

**Univerzita Palackého v Olomouci**

**Cyrlometodějská teologická fakulta**

**Katedra křesťanské sociální práce**

Romana Carbolová

Studijní obor: Sociální pedagogika

Specializace: Projektování a management

**Bariéry a podpůrné faktory sociálních interakcí ve virtuálním a  
reálném prostředí**

**The barriers and supporting factors to social interactions in a  
virtual and real environment**

diplomová práce

Olomouc 2022

PhDr. Jiří Pospíšil, Ph.D.

vedoucí DP

## **Anotace**

Diplomová práce se zabývá bariérami a podpůrnými faktory sociálních interakcí ve virtuálním a reálném prostředí. Dělí se na část teoretickou a výzkumnou. Teoretická část definuje základní pojmy, které souvisí s tématem (sociální interakce, virtuální prostředí, reálné prostředí, sociální sítě, počítačové hry apod.). Dále se zaměřuje na možnosti komunikace a komunikační bariéry v těchto specifických prostředích. Výzkumná část obsahuje dotazník zaměřený na komunikaci a její překážky ve virtuálním a reálném světě. Nachází se zde všechna posbíraná data a jejich analýza.

## **Klíčová slova**

Bariéry, sociální interakce, virtuální prostředí, reálné prostředí, sociální sítě, počítačové hry

## **Annotation**

The diploma thesis focuses on barriers and supporting factors to social interactions in a virtual and real environment. It is divided into theoretical and research part. The theoretical part defines the basic concepts related to the topic (social interaction, virtual environment, real environment, social networks, computer games, etc.) It also focuses on communication options and communication barriers in these specific environments. The research part contains a questionnaire focused on communication and its obstacles in the virtual and real world. All collected data and their analysis are located here.

## **Keywords**

Barriers, social interaction, virtual environment, real environment, social networks, computer games



## **Čestné prohlášení**

Tuto práci jsem vypracovala samostatně, veškeré literární prameny a informační zdroje, které jsem v práci využila, jsou uvedeny v seznamu použitých informačních zdrojů. Prohlašuji, že elektronická verze práce je shodná s verzí tištěnou.

.....

## **Poděkování**

Poděkovat chci především vedoucímu práce PhDr. Jiřímu Pospíšilovi, Ph.D. za cenné rady, ochotu a odbornou pomoc. Mé poděkování patří také všem respondentům, kteří si udělali čas a podíleli se na výzkumu. Nakonec musím poděkovat své rodině a partnerovi za jejich velikou podporu při psaní této práce i během celého studia.

## Obsah

Úvod.....	7
1 Sociální interakce.....	9
1.1 Souvislosti sociální interakce.....	9
1.2 Sebepojetí v kontextu sociální interakce.....	12
1.3 Komunikace a komunikační prostředky.....	13
2 Virtuální a reálné prostředí .....	16
2.1 Virtuální prostředí .....	16
2.2 Reálné prostředí .....	17
2.3 Počítačové hry .....	17
2.4 Sociální sítě .....	20
2.5 Virtuální a rozšířená realita.....	21
3 Sociální interakce ve specifických prostředích.....	22
3.1 Vznik interakce .....	22
3.2 Rozvoj interakce.....	22
3.3 Sociální interakce ve virtuálním světě .....	23
3.4 Možnosti komunikace v počítačových hrách.....	25
3.5 Motivy hráčů k hraní online her.....	26
4 Bariéry sociálních interakcí .....	28
5 Výzkumná část.....	30
5.1 Cíl výzkumu a metodologie .....	30
5.1.1 Cíl výzkumu.....	30
5.1.2 Metodologie .....	30
5.1.3 Hypotézy .....	31
5.2 Základní sociodemografická analýza respondentů .....	34
5.2.1 Základní údaje o respondentovi.....	34
5.2.2 Volný čas .....	42

