

Univerzita Hradec Králové

Pedagogická fakulta

Ústav sociálních studií

## **Kauzalita a závislost na hraní videoher u mládeže**

Bakalářská práce

Autor:	Aneta Rusá
Studijní program:	B7507 Specializace v pedagogice
Studijní obor:	Sociální patologie a prevence
Vedoucí práce:	PaedDr. Martin Knytl, MCS
Oponent práce:	PhDr. Jindra Vondroušová, Ph.D.

Hradec Králové

2023



## Zadání bakalářské práce

<b>Autor:</b>	<b>Aneta Rusá</b>
Studium:	P20P0098
Studijní program:	B7507 Specializace v pedagogice
Studijní obor:	Sociální patologie a prevence
<b>Název bakalářské práce:</b>	<b>Kauzalita a závislost na hraní videoher u mládeže</b>
Název bakalářské práce AJ:	Causality of Playing Video Games and Video Games Addiction in Young Adults

### **Cíl, metody, literatura, předpoklady:**

Bakalářská práce se zabývá kauzalitou a závislostí na hraní videoher u mládeže. Teoretická část vymezuje závislost, kritéria hraní, příčiny a následky hraní videoher. Součástí práce je charakteristika současné mládeže a význam hraní videoher pro danou skupinu. Praktická část formou výzkumného šetření zjišťuje míru závislosti na hraní videoher a její kauzalitu.

BASLER, Jaromír a MRÁZEK, Michal. *Počítačové hry a jejich místo v životě člověka*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2018. 315 s. ISBN 978-80-244-5404-7.

BENDOŤÁ, Helena. *Co je nového v počítačových hrách*. Praha: Nová beseda, 2019. 109 s. ISBN 978-80-906751-9-3.

GAVORA, Peter. *Úvod do pedagogického výzkumu*. Překlad Vladimír Jůva a Vendula Hlavatá. 2., rozš. české vyd. Brno: Paido, 2010. 261 s. ISBN 978-80-7315-185-0.

KVĚTOŇ, Petr. *Hraní videoher v dětství a dospívání: dopady a souvislosti v sociálně-psychologické perspektivě*. Praha: Grada, 2020. 175 s. ISBN 978-80-271-2887-7.

SUCHÁ, Jaroslava et al. *Hraní digitálních her českými adolescenty*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2018. 178 s. ISBN 978-80-244-5424-5.

Zadávací pracoviště: Ústav sociálních studií,  
Pedagogická fakulta

Vedoucí práce: PaedDr. Martin Knytl, MCS

Oponent: PhDr. Jindra Vondroušová, Ph.D.

Datum zadání závěrečné práce: 1.2.2022

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci *Kauzalita a závislost na hraní videoher u mládeže* vypracovala pod vedením vedoucího práce PaedDr. Martina Knytla, MCS, samostatně a uvedla jsem všechny použité prameny a literaturu.

V Hradci Králové dne 26. 4. 2023

---

Aneta Rusá

## **Poděkování**

Děkuji vedoucímu práce PaedDr. Martinu Knytlovi, MCS za konzultace, cenné rady a odborné vedení této práce. Chtěla bych také poděkovat respondentům za poskytnutí odpovědí a ochotu spolupracovat při dotazníkovém šetření.

## **Anotace**

RUSÁ, Aneta. *Kauzalita a závislost na hraní videoher u mládeže*. Hradec Králové: Pedagogická fakulta Univerzity Hradec Králové, 2023. 53 s. Bakalářská práce.

Bakalářská práce se zaměřuje na kauzalitu, závislost na hraní videoher u mládeže. Teoretická část charakterizuje mládež. Mládež je popisována z hlediska věku, psychických a fyzických znaků společně s problémy a současnou mládeží. Dále popisuje videohry, její rozdělení a příčiny a následky hraní videoher. V další části je popisována závislost na hraní videoher. Objevují se také témata jako e-sport a historie videoher, léčba a diagnostika závislosti na hraní videoher. V druhé části práce je popisováno kvantitativně orientovaný výzkumné šetření, které je vytvořeno pomocí metody dotazníku. Dotazník zjišťuje motivaci jako formu kauzality, míru závislosti u mládeže a jejich vlastní názor na hraní videoher.

Klíčová slova: závislost na videohrách, mládež, videohry, moderní společnost, závislost

## **Annotation**

RUSÁ, Aneta. *Kauzalita a závislost na hraní videoher u mládeže*. Hradec Králové: Faculty of Education, University of Hradec Králové, 2023. 53 pp. Bachelor Thesis.

The bachelor's thesis focuses on causality, addiction to playing video games in youth. The theoretical part characterizes youth. Youth is described in terms of age, psychological and physical characteristics along with problems and current youth. It also describes video games, its distribution and the causes and consequences of playing video games. Addiction to playing video games is described in the next section. Topics such as e-sports and the history of video games, the treatment and diagnosis of video game addiction also appear. In the second part of the thesis, a quantitatively oriented research study is described, which is created using the questionnaire method. The questionnaire investigates motivation as a form of causality, the level of addiction among youth and their own opinion about playing video games.

Keywords: video game addiction, youth, video games, modern society, addiction

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že bakalářská práce je uložena v souladu s rektorským výnosem č. 13/2022 (Řád pro nakládání s bakalářskými, diplomovými, rigorózními, disertačními a habilitačními pracemi na UHK).

Datum: 26.04.2023

Podpis studenta: .....

## **Obsah**

Úvod.....	9
1 Pojetí mládeže .....	10
2 Charakteristika videoher.....	14
2.1 Dělení videoher .....	15
2.2 Příčiny a následky hraní videoher u mládeže.....	16
3 Závislost na hraní videoher .....	21
4 Výzkumné šetření zaměřené na závislost hraní videoher a její motivaci.....	25
Závěr .....	48
Seznam použitých zdrojů.....	50
Seznam tabulek .....	53
Příloha	



## Úvod

Hry se vyvíjely postupem doby a času. Mládež změnila podobu her, kdy dříve využívala hry z reálného světa a dnes se ponořila do světa virtuálního, tedy do světa videoher. Svůj volný čas tráví na různých platformách, na kterých prostřednictvím nich lze hrát videohry. Dopady her na mládež ale nejsou zdaleka jen pozitivní, mohou být i negativní. Hraní her se stává nelátkovou závislostí a jde do popředí života mládeže.

Bakalářská práce se zaměřuje na hraní videoher u mládeže. Charakterizuje mládež jako cílovou skupinu, její znaky a okrajově současné pojetí mládeže. Dále definuje videohry, jejich dělení a svět e-sportu. Součástí práce je také motivace ke hraní jako důsledky v kontextu kauzality a závislosti. V další části je popisováno téma závislosti, její ukotvení a okrajově diagnostika s prevencí proti ní.

Téma je vybráno na základě aktuálnosti vzhledem k dnešní moderní společnosti a dopadu informační technologie na mládež prostřednictvím videoher. Moderní technologie ovlivňují celkově naši společnost. Pracovní odvětví se stále více modernizuje a přesouvá do virtuální podoby, ve školním prostředí se využívá stále více pomůcek, které moderní doba plná nových technologií nabízí a lidé ve volném čase se stále více přesouvají do světa technologií.

Cílem práce je zjistit míru závislosti na hraní videoher a zjistit motivaci (formou kauzality), která vede mládež ke hraní. Cíl je dosažen pomocí výzkumného šetření, které je tvořené kvantitativním přístupem, metodou dotazování a technikou dotazníku.

# 1 Pojetí mládeže

Mládež se dostává do kontaktu s moderní technologií. Na trhu se neobjevují pouze nová zařízení ale také nové možnosti hraní her. Mládež je chycena ve světě internetu, který využívá dnes a denně. Vymezení této skupiny ale není zcela jednoznačné. Liší se podle autorů napříč obory. V následující kapitole jsou přiblížena různá pojetí mládeže a vymezení cílového pojetí této práce.

## Obecný popis mládeže

Sociologická encyklopedie vymezuje mládež jako sociální skupinu, která má věkové hranice s určitými znaky. Tyto znaky vytváří zvláštnosti v oblasti ekonomické, politické či biologicko-fyziologické. Mládež ve společnosti má svoji sociální pozici a sociální status. Jako každá sociální skupina má své specifické zákonitosti ve svém jednání a chování, kterými se odlišuje od ostatních skupin ve společnosti (Nešpor, 2018). Další definice mládeže dle zákona o soudnictví ve věcech mládeže (2023) uvádí, že mládež je definována jako děti a mladistvé. Začátek období mládeže můžeme charakterizovat jako ukončení základní povinné školní docházky. Tento důležitý bod je hranicí mezi dětstvím a mládeží, ale také důležitý milník v našem celém životě. Dalším životním milníkem může být volba partnera a zakládání vlastní rodiny. I toto období může nastat ve věku mládeže. V dnešní době se tento životní milník stále posouvá do pozdějšího věku. Pro tyto 2 milníky platí, že člověk se potřebuje osamostatnit a použít dosavadní zkušenosti a poznatky pro život v dospělosti. V dospělosti se člověk potřebuje již aktivně zapojit do chodu normálního života aktivně, než pasivně přihlížet a sledovat, jak to ve světě funguje (Kraus, 2006).

Věková definice mládeže se také liší podle autorů. V dalších odstavcích je věkově definovaná mládež.

Mládež si můžeme představit pod věkem do 15 let, kdy ve filmovém průmyslu jsou určité snímky dostupné od 15 let, dále se setkáváme s vysokoškolskou mládeží do 26 let anebo vědeckou mládeží až do 30 let (Nešpor, 2018). Zákon o soudnictví ve věcech mládeže definuje mládež věkově do 18 let věku (Zákon č. 218/2003 Sb. Zákon o soudnictví ve věcech mládeže, 2023, online). OSN definuje mládež od 15 do 26 let. Věkové vymezení mládeže definuje také Pedagogický slovník, který uvádí věk od 15 do 25 let. Zatímco dolní hranice věku se pohybuje kolem 15 let, horní hranice se liší podle autorů. Horní hranici můžeme

definovat jako zlom našeho života, kdy zaujímáme v profesní, rodinné i sociální oblasti pozici dospělého člověka (Kraus, 2006).

Bakalářská práce se drží definice Pedagogického slovníku. Autorka vnímá toto vymezení jako nejlépe věkově ukotvené.

### **Fyzický a psychický popis**

Mládež se často užívá k označení skupiny osob, který jsou charakterizovány fyziologickou nezralostí, mentální nedostačivostí a sociální nezkušeností (Nešpor, 2018). K tomuto období se také váže touha po dobrodružství, kritika své vlastní osoby, náhlé změny nálad a impulsivnost ale také hledání sama sebe či smyslu svého života (Kraus, 2006).

Mládež se často v české literatuře zaměňuje s označením adolescent, dospívající či dorost (Macek, 2019). Také Kraus (2006) uvádí, že období mezi dětstvím a dospělostí se nahrazuje jiným pojmenováním než mládež, a to pojmem adolescence.

V následujících řádcích bude popisováno období adolescence, jelikož souvisí s obdobím mládeže jak věkově, tak i z hlediska biologické či psychické roviny.

Jelikož se autorka drží definice věku od 15 do 25 let, spadá pod tuto věkovou hranici pozdní adolescence podle Vágnerové (2012), která trvá přibližně od 15 do 20 let věku. V tomto věku člověk pohlavně dozrává a dochází také k prvnímu pohlavnímu styku. Nastává komplexní psychosociální proměna osobnosti, kdy se jedinec mění v dospívajícího jedince a nastává změna ve společenských rolích. Důležitým obdobím nastává ukončení profesní přípravy, kdy jedinec buď pokračuje dále ve studiu nebo se vydá na cestu práce. Nastává zlom, kdy se adolescent musí osamostatnit a stává se nezávislým subjektem. Vytváří se tzv. sociální identita, kdy se člověk identifikuje s nějakou kulturou, stylem života apod. Rozvíjejí se vztahy jak v rodině (přátelštější a uklidněné vztahy), tak ale i v partnerské rovině. Dalším mezníkem je vstup do dospělosti od 18 let věku. Osoby starší osmnácti let mohou uzavírat manželství, mají svobodu se rozhodovat a jsou zcela zodpovědní sami za sebe. Po dovršení 18 let věku nastává druhá fáze, která je specificky zaměřena na rozvoj vlastní identity. Toto období je specifické různými experimenty, prosazení svých názorů, hranice svých vlastních možností apod. (Vágnerová, 2012).

*„Pozdní adolescence bývá chápána jako období volnosti, kdy má jedinec dostatek svobody, ale minimální zodpovědnost. Dospělost se z této pozice může jevit jako život v omezujícím stereotypu.“ (Vágnerová, 2012, s. 371).*

Adolescence se také charakterizuje jako období vzdoru a bouří, kdy přichází nástup sexuality, a hlavně pohlavní dozrávání. Také se objevuje citové rozkolísání v podobě negativních emocí zejména ve vztahové rovině s dospělými jedinci. Tyto citové bilance můžeme nejvíce pozorovat ve vztahu k rodičům. Takové chování je u adolescentů tolerováno, jelikož je nutné pro rozvinutí se ve zralou osobnost dospělého člověka (Macek, 2003). Existuje několik vývojových úkolů, který adolescent musí splnit:

- přijetí vlastního těla se všemi znaky,
- změna vztahů k dospělým jedincům (respekt, kooperace apod.),
- získání představy nezávislosti v oblasti ekonomické (povolání),
- rozvoj sebe sama z hlediska emoční stránky a intelektu a
- ujasnění hodnot, její hierarchie, vztah ke světu a k samotnému životu (Macek, 2006, s. 17).

