsou za ni odměněni.

VO4: Jak se liší prožitek z hraní rizikových hráčů a hráčů bez rizika?

U rizikových hráčů byl cítit větší důraz na získání moci ve hře a orientovali se také více na souboje PvP. Tito jedinci na sobě také cítili větší nároky, které na ně hra klade, pokud chtějí být opravdu aktivními a silnými trenéry. Dále prožívají větší obavy z toho, že ve hře o něco přichází nebo udělají nějakou chybu, která ovlivní jejich budoucí působení ve hře.

Většina respondentů zmiňovala větší ponoření do hry na začátku svého hraní. Nicméně jeden rizikový respondent cítí větší flow až v současné době, což sám spojuje s větší rozmanitostí herního obsahu, která postupným přidáváním novinek stále roste. Tento hráč popisoval dokonce pocit zahlcení, který přichází zpravidla během nárazového hraní, kdy mu vždy chvíli trvá, než se zorientuje a než si uvědomí, které prvky nyní potřebuje, a kterým se věnuje zbytečně. Tímto jsme odpověděli také na podotázku, zda **zažívají rizikovní hráči méně často flow**. V jednom případě ho zažívá stejně často jako hráči bez rizika, tedy méně oproti začátkům, v jednom případě ho zažívá dokonce častěji. Je však důležité uvážit to, že hra Pokémon GO má jinou podobu, než je tomu u ostatních her. Hra

svým design vybízí k pobytu venku, kde člověk musí být trochu více ostražitý, než je tomu doma za obrazovkou.

VO5: Jaký je význam komunity pro hráče Pokémon GO?

Ve 4 z 5 případů je pro hráče velmi důležité hru s někým sdílet. Vedle nostalgie je to jeden z hlavních důvodů proč hru vyhledali – kvůli známým, kteří se hře již věnovali. Někteří hráli a hrají s rodinnými příslušníky, někteří s kamarády, jeden respondent skrze hru navázal nové vztahy s dalšími členy komunity, které předtím nijak zvlášť neznal.

Zejména při vydání hry byla komunita velmi početná a silná, což však trochu opadlo kvůli technickým problémům a nedostatečné rozmanitosti obsahu, což trvalo převážně první rok. Hra je tvořena tak, aby podporovala týmové hraní, sdílení informací i zdrojů. Některé úkoly či typy soubojů nelze splnit bez kooperace. Hráči se mezi sebou domlouvají díky již vzniklým kontaktům, ale i skrze Discord, Telegram či Facebook, a ve většině případů se reálně nikdy nepotkají. To je způsobeno nedávnými změnami, které reagují na pandemickou situaci ve světě.

Nicméně je na místě říct, že pro některé naše respondenty jsou důležitější komunity vzešlé z jiných her (např. komunita hráčů Zaklínače či World of Warcraft).

8 DISKUZE

V této kapitole si popíšeme hlavní zjištění s ohledem na jejich přínos či zajímavost, které následně porovnáme s vybranými poznatky z dosavadních výzkumů. Zaměříme se také na limity a nedostatky, které se v průběhu práce projevily, a nakonec zmíníme doporučení a možnosti směřování pro další možné výzkumy zaměřující se na podobná témata.

Na základě rozsáhlého předvýzkumu jsme získali kontakt na jedince, kteří se aktivně věnují hře Pokémon GO. S celkem pěti vybranými respondenty (třemi bez rizika a dvěma v riziku závislosti) bylo vedeno polostrukturované interview, na jehož základě bylo vytvořeno pět případových studií. Tento výzkumný soubor můžeme považovat za dostatečně saturovaný, neboť se získané informace u posledních dvou případů víceméně opakovaly. Původní předpoklad byl, že budeme mít stejný počet respondentů pro obě skupiny, tedy tři a tři. Bohužel se ukázalo, že navázání kontaktu s hráči, kteří vyšli alespoň podle jedné z námi použitých metod v riziku, bylo značně obtížnější, než jsme původně předpokládali. Ti, kteří na nabídku účasti ve výzkumu reagovali, v některých případech nesplňovali základní kritérium, protože se již přestaly hře věnovat, a proto jsme je nemohli do výzkumu zařadit. Tuto skutečnost jsme zčásti způsobili tím, že mezi dotazníky a rozhovory bylo poměrně dlouhé prodlení, což bylo zapříčiněno vytvářením informační stránky pro zájemce o výzkum a upravováním typologie žánrů a jejich příkladů. Svoji vinu na tom nesou i současná opatření, která omezují pohyb venku. Tím hráči opakovaně vysvětlovali snížení jejich současné herní aktivity ve hře Pokémon GO. Dalším problémem byla nespolehlivost, co se komunikace týče, kdy respondenti zapomínali na termíny, reagovali s mnohdy až třítydenní prodlevou, posouvali dodání informovaných souhlasů a podobně.

Dalším limitem by mohla být obava, že hráči, jež jsou v riziku nemusí nutně projevovat své rizikové chování právě v kontextu námi zkoumané hry. Nicméně se ukázalo, že pokud se u jedince projevovaly závislostní tendence, tyto mechanismy se v určité míře promítly i v námi vytyčené oblasti. Oba námi zkoumaní rizikovní hráči byli silně vázáni na komunitu. Zároveň také popisovali určitou otevřenost k nákupu placených obsahů ve hře a až excesivní hraní. To se však projevilo i u jiných respondentů. Hra pro ně byla velice důležitá, přemýšleli nad ní i ve volném čase a cítili se podráždění, pokud se objevily nějaké překážky v jejich herním plánu. Jeden z respondentů uváděl hraní také jako únik od reality.

To jsou některá z diagnostických kritérií poruchy hraní internetových her, jak ji popisuje APA (2015) a poruchy hraní digitálních her dle WHO (2019).

Za nedostatek mohou být považovány otázky, které jsme kladli účastníkům v průběhu polostrukturovaného interview. Tyto otázky vycházely z předem daných oblastí, které pokrývaly velkou část dosavadní hráčské zkušenosti autorky této práce. Obávali jsme se tedy, aby se objevila nová vynořující se témata. Nicméně se ukázalo, že ta samá otázka často odhalila úplně novou sféru žité zkušenosti daného respondenta, a tudíž se naše pochybnosti nenaplnily.

Současně nám připadá jako podstatné reflektovat roli autorky v interakci s respondenty mužského pohlaví, protože to mohlo přinést různá zkreslení. Někteří respondenti mohli na tuto skutečnost reagovat snahou odpovídat předem očekávatelným způsobem nebo se snažit autorku této práce nějakým způsobem zaujmout. Pro autorku byl realizovaný výzkum první rozsáhlejší zkušeností v oblasti kvalitativního výzkumu. Na druhou stranu její zaujetí pro téma, vlastní zkušenost a blízká věková kategorie respondentů značnou část rozhovorů usnadnila a výzkum byl tak pro autorku příjemnou i cennou zkušeností.

Z výsledků vyplynulo, že nostalgie je opravdu stěžejním tématem u všech našich respondentů. Ačkoliv jsme díky rešerši měli povědomí o roli nostalgie v této hře, překvapilo nás, jak často se skutečně projevila ve výpovědích jednotlivých účastníků. Ve všech pěti případech se objevila vazba na dětství, seriál, sběratelskou karetní hru a hry na konzole. Ve většině případů se také objevilo kladné hodnocení technologie AR a GPS, kterou vývojáři použili jako prostředek k vyprávění. Potvrdili jsme tak zjištění publikovaná ve studii zaměřující se na faktory úspěchu této hry, jejímž autorem je Tang (2017). Přestože většina respondentů zmínila, že hru vyhledali právě kvůli jedinečnosti, kdy jako jedna z mála v té době využila podobné technologie, funkci AR příliš často nevyužívali, pro některé byla spíše překážkou pro prožitek ze hry.