5.2.3	Užívání informačních a komunikačních technologií .....	45
5.2.4	Hraní online her .....	51
5.3	Sociodemografické faktory ovlivňující hraní her a pobyt ve virtuálním světě .....	66
5.4	Výhody a překážky komunikace v reálném světě .....	71
5.4.1	Základní statistická analýza .....	71
5.5	Výhody a překážky komunikace ve virtuálním světě .....	74
5.5.1	Základní statistická analýza .....	74
5.6	Komunikace v reálném a virtuálním světě .....	86
5.7	Důsledky zjištěných vztahů pro sociální pedagogiku .....	104
	Závěr .....	108
	Seznam použitých informačních zdrojů .....	111
	Seznam grafů .....	117

## Úvod

Diplomová práce se zabývá bariérami a podpůrnými faktory sociálních interakcí ve virtuálním a reálném prostředí. Potřeba sociálního kontaktu patří mezi základní potřeby každého člověka. V minulosti jsme přicházeli do sociálních interakcí pouze v reálném světě, ale v dnešní době prožíváme sociální interakce běžně i ve světě virtuálním. Může se jednat například o sociální sítě či počítačové hry. Se zlepšujícími se technologiemi přichází také modernější a propracovanější způsoby virtuální komunikace. Cílem této práce je identifikovat bariéry a podpůrné faktory komunikace ve virtuálním a reálném světě.

Začátkem teoretické části jsou definovány sociální interakce a její souvislosti. Patří zde souvislosti fyzické, sociální a kulturní. Všechny mají dopad na naše jednání. Velice důležité je sebepojetí každého člověka, kterému je zde také věnována část textu. Sebepojetí je důležité především proto, že vnímání nás samotných ovlivňuje i naše vnímání ostatních. Dále se kapitola zaměřuje na komunikaci. Komunikace může být verbální či neverbální a probíhá jako proces. Hlavním předmětem komunikačního procesu je zpráva a vždy se ho účastní odesílatel a adresát. Komunikační proces má funkci informativní, instruktážní, persuzivní a zábavní. Všechny tyto pojmy jsou zde popsány. Na konci první kapitoly je rozebírána motivace člověka ke komunikaci s jinými lidmi.

Další část práce se zaměřuje na specifická prostředí, ve kterých sociální interakce probíhají. Jedná se o prostředí virtuální a reálné. Virtuální prostředí má velké množství podob. Jedná se o vytvořené místo v počítači, kde se může nacházet velké množství lidí najednou, kteří spolu mohou navzájem integrovat prostřednictvím avatarů. Reálné prostředí představuje prostředí, ve kterém člověk žije a běžně v něm funguje. Následují podkapitoly, které se zabývají počítačovými hrami a jejich dělením, sociálními sítěmi, virtuální a rozšířenou realitou.

Práce popisuje také vznik a rozvoj sociálních interakcí. Nejprve tyto pojmy definuje a poté se opět zaměří na specifická prostředí. Sociální interakce ve virtuálním světě mají své výhody i nevýhody. Mezi výhody může patřit rychlá komunikace či splnění potřeby komunikovat s ostatními lidmi. Mezi nevýhody řadíme vznik závislostního jednání, nadměrný čas strávený ve virtuálním světě a další. Podkapitoly se zde zaměřují na sociální sítě i online hry. V rámci počítačových her se popisují možnosti komunikace a motivy hráčů k hraní online her.

Velmi důležité je v rámci této práce představení jednotlivých bariér sociálních interakcí. Jedná se o bariéry procesní, fyzické, sémantické a psychologické. Sociální komunikace je komplikovaná. Jakákoliv porucha v procesu komunikace může mít za následek vzájemné nepochopení. Komunikační proces může narušit například hluk, špatná akustika místnosti či nekvalitní osvětlení, ale také třeba nejednoznačnost sdělení nebo rychlá mluva. Důležité je myslet na to, že lidé mají rozdílné filtry vnímání, takže může jedno sdělení pochopit každý jinak.