Z roviny fyzické a psychické můžeme říct, že si mládež prochází změnami, které pomáhají k přechodu mezi dětstvím a dospíváním. Mládež si nese s sebou určité znaky a zlomové body, kterými si každý z nás musí projít. Autoři uvádí změny v oblasti pohlavních znaků člověka, změny v oblasti vztahové a změny utvářející se vlastní osobnost.

### **Současná mládež a její problémy**

*„Problémy mládeže jako sociální skupiny vyvstávají zvláště důrazně s kapitalistickou průmyslovou revolucí a s její dělbou práce, s rychlým vývojem techniky, průmyslu a městského způsobu života, vyrůstají z celkového sociálního prostředí, z jeho ekonomické struktury, současné politické situace, obsahu a formy jejich třídních bojů.“ (Nešpor, 2018, online). Další problémy nese celkové období mládí, jelikož si sebou nese několik rizikových faktorů, které mohou ohrozit mládež. Mohou nastat problémy jak na straně dítěte (mládeže), tak i na straně rodiče. Existují určité role, který by mládež měla plnit během procesu dospívání. Mezi rizikové faktory můžeme zařadit například neschopnost navázání vztahu s opačným pohlavím, neschopnost udržet partnerský vztah apod. V těchto momentech*

mohou nastat taky pocity vnitřního zmatku, bezmocnosti, méněcennosti a v důsledku této frustrace se může projevit deviantní jednání například v podobě agresivity (Kraus, 2006).

V současné době došlo k posunu v oblasti fyzické, psychické ale bohužel ne sociální. Mládež se stává tzv. „sociálně retardovaná“. Na druhou stranu oproti minulému století mládež zažívá více svobodného života, více možností vzdělávat se a cestovat, kam se člověku zachce. Rozvijí se moderní technologie a lidé (i mládež) se přesunuje do virtuálního světa. Bohužel v důsledku modernosti, mládež vstupuje do světa plného rizik, které tato doba obnáší. V pracovní oblasti nemají mladí lidé takové uplatnění, jelikož nemají praxi. Studium na vysoké škole není zárukou dobrého zázemí a ani pracovního místa (Kraus, 2006).

V důsledku uspěchané doby není prostor pro smysluplný a dostatečný začlenění do společnosti. Mládež žije často ze dne na den, žije přítomností bez dlouhodobějších cílů a plánů. Prostor kolem nich se neustále mění a má vysoké nároky na tuto cílovou skupiny, která se teprve stává dospělou osobou (Kraus, 2006).

Dnes je objektivním faktem, že mládež tráví svůj volný čas hraním videoher. Dospívající hrají počítačové hry častěji než dospělé osoby a jsou považováni za více ovlivnitelné a zranitelné vůči závislosti na hrách než dospělý (Griffiths a Wood, 2000 in Lemmens, 2009, online).

## 2 Charakteristika videoher

Vymezení videohry se různí podle autorů. V České republice se používá spíše pojem *počítačové hry*, který ale podle Suché et al. (2018) nenesou stejný význam jako videohry. Počítačové hry jsou definovány pouze hraním přes platformu počítače (PC), zatímco videohry používají i jiné moderní technologie přesněji herní konzole ke své realizaci. Do videoher můžeme zařadit všechny elektronické hry, které se hrají přes různé platformy, jako jsou například počítač, mobil, tablet, herní konzole a další jiné, různé zobrazovací zařízení (Suchá, 2018).

Esposito vymezuje videohry jako vizuální hry, které hrajeme pomocí audiovizuálních zařízení, kde se může objevovat příběh (Esposito, 2005 in Suchá, 2018).

Bakalářská práce se drží definice Suché, která je dle názoru autorky práce nejlépe vysvětlená.

Videohry mohou být jak zábavné, tak i rizikové. Rizika jsou spatřována v negativním dopadu, které mají vliv na život hráče. Mezi oblasti, které jsou ohrožovány na straně hráče patří například zhoršení v oblasti sociálních vztahů, v oblasti vzdělávání, pracovní či samotného člověka jako prostředkem pro uspokojování svých fyziologických potřeb mezi které patří například spánek (Horlica a kol., 2021).

Existuje obor, který se věnuje videohrám z hlediska humanitních a společenských disciplín. Obor *game studies* (česky herní studia) se teprve rozvíjí a je relativně nový (Bendová, 2019).

### Historie her

Zkoumání historie videoher není příliš snadné prostřednictvím vývoji moderních technologií, které probíhá velmi rychle. Díky rychlé modernosti není někdy možné hrát hry, které byly určeny pro starší platformy (počítač, mobil apod.). Také operační systémy a konzole se vyvíjí a některé staré verze již nejsou podporované. Některé hry tedy lze spustit, ale některé vlivem doby bohužel zanikají (Bendová, 2019).

Jedna z prvních počítačových her se objevila v padesátých letech devatenáctého století. V Torontu se byla vystavena jedna z prvních her (piškvorky), která se hrála na čtyř metrovém počítači (Bendová, 2019).

Za předchůdce počítačových her, videoher můžeme považovat tzv. arkádové hry ze 70. a 80. let 20. století, kdy se hry hrály pomocí herních automatů, které se nalézaly na veřejně přístupných místech. Existovala také herny, kde jsme na tento typ her mohli narazit. (Suchá, 2018)

Úplný začátek her ale můžeme spatřovat již dříve, přesněji v roce 1958, kdy se pomocí osciloskopu snažil William Higinbotham vytvořit první hru s letícím míčkem na obrazovce. Hra se vyvíjela dál a byla pojmenována jako *Tennis for two* (Haratek, 2011 in Basler, 2018).

Posuneme se o několik let dopředu, kdy vznikaly první 3D videohry jako například hra *Quarke* či *Tomb Raider*. Grafika her se používá od roku 2000 i ve filmovém průmyslu. Hry se dostávají do popředí prostřednictvím nejrealističtější zpracování (Basler, 2018). Ve stejném roce se rozšířili domácí počítače, kdy hráči mohli doma hrát hry v pohodlí domova (Rybka, 2007 in Basler, 2018).

Hry se do dnešních let stále zdokonalovaly a v dnešních letech můžeme pozorovat mnoho druhů videoher (různé žánry, platformy, módy či větší dostupnost a rozšířenost her). Vznikají e-sporty a zaměstnání, ve kterých hrají důležitou roli videohry a lidé se mohou díky nim živit.

## 2.1 Dělení videoher

Digitální hry lze dělit několika způsoby. Jedním z nich jsou herní žánry, kdy videohry dělíme na akční hry, dobrodružné hry, RPG hry, strategické hry, různé simulátory a v neposlední řadě také tzv. battle royal hry (Chomynová, 2022).

Hry můžeme dělit také na tzv. singleplayer a multiplayer. Singleplayerové hry jsou hry, kde hráč hraje o jednom hráči, zatímco multiplayer jsou hry o více hráčích, kdy hráči mohou spolupracovat nebo naopak mohou proti sobě hrát například v bojových arénách (Chomynová, 2022).

Videohry můžeme dělit i na režim offline a online. To znamená, že videohry můžeme hrát pouze s připojením internetu, tedy online nebo bez připojení internetu v offline režimu (Suchá, 2019).

Dělení videoher můžeme rozdělit i z hlediska dostupnosti. Videohry mohou být placené (premium hry), dále hry, které jsou tzv. freemium hry, které jsou zdarma ale nabízejí např. vylepšení pro hráče jen po zaplacení nějaké částky (tzv. mikrotransakce), dále hry, které

jsou zdarma pouze na určitou dobu hraní (shareware hry) a nakonec hry freeware, které jsou zdarma bez jakýkoliv omezení (Suchá, 2019).

Existují hry browserové (prohlížečové hry) jako například Dark Orbit, simulační hry, kdy hrajeme hry v různých vymyšlených simulacích (farmaření, závodění, rodinný život apod.), tzv. MMORPG hry, kdy hráč hraje postavy hrdinů, většinou multiplayerového charakteru a nakonec first-person hry, které se hrají přímo z pohledu hráče jako je například hra Counter-Strike. (Kuss a Griffiths in Suchá, 2018).

## **E-sport**

Dnes se již po celém světě pořádají turnaje z oblasti e-sportu, kdy lidé buď profesionálně či amatérsky hrají videohry o různé ceny. E-sport se stal světem, kde účastníci turnajů mohou přijít k velkým výhrám např. v podobě peněžitých odměn. Pořádají se turnaje ve hrách jako jsou League of Legends, Fortnite nebo také Dota 2 (Chomynová, 2022).

Tyto turnaje jsou překvapivě velmi sledované, přímo (naživo), nebo přes online streamovací platformy jako jsou například Twitch.tv nebo YouTube (Květoň, 2020).

Pokud si přiblížíme definici e-sportu, Květoň (2020) uvádí esport jako formu soutěžního hraní videoher, přes kterou si esportovci mohou vydělat peníze. Dále autor vymezuje esportovce jako člověka, který se pravidelně účastní esportových turnajů a snaží zlepšovat své schopnosti hraní v konkrétní hře. Esportovec může hrát ve skupině lidí, či soutěžit samostatně jako jeden hráč.

## **2.2 Příčiny a následky hraní videoher u mládeže**

### **Příčiny hraní videoher u mládeže**

*„Videohry jsou navrženy tak, aby byly návykové a využívaly nejmodernější behaviorální psychologii, která vás udrží při hře.“* (Horelica a kol., 2021). Videohry hráčům přináší různé zisky v jakékoliv podobě. Hlavním úkolem videoher bývá přínos zábavy, odreagování se od problémů a starostí ze života, radost, hry jako forma relaxace, odpočinku, anebo jen nová zkušenost. Při hraní se hráč může zdokonalovat a tím si může zvyšovat své sebehodnocení či navazovat nové vztahy prostřednictvím hry (Uttal et al., 2013, Granic et al., 2014 Suchá, 2019).



Skrz hry si mohu hráči nacházet nové kamarády, kteří jim mohou v životě chybět. Někdy jsou hry vnímány jako pouhopouhým únikem od nudy. Některé hráče uspokojuje naplnění jejich potřeby zdokonalování se v nějaké činnosti, v tomto případě zdokonalování se ve hrách, dosahování vyšších úrovní, plnění různých úkolů či zviditelnění svého nicku (herní přezdívka) (Květoň, 2020).

Existují motivace, které vedou hráče ke hraní videoher. Následující motivace podle autorů byly zobecněny ze 17 důvodů do 4 kategorií. První kategorie nese téma vzrušení a zábava. Pod těmito pojmy si představíme soutěživost a touhu po výhře, kdy hráč chce překonávat různé výzvy a zdokonalovat se ve hraní videoher. Další kategorií je kategorie sociability. Hráč hraje videohry vlivem sociální skupiny pro jejich oblíbenost nebo pro nalezení nových kamarádů prostřednictvím hry, zejména těch online multiplayerových. Oblast emocí je další kategorií, která je definována jako únik před problémy či před negativními pocity jako jsou například deprese, úzkost, pocit samoty apod. Jako poslední je nuda. Mládež či jakákoliv skupina, která hraje hry nemá jiné aktivity, které by mohly nahradit hraní videoher. Jiné aktivity nejsou natolik atraktivní (Kutner, Olsonová, 2008 in Květoň, 2020).

Další příčiny hraní videoher podle jiného autora byli rozděleny do 7 kategorií, jsou to sociální kategorie, kategorie úniku, kategorie soutěživosti, zvládání, zlepšování schopností, fantazie a poslední kategorie oddychu (Demetrovics et al., 2011 in Květoň, 2020).

Mezi další příčiny, proč lidé hrají hry můžeme zařadit zažití pocitu naplnění, úspěchu či přijetí, videohry můžeme vidět jako prostor pro realizaci svých přání a potřeb, realizace činností, které v reálném světě nejsou možné či jsou nežádoucí nebo dokonce netradiční, dále rozvíjení svého sociálního statusu (zapadnutí do kolektivu), videohry jako maskování svých slabých stránek osobnosti, kdy ve videohře si své vlastnosti můžeme pozměnit podle svého, a nakonec si můžeme pomocí videoher zdokonalit schopnosti používání cizích jazyků, kdy některé hry nalezneme pouze v cizím (nejběžněji anglickém) jazyce (Suchá, 2018).

V porovnání autorů je jasné, že tyto rozdělení motivací ke hraní videoher jsou podobné či jsou dokonce stejné. Kategorie Demetrovicse et al. jsou více dopodrobna rozdělené, ale v závěru by se dali zařadit pod rozdělení Kutnera a Olsonové.