Podobně jako Alha a kolektiv (2019) jsme zmapovali to, proč se jedinci hře začali věnovat a proč s ní také skončili, neboť všichni naši respondenti uvedli nějakou přestávku ve hraní této hry. Ve shodě s jejich výsledky jsme zjistili, že důvodem pro zahájení byla již zmíněná nostalgie (přestože to autoři uvádí pod předchozí zkušeností s franšízou pokémonů). Důvodem pro ukončení byly potíže s hratelností, v našem případě především v prvním roce vydání, kdy se hra potýkala s technickými problémy a nedostatkem herního

obsahu. Na druhou stranu jsme nenarazili na poznatky, které by následné návraty ke hře vysvětlovaly. V našich případech to byla zvědavost, jaký obsah byl do hry přidán, něco jim danou hru připomnělo nebo se naskytly lepší příležitosti pro její hraní.

Již několikrát zmíněná nostalgie byla identifikována jako jeden z motivačních faktorů dle Zsily a kolektivu (2017) a Zsily a Orosze (2019). Jako další motivy v novější studii uváděli sociální faktor, venkovní aktivitu, zábavu, úspěch, zvědavost, nudu a trendovost (Zsila & Orosz, 2019). V našich výsledcích se tyto motivy rovněž projevíly.

Dle zjištění Frolicha a kolektivu (2019) souvisí motivace hráčů s jejich věkem. V případě mladých dospělých je hlavním důvodem pro hraní opět nostalgie, u starších dospělých je to zlepšení fyzické aktivity. Právě motivaci fyzickou aktivitou však někteří z našich respondentů (přičemž všichni splňují definici mladé dospělosti) zmiňovali dokonce před samotným seriálem. Přestože z větší části respondenti nebyli kvůli hře výrazně pohybově aktivnější, vnímali venkovní pohybovou aktivitu za jeden z předních benefitů, které hra uživatelům přináší. Wang (2021) uvádí, že hra ovlivňuje well-being v souvislosti ve všech třech oblastech zdraví a vidí ve hře potenciál motivovat lidi, kteří jsou málo nebo vůbec pohybově aktivní. To je možná důvod pro naše zjištění, proč hra výrazněji ovlivnila pohybovou aktivitu pouze u dvou z pěti respondentů, protože již byli zvyklí vykonávat nějakou fyzickou aktivitu ještě před samotnou hrou.

S well-beingem souvisí také koncept flow neboli stav duševního plynutí. Jedním z prediktorů dosažení tohoto fenoménu je hraní o samotě (Loveday & Burgess, 2017), což se nám potvrdilo u dvou z případů. Hraní o samotě poskytuje jedinci dostatek prostoru na to, aby se do hry ponořil a mohl se hře naplno věnovat, což při hraní ve skupině kvůli neustálému rušení nelze. Účastníci však reflektovali to, že podoba hry je o poznání jiná, a proto se dosažení flow efektu může lišit oproti jiným digitálním hrám tím, že většina aktivity probíhá venku, kde se hráč musí alespoň do určité míry starat o své bezpečí.

Ačkoliv se u čtyř z pěti případů projevila významnost role sociální interakce s ostatními hráči, k navázání nových vztahů došlo pouze u jednoho respondenta. Přestože pocit sounáležitosti umocňuje prožitek ze hraní a naopak (Kim et al., 2020; Majgaard & Larsen, 2017), u mužů je ve hrách obecně prokázána větší pravděpodobnost motivace úspěchem a manipulací než vztahy (Yee, 2006b).

Případá nám na místě zmínit, že u jednoho z případů bychom na základě rozhovoru mohli předpokládat vyšší skóre v metodách zachycující rizikové chování ve vztahu ke hraní

digitálních her. Konkrétně tomu tak bylo u čtvrtého účastníka výzkumu (Františka). Na druhou stranu František sám popisoval, že se snaží své hraní kontrolovat a spolu se školou a prací nemá tolik příležitostí se hrám věnovat. Přemýšlíme rovněž nad tím, jak velkou roli hrají protektivní faktory na straně daného respondenta, jako jsou regulační mechanismy a také jiné zájmy – v jeho případě sportovní aktivity. Můžeme pouze odhadovat, jakých výsledků by dosáhl nyní, kdy je většina jeho aktivit značně limitována vládními opatřeními.

Poslední část této kapitoly bychom rádi věnovali doporučením pro další vědecké zkoumání či pro praktické využití této práce. Výzkum považujeme za autentické zmapování zkušenosti mladých dospělých v kontextu hry Pokémon GO, který by mohl mít přesah i do jiných typů digitálních her. Zároveň by tato práce mohla být vodítkem pro lepší pochopení hráčů pro kohokoli, kdo se ve hrách příliš neorientuje a rád by to napravil.

Pro budoucí výzkum bychom navrhovali se zaměřit na ty hráče, jež dosahují v této hře významných úspěchů. Například právě v olomoucké komunitě jsou dva jedinci, jež dosáhli ve hře aktuálně nejvyšší možné úrovně 50. Vykazují rizikové chování ve vztahu ke hraní digitálních her nebo je jejich hraní bezproblémové? Jaké mechanismy na ně ve hře působí a jakou roli má hra v každodennosti jejich života? Věříme, že takové otázky by mohly přinést další střípky do složité mozaiky hráčské zkušenosti.

9 ZÁVĚR

Tato diplomová práce si vytyčila dva hlavní výzkumné cíle – zjistit, jaké psychologické mechanismy se ve hře Pokémon GO uplatňují a jak na ně hráči reagují, potažmo které aspekty mají ve hře závislostní potenciál, a popsat hráče Pokémon GO z více perspektiv a lépe tak porozumět jejich chování a prožívání. Interpretativní fenomenologická analýza odhalila 8 hlavních a 6 dílčích témat vztahující se k námi danému výzkumnému problému. Hlavní témata, která se vyskytovala napříč zkušenostmi jednotlivých respondentů, jsou nostalgie, monetizace a férovost, pohybová aktivita, zvyk a FOMO, náplň času a příležitost, bezpečnost a soustředění, sdílení, závislost a sebereflexe.

Nostalgie se objevila jako stěžejní důvod k započetí hraní této hry – splnění dětského snu stát se silným trenérem. Toho hráči dosahují skrze získávání potřebných zdrojů. Volí k tomu strategie, které jsou součástí návyku. Zároveň jsou s tím spojené obavy z promeškání časově omezené příležitosti, s čím souvisí možnost do hry investovat vedle svého času také finance. Monetizaci naši respondenti vnímají obecně pozitivně, protože splňuje jejich kritérium férovosti a Free to play hry, která dává lidem možnost v ní utrácet, ale neomezuje ty hráče, kteří se rozhodnou toho nevyužít. Určitou míru férového přístupu vykazovali všichni naši respondenti, přičemž nikdo z nich nevyužíval nepovolené programy určené k podvádění. Hra má být podle nich především zábavou. To však neplatí u jedinců, kteří se hře excesivně věnují, investují do ní nadměru svůj čas i finance, zaměřují se především na úspěch namísto prožitek ze hraní jako takový, hra se pro ně stává jednou z hlavních aktivit a cítí frustraci, pokud se jí kvůli nějakým překážkám nemohou v danou chvíli věnovat. Nicméně nadměrné hraní není v přímé spojitosti rizikového hraní digitálních her, protože se mohou uplatňovat protektivní faktory jako zájem o alternativní aktivity či osobnost jedince (např. schopnost seberegulace).