Poslední kapitola obsahuje výzkumnou část. Ke sběru dat byl zvolen anonymní online dotazník. Jedná se o dotazník pro výzkum komunikace a jejích překážek ve virtuálním a reálném světě. Tato metoda je kvantitativní a slouží především k získání velkého množství dat od více respondentů během krátkého časového úseku. Výzkumná část se dělí do sedmi podkapitol. Ze začátku se zde popisuje cíl výzkumu, metodologie a jednotlivé hypotézy. Dále přichází základní statistické analýzy všech otázek. V této části dochází také k vyhodnocení jednotlivých hypotéz a uvádění výsledků měření. Celou práci ukončuje velmi důležitá podkapitola, která uvádí propojení stanovených hypotéz se sociální pedagogikou a jejich důsledky pro práci sociálního pedagoga.

# 1 Sociální interakce

Člověk je společenský tvor, který má potřebu sociálního kontaktu (Hayes, 1998; Jakulic, 1998; Kohoutek, 1998; Říčan, 2005; Sevryugina, 2016; Vacínová & Novák, 1995). Interakce s lidmi nám umožňuje analyzovat své vlastní myšlenky, přemýšlet o našich zkušenostech, pomáhá utvářet naše znalosti a sociální účast (Helus, 1998; Chukwuere, 2021; Výrost, Komárková, & Slaměnik, 2001). Zlepšuje také naši schopnost učení se a schopnost adaptovat se do společnosti.

Sociální interakci ovlivňují různé souvislosti, které na nás mají dopad. Mezi tyto souvislosti patří například kultura, životní prostředí, společenské skupiny či rodina (Hayes, 1998; Kohoutek, 1998; Petrova, 2021; Průcha, 2004; Sevryugina, 2016). Jedná se tedy o fyzické, sociální a kulturní souvislosti, jenž mají dopad na naše činy a chování.

Kromě výše zmíněných souvislostí má na sociální interakce velký vliv také sebepojetí každého jedince a sociální komunikace. Všechny těmito pojmy se budou nadále zabývat jednotlivé podkapitoly.

## 1.1 Souvislosti sociální interakce

### Fyzické souvislosti

Jako fyzické souvislosti chápeme prostředí, ve kterém se daný jedinec během sociální interakce nachází (Beqiri, 2018; Kohoutek, 1998; Výrost & Slaměnik, 1998). Každé prostředí je jiné a může na nás mít rozdílný vliv. Fyzické souvislosti představují například navržené řešení tříd či kanceláří. Mezi fyzické souvislosti může spadat také virtuální prostředí.

Působení fyzických souvislostí a vliv okolí na psychiku člověka zkoumá environmentální psychologie (Krajhanzl, 2014; Výrost & Slaměnik, 1998). Zaměřuje se na vliv městského a venkovského prostředí, vliv architektury či přírody na naše myšlení, vnímání a jednání. Dále se environmentální psychologie zaměřuje také na interakci mezi člověkem a životním prostředím se snahou podpořit proenvironmentální jednání.

Zařízení virtuální reality umí v dnešní době vytvářet virtuální prostředí velice realisticky a uvěřitelně. Díky tomu se tato zařízení využívají v různých oborech, ať už se jedná o školství, zdravotnictví nebo třeba vojenství (González, Santos, Vargas, Martín-Gutiérrez, & Orihuela, 2013; Kyrlitsias & Michael-Grigoriou, 2022; *Virtual Worlds*, 2011). Zásadou kvalitního a realistického zpracování je vliv tohoto prostředí na člověka podobný, jako vliv prostředí reálného.

### **Sociální souvislosti**

Základ sociálního chování tvoří sociální scénáře, sociální role a pozice, sociální schémata a sociální identita (Hayes, 1998; Kohoutek, 1998; Nakonečný, 1997, 1998; Říčan, 2005; Vacínová & Novák, 1995). Sociální scénář je popisován jako určitý plán, který usměrňuje lidské jednání a můžeme díky němu odhadnout vývoj událostí. Jako příklad můžeme uvést situaci v restauraci, kdy každý zúčastněný (barman, číšník, kuchař, host) přesně ví, kdo co má dělat, a to se nemusí ani znát. Na základě takových sociálních scénářů může mít sociální interakce hladký průběh.