Byla vytvořena škála, která se zaměřuje na zjištění motivace hraní videoher GAMS (Gaming Motivation Scale). Škála posuzuje motivaci ke hraní videoher bez ohledu na

konkrétní žánr videoher (Lafanière, 2012, online). K zjištění motivace autor využil teorii sebeurčení (SDT). Tato teorie se řídí tím, že lidé jsou motivováni ke svému růstu a přeměně psychologických potřeb. Potřeby, které nás ovlivňují jsou např. potřeby kompetencí, spjitosti a autonomie. Naše vnitřní motivace hraje velikou a důležitou roli v teorii sebeurčení. Také tato teorie spojuje osobnost, motivaci a správné fungování (Cherry, 2023, online). Škála obsahuje amotivaci, která je také důležitá pro určení motivace ke hraní videoher. Amotivace je brána jako absence motivace či záměru hrát. Často hráči dříve měli důvodu, proč hrají ale dnes v hraní nespátřují jakýkoliv důvody, proč hrát (Ryan a Deci, 2017 in Květoň, 2020). Tato teorie se odvíjí od intrinisické motivace a extrinisické motivace. *„Intrinisická motivace se vztahuje k touze věnovat se aktivitě kvůli aktivitě samotné. V oblasti hraní videoher se tedy může projevat tím, že ho hra baví a přináší mu prožitek. Extrinisická motivace je chápána v multidimenzionální perspektivě, v jejímž rámci rozlišuje SDT čtyři subtypy, a to na základě míry zapojení internalizačních procesů“* (Květoň, 2020, s. 20, online). Mezi subtypy patří vnější regulace, introjektovaná regulace, kontrolovaná vnější motivace a identifikovaná regulace. Do vnější regulace můžeme zařadit motivaci hrát hry z důvodu získání herních předmětů a měn, které videohry nabízí. Tato motivace odpovídá vnější motivaci ke hraní videoher. Introjektovaná regulace vyjadřuje potřebu věnovat se hraní videoher z toho důvodu, aby hráč nepocíťoval negativní emoce jako například pocit méněcennosti. Třetí subtyp identifikovaná regulace je regulace, kde dochází k činnosti na základě hráčovi volby. Například hráči hrají videohry, aby se naučili jinému cizímu jazyku. Poslední subtyp integrovaná regulace je taková regulace, která chápe činnost jako součást svého sebepojetí. Hráči berou videohry jako součást svého života (Květoň, 2020). Výsledky studie ukázaly, že existuje vztah mezi uspokojováním potřeb a sebeurčujícími formami motivace (Lafanière, 2012, online).

Škála GAMS obsahuje 16 položek a odpovědi jsou sedmistupňové. (Lafanière, 2012).

### **Následky hraní videoher u mládeže**

Hraní her může mít na člověka jak pozitivní, tak i negativní vliv. Existují zde různé negativní následky, které jsou v následujících řádcích popisovány.

Existuje tzv. hráčská porucha, která patří mezi nelátkové závislosti, a jde o poruchu kontroly hráčského chování. Hráčská porucha je také známá pod definicí závislost na hraní hazardních her (Národní zdravotnický informační portál, 2019).

Mezi další následky hraní videoher u mládeže patří zhoršení zraku, narušení spánkového cyklu či spánková deprivace a v neposlední řadě také bolesti různých oblastí těla (Chou in Národní zdravotnický informační portál, 2019). Co se týče bolestí různých oblastí těla, existují také nemoci, které postihují hráče jako je například syndrom karpálního tunelu, hráčského palce a tenisového lokte. Tyto problémy způsobuje nadměrné používání svalů, nervů a šlach při hraní videoher. (Canatura, 2021)

V důsledku hraní videoher může vzniknout také agresivní chování či poruchy pozornosti s hyperaktivitou (Anderson et al.; Gentile et al.; in Suchá 2018). Mezi další následky hraní her můžeme zařadit narušení denního cyklu, zanedbávání osobní hygieny a také nezdravý způsob života v oblasti stravování a v neposlední řadě také vyšší riziko obezity (Wang in Národní zdravotnický informační portál, 2019). Dále například Blinka (2015) uvádí, že hry mohou přinášet rizika u hráče v psychosociální a emoční oblasti, což znamenají například změny nálad, které hry mohou způsobit. Existuje také riziko vzniku epilepsie, virtuální nevolnosti a obezity (Padmanaban et al.; Mittelstaedt; Chaput et al. in Suchá 2018).

*„Za negativní dopad hraní je možné považovat situaci, kdy se hraní uskutečňuje na úkor ostatních volnočasových a pracovních aktivit a jedinec svůj čas věnuje převážně hraní her. Dochází ke snížení produktivity v práci nebo ve škole, v závažných případech může dojít ke ztrátě zaměstnání či nucenému ukončení školní docházky. Hráči se mohou kvůli hraní dostávat do finančních problémů a do problémů různými státními institucemi.“* (Národní zdravotnický informační portál, 2019, online).

Blinka (2015) zmiňuje rizika free to play her, kdy se v takových hrách objevují další nepřístupné komponenty hry, které jsou možné k získání pouze za určitý poplatek. V těchto případech může dojít ke ztrátě kontroly, kdy hráči do her vkládají mnoho peněz bezmyšlenkovitě.

Lze tedy předpokládat, že hraní videoher u mládeže může mít velké dopady jak na fyzikou či psychikou stránku osobnosti, ale také i na sociální oblast, oblast vztahů a vazeb s ostatními lidmi. Můžeme konstatovat, že dopady her mohou mít vážné následky na člověku

podobně jako látkové závislosti. Následky mohou být vážné a mohou vyústit v již zmiňovanou závislost na videohrách neboli hráčskou poruchu.

Jak již bylo zmíněno, existují také pozitivní následky či působení videoher na člověka. Mezi pozitiva můžeme zařadit hry, které mají vzdělávací charakter a hráče mohou obohacovat o nové informace či zkušenosti (Mtchell in Suchá 2018). Videohry můžeme používat jako terapeutický prostředek při léčbě různých onemocnění jako například proti obezitě nebo její prevenci (Taylor; Chaput et al. in Suchá, 2018).

Na videohry může společnost hledět několika pohledy. Bendová ve své publikaci popisuje, že na počítačové hry (tedy i videohry) lze nahlížet jako „*zrcadlo společnosti, vyjevujících společenské normy a nevyřešené problémy, stejně jako různé imaginární touhy a strachy. Zároveň podobně jako jiná média představují hry i místo, kde probíhá aktivní společenské dohadování o různých soupeřících myšlenkových systémech a názorech, o různých možných lidských identitách a stavech společnosti. Přesto že se toto dohadování odehrává ve virtuálním prostoru, podle mnoha badatelů má reálné dopady na životy hráčů, na jejich sebevědomí, jejich konstrukci identity, jejich chápání a projevování různých názorů.*“ (Benodvá, 2019, s. 56).

Bendová naznačila, že i společnost může mít dopad na hráče. To, jakým způsobem společnost nahlíží na oblast videoher se podepisuje na hráčích i na celé komunitě.

### 3 Závislost na hraní videoher

Vliv moderních technologií se podepisuje na společnosti několika způsoby. Vlna videoher, kterou sebou přináší moderní společnost se stále vyvíjí a má dopad na každého člověka. Na hráčích, kteří tráví hraním velké množství času se mohou podepisovat důsledky na stránce rodinné, pracovní, fyzickém (zdraví) ale i na sociálním životě. Hry záměrně vtahují hráče do světa videoher a z tohoto důsledku může vzniknout závislost (Chomynová, 2022).

Definice závislosti Nešpor (2011) definoval jako soubor fyziologických, behaviorálních a kognitivních jevů, které ovlivňují jedince natolik, že při užívání látek (látkových i nelátkových), jedinec upřednostňuje užívání před čímkoliv užitečnějším. Diagnostika závislosti by se měla stanovit pouze tehdy, kdy za poslední rok jedinec splňoval alespoň 3 znaky:

- silné pocity či touhy užívat látku,
- jedinec má potíže se sebevládat (při užívání),
- jedinec má potřebu stále zvyšovat dávky kvůli účinků (dříve stačilo málo, dnes musí užívat více, aby se dostavil nějaký účinek),
- postupem času jedinec zanedbává zájmy a jiné věci, které ho před tím naplňovali a
- pokračování v užívání i při uvědomění si toho, že to je špatné (Nešpor, 2011, s. 10).

Závislosti také dělíme na látkové a nelátkové závislosti. Nelátkové závislosti jsou také známy pod názvem behaviorální závislosti. Tyto závislosti jsou definovány jako komplexní porucha, která se vymezuje jako opakované nutkání užít látku nebo se ji oddávat i přesto, že víme že to má na nás negativní důsledek (Hollen, 2009 in Vacek, Vondráčková, online). Je to tedy závislostní chování, které bývá subjektivně prožíváno jako nějaká ztráta své kontroly nad sebou a zobrazuje se i při snaze abstinovat nebo užívat s mírou (Vacek, Vondráčková, 2014, online).

Definice závislosti na videohrách je nejasná a nelze ji snadno definovat, ale také ji lze zařadit pod nelátkovou závislost, kdy jedinec upřednostňuje hraní videoher před jakýmikoliv jinými činnostmi, má nutkavé opakované jednání, které vede k potřebě hrát videohry.

Blinka (2015) definuje pouze online závislost na videohrách (s připojením k internetu), kdy ji definuje jako *„činnost, která se postupně stane zásadní v životě člověka, nad níž postupně ztrácí kontrolu. Hraní je doprovázeno změnami nálad, které se ale mění v negativní, pokud hrát nemůže. Intenzita hraní postupem času vede k psychickým, sociálním či fyzickým*

*problémům či konfliktům. Hráč má tendenci se ke hraní vracet, i když si je vědom negativních následků a i když už byl schopen nějaký čas hraní zvládat.*“ (Blinka, s 165-166, 2015). Tato definice je dle autorky nejlépe vysvětlená a dle autorky se netýká pouze online hraní, ale také i offline verze hraní videoher.

Také Nešpor (2011) spatřuje ve hraní počítačových her určité riziko. Jedinci mohou zanedbávat školu, zaostávat v sociálních dovednostech (vztahy, vazby apod.), hraní her přináší také určitá rizika v oblasti zdravotního stavu (pohybový aparát) a také se může objevovat virtuální nevolnost.

Světová zdravotnická organizace (WHO) vede a několik let aktualizuje vydání Mezinárodní klasifikací nemocí (ICD). WHO uvádí, že počet lidí se závislostí na hraní videoher se pohybuje okolo 3–4 % z osob, kteří hry skutečně hrají (Horelica a kol. 2021). Verze ICD-11 klasifikuje závislost na hraní videoher jako tzv. herní poruchu, kde je definována jako *„vzorec přetrvávajícího nebo opakujícího se herního chování, které může být online nebo offline, projevující se zhoršenou kontrolou nad hraním her, což jednoznačně upřednostňuje hraní do té míry, že hraní samotné má přednost před jinými životními zájmy a každodenními aktivitami a pokračování nebo eskalace hraní má přednost navzdory vzniku negativních důsledků v reálném životě“* (Horelica a kol., 2021, online).

ICD 11 v České republice do dnes ještě není v platnosti. Byla ale schválena s pětiletým přechodným obdobím a nalezneme zde mnoho změn, které předchodí verze ICD 10 neměla (Ústav zdravotnických informací a statistiky ČR, 2022, online).

V roce 2019 WHO uznala hraní videoher jako „poruchu duševního zdraví“. Pokud chceme posuzovat účinky hraní videoher, musíme brát v potaz několik osobnostních rysů, které hráč může mít. Patří sem například míra agresivity, neuroticismu, introverze a také impulzivita. Také žánr videoher a motiv hraní je důležitý pro zkoumání účinků hraní. Existuje také podobnost mezi „narušeným“ hraním a patologickým užíváním návykových látek (Evren, 2022, online).

V 90. letech bylo řazeno poruchové hraní videoher v DSM 4 hodnoceno podle kritérií patologického hráčství (Evren, 2022, online). V diagnostickém a statistickém manuálu duševních poruch (DSM) v páté verzi se také objevuje hráčská porucha, která je definována jako opakující se trvalé chování, které je problémové a vede ke klinickým škodám a utrpení u hráče. Hráč musí splňovat alespoň 4 z kritérií, které DSM 5 stanovila. Prvním kritériem je

zaujatost hráčstvím, dále potřeba vkládat do her větší obnos peněz za účelem vzrušení, opakované snahy kontrolovat se či přerušit nebo dokonce vzdát se hraní bez úspěchu, neklidné či podrážděné chování při snaze přestat či přerušit hraní, hraní při pocitech bezmocnosti, viny či úzkosti nebo dokonce deprese, opakované vkládání peněz do her i po prohře, hraní pro zakrývání hraní her, ztráta či ohrožení přátelství, vzdělání, práce nebo kariéry prostřednictvím hraní a nakonec také spoleh na ostatní, kdy hráči půjčí nějaký obnos peněz na další hraní her. Vážná závislost se objevuje, pokud hráč splňuje 8 až 9 kritérií, střední závažnost se objevuje při naplnění 6 až 7 kritérií a mírný stupeň závažnosti nastává při splnění 4 až 5 kritérií (Blinka, 2015).

Dalším tématem u závislosti na hraní videoher je téma času. Je obecně známo, že děti a mládež tráví poměrně více času na různých elektronických platformách a hrají videohry. Závislost a čas spolu nemusí nijak souviset. Pokud sportovkyně tráví čtyři hodiny denně sportu, a přesto hraje čtyři hodiny denně videohry např. strategické, které podpoří myšlení, nemusí zde nastat závislost (Květoň, 2020).