Všichni naši respondenti hodnotili základní mechanismus této hry, tedy venkovní pohybovou aktivitu jako jeden předních benefitů, který může hra jedinci do života přinést. S tím však souvisí jiná podoba hloubky prožívání a soustředění, neboť musí být hráči stále do jisté míry obezřetní ke svému okolí.

U čtyř z pěti respondentů se objevila potřeba sdílení. Hráči vyhledávali lidi ve svém okolí či v komunitě této hry, se kterými by mohli své pocity a znalosti ohledně hry sdílet.

Herní design pak přímo vybízí ke kooperaci mezi jednotlivci ve formě společných soubojů, výměny pokémonů apod.

Díličí témata se vztahovala k dalším hrám, kterým se respondenti věnují, k přestávce od hry, dále pak k avatarovi, kterého si hráči ve hře tvoří, svobodě, kterou pocítují vzhledem jejich vývojovému období, a ke vztahu k augmentované realitě, kterou hra používá jako technologii k vyprávění.

SOUHRN

Tématem předkládané diplomové práce jsou Psychologické mechanismy ve hře Pokémon GO. Zabývali jsme se osobní zkušeností hráčů v období mladé dospělosti ve věku 20–25 let. Práce je rozdělena do dvou hlavních částí, a to teoretické a výzkumné.

V teoretické části se věnujeme období mladé dospělosti, digitálním hrám obecně a hře Pokémon GO. První kapitola se zabývá mladou dospělostí a jejím charakteristikám, konkrétně pak užšímu vymezení vnořující se dospělosti, a nakonec pak krizím, které v tomto období mohou nastat.

Druhá kapitola popisuje význam hry v životě člověka, vymezuje digitální hry, které následně dělí dle jednotlivých přístupů. V další části představujeme specifika digitálních her, jako je například avatar, monetizace či gamifikace. Tato kapitola byla zakončena teoriemi motivace ke hraní a poruchami, které souvisí s hraním digitálních her.

V závěrečné části teoretické práce se věnujeme již přímo hře Pokémon GO, pojmům, které je třeba v jejím kontextu znát a dosavadním výzkumům, které se na tuto hru zaměřily.

Výzkumná část představila čtenáři hned na začátku výzkumný problém, cíle výzkumu a z nich vycházející výzkumné otázky. V našem výzkumu jsme se zaměřili na vztah mladých dospělých ke hraní mobilní hry Pokémon GO. Vymezili jsme si dva výzkumné cíle. Prvním cílem bylo zjistit, jaké psychologické mechanismy se ve hře Pokémon GO uplatňují a jak na ně hráči reagují, potažmo které aspekty mají ve hře závislostní potenciál. Dalším cílem našeho výzkumu bylo popsat hráče Pokémon GO z více perspektiv a lépe tak porozumět jejich chování a prožívání.

Na základě výzkumného problému a cílů výzkumů jsme zvolili kvalitativní design, konkrétně vícepřípadovou studii a interpretativní fenomenologickou analýzu. Oslovování účastníků probíhalo ve dvou fázích. Nejprve jsme prostřednictvím sociálních sítí a skrze propagaci streamerů sdíleli online dotazník, který vyplnilo 2 852 respondentů. Z těch jsme dle námi vybraných kritérií vybrali pouze ty jedince, kteří byli relevantní pro náš výzkum. Tyto potenciální účastníky jsme následně rozdělili podle toho, zda vyšli dle námi použitých metod v riziku závislosti či nikoliv. Výsledný výzkumný soubor tvořilo 5 účastníků, se kterými bylo vedeno polostrukturované interview. Rozhovory proběhly online

prostřednictvím platformy *Zoom*, kde byly také nahrávány. Nahrávky jsme doslovně přepsali a data maximálně anonymizovali. Před započítím samotné analýzy provedla autorka této práce sebereflexi vlastní zkušenosti. Jednotlivé rozhovory byly opakovaně pročitány a poslouchány, následně jsme vytvořili prvotní poznámky, které jsme posléze přetvořili do výstižnějších kategorií.

Po provedení interpretativní fenomenologické analýzy jsme objevili celkem 14 vynořujících se témat – 8 hlavních a 6 dílčích. Hlavní témata se týkala nostalgie, monetizace a férovosti, pohybové aktivity, zvyku a FOMO, náplně času a příležitosti, bezpečnosti a soustředění, sdílení, závislosti a sebereflexe. Mezi dílčí témata jsme zařadili informace týkající se dalších her, přestávek ve hraní *Pokémon GO*, podoby avatara, svobody ve hraní, shromažďování a v poslední řadě pak sdělení ohledně augmentované reality.

Jako jednu z hlavních předností našeho výzkumu vnímáme snahu o hluboké zachycení zkušenosti hráčů *Pokémon GO*. Výsledky našeho výzkumu mohou být opěrným bodem nejen pro odbornou, ale i laickou veřejnost. Námi zjištěné poznatky ohledně hráčské zkušenosti mohou pomoci blízkým, psychologům i psychiatrům v pochopení hráčského světa.

LITERATURA

- Alha, K., Koskinen, E., Paavilainen, J., & Hamari, J. (2019). Why Do People Play Location-Based Augmented Reality Games: A Study on Pokémon GO. *Computers in Human Behavior*, 93, 114-122. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.12.008>
- Americká psychiatrická asociace. (2015). *DSM-5: Diagnostický a statistický manuál duševních poruch*. Hogrefe-Testcentrum
- Andrýšek, R. (25. října 2018). *Základy monetizace mobilních aplikací*. GamesDev.Cz. Získáno 3. července 2020 z <https://gamesdev.cz/monetizace-mobilnich-aplikaci/>
- Anthony, S. (5. července 2017). *A year in, millions still play Pokémon Go (and will likely attend its festival)*. Ars Technica. Získáno 3. února 2021 z <https://arstechnica.com/gaming/2017/07/a-year-in-millions-still-play-pokemon-go-and-will-likely-attend-its-festival/>
- Antoine, P. & Smith, J. (2017). Getting at experience: An outline of interpretative phenomenological analysis as a qualitative psychology methodology. *Psychologie Francaise*, 62(4), 373-385. <https://doi.org/10.1016/j.psfr.2016.04.001>
- Arcade Game (5. června 2018). In *Techopedia*. Získáno 5. srpna 2020 z <https://www.techopedia.com/definition/1903/arcade-game>
- Arnett, J. J. (2000). Emerging adulthood: A theory of development from the late teens through the twenties. *American Psychologist*, 55(5), 469–480. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.5.469>
- Arnett, J. J. (2004). *Emerging adulthood: The winding road from the late teens through the twenties*. Oxford University Press
- Arnett, J. J. (2011). Emerging Adulthood(s). The Cultural Psychology of a New Life Stage. In L. A. Jensen (Ed.), *Bridging Cultural and Developmental Approaches to Psychology: New Syntheses in Theory, Research, and Policy* (255-275). Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780195383430.003.0012>
- Arnett, J. J. (2017). *Adolescence and Emerging Adulthood*. Pearson
- Ascher, M. S., & Levounis, P. (2015). *The behavioral addictions*. American Psychiatric Publishing