Sociální pozice je postavení člověka v rámci skupiny (matka rodiny, primář v nemocnici, drsňák ve školní třídě). Sociální role je takový způsob chování, který je očekávaný vzhledem k sociální pozici. (Helus, 2015; Kohoutek, 1998; Nakonečný, 1997; Říčan, 2005; Vacínová & Novák, 1995)

Sociální pozice a role se běžně vyskytují také ve virtuálním světě (Basler & Mrázek, 2018; Newman, 2013). Některé online hry jsou například vytvořené tak, že každý hráč ve skupině/týmu má svoji specifickou pozici, od které se dále odvíjí jeho role ve hře. Příkladem takové online hry může být *League of Legends*. Herní postavy mají svůj úkol, své schopnosti a tím pádem mývají také své role.

Hráči mohou mít přidělenou roli i v případech, že nehrají v týmu, ale hrají samostatně (např. *World of Warcraft*). Dalším příkladem jsou komunity/skupiny na sociálních sítích, ve kterých mohou mít členové také rozdílné sociální pozice a role (správci skupiny, zakládající členové, přední fanoušci apod.).

Sociální schémata můžeme chápat jako celistvý rámec uchovaných sociálních dovedností, jenž má vliv na naše jednání. Patří zde schéma rolí, schéma osoby a sebeschéma (Hayes, 1998; Vacínová & Novák, 1995).



Schéma rolí uplatňujeme při komunikaci na základě společenských vztahů (např. když nadřízený mluví s podřízeným v zaměstnání). Schéma osoby je soubor individuálních a osobnostních zvláštností člověka, který využíváme třeba při rozhodování, jaký dárek můžeme dané osobě koupit k narozeninám.

Poslední sociální schéma je sebeschéma. To je mínění člověka o sobě samém. Díky tomuto schématu si vytváříme obraz toho, jací jsme. Sebeschéma využíváme kupříkladu v situacích, kdy se rozhodujeme pro něco pro nás přijatelného (např. kupování si oblečení).

Důležitý pojem, který také patří mezi sociální souvislosti, je sociální identita. Sociální identita je definována jako osobní úvaha o příslušnosti ke kterékoliv skupině (Kohoutek, 1998; Nakonečný, 1997). Je spjata rovněž s etnickou identitou, která vyjadřuje příslušnost k určitému etniku.

Na naše chování mají velký vliv skupiny, se kterými přicházíme do kontaktu (rodina, škola, vrstevnická skupina, zaměstnání apod.) (Hayes, 1998; Helus, 1998; Kohoutek, 1998; Nakonečný, 1997, 1998; Říčan, 2005; Vacínová & Novák, 1995). Se členy těchto skupin se ztotožňujeme. Značný vliv má vrstevnická skupina, a to především v době dospívání a v začátcích dospělosti, protože v této době nahrazuje rodinu na pozici nejvýznamnějšího zdroje společenských informací.

Dále naše chování ovlivňují referenční skupiny. Chování lidí v těchto skupinách pokládáme za správné a proto se stávají naším vzorem (Hayes, 1998; Kohoutek, 1998; Nakonečný, 1997; Říčan, 2005). Je tedy zřejmé, že se budeme chovat jinak k člověku ze skupiny, se kterou se ztotožňujeme a jinak ke člověku z jiné skupiny, jejíž chování nemusíme považovat za správné.

Ve virtuálním prostředí se hráči online počítačových her také mohou ztotožňovat s různými sociálními skupinami. Jako příklad můžeme uvést rozdělení frakcí ve hře World of Warcraft. Tyto frakce jsou Horda a Aliance (Esperanta, 2018). Jakmile hráč vstoupí do jedné z těchto frakcí, tak se s ní automaticky ztotožňuje a hráči opoziční frakce se stanou jeho "nepřáteli". Opět zde můžeme zmínit také komunity/skupiny na sociálních sítích.

### **Kulturní souvislosti**

V běžné komunikaci pod pojmem kultura rozumíme umění, hudbu, malířství, literaturu či architekturu. V sociologii však pojem kultura zahrnuje více než jen tvořivou činnost (Nakonečný, 1997, 1998; Průcha, 2004; Sevryugina, 2016). Kultura ovlivňuje životní styl každého člověka. Žádná společnost nemůže fungovat bez kultury.

Kultura vede lidi k přijímání hodnot, zásad, norem a postojů, které tvoří ve společnosti solidaritu a pospolitost (Helus, 2015; Nakonečný, 1997, 1998; Průcha, 2004; Výrost & Slaměník, 1998). Člověk v životě jedná na základě své původní a vytvořené přirozenosti. Původní přirozenost je tvořena vrozenými dispozicemi, kterými jsou pudy a instinkty. Kultura je přirozenost vytvořená. Jedná se o vynalézání a tvoření nových věcí, které se v přírodě běžně nevyskytovaly. Lidé tedy tvoří kulturní svět, který se řídí různými pravidly, má specifické cíle, zvyklosti a mezi lidmi vytváří spojení. Existuje mnoho různých kultur, které mohou být v souladu, ale také v rozporu.

## 1.2 Sebepojetí v kontextu sociální interakce

Sociální interakci značně ovlivňuje sebepojetí každého jedince (Hayes, 1998; Helus, 2018; Kohoutek, 1998). Nutkání zaměřit se na sebe samého a formovat své sebepojetí je jeden ze základních aktů lidského jednání. Sebepojetí ve velké míře napomáhá při vytváření autoregulace. Mezi důležité části sebepojetí patří sociální srovnávání, zpětná vazba a řeč.

Sociální srovnávání vzniká u významných osob, o kterých si myslíme, že nám jsou podobné (Hayes, 1998; Kohoutek, 1998; Řičan, 2005; Vacínová & Novák, 1995). To, že se s těmito osobami srovnáváme, nás posiluje a zároveň motivuje.

Další důležitou částí je zpětná vazba, jenž se nám dostává od ostatních. To, co si o nás myslí ostatní, může být základ toho, co si o sobě myslíme my sami. Účinná zpětná vazba je velice důležitá pro vzájemné pochopení (Hayes, 1998; Výrost et al., 2001).

Významná je také řeč, protože díky ní se částečně vyvíjí naše "já". Řeč je prostředek pro zvnitřnění sociálních významností a je v ní vždy zakódované nějaké sdělení (Kohoutek, 1998; Nakonečný, 1997, 1998; Zahid, Qinghe, & Sohail, 2021). Pro komunikaci je typická verbální forma řeči a neverbální forma řeči.

Zásadní součástí pojmu sebepojetí jsou dále pojmy sebepoznání, sebecit, sebehodnocení, seberealizace a autoregulace (Helus, 2015, 2018; Kohoutek, 1998). Autoregulace zapříčiní, že v určité fázi života přestane člověk záviset na tom, že jej ovládají druzí, ale ovládá sám sebe. Řídí své chování, své myšlení a rozhoduje se samostatně. Autoregulaci můžeme považovat za krok ke zralosti a samostatnosti.

### **1.3 Komunikace a komunikační prostředky**

Neoddělitelnou částí každé sociální interakce je sociální komunikace. Komunikace je proces sdělování informací od původce informace k jejímu příjemci (Helus, 1998; Lesko, 2008; Vybíral, 2000; Výrost et al., 2001; Zahid et al., 2021). Slouží k tomu, aby se lidé mohli dorozumívat a také ke vzájemnému sdílení myšlenek a názorů. Během života se komunikace vyvíjí a zdokonaluje.

Původ slova komunikace je v latinském slově *communis*, což znamená v překladu společný (Kohoutek, 1998; Lunenburg, 2010). Z toho vyplývá, že pokud výměna informací mezi lidmi neskončí společným porozuměním, tak tato komunikace není uznána.

#### **Verbální komunikace**

Verbální komunikace je způsob sociální interakce, při které k dorozumívání užíváme řeč mluvenou (i v podobě znaků). Jedná se o vyjádření myšlenek prostřednictvím řečového projevu (Helus, 1998; Kohoutek, 1998; Vybíral, 2000; Výrost et al., 2001). Řeč tvoří pro sdělení zvukovou, mluvenou a grafickou podobu. Při verbální komunikaci je velice důležité, aby člověk zvládal techniku rozhovoru, základní psychologické principy interpersonálních souvislostí, aby uměl naslouchat a aby uměl mluvit (Lesko, 2008; Vybíral, 2000; Zahid et al., 2021). Může být rozdíl v tom, co chceme říct a v tom, co jsme řekli (ilokuční a lokuční význam).

#### **Neverbální komunikace**

Neverbální komunikace je komunikace bez použití slov (Helus, 1998; Lesko, 2008; Vybíral, 2000; Výrost et al., 2001; Zahid et al., 2021). Jedná se o řeč našeho těla, která vytváří souhrn mimoslovních informací, jenž lidé úmyslně či neúmyslně přenášejí na své okolí. Jde například o gesta, postoj těla, výraz v obličeji či tón hlasu. Mnohé o sobě neúmyslně prozradíme také v rámci chronemiky (způsob, jak jednáme s časem) a v rámci zacházení s předměty (např. architektura bytu, pořádkumilovnost, rozvržení nábytku a osobních věcí, řízení automobilu).

#### **Komunikační proces**

Komunikační proces probíhá tak, že odesílatel zašle zprávu adresátovi, který tuto zprávu přijme a odpoví odesílateli zpětnou vazbou. Takto se komunikační proces označuje jako dokončený. Technicky se komunikační proces dokončí, když odesílatel i adresát integrují se shodnou zprávou a oba jí zpracují za stejných podmínek (Hassan, Khan, & Ziberi, 2021; Kohoutek, 1998; Lunenburg, 2010; Nakonečný, 1997; Zahid et al., 2021).

Jsou však různé situace, které adresátovi nedovolí zareagovat správně. Na základě individuálního myšlení a přesvědčení každého člověka může dojít k tomu, že adresát poslané zprávě neporozumí tak, jak by odesílatel chtěl.

System komunikace, stejně jako každý jiný systém, musí fungovat na základě určitých znaků a musí mít také možnost tyto znaky sdílet (Helus, 1998; Lesko, 2008; Lunenburg, 2010; Nakonečný, 1997). Může se jednat například o nějaká specifická gesta, které se užívají v jednotlivých kulturách, nebo se také může jednat o slangové výrazy či styl mluvy. V komunikaci se odráží to, z jakého jazykového společenství pocházíme a také to, jaké máme kulturní návyky. Občas se díky těmto rozdílným skutečnostem může stát, že si s druhým člověkem moc neporozumíme (např. vědec, který konverzuje o vědeckém tématu s laikem).

### **Funkce komunikačního procesu**

Mezi základní funkce komunikačního procesu patří funkce informativní, instruktážní, persuzivní a zábavní (Nakonečný, 1997; Vybíral, 2000). Informativní funkce zahrnuje předání zprávy, tudíž předávání nějaké vědomosti. Instruktážní funkce má člověka navést, zasvětit ho a naučit ho něčemu novému. Persuzivní funkce zahrnuje ovlivňování a manipulování s lidmi. Odesílatel zprávy se snaží adresáta změnit, popřípadě ho získat na svou stranu. Poslední funkce je funkce zábavní a ta slouží k rozveselení, pobavení či rozptýlení adresáta.

### **Motivace ke komunikaci**

Nakonečný (1997) popisuje motiv jako nestimulační proměnnou, která kontroluje akty jednání člověka. Díky tomu mají tyto akty jednání určovaný svůj směr a mají svou danou strukturu. Kohoutek (1998) popisuje motiv jako jakýsi vnitřní impulz, na základě kterého jednáme. Každé rozhodnutí člověka je podle něj něčím motivované.

Podle Vybírala (2000) existuje 7 hlavních motivací, kvůli kterých vzniká komunikační proces. Jedná se o motivaci kognitivní, sdružovací, sebepotvrzovací, adaptační, přesilovou, existenciální a prožitkářskou.

#### *Kognitivní motivace*

Jedná se o naši vlastní potřebu někomu něco sdělit, něco dalšímu člověku předat. Máme přirozený chtíč podělit se o své myšlenky, o to, co jsme se dozvěděli a nad čím přemýšlíme.

### *Sdružovací motivace*

Jedná se o potřebu navázání vztahu. Potřeba kontaktu je velice důležitá a spadá mezi základní potřeby člověka. Člověk potřebuje cítit to, že někam patří a že mu někdo rozumí.

### *Sebepotvrzovací motivace*

Pomocí konverzace a komunikace s druhými lidmi si sami v sobě upevňujeme vlastní totožnost, svou identitu a mínění o sobě samém.

### *Adaptační motivace*

Pomocí komunikace vyjadřujeme svou roli. Potvrzujeme tak její akceptování a přivlastnění. Účelem je přijetí druhými lidmi. Díky komunikaci se snadněji přizpůsobujeme svému okolí.

### *Přesilová motivace*

Potřeba uplatnit se bývá silná. Jednáme za účelem získání pozornosti a předvedení toho, co nám zajistí uznání, úctu či respekt. Naší motivací může být například to, že chceme vyniknout mezi ostatními.

### *Existenciální motivace*

Člověk přirozeně potřebuje komunikovat za účelem udržení svého psychického zdraví. Snažíme se tak zahnat nudu, pocit bezvýznamnosti, vyhnout se depresím a těžkomyslnosti.

### *Požitkářská motivace*

Prostřednictvím komunikace se může člověk odreagovat, odpočinout si a zahnat tak své starosti. To je hlavním motivem pro nezávaznou konverzaci, jen tak se pobavit.

## 2 Virtuální a reálné prostředí

Sociální interakce jsou ovlivňovány specifickými prostředími, ve kterých probíhají. Mezi specifická prostředí, na které se tato kapitola zaměřuje, patří prostředí virtuální a reálné. Podkapitoly se dále zaměřují na počítačové hry, sociální sítě a zařízení virtuální/rozšířené reality, které jsou v dnešní době velice oblíbené.

### 2.1 Virtuální prostředí

Oficiální definice virtuálního prostředí neexistuje. Castronova (2005) například definuje virtuální prostředí jako místo, které je vytvořeno v počítači a je navrženo tak, aby se zde mohlo nacházet velké množství lidí najednou. Podle definice Nevelsteena (2015) je virtuální prostředí simulované a může zde vzájemně integrovat velké množství lidí, kteří jsou reprezentováni pomocí avatarů. Všechna akce, reakce a interakce se odehrává ve společném časoprostorovém virtuálním prostředí, které nelze pozastavit a probíhá v reálném čase. Toto prostředí se může skládat z většího množství datových prostorů, ale všechny by měly dohromady tvořit jeden sdílený datový prostor.

Virtuální prostředí by tedy mělo být synchronní (odehrávající se v časově sladěném ději), persistentní (trvalé), mělo by být vytvořeno v počítači a reprezentováno lidmi hrajícími za avatary (Bell, 2008; Evans, 2012; González et al., 2013; Kyrilitsias & Michael-Grigoriou, 2022; *Virtual Worlds*, 2011). Avatar představuje grafickou reprezentaci hráče ve virtuálním světě. Avataři mají schopnost provádět různé akce a jsou ovládáni svými uživateli v reálném čase. Velké množství virtuálních světů hráčům umožňuje vytvářet virtuální položky. Následně je možné udělat výměnu těchto virtuálních aktiv za virtuální nebo reálnou měnu.

Virtuální prostředí má velké množství podob. Část z nich jsou asynchronního charakteru a jejich základem jsou texty. Lidé zde přidávají různé příspěvky či reagují na příspěvky druhých, nahrávají a sdílejí data, nahrávají informace a odkazy na obrázky, hudbu, filmy a podobně. Tento typ prostředí zahrnuje internetová fóra a sociální sítě. Rozvoj počítačové grafiky umožnil vznik synchronních grafických prostředí, ve kterých účastníci využívají avatary k interakcím v reálném čase (Evans, 2012; *Virtual Worlds*, 2011). Zde patří takzvané "virtuální světy". Příkladem můžeme uvést virtuální svět Second Life.

## 2.2 Reálné prostředí

Reálