

**Univerzita Palackého v Olomouci**  
**Katedra psychologie Filozofické fakulty**

# **Osobnostní charakteristiky a závislost na MMORPG**



**Bakalářská práce**

**Autor: Petr Pýcha**

**Vedoucí práce: PhDr. Jan Šmahaj PhD.**

**Olomouc**

**2014**

Ochrana informací v souladu s ustanovením § 47b zákona o vysokých školách, autorským zákonem a směrnicí rektora k Zadaní tématu, odevzdávání a evidence údajů o bakalářské, diplomové, disertační práci a rigorózní práci a způsob jejich zveřejnění. Student odpovídá za to, že veřejná část závěrečné práce je koncipována a strukturována tak, aby podávala úplné informace o cílech závěrečné práce a dosažených výsledcích.

Student nebude zveřejňovat v elektronické verzi závěrečné práce plné znění standardizovaných psychodiagnostických metod chráněných autorským zákonem (záznamový arch, test/dotazník, manuál). Plné znění psychodiagnostických metod může být pouze přílohou tištěné verze závěrečné práce. Zveřejnění je možné pouze po dohodě s autorem nebo vydavatelem.

Prohlašuji, že jsem bakalářskou diplomovou práci na téma: „MMORPG a závislost“ vypracoval samostatně pod odborným dohledem vedoucího diplomové práce a uvedl jsem všechny použité podklady a literaturu.

V Olomouci dne

podpis

Na tomto místě bych rád poděkoval všem, co mi při vypracování této práce pomohli. Chtěl bych poděkovat PhDr. Šmahajovi PhD. za jeho věcné rady a odborné vedení, všem co, mi pomohli při shánění respondentů a v neposlední řadě účastníkům výzkumu. Také bych rád vyjádřil svůj vděk svým rodičům a přátelům, kteří mi byli a stále jsou velkou oporou a to nejen při vypracovávání této práce. Můj dík patří i panu Benediktu Říčnému za věcné rady.

## OBSAH

<b>ÚVOD.....</b>	<b>5</b>
<b>1. VIRTUÁLNÍ SVĚT A JEHO SPECIFIKA.....</b>	<b>6</b>
1.2 Disinhibice .....	6
1.3 Eskapismus .....	9
1.4 Avatar.....	9
1.5 Flow.....	12
1.6 Další specifika.....	13
<b>2. ZÁVISLOST NA HRANÍ POČÍTAČOVÝCH HER.....</b>	<b>14</b>
2.1 Pojmové ukotvení .....	14
2.2 Závislost obecně.....	15
2.3 Neurobiologie závislosti.....	17
2.4 Teorie vzniku závislosti.....	18
2.4.1 Bio-psycho-socio-spirituální model.....	19
2.4.2 Vývojové aspekty .....	19
2.4.3 Osobnostní dispozice vzniku závislostí .....	20
2.5 Závislost na online hrách.....	21
2.5.1 Vznik závislosti na online hrách.....	24
2.5.2 Negativní dopady závislosti na online hrách.....	27
2.6 MMORPG .....	28
2.6.1 Wow .....	29
2.7 Osobnostní charakteristiky v souvislosti se závislostí na počítačích .....	30
2.7.1 Extraverze- introverze.....	30
2.7.2 Neuroticismus - stabilita .....	31
<b>PRAKTICKÁ ČÁST .....</b>	<b>33</b>
<b>3. METODOLOGICKÝ RÁMEC .....</b>	<b>34</b>
3.1. Výzkumný problém.....	34
3.1.2 Dílčí cíle výzkumu.....	<b>Chyba! Záložka není definována.</b>
3.1.3 Hypotézy .....	35
3.2 Design výzkumu .....	36
3.2.1 Zdroje dat .....	36
3.2.2 Výzkumný soubor.....	38

3.2.3 Metody získávání dat .....	38
3.2.4 Zpracování a analýza dat.....	39
3.2.5 Etika .....	39
3.3 Výsledky .....	40
3.3.1 Popisná statistika .....	40
3.3.2 Platnost hypotéz.....	41
<b>4 Diskuse .....</b>	<b>44</b>
<b>5 Závěr .....</b>	<b>48</b>
<b>6 Souhrn.....</b>	<b>49</b>
<b>7 Seznam literatury .....</b>	<b>52</b>
<b>SEZNAM PŘÍLOH .....</b>	<b>56</b>

## ÚVOD

Toto téma jsem si vybral z části z osobních důvodů i z čistě ze zájmu. V mém okolí se jeden čas pohybovala značná část lidí, kteří se pravidelně oddávali dlouhodobému hraní různých MMORPG, čemuž jsem plně nerozuměl. Bral jsem to jako ztrátu času a lidé, kteří takto trávili čas, se často stávali terčem posměchu. Později jsem získal jiný náhled na věc a pochopil, že tito hráči mají pouze jiné koníčky než já a to, že tráví hodně času hraním je nevyčleňuje ze společnosti, v některých případech dokonce naopak. Na druhou stranu jsem se setkal s případy, kdy lidé skutečně přicházeli o přátele či jiné zájmy než hraní nebo se u nich objevovali studijní problémy. Touto prací jsem se vlastně sám snažil pochopit fenomén hráčů a hraní a navíc podrobit testu všeobecně vnímaný obraz hráče jako introvertovaného jedince, který uniká od svých problémů do virtuálního světa.

Práce je rozdělena na dvě části. V první teoretické části své práce je věnován prostor závislosti a jejím obecným charakteristikám, vzniku a neurobiologii. Dále je rozpracovávána konkrétně závislost na MMORPG a online počítačových hrách. Další prostor je věnován virtuálnímu prostředí, jeho specifikům a důvodům, proč je toto prostředí atraktivní. V druhé části, které je věnována výzkumu, je popsán způsob, jakým výzkum probíhal, jak byl sesbírán vzorek a jak tento vzorek vypadá. Jsou uvedeny a ověřovány hypotézy na získaných datech.

Možným přínosem této práce je z teoretického hlediska komplexní pohled na závislost na počítačových online hrách a z výzkumného hlediska zkoumání české hráčské populace.

# 1. VIRTUÁLNÍ SVĚT A JEHO SPECIFIKA

V této kapitole budu věnovat virtuálnímu prostředí a jeho charakteristikám. Jde o paralelní svět, jehož zdánlivé nekonečno je dnes každému na dosah ruky.

Virtuální svět je trojdimenzionální prostor, kde se lidé prostřednictvím svých virtuálních reprezentací (avatarů), podle toho o jaký druh virtuálního prostředí zrovna jde, účastní různých aktivit (Šmahel, Subrahmanyam, 2011).

Stačí jedno klinutí a okamžitě se otevře nový a nový prostor. Informací a podnětů je tolik a může se stát, že člověka zcela pohltí a jsou to právě tato a další specifika virtuálního prostředí, které ho činí tolik atraktivní a potenciálně návykové.

## 1.2 Disinhibice

Lidé se ve virtuálním prostoru cítí více uvolněně, mají méně zábran a jednají tak, jak by mimo tento prostor nejednali. Tento jev se označuje jako disinhibice.

Jde o jev, kdy se účastníci virtuálního světa chovají jinak nebo dělají věci jinak, než jak by udělali v reálném světě. To se týká jak jevů pozitivních (odhalení skutečných emocí, pomoc druhým) nebo jevů negativních (výhrůžky, nenávisť, krutá kritika). Disinhibice je způsobena několika jevy, které jsou typické pro prostředí virtuálního světa. Je to například pocit, že kyberprostor je něco jako jiný, druhý svět, realita, která stojí mimo tu naši, mimo naše normy a pravidla. Svět, kde neplatí žádné autority (a reálné autority jsou zde na stejné úrovni jako jakýkoliv jiný uživatel) a kde je možnost existovat a nebýt většinou zpozorován. Tyto jevy mohou způsobit pocit, že se vše děje pouze v hlavě pozorovatele a tím značně změnit jeho vzorce chování (Suler, 2004).

Vybíral (2002, s. 32) disinhibici definuje takto: „*je to ztráta nebo překonání nesmělosti, plachosti a ostychu, v krajních podobách může jít o obcházení tabu a zákazů, tedy o jistou odvázanost či nevázanost na normy...*“.

Podle Šmahela (2003) se disinhibice projevuje nejzjevněji v internetové komunikaci (v chatech či emailech), objevuje se ale i u hraní her a jiných aktivit spojených s kyberprostorem.

K základním prvkům toho jevu tedy patří anonymita, asynchronicita komunikace, neutralizace statusu a solipsistické introjekce.

a) anonymita

Co se týče běžných uživatelů internetu, je pro ně téměř nemožné říci, koho vlastně ve virtuální realitě potkávají. Člověk o druhých ví jen to, co mu o sobě řeknou. Pokud jedinec oddělí to, co dělá ve virtuálním prostředí od svého já v realitě, cítí se méně zranitelný. Může dokonce dojít k tomu, že akce ve virtuálním prostředí ani nebude považovat za sebou způsobené (Suler, 2004).

Naše identita je na internetu pro většinu běžných uživatelů anonymní. Pod dojmem jejího vlivu oddělujeme své virtuální „já“ a následky jednání online od své reálné identity a následků offline. Tento jev bývá označován jako disociativní anonymita (Šmahel, 2010).

Tento jev nás dostává k další důležité charakteristice, která s touto zákonitostí (udělat tlustou čáru mezi světem on a off line) souvisí a tou je solipsistická introjekce.

b) solipsistická introjekce

Na problematiku solipcismu upozornil například již filosof a biskup George Berkley. Jde o filosofický problém, který spočívá v tom, že existenci vnější reality nelze dokázat. Je to díky tomu, že vnější svět popisujeme pomocí mentálních fenoménů, které vytváříme v naší mysli a tudíž i onen vnější svět je pouze v našich myslích (Plháková, 2006).

Virtuální prostředí může mít za efekt pocit, že člověk splyne se svým virtuálním já. V kombinaci s internetovou komunikací, kdy jedinec čte reakce a „slyší“ je až pomocí své vnitřní řeči, dostaví se pocit, že vše co, se před ním odehrává, se odehrává vlastně jen v jeho hlavě, že tento virtuální prostor vlastně reálně neexistuje (Suler, 2004).

Zjednodušený závěr solipsistického přístupu ke světu je ten, že „svět je má vlastní představa“. Ten, kdo navazují vztahy on-line, kdo komunikují s fyzicky neznámými lidmi, kdo investují emoce a představy do internetem zprostředkovaných vztahů se přibližuje vytváření si vlastního světa fantazií o druhé osobě. Z vlastních představ o osobě projikujeme *naše* představy, jež o ní máme, *do ní* – a záhy můžeme být přesvědčeni, že *víme*, s kým „mluvíme“, že druhou osobu *známe*. Ve skutečnosti komunikujeme, přinejmenším zčásti, v podstatě sami se sebou: se svými očekáváními, ztvárněnými sny, s přáními (Vybíral, 2002).

c) další charakteristiky disinhibice

Asynchronicita komunikace je také jednou z charakteristik disinhibice. Tento bod vyjadřuje rozdílnou virtuální komunikaci od komunikace v reálném světě, kdy zkrátka nemůžeme najednou odejít uprostřed komunikace a vrátit se s odpovědí až za pár hodin, jako je tomu možné v komunikaci virtuální. Další je neutralizace statusu, které podle Sulera (2004) vyjadřuje nemožnost přenosu sociálního statusu ze světa offline do světa online. Nehraje zde roli, jestli je člověk ředitel nadnárodní firmy nebo jen uklízečka pracující ve stejné budově, všichni zde mají rovné příležitosti.

Disinhibici si tedy můžeme charakterizovat několika typickými projevy. Vybíral (2002) zmiňuje tyto:

- ztráta nebo odložení zábrán, studu, ostychu, pocitů trapnosti a neadekvátnosti
- obcházením cenzury (nic není zakázané, vše je dovoleno)
- vypínáním svědomí (možnost průchodu amorálnosti)
- nezdrženlivostí, netrpělivostí, rychlostí (nemusím se krotit, ovládat)
- zájmem o tabuizované (mohu se zajímat, o co chci)
- zvýšenou zvědavostí (zvědavost popuštěná z uzdy)
- pudovým chováním, impulsivním rozhodováním
- povolením sil nevědomí: chování je řízeno puzením ke slasti nebo puzením k destruktivitě (chuť užít si, chuť ubližovat)
- povolením uzdy exhibicionismu

Podle Sulera (2004) je disinhibice dvojsečná. Způsobuje, že se lidé chovají jinak než, jak by se chovali normálně. Ale musí to znamenat, že se budou prezentovat lepší, než jsou? Že budou o sobě lhát, aby vypadali schopnější, zajímavější nebo atraktivnější, že se budou dělat větší, silnější a krásnější? Nemusí. Naopak to může člověka stydlivého, úzkostného otevřít sobě samému. Pokud se jedinec bojí v normálním světě být sám sebou, může mu relativně bezpečný online svět dát možnost vyjádřit sebe sama, tak jak se cítí. Být více tím, kým je online než offline.



### 1.3 Eskapismus

Pro únik z reálného světa, od svých problémů či prosté nudy, se vžil termín eskapismus. Online hry a MMORPG zvláště jsou často s tímto pojmem spojované, proto je tomuto termínu věnován prostor i v této práci.

Útěk z reálného, pro někoho možná nebezpečného, nudného či úzkost způsobujícího, světa je jedním ze základních faktorů atraktivity kyberprostoru. Realita může zkrátka být z různých důvodů neupokojivá a únik od ní může být velice jednoduchou cestou, jak zmírnit úzkost. Pro tento způsob úniku se ustálil pojem *eskapismus*, o němž je pojednáváno výše (Calleja, 2010).

S pojmem eskapismu souvisí i teorie tzv. magického kruhu. Ta vychází z předpokladu, že většina lidských činností- hrou začínaje a zaměstnáním konče- se odehrává, obrazně řečeno, na hřišti. Jsou tam určitá pravidla hry, účastní se jí více hráčů s různými povinnostmi a pravomocemi.

Tuto teorii převzali teoretici studií vyvíjejících hry za účelem destigmatizace online her od termínu eskapismus. Průměrný hráč MMORPG mnoho času tráví drobnými úkoly (sbírání surovin, tvorba předmětů, shánění zlata apod.), které ani sami hráči nepopisovali jako příjemné. Z toho se dá vyvozovat, že teorie o tom, že hráči hledají hlavně únik od povinností do zábavy, není zcela pravdivá (Calleja, 2010).

### 1.4 Avatar

Identitu tvoří to, co jsme. Tvoří ji naše činy, naše vzpomínky nebo naše myšlenky. S vlastní identitou se jedinec ztotožňuje: „já jsem já“. Chodím do školy, do práce, mám své koníčky, svou rodinu a přátele. Jsem toto po celou dobu, kdy jsem vzhůru, a i když spím, jsou moje sny ovlivněny tím, kdo jsem. Může se stát, ale že po dlouhou dobu nezanedbatelnou část svého probdělého času jedinec prožije ve virtuálním světě. Kde je potom jeho identita? Přesune se do online světa, nebo vznikne druhá, paralelní, či se online identita stane součástí offline identity? Tímto se budeme zabývat v této části své práce.

Virtuální svět nemá fyzickou podobu. Jedinec se v něm pohybuje prostředním virtuální reprezentace sebe sama. Jde vlastně o shluk dat, ke kterému se jedinec tuto identitu ovládající vztahuje. Z toho důvodu bude věnován krátký úvod identitě obecně a teprve poté identitě virtuální.

Bačová (in Výrost, Slaměník, 2008) uvádí, že k základním vlastnostem identity patří autenticita, integrita, kontinuita, relativní stejnost v čase, sebedefinování a definování jinými, odlišnost od jiných a uvědomění si této odlišnosti a afiliaci s lidským společenstvím. Identita je to čím jsme, je to naše individualita, osobnost.

Identitu je také možno definovat jako pocit vlastní totožnosti, prožívání vlastní kontinuity a vnímání osobních vlastností a pro daného jedince typického jednání. Důležité je i ztotožnění se s vlastními charakteristikami, rolemi a pozicemi, stejně tak jako ztotožnění s většími společenskými celky (Frankovský in Čermák, Hřebíčková, Macek 2003).

Zásadní pro vývoj identity je období, které Erikson označuje jako Stadium identity proti zmatení rolí. Tato fáze je jedna z osmi, z nichž každé obsahuje psychologickou krizi, výzvu, úkol. Jde vlastně o pozvánku k vyššímu stupni vývoje, obsahuje možnost růstu, ale i nebezpečí. Pokud je nebezpečí překonáno a konflikt vyřešen nastává růst. Vyřešení konfliktu získává člověk novou sílu nebo hmotnost, kterou Erikson nazývá *ctnost*. Pokud konflikt není řádně vyřešen ego je ohroženo způsobem typickým pro dané stadium a jedinec stagnuje. V tomto pátém stadiu, o němž je řeč, již nikdy není jedinec tak blízko nalezení sebe sama, stejně jako ztráty sebe sama. Toto stadium sjednocuje všechny předchozí představy jedince o sobě samém. Získává vědomí identity a ego získává důvěru v sebe sama a v tom, že se vnímá stejně, jako jej vnímají ostatní. Ctností tohoto stadia je věrnost osobním volbám, ať již povolání nebo vlastnímu životnímu názoru (Drapela, 1997).

Virtuální identita obsahuje informace, kdo jsme (nebo kdo chceme být) ve virtuálním světě. Obsahuje historii, status, kterého jsme dosáhly, a představuje jakousi totožnost, kdo jsme ve virtuálním světě. Vkládáme do ní část svých myšlenek, postojů a pocitů. Velkou část tvoří projekce ve formě fantazií, idealizací, přání a komplexů. Může se stát i jakousi samostatnou osobností, která je od té naší částečně oddělena. Vytváříme-li virtuální identitu, můžeme se s ní pokusit ztotožnit tak, že bude pokud možno připomínat naši identitu v realitě (spíše bude připomínat to, co si člověk myslí, že je a co si myslí, že si o něm myslí ostatní, tudíž bude stejně mírně odlišná), může například představovat jeden aspekt naší osobnosti. Mezi výhody vytváření si paralelní identity je například možnost experimentování. To, co si člověk v realitě nemůže z jakéhokoliv důvodu dovolit, prostřednictvím svého virtuálního já může. Může změnit svoje pohlaví nebo se chovat tak, jak by se v realitě nechoval. Začleněním se do různých společenství může zažívat pocit intimity a přijetí, může dávat průchod svým frustracím v rámci anonymního prostředí či zvýraznit určitý rys sebe sama, nebo si dokonce nějaký vymyslet a to doslova podle nálady (Šmahel, 2003).

Indalecio (2010) k virtuální identitě dodává, že jedním z hlavních rysů virtuální identity je možnost s jednotlivými aspekty já volněji nakládat. Osvobození od sociálních norem, tlakům rodiny a očekávání okolí dává člověku větší svobodu i v ohledu práce s vlastní identitou. Pokud se například hráči MMORPG znelíbí jeho identita, může ji jednoduše přestat používat a vytvořit si novou. Virtuální identitu považuje autorka za „tekutou“, takovou, která je schopná změny a také, která je především definována samotným uživatelem.

V zásadě se dá říci, že hlavní výhodou virtuální identity je její pružnost. Na rozdíl od „reálné“ identity je totiž možné tu virtuální dle libosti modifikovat. Jaká forma identity se tedy projevuje ve virtuálním světě? Je to kopie naší identity, pouze převedená do nul a jedniček binárního jazyka?

Podle Sulera (2004) existují čtyři roviny, ve kterých lidé pracují se svou identitou v kyberprostoru. Jsou to tyto:

- Disociace a integrace

Lidská identita je mnohočetná, v mnoha rolích se vyjadřuje různě- jsme děti, rodiče, studenti, zaměstnanci atd. Virtuální identita ale nemusí být toto všechno, může zosobňovat pouze jeden nebo i více vybraných aspektů já. Možnosti anonymity a internetové komunikace tento způsob umožňují- zakrýt to, co nechci a ukázat to, co chci, aby ostatní viděli. Zde mluvíme o disociaci. Integrace je definována jako proces spojování online a offline identity do vyrovnaného celku.

- Fantazie a realita

V některých sférách virtuálního světa se očekává, že jedinec bude vystupovat takový, jaký je ve skutečnosti. V jiných (MMORPG atd.) je tomu do určité míry naopak. Není zde ani jiná možnost než si *obléct kostým* avatara, který bude jedince reprezentovat. Je možné totálně změnit svou podobu nebo ji jen trochu upravit. Tato možnost dává větší prostor pro skrývání nebo naopak akcentované vyjadřování složek identity. Zde se vynořuje problém předestřený v úvodu kapitoly. Co je pravá identita? Většinou je to každodenní identita rozpoznávaná naším okolím. Ale je to naše skutečné já? Nosíme přeci mnoho masek. Maska spokojeného člověka, dobrého studenta, poslušného dítěte, zodpovědného otce či pracovitého a spolehlivého řemeslníka. Tyto masky mohou být odlišné od toho, jak se tito lidé doopravdy cítí. Naše denní snění či fantazie o nás někdy mohou prozradit více než to, jak jednáme. Virtuální svět je ideálním prostředím, kde je možné tyto skryté a fantazijní identity přivést k životu.

- Stupeň vědomé kontroly

To, jak se jedinec prezentuje v kyberprostoru, není vždy ovládáno čistě vědomě. Skrytá přání, tendence se zde nevědomě dostávají na povrch. Například výběr avatara, přestože se zdá být náhodný nebo se prostě líbí, je výsledkem vnitřních pohybů. Lidé hrající MMORPG často tvrdí, že jejich skutečná identita ustoupila do pozadí na úkor avatarovi.

- Výběr media

Vyjadřujeme naši identitu pomocí jazyka, koníčků nebo i oblečení. Tyto a další naše atributy jsou média, kterými naši identity prezentujeme s okolním světem. V kyberprostoru je výběr komunikačních kanálů tomuto podobný- volba avatara, komunikační styl, používání různé symboliky a další utvářejí online identitu a to jak, ji budou ostatní obyvatelé kyberprostoru vnímat.

Za určitý primitivní druh avatara lze považovat již například uživatelská jména nebo přezdívky na různých blozích, internetových diskusích, online seznamkách a podobně. Mohou vypovídat o pohlaví, zájmech, sexuální identitě nebo dalších faktorech já. Omezení na jméno je faktem pouze v některých oblastech virtuálního světa. Dále to mohou být fotky, videa nebo i jiné formy sebe prezentace. Avatarem se vším, co k němu patří, jsou až jedincem upravované a počítačem generované postavy. To je typické především pro online hry, zejména MMORPG. Pohyblivé, graficky upravené 3D postavy mohou být lidé nebo i různé fantastické postavy. Hráči mají navíc možnost plně svého avatara upravovat (podle možností daného programu upravovat například obličej, postavu, oblečení, schopnosti), čímž se zvětšuje i jejich identifikace s touto virtuální reprezentací (Dunn, Guadagno, 2012).

## 1.5 Flow

Jako jeden rysů hraní her ve virtuálním světě a i jeden z faktorů závislosti je považován i fenomén flow, který bývá do češtiny překládán jako *plynutí*. Autor tohoto termínu Csikszentmihalyi vnímá flow jako určité plynutí v dané činnosti, které musí být do určité míry zábavná, musí vyžadovat určité schopnosti. Činnost také musí vyžadovat velkou míru pozornosti a soustředění- jedinec přestane vnímat vše, co s danou aktivitou nesouvisí a je plně ponořen, má oslabenou sebereflexi, neuvědomuje si ani případnou bolest či fyziologické potřeby a ani nemyslí na to, co bude, až daná aktivita skončí. Ztrácí pojem o čase, který se

navíc jeví jako zrychlený, takže činnost prováděná po několik hodin se může zdát jako krátká epizoda v délce řádů minut (Csikszentmihalyi, 2009).

Hsu, Wen a Wu (2009) uvádějí, že flow se objevuje tím víc, čím zábavnější pro hráče činnost je a čím větší schopnosti to po něm vyžaduje. Nárůst flow je zaznamenáván, i pokud se objevuje sociální faktor. Díky komunikaci s ostatními hráči, konzultování společné strategie či prostému tlachání, čas rychleji ubíhá a hráč často tráví hraním mnohem více času, než původně zamýšlel.

## **1.6 Další specifika**

Další charakteristické prvky, které utvářejí jedince pohybujícího se ve virtuálním prostoru, uvádí Suler (2004). Jedním z nich je specifické vyjadřování emocí pouze skrze limitované možnosti komunikace (fyzická nepřítomnost komunikujících, nemožnost vidět jejich řeč těla, nemožnost doteku atd.). S touto nedostatečnou komunikací souvisí i prezentace sebe sama, které je věnováno více prostoru v kapitole Virtuální identita. Dalším prvkem je změněné stav vědomí podobný snům, kdy si jedinec nemusí uvědomovat svoje fyzické tělo a prostě pluje virtuálním světem a využívá všechny jeho přednosti oproti reálnému světu – prochází stěnami, za pár vteřin létá letadlem nebo komunikuje s tisíce kilometrů vzdáleným přítelem, aby o jedno kliknutí myši dál sledoval přímý přenos z olympiády. Tato relativní neexistence vzdáleností je další charakteristikou virtuálního světa, stejně jako možnost vše nahrát, uložit a schovat k pozdějšímu využití.

Virtuální realita je často vnímaná jako únik před z nějakého důvodu neuspokojivou skutečnou realitou. Nuda, šed' a problémy v reálném světě a následný únik do zábavného a bezpečného virtuálního světa- tak je vnímán proces úniku. Jde o reakci na konfrontaci s nepříznivou realitou, jejímž následkem je únik do fantazijního světa. Trávit čas ve fantazijním, nebo virtuálním zkrátka nereálném světě je většinou vnímáno jako ztráta času, i proto se objevuje názor nahradit pojem virtuální za pojem syntetický. Konotace k tomuto pojmu jsou spíše pozitivní: je to svět vytvořený člověkem a jeho umem, spíše než nereálný a těžko uchopitelný, možná i dětský, svět (Calleja, 2010).

## 2. ZÁVISLOST NA HRANÍ POČÍTAČOVÝCH HER

### 2.1 Pojmové ukotvení

Ve své práci hodlám používat hlavně termín závislost. Vyskytuje sice celá řada dalších, podobných kategorií, hodících se pro závislost na avatarech, ale podle mého názoru jde spíše o terminologický rozdíl, než nějaký výraznou reálnou odlišnost. Podle Nešpora (2007) má např. závislost na počítačích a na alkoholu podobné projevy. U obou se objevuje všech šest bodů z definice závislosti a jediný rozdíl zde je v látce, substanci způsobující závislost. Počítač není drogou, látkou ve smyslu MNK-10 a je tudíž řazena pod jinou kategorii.

I podle dalších autorů je podobnost různých kategorií značná. Například Griffiths (2000) vidí u závislostí a návykového a impulzivního chování výskyt stejných průvodních znaků (význačnost, změny nálad, tolerance, abstinenční příznaky, konflikty a relapsy) a dokonce tvrdí, že jakoukoliv činnost splňující tyto charakteristiky je možné označit za závislost.

Nejvhodnějším termínem se zdá být nelátková závislost, tedy závislost, kdy chybí právě ona látka, ve smyslu MKN-10. Aby bylo možné porozumět těmto závislostem, je třeba porozumět i závislosti obecně, návykovým a impulzivním poruchám a dalším, které se liší pouze definicí.

Jak ale klasifikovat závislosti na automatech, nakupování, sexu či počítačích a dalších „substancích“? Tento druh závislosti bývá ale definován různě. Objevují se termíny jako behaviorální závislosti, závislosti na procesech, nelátkové závislosti, návykové poruchy. Je to způsobeno tím, že jde o relativně nové pole zájmu adiktologů, související se změnou životního stylu a využíváním nových technologií. K těmto novým závislostem patří například závislost na nakupování (onimanie), na práci a také co nás zajímá: na technologiích jako například na počítačích, resp. počítačových hrách a internetu. Nejčastěji jsou řazeny pod Návykové a impulzivní chování (F63) dle MKN-10, přesto se o nich i většina odborníků vyjadřuje jako o závislostech a využívá operacionální definice závislosti na návykových látkách (Vacek, 2011).

MKN-10 (2008, s. 237) klasifikuje Návykové a impulzivní chování pod položkou F63 a definuje takto:

*„Tato položka obsahuje určité poruchy chování, které nejsou zařaditelné do jiných položek. Jsou charakterizované opakovanými činy, které nemají žádnou jasnou racionální motivaci,*

*nemohou být ovládány a obecně působí svým nositelům poškozování vlastních zájmů i zájmů jiných lidí. Osoba hovoří o tom, že její chování je spojeno s impulzy k činnosti. Příčina těchto poruch není pochopitelná a jsou zde seskupeny společně vzhledem k popisným podobnostem v širším slova smyslu, nikoliv však proto, že by bylo známo, že mají jiné důležité společné rysy.”* Jde o patologické hráčství, patologické zakládání požárů (pyromanie), patologické kradení (kleptomanie), trichotillomanií (vytrhávání vlasů či chlupů) a jiné návykové a impulzivní poruchy.

Tyto poruchy mají podle tři společné charakteristiky, které je odlišují od ostatních poruch. Jde o:

- neschopnost odolat impulzu nebo pokušení, přestože si jedinec uvědomuje, že následné jednání je společensky nebo i pro něj samotného nežádoucí
- před provedením činu si je jedinec vědom narůstajícího napětí (neklid, tlak). Toto napětí je eliminováno provedením činu
- jednání provází pocit vzrušení, uvolnění či uspokojení. Později je možný výskyt pocitu viny a výčitek

Tento druh poruch vzniká díky mnoha faktorům. Mezi biologické faktory patří například abnormality v nálezech EEG, raná poškození CNS, vrozené rysy temperamentu, impulzivita a mnohé další. Existuje i psychologické rovina faktorů způsobující návykové a impulzivní poruchy, k nimž se řadí například následky citové deprivace v dětství, izolace, odmítání okolí, frustrovaná sexuální infantilita. K sociálním faktorům se řadí naučené nežádoucí vzorce chování z rodiny a různých skupin, nedostatky v rodinném zázemí nebo například společenská dostupnost drog (Fischer, Škoda, 2009).

## **2.2 Závislost obecně**

Pokud mluvíme o závislostech na, většinou si člověk představí závislost na určité látce, droze jako např. alkoholu či opiátech. Ve stejném smyslu na závislosti pohlíží i MKN-10.

Syndrom závislosti je podle Mezinárodní klasifikace nemocí definován takto: „*Soubor behaviorálních, kognitivních a fyziologických stavů, který se vyvíjí po opakovaném užití substance a který typicky zahrnuje silné přání užít drogu, porušené ovládání při jejím užívání, přetrvávající užívání této drogy i přes škodlivé následky, prioritita v užívání drogy před ostatními aktivitami a závazky, zvýšená tolerance pro drogu a někdy somatický odvykací stav.*

*Syndrom závislosti může být pro specifickou psychoaktivní substanci (např. tabák, alkohol nebo diazepam), pro skupinu látek (např. opioidy) nebo pro širší rozpětí farmakologicky rozličných psychoaktivních substancí” (2008, s. 198).*

Jak uvádí Fischer a Škoda (2009), konkrétněji se znaky závislosti zpravidla vyjadřují šestící následujících jevů:

- Craving (silná touha, neboli bažení)
- Potíže v sebeovládání
- Průkaz tolerance
- Postupné zanedbávání jiných potěšení nebo zájmů
- Pokračování v užívání přes jasný důkaz zjevně škodlivých následků

Vacek (2011) ještě zmiňuje možný výskyt pocitů viny či výčitek, který se může dostavit po užití látky.

Jak uvádí Kalina (2003) podle Americké psychiatrické asociace by měl pro diagnózu závislosti jedinec vykazovat alespoň jeden z následujících příznaků:

1. růst tolerance
2. odvykací příznaky
3. přijímání látky ve větší míře než měl člověk v úmyslu
4. dlouhodobá snaha nebo jeden či více pokusů omezit a ovládat návyk
5. trávení velkého času užíváním nebo obstaráváním látky, nebo zotavování se z jejich účinků
6. zanechávání pracovních, sociálních i rekreačních aktivit v důsledku návykové činnosti nebo jejího omezení
7. pokračování v činnosti navzdory dlouhodobým nebo opakujícím se problémům (sociálním, psychologickým)

Jedním ze zásadních znaků závislosti je craving neboli bažení. Jde o silnou touhu či přímo puzení, které má mnoho objektivních projevů jako např. oslabení paměti, prodloužený reakční čas nebo aktivaci určitých částí mozku. Dalšími znaky jsou zhoršené sebeovládání při užívání látky (a to pokud jde o začátek i ukončení či množství látky), růst tolerance (projevuje se tak, že k dosažení dřívějšího účinku drogy je za potřebí větší dávky. Není zcela jasné, jak vzniká,



ale předpokládá se, že je to způsobeno sníženou reaktivitou CNS), odvykací stav, zanedbávání jiných zájmů a povinností a pokračování v užívání přes jasný důkaz škodlivých následků (například zdravotní problémy s játry u alkoholu nebo bolesti zad u závislosti na počítačích. Nutno poznamenat, že jedinec musí být s těmito následky seznámen). Tyto znaky vychází s MKN a jsou si, až na absenci znaku craving, velice podobné se znaky, které uvádí APA (Nešpor, 2007).

Znaky podle Americké psychiatrické asociace, která používá katalog DSM- IV jsou: růst tolerance, odvykací příznaky, užívání látky po delší dobu než měl člověk v úmyslu, dlouhodobá snaha nebo pokus (či více pokusů) omezit a ovládat přijímání látky, trávení velkého množství času užíváním a obstaráváním látky nebo se zotavování z jejích účinků, zanechávání sociálních, pracovních, rekreačních a jiných aktivit v důsledku užívání látky, pokračování v užívání látky přes zjevné, dlouhodobé nebo se opakující sociální, psychologické nebo tělesné problémy, o nichž člověk ví a jsou způsobeny nebo zhoršovány užíváním látky (DSM-IV).

### **2.3 Neurobiologie závislosti**

Na tomto místě bych se rád zabýval způsobem, jakým závislost vzniká v souvislosti s neurobiologií mozku. Velice důležitou roli u vzniku závislosti mají především neurotransmitery a tzv. systém odměn.

Jednání člověka si nelze představit bez motivace. Motivace slouží k určité činnosti, které způsobí příjemný stav (např. nasycení, úspěch) nebo zredukuje stav nepříjemný (např. bolest). Dosažení žádoucího stavu je odměněno příjemnými pocity, které vzorec chování, vedoucí k tomuto stavu, upevní. Tento systém odměn je řízen mezolimbickým dopaminovým systémem. Neurony tohoto systému se nacházejí v horní části mozkového kmene a zasahují až do předního mozku. Jeho funkce je odměnit žádoucí chování tak, aby si ho jedinec přál zopakovat.

Systém odměn je jedním z vnitřních autoregulačních mechanismů potřebných pro přežití organismu. Jeho cílem je upravit chování tak, aby se maximalizovala budoucí odměna. Jeho centrem je oblast *nucleus accumbens*, kde přirozený zdroj odměny zvyšuje výdej dopaminu.(Atkinson, 2003)

Z tohoto systému odměny, také nazývaném dopaminová hypotéza, vychází neurobiologický model závislosti, který se začal dostávat do popředí zájmu od 50. let 20. století. Hlavním předmětem zájmu tohoto modelu je působení drogy na mozek a behaviorální změny v podobě závislostního chování tím způsobené. Závislost samo poté chápe jako chronické recidivující onemocnění mozku, které má tyto projevy: užívání drogy má kompulzivní charakter, jednoznačná a silná preference užívání drogy před přirozenými zdroji odměny, vysoká tendence k relapsu i po letech abstinence, silná kontrola chování podněty spojenými s užitím drogy.

Systém odměny v *nucleus accumbens* není izolované centrum, ale je v intenzivním spojení s dalšími částmi mozku, jako například s limbickými systémy nebo se systémy prefrontální kůry. Velký význam má například spojení se systémy paměti, pokud by si jedinec nezapamatoval účinek odměny, asi by to nemělo velký smysl (důležité je i zapamatování si vzorce chování, který k odměně vedl). Vztah k stresovým systémům je také významný. Jejich funkce- vyhýbání se situacím s negativním významem- je totiž velmi úzce propojena se systémem odměny (Dvořáček, 2008).

Droga může fungovat v tomto systému jako umělý zdroj odměny. Užití drog totiž zvyšuj výdej dopaminu v oblasti nucleus accumbens, tedy v oblasti řídicí systém odměn. Vznikne potom dojem, že jednání je správné. Na rozdíl od přirozené odměny, je k odměně způsobené drogou rychlejší a jednodušší přístup, odměna je nepřiměřeně silná a výdej dopaminu je díky ní účinnější. Organismus navíc nemá vytvořeny dostatečně silný zpětné vazebný mechanismus k zastavení přijímání umělé odměny- když jím, pocit sytosti mi řekne, kdy mám dost. V případě drog takový blok neexistuje.

Závislost podle neurobiologického modelu vzniká opakovanou expozicí drogám, které způsobí zvýšený výdej dopaminu v nucleus accumbens, vyvolají sérii komplikovaných adaptací, na jejichž konci jsou změněné vlastnosti a funkce systému odměny s behaviorálními projevy- závislostí (Fišerová, 2003).

## **2.4 Teorie vzniku závislosti**

Vzhledem k tomu, že vznik závislosti je velmi komplexní proces, do popředí zájmu odborníků se dostal více faktoriální model. Nejčastěji jde o kombinaci biologických (vliv dědičnosti, fyziologické faktory), sociokulturních, spirituálních a psychologických faktorů. Svou roli hrají i vývojové faktory či trauma z minulosti.

### **2.4.1 Bio-psycho-socio-spirituální model**

Za psychologické faktory můžeme podle Kudrleho (2003) považovat například faktory spojené s problematickým těhotenstvím, nepřiměřeným uspokojováním potřeb bez respektu k hranicím během vývoje, neharmonický postnatální vývoj, krize identity či rozvoje různých duševních chorob. Existují i faktory, které vznikají ze závislosti a poté jí kruhovitě udržují (například závislostní chování používané k potlačení deprese nakonec samo deprese způsobuje). K sociálním faktorům patří široká škála okolností od příslušnosti k rase, prostředí v jakém jedinec žije až po specifické a konkrétnější vlivy. Patří sem vliv rodiny jejich příslušníků- jaké je zázemí, zda jsou v rodině nějaké závislé osoby, jestli je rodina funkční. Vliv vzorů, vrstevníků, party, rozvoj zájmových činností, vztah k autoritám, to vše patří mezi sociální faktory. Spiritualita, vztah k tomu, co mě přesahuje, hraje také roli. Spíše ale ve smyslu vztahu k pojetí já, chápání štěstí, pocitu celistvosti či potřeby spirituálního naplnění a hledání smyslu. Důležité jsou v této oblasti výstupy výzkumů transpersonální psychologie.

### **2.4.2 Vývojové aspekty**

Existuje také souvislost mezi vývojovými aspekty a vznikem závislosti. Hajný (2003) vidí jeden z možných kořenů již v raném dětství. Tento aspekt zdůrazňují především psychoanalyticky orientované směry- podle nich je z hlediska závislosti kritická fáze orálního vývoje. V ní je slast i bolest jedince uskutečňována především skrze ústní otvor. Při narušení normálního vývoje v této fázi se jedinec může stát závislým na zvnějšku přicházejících substancích či vnějších podmínkách a sám přecházet do pasivity. Dalším možným zdrojem závislostního jednání je narušení vývoje schopnosti vytvářet vztahy s druhými a s tím spojená určitá nezralost a dětská nezodpovědnost. Vliv v rámci vývoje mají samozřejmě i rodiče. Jejich případná neschopnost reagovat přiměřeně na potřeby dítěte hraje kritickou roli v jeho dalším vývoji. Z hlediska závislosti se to týká především nevyváženosti reakcí na jednání dítěte- jednou je potrestáno, jednou chváleno a samo nechápe dítě, čím si to zasloužilo. Pokud je chování rodičů je v tomto směru nečitelné, kolísavé a nevypočitatelné vyvinou se u dítěte rizikové vlastnosti- zamrzlý vývojový potenciál či přehnaná zodpovědnost v jedné a infantilní nezralost v druhé oblasti. Dalším vývojovým faktorem může být nedostatečná schopnost snášet nepříjemné emoce a afekty vzniklá díky nedokončenému emociálnímu vývoji. Droga je poté užívána jako únik před duševními zraněními nebo jako ventil. Droga může být ale brána

i jako náhradní prostředek separačních a individuálních tendencí- jako substituce vývojově nutných procesů, ve kterých dochází k postupnému vymezování k autoritám a budování vlastní identity. V neposlední řadě je dalším faktorem vztah jedince k druhým- především idealizace či devalvace vztahu k nim. Schopnost adekvátně vnímat druhé lidi totiž bývá u závislých lidí silně narušena. Jako poslední vývojový aspekt závislostí uvádí autor specifickou roli závislosti v době dospívání resp. adolescenci. Závislost se může stát únikem či náhradním řešením při řešení důležitých vývojových úkolů hledání identity, řešení vztahů s okolím či sám se sebou.

### **2.4.3 Osobnostní dispozice vzniku závislostí**

Na základě svého vlastního výzkumu, kdy roku 2006 vyšetřil 90 ústavně léčených drogově závislých, uvádí Jeřábek (2008) sedm dimenzí psychopatologie závislosti:

- chabá integrace ega, především v oblasti sebepojetí a sebeúčinnosti
- narušená internalizace objektových vztahů a s tím spojená zvýšená interpersonální citlivost a nejistota s pocitem subjektivního ohrožení ve vztazích, dále nízká frustrační tolerance a tendence k pozici oběti
- vývojově nízká úroveň organizace ego obran
- nízká integrace superega, ze které vyplývají problémy s prožíváním studu, viny, paranooidní tendence, narcistické zápasy o obdiv a zbožňování
- nízká integrace emocí včetně (ne)schopnosti jejich vědomého prožívání projevující se emoční labilitou, nepřiměřeností a ambivalencí emocí a agováním (prožíváním emocí mimo správný kontext)
- distorze percepčně kognitivního zpracování reality, jakési vytváření konstrukcí reality
- motivační distorze, inkongruence a ambivalence způsobená značnou tenzí a výše uvedenými patologiemi

Nešpor (2007) shrnuje, že vznik závislostí má velice mnoho příčin. Existují určité rizikové faktory a faktory protektivní. Vznik závislosti poté závisí na jejich vzájemné interakci. Mezi

tyto zásadní faktory, které navíc mohou mít různý stupeň závažnosti, může patřit prostředí, životní styl, rodina, vrstevníci, psychologická úroveň, zdravotní faktory a mnohé další.

Další faktory ovlivňující vznik závislosti přidávají Gohlert a Kuhn (2001). Podle nich se na vzniku závislosti podílí porucha sebehodnocení jedince, nedostatek důvěry ve vlastní schopnosti, chybějící sebejistota ve styku s ostatními, nedostatek schopnosti snášet frustraci, dávání přednost pasivní zábavě, nuda, malá představa o vlastní budoucnosti a celkově spíše rezignovaný postoj.

Na konec bude ještě uvedena teorie automatismu. Frouzová (2003) tvrdí, že závislost vzniká jako původně kompulzivní jednání. Na tomto jednání se člověk „zasekne“. Činnost člověka je stále více a více zaměřována na určitou, původně běžnou, činnost. A to do té míry, že se vzdává rozvoje svých schopností v jiných oblastech. Nakonec se stane z této činnosti (počítač, jídlo, sex atd.) určitým automatismem, bez něhož nelze být.

Faktorů vzniku závislosti je mnoho. Různí autoři zdůrazňují různá kritéria, ale většinou se v zásadě shodnou na tom, že jde skutečně o komplexní proces, ve kterém se nedají jednotlivosti vytrhávat z kontextu. Proto zde bylo uvedeno několik autorů a jejich teorií, aby bylo možné vytvořit pokud možno ucelený obraz.

## **2.5 Závislost na online hrách**

Přestože jde o již mnoho let zkoumaný fenomén (například výzkumy Youngové z roku 1998, nebo práce S. Turkle z roku 1995) stále ještě nedošlo k jasnému pojmovému vymezení. Přestože existují po celém světě kliniky starající se o velmi závažné případy závislých na online hrách, neexistuje jasná kategorizace této závislosti. Není obsažena v MKN-10 ani DSM-V a někteří autoři se zabývají otázkou, zda jde vůbec o závislost (př. Griffiths, 2005). Řada autorů, jako například Nešpor (2007) nebo Block (2008) domnívá, že závislost na počítačích, či internetu má v mezinárodních klasifikacích své právoplatné místo, jelikož splňuje kritéria závislosti.

Že jde o závažný problém je nabitelní. Po celém světě skutečně vznikají kliniky či specializovaná zařízení bojující s touto (a jí podobnými) závislostmi. Například v Koreji existuje speciální vládní úřad věnující se této problematice, kliniky existují v Číně, Holandsku či USA (Burkhart Freeman, 2008).

Podle Blocka (2008) bylo například v Jižní Koreji v roce 2006 210,000 mladistvých ohroženo závislostí, z toho 20-30% dokonce natolik vážně, že jim hrozila hospitalizace.

Co se týče pojmového ukotvení, Suler (2004) navrhuje termín „závislost na kyberprostoru“ (*cyberspace addiction*), která by jednoduše zahrnovala jak závislost na počítačích, tak na internetu, počítačových hrách, chatu, nakupování a všech dalších jevech spojených s virtuálním prostorem.

Podle Griffithse a Davies (2005) jsou základními charakteristikami závislosti na počítačových hrách shodné s obecnými charakteristikami závislosti. Je to šest těchto bodů:

- Významnost. Hraní her se stane jednou aktivitou, která je pro jedince nejdůležitější. Myšlenky se neustále točí okolo hry, stejně tak i pocity a chování
- Změna nálady. Jde o stav během hraní, kdy se dostavuje určitý pocit, způsobený pouze hrou. Může jít o vzrušení ale i o otupění či pocit úniku
- Tolerance. Tento bod vyjadřuje nárůst hodin, které jedinec u hraní stráví
- Abstinenční příznaky
- Konflikty. Hraní jedinci způsobuje problémy s rodinou, blízkými či problémy ve škole, práci. Ostatní aktivity ustupují do pozadí na úkor hraní
- Relaps. Jde o tendenci k návratu k hraní i po delším období, kdy jedinec nehrál

Podle tohoto autora ale něco jako závislost na počítačových hrách existuje velmi omezeně. Spíše se podle něj vyskytuje přehnané hraní, spíše než sama závislost.

Podobnost podle Youngové (1998) existuje i se závislostí na internetu. Autorka se zamýšlí, zda jde skutečně o závislost na internetu, počítačích nebo hrách na internetu. Navrhuje, že skutečná závislost je na činnosti, která je pouze internetem (počítačem) zprostředkována. Navíc tato činnost musí být nedostupná jinak (např. pc hra s tematikou středověkých rytířských bitev).

Youngová a de Abreu (2010) dále uvádí, že pokud jedinec splňuje pět z následujících osmi bodů, může se u něj mluvit o závislosti. Osm bodů je následujících:

- Zaobírání se tím, co člověk na internetu dělal a co bude v nejbližší době dělat

- Zvyšování doby strávené na internetu k dosažení dřívějšího stupně uspokojení, neboli zvyšování tolerance.
- Pocit neklidu, náladovosti, deprese při delší době strávené bez internetu
- Trávení více času online než bylo původně zamýšleno
- Ohrožení nebo riskování ztráty významného vztahu, zaměstnání či zanedbávání pracovních, školních povinností v souvislosti s užíváním internetu
- Časté lhaní ohledně doby strávené na internetu známým, blízkých, zaměstnavatelům či rodinným příslušníkům
- Užívání internetu kvůli útěku před problémy či pocity deprese, úzkosti nebo bezmoci
- Opakované neúspěšné pokusy o přerušování nebo omezení návykové činnosti

Spolu s Youngovou se jako průkopník diagnózy závislosti na počítačích etabloval Ivan Goldberg, který si chtěl původně vystřelit z nedokonalých diagnostických kritérií DSM a navrhl vlastní kritéria na, v té době neuznávané (nebo se o ní spíše ani neuvažovalo) závislosti na počítačích. Jeho kritéria se ale ujala a stala se součástí obecně citovaných charakteristik této závislosti. Tyto kritéria podle Goldberga (in Suler, 2004) jsou:

- Drastická změna životního stylu zapříčiněná touhou trávit hraním co nejvíce času
- Obecný pokles fyzické aktivity
- Zanedbávání vlastního zdraví jako důsledek hraní
- Vyhybání se důležitým aktivitám na úkor hraní her
- Nedostatek spánku nebo výrazná změna spánkového rytmu
- Pokles sociálních aktivit a s tím spojená ztráta sociálních vztahů
- Zanedbávání přátel a rodiny
- Odmítání trávení času mimo online svět
- Craving-bažení
- Zanedbávání pracovních nebo školních povinností

Mülpachr (2008) označuje závislost na internetu na *netomanii*. Podle něj je zde velice blízká podobnost s patologickými hráči a relativně malý rozdíl mezi nimi. U obou je přítomna ztráta sebeovládání, touha po druhu chování, který zprostředkuje příjemné pocity.

### **2.5.1 Vznik závislosti na online hrách**

K teoriím o vzniku závislosti, které uvádím výše, v tomto místě přiřadím ještě teorie o vzniku konkrétní závislosti, které má s tématem práce velkou souvislost, a to závislosti na internetu. Davies (in Vondráčková, 2013) uvádí dva hlavní modely vzniku: kognitivně-behaviorální teorii a teorii deficitu sociálních dovedností. Kognitivně-behaviorální model rozlišuje užívání internetu na specifické a generalizované problémové užívání internetu. Generalizovaný se týká celkově nadužívání internetu, takže se zaměřím na specifické, které vyjadřuje problémové užívání vázané pouze v jedné aktivitě, v tomto případě online hrám. Autor dále vychází z teorie, že duševní problémy vzniknou spojením již dané zranitelnosti osoby a určité životní události. Daná zranitelnost může být například psychopatologická dispozice (depresivní porucha, sociální fobie atd.) a událost, ve většině případů, daná online aplikace. Aplikace se poté spojí s příjemným pocitem například zahnání nudy či zapomenutím všedních problémů. Motivací ke hře je pak touha opakovat předchozí příjemnou zkušenost. Pomocí operantního podmiňování pak stačí pouze znělka hry, cokoliv připomínající oblíbenou aplikaci připomene, a člověk má chuť hrát. Tento způsob je označován jako vzdálené příčiny. Jako blízké příčiny vidí hlavně maladaptivní myšlenky, sociální izolaci a nedostatek sociální podpory. Především maladaptivní myšlenky jako sebepochybování, sebepodceňování a negativní sebehodnocení jsou centrálním faktorem tohoto druhu závislosti.

Jedna z teorií deficitu sociálních dovedností tvrdí, že lidé závislí na internetu jsou především ti, kteří mají psychosociální problémy (sociální úzkost, pocit nedostatečné sociální kompetence, osamělost, deprese) a online prostředí a jeho specifika jim umožňuje jednat uvolněněji. Podle Liua a Kuo (in Vondráčková) hrají velkou roli při vzniku závislosti na internetu i vztahy k rodičům, především pokud sami rodiče výše uvedené psychosociální problémy během výchovy měli (Vondráčková, 2013).

O vlivu sociálních faktorů mluví i Mülpachr (2008). Podle něj tento druh závislosti vzniká především díky vztahu k sobě a k okolí, pokud je vztah k sobě mnohem intenzivnější než vztah k okolí, je takový jedinec mnohem více náchylný k vzniku závislosti. Značně k tomu přispívá snížené sebehodnocení a neuspokojivé sociální vztahy.



K tématu sociálních faktorů vzniku závislosti se vyjadřuje mnoho dalších autorů. Například Lemmens, Valkenburg a Peter (2012) zkoumali, zda jsou sociální obtíže příčinou nebo důsledkem patologického hraní online her. Ve své studii na 563 nizozemských žáků základních a středních škol zjistili, že sociální obtíže jako nižší sebevědomí, negativní vnímání vlastního život či zhoršení sociálních schopností skutečně vznik patologie předchází. Dále zjistili, že vztah mezi osamělostí a hraním je v zásadě reciproční. Výskyt osamění jako důvodu k hraní nebo jako důsledky hraní se objevoval ve stejné míře.

Další autoři vidí vznik závislosti v sociální oblasti a v jejím působení na člověka. Jako jeden z faktorů vzniku závislosti uvádějí především problematické upřednostňování sociální interakce online. To se stane především v případě nízkého sebevědomí, osamělosti a negativnímu vnímání vlastní sociální situace. Poté jedinec upřednostní online interakci před tou skutečnou. Dalším faktorem je změna nálady vyvolaná hraním- uvolnění od stresu a nudy, zlepšení depresivní nálady nebo únik před problémy. Jako čtvrtý faktor uvádí deficit v samoregulaci, který vzniká především pokud je hraní používáno k zlepšení vnitřně vnímaného duševního stavu (Haagsma, Caplan, Peters, Pieterse, 2012).

Sociální faktor je tedy jeden z často vyzdvihovaných, jako jeden z nejdůležitějších. Ovšem neplatí to vždy. Například výzkum Brignalla and Van Valeye (in Hardie a Tee,2007) ukazuje, že mladí lidé, kteří s internetem byli v kontaktu už od brzkého mládí a tudíž pro ně představuje naprosto běžnou součást života, vyhledávají internet především kvůli socializaci, a přesto jim jejich internetová aktivita nepůsobí problémy spojené se závislostí.

Počítačové online hry jsou jednou z mnoha věcí (látek, činností), na které může vzniknout závislost. Jde o specifickou skupinu, která tvoří spolu se závislostí na mobilních telefonech či internetu skupinu tzv. nových závislostí (Mülpachr, 2008).

Výše jsou uvedeny důvody vzniku závislostí z mnoha pohledů, ale co konkrétně žene člověka do náruče této specifické závislosti?

Na tuto otázku se snažili odpovědět mnozí výzkumníci. Například Tone, Zhao a Yan (2014) se na základě svého výzkumu 892 korejských studentů snažili definovat zásadní faktory, které činí z hraní online her nejnávykovější činnost ve virtuálním světě. Jsou to tyto:

- *faktor svobody*. Díky němu má hráč pocit, že může udělat cokoliv chce, jelikož zde nefungují pravidla offline světa- od neexistence fyzikálních zákonů až po fantazijní vzhled krajiny.

- *faktor živosti*, která přináší vysokou míru interakce, soutěživosti a akce
- *faktor odměny* zaručující nějakou formu zisku- body, zkušenost nebo předměty.
- *faktor skupinové identity* dává hráči pocit sounáležitosti a možnost interagovat s velkým množstvím různých neznámých lidí,
- *faktor uměleckého zpracování* umožňuje lepší odpoutání od reálného světa a navíc dává možnost estetické požitku
- *faktor odpočinku* od každodenních starostí díky zábavnému a relaxačnímu účinku her
- *faktor pravidelnosti*. Hra má svá neměnná pravidla, na která se hráč může spolehnout
- *technický faktor* umožňuje rozvoj technik, metod a způsobů, kterým hráč dosahuje svých cílů

Tyto faktory uvádějí autoři ještě ve spolupráci s dalšími, tentokrát souvisejícími se samotným hráčem a nikoliv se hrou. Vznik závislosti také podpoří osobnostní dispozice hráče, které na základě výzkumu jeho autoři rozdělili do několika oblastí: rodina a její neupokojujivá situace, narušení osobnosti (zejména neuróza nebo psychóza), negativní události v životě a nedostatečná sociální podpora.

Roli u závislostí na počítačových hrách může hrát tzv. PRE effect: partial reinforcement effect- volně přeloženo efekt částečného posílení. Ten se projevuje očekáváním odměny a pocitem, že se odměna musí za každou chvíli dostavit. Čím větší odměna, tím větší efekt. Tvůrci her s tím počítají a tvoří proto celou širokou škálu odměn, kde si každý vybere, jak si přeje být odměněn. Nabízí se vysoké skóre a následné umístění v pomyslné síni slávy, možnost někoho porazit či zlepšit nějaké své schopnosti (Griffiths, 2005).

Důležitým faktorem je i míra identifikace, to jak s avatarem a prostředím, tak s virtuální komunitou, ve které se jedinec pohybuje. Čím větší identifikace, tím větší atraktivita hry a tím i více času tráveného hraním. Avatar, jako počítačově vytvořený obraz, který reprezentuje hráče ve virtuálním světě, je vnímán podle míry identifikace s ním, jako součást vlastního já. Často se ale stává, že vypadá úplně jinak, než jak vypadá hráč ve skutečnosti. Autoři vyvozují, že existují dvě formy virtuálních reprezentací: jedna je idealistická (zobrazující především to,

jaký by člověk chtěl být) a druhá je realistická, které do určité míry odráží skutečnou podobu hráče (Kim, Lee, Kang, 2012).

Zásadní je i motivace jakou k hraní jedinec zaujímá. Jestliže jde o pozitivní motivaci, kdy člověk hraje online hru kvůli socializaci s kamarády, nudí se nebo čistě hledají zábavu a výzvu, vznik závislosti není tak rizikový jako i negativních motivací. Jde především o motivace úniku před problémy v běžném životě, zaměření pozornosti na něco jiného než na vlastní problémy a snaha získat mezi hráči lepší status (Hellström, Nilsson, Lepert, Åslund, 2012).

Obecně je motivace hráčů nepatologická. Jde o motivaci dosáhnout něčeho (například splnění úkolu, sbírání bodů nebo vyšší úrovně a vlastního zlepšování), poznávat (prozkoumat a zjistit toho co nejvíce o daném virtuálním světě, hledat zajímavé funkce a rysy hry, vyzkoušet něco nového), socializovat se (hra slouží spíše jako prostředek k seznamování se, vytváření trvalých sociálních vazeb než jako cokoliv jiného) či někoho nebo něco porazit, zabít, zlikvidovat (Bartle, 2011).

## **2.5.2 Negativní dopady závislosti na online hrách**

Potíže, které může závislost způsobovat, jsou především v sociální, fyzické a psychické oblasti.

Mezi fyzické obtíže patří především poškozování krční páteře (v jejím důsledku špatné držení těla a s ním spojené problémy). Organismus je přetěžován, i když si to člověk sedící u počítače spíše nepřipouští. Navíc případný stres a psychická námaha vyplavuje excitační aminokyseliny v mozku, které zvyšují odumírání neuronů. Poškození neuronů poté souvisí se zhoršeným soustředěním a pozorností, hrozba poškození CNS při zvýšeném stresu je spojována s poklesem intelektových schopností. Ohrožení v sociální oblasti je celkem zjevné. Pro mnoho lidí se počítač stane náhradou za sociální interakce a komunikaci, snižují se výrazové prostředky (což je nebezpečné hlavně u malých dětí, u nichž je ohrožen zdravý sociální vývoj) a omezuje se kontakt s okolím. Tím jsou ohroženy reálné vztahy přátelské, partnerské či rodinné. Závislý jedinec se vzdává svých reálných ambic a snah o uspokojení na úkor ambic a požitek ve virtuálním světě. Výhodou této virtuální cesty jsou nižší rizika než v realitě a jednodušší přístup k nim- tato jednoduchost a přístupnost je často upřednostňována před silnějšími prožitky reálného světa. (Mülpachr, 2008).

Burkhart-Freeman (2008) uvádí další negativní jevy jako ztráta kontroly, sociální izolace, problémy v rodině, vztazích, práci či vzdělávací problémy. Dále se mohou objevit zdravotní problémy nebo i zanedbávání hygieny.

## 2.6 MMORPG

V této části své práci se budeme věnovat specifické oblasti virtuálního prostředí, oblast MMORPG her. Úžeji bylo rozhodnuto pro hru World of Warcraft, která je typickým představitelem této herní oblasti.

Předchůdcem MMORPG byl typ hry zvaný MUD (multi-user dungeon). Autor tohoto virtuálního interakčního světa, Richard Gerriot, je i autorem termínu Massively Multiplayer Online Role-Play Game. Typ těchto her vycházel z fantasy literatury, mytologie a především deskových her, jejichž do virtuální podoby převedenou formou jsou právě MUD. Dnešní MMORPG hry jsou vlastně vyšším (graficky i technicky) vývojem stupněm těchto her. První typ této hry vznikl v roce 1997 pod názvem Ultima One a už během prvního půl roku zaznamenal velký úspěch. Dnešní nejúspěšnější hrou je World of Warcraft. Počet platících, tzn. hrajících na oficiálních zpoplatněných serverech, přesahuje deset milionů (Bartle, 2011).

Trh s MMORPG tvoří cca 14 % z celého herního průmyslu a například za rok 2006 vývojářům vynesl na 7,4 miliard dolarů (Burkhart-Freeman, 2008).

Značnou odlišnost od ostatních online her je u MMORPG fakt, že hlavním cílem je hraní a dosahování postupných vylepšení a dílčích cílů. Není to o dosažení definitivního cíle, jako u většiny her. K hlavním rozdílům patří i fakt, že herní svět existuje a funguje nezávisle na přítomnosti hráče (Hellström, Nilsson, Lepert, Åslund, 2012).

MMORPG jsou vlastně nekonečné hry, kde není definitivní cíl. Cíle se objevují neustále nové a nové a i když hráč dosáhne nejvyššího postavení, ještě stále má co dělat, kde se realizovat. Navíc mnoho cílů lze dosáhnout pouze skrze kooperaci s dalšími hráči, což je další z rozdílů mezi klasickými hrami a MMORPG (Collins, Freeman, Chamarro-Premuzic, 2011).

Podle některých autorů (např. Kuss, Griffiths, 2012 nebo Tone, Zhao, Yan, 2014) je hraní MMORPG jednou z nejnávykovějších aktivit na internetu a je považováno za hlavní příčinu závislosti ve virtuálním prostředí.

### 2.6.1 Wow

V této části práce bych se rád zaměřil na fenomén MMORPG a nejhranější typ této hry World of Warcraft. K dalším hrám patří například Everquest, Guild Wars nebo hry inspirované světem J. R. R. Tolkiena či Star Wars.

Hra World of Warcraft (WoW) funguje na principu hry na hrdiny. Hráč, ovládající určitou postavu, prochází uměle vytvořeným světem. Tento svět samotného hráče nepotřebuje, existuje a funguje sám o sobě, i když sám hráč zrovna nehraje. Hráč prostřednictvím svého avatara interaguje s prostředím a jím obývanými naprogramovanými postavami, stejně jako s dalšími hráči. Naprogramované postavy jsou obchodníci, monstra, trenéři či zadavači úkolů. Úkoly jsou postaveny tak, aby hráč překonával stále obtížnější překážky, tak se zdokonaloval, získal různé vybavení a zkušenosti, zkrátka celkově rozvíjel postavu. Jde hlavně o pátrání, potírání různých monster a získávání kořisti. Hlavní výhodou MMORPG je ale socializace. Interakce mezi hráči je základem tohoto žánru. Komunikace mezi nimi nemusí být pouze účelové, jde i o prosté tlachání, sdělování si vlastních zážitků a zkušeností ze života uživatelů. Wow by se dal chápat jako komunikační program s prvky akční hry (Bartle, 2011).

Standartní výbavou většiny RPG her je tvorba avatara. Ta je v různých hrách různě propracovaná a vyskytuje se ve většině her tohoto typu. Atraktivita hry je samozřejmě větší, pokud je větší i míra identifikace s postavou. Ta je větší pokud se v co největší míře může hráč podílet na tvorbě této postavy. Ve World of Warcraft je postava tvořena na začátku hry (často se ovšem stává, že jeden hráč vlastní více postav) a poté s hráčem zůstane po zbytek hry. Je zde možnost volby pohlaví, vzhledu tváře, druhů účesů a jeho barev, tloušťka a mnoho dalších prvků, které umožňují maximální modifikaci avatár podle přání hráče. Pravou atraktivitu tomu však přidává volba rasy, která vychází z různých fantasy zdrojů.

Kromě volby avatara je zde možná i volba jeho zaměření, povolání chceme-li. Zde si hráč zvolí, jakou cestou bude překonávat překážky a jaké bude speciální schopnosti jeho postavy. Navíc je ve hře možná volba a pozdější rozvoj dílčích schopností jako bylinkářství, kovářství nebo schopnost dobývat drahé kovy ze země či ochočovat zvířata.

Světy online her pro více hráčů jsou do detailů propracované fantazijní světy obývané umělou inteligencí a hráči, kteří si vytváří vlastní postavy, formují sítě spoluhráčů, se kterými spolupracují (tzv. guildy), bojují s nepřáteli, žijí a pracují v komunitách, sbírají body, nakupují zbraně, vybavení nebo jiné doplňky. Herní příběh se odehrává v reálném čase a hráči

v mnohém rozhodují sami za sebe. Hra může být hrána i 24 hodin denně (Burkhart- Freeman, 2008).

Velice atraktivní je i svět samotný, který je natolik rozsáhlý, že cestování z jedné částí do jiné (je jich celkem 50) může zabrat i několik reálných dní. Lokace mají velice rozličnou podobu - od zalesněných, porostlých travou, hornaté, roviny či pouště - střídá se zde den a noc a mění se i počasí. Cílem je opět co možná největší identifikace hráče s krajinou.

## **2.7 Osobnostní charakteristiky v souvislosti se závislostí na počítačích**

Jelikož bude ve výzkumné části práce použit Eysenckův test osobnosti, je tato kapitola zaměřena především na ty charakteristiky, které vyplývají s teorie osobnosti H. J. Eysencka: extraverte, labilita a neuroticismus.

Eysenck osobnost definuje takto: „*Jde o více či méně stabilní a trvající organizaci osobního charakteru, temperamentu, intelektu a těla, která determinuje jeho jedinečné přizpůsobení okolí.*“ Vývoj osobnosti podle něj determinuje především genetika, Neignoruje vlivy prostředí či situační vlivy, ale má za to, že osobnostní typy jsou primárně determinovány dědičností. Podstatou jeho přístupu je hierarchický model struktury osobnosti. Na vrcholu stojí určitý osobnostní typ, např. extrovert a od něj jsou pak odvozeny další rysy a vlastnosti jedince. Osobnostní typ je dimenzí, v níž mohou lidé spadat do rozmanitých bodů mezi dvěma extrémami, na základě svých výzkumů Eysenck extrahoval dvě základní dimenze rysů osobnosti introverze - extraverte a neuroticismus - stabilita. Tyto dimenze jsou navzájem nezávislé a na základě kombinací skóre na v jednotlivých dimenzích se pak lidé řadí do jednotlivých typů osobnosti (Nakonečný, 1997).

### **2.7.1 Extraverte- introverze**

Pojmy extraverte a introverze vychází z typologie osobnosti C. G. Junga, kterou sestavil na základě svých klinických zkušeností a své teorie psychiky. Podle Junga jsou lidé děleni na ty, kteří jsou koncentrování více na sebe a ty, kteří jsou koncentrování na své okolí. Tyto dva přístupy vytvářejí základní životní vztahy a celkový stav a zbarvení jednání a zážitků.

Projevuje se to zaměřením životní energie (libida) dovnitř nebo navenek. Toto zaměření rozděluje lidi na introverty a extraverty (Nakonečný, 2009).

Extravert je jedinec zaměřený navenek, na realitu a vnější objekty. Je založený společensky, je otevřený, přístupný, činorodý a závislý na mínění ostatních. Myslí, cítí a jedná ve vztahu k objektu, je adaptabilní a prakticky založený (Atkinson, 2003)

Naproti tomu typický introvert je tichý, introspektivní, dává přednost knihám před společností a lidmi, je zdrženlivý a uzavřený vůči lidem, kteří nejsou jeho nejbližšími přáteli. Má sklon spíše dělat plány do budoucnosti než jednat impulzivně, nedůvěřuje momentálním podnětům. Nemá rád vzrušení, bere každodenní záležitosti s patřičnou vážností a má rád dobře uspořádaný život. Je spolehlivý, trochu pesimistický a dává velký důraz na estetickou stránku věci (Miglierini, Vonkomer, 1979).

Rozdíly v introverzi - extroverzi spojuje Eysenck s hladinou nabuzení v mozkové kůře (tzv. *arousal*), jež je evidovaná pomocí záznamů EEG; extraverti jsou podbuděni a proto jsou k nastávající stimulaci vysoce necitliví, málo vnímaví, proto stále vyhledávají situace, jež jsou s to je výrazněji excitovat. Naopak introverti jsou citlivější na kortikální nabuzení a ti mají na druhou stranu tendenci se tomu vyhýbat. Extravert tedy potřebuje pro stejné nabuzení mozku mnohem více podnětů než introvert, převládá u nich útlum. Z toho vyplývají další rozdíly například to, že extrovert lépe snáší bolest, přesněji řečeno méně jí trpí, protože rychle nastupuje útlum. Introvert lépe snaží nudu. protože netrpí nedostatkem podnětů, extrovert jich potřebuje více, proto má také rád hluk, jasné barvy- projevuje se přímo hladem po podnětech (Nakončený, 1997).

### **2.7.2 Neuroticismus - stabilita**

Osoby s vysokým neuroticismem (neboli emoční labilitou) mají tendenci reagovat rychleji na bolestivé, nové či vzrušující podněty, než osoby stabilnější. Autonomní nervový systém neurotického jedince reaguje nejen s přehnanou intenzitou, ale i neúměrně dlouho. Přehnaná reaktivita zatěžuje adaptaci člověka normálnímu prostředí, tím spíše prostředí, kde je vystaven nepříznivým vlivům. Labilní jedinec se snaží o přizpůsobení a za příznivých okolností ho dosahuje. Za nepříznivých okolností se problémy hromadí a důsledky hyperreaktivity autonomního nervového systému se projevují do maladaptivních vzorců chování a prožívání, které se stále více upevňují (Nakonečný, 1997).

Mezi základní charakteristiky neuroticismu patří špatné zvládání vnitřních impulzů a špatné přizpůsobování se životním situacím. Proto je vysoký neuroticismus častý u náruživých hráčů, kteří se prostřednictvím her jednak vyhýbají náročným životním situacím a jednak jim hraní pomáhá zvládat (nebo uskutečňovat vlastním prostřednictvím) nezvládnuté impulzy (Hardie a Tee, 2007).

Amichai-Hamburger (in Öztürk, Kaymak Özmen, 2011) tvrdí, že neurotici jsou osamělí a vyhýbají se komunikaci tváří v tvář a z těchto důvodů mají sklon k závislosti na internetu, kde mohou svou nesmělost odhodit a komunikovat bez obtíží. Další výzkum na toto téma (Xiuqin et al, 2010) našel pozitivní korelaci mezi labilitou a vznikem závislosti.

Obecná představa o hráčích je většinou spíše negativní. Hráč je vyobrazován jako introvertovaný jedinec, který hledá v hraní únik před realitou a svými problémy. Řada výzkumů tyto představy dokresluje. Například Xiuqin et al. (2010) ve své studii použil na 285 čínských studentech Eysenckův test a vyšla mu signifikantní pozitivní korelace mezi nízkým stupněm extraverze a vznikem závislosti. K podobným výsledkům došel i Billieux et al (2011) na vzorku 59 studentů (i zde se ukazovala nízká extraverze jako jeden z rizikových faktorů vzniku závislosti) nebo Zamani, Abedini a Khemardmant (2011), kteří pro změnu došli k takovýmto závěrům pomocí zkráceného NEO Osobnostního dotazníku. Podle posledně jmenovaných je hlavní motivací komunikace a navazování vztahů, která má ve spojení s nízkou extraverzí hráčů velký závislostní potenciál.

V následující části budou podrobeny výše uvedené aspekty osobnosti testu a dány do souvislosti se závislostí s cílem potvrdit, nebo vyvrátit obecně přijímané představy o hráčích.



# **PRAKTICKÁ ČÁST**

## 3. METODOLOGICKÝ RÁMEC

### 3.1. Výzkumný problém

Výzkumným problémem této práce najít souvislosti mezi některými osobnostními rysy a vznikem závislosti na počítačových online her. V dnešní době je virtuální svět součástí života každého z nás. Internet ovlivňuje náš život ve všech aspektech: placení účtů, nakupování, vedení bankovníctví, komunikace všeho druhu či futuristické možnosti ovládání topení či zapnutí alarmu v domě. Má také významné postavení v našem volném čase: dopisování s přáteli, hraní her, získávání zajímavých informací, sledování filmu apod. Plní také funkci socializační a to především pro mladší generaci. Pokud ale člověk tráví v online světě více času než je zdravo, objeví se mnoho komplikací (psychických i fyzických) a v některých případech můžeme mluvit až o závislosti.

Zkoumání negativních jevů internetu a s ním souvisejících fenoménů, probíhá soustavně již od 90. let. S ohromnou rychlostí rozvoje technologií jde o velice proměnlivou problematiku a někdy se může dokonce zdát, že výzkum je o několik kroků pozadu. Každý výzkum proto může být nápomocen objasnění mechanismů vzniku a fungování závislosti na internetu, potažmo MMORPG.

Jak je uvedeno výše, důvodů proč závislost vzniká, je mnoho. Jedním z faktorů jsou i osobnostní charakteristiky a jejich vliv. Tomuto tématu se věnovali například Hardie a Tee (2007), Bessiere, Seay, Kieslar (2007), Koch a Pratelli (2004) nebo Robert A. Dunn, R. E. Guadagno (2011).

Cílem této bakalářské práce je tedy popsat a pokusit se najít souvislosti mezi osobnostními rysy, dobou hraní a vznikem závislosti na MMORPG. Na základě výše zmíněných teoretických východisek a vybraných testových metod (Eysenckův test osobnosti a Problematic Internet Use Questionare) byl zkoumán vzorek hráčů MMORPG. Eysenckův test sloužil k zjištění některých osobnostních charakteristik a PIUQ ke zjištění, kde se daná osoba pohybuje na škále závislosti.

### 3.1.1 Hypotézy

Bylo stanoveno těchto sedm hypotéz:

*H1: U výběrového souboru hráčů MMORPG existuje statisticky významná negativní korelace mezi extraverzí a výsledkem testu závislosti.*

*H2: U výběrového souboru hráčů MMORPG existuje statisticky významná pozitivní korelace mezi počtem nahraných hodin denně a výsledkem testu závislosti.*

*H3: U výběrového souboru hráčů MMORPG existuje statisticky významná negativní korelace mezi extraverzí a počtem nahraných hodin denně.*

*H4: U výběrového souboru hráčů MMORPG existuje statisticky významná pozitivní korelace mezi počtem nahraných hodin týdně a neuroticismem.*

*H5: U výběrového souboru hráčů MMORPG existuje statisticky významná negativní korelace mezi věkem a závislostí.*

*H6: U výběrového souboru hráčů MMORPG existuje statisticky významná pozitivní korelace mezi labilitou a závislostí.*

*H7: U výběrového souboru hráčů MMORPG existuje statisticky významná pozitivní korelace mezi neuroticismem a závislostí.*

## 3.2 Design výzkumu

### 3.2.1 Zdroje dat

Byl zvolen kvantitativní výzkum, přesněji korelační studie. V rámci sběru dat byla zvolena metoda elektronického dotazníku. Tato metoda byla zvolena i kvůli svým nesporným výhodám jako například úspora času a peněz, dostupnost pro participanty a určité pohodlí, které skýtá možnost vyplnit dotazník, kdy se to hodí samotnému participantovi, dále standardizovaná formulace otázek a anonymita.

#### Měření závislosti

Ve výzkumu byl použit Problematic Internet Use Questionnaire (dále jen PIUQ). Tento dotazník vznikl v roce 2008 publikováním práce *The three-factor model of Internet addiction: The development of the Problematic Internet Use Questionnaire* maďarským psychologem Demetrovicsem a jeho kolegy. Autor a jeho spolupracovníci reagovali vypracováním tohoto testu na absenci relevantní testové metody odrážející rychle postupující dobu a měnící se trendy. Tuto nedostatečnost některých zastaralejších metod autoři PIUQ vysvětlují ve své výše uvedené práci. Jedna z nejstarších metod pokoušející se měřit závislost na internetu od Golberga (1995) a vychází z diagnostických kritérií DSM-IV pro chemické závislosti. Brenner (1997) vytvořil na stejných základech třiceti dvou položkový dotazník, který ovšem nikdy nebyl používán. Znamější dotazník, dodnes používaný, vychází z charakteristik behaviorálních závislostí a patologického hráčství, jeho autorkou je Youngová (1998). Jde o dvaceti položkový dotazník, který byl od svého vzniku několikrát přepracován. I v novém tisíciletí vzniklo mnoho testů např. Davisův Pathological Internet use test (2001), Pratarelliho a Brownův sedmdesáti čtyř položkový dotazník (2004) popisující patologické i nepatologické užívání internetu a další (Demetrovics, Szeredi, Rózsa, 2008).

Dotazník použitý v této práci byl vypracován na základě výzkumu<sup>1</sup> Zsolta Demetrovicse a jeho spolupracovníků. Existuje v mnoha verzích: pro adolescenty, dospělé, třiceti, osmnácti, devíti a šesti položkový. Vzhledem k povaze vzorku bylo vybráno devíti položkovou verzi pro dospělé. Jeho výhodou je komplexnost (obsáhne většinu spektra problematického chování na internetu), krátká délka ve srovnání s jinými vyčerpávajícími dotazníky, nabízí možnost

---

<sup>1</sup> Dostupné z: [http://www.academia.edu/527999/The\\_three-factor\\_model\\_of\\_Internet\\_addiction\\_The\\_development\\_of\\_the\\_Problematic\\_Internet\\_Use\\_Questionnaire](http://www.academia.edu/527999/The_three-factor_model_of_Internet_addiction_The_development_of_the_Problematic_Internet_Use_Questionnaire)

sběru dat jak metodu tužka-papír, face to face tak i pomocí online dotazníků, je použitelný pro více věkových skupin. Další výhodou je relativní podobnost středoevropského prostředí, co se výpočetní technologie týče.

Dotazník měří i tři podškály a to obsesivní škálu, škálu zanedbávání a škálu kontroly. Na obsesivní škále (*obsesive scale*) vysoce skórují jedinci, kteří se hraním hodně zabývají mentálně- denním snění, fantazírováním, očekáváním, co přinese další hraní atd. Také se u nich vyskytuje úzkost a deprese vzniklá nedostatkem hraní. Na škále zanedbávání (*neglect scale*) se vyskytují jevy jako zanedbávání práce, školy, úkolů spojených s domácností, zanedbávání rodiny, přátel apod. Škála kontroly (*control disorder scale*) odkazuje na problémy při zvládnutí hraní. Vyjadřuje neschopnost přestat, trávení více času než bylo původně zamýšleno, upřednostňování hraní před dříve naplánovanými aktivitami. (Koronczi et al., 2011).

Výsledky se pohybují v rozmezí od 9 do 45 bodů s tím, že v rozmezí od 29-34 můžeme hovořit o mírné patologii, od 35 výše poté o významné patologii.

PIUQ byl získán přímo od autora tohoto dotazníku a to v anglickém jazyce. Jeho platnost je však limitována překladem. Jeho pokud možno maximální překladové přesnosti bylo docíleno tak, že překlad do češtiny byl dán třetí osobě k překladu zpět do angličtiny a výsledný text byl porovnán s originálem.

### **Měření osobnostních charakteristik**

Dále byl použit Eysenckův osobnostní dotazník (dále jen EOD). Tento test je určen na měření dvou hlavních dimenzí osobnosti, extraverte a neuroticismu. EOD je zdokonalenou formou MPI (Maudsley Personality Inventory), ale natolik vysoko s ním koreluje, že se oběma testy dobereme stejného výsledku.

Výhodou tohoto testu od MPI testu je, že sestává ze dvou paralelních forem, čímž je daná možnost retestovat jedince, bez ovlivňování paměťových faktorů. Další výhodou je, že jednotlivé položky jsou velmi jednoduše formulované a tudíž zde nehraje roli faktor inteligence nebo dosaženého vzdělání. EOD také na rozdíl od MPI obsahuje lži skóre, které eliminuje osoby, které se chtějí ukázat v lepším světle. Poslední výhodou oproti MPI je větší reliabilita (Miglierini, Vonkomer, 1979).

EOD obsahuje 57 otázek, z nichž 24 měří hladinu extroverze, 24 měří míru neuroticismu a 9 měří labilitu. Škály jsou koncipovány tak, že jsou na sobě nezávislé. Škála lability kontroluje tendenci odpovídat ve smyslu sociální žádoucnosti. Položky jsou formulovány tak, že jsou srozumitelné i pro pacienty s nižším stupněm vzdělání či nižším IQ. Každá odpověď je hodnocena jedním bodem. Výsledný skóre na škálách je prostým součtem položek. Čím vyšší je tedy skóre, tím je daný osobnostní rys u jedince výraznější.

Do testu byly ještě zařazeny dvě otázky na demografické údaje (věk a pohlaví) a otázku na průměrný počet hodin strávených hraním her týdně. V závěru byla dána také možnost pro osobní vyjádření a případné komentáře.

### **3.2.2 Výzkumný soubor**

Vzhledem k tématu této práce byl cílem populace hráčů MMORPG v ČR. Autor práce oslovil své okolí a hledal v něm hráče online her, tedy především MMORPG. Výběr vzorku byl následně proveden formou sněhové koule. Případní účastníci byli oslovováni buď osobně nebo prostřednictvím sociálních sítí, fór nebo emailem. Poté byl elektronický dotazník dále šířen a to především na skupinách sociální sítě Facebook. Díky velké pomoci některých oslovených se dotazník šířil tak rychle, že data byla nasbírána již během dvou dnů. Získaná data z dotazníků byla statisticky analyzována a hodnocení zaznamenána do tabulek.

### **3.2.3 Metody získávání dat**

Dotazník byl vytvořen pomocí aplikace Google formulář a umístěn na následující internetovou stránku:

[https://docs.google.com/forms/d/1H\\_Z3Ff4EwTOO6JBX0RA\\_DwGdc2LQ2ITdK2OdSiukVps/viewform](https://docs.google.com/forms/d/1H_Z3Ff4EwTOO6JBX0RA_DwGdc2LQ2ITdK2OdSiukVps/viewform).

Dotazník je součástí přílohy č. 5

Účastníci vyplňovali třístránkový dotazník, kde na první stránce byla část s demografickými údaji, na druhé EOD, na třetí test závislosti na internetu PIUQ a na čtvrté jim bylo poděkováno za účast ve výzkumu a bylo jim umožněno vyjádřit se. Dotazník byl na internetu přístupný od 10.3 2014 do 13.3 2014, kdy byl uzavřen. Účastníkům byl zaslán formální email

s žádostí o zapojení se do výzkumu a vyplnění dotazníku. Samotné znění e-mailu je pod přílohou č. 4.

### **3.2.4 Zpracování a analýza dat**

Vypracované dotazníky byly zpracovávány pomocí Google aplikace, která celý dotazník udržovala na internetu, rozdělený do přehledné tabulky. Odtud byla data dále zpracovávána a tříděna pomocí Microsoft Office Excel programu a programu Statistica verze 12CZ.

Celkem bylo získáno 117 dotazníků, kterých po očištění zůstalo 108. Těchto devět dotazníků bylo vyřazeno z několika důvodů. Dvě respondentky uvedly počet nahraných hodin týdně nula, další vyřazení respondenti se pohybovali v extrémních hodnotách (např. věk 65, maximální počet bodů v testu PUIQ, počet hraní hodin týdně 120 aj.), objevovali se u nich obsahové nesrovnalosti nebo neúplná data. Jeden respondent napsal místo počtu nahraných hodin týdně datum, kdy dotazník vyplňoval. Tomu byla v chybně vyplněné kolonce „*doba hraní týdně*” doplněna průměrná hodnota tj. 21,6 hodin.

### **3.2.5 Etika**

Dotazník byl vyvěšen na internetu a byl kompletně anonymní. Jelikož nebyly vyžadovány žádné osobní informace, v tomto ohledu se neobjevil žádný problém.

Všem participantům bylo vysvětleno, za jakým účelem byl výzkum prováděn a že jejich výsledky budou použity zpracovávány a použity v bakalářské práci. Nebyl vyžadován vyslovený souhlas s použitím údajů, ale každý, kdo dotazník vyplňoval, s tímto byl srozuměn. Pokud s tím případný participant nesouhlasil, dotazník nevyplnil. Údaje byly skladovány v zaheslovaném počítači a neměl k nim přístup nikdo kromě autora této práce.

Dojem z apriorního odsuzování bránil ve vyplnění nejednomu respondentovi, a jelikož byl dotazník anonymní, nebáli se svůj názor většinou i ostřeji sdělit. Tento problém byl řešen maximální srozumitelností, upřímností a snahou svůj zájem jasně a stručně vysvětlit. Jelikož byla většina respondentů kontaktována osobně, nebyl problém případné dotazy zodpovědět. Tento problém je podrobněji popsán v Diskuzi.

Povaha výzkumu nevyžadovala posouzení etickou komisí Katedry psychologie FF UP.

## 3.3 Výsledky

### 3.3.1 Popisná statistika

Výzkumu se účastnilo 117 respondentů. Po vyřazení 9 respondentů zbylo 108 validních. Z toho bylo 95 mužů (88%) a 13 žen (12%).

Věkový rozptyl se pohyboval od 14 do 32 let. Průměrný věk byl 22,14 let se směrodatnou odchylkou 2,83.

Délka hraní se pohybovala od 1 do 72 s průměrnou dobou hraní 21,6 hodin za týden a směrodatnou odchylkou 13,77.

U mužů byla průměrná doba hraní 22,01 hodin a u žen 18,1 hodin hraní týdně.

Výše popsané je shrnuto v následující tabulce:

**Tab.1 Shrnutí popisné statistiky**

	průměrný věk	Průměrný počet hodin hraných týdně
muži	22,1	22
ženy	22,7	18,1
celkem	22,1	21,6

Popis výsledků v testu závislosti PIUQ je zobrazen v následující tabulce:

**Tab. 2 Výsledky PIUQ**

Počet bodů PIUQ	Počet respondentů	Rozložení podle pohlaví		Rozložení podle věku		
		muži	ženy	≥20	21-26	27≤
22 a méně (bez problémů)	54 (50%)	49 (52%)	3 (23%)	15	35	5
23-28 (průměrné problémy)	37 (34%)	32 (34%)	6 (46%)	13	20	3
29-34 (problémová skupina)	14 (13%)	11 (11%)	4 (31%)	3	8	2
35 a více (skupina s výraznými problémy)	3 (3%)	3 (3%)	0	0	2	1



Průměrný výsledek v testu závislost byl 22,8 bodů. U mužů byl průměrný výsledek 22,5 bodů a u žen 24,9 bodů.

### 3.3.2 Platnost hypotéz

Byla použita neparametrický statistický test z důvodu nerovnoměrného rozložení populace a výběru velmi specifického vzorku respondentů (pouze hráči online her, pouze určitého typu her či pouze určitého věku). Souvislosti mezi proměnnými byly zkoumány za pomoci Pearsonova korelačního koeficientu  $r$ , hladina významnosti byla určena  $p < ,0500$ . Výsledky byly poté zpracovávány do tabulek (čtvercové matice), které jsou ukázány v této kapitole. Platnost hypotéz se projevila následujícím způsobem:

*H1: U celkového souboru hráčů MMORPG existuje statisticky významná negativní korelace mezi extravertí a výsledkem testu závislosti.*

Korelace mezi výsledky EOD na škále extraverte a výsledky v testu závislosti nebyla statisticky významná. Korelační koeficient  $r$  byl v tomto případě velmi blízký nule, z čehož byla vyvozena pouze slabá negativní korelace. H1 byla zamítnuta, jelikož  $r = -0,173$ . Hladina významnosti byla určena:  $p < ,0500$ .

**Tab.3 Korelace extraverte x závislost**

Proměnná	extraverze	závislost
extraverze	1,000000	-0,172906
závislost	-0,172906	1,000000

*H2: U celkového souboru hráčů MMORPG existuje statisticky významná pozitivní korelace mezi počtem nahraných hodin denně a výsledkem testu závislosti.*

Korelace mezi počtem nahraných hodin denně a výsledkem v testu závislosti nebyla statisticky významná. Korelační koeficient  $r$  byl v tomto případě velmi blízký nule, z čehož byla vyvozena pouze slabá korelace ( $r = 0,245$ ). Hladina významnosti byla určena:  $p < ,0500$ .

**Tab.4 Korelace počet hodin x závislost**

Proměnná	počet hodin	závislost
počet hodin	1,000000	0,244743
závislost	0,244743	1,000000

*H3: U celkového souboru hráčů MMORPG existuje statisticky významná negativní korelace mezi extraverzí a počtem nahranych hodin denně.*

Korelace mezi počtem nahranych hodin denně a extraverzí nebyla statisticky významná. Korelační koeficient  $r$  byl v tomto případě velmi blízký nule, z čehož byla vyvozena pouze velmi slabá korelace. H3 byla zamítnuta, jelikož  $r = -0,152$ . Hladina významnosti byla určena:  $p < ,0500$ .

**Tab.5 Korelace počet hodin x extraverze**

Proměnná	počet hodin	extraverze
počet hodin	1,000000	-0,151827
extraverze	-0,151827	1,000000

*H4: U celkového souboru hráčů MMORPG existuje statisticky významná pozitivní korelace mezi počtem nahranych hodin týdně a neuroticismem.*

Korelace mezi počtem nahranych hodin týdně a neuroticismem nebyla statisticky významná. Korelační koeficient  $r$  byl v tomto případě blízký nule, ale bylo možno vyvodit velmi slabou pozitivní korelaci mezi dvěma proměnnými. H4 byl zamítnuta, jelikož  $r = 0,184$ . Hladina významnosti byla určena:  $p < ,0500$ .

**Tab.6 Korelace počet hodin x neuroticismus**

Proměnná	počet hodin	neuroticismus
počet hodin	1,000000	0,184388
neuroticismus	0,184388	1,000000

*H5: U celkového souboru hráčů MMORPG existuje statisticky významná negativní korelace mezi věkem a závislostí.*

Korelace mezi výsledkem v testu závislosti a věkem nebyla statisticky významná. Korelační koeficient  $r$  byl v tomto případě velmi blízký nule, z čehož byla vyvozena velmi slabá korelace. H5 byla zamítnuta, jelikož  $r = -0,139$ . Hladina významnosti byla určena:  $p < ,0500$ .

**Tab.6 Korelace věk x závislost**

Proměnná	věk	závislost
věk	1,000000	-0,139705
závislost	-0,139705	1,000000

*H6: U celkového souboru hráčů MMORPG existuje statisticky významná pozitivní korelace mezi labilitou a závislostí.*

Korelace mezi výsledkem na škále obsese a labilitou nebyla statisticky významná. Korelační koeficient  $r$  byl v tomto případě sice blízký nule, byla ale vyvozena slabá negativní korelace. H6 byla zamítnuta, jelikož  $r = -0,273$ . Hladina významnosti byla určena  $p < ,0500$ .

**Tab.7 Korelace labilita x závislost**

Proměnná	závislost	labilita
závislost	1,000000	-0,273052
labilita	-0,273052	1,000000

*H7: U celkového souboru hráčů MMORPG existuje statisticky významná pozitivní korelace mezi neuroticismem a závislostí.*

Korelace mezi výsledkem v testu závislosti a neuroticismem nebyla statisticky významná. Korelační koeficient  $r$  byl v tomto případě blízký nule, přesto byla vyvozena slabá korelace. H7 byla zamítnuta, jelikož  $r = 0,369$ . Hladina významnosti byla určena  $p < ,0500$ .

**Tab.8 Korelace neuroticismus x závislost**

Proměnná	neuroticismus	závislost
neuroticismus	1,000000	0,369783
závislost	0,369783	1,000000

## 4 Diskuse

Cílem této práce bylo popsat vztahy mezi některými osobnostními charakteristikami a závislostí u vzorku hráčů MMORPG. K tomuto účelu bylo použito testu závislosti PIUQ a osobnostního EOD.

Na vzorku populace hráčů byla měřena extraverte. Collins et al (2012) ukazuje na srovnávací studii 225 lidí hráčů a nehráčů, že závislý hráči, či hráči s extenzivní dobou hraní, skórují na škále extraverte velmi vysoko. Zde tudíž došlo k porušení dominující představy o hráčích jako o především introvertovaných jedincích. Výzkumná skupina hráčů například neprokazovala ani nízké sebevědomí, které je často hráčům veřejným míněním přisuzováno. Dále uvádíme práci Öztürk a Kaymak Özmen (2011), podle nichž nemá na vznik závislosti extraverte signifikantní vliv. Ke stejnému výsledku se dobrala i tato studie, kde se našla pouze velice slabou negativní korelaci mezi extravertí a závislostí. Existují ale i studie, které se dobraly zcela opačných výsledků například Xiuqin et al. (2010), Billieux et al (2011) nebo Zamani, Abedini a Khemardmant (2011) či Tone, Zhao, Yan (2014), které naopak negativní korelaci mezi extravertí a závislostí našli. Podle Mottrama a Fleming (2009) je vyšší extraverte dokonce jednou z pojistek proti vzniku závislosti. V jejich výzkumu vysoká extraverte negativně korelovala s dobou trávenou hraním i závislostí.

Dále byl měřen neuroticismus. U vzorku hráčů dosahoval průměrné hodnoty pouhých 10,3 bodů z maximálního počtu 24. Korelace mezi výsledky v testu závislosti a umístěním na škále neuroticismu byla téměř nulová, přesto se zde slabá korelace objevila (0,35).

Neuroticismus podle Hardie a Tee (2007) je jakousi vstupní branou do intenzivního hraní her skrze uskutečňování vlastních fantazií, online komunikaci s vyhnutím se interakce tváří v tvář. Na srovnávací studii 96 respondentů byla objevena pozitivní korelace mezi neuroticismem a závislostí. Podobných výsledků se dobral i Xiuqin et al. (2010), Billieux et al (2011) nebo Tone, Zhao, Yan (2014), v jejichž studii byl neuroticismus dokonce osobnostní charakteristikou s nejsilnějším vlivem.

Dalším měřeným faktorem byla labilita. Výsledky korelačních studií lability a závislosti jiných autorů, jako například Xiuqin et al. (2010), Tone, Zhao, Yan (2014) prokázali pozitivní korelaci. Naopak Öztürk a Kaymak Özmen (2011) tvrdí, že korelace mezi závislostí a labilitou je nevýznamná.

Tato studie našlo pouze nevýznamně malou a naopak negativní korelaci mezi závislostí a labilitou.

Doba strávená hraním týdně byla v této práci také měřena a korelována se závislostí. Byla naměřena pouze slabá pozitivní korelace.

Podle Mottrama a Fleming (2009) míra hraní během týdne a závislost spolu souvisela jen velmi slabě. Naopak v práci Öztürka a Kaymak Özmena (2011) autoři ukázali pozitivní korelaci mezi dobou trávenou online týdně a závislostí. Kritickou dobu, od níž závislost byla významnější, uvádí 10 hodin týdně.

Počet respondentů, kteří se v testu závislosti PIUQ umístili v problematických hodnotách (tj. 29 a více bodů) bylo zhruba 16%. K podobnému číslu, 14,4% dochází i Demetrovics a kol (2008). V jejich výzkumu ale na rozdíl od této práce, bylo v oblasti bez problémů 13,1% respondentů, v této práci to byla přesně polovina.

Typický respondent byl muž (87,4%) ve věku 20-30 let (85%), který hraje 23,2 hodin týdně. Tyto čísla se shodují s průměrným věkem, pohlavím i hranou dobou týdně u hráčské populace i podle jiných výzkumů, například Hardie a Tee (2007), Yee (2006) nebo Griffiths a Davies (2005).

V našem výzkumu vycházely většinou velmi nízké, téměř až žádné korelace. Na tomto místě je dobré zeptat se proč.

K výběru vzorku byla použita metoda sněhové koule, kterou autor této práce záměrně použil, aby dosáhl na populaci, které pro něj není úplně dostupná. Předpoklad byl, že bude dotazník rozšířen mezi hráče, kteří si ho mezi sebou poté rozšíří víceméně sami. Otázkou ovšem je jestli je takovou formou možné získat reprezentativní vzorek. Nejednoznačné výsledky mohly být způsobeny tím, že si dotazník mezi sebou posílala jen určitá skupina lidí, že ho spíše vyplňovali ti, jenž o sobě chtěli dát vědět, ti, kteří častěji kontrolují své emaily a schránky na sociálních sítích. Také to mohli vyplňovat pouze ti, kteří na to měli čas, jelikož jak poznamenal jeden respondent, který dotazník vyplňovat nechtěl: „*Já nemám čas ti to vyplňovat, já radši budu hrát*”.

Nejednoznačnost výsledků mohla být také způsobena případným lhaním, či snahou nevypadat špatně.

Svou roli také mohla sehrát volba testů. Test osobnosti EOD obsahuje 57 otázek a není tedy tolik vypovídající jako například NEO s 240 otázkám nebo případně jiný test. Volba testu

závislosti také mohla mít vliv. Přestože existuje celá řada testů, například Internet Related Problem Scale, Problematic Internet Usage Scale, často užívaný Internet Addiction Scale či Griffiths Excessive Game playing scale použit byl Problematic Internet Use Questionare, který je podrobněji popsán výše.

Další možnou překážkou mohl být určitý odpor k výzkumu některých potenciaálních respondentů. Již od začátku byli někteří, se kterými bylo přímo komunikováno, v obranné pozici. Měli pocit, že jsou a priori považováni za závislé, že si většinová populace myslí, že mrhají svůj čas a že to jsou podivíni.

Přestože nebyla potvrzena žádná z hypotéz a korelační vztahy mezi hypotézami nebyly statisticky signifikantní, nebyl tento výzkum úplně zbytečný. Práce hledala vztah mezi závislostí a osobnostními charakteristikami ve snaze do určité míry rozbít stereotypní vnímání hráčů. To se i do určité míry podařilo, jelikož vzorek průměrně nevykazoval nízký skóre na škále extravertze (průměrně se výsledky vzorku pohybovali na 13 bodech z celkových 23), na škále neuroticismu dosahoval vzorek podprůměrných výsledků a v testu závislosti pouze 20,7% respondentů získalo nadpoloviční počet bodů.

Tento výzkum může sloužit jako příklad nebo inspirace pro případné další ať již kvalitativní nebo kvantitativní výzkumu na podobné téma či s podobným cílem, které by mohli odpovědět na otázku, kde je osobnost a její naladění příčinou hraní, nebo zda hraní pouze akcentuje některé složky osobnosti.

Přestože nebylo záměrem této práce zkoumat vztah mezi závislostí a pohlavím, v rámci popisné statistiky se objevila zajímavá čísla. Ukázalo se, že žen je sice v populaci hráčů celkově mnohem méně a že sice hrají průměrně méně hodin než muži, ale také že se v rámci výsledků v testu závislosti PIUQ pohybují v problematických oblastech více než muži. Celkem 46% procent žen se dostalo do skupiny s průměrnými problémy (mužů 34%) a 31% do problematické skupiny (pouze 11% mužů). Dalo by se tedy říci, že 77% žen účastnících se tohoto výzkumu má alespoň malé problémy se závislostí, kdežto mužů se to týká pouze z 42%. Nutno ovšem poznamenat, že počet žen v tomto výzkumu nebyl dostatečně velký na to, aby se tyto závěry daly zevšeobecňovat na celou populaci. Navrhujeme, aby se případné další výzkumy ubíraly tímto směrem.

Jako další možný záměr výzkumu v této oblasti navrhujeme zaměřit se na srovnání obecné populace hráčů a hráčů závislých. I z výsledků této práce bylo patrné, že riziková skupina (podle výsledků v testu PIUQ 16% ze vzorku) zaznamenala v testu EOD v některých

případech odlišnosti od neproblémové skupiny: dosahovala vyššího průměrného skóru u neuroticismu (o 4,3 bodu) a také trávila průměrně více času hraním (o 1,2 hodin).

## 5 Závěr

Předmětem výzkumu byla závislost na MMORPG, její vztah k osobnostním charakteristikám hráčů, ale také věku a době, kterou respondenti věnovali hraní.

- výzkumu se účastnili hráči MMORPG v České Republice. Průměrný respondent byl muž starý 22 let, který průměrně tráví 22 hraním hodin týdně .

-souvislost mezi vznikem závislosti a osobnostními charakteristikami byla nalezena spíše slabá. Nejsilněji se projevila u neuroticismu, u lability a extraverze byla záporná a to více u lability.

-počet strávených hodin hraním MMORPG a vznikem závislosti se také nepodařilo objevit. Hodnota korelace byla sice vzhledem k ostatním výsledkům vysoká, ale z celkového pohledu ne významná.

-souvislost mezi počtem hodin strávených hraním MMORPG a osobnostními charakteristikami se najít nepodařilo. Nejvyšší, a navíc jediná pozitivní, korelace byla nalezena u neuroticismu, u ostatních osobnostních charakteristik byla korelace negativní a slabá. Nejslabší byla objevena u extraverze, u lability velice podobná.



## 6 Souhrn

Tato práce se věnovala závislosti na MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) v souvislosti s osobnostními charakteristikami.

Závislost na počítačových hrách, online nebo offline, je považována za nelátkovou závislost. V dnešní době však existuje určitá pojmová nejednoznačnost, co se týče názvu neboť kategorizace tohoto druhu závislosti. Různí autoři ji řadí k impulzivním a návykovým poruchám, behaviorálním závislostem, nebo v tomto případě o závislosti vůbec nemluví. Závislost je charakterizována několika znaky. Jedním ze zásadních je craving neboli bažení. Jde o silnou touhu či přímo puzení. Dalšími znaky jsou zhoršené sebeovládání při užívání látky, růst tolerance, odvykací stav, zanedbávání jiných zájmů a povinností a pokračování v užívání přes jasný důkaz škodlivých následků.

Důležitým prvkem závislosti je tzv. dopaminová hypotéza, které předpokládá defekt v systému odměn mozku. Účinné a žádoucí chování je mozkiem odměněno příjemným pocitem a následnou touhou tento pocit (čili jednání, které k němu vedlo) zopakovat. Droga funguje v tomto systému jako umělý zdroj odměny. Na rozdíl od přirozené odměny, je k odměně způsobené drogou rychlejší a jednodušší přístup, odměna je nepřiměřeně silná a výdej dopaminu je díky ní účinnější.

V této práci jsou zmíněny i různé teorie vzniku závislosti od bio-psycho-sociálního modelu přes vývojové aspekty až k osobnostním dispozicím vzniku závislosti. Vznik závislosti má velice mnoho příčin. Vznik závislosti závisí na vzájemné interakci rizikových a protektivních faktorů a to na úrovni prostředí, životního stylu, rodiny, vrstevníků, psychologické úrovni, zdravotních faktorů a mnohé další.

Tato práce se zabývá specifickým druhem závislosti, a sice závislostí na MMORPG. Tento druh her (zkratka znamená Massively Multiplayer Online Role-playing Game) vznikl v roce 1997, kdy byla na trh uvedena první hra tohoto typu, Ultima One. Tento žánr vychází z deskových fantasy her, jejichž převedením do virtuálního světa vlastně MMORPG jsou. Dnešní nejúspěšnější hrou je World of Warcraft. Počet platících, tzn. hrajících na oficiálních zpoplatněných serverech, přesahuje deset milionů a trh s těmito hrami tvoří cca 14% celého herního průmyslu s velkým výnosem.

Tento typ her je specifický především kvůli faktu, že hlavním cílem je hraní a dosahování postupných vylepšení a dílčích cílů, ne nějakého konečného a definitivního cíle. Dále je to například tvorba vlastního avatara a jeho vysoká míra přizpůsobení hráči nebo možnost socializace.

Vznik závislosti na online počítačových hrách je stejně jako vznik obecné závislosti, velice komplexní. Uvádí se faktor deficitu v sociálních dovednostech, úniku od problémů, faktor osvobození se od pravidel běžného světa, interakce se zajímavým prostředím či lidmi nebo odměňován. Vliv má také míra identifikace s avatarem či motivace hráče. Se vznikem závislosti souvisí i termín eskapismus. Virtuální realita je často vnímaná jako únik před z nějakého důvodu neuspokojivou skutečnou realitou. Nuda, šed' a problémy v reálném světě a následný únik do zábavného a bezpečného virtuálního světa, to je eskapismus.

Stejně jako jakákoliv jiná závislost, má i tato celou řadu negativních dopadů. Mohou se objevit problémy se zdravím (díky nedostatečnému spánku, nedostatku pohybu způsobeném extenzivním hraním), ztráta kontroly, sociální izolace, problémy v rodině, vztazích, práci či vzdělávací problémy.

Aby byl vytvořen pokud možno kompletní obraz, je v této práci věnován značný prostor i popsání virtuálního prostředí a jeho specifík.

Virtuální svět je trojdimenzionální prostor, kde se lidé prostřednictvím svých virtuálních reprezentací účastní různých aktivit. V tomto prostředí se objevují specifické jevy, které ho dělají takovým, jaké je.

Jde například o disinhibici, které je charakterizována jako ztráta nebo překonání nesmělosti, plachosti a ostychu, v krajních podobách může jít o obcházení tabu a zákazů, tedy o jistou odvázanost či nevázanost na normy. Vlivem anonymity jedinec zkrátka ztratí určité zábrany a může se chovat jinak, než jak by se choval v offline světě.

S tímto jevem souvisí například anonymita, kdy je pro uživatele internetu často téměř nemožné říci, koho vlastně ve virtuální realitě potkávají. Člověk o druhých ví jen to, co mu o sobě řeknou.

Ve virtuálním světě, stejně jako v reálném světě si jedinec vytváří identitu, jenže zde je možné si identitu vybrat, hrát si s ní a jednodušeji ji utvářet a měnit.

Výzkumnou část této práce představuje kvantitativní výzkum provedený formou dotazníkového šetření na hráčské populaci České republiky. Výzkum byl zaměřen na zjištění míry závislosti, některé osobnostní charakteristiky a vztahy mezi nimi.

Pro měření závislosti byl použit dotazník Problematic Internet Use Questionare, který jinak slouží k určení závislosti na internetu. Skládá se z 9 položek a tří podškál, které měří míru kontroly nad svým jednáním, obsesi internetem a míru zanedbávání povinností.

Pro měření osobnostních charakteristik byl použit EOD. Tento dotazník se skládá z 57 otázek, které měří tři podškály. Neuroticismus (24 otázek), extraverzi (24 otázek) a labilitu (9 otázek).

Dále byla v dotazníku otázky na věk respondenta, pohlaví a počet hodin, které hraje týdně.

Respondenti byli kontaktováni pomocí emailu nebo na sociálních sítích, případně různých fórech. Dotazník byl umístěn na internetovou stránku, kde byl po určitou dobu volně k vyplnění pro každého, kdo byl ochoten ho vyplňovat.

Na vyhodnocování a zpracování dat byly použity programy Excel Microsoft Office a STAT-GRAPHICS. Celkem bylo zpracovááno 117 dotazníků, po očištění dat zbylo 108 platných dotazníků.

Výzkumu se účastnilo 95 mužů (88%) a 13 žen (12%). Věkový průměr respondentů byl 22 let a průměrná doba jejich týdenního hraní byla 22 hodin. Průměrný výsledek v testu závislosti byl.

Mezi věkem závislostí, dobou hraní, extraverzí, labilitou a neuroticismem nebyla nalezena žádná korelace. Pouze vztah mezi neuroticismem a závislostí byl nalezen, ale jen velmi slabý.

## 7 Seznam literatury

1. Atkinson R., L. et al (2003). *Psychologie*. Praha: Portál.
2. Bartle R. (2011). *HEARTS, CLUBS, DIAMONDS, SPADES: PLAYERS WHO SUIT MUDS*. Dostupné z <http://mud.co.uk/richard/hcde.htm>
3. Bessi re, K., Seay, A. F., & Kiesler, S. (2007). *The ideal elf: Identity exploration in World of Warcraft*. *Cyberpsychology and Behavior*, 10, 4-10.
4. Billieux J. et al (2011). *Psychological Predictors of Problematic Involvement in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games: Illustration in a Sample of Male Cybercafe Players*. *Psychopathology* 2011;44:165–171.
5. Block J., J. (2008). *Issues for DSM-V: Internet Addiction*. *Am J Psychiatry* 2008, 165:306-307.
6. Burkhart-Freeman C. (2008) *Internet Gaming Addiction*. *The Journal for Nurse Practitioners* (2008) 42-47.
7. Calleja, G. (2010). *Digital Games and Escapism*. Sage Publications.
8. Collins, E., Freeman, J., Chamarro-Premuzic, T. (2012). *Personality traits associated with problematic and non-problematic massively multiplayer online role playing game use*. *Personality and Individual Differences* 52 (2012) 133–138.
9. Csikszentmihalyi M. (2009). *Flow*. London: Harper Collins.
10.  erm k, I., Hřebi kov  M., Macek P. (2003). *Agrese, identita, osobnost*. Praha: SCAN.
11. Demetrovics Z., Szeredi B., R zsa S. (2008). *The three-factor model of Internet addiction: The development of the Problematic Internet Use Questionnaire*. *Behavior Research Methods* 2008, 40 (2), 563-574.
12. Drapela, V., J. (1997). *Přehled teorií osobnosti*. Praha: Portál.
13. Dunn, R. A., & Guadagno, R. E. (2012). *My avatar and me – Gender and personality predictors of avatar-self discrepancy*. *Computers in Human Behavior*, 28(1), 97–106.
14. Dvoř ček, J. (2008) *Neurobiologie závislosti* in Kalina, K. et al (2008) *Z klady klinick  adiktologie*. Praha: Grada, s. 25-35

15. Fischer, S., Škoda, J. (2009). *Sociální patologie*. Praha: Grada.
16. Fišerová, M. (2003) *Neurobiologie závislosti* in KALINA, K. et al.(2003) *Drogy a drogové závislosti 1*. Praha: Úřad vlády české republiky, s. 95-106
17. Frouzová, M. (2003) *Psychologické a psychosociální faktory vzniku a rozvoje závislosti* in KALINA, K. et al.(2003) *Drogy a drogové závislosti 1*. Praha: Úřad vlády české republiky, s. 124-127
18. Griffiths, M. (2000). *Does Internet and computer "addiction" exist? Some case study evidence*. *Cyberpsychology & Behavior*, 3(2), 211-218. Retrieved from EBSCOhost.
19. Griffiths, M. D., M. N. O. Davies (2005). *Does computer game addiction exist?* *CyberPsychology and Behavior* 3 (2), 211-218.
20. Haagsmá M.,C., Caplan S., E., Peters O., Pieterse M.,E. (2012). *A cognitive-behavioral model of problematic online gaming in adolescents aged 12–22 years*. *Computers in Human Behavior* 29 (2013) 202–209.
21. Hajný, M. (2003) *Rodinné faktory vzniku a rozvoje závislosti* in KALINA, K. et al.(2003) *Drogy a drogové závislosti 1*. Praha: Úřad vlády české republiky, s.140-143
22. Hardie E., Tee M., Y. (2007). *Excessive Internet Use: The Role of Personality, Loneliness and Social Support Networks in Internet Addiction*. *Australian Journal of Emerging Technologies and Society* Vol. 5, No. 1, 2007, 34-47.
23. Hellström Ch., Nilsson K., W., Lepert J., Åslund C. (2012). *Influences of motives to play and time spent gaming on the negative consequences of adolescent online computer gaming*. *Computers in Human Behavior* 28 (2012) 1379–1387.
24. Hsu, S., Wen, M., & Wu, M. (2009). *Exploring User Experiences as Predictors of MMORPG Addiction*. *Computers & Education*, 53(3), 990-999.
25. Indalecio, T. (2010). *Exploring Identity in the Virtual World*. *Psychology Today* 15 (2010), 15-22.
26. Jeřábek, P. (2008). *Psychopatologie závislosti* in Kalina, K. et al (2008) *Základy klinické adiktologie*. Praha: Grada, s. 53-70
27. Kalina, K. et al (2008) *Základy klinické adiktologie*. Praha: Grada

28. Kim, Ch., Lee, S., Kang, M. (2012). *I become an attractive person in virtual world: User's identification with virtual communities and avatars*. Computers in Human Behavior 28, 1663-1669.
29. Koronczai B. et al (2011). *Confirmation of the Three-Factor Model of Problematic Internet Use on Off-Line Adolescent and Adult Samples*. Cyberpsychology, behaviour and social networking Volume 14, Number 11, 2011.
30. Kudrle, S. (2003) *Psychopatologie závislosti a kodependence* in Kalina, K. et al.(2003) *Drogy a drogové závislosti 1*. Praha: Úřad vlády české republiky, s. 107-112
31. Kuss, D. J. & Griffiths, M. D. (2012). *Online gaming addiction in adolescence: A literature review of empirical research*. Journal of Behavioural Addiction, 1, 3-22.
32. Lemmens J., S., Valkenburg P.,M.,Peter J. (2012). *Psychosocial causes and consequences of pathological gaming*. Computers in Human Behavior 27 (2012) 144–152.
33. Miglierini B., Vonkomer J. (1979). *Eysenckův osobnostný dotazník: příručka*. Bratislava: Psychodiagnostiké a didaktické testy n.p. Bratislava.
34. MKN- 10 (2008) Geneva: WHO. Dostupné z: <http://www.uzis.cz/zpravy/aktualizace-mkn-10-platnosti-od-1-ledna-2013>
35. Mottram A., J., Fleming M., J. (2009). *Extraversion, Impulsivity, and Online Group Membership as Predictors of Problematic Internet Use*. Cyberpsychology & Behavior Volume 12, Number 3, 2009.
36. Mülpachr, Pavel (2008). *Sociopatologie*. Brno: Masarykova univerzita, 2008.
37. Nakonečný M. (2009). *Psychologie osobnosti*. Praha: Academia.
38. Nešpor, K. (2007). *Návykové chování a závislost*. Praha: Portál.
39. Plháková, A. (2006). *Dějiny psychologie*. Praha: Grada.
40. Suler, D. (2004). *CyberPsychology and Behavior*. Dostupné z: <http://truecenterpublishing.com/psycyber/psycyber.html>
41. Šmahel, D. (2003). *Psychologie a internet*. Praha: Triton.
42. Šmahel, D., Subrahmanyam K. (2011). *Digital Youth - The Role of Media in Development*. New York: Springer.

43. Tone H., Zhao H., Yan W. (2014). *The attraction of online games: An important factor for Internet Addiction*. Computers in Human Behavior 30 (2014) 321–327.
44. Vacek, J. (2011). *Behaviorální závislosti*. Praha: Centrum adiktologie, PK 1. LF UK.
45. Vondráčková P. (2013). *Teorie vzniku a vývoje závislosti na internetu*. Praha: Centrum adiktologie, PK 1. LF UK.
46. Vybíral, Z. (2002). *Výzkum disinhibice u mladých uživatelů chatu*. Brno: Barrister & Principal.
47. Výrost, J., Slaměnik, I. (2008). *Sociální psychologie*. Praha: Grada.
48. Xiuqin H. et al. (2010). *Mental Health, Personality, and Parental Rearing Styles of Adolescents with Internet Addiction Disorder*. CYBERPSYCHOLOGY, BEHAVIOR, AND SOCIAL NETWORKING Volume 13, Number 4, 2010.
49. Yee, N. (2006). *The Demographics, Motivations, and Derived Experiences of Users of Massively Multi-User Online Graphical Environments*. PRESENCE -CAMBRIDGE MASSACHUSETTS, 15(3), 309-329.
50. Young K. (1998). *Internet addiction: The emergence of new clinical disorder*. Cyberpsychology and behaviour, Vol. 1 Nr. 3. 237-244.
51. Young, K. S. and Nabuco de Abreu (2010). *Internet addiction: A Handbook and Guide for Evaluation and Treatment*. New York, NY: John Wiley and Sons.
52. Zamani B., E., Abedini Y., Khemardmant A. (2011). *Internet Addiction Based on Personality Characteristics of High School Students in Kerman*. Addict & Health 2011; 3(3-4): 85-91.

## **SEZNAM PŘÍLOH**

Příloha 1: Abstrakt + klíčová slova

Příloha 2: Abstrakt + klíčová slova v anglickém jazyce

Příloha 3: Formální e-mail participantům

Příloha 4: Elektronický dotazník

Příloha 5. Zadání diplomové práce



*Abstrakt bakalářské práce*

**Název práce:** Osobnostní charakteristiky a závislost na MMORPG

**Autor práce:** Petr Pýcha

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

**Počet stran a znaků:** 51 stran (93 319 znaků)

**Počet příloh:** 5

**Počet titulů použité literatury:** 52

**Abstrakt:** Tato bakalářská práce se zabývá vztahem mezi závislostí na MMORPG a některými osobnostními charakteristikami. Popisuje závislost obecně (vznik, popis, neurobiologie) i závislosti na online počítačových hrách. Popsán je i princip MMORPG. Dále charakterizuje virtuální prostředí a jeho specifika a popisuje zkoumané osobnostní charakteristiky v souvislosti s dosavadními výzkumy.

Praktická část této je koncipována formou kvantitativního dotazníkového šetření na české populaci hráčů MMORPG. Je zaměřena na zjištění závislosti a měření osobnostních charakteristik a následně mezi nimi hledá vztah.

**Klíčová slova:** MMORPG, závislost, internet, virtuální prostředí, počítačové hry, EOD

*Univerzita Palackého v Olomouci - Filozofická fakulta*

*Abstract of Bachelor's Thesis*

**Title:** Personality traits and MMORPG addiction

**Author:** Petr Pýcha

**Supervisor:** PhDr. Jan Šmahaj, PhD.

**Number of pages and characters:** 51 p. (93 319 characters)

**Number of appendices:** 5

**Number of references:** 52

**Abstract:** The bachelor's thesis engages in relation between MMORPG addiction and some personality traits. It describes addiction in general ( formation, description, neurobiology) and also online games addiction. MMORPG phenomenon is also described. Furthermore it describes virtual environment and its specifics and analyses personality traits in relation with studies made so far.

The research is conceived as a quantitative investigation on a population of Czech MMORPG players. Its focus is detection of a relation between personality traits and online games addiction and its description.

**Key words:** MMORPG, addiction, internet, virtual environment, computer games, EOD

### **Příloha č. 3: Formální e-mail participantům**

*Dobrý den,*

*jsem studentem 3. ročníku bakalářského studia psychologie na Universitě Palackého v Olomouci. Tímto bych Vás chtěl požádat o účast na mém výzkumu v oblasti závislosti na online hrách.*

*Zaslaný dotazník má necelých osmdesát jednoduchých otázek, jejichž vyplnění by Vám mělo zabrat maximálně 15 minut Vašeho času.*

*Předem Vám děkuji za laskavé vyplnění a v případě zájmu o výsledky mého výzkumu mě neváhejte kontaktovat na můj email [pychapetr@email.cz](mailto:pychapetr@email.cz)*

*Děkuji*

## Příloha č. 4: Podoba elektronického dotazníku

### Závislost na online hrách v souvislosti s osobnostními charakteristikami

#### Vaše Pohlaví

- muž
- žena

#### Váš věk

### Eysenckův 57 položkový test osobnosti

V tomto dotazníku jsou otázky, které se týkají Vašeho chování, cítění a jednání. Pracujte rychle a nezdržujte se příliš u jednotlivých otázek, důležitá je vaše první reakce.

**Máte rád/a hodně dění a vzruchu kolem sebe?**

- ano
- ne

**Míváte často pocit neklidu, že něco chcete, ale nevíte co?**

- ano
- ne

**Máte skoro vždy pohotovou odpověď, když Vás někdo osloví?**

- ano
- ne

**Cítíte se někdy šťastný/á, někdy smutný/á a to bez zřejmého důvodu?**

- ano
- ne

**Zůstáváte ve společnosti obyčejně v pozadí?**

- ano
- ne

**Udělal/a jste v dětském věku vždy to, co vám bylo řečeno, a to hned a bez reptání?**

- ano
- ne

**Býváte někdy mrzutý/á?**

- ano
- ne

**Když jste zatažen/a do hádky, raději řeknete, co si myslíte, než abyste mlčel/a?**

- ano
- ne

**Jste náladový/á?**

- ano
- ne

Vyhledáváte rád/a společnost?

- ano
- ne

Stává se Vám, že se Vám toho tolik honí hlavou, že nemůžete usnout?

- ano
- ne

Rozzlobíte se někdy?

- ano
- ne

Považujete se za bezstarostného /bezstarostnou?

- ano
- ne

Rozhodujete se často příliš pozdě?

- ano
- ne

Pracujete raději sám/sama?

- ano
- ne

Máte často pocit únavy či ochablosti a to bez zřejmého důvodu?

- ano
- ne

Jste spíše živé povahy?

- ano
- ne

Smějete se někdy neslušným vtipům?

- ano
- ne

Máte často pocit rozladěnosti, znechucenosti?

- ano
- ne

Cítíte se nesvůj/nesvá v extravagantních, nevšedních šatech?

- ano
- ne

Býváte často roztěkaný/á, i když se snažíte dávat na něco bedlivý pozor?

- ano
- ne

Umíte své myšlenky vyjádřit slovy?

- ano
- ne

Býváte často pohroužený/á , ztracený/á v myšlenkách?

- ano
- ne

**Jste zcela oproštěn/a od jakýchkoliv předsudků?**

- ano
- ne

**Baví Vás dělat si z druhých lidí legraci?**

- ano
- ne

**Přemýšlíte často o své minulosti?**

- ano
- ne

**Máte velmi rád/a dobré jídlo?**

- ano
- ne

**Míváte-li starosti a trápení, potřebujete někoho, s kým byste si mohl/a přátelsky popovídat?**

- ano
- ne

**Vadilo by vám, kdybyste měl/a něco prodávat či vybírat peníze na nějaký dobrý účel?**

- ano
- ne

**Vychloubáte se někdy?**

- ano
- ne

**Jste na některé věci přecitlivělý/á?**

- ano
- ne

**Zůstal/a byste raději doma, než aby jste šel/šla do nudné společnosti?**

- ano
- ne

**Býváte někdy neklidný/á, že nevydržíte ani posedět na židli?**

- ano
- ne

**Plánujete rád/a věci hodně dopředu?**

- ano
- ne

**Míváte pocit, že se Vám točí hlava?**

- ano
- ne

**Odpovídáte na soukromé emaily či zprávy vždy co nejdříve po jeho přečtení?**

- ano
- ne

**Daří se Vám zpravidla věci lépe, když si je promyslíte sám/sama, než když o nich diskutujete?**

- ano
- ne

**Zadýcháte se někdy, i když neděláte těžkou práci?**

- ano
- ne

**Jste spíše velkorysý/á a nestaráte se příliš o to, aby bylo vše akorát?**

- ano
- ne

**Jste často nervózní?**

- ano
- ne

**Raději věci plánujete, než je provádíte?**

- ano
- ne

**Odkládáte někdy na zítřek to, co byste měl/a udělat dnes?**

- ano
- ne

**Máte pocity úzkosti v uzavřených prostorech?**

- ano
- ne

**Při seznamování s novými lidmi jste to obvyčně vy, od koho vychází první podnět nebo pozvání?**

- ano
- ne

**Míváte silné bolesti hlavy?**

- ano
- ne

**Míváte v nesnázích často pocit, že se věci nějak urovnají a že vše nakonec dobře dopadne?**

- ano
- ne

**Usínáte večer obtížně?**

- ano
- ne

**Lhal/a jste někdy ve svém životě?**

- ano
- ne

**Říkáte někdy to první, co Vás napadne?**

- ano
- ne

**Trápíte se příliš dlouho po nějakém nepříjemném zážitku?**

- ano
- ne

**Jste obvyčně málo sdílný/á k jiným lidem, s výjimkou svých přátel?**

- ano
- ne

**Dostáváte se často do problémů, protože jednáte bez rozmyšlení?**

- ano
- ne

**Vyprávíte rád/a svým přátelům vtipy a zábavné historky?**

- ano
- ne

**Ve hře raději vyhráváte než prohráváte?**

- ano
- ne

**Míváte často pocit nejistoty, když jednáte se svým nadřízeným?**

- ano
- ne

**I když jsou okolnosti proti Vám, myslíte si obyčejně, že přece stojí za to riskovat?**

- ano
- ne

**Máte před důležitou událostí často pocit svírání žaludku?**

- ano
- ne

## **Problematic Internet Use Questionnaire**

**Jak často zanedbáváte domácí práce kvůli hraní?**

- nikdy
- zřídka
- občas
- často
- pořád

**Jak často cítíte, že byste měl/a omezit čas trávený hraním?**

- nikdy
- zřídka
- občas
- často
- pořád

**Jak často hrajete v době, kdy byste jinak spal/a?**

- nikdy
- zřídka
- občas
- často
- pořád

**Jak často se stává, že byste rád/a omezil/a hraní a nejste schopen/schopna uspět?**

- nikdy
- zřídka
- občas
- často
- pořád



**Jak často pociťujete napětí, tenzi nebo stres když nemůžete hrát tak dlouho, jak jste chtěl/a?**

- nikdy
- zřídka
- občas
- často
- pořád

**Jak často se snažíte omezit čas trávený hraním?**

- nikdy
- zřídka
- občas
- často
- pořád

**Jak často pociťujete napětí, tenzi nebo stres, když nemůžete několik dní hrát?**

- nikdy
- zřídka
- občas
- často
- pořád

**Jak často se stává, že pokud se cítíte napjatě, v depresi či náladově, hraním si zlepšíte náladu?**

- nikdy
- zřídka
- občas
- často
- pořád

**Jak často si lidé ve vašem okolí stěžují, že trávíte příliš mnoho času hraním?**

- nikdy
- zřídka
- občas
- často
- pořád

**Místo pro Vaše poznámky a komentáře:**

**Podklad pro zadání BAKALÁŘSKÉ práce studenta**

<b>PŘEDKLÁDÁ:</b>	<b>ADRESA</b>	<b>OSOBNÍ ČÍSLO</b>
PÝCHA Petr	8.Listopadu 62, Praha - Břevnov	F110058

**TÉMA ČESKY:**

Osobnostní charakteristiky a závislost na MMORPG

**NÁZEV ANGLICKY:**

Personal traits and MMORPG addiction

**VEDOUcí PRÁCE:**

PhDr. Jan Šmahaj, Ph.D. - PCH

**ZÁSADY PRO VYPRACOVÁNÍ:**

1) Základem pro vypracování bude Manuál pro psaní diplomových prací na Katedře psychologie v Olomouci (Kolařík, M., a kol, 2012). 2) Studium relevantní české a zahraniční literatury zabývající se danou problematikou. 3) Zpracování teoretické části, zaměřené na osobnostní charakteristiky a závislost na MMORPG 4) Příprava kvantitativního výzkumu. 5) Realizace výzkumu podle předem stanovených dotazníků. Cílovou skupinou, o celkovém počtu 120, budou muži i ženy v různých vývojových stádiích od pozdní adolescence do období střední dospělosti. 6) Analýza dotazníků a interpretace výsledků. 7) Závěr a souhrn.

**SEZNAM DOPORUČENÉ LITERATURY:**

GIDDENS, Anthony. Modernity and self-identity : self and society in the late modern age. 1st pub. Cambridge : Polity Press, 1991. MCQUAIL, Denis. Úvod do teorie masové komunikace. Praha : Portál, 2002. SULER, J. The psychology of Cyberspace. (1998-2003) [online] NAKONEČNÝ, M. Sociální psychologie. Praha. Academia 2009 NEGROPONTE, N.: Digitální svět. Praha. Management Press 2001

**Podpis studenta:** .....

**Datum:** .....

**Podpis vedoucího práce:** .....

**Datum:** .....