- Atwood, J. D., & Scholtz, C. (2008). The Quarter-life Time Period: An Age of Indulgence, Crisis or Both? *Contemporary Family Therapy*, 30(4), 233–250. <https://doi.org/10.1007/s10591-008-9066-2>
- Basler, J. (2016). Počítačové hry, jejich dělení, současné tendence vývoje a základní výzkumná šetření z oblasti počítačových her. In *Trendy ve vzdělávání*, 9(1). 20–27. <https://doi.org/10.5507/tvv.2016.003>
- Bessière, K., Seay, A. F., & Kiesler, S. (2007). The ideal elf: Identity exploration in world of warcraft. *CyberPsychology & Behavior*, 10(4), 530–535. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.9994>
- Blinka, L., & Mikuška, J. (2014). The role of social motivation and sociability of gamers in online game addiction. *Cyberpsychology: Journal Of Psychosocial Research On Cyberspace*, 8(2). <http://doi.org/10.5817/CP2014-2-6>
- Calleja, G. (2010). Digital Games and Escapism. *Games And Culture*, 5(4), 335-353. <http://doi.org/10.1177/1555412009360412>
- Cambridge Dictionary. (nedat.). *Meaning of avatar in English*. Získáno 11. února 2021 z <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/avatar>
- Cole. [@pkmn.trainer.cole]. (16. dubna, 2019). *Let's go Charizard! We're ready to take on the competition! Entry 1/3 for the #GOSnapshot #BuddyChallenge*. Instagram. Získáno 12. března 2021 z https://www.instagram.com/p/BwStxZ2AGWx/?utm_source=ig_embed
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. SAGE Publications
- Cuthbertson, A. (13. července 2016). Pokemon GO more popular than porn. Newsweek. <http://www.newsweek.com/pokemon-go-more-popular-porn-479931>
- Čačka, O. (1999). *Psychologie imaginativní výchovy a vzdělávání s příklady aplikace*. Doplněk
- Delfabbro, P., & King, D. L. (2020). Gaming-gambling convergence: evaluating evidence for the “gateway” hypothesis. *International Gambling Studies*, 20(3), 380-392. <https://doi.org/10.1080/14459795.2020.1768430>

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. In *MindTrek '11 Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9-15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Deuze, M. (2015). *Media life: Život v médiích*. Karolinum
- Dvořák, D., Starý, K., Urbánek, P., Chvál, M., & Walterová, E. (2010). *Česká základní škola: Vícepřípadová studie*. Karolinum
- Erikson, E. H. (2015). *Životní cyklus rozšířený a dokončený: devět věků člověka*. Portál
- Esposito, N. (2005). A short and simple definition of what a videogame is. In *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*, (16–20)
- Fontana, D. (2014). *Psychologie ve školní praxi: příručka pro učitele*. Portál
- Frolich, M. A., Aguiar, N. R., Putnam, M. M., & Calvert, S. L. (2019). Adult Reports of Pokémon GO Play: Stronger Parasocial Relationships Predict Increased Nostalgia and Decreased App Play. *Imagination, Cognition and Personality*, 39(3), 261–276. <https://doi.org/10.1177/0276236618822786>
- Gaming (2. února 2018). In *Techopedia*. Získáno 28. listopadu 2020 z <https://www.techopedia.com/definition/1913/gaming>
- Giddings, S. (2014). *Gameworlds: Virtual Media and Children's Everyday Play*. Bloomsbury Publishing
- Ginsburg, K. R. (2007). The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds. *Pediatrics*, 119(1), 182–191. <https://doi.org/10.1542/peds.2006-2697>
- Girvan, C. (2018). What is a virtual world? Definition and classification. *Educational Technology Research & Development*, 66(5), 1087-1100
- Gray, P. (2011). The decline of play and the rise of psychopathology in children and adolescents. *American Journal of Play*, 3(4), 443–463
- Gu, T. (4. září 2019). Newzoo and Gamma Data Report: Female Mobile Gamers in Japan Play More Per Week than Men. Newzoo. Získáno 12. února 2021 z <https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-and-gamma-data-report-female-mobile-gamers-in-japan-play-more-per-week-than-men/>

- Gu, T. (4. června 2020). *COVID-19's Impact on the Mobile Games Market: Consumer Engagement Spikes as Revenues Exceed \$77 Billion in 2020*. Newzoo. Získáno 13. února 2021 z <https://newzoo.com/insights/articles/mobile-games-market-engagement-revenues-covid-19-gaming/>
- Hartshorne, J. K., & Germine, L. T. (2015). When does cognitive functioning peak? The asynchronous rise and fall of different cognitive abilities across the life span. *Psychological Science*, 26(4), 433-443. doi: 10.1177/0956797614567339
- Hendl, J. (2005). *Kvalitativní výzkum. Základní metody a aplikace*. Portál
- Hodson, H. (2012). Google's Ingress game is a gold mine for augmented reality. *New Scientist*, 216(2893), 19. [https://doi.org/10.1016/S0262-4079\(12\)63058-9](https://doi.org/10.1016/S0262-4079(12)63058-9)
- Horn, J. L., & Cattell, R. B. (1967). Age differences in fluid and crystallized intelligence. *Acta Psychologica*, 26(2), 107–129. [https://doi.org/10.1016/0001-6918\(67\)90011-X](https://doi.org/10.1016/0001-6918(67)90011-X)
- Huizinga, J. (2000). *Homo ludens: O původu kultury ve hře*. Dauphin
- Chrastina, J., Kantor, J., Krahulcová, K., & Finková, D. (2015). Design mnohopřípadové studie ve (speciálně)pedagogickém výzkumu. *e-Pedagogium*, 15(1), 7-20. <https://doi.org/10.5507/epd.2015.002>
- Iqbal, M. (30. října 2020). *Pokémon GO Revenue and Usage Statistics (2020)*. Business of Apps. Získáno 2. března 2021 z <https://www.businessofapps.com/data/pokemon-go-statistics/>
- Kaczmarek, L. D., Misiak, M., Behnke, M., Dziekan, M., & Guzik, P. (2017). The Pikachu effect: Social and health gaming motivations lead to greater benefits of Pokémon GO use. *Computers in Human Behavior*, 75, 356–363. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.05.031>
- Khalis, A., & Mikami, A. Y. (2018). Who's Gotta Catch'Em All?: Individual differences in Pokémon Go gameplay behaviors. *Personality and Individual Differences*, 124, 35–38. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2017.11.049>
- Kim, H. S., Hollingshead, S., & Wohl, M. (2017). Who Spends Money to Play for Free? Identifying Who Makes Micro-transactions on Social Casino Games (and Why). *Journal of gambling studies*, 33(2), 525–538. <https://doi.org/10.1007/s10899-016-9626-6>

- Kim, J., Merrill, K., & Song, H. (2020). Probing with Pokémon: Feeling of presence and sense of community belonging. *The Social Science Journal*, 57(1), 72–84. <https://doi.org/10.1016/j.soscij.2018.11.005>
- Kim, L. (19. srpna 2016). *9 Need-to-Know Facts on How Pokemon Go Players Engage with Businesses*. Inc.Com. Získáno 23. února 2021 z <https://www.inc.com/larry-kim/9-need-to-know-facts-on-how-pokemon-go-players-engage-with-businesses.html>
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2019). *Internet gaming disorder: Theory, assessment, treatment, and prevention*. Elsevier. <https://doi.org/10.1016/C2016-0-04107-4>
- Klusák, M., & Kučera, M. (2010). *Dětské hry – Games*. Karolinum
- Kolářek, M. (2013). Freemium hry. In Jirkovský, J. *Game Industry 3*. D.A.M.O.
- Kompu Gacha. (21. července 2015). Získáno 1. prosince 2020 z <https://www.entusiacs.com/behind-line-defense-free-play-part-2/3/>
- Kostínková, J., & Čermák, I. (2013). Interpretativní fenomenologická analýza. In T. Řiháček, I. Čermák, R. Hytych, a kol. (2013). *Kvalitativní analýza textů: čtyři přístupy*. Masarykova univerzita
- Kristiansen, S., & Severin, M. C. (2020). Loot box engagement and problem gambling among adolescent gamers: Findings from a national survey. *Addictive Behaviors*, 103, 106254. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2019.106254>
- Laato S., Pietarinen T., Rauti S., Sutinen E. (2020a) Potential Benefits of Playing Location-Based Games: An Analysis of Game Mechanics. In Lane H.C., Zvacek S., Uhomoihi J. (eds) Computer Supported Education. CSEDU 2019. *Communications in Computer and Information Science*, 1220 (557-581). Springer, https://doi.org/10.1007/978-3-030-58459-7_27
- Laato, S., Laine, T. H., & Islam, A. K. M. N. (2020b). Location-Based Games and the COVID-19 Pandemic: An Analysis of Responses from Game Developers and Players. *Multimodal Technologies and Interaction*, 4(2), 29. <https://doi.org/10.3390/mti4020029>
- Langmeier, J., & Krejčířová, D. (2006). *Vývojová psychologie*. Grada
- Loveday, P.M., & Burgess, J. (2017). Flow and Pokémon GO: The Contribution of Game Level, Playing Alone, and Nostalgia to the Flow State. *E-Journal of Social & Behavioural Research in Business*, 8(2), 16–28

- Lüdtke, O., Roberts, B. W., Trautwein, U., & Nagy, G. (2011). A random walk down university avenue: life paths, life events, and personality trait change at the transition to university life. *Journal of Personality and Social Psychology*, *101*(3), 620–637. <https://doi.org/10.1037/a0023743>
- Macek, P., Bejček, J., & Vaníčková, J. (2007). Contemporary Czech Emerging Adults: Generation Growing Up in the Period of Social Changes. *Journal of Adolescent Research*, *22*(5), 444–475. <https://doi.org/10.1177/0743558407305417>
- Majgaard G, Larsen LJ (2017) Pokémon GO: a pervasive game and learning community. In: *Proceedings of the 11th European conference on game-based learning, ECGBL 2017* (402-409) https://www.researchgate.net/publication/324748247_Pokemon_GO_A_Pervasive_Game_and_Learning_Community
- Malik, A., Hiekkanen, K., Hussain, Z., Hamari, J., & Johri, A. (2019). How players across gender and age experience Pokémon Go? *Universal Access in the Information Society*, *19*, 799-812. <https://doi.org/10.1007/s10209-019-00694-7>
- Mareš, J. (2015). Tvorba případových studií pro výzkumné účely. *Pedagogika*, *65*(2), 113–142
- McCaffrey, M. (2019). The macro problem of microtransactions: The self-regulatory challenges of video game loot boxes. *Business Horizons*, *62*(4), 483-495. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2019.03.001>
- Milgram, P., & Kishino, F. (1994). A taxonomy of mixed reality visual displays. *IEICE Transactions on Information and Systems*, *77*(12), 1321-1329
- Millová, K. (2016). Mladá dospělost. In M. Blatný (Ed.), *Psychologie celoživotního vývoje* (117-140). Karolinum
- Miovský, M. (2006). *Kvalitativní přístup a metody v psychologickém výzkumu*. Grada
- Netherlands Gaming Authority (2018). *Study into loot boxes: A treasure or a burden?* Získáno 7. února 2021 z <https://www.slideshare.net/OlivierOosterbaan/netherlands-gaming-authority-study-into-loot-boxes-a-treasure-or-a-burden>
- Newzoo. (30. září 2016). *Analysis of Pokémon GO: A Success Two Decades in the Making*. Získáno 16. února 2021 z <https://newzoo.com/insights/articles/analysis-pokemon-go/>

- Newzoo. (2020) *Global Mobile Market Report*. Získáno 27. ledna 2021 z https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/2020_Free_Global_Mobile_Market_Report.pdf?utm_campaign=Global%20Mobile%20Market%20Report%202020&utm_source=email&utm_medium=free%20report%20
- Neyer, F. J., & Asendorpf, J. B. (2001). Personality–relationship transaction in young adulthood. *Journal of Personality and Social Psychology*, *81*(6), 1190–1204. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.81.6.1190>
- Neyer, F. J., & Lehnart, J. (2007). Relationships matter in personality development: Evidence from an 8-year longitudinal study across young adulthood. *Journal of Personality*, *75*(3), 535-568. <https://doi.org/10.1111/j.1467-6494.2007.00448.x>
- Nilsen, T., Linton, S., & Looser, J. (2004). Motivations for augmented reality gaming. *Proceedings of FUSE*, *4*, 86-93
- Orth, U., Maes, J., & Schmitt, M. (2015). Self-esteem development across the life span: a longitudinal study with a large sample from Germany. *Developmental Psychology*, *51*(2), 248-259. <https://doi.org/10.1037/a0038481>
- Pan European Game Information. (nedat.). *What do the labels mean?* Získáno 5. září 2020 z <https://pegi.info/what-do-the-labels-mean>
- Pietkiewicz, I.J., & Smith, J.A. (2014). A practical guide to using Interpretative Phenomenological Analysis in qualitative research psychology. *Czasopismo Psychologiczne – Psychological Journal*, *20*(1), 7-14. <https://doi.org/10.14691/CPPI.20.1.7>
- Poels, K., Ijsselstein, W. A., & de Kort, Y. (2014). World of Warcraft, the aftermath: How game elements transfer into perceptions, associations and (day)dreams in the everyday life of massively multiplayer online role-playing game players. *New Media*, *17*(7), 1137-1153. <http://doi.org/10.1177/1461444814521596>
- Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2015). Measuring DSM-5 internet gaming disorder: Development and validation of a short psychometric scale. *Computers in Human Behavior*, *45*, 137–143. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.12.006>

- Pontes, H. M., Schivinski, B., Sindermann, C., Li, M., Becker, B., Zhou, M., & Montag, C. (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*. <https://doi.org/10.1007/s11469-019-00088-z>
- Quantic Foundry. (Duben 2019). *Gamer motivation model (V2)*. Získáno 8. prosince 2020 z <https://quanticfoundry.com/wp-content/uploads/2019/04/Gamer-Motivation-Model-Reference.pdf>
- Quantic Foundry. (srpen 2020). *Player segments based on gamer motivations*. Získáno 8. ledna 2021 z <https://quanticfoundry.com/wp-content/uploads/2020/08/9-Player-Segments-GDC-2020-Excerpt.pdf>
- Rau, P.-L. P., Peng, S.-Y., & Yang, C.-C. (2006). Time distortion for expert and novice online game players. *CyberPsychology & Behavior*, 9(4), 396–403. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.396>
- Rehbein, F., Staudt, A., Hanslmaier, M., & Kliem, S. (2016). Research report: 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, 729–735. <https://doi:10.1016/j.chb.2015.10.016>
- Robbins, A., & Wilner, A. (2001). *Quarterlife Crisis: The Unique Challenges of Life in Your Twenties*. Penguin Putnam.
- Říčan, P. (2004). *Cesta životem*. Portál
- Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371–380. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>
- Sedláček, M. (2014). Případová studie. In R. Švaříček, K. Šed'ová et al. *Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách* (96–112). Portál
- Schaie, K. W. (2005). *Developmental influences on adult intelligence: The Seattle Longitudinal Study*. Oxford University Press

- Schroeder, R. (2008). Defining virtual worlds and virtual environments. *Journal For Virtual Worlds Research*, 1(1). University of Oxford
- Sinclair, B. (16. května 2019). *Who is responsible for loot boxes?* GamesIndustry.Biz. Získáno 14. ledna 2021 z <https://www.gamesindustry.biz/articles/2019-05-16-who-is-responsible-for-loot-boxes>
- Smith, J. A. (2011). Evaluating the contribution of interpretative phenomenological analysis. *Health Psychology Review*, 5(1), 9-27. <https://doi.org/10.1080/17437199.2010.510659>
- Smith, J. A., Flower, P. & Larkin, M. (2009). *Interpretative Phenomenological Analysis: Theory, Method and Research*. Sage
- Sneed, J. R., Johnson, J. G., Cohen, P., Gilligan, C., Chen, H., Crawford, T. N., & Kasen, S. (2006). Gender differences in the age-changing relationship between instrumentality and family contact in emerging adulthood. *Developmental Psychology*, 42(5), 787–797. <https://doi.org/10.1037/0012-1649.42.5.787>
- Suchá, J. (2020). *Vývoj psychodiagnostické metody pro zhodnocení rizikového hraní digitálních her u adolescentů a vybrané aspekty související s gamingem*. [Disertační práce. Univerzita Palackého v Olomouci]. Theses.cz. https://theses.cz/id/9rdt06/Sucha_disertacni_prace.pdf
- Suchá, J., Dolejš, M., Pipová, H., & Charvát, M. (2019). *Dotazník hraní digitálních her (DHDH): Příručka pro praxi*. Univerzita Palackého v Olomouci
- Suchá, J., Dolejš, M., Pipová, H., Maierová, E., & Cakirpaloglu, P. (2018). *Hraní digitálních her českými adolescenty*. Univerzita Palackého v Olomouci
- Syed, M. (2015). Emerging Adulthood: Developmental Stage, Theory, or Nonsense? In J. J. Arnett (Ed.), *The Oxford Handbook of Emerging Adulthood* (11-25). Oxford University Press
- Šmahel, D. (2003). *Psychologie a internet: děti dospělými, dospělí dětmi*. Triton
- Tabacchi, M. E., Caci, B., Cardaci, M., & Peticone, V. (2017). Early usage of Pokémon Go and its personality correlates. *Computers in Human Behavior*, 72, 163–169. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.02.047>
- Tang, A. K. Y. (2017). Key factors in the triumph of Pokémon GO. *Business Horizons*, 60(5), 725–728. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2017.05.016>

- Tanner, J. L., Arnett, J. J., & Leis, J. A. (2009). Emerging adulthood: Learning and development during the first stage of adulthood. In M. C. Smith & N. DeFrates-Densch (Eds.), *Handbook of research on adult learning and development* (34–67). Routledge
- Taylor, T. L. (2006). *Play between worlds: exploring online game culture*. MIT Press
- Thongmak, M. (2020). Determinants of intention to play Pokémon Go. *Heliyon*, 6(12), e03895. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e03895>
- Thorová, K. (2015). *Vývojová psychologie: proměny lidské psychiky od početí po smrt*. Portál
- Vágnerová, M. (2007). *Vývojová psychologie II. Dospělost a stáří*. Karolinum
- Valentine, K., & Jensen, L. (2016). *Examining the evolution of gaming and its impact on social, cultural, and political perspectives*. IGI Global. <https://doi:10.4018/978-1-5225-0261-6>
- Valentine, R. (10. září 2018). *EA may go to court over loot boxes in Belgium*. GamesIndustry.biz. Získáno 16. ledna 2021 z <https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-09-10-ea-may-go-to-court-over-loot-boxes-in-belgium>
- Walterová, E., & Starý, K. (2006). Potenciál změny v realitě školy: Strategie případové studie. *Orbis scholae*, 1(1), 77–97
- Wang, A. I. (2021). Systematic literature review on health effects of playing Pokémon Go. *Entertainment Computing*, 38, 100411. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2021.100411>
- Wang, D., Wu, T., Wen, S., Liu, D., Xiang, Y., Zhou, W., Hassan, H., & Alelaiwi, A. (2018). Pokémon GO in Melbourne CBD: A case study of the cyber-physical symbiotic social networks. *Journal of Computational Science*, 26, 456–467. <https://doi.org/10.1016/j.jocs.2017.06.009>
- Wethington, E., Kessler, R. C., & Pixley, J. E. (2004). Turning Points in Adulthood. In O. G. Brim, C. D. Ryff, & R. C. Kessler (Eds.), *How healthy are we? A national study of well-being at midlife* (586–613). The University of Chicago Press
- Wijman, T. (30. dubna 2018). *Mobile Revenues Account for More Than 50 % of the Global Games Market as It Reaches \$137.9 Billion in 2018*. Newzoo. Získáno 15. ledna 2021 z <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-137-9-billion-in-2018-mobile-games-take-half/>

- Wittek, C. T., Finserås, T. R., Pallesen, S., Mentzoni, R. A., Hanss, D., Griffiths, M. D., & Molde, H. (2016). Prevalence and Predictors of Video Game Addiction: A Study Based on a National Representative Sample of Gamers. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 14(5), 672–686. <https://doi.org/10.1007/s11469-015-9592-8>
- Wolf, M. (2010). *The Medium of the Video Game*. University of Texas
- Wolf, M. (2012). *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*. ABC-CLIO
- World Health Organization. (2019). *The International Classification of Diseases and Related Health Problems 11th edition (ICD-11)*. 6C51 Gaming disorder. <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234>
- Yee, N. (2006a). Motivations for Play in Online Games. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6), 772–775. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>
- Yee, N. (2006b). The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments. *Presence Teleoperators & Virtual Environments*, 15(3), 309-329. <https://doi.org/10.1162/pres.15.3.309>
- Yee, N. (17. srpna 2020). *Player Segments Based on Gaming Motivations*. Quantic Foundry. Získáno 9. prosince 2020 z <https://quanticfoundry.com/2020/08/17/player-segments/>
- Yee, N., & Ducheneaut, N. (2015). *The Gamer Motivation Model in Handy Reference Chart and Slides*. Získáno 13. prosince 2020 z <https://quanticfoundry.com/2015/12/15/handy-reference/>
- Yee, N., Ducheneaut, N., & Nelson, L. (2012). Online gaming motivations scale. *Proceedings of the 2012 ACM Annual Conference on Human Factors in Computing Systems - CHI'12*. <https://doi.org/10.1145/2207676.2208681>
- Yılmaz, E., Yel, S., & Griffiths, M. D. (2018). The Impact of Heavy (Excessive) Video Gaming Students on Peers and Teachers in the School Environment: A Qualitative Study. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 5(2), 147–161. <https://doi.org/10.15805/addicta.2018.5.2.0035>

- Yu, H., & Cho, J. (2016). Prevalence of Internet Gaming Disorder among Korean Adolescents and Associations with Non-psychotic Psychological Symptoms, and Physical Aggression. *American Journal of Health Behavior*, 40(6), 705–716. <https://doi.org/10.5993/AJHB.40.6.3>
- Zendle, D., & Cairns, P. (2018). Video game loot boxes are linked to problem gambling: Results of a large-scale survey. *PLOS ONE*, 13(11), e0206767. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0206767>
- Zlatohlávek, J. (2012). Gamification. In Jirkovský, J. *Game Industry 2* (173-180). D.A.M.O.
- Zsila, Á., Orosz, G. (2019) Motives for Playing Pokémon GO and Their Associations with Problematic and Health Behaviors. In: Geroimenko V. (eds) *Augmented Reality Games I*. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-15616-9_6
- Zsila, Á., Orosz, G., Bóthe, B., Tóth-Király, I., Király, O., Griffiths, M., & Demetrovics, Z. (2017). An empirical study on the motivations underlying augmented reality games: The case of Pokémon Go during and after Pokémon fever. *Personality and Individual Differences*, 133, 56–66. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2017.06.024>

SEZNAM OBRÁZKŮ A TABULEK

Obrázek 1: Zjednodušené znázornění Milgramova kontinua virtuality

Obrázek 2: Ukázka AR ve hře Pokémon GO

Obrázek 3: Grafické označení PEGI dle doporučeného věku

Obrázek 4: Deskriptory obsahu PEGI

Obrázek 5: Příklad použití PEGI

Obrázek 6: Kompu gacha

Obrázek 7: Model motivace hráče

Obrázek 8: Terminologie spojená se závažností hraní

Tabulka 1: Herní žánry a jejich příklady

Tabulka 2: Charakteristiky výzkumného souboru

Tabulka 3: Přehled nalezených témat

PŘÍLOHY

Seznam příloh:

1. Abstrakt diplomové práce v českém jazyce
2. Abstrakt diplomové práce v anglickém jazyce
3. Informovaný souhlas
4. Ukázka otázek, transkriptu a kódování rozhovoru
5. Profily jednotlivých účastníků ve hře Pokémon GO
6. Kompletní přehled hlavních a dílčích témat

Příloha č. 1: Abstrakt diplomové práce v českém jazyce

ABSTRAKT DIPLOMOVÉ PRÁCE

Název práce: Psychologické mechanismy ve hře Pokémon GO

Autor práce: Bc. Anna Urešová

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

Počet stran a znaků: 82, 153 953

Počet příloh: 6

Počet titulů použité literatury: 129

Abstrakt:

Tato diplomová práce se zabývá psychologickými mechanismy ve hře Pokémon GO u mladých dospělých. Práce si vytyčila dva hlavní výzkumné cíle – zjistit, jaké psychologické mechanismy se ve hře Pokémon GO uplatňují a jak na ně hráči reagují, potažmo které aspekty mají ve hře závislostní potenciál, a popsat hráče Pokémon GO z více perspektiv a lépe tak porozumět jejich chování a prožívání. Samotný výzkum se skládá z 5 rozhovorů, ve kterých kvalitativní metoda IPA odhalila 8 hlavních a 6 dílčích témat vztahující se k námi danému výzkumnému problému. Hlavní témata, která se vyskytovala napříč zkušenostmi jednotlivých respondentů jsou nostalgie, monetizace a férovost, pohybová aktivita, zvyk a FOMO, náplň času a příležitost, bezpečnost a soustředění, sdílení, závislost a sebereflexe. Dílčí témata se vztahovala k dalším hrám, kterým se respondenti věnují, k přestávce od hry, dále pak k avatarovi, kterého si hráči ve hře tvoří, svobodě, kterou pociťují vzhledem jejich vývojovému období, a ke vztahu k augmentované realitě, kterou hra používá jako technologii k vyprávění. Výsledky mohou být opěrným bodem nejen pro odbornou, ale i laickou veřejnost v pochopení hráčského světa.

Klíčová slova: mladí dospělí, digitální hry, Pokémon GO, psychologické mechanismy ve hrách, Interpretativní fenomenologická analýza, IPA

ABSTRACT OF THESIS

Title: Psychological mechanisms in the game Pokémon GO

Author: Bc. Anna Urešová

Supervisor: PhDr. Jan Šmahaj, Ph.D.

Number of pages and characters: 82, 153 953

Number of appendices: 6

Number of references: 129

Abstract:

This diploma thesis deals with psychological mechanisms in the game Pokémon GO in young adults. The work has set two main research goals - to find out what psychological mechanisms are applied in Pokémon GO and how players react to them, respectively which aspects have addictive potential in the game and to describe Pokémon GO players from multiple perspectives and better understand their behaviour and experience. The research consists of 5 interviews, in which the qualitative IPA method revealed 8 main and 6 sub-topics related to our research problem. The main topics that occurred across the experiences of individual respondents are nostalgia, monetization and fairness, physical activity, habit and FOMO, the content of time and opportunity, safety and concentration, sharing, addiction and self-reflection. The sub-topics related to other games that respondents play, to the break from the game, to the avatar that the players create in the game, the freedom they feel due to their developmental period, and the relationship to the augmented reality that the game uses as technology for storytelling. The results can be a fulcrum not only for the professional but also for the general public in understanding the gaming world.

Key words: young adults, digital games, Pokémon GO, psychological mechanisms in games, interpretative phenomenological analysis, IPA

Příloha č. 3: Informovaný souhlas



Filozofická
fakulta
Univerzita Palackého
v Olomouci



SOUHLAS S ÚČASTÍ VE STUDII, POŘÍZENÍM A ZPRACOVÁNÍ VIDEO A AUDIO ZÁZNAMU

Vážená paní/slečno, vážený pane,

byl/a jste osloven/a s nabídkou účasti na výzkumném projektu Hraní digitálních her a kontinuum virtuality. Výzkum je realizován ve dvou fázích – první probíhá prostřednictvím anonymního dotazníkového šetření se zaměřením na zmapování rizikového hraní digitálních her, druhá fáze probíhá u náhodně vybraných hráčů pomocí polostrukturovaného rozhovoru zaměřeného na zmapování psychologických mechanismů v digitálních hrách (motivace hrát, investovat finance do hraní apod.). Úloha účastníka výzkumu spočívá v zodpovězení otázek týkajících se různých oblastí hraní digitálních her.

Jápotvrzuji, že

- souhlasím s dobrovolnou účastí ve studii a se zařazením poskytnutých údajů do výzkumu, uchováním dat v databázi a jejich zpracováním;
- potvrzuji, že jsem byl/a předem a jasně informován/a o účelu rozhovoru a cílech výzkumné studie. Jsem si vědom/a, že svoji účast mohu kdykoliv zrušit;
- souhlasím s pořízením a zpracováním video, audio a obrazového záznamu mé osoby během výzkumu. S nahrávkami bude nakládáno v souladu se zákonem č. 101/2000 Sb., o ochraně osobních údajů, a nařízením Evropského parlamentu č. 2016/679 ve znění pozdějších předpisů;
- souhlasím se zveřejněním odpovědí v rámci publikace výzkumu v magisterské práci a prezentace výzkumu na konferencích a v článku.

Získané materiály budou bezpečně uchovány pouze po dobu nezbytně nutnou a pak smazány. K materiálům budou mít přístup pouze výzkumníci.

V případě, že se rozhodnete pro účast ve výzkumu a tento dokument potvrdíte, máte stále právo kontaktovat autora výzkumu se žádostí o zpětné vymazání veškerých Vašich údajů, což můžete udělat až do okamžiku, kdy už nebude možné určit, které údaje patří Vám (tj. do 28. 2. 2021, kdy dojde k anonymizaci údajů). Souhlasíte však s tím, že výzkum může být publikován i dříve než v tento den a Vaše anonymní data v něm mohou být použita.


Dne: V

.....

podpis

V případě dotazů nás kontaktujte na emailové adrese: vyzkumhraci@seznam.cz
Více informací můžete najít na <https://persona.upol.cz/hrani-digitalnich-her-a-kontinuum-virtuality/>

Příloha č. 4: Ukázka otázek, transkriptu a kódování rozhovoru



**KATEDRA
PSYCHOLOGIE**
UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

Tomáš

172 **Co tě ke hraní motivuje? Proč hru zapneš?**

173 Dostatek volného času, nebo takhle. Když bych potkal nějaký lidi z
174 komunity, tak bych to zapl jenom kvůli tomu, že se vidíme. Co je
175 nového. Ale jinak prostě sám, když jsem někde, čekám třeba půl
176 hodiny na bus nebo hodinu. Tak prostě zapnu třeba Pokémony nebo
177 něco takového. Ale ty eventy nesleduju. Ono to roste dost dost.

178 **Jsou období, kdy hraješ více a kdy méně? Co se v těch obdobích
179 děje? Popiš mi, co je jinak.**

180 Asi určitě, ale nejsem schopnej je specifikovat. Jako takhle, v létě
181 hraju určitě asi víc, je víc příležitostí. Člověk je víc venku. Asi není
182 zrovna nejlepší, když je teďka mínus 10 venku, že ty prsty nejsou
183 zrovna nejlepší. Asi končím víc venku, dějou se různé věci, když
184 neberu v potaz covid samozřejmě. To je přesně věc, že člověk se v
185 dnešní době baví o věcech, co dělá, jako když není covid. Ale je to
186 takovej paradox, že ten člověk v tom žije, ale furt to ignoruje.
187 Vyjadřujeme se, jako by to tady dál nebylo. Já to vidím úplně stejně
188 u sebe, že se to snažím co nejvíc ignorovat, protože si to nechci
189 podle mě přiznat. Pak ale všechno, co říkám, je v rámci normálních
190 situací.

191 **Jaká vidíš pozitiva ve hraní PGO?**

192 [00:26:23] Tak útek od reality. Klasika. (smích)

193 **Jaká negativa ve hraní a hře vidíš?**

194 No tak jasně, můžu zanedbávat některý věci, který bych mohl dělat
195 místo toho. Mohl bych si teďka přečíst knížku, učít se... Jenomže
196 komu se do toho chce (smích).

197 **Zažil si někdy ve hře, že si byl do hry úplně ponořen? Nevnímal
198 okolí, ztratil pojem o čase a podobně?**

199 (Smích) Tak jasně, když cokoliv dělám, tak většinou se do toho
200 zabořím tak moc, že ignoruju úplně všechno okolo. Ale že bych
201 naštěstí byl tak zabořenej do hry, že bych třeba vstoupil do vozovky
202 nebo... to naštěstí ne. Já jsem právě člověk, kterej když se do něčeho
203 soustředí, tak se radši zastavím, než abych pokračoval v chůzi. Když
204 najednou vím, že to můj mozek nezvládá, to periferní vidění, tak
205 jakoby radši zastavím, a budu stát.

206 **Jak to vypadalo?**

207 [00:27:45] No asi nějak takhle (ukázal, že kouká do mobilu a smál
208 se). To asi není, že bych přímo 2 hodiny ztratil, že bych se do toho
209 zabořil až tak moc, ale prostě třeba na 5 minut vypnu všechno okolo.
210 Spíš myslím takovýto v krátký době, že se do toho zaberu. Pak si jako
211 uvědomím, hele moc dlouho do toho koukám, co se vlastně děje
212 kolem mě. Že bych se nechal přímo unést, to asi ne.

*největší čas
pro lepší dob
s cílem*

musia, největší čas, končila

největší čas

nesleduji novinky

největší čas a příležitosti

*léto
příležitosti*

*pro lepší věci
covid*

největší čas

útek od reality

zanedbávání věcí

*hlavě zabořím
mýšlenosti
soustředění*

bezpečnost a soustředění

5 minut vypnu všechno okolo

Příloha č. 5: Profily jednotlivých účastníků ve hře Pokémon GO

Václav



Miloš



Tomáš



František



Příloha č. 6: Kompletní přehled hlavních a dílčích témat

nostalgie	monetizace	férovost	pohyb	zvyk a FOMO
seriál a příběh	měna	možnost zisku	vejce	každodennost
franšíza Pokémonů	mikrotransakce	možnost ovlivnit	žádný nebo mírný	rychlá kontrola
dětství	rozšíření	F2P	vyšší	nárazově
starteři	koupil->utratil	P2W	mechanika měření	odpoledne
původní obsah	komunita	nejvýhodnější boxy	pohyb venku	začátky
PvP	impulzivita	podvádění		trasy
	prostředky	náhoda		před/po
	investice			nedostatek místa
	přirozená část hry			eventy
				nový obsah
				frustrace
				retence a upozornění
				vzácnost
				časové omezení
				strach z chyby

náplň času a příležitost	bezpečnost a soustředění	sdílení	závislost a sebereflexe
výplň	nepozornost	rodina	upozorňování na ostatní
zábava	auto	kamarádi	záškoláctví
nuda	kolo	komunita	postupné otevírání se
útek od reality	cizí pozemky	pomoc	"lepší úchylka"
dovolená	tma	aktivita	tendence k závislosti
dostupnost	začátek	komunikace	naučená sebekontrola
cestování	zahlcení při nárazovém hraní	systém	na průběh, ne na cíl
bonusy	jiný druh hry	informace	jiné aktivity
COVID	narušené soustředění	vztahy	větší propojení
možnost přerušení	nefunguje selektování	začátky	hra není nad potřeby
		setkání	rozbité myši

Dílčí témata

další hry	pauza	avatar	svoboda	shromažďování	AR
LoL	technické potíže	podoba	dětství	sbírky	debilita
WoW	více účtů	reálný život	škola	evoluce	dobrý nápad
Zaklínač	stejný obsah	libost	práce	vejce	technické potíže
Dead by Daylight	ztráta komunity	základ	rozvrh	úkoly	vtipné sdílení
Sims 4	COVID	neměnnost	rodiče	medaile a odznaky	nápad
CS:GO	návrat				1. hra tohoto typu
Beat Saber	nedostatek příležitostí				
Hitman	jiné příležitosti				
FIFA	nároky na aktivní hraní				
Call of Duty					
HeartStone					