Existuje škála, která měří závislost na hraní videoher. Tato škála s názvem GAS (*Game Addiction Scale*) se zaměřuje na míru závislosti na hraní počítačových her a videoher. Škála obsahuje 21 položek, které odhalují míru závislosti u cílové skupiny. GAS je zamýšlena pro adolescenty. Zaměřuje se na určité kritéria která zkoumají míru závislosti. Mezi tyto kritéria patří problémy, abstinenční příklady, tolerance, salience, relaps, emocionální změny a také oblast konflikty. Byla vytvořena také zkrácená verze, která obsahuje 7 položek, ale splňuje všechny kritéria jako 21 položková. Obě verze jsou tedy validní. Podle polytetického formátu, který se používá také v DSM 4 vykazuje závislost na hraní videoher 9,4 % respondentů v Lemmensově výzkumu. Polytetický formát vyžaduje od závislých jedinců, aby podpořili polovinu (či více) navrhovaných kritériích, respondenti odpověděli více jak u poloviny otázek tak, že vybrali na škále odpovědi buď někdy (1 týdně), často (několikrát týdně) nebo velmi často (denně). Podle monotetického formátu vykazuje závislost na hraní videoher pouze kolem 1,5 % respondentů v jeho výzkumu. Zde museli závislí splňovat všechny kritéria, tedy vyplnění všech otázek od odpovědi někdy (1 týdně) po velmi často (denně) (Lemmens et al., 2009, online). „Vzhledem k době svého vzniku nevyhází tato škála z kritérií obsažených v DSM-5 či MKN-11, ale opírá se o kritéria stanovená pro diagnostiku problémového hráčství (gamblingu) ve starší DSM-4.“ (Květoň, 2020, s. 98). Jelikož se škála

zaměřuje na oblasti, které byly již zmíněny (problémy, konflikt, abstinenční příznaky apod.), splňuje tak symptomy popsané v DSM-5 a MKN-11. Škála byla realizována také v českém prostředí, kdy její výsledky byly téměř totožné jako u autorů škály (Květoň, 2020).

### **Diagnostika závislosti na hraní videohrách**

Diagnostika závislosti na hraní videohrách se liší podle autorů i metod. V současné době se převážně vychází z kritérií, které nalezneme v DSM-5. Mezi nejznámějšími nástroji můžeme zde nalézt metody IGD-20, VAT 2.0 a škálu IGD. (Květoň, 2020)

Blinka (2015) ve své publikace uvádí, že hráčskou poruchu v DSM 5 lze diagnostikovat pomocí 9 kritérií. Tyto kritéria lze použít na jakoukoliv poruchu související s používání internetu. Kritéria jsou salience, abstinenční syndrom, potřeba trávit na internetu více času, ztráta kontroly, ztráta zájmu o jiné záliby, pokračování v hraní her i přes negativní účinky, lhaní o hraní her, internet využívá jako únik od reality a špatných nálad, a nakonec negativní důsledky v osobním životě či pracovním životě. Osoba, která má být diagnostikována s poruchou hráčství by měla naplnit alespoň 5 kritérií (APA, 2013 in Blinka, 2015).

### **Prevence a léčba závislosti na hraní videoher**

Prevenci vůči závislosti na hraní videoher nalezneme již v oblasti školní prevence, kdy MŠMT vydala dokument *Národní strategie primární prevence rizikového chování dětí a mládeže na období 2019–2027*. Zde nalezneme mnoho příloh, které obsahují postupy a doporučení, jak s danou oblastí rizikového chování nakládat. Závislosti na hraní videoher se věnuje příloha o netolismu (Chomynová, 2022).

Léčba hráčské poruchy je stále v nedohledu, jelikož studie jsou v ranných stádiích a nelze ještě stanovit přesné závěry, jak tuto závislost nebo poruchu léčit. Existuje ale kombinace psychologické a farmakologické léčby, která může vykazovat pozitivní výsledky. Tato léčba se používá u jiných závislostí (Evren, 2022, online).



## 4 Výzkumné šetření zaměřené na závislost hraní videoher a její motivaci

Poslední kapitola bakalářské práce je věnována kvantitativní strategii a výsledku výzkumného šetření. Výzkumné šetření je zaměřeno na míru závislosti a příčiny hraní videoher u cílové skupiny, kterou jsou respondenti ve věku od 15 do 25 let.

### Výzkumné šetření

V současné době neexistuje tolik výzkumů na této téma, a právě tato práce chce informovat čtenáře o této problematice.

U výzkumného šetření je stanovený výzkumný problém, který zní: Jaká je míra závislosti na hraní videoher u mládeže? Tento problém bude zodpovězen pomocí několika otázek a výzkumného cíle.

Výzkumným cílem je zjistit míru závislosti na hraní videoher a zmapovat motivaci ke hraní videoher u mládeže.

U této bakalářské práce bylo stanoveno několik hypotéz, které zní:

- **Hypotéza č. 1:** Kolem 9 % respondentů bude vykazovat známky závislosti na hraní videoher podle polyetického pojetí.
- **Hypotéza č. 2:** Kolem 2 % respondentů bude vykazovat známky závislosti na hraní videoher podle monotetického pojetí.
- **Hypotéza č. 3:** Kladná motivace jako forma kauzality převažuje nad zápornou motivací.

Veškeré hypotézy mají podklad, podle kterého vznikly. V následujících řádcích jsou rozebrány:

- **H1: Kolem 9 % respondentů bude vykazovat známky závislosti na hraní videoher podle polyetického pojetí.**

První hypotéza byla vytvořena na základě studii od autorů GAS škály, která uvádí výsledky, že 9,4 % osob, kteří hrají videohry, vykazují známky závislosti na hraní videoher podle polyetického pojetí. Škála se zaměřuje na míru závislosti a byla vydaná roku 2009 v Media Psychology 12 (Lemmens et al., 2009, online).

- **H2: Kolem 2 % respondentů bude vykazovat známky závislosti na hraní videoher podle monotetického pojetí.**

Také druhá hypotéza byla vytvořena ze studie GAS. Autor výzkumu zjistil, že průměrně 2 % respondentů vykazuje známky závislosti na hraní videoher podle monotetického pojetí (Lemmens et al., 2009, online).

- **H3: Kladná motivace jako forma kauzality převažuje nad zápornou motivací.**

Třetí hypotéza vznikla na základě předpokladu. Existuje GAMS studie, která se zaměřuje na zjištění motivace ke hraní pomocí sedmistupňové škály. Průměrné výsledky v této studii ukázaly převážně souhlasné výsledky, které uspokojují potřeby respondentů (Lafanière, 2012, online) a tedy jsou kladné. Autorka použila tuto škálu na motivaci jako formu kauzality.

Toto výzkumné šetření bylo zrealizováno pomocí metody dotazníku, který se skládá ze dvou škálových dotazníků od dvou autorů a několika demografických otázek. Dotazník byl rozeslán elektronicky, byl zcela anonymní a sběr dat probíhal od února do začátku března roku 2023. Rozesílání dotazníku na internetu autorka zvolila z důvodu snadného přístupu k možným respondentům. Dotazník byl rozeslán na sociálních sítích do skupin, ve kterých se sdružují hráči a vytváří tak hráčské komunity. Byl vytvořen pomocí aplikace Google Formuláře a obsahoval 21 otázek. Dotazník je přiložen v příloze na konci práce (Příloha 1).

Byl proveden také předvýzkum, kdy autorka vyhledala osobu ve věku 17 let, která aktivně hrála videohry a předložila hráči tento dotazník. Cílem předvýzkumu bylo, zda čtenář daným otázkám rozumí a dokáže na ně odpovědět. Čtenář dotazníku porozuměl a předvýzkum byl tak úspěšně dokončen.

První část dotazníku byla vytvořena podle autora dotazníku GAS, která je popsána v empirické části (viz Příčiny hraní videoher u mládeže). Autorka použila zkrácenou 12 položek pro své výzkumné šetření. Respondenti zodpovídali pomocí pěti bodové škály. Dále autorka využila překlad od Květoně (2009), z knihy *Hraní videoher v dětství a dospívání*. Překlad se jeví jako výstižný a přesný.

**Tabulka 1** *Výsledky GAS studie*

<b>Znění otázky</b>	<b>Průměr</b>
Jak často během posledních 6 měsíců jste myslel/a na to, že byste rád/a strávil/a celý den pouze hraním videoher?	1,55

<b>Znění otázky</b>	<b>Průměr</b>
Jak často během posledních 6 měsíců jste strávil/a spoustu volného času hraním videoher?	2,46
Jak často během posledních 6 měsíců jste se cítil/a na nějaké hře závislý/á?	1,59
Jak často během posledních 6 měsíců jste navyšoval/a čas trávený hraním videoher?	1,64
Jak často během posledních 6 měsíců jste hrál/a hry, abyste zapomněl/a na každodenní realitu?	1,52
Jak často během posledních 6 měsíců jste hrál/a hry, abyste se cítil/a lépe?	1,44
Jak často během posledních 6 měsíců se Vás někdo neúspěšně pokoušel přimět, abyste omezil/a hraní videoher?	1,66
Jak často během posledních 6 měsíců jste se cítil/a špatně, když jste nemohl/a hrát videohry?	1,32
Jak často během posledních 6 měsíců jste se s někým hádal/a (např. s rodiči, přáteli apod.) kvůli množství času, který věnujete videohrám?	1,29
Jak často během posledních 6 měsíců jste kvůli hraní videoher zanedbával/a ostatní (např. rodinu, přátele apod.)?	1,23
Jak často během posledních 6 měsíců Vám hraní videoher způsobilo únavu z nedostatku spánku?	1,50
Jak často během posledních 6 měsíců jste kvůli hraní videoher zanedbával/a nějaké důležité aktivity (např. školu, práci, sporty apod.)?	1,69
<b>Průměr</b>	<b>1,57</b>
<b>Celkem</b>	<b>18,89</b>

Zdroj: Lemmens, 2009, online.

Další škála, která byla použita ve výzkumném šetření nese název GAMS (*Gaming Motivation Scale*). U obou typů škál byla využita tzv. Likertova škála, která se využívá na měření postojů lidí, ale také i jejich názorů. V těchto škálách se vyskytuje výrok a stupnice, kde respondenti vyjadřují stupeň svého souhlasu nebo nesouhlasu s výrokem (Gavora, 2015).

**Tabulka 2** *Výsledky GAMS studie*

<b>Druhy motivace</b>	<b>Průměr</b>
vnitřní motivace	4,38
integrovaná motivace	2,56
identifikovaná motivace	2,81
introjektovaná motivace	2,08
externí motivace	3,54
amotivace	2,22
<b>Průměr</b>	<b>2,93</b>
<b>Celkem</b>	<b>17,59</b>

Zdroj: Lafanière, 2012, online.

Zde jsou popisovány výsledky z GAMS studie podle druhů motivace. Autorka využila zkrácenou verzi GAMS s 6 položkami, kde respondenti měli zodpovědět na danou otázku pomocí sedmi stupňové škály. Vždy jedna položka zahrnuje jeden druh motivace.

Ke konci dotazníku autorka použila 2 otázky s uzavřenými odpověďmi a jednu s otevřenou odpovědí, kde se respondenti mohli vyjádřit na dané téma.

### **Výzkumný soubor**

Cílovou skupinou bakalářské práce a dotazníku byla mládež ve věku od 15 do 25 let. Respondenti odpovídali online přes internetový odkaz. Autorka vybrala tuto cílovou skupinu z důvodu jejího pozorování a zájmu se orientovat v této cílové skupině a také orientace v problematice videoher a jejího negativního dopadu.

### **Analýza výsledků dotazníkového šetření**

V následujících řádcích jsou prezentovány výsledky dotazníkového šetření. Výsledky jsou analyzovány pomocí tabulek, které znázorňují odpovědi respondentů na danou otázku v dotazníku.

- Otázka č. 19: **Pohlaví.**

**Tabulka 3** *Pohlaví respondentů*

<b>Pohlaví</b>	<b>Četnost</b>	<b>Procenta</b>
Mužů	569	79,69 %
Žen	145	20,31 %
<b>Celkem</b>	<b>714</b>	<b>100 %</b>

Devatenáctá otázka je určena k charakteristice respondentů. Dotazník vyplnilo celkem 714 respondentů, z toho 569 mužů (79,69 %) a 145 žen (20,31 %). 4 respondenti byli vyřazeni, jelikož z odpovědí bylo zřejmé, že odpovídali nepravdivě a vyskytovali se v odpovědích různé abnormality (urážky, nevhodná slova, stejné odpovědi u všech otázek apod.).

- Otázka č. 20: **Kolik je Vám let?**

**Tabulka 4** *Věk respondentů*

<b>Věk</b>	<b>Četnost</b>	<b>Procenta</b>
15	9	1,26 %
16	23	3,22 %
17	49	6,86 %
18	75	10,50 %
19	91	12,75 %
20	199	16,67 %
21	94	13,17 %
22	83	11,62 %
23	62	8,68 %
24	40	5,60 %
25	69	9,66 %
<b>Celkem</b>	<b>714</b>	<b>100 %</b>

Dvacátá otázka slouží pro charakteristiku věku respondentů, kteří vyplnili dotazník. Z tabulky vyplývá, že nejvíce respondentů odpovídalo ve věku 20 let (16,67 %). Nejméně respondentů odpovídalo ve věku 15 let (1,26 %). Ukázalo se, že většina respondentů je ve věku od 20-25 let.

- **Otázka č. 1.: Jak často během posledních 6 měsíců jste myslel/a na to, že byste rád/a strávil/a celý den pouze hraním videoher?**

**Tabulka 5** *Myšlenky na hraní videoher po celý den*

<b>Odpovědi</b>	<b>Četnost</b>	<b>Procenta</b>
nikdy	119	16,67 %
zřídka (1 měsíčně)	191	26,75 %
někdy (1 týdně)	187	26,19 %
často (několikrát týdně)	142	19,89 %
velmi často (denně)	75	10,50 %
<b>Průměr</b>	<b>1,81</b>	<b>20 %</b>
<b>Celkem</b>	<b>714</b>	<b>100 %</b>

Zde respondenti odpovídali na to, jak často myslí na to, že by rádi strávili u svých platformách a hráli celý den pouze videohry. Tabulka popisuje výsledky této otázky, kdy číslo znamená počet na danou odpověď této otázky. Odpovědi jsou napsány tak, aby respondentům přiblížili také více časové rozmezí jednotlivých odpovědí. Zde respondenti průměrně mysleli na hraní videoher několikrát do měsíce. Malá část respondentů (konkrétně 75) myslí na hraní po celý den. V porovnání s autorem této škály (viz tabulka č. 1), výsledky autorky dotazníku jsou o 0,26 vyšší.

- **Otázka č. 2.: Jak často během posledních 6 měsíců jste strávil/a spoustu volného času hraním videoher?**

**Tabulka 6** *Velké množství času tráveného hraním videoher*

<b>Odpovědi</b>	<b>Četnost</b>	<b>Procenta</b>
nikdy	25	3,25 %
zřídka (1 měsíčně)	105	14,71 %
někdy (1 týdně)	152	21,29 %
často (několikrát týdně)	269	37,68 %
velmi často (denně)	163	22,83 %
<b>Průměr</b>	<b>2,62</b>	<b>20 %</b>
<b>Celkem</b>	<b>714</b>	<b>100 %</b>

Druhá otázka dotazníku se zaměřuje na volný čas respondentů, kdy respondenti odpovídají, zda svůj volný čas tráví převážně hraním videoher. Tabulka ukazuje, že respondenti průměrně trávili velké množství času u hraní videoher jednou týdně. Nejvíce odpovědí obsahuje odpověď často (269 respondentů), kdy respondenti hrají videohry několikrát týdně. Naopak nejmenší počet odpovědí získala odpověď „*nikdy*“. V porovnání s autorem má tato otázka opět vyšší průměr, přesněji o 0,16 vyšší průměr.

- **Otázka č. 3.: Jak často během posledních 6 měsíců jste se cítil/a na nějaké hře závislý/á?**

**Tabulka 7** *Pocit závislosti na hraní nějaké hře*

<b>Odpovědi</b>	<b>Četnost</b>	<b>Procenta</b>
nikdy	298	41,74 %
zřídka (1 měsíčně)	207	28,99 %
někdy (1 týdně)	98	13,73 %
často (několikrát týdně)	74	10,36 %
velmi často (denně)	37	5,18 %
<b>Průměr</b>	<b>1,08</b>	<b>20 %</b>
<b>Celkem</b>	<b>714</b>	<b>100 %</b>

Úkolem třetí otázky bylo zjistit, zda se respondenti necítí závislí na nějaké hře. Výsledný průměr tabulky č. 6 ukazuje, že respondenti se zřídka cítí být závislí na nějaké hře. Mezi nejvíce zastoupenou odpověď patří odpověď „*nikdy*“ a mezi nejméně zastoupenou odpověď řadíme odpověď „*velmi často*“ (37 odpovědí). Výsledky autorčina průměru jsou v porovnání s tabulkou č. 1 jsou o 0,31 nižší. Je zde mírný pokles oproti Lemmensovým výsledkům.

- **Otázka č. 4.: Jak často během posledních 6 měsíců jste navyšoval/a čas trávený hraním videoher?**

**Tabulka 8** *Navyšování času u hraní videoher*

<b>Odpovědi</b>	<b>Četnost</b>	<b>Procenta</b>
nikdy	215	30,11 %
zřídka (1 měsíčně)	209	29,27 %

<b>Odpovědi</b>	<b>Četnost</b>	<b>Procenta</b>
někdy (1 týdně)	143	20,03 %
často (několikrát týdně)	88	12,32 %
velmi často (denně)	59	8,26 %
<b>Průměr</b>	<b>1,39</b>	<b>20 %</b>
<b>Celkem</b>	<b>714</b>	<b>100 %</b>

Tabulka číslo sedm a otázka číslo čtyři se zaměřuje na navyšování času u hraní videoher. Respondenti průměrně zřídka (1 měsíčně) navyšují hraní videoher, tedy hrají ve stejné míře, jako obvykle. Také tato odpověď nese největší zastoupení „hlasů“ respondentů a nejméně nese počet „hlasů“ odpověď velmi často (59 odpovědí), což je naprostý opak na této stupnici odpovědí. Lemmensový průměr je 1,54 a autorčin výsledný průměr je 1,39. Opět se zde objevuje mírný pokles.

- **Otázka č. 5.: Jak často během posledních 6 měsíců jste hrál/a hry, abyste zapomněl/a na každodenní realitu?**

**Tabulka 9** *Hraní videoher kvůli útěku od reality*

<b>Odpovědi</b>	<b>Četnost</b>	<b>Procenta</b>
nikdy	234	32,77 %
zřídka (1 měsíčně)	94	13,17 %
někdy (1 týdně)	136	19,05 %
často (několikrát týdně)	117	16,39 %
velmi často (denně)	133	18,39 %
<b>Průměr</b>	<b>1,75</b>	<b>20 %</b>
<b>Celkem</b>	<b>714</b>	<b>100 %</b>

Realita je občas náročná pro cílovou skupinu, a tak se snaží utéct do světa videoher. Tato otázky sbírala data k danému k této problematice. Průměrně respondenti utíkají do světa videoher jednou měsíčně. Nejvíce četnou odpovědí byla první odpověď v této tabulce č. 8 a to odpověď „*nikdy*“ (234). Nejméně četnou odpovědí byla „*zřídka*“ (94).



- Otázka č. 6.: **Jak často během posledních 6 měsíců jste hrál/a hry, abyste se cítil/a lépe?**

**Tabulka 10** *Hraní her kvůli lepšímu pocitu*

<b>Odpovědi</b>	<b>Četnost</b>	<b>Procenta</b>
nikdy	155	21,71 %
zřídka (1 měsíčně)	106	14,85 %
někdy (1 týdně)	152	21,29 %
často (několikrát týdně)	177	24,79 %
velmi často (denně)	124	17,37 %
<b>Průměr</b>	<b>2,01</b>	<b>20 %</b>
<b>Celkem</b>	<b>714</b>	<b>100 %</b>

Otázka s číslem šest se zaměřuje na to, jak často lidé hrají videohry pro lepší pocit. Respondenti během posledních šesti měsíců jednou týdně průměrně hrají videohry po lepší pocit. Každá odpověď obsahuje přes 100 hlasů. 177 (24,79 %) respondentů odpovědělo, že hrají videohry pro lepší pocit několikrát týdně. Průměr Lemmense je výrazně nižší než výsledný průměr u autorčiny odpovědi na tuto otázku. Lemmensův průměr je o 0,57 (viz tabulka č. 1).

- Otázka č. 7.: **Jak často během posledních 6 měsíců se Vás někdo neúspěšně pokoušel přimět, abyste omezil/a hraní videoher?**

**Tabulka 11** *Neúspěšné pokusy přimět respondenta omezit hraní videoher*

<b>Odpovědi</b>	<b>Četnost</b>	<b>Procenta</b>
nikdy	497	69,61 %
zřídka (1 měsíčně)	111	15,55 %
někdy (1 týdně)	54	7,56 %
často (několikrát týdně)	28	3,92 %
velmi často (denně)	24	3,36 %
<b>Průměr</b>	<b>0,56</b>	<b>20 %</b>
<b>Celkem</b>	<b>714</b>	<b>100 %</b>

Další otázka z GAS škály se zaměřuje na neúspěšné pokusy přimět hráče omezit hraní videoher. Největší četnost (497) a zároveň výsledek průměru ukazuje, že respondenty nikdy

nikdo neúspěšně nepokoušel přimět hráče o omezení hraní videoher. Pouze 24 respondentů uvádí, že jsou denně vystavováni osobám, které se pokoušejí respondenty přimět omezit toto hraní. Výsledek Lemmensovi škály ukazuje, že jeho výsledný průměr se poměrně liší s výsledky této tabulky. Průměr Lemmense činí 1,66 a autorky průměr činí 0,56.

- **Otázka č. 8.: Jak často během posledních 6 měsíců jste se cítil/a špatně, když jste nemohl/a hrát videohry?**

**Tabulka 12** *Nemoci hrát videohry*

<b>Odpovědi</b>	<b>Četnost</b>	<b>Procenta</b>
nikdy	381	53,36 %
zřídka (1 měsíčně)	195	27,31 %
někdy (1 týdně)	100	14,01 %
často (několikrát týdně)	21	2,94 %
velmi často (denně)	17	2,38 %
<b>Průměr</b>	<b>0,74</b>	<b>20 %</b>
<b>Celkem</b>	<b>714</b>	<b>100 %</b>

Otázka číslo šest se zaměřuje na lepší pocit prostřednictvím hraní videoher. Tato otázka číslo osm se zaměřuje na opačný pocit, špatný pocit z nemožnosti hrát videohry. Poměrně velké množství respondentů odpovědělo, že nikdy se necítí špatně pokud nemohou hrát videohry a výsledky průměru odpovídají stejně. 17 Respondentů se denně cítí špatně, pokud nemohou z jakéhokoliv důvodu hrát videohry. Lemmensův průměr je vyšší než výsledek této tabulky číslo jedenáct.

- **Otázka č. 9.: Jak často během posledních 6 měsíců jste se s někým hádal/a (např. s rodiči, přáteli apod.) kvůli množství času, který věnujete videohrám?**

**Tabulka 13** *Hádky kvůli hraní videoher*

<b>Odpovědi</b>	<b>Četnost</b>	<b>Procenta</b>
nikdy	535	74,93 %
zřídka (1 měsíčně)	119	16,67 %
někdy (1 týdně)	31	4,34 %
často (několikrát týdně)	16	2,24 %

<b>Odpovědi</b>	<b>Četnost</b>	<b>Procenta</b>
velmi často (denně)	13	1,82 %
<b>Průměr</b>	<b>0,39</b>	<b>20 %</b>
<b>Celkem</b>	<b>714</b>	<b>100 %</b>

Otázka číslo devět se zabývá hádkami, kdy mohla nastat situace, že se respondenti pohádali s blízkou osobou kvůli množství času, který věnuje hraním videoher. Více jak polovina respondentů se nikdy nehádala o množství času věnovaným hrám za posledních šest měsíců. Pouhý minimum respondentů (13) se hádá denně. Lemmensův výsledný průměr ukazuje, že jeho respondenti se jednou měsíčně hádají s blízkou osobou o tomto tématu. Rozdíl mezi průměry je poměrně vysoký, a to tedy o 0,56 vyšší.

- **Otázka č. 10.: Jak často během posledních 6 měsíců jste kvůli hraní videoher zanedbával/a ostatní (např. rodinu, přátele apod.)?**

**Tabulka 14** Zanedbávání ostatních z důvodu hraní videoher

<b>Odpovědi</b>	<b>Četnost</b>	<b>Procenta</b>
nikdy	389	54,48 %
zřídka (1 měsíčně)	185	25,91 %
někdy (1 týdně)	80	11,20 %
často (několikrát týdně)	33	4,62 %
velmi často (denně)	27	3,78 %
<b>Průměr</b>	<b>0,77</b>	<b>20 %</b>
<b>Celkem</b>	<b>714</b>	<b>100 %</b>

Tato otázka se ptá respondentů, zda kvůli hraní videoher zanedbávali ostatní jako například svoji rodinu či přátele. Průměrný výsledek je uklidňující a vyšlo tedy, že respondenti nikdy zanedbávají ostatní osoby blízké kolem sebe. Dvacet sedm (3,78 %) respondentů denně zanedbává své blízké v důsledku hraní videoher. Lemmensův výsledný průměr na tuto otázku ukazuje jinou odpověď. Lemmensnovi respondenti průměrně během šesti měsíců jednou měsíčně zanedbávali své okolí.

- Otázka č. 11.: **Jak často během posledních 6 měsíců Vám hraní videoher způsobilo únavu z nedostatku spánku?**

**Tabulka 15** *Únava z nedostatku spánku kvůli hraní videoher*

<b>Odpovědi</b>	<b>Četnost</b>	<b>Procenta</b>
nikdy	283	36,64 %
zřídka (1 měsíčně)	182	25,49 %
někdy (1 týdně)	131	18,35 %
často (několikrát týdně)	82	11,48 %
velmi často (denně)	36	5,04 %
<b>Průměr</b>	<b>1,17</b>	<b>20 %</b>
<b>Celkem</b>	<b>714</b>	<b>100 %</b>

Předposlední otázka první části dotazníku, škály GAS se zaměřuje na oblast únavy z nedostatku spánku při hraní videoher. Průměrně respondenti zažívají únavu z důvodu nedostatku spánku jednou měsíčně. Také Lemmensův průměr má stejný výsledek, jako autorčin (autorka 1,17 a Lemmens 1,50). Třicet šest osob má denně problém s nedostatkem spánku.

- Otázka č. 12.: **Jak často během posledních 6 měsíců jste kvůli hraní videoher zanedbával/a nějaké důležité aktivity (např. školu, práci, sporty apod.)?**

**Tabulka 16** *Zanedbávání důležitých aktivit z důvodu hraní videoher*

<b>Odpovědi</b>	<b>Četnost</b>	<b>Procenta</b>
nikdy	317	44,40 %
zřídka (1 měsíčně)	179	25,07 %
někdy (1 týdně)	111	15,55 %
často (několikrát týdně)	63	8,82 %
velmi často (denně)	44	6,16 %
<b>Průměr</b>	<b>1,07</b>	<b>20 %</b>
<b>Celkem</b>	<b>714</b>	<b>100 %</b>

Poslední otázka GAS škály je zaměřena na zanedbávání důležitých aktivit v životě respondentů za posledních šest měsíců. Průměr ukazuje, že respondenti zřídka zanedbávají své aktivity. Nejvíce respondentů (317) odpovědělo, že nikdy zanedbávají

důležité aktivity a 44 respondentů zase naopak denně zanedbává důležité aktivity. Důležitými aktivitami jsou myšleny různé povinnosti v rámci školy, práce a také koníčky například v oblasti sportovních aktivit. Lemmensův průměr ukazuje stejné výsledky.

Touto otázkou byla ukončena první část dotazníku, která se skládá ze škály GAS od autora Lemmense.

**Tabulka 17** Počet respondentů vykazující závislost

Formát závislosti	Četnost	Procenta
monotetická formát	65	9,10 %
polytetická formát	4	0,56 %

Na závěr GAS škály byli sečtení respondenti, kteří vykazují závislost podle monotetického a polytetického formátu. Na základě odpovědí od respondentů bylo zjištěno, že 9,10 % (65) respondentů vyazuje závislost podle monotetického formátu. **Z výsledků první části škály můžeme konstatovat, že došlo k potvrzení hypotézy číslo jedna: Kolem 9 % respondentů bude vykazovat známky závislosti na hraní videoher podle polytetického pojetí.** Tabulka dále ukazuje počet respondentů, kteří vykazují známky závislosti podle monotetického formátu. 0,56 % (4) respondentů vyazuje známky závislosti. **Podle těchto výsledků můžeme konstatovat, že došlo k vyvrácení hypotézy číslo dva: Kolem 2 % respondentů bude vykazovat známky závislosti na hraní videoher podle monotetického pojetí.**

- Otázka č. 13.: "Proč hraje videohry? ... protože mě hraní videoher povzbuzuje."

**Tabulka 18** Hraní videoher povzbuzuje

Odpovědi	Četnost	Procenta
zcela souhlasím – 1	154	21,57 %
2	140	19,61 %
3	144	20,17 %
4	125	17,51 %
5	63	8,82 %
6	52	7,28 %
zcela nesouhlasím – 7	36	5,04 %

<b>Odpovědi</b>	<b>Četnost</b>	<b>Procenta</b>
<b>Průměr</b>	<b>3,14</b>	<b>14,29 %</b>
<b>Celkem</b>	<b>714</b>	<b>100 %</b>

U třinácté otázky začíná druhá část dotazníku. Otázky se skládají z GAMS škály od autora Lafanièra. Tato škála se zaměřuje na to, proč respondenti hrají videohry. Tato otázka se zaměřuje na vnitřní motivaci. Zde respondenti hrají, protože je samotné hraní videoher povzbuzuje, jelikož průměrný výsledek se pohybuje na škále v bodě číslo 3, a tak je výsledek kladný. V porovnání s autorem GAMS je průměrný výsledek menší. V GAMS vyšla průměrná vnitřní motivace 4,38.

- Otázka č. 14.: "**Proč hrajete videohry? ... protože videohry jsou nedílnou součástí mého života.**"

**Tabulka 19** *Videohry jsou nedílnou součástí života*

<b>Odpovědi</b>	<b>Četnost</b>	<b>Procenta</b>
zcela souhlasím – 1	157	21,99 %
2	119	16,67 %
3	133	18,63 %
4	102	14,29 %
5	75	10,50 %
6	56	7,84 %
zcela nesouhlasím – 7	72	10,08 %
<b>Průměr</b>	<b>3,39</b>	<b>14,29 %</b>
<b>Celkem</b>	<b>714</b>	<b>100 %</b>

Otázka číslo čtrnáct se zaměřuje na integrovanou motivaci. Výsledky respondentů ukazují, že respondenti hrají hry, protože hry jsou pro ně nedílnou součástí jejich života. Průměrný výsledek respondentů se pohybuje na škále pod bodem 3. GAMS studie má nižší průměry než výsledky autorky této bakalářské práce. GAMS studie uvádí u integrované motivace 2,56 zatímco v tabulce číslo 18 je průměr přesně 3,39.

- Otázka č. 15.: „Proč hrajete videohry? ... protože videohry mají pro mě osobní význam.“

**Tabulka 20** *Videohry mají osobní význam*

<b>Odpovědi</b>	<b>Četnost</b>	<b>Procenta</b>
zcela souhlasím – 1	194	27,17 %
2	125	17,51 %
3	142	19,89 %
4	95	13,31 %
5	69	9,66 %
6	45	6,30 %
zcela nesouhlasím – 7	44	6,16 %
<b>Průměr</b>	<b>3,04</b>	<b>14,29 %</b>
<b>Celkem</b>	<b>714</b>	<b>100 %</b>

Otázka se zaměřuje na identifikovanou motivaci a zde respondenti odpověděli také průměrně bodem číslo 3. Hrají tedy videohry, protože pro ně mají osobní význam. Nejvíce výsledků obsahuje na škále bod číslo jedna. Průměry GAMS a autorky práce jsou také rozdílné. Zde se průměr pohybuje kolem 3,04, zatímco GAMS výsledky ukazují u integrované motivace průměr 2,81.

- Otázka č. 16.: "Proč hrajete videohry? ... protože musím hrát, abych ze sebe měl/a dobrý pocit."

**Tabulka 21** *Dobrá pocit ze sebe z důvodu hraní videoher*

<b>Odpovědi</b>	<b>Četnost</b>	<b>Procenta</b>
zcela souhlasím – 1	55	7,70 %
2	41	5,74 %
3	57	7,98 %
4	74	10,36 %
5	75	10,50 %
6	133	18,63 %
zcela nesouhlasím – 7	279	39,08 %

<b>Odpovědi</b>	<b>Četnost</b>	<b>Procenta</b>
<b>Průměr</b>	<b>5,22</b>	<b>14,29 %</b>
<b>Celkem</b>	<b>714</b>	<b>100 %</b>

Zde se řeší, zda respondenti hrají hry z důvodu dobrého pocitu po hraní videoher. Oproti minulým otázkám z této škály GAMS respondenti s tímto výrokem nesouhlasí. Průměrně odpověděli bodem číslo 5. Nejvíce odpovědí obsahuje bod číslo 7, kdy respondenti zcela nesouhlasí. Otázka spadá pod introjektovanou motivaci a její výsledný průměr je zcela odlišný od GAMS studie. Studie ukazuje průměr 2,08 a autorčin průměr se je 5,22.

- Otázka č. 17.: **"Proč hrajete videohry? ... protože získávám mocné a vzácné předměty či virtuální měny anebo odemykám skryté prvky videohry."**

**Tabulka 22** *Získávání předmětů, měn a odemykání skrytých prvků videohry*

<b>Odpovědi</b>	<b>Četnost</b>	<b>Procenta</b>
zcela souhlasím – 1	68	9,52 %
2	61	8,54 %
3	101	14,15 %
4	86	12,04 %
5	85	11,90 %
6	94	13,17 %
zcela nesouhlasím – 7	219	30,67 %
<b>Průměr</b>	<b>4,70</b>	<b>14,29 %</b>
<b>Celkem</b>	<b>714</b>	<b>100 %</b>

Otázka je zaměřena na externí motivaci. Předposlední otázka řeší, zda respondenti hrají videohry, protože mohou tak získat nové mocné předměty, virtuální měny či odemykat skryté prvky videohry. Výsledný průměr je 4,70 a tím výsledky vykazují, že respondenti nemají přímo vyhraněný názor, zda s tímto výrokem souhlasí či nesouhlasí. Opět se GAMS průměry liší. Autorky výsledky jsou o 1,16 vyšší než průměr studie GAMS.



- Otázka č. 18.: "Proč hrajete videohry? ... kdysi jsem měl/a dobré důvody, ale dnes se sám/sama sebe ptám, jestli mám pokračovat ve hraní videoher."

**Tabulka 23** Respondenti neví, zda pokračovat

Odpovědi	Četnost	Procenta
zcela souhlasím – 1	79	11,06 %
2	69	9,66 %
3	78	10,92 %
4	94	13,17 %
5	83	11,62 %
6	87	12,18 %
zcela nesouhlasím – 7	224	31,37 %
<b>Průměr</b>	<b>4,67</b>	<b>14,29 %</b>
<b>Celkem</b>	<b>714</b>	<b>100 %</b>

Poslední otázka, která je zaměřena na amotivaci. Otázka je zaměřena na to, zda respondenti dříve měli důvod hrát, ale dnes již tento důvod nemají a ptají se sami sebe, zda ve hraní videoher mají stále pokračovat. Výsledný průměr je 4,67. Průměrný výsledek respondentů je tedy nevyhraněný, jelikož se pohybuje na škále přímo uprostřed. Opět je zde velký rozdíl v průměru oproti GAMS studii. GAMS studie vykazuje průměr v hodnotě 2,22 a je tedy o 2,45 menší.

**Tabulka 24** Výsledky a porovnání motivace

Druhy motivace	Průměry Lafanièra	Průměry autorky
vnitřní motivace	4,38	3,14
integrovaná motivace	2,56	3,39
identifikovaná motivace	2,81	3,04
introjektovaná motivace	2,08	5,22
externí motivace	3,54	4,70
amotivace	2,22	4,67
<b>Celkový průměr</b>	<b>2,93</b>	<b>4,03</b>
<b>Celkem</b>	<b>17,59</b>	<b>24,16</b>

Tabulka shrnuje výsledky autorky a výsledky Lafanièra (GAMS). V porovnání je zjevné, že výsledky obou autorů jsou zcela odlišné. Lafanièrův celkový průměr je 2,93 a vykazuje tak souhlasné výsledky. Průměrně jsou respondenti přesně na rozmezí souhlasu a nesouhlasu (4,03) podle sedmistupňové škály. Respondenti nejsou tedy vyhrazení a jsou na pomezí. **Z celkového průměru druhé části škály můžeme konstatovat, že nedošlo ani k potvrzení ani k vyvrácení hypotézy číslo tři: Kladná motivace jako forma kauzality převažuje nad zápornou motivací.**

Výsledky ukázaly, že respondenti hrají videohry nejvíce z důvodu vnitřní, integrované a identifikované motivace.

- Otázka č. 21.: "Jak Vy vnímáte hraní videoher?"

**Tabulka 25** *Názory respondentů na hraní videoher*

Číslo	Věk	Pohlaví	Odpovědi
1.	22	Muž	Jedna z několika forem úniku a prožívání volného času. Stejně jako čtení nebo koukání na seriály, či koukání na <i>Tiktok</i> . Jako ke každé aktivitě i hraní videoher má mnoho negativ a je třeba si na ně dávat pozor.
2.	20	Muž	Dříve jsem jako malé dítě hry moc nehrál. Během dospívání 14-18 let jsem začal velmi intenzivně hrát videohry a začal zanedbávat sport a školu, což se projevilo na mé tělesné stavbě i výsledcích ve škole. Od podzimu 2021 jsem hraní velmi omezil a hraji jen poskromnu a spíše jen tak, nikoliv kvůli tomu, že bych bez toho nemohl být.
3.	21	Žena	Myslím si, že občasné hraní videoher není nijak špatné pro kohokoliv, kdo hraje hry rád. Ale většinou se z těchto „víkendových“ hráčů stávají aktivní hráči a často to vyvolává konflikty v partnerství a rodině. Nevěnujete čas ničemu jinému. Takže podle mě hraní videoher není špatný koníček, pokud nepřeroste z koníčku ke každodenní potřebě.

Číslo	Věk	Pohlaví	Odpovědi
4.	25	Muž	Hraní videoher vnímám jako zcela odpočinkovou záležitost, která mi umožní se vypoutat od vypjatých situací v mém zaměstnání a dá mi příležitost přestat vnímat realitu, v níž existuji velice často osamocen a bez sebemenšího důvodu k tomu pokračovat dále v životě, který aktuálně vedu.
5.	23	Muž	Vnímám to jako dobrou věc, jak trávit svůj čas, protože to je ve výsledku každého věc, co dělá, ale v omezené míře. Člověk by se měl sám nad sebou zamyslet, co mu to dává, bere a taky s tímto nakládat, aby byl spokojený.
6.	21	Muž	Neuvěřitelná ztráta času. Bohužel jsem si jako mladší nikdy nevážil času a kdybych mohl, tak pravděpodobně nikdy ani nezačnu hrát. Je to fajn na odreagování s přáteli, ale jakmile se až moc zažijete do hraní jedné nebo více her, ztrácíte kontrolu nad počtem stráveného času u hry/her. Přestává vás zajímat "kontakt s realitou" - je zapotřebí to včas utnout. Pro kohokoliv mladšího bych mohl být odstrašující případ toho, jak promarnit své mládí. Teď mám co dohánět. Ale stále lepší někdy než nikdy.
7.	25	Žena	Jako něco, co je mou součástí stejně, jako jiní lidé chodí pravidelně cvičit nebo dělat jiné koníčky. Jsem schopná tuto stránku svého života skloubit s rodinným životem (jsem na mateřské a mám 2 syna). Hraju převážně po večerech až do noci, občas dám hru i přes den, když je táta doma, nikdy v tom nebyl problém. Důležité je neupřednostňovat virtuální realitu před skutečnou realitou, pokud si tohle člověk hned ujasní, není proč se hraní vzdávat i později ve vyšším věku.

Číslo	Věk	Pohlaví	Odpovědi
8.	23	Muž	Hraním her se člověk dokáže občas odbourat od reality. Také hry navyšují slovní zásobu a občas se i člověk dokáže naučit anglicky jazyk.
9.	21	Žena	Hraním videoher se nejen dokážu odreagovat, ale poznala jsem díky tomu i spoustu nových přátel se kterými jsem v kontaktu dodnes. Zlepšila jsem se v angličtině, jelikož mluvím denně s přáteli z jiných zemí a našla jsem si díky tomu i přátele se kterým budu už rok. Studuji vysokou školu cestovního ruchu a jazyky jako angličtina se mi opravdu za tu dobu o dost zlepšila. Hraní videoher nebudu jako únik z reality, ale spíš jako takové spojení s ostatními a je to moji nedílnou součástí, která mi vydrží určitě ještě hodně dlouho.
10.	25	Žena	Vnímám, že jsem závislá na hraní videoher, ale moje závislost byla v mých 17 letech mnohem větší než teď. Teď zvládám se starat o domácnost a rodinu, i když často zanedbávám úklid, či bych mohla chodit na delší procházky se psem.

Zde se účastníci dotazníkového šetření mohli vyjádřit, jak oni sami vnímají videohry. Tato otázka byla otevřená a dobrovolná. V tabulce autorka vybrala deset odpovědí, které jí přišli zajímavé. Odpovědi jsou převážně od mužů, než žen. První a čtvrtá ukázková odpověď popisuje názor, kdy hraní videoher berou respondenti jako odpočinkovou záležitost. Odpočinek či relaxace může být hlavním úkolem videoher.

Druhá odpověď od muže ve věku 20 let popisuje, že dříve zanedbával některé aktivity jako například školu a sporty, což u respondenta zapříčinilo některé tělesné změny a také změny ve škole (zhoršení známek). Tyto projevy patří pod negativní následky při hraní videoher a může to být jeden ze znaků závislosti na hraní videoher. Třetí respondent také okrajově popisuje následky při hraní videoher a zanedbání tak podstatných záležitostí jako například rodiny.

Pátý respondent je toho názoru, že hraní videoher je správné a je na každém, jak s touto činností naloží. S tímto názorem se autorka práce ztotožňuje.

Šestý respondent popisuje, jak díky hraní videoher ztratil (jak popisuje) své mládí. Bere sebe za odstrašující případ a popisuje, že hraním promarnil své mládí. Respondent bere tedy hraní videoher jako něco, co mu vzalo kus života a lituje toho, že někdy začal hrát videohry. Zde vidíme negativní dopad, který popisuje jednadvacetiletý muž.

Respondentka číslo sedm popisuje, že i hraní videoher jde skloubit s partnerským životem. Respondentka je rodičkou a hraje po večerech videohry. Uvědomuje si, že reálný život je důležitější, a tak upřednostňuje rodinný život před hraním videoher.

Číslo osm popisuje třidvacetiletého muže, který ve videohrách spatřuje také i vzdělávací činnost. Díky hraní videoher se můžeme naučit anglicky, a tak rozšiřovat svoji slovní zásobu. Předposlední respondentka v tabulce také popisuje, jak se jí zlepšila slovní zásoba v angličtině a dodala, že se také díky hraním videoher spojuje s jinými lidmi i z jiných zemích. Hraní videoher vnímá jako útek od reality. Videohry jsou součástí jejího života a díky nim si také našla svého partnera.

Poslední respondentka je toho názoru, že je závislá. Dříve se tak cítila více, ale i dnes spatřuje, že některé oblasti zanedbává. Podle výsledků dotazníku této práce respondentka vykazuje znaky závislosti na hraní videoher.

### **Shrnutí výzkumného šetření**

Cílem empirické části této bakalářské práce bylo zjistit míru závislosti na hraní videoher, dále také zmapovat motivaci jako formu kauzality ke hraní videoher u mládeže. Na začátku výzkumného šetření byly stanoveny 2 hypotézy, které byly použity z výzkumu, který se zaměřoval na míru závislosti na hraní videoher. Tyto hypotézy měly ověřit výsledky výzkumu. Ve výzkumném šetření byly použity stejné metody zjištění jako ve výzkumu, ze kterého byly sestaveny hypotézy. V druhé části dotazníku byla vytvořena jedna hypotéza na základě předpokladu. Tato hypotéza se zaměřila na motivaci jako formu kauzality. Druhá část dotazníku také obsahovala stejné metody, jako výzkum, ze kterého byla vytvořena hypotéza.

První část dotazníku byla zaměřena na zjištění míry závislosti na hraní videoher. Pomocí škálových otázek z GAS studie byla jedna hypotéza potvrzena a druhá hypotéza byla vyvrácena. Bylo zjištěno že 9, 10 % respondentů vykazuje závislost na videohrách dle polytetického pojetí závislosti. Také výsledky ukázaly, že 0,56 % respondentů vykazuje

závislost dle monotetického pojetí. Tyto výsledky ukazují, že v dnešní době existují i lidé, kteří mají znaky závislosti na hraní videoher. Mládež, která vykazuje znaky závislosti je stále pod deset procent. Tato závislost se nevyskytuje v takovém množství, jako například závislosti na drogách. V dnešní době bychom ale stále měli mít na paměti, že závislosti souvisí i se světem virtuálním.

Druhá část empirické části se zaměřovala na motivaci formou kauzality na hraní videoher u mládeže. Tato část obsahovala škálové otázky ze studie GAMS. Byla vytvořena jedna hypotéza, která vznikla na základě předpokladu, že kladná motivace bude převažovat nad zápornou motivací. Tato hypotéza nebyla ani vyvrácena ani potvrzena. Výsledky ukázaly, že se průměrné výsledky pohybovaly přesně uprostřed bodové škály (4). Do budoucna by autorka doporučila vytvořit takové škály, kde by k nerozhodnému výsledku nemohlo dojít. Byl by potřeba provést nový výzkum, kde by bylo jasné, jaké názory a závěry vychází z odpovědí, jelikož u lichých škál může nastat výsledek, který je nevyhraněný a nevykazuje jasné závěry.

Cíl výzkumného šetření byl splněn. Byla zjištěna míra závislosti a také s ní související motivace ke hraní videoher. 9, 10 % respondentů vykazuje závislost na videohrách dle polytetického pojetí závislost a že 0,56 % respondentů vykazuje závislost dle monotetického pojetí. Účastníci výzkumného šetření hrají videohry nejvíce z důvodu vnitřní, integrované a identifikované motivace.

Celkově výsledky ukazují, že závislost se sice stále objevuje, ale ne ve velkém množství. Míra závislosti na hraní videoher není tedy vysoká. Hraní videoher může tedy vyvolat závislost, ale nemusí. Hraní nemusí být vždy negativní, ale může také hráči přinést mnoho pozitivních dopadů. Lidé se mohou pomocí hraní videoher odreagovat a zaplnit tak volný čas. Také odpovědi poslední otázky obsahovaly mnoho pozitivních názorů na hraní videoher. Díky hraní videoher si mnoho hráčů může naučit nový cizí jazyk nebo alespoň rozšířit slovní zásobu, naleznout nové přátele po internetu či pouhé odreagování se od reálného života.

Výsledky přináší dle názoru autorky spíše pozitivní zjištění. Hráči nevykazují ve veliké míře znaky závislosti, a tak tedy hraní nemusí být tolik rizikové. Výsledky lze využít pro aktuální přehled v oblasti závislosti na hraní videoher a také se mohou využít k dalšímu výzkumu jako porovnání z hlediska ročního vývoje této novodobé závislosti.



## Závěr

Cílem bakalářské práce bylo zjistit míru závislosti na hraní videoher a zjistit motivaci (formou kauzality), která mládež vede ke hraní videoher. V bakalářské práci byla čtenářům charakterizována mládež, její znaky a dnešní pojetí mládeže.

Ve druhé kapitole bylo popisováno hraní videoher. Druhá kapitola charakterizuje samotné hry, dělení her, náhled do historie a e-sportu videoher. Také v této kapitole byly popisovány příčiny a následky v kontextu kauzality, které videohry mohou přinášet jejím příznivcům.

V poslední teoretické části práce byla popisovaná závislost na hraní videoher a okrajově témata jako diagnostika a prevence proti závislosti.

V empirické části bakalářské práce bylo cílem zjistit míru závislosti na hraní videoher a zjistit motivaci, která mládež vede ke hraní videoher. Cíl byl pomocí dotazníku a hypotéz splněn. Výsledky dotazníku ukázaly, že některé osoby ve věku mládeže vykazují závislost na hraní videoher. Výsledky z výzkumu a výsledky dotazníku nebyly vždy stejné.

První hypotéza zkoumala závislost z polytetického pojetí. Toto pojetí vycházelo z faktu, že respondenti museli zaškrtnout více jak polovinu otázek na pětibodové škále od bodu číslo 3 do bodu číslo pět. Těchto respondentů bylo přesně 65 (9,10 %). Druhá hypotéza se držela monotetického pojetí, které vycházelo z definice závislosti takové, že respondenti museli všechny odpovědi z první části dotazníku zaškrtnout na pětibodové škále od bodu 3 do bodu 5. Podle monotetického pojetí vykazovalo závislost pouze 4 (0,56 %) účastníci dotazníkového šetření. Poslední hypotéza tvrdila, že kladná motivace jako forma kauzality převažuje nad zápornou motivací. Tato hypotéza nebyla ani vyvrácena ani potvrzena, jelikož škálové ohodnocení ukázalo nerozhodné výsledky. Škála byla sedmibodová a průměrný výsledek se pohyboval uprostřed.

Cíl bakalářské práce byl splněn, jelikož byla pomocí hypotéz zjištěná míra závislosti na hraní videoher. Motivace formou kauzality byla také zjištěna pomocí škály v empirické části. Výsledky ukázaly, že respondenti hrají videohry nejvíce z důvodu vnitřní, integrované a identifikované motivace.

V dnešní době se stále objevují osoby ve věku od 15 do 25 let, kteří vykazují známky závislosti na videohrách. Závislost se objevují tedy jak v reálném světě, tak i ve světě virtuálním.



Bakalářská práce by mohla posloužit jako obraz toho, kolik lidí ve věku mládeže dnes vykazuje znaky závislosti na hraní videoher. Každý by si měl uvědomit, jaké hrozby mohou videohry přinášet a kam až toto hraní může vyústit. Můžeme říct, že virtuální svět obsahuje možná rizika ale i možnost úniku od dnešního světa. Každý, kdo hraje videohry by se měl zamyslet nad tím, zda videohry neovlivňují jeho život negativním způsobem. Videohry ale nemusíme vnímat jen jako riziko. Také pozitivní dopady přináší hraní videoher v podobě odreagování, nalezení nových přátel přes online videohry a také zlepšení si jazykových dovedností.

## Seznam použitých zdrojů

- BASLER, Jaromír a MRÁZEK, Michal. *Počítačové hry a jejich místo v životě člověka*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2018. 315 s. ISBN 978-80-244-5404-7.
- BENDOVÁ, Helena. *Co je nového v počítačových hrách*. Praha: Nová beseda, 2019. 109 s. ISBN 978-80-906751-9-3.
- BLINKA, Lukáš a kol. *Online závislosti: jednání jako droga?: online hry, sex a sociální síť: diagnostika závislosti na internetu: prevence a léčba*. Praha: Grada, 2015. 198 s. ISBN 978-80-210-7975-5.
- CANATURA. CBD a hraní počítačových her: pomůže CBD zlepšit se? In: Canatura [online]. Příbram: Canna b2b, s.r.o., 2021 [cit. 2023-01-01]. Dostupné z: <https://www.canatura.com/cbd-a-hrani-pocitacovych-her-pomuze-cbd-zlepsit-se>.
- CHERRY, Kendra. Co je teorie sebeurčení? In: ReoVeme [online]. 2023 [cit. 2023-04-09]. Dostupné z: <https://cs.reoveme.com/co-je-teorie-sebeurceni/>.
- EVREN, Cuney. Gaming Disorder. In: *Behavioral Addictions* [online]. Istanbul: 2022 [cit. 2023-04-09]. Available from: [https://www.researchgate.net/publication/363639170\\_Gaming\\_Disorder](https://www.researchgate.net/publication/363639170_Gaming_Disorder).
- GAVORA, Peter. Úvod do pedagogického výzkumu. Překlad Vladimír JÚVA a Vendula HLAVATÁ. 2., rozš. české vyd. Brno: Paido, 2010. 261 s. ISBN 978-80-7315-185-0.
- HORELICA, Pavel a kol. Závislost na počítačových hrách - jak se pozná a jak se dá léčit. In: *Rehabilitace.info – Magazín o zdraví* [online]. 2023 [cit. 2023-01-01]. Dostupné z: <https://www.rehabilitace.info/zdravi-deti/zavislost-na-pocitacovych-hrach-jak-se-pozna-a-jak-se-da-lecit/>.
- CHOMYNOVÁ, Pavla et al. *Zpráva o digitálních závislostech v České republice 2022*. Praha: Úřad vlády České republiky, 2022. 153 s. ISBN 978-80-7440-296-8.
- KRAUS, Blahoslav et al. *Středoškolská mládež a její svět na přelomu století*. Brno: Paido, 2006. 156 s. ISBN 80-7315-125-1.
- KVĚTOŇ, Petr. *Hraní videoher v dětství a dospívání: dopady a souvislosti v sociálně-psychologické perspektivě*. Praha: Grada, 2020. 175 s. ISBN 978-80-271-2887-7.
- LAFRENIÈRE, Marc-André K. et al. Development and validation of the Gaming Motivation Scale (GAMS). In: *Personality and Individual Differences 53* [online]. 2012. [cit. 2023-04-09] Available from:

- [https://www.researchgate.net/publication/257045473\\_Development\\_and\\_validation\\_of\\_the\\_Gaming\\_Motivation\\_Scale\\_GAMS](https://www.researchgate.net/publication/257045473_Development_and_validation_of_the_Gaming_Motivation_Scale_GAMS).
- LEMMENS, Jeroen S et al. Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. In: *Media Psychology 12* [online]. 2009 [cit. 2023-04-09]. Available from:  
[https://www.researchgate.net/publication/240237379\\_Development\\_and\\_Validation\\_of\\_a\\_Game\\_Addiction\\_Scale\\_for\\_Adolescents](https://www.researchgate.net/publication/240237379_Development_and_Validation_of_a_Game_Addiction_Scale_for_Adolescents).
- MACEK, Petr. Adolescence. 2., upr. vyd. Praha: Portál, 2003. 141 s. ISBN 80-7178-747-7.
- NEŠPOR, Karel. *Návykové chování a závislost: současné poznatky a perspektivy léčby*. Vyd. 4., aktualiz. Praha: Portál, 2011. 173 s. ISBN 978-80-7367-908-8.
- NEŠPOR, Zbyněk. Mládež. In: *Sociologická encyklopedie* [online]. Praha: Sociologický ústav AV ČR, v.v.i, 2022 [cit. 2023-04-09]. Dostupné z: <https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/MI%C3%A1de%C5%BE>.
- SUCHÁ, Jaroslava et al. *Hraní digitálních her českými adolescenty*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2018. 178 s. ISBN 978-80-244-5424-5.
- SUCHÁ, Jaroslava et al. *Zaostřeno - Hraní digitálních her u českých adolescentů*. Olomouc: Úřad vlády České republiky, 2019. 16 s. ISSN 2336-8241.
- ÚSTAV ZDRAVOTNICKÝCH INFORMACÍ A STATISTIKY ČR. 11. revize Mezinárodní klasifikace nemocí (MKN-11). In: *ÚZIS* [online]. Praha: Ústav zdravotnických informací a statistiky ČR, 2022 [cit. 2022-12-28]. Dostupné z: <https://www.uzis.cz/index.php?pg=registry-sber-dat--klasifikace--mezinarodni-klasifikace-nemoci-mkn-11#o-klasifikaci>.
- ÚSTAV ZDRAVOTNICKÝCH INFORMACÍ A STATISTIKY ČR. Národní stránky pro snížení rizik hazardního hraní In: *nzip.cz* [online]. Praha: Národní zdravotnický informační portál, 2019 [cit. 2023-01-22]. Dostupné z: <https://www.nzip.cz/doporuceny-zdroj/33-hazardni-hrani-cz-narodni-stranky-pro-snizeni-rizik-hazardniho-hrani>.
- VACEK, VONDRÁČKOVÁ. Behaviorální závislosti: klasifikace, fenomenologie, prevalence a terapie Česká a slovenská psychiatrie [online]. 2014, 2014(3) [cit. 2023-04-18]. ISSN 1212-0383.

- VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie: dětství a dospívání*. Vydání druhé. Praha: Karolinum, 2012. 531 stran. ISBN 978-80-246-2153-1.
- WEI, Han-Ting et al. The association between online gaming, social phobia, and depression: an internet survey. In: *National Library of Medicine* [online]. BMC Psychiatry: 2012 [cit. 2023-01-22]. Available from: <https://doi.org/10.1186/1471-244X-12-92>.
- Zákon č. 218/2003 Sb., o odpovědnosti mládeže za protiprávní činy a o soudnictví ve věcech mládeže a o změně některých zákonů (zákon o soudnictví ve věcech mládeže. In: *Zákony pro lidi* [online]. [cit 2023-04-04]. Dostupné z: <http://www.zakonyprolidi.cz/cs/2003-218>.
- ZEMANI, Eshrat, CHASHMI, Maliheh a HEDAYATI, Nasim. Effect of Addiction to Computer Games on Physical and Mental Health of Female and Male Students of Guidance School in City of Isfahan In: *National Library of Medicine* [online] BMC Psychiatry, 2009 [cit. 2023-04-04]. Available from: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3905489/>.

## Seznam tabulek

<b>Tabulka 1</b> <i>Výsledky GAS studie</i> .....	26
<b>Tabulka 2</b> <i>Výsledky GAMS studie</i> .....	28
<b>Tabulka 3</b> <i>Pohlaví respondentů</i> .....	29
<b>Tabulka 4</b> <i>Věk respondentů</i> .....	29
<b>Tabulka 5</b> <i>Myšlenky na hraní videoher po celý den</i> .....	30
<b>Tabulka 6</b> <i>Velké množství času tráveného hraním videoher</i> .....	30
<b>Tabulka 7</b> <i>Pocit závislosti na hraní nějaké hře</i> .....	31
<b>Tabulka 8</b> <i>Navyšování času u hraní videoher</i> .....	31
<b>Tabulka 9</b> <i>Hraní videoher kvůli útěku od reality</i> .....	32
<b>Tabulka 10</b> <i>Hraní her kvůli lepšímu pocitu</i> .....	33
<b>Tabulka 11</b> <i>Neúspěšné pokusy přimět respondenta omezit hraní videoher</i> .....	33
<b>Tabulka 12</b> <i>Nemoct hrát videohry</i> .....	34
<b>Tabulka 13</b> <i>Hádky kvůli hraní videoher</i> .....	34
<b>Tabulka 14</b> <i>Zanedbávání ostatních z důvodu hraní videoher</i> .....	35
<b>Tabulka 15</b> <i>Únava z nedostatku spánku kvůli hraní videoher</i> .....	36
<b>Tabulka 16</b> <i>Zanedbávání důležitých aktivit z důvodu hraní videoher</i> .....	36

## **Příloha**

Příloha 1: Dotazník

### **Kauzalita a závislost na hraní videoher u mládeže**

Dobrý den,

jsem studentkou 3. ročníku oboru Sociální patologie a prevence na Pedagogické fakultě Univerzity Hradec Králové. Chtěla bych Vás požádat o vyplnění následujícího dotazníkového šetření. Výsledky budou využity pro potřeby mé bakalářské práce na téma Kauzalita a závislost na hraní videoher u mládeže.

Dotazník je určen pouze pro hráče a hráčky ve věku od 15 do 25 let.

Dotazník je zcela anonymní.

Předem Vám děkuji za vyplnění dotazníku.

Aneta Rusá

1. Jak často během posledních 6 měsíců jste myslel/a na to, že byste rád/a strávil/a celý den pouze hraním videoher?
  - a) nikdy
  - b) zřídka (1 měsíčně)
  - c) někdy (1 týdně)
  - d) často (několikrát týdně)
  - e) velmi často (denně)
2. Jak často během posledních 6 měsíců jste strávil/a spoustu volného času hraním videoher?
  - a) nikdy
  - b) zřídka (1 měsíčně)
  - c) někdy (1 týdně)
  - d) často (několikrát týdně)
  - e) velmi často (denně)

3. Jak často během posledních 6 měsíců jste se cítil/a na nějaké hře závislý/á?
- a) nikdy
  - b) zřídka (1 měsíčně)
  - c) někdy (1 týdně)
  - d) často (několikrát týdně)
  - e) velmi často (denně)
4. Jak často během posledních 6 měsíců jste navyšoval/a čas trávený hraním videoher?
- a) nikdy
  - b) zřídka (1 měsíčně)
  - c) někdy (1 týdně)
  - d) často (několikrát týdně)
  - e) velmi často (denně)
5. Jak často během posledních 6 měsíců jste hrál/a hry, abyste zapomněl/a na každodenní realitu?
- a) nikdy
  - b) zřídka (1 měsíčně)
  - c) někdy (1 týdně)
  - d) často (několikrát týdně)
  - e) velmi často (denně)
6. Jak často během posledních 6 měsíců jste hrál/a hry, abyste se cítil/a lépe?
- a) nikdy
  - b) zřídka (1 měsíčně)
  - c) někdy (1 týdně)
  - d) často (několikrát týdně)
  - e) velmi často (denně)
7. Jak často během posledních 6 měsíců se Vás někdo neúspěšně pokoušel přimět, abyste omezil/a hraní videoher?
- a) nikdy

- b) zřídka (1 měsíčně)
  - c) někdy (1 týdně)
  - d) často (několikrát týdně)
  - e) velmi často (denně)
8. Jak často během posledních 6 měsíců jste se cítil/a špatně, když jste nemohl/a hrát videohry?
- a) nikdy
  - b) zřídka (1 měsíčně)
  - c) někdy (1 týdně)
  - d) často (několikrát týdně)
  - e) velmi často (denně)
9. Jak často během posledních 6 měsíců jste se s někým hádal/a (např. s rodiči, přáteli apod.) kvůli množství času, který věnujete videohrám?
- a) nikdy
  - b) zřídka (1 měsíčně)
  - c) někdy (1 týdně)
  - d) často (několikrát týdně)
  - e) velmi často (denně)
10. Jak často během posledních 6 měsíců jste kvůli hraní videoher zanedbával/a ostatní (např. rodinu, přátele apod.)?
- a) nikdy
  - b) zřídka (1 měsíčně)
  - c) někdy (1 týdně)
  - d) často (několikrát týdně)
  - e) velmi často (denně)
11. Jak často během posledních 6 měsíců Vám hraní videoher způsobilo únavu z nedostatku spánku?
- a) nikdy



- b) zřídka (1 měsíčně)
- c) někdy (1 týdně)
- d) často (několikrát týdně)
- e) velmi často (denně)

12. Jak často během posledních 6 měsíců jste kvůli hraní videoher zanedbával/a nějaké důležité aktivity (např. školu, práci, sporty apod.)?

- a) nikdy
- b) zřídka (1 měsíčně)
- c) někdy (1 týdně)
- d) často (několikrát týdně)
- e) velmi často (denně)

13. Proč hrajete videohry?

... protože mě hraní videoher povzbuzuje.

zcela souhlasím 1 2 3 4 5 6 7 zcela nesouhlasím

14. Proč hrajete videohry?

... protože videohry jsou nedílnou součástí mého života.

zcela souhlasím 1 2 3 4 5 6 7 zcela nesouhlasím

15. Proč hrajete videohry?

... protože videohry mají pro mě osobní význam.

zcela souhlasím 1 2 3 4 5 6 7 zcela nesouhlasím

16. Proč hrajete videohry?

... protože musím hrát, abych ze sebe měl/a dobrý pocit

zcela souhlasím 1 2 3 4 5 6 7 zcela nesouhlasím

17. Proč hrajete videohry?

... protože získávám mocné a vzácné předměty či virtuální měny anebo odemykám skryté prvky videohry.

zcela souhlasím 1 2 3 4 5 6 7 zcela nesouhlasím

18. Proč hrajete videohry?

... kdysi jsem měl/a dobré důvody, ale dnes se sám/sama sebe ptám, jestli mám pokračovat ve hraní videoher.

zcela souhlasím 1 2 3 4 5 6 7 zcela nesouhlasím

19. Kterého jste pohlaví?

- a) Žena
- b) Muž

20. Kolik je Vám let?

- a) 15
- b) 16
- c) 17
- d) 18
- e) 19
- f) 20
- g) 21
- h) 22
- i) 23
- j) 24
- k) 25

21. Jak Vy vnímáte hraní videoher?

.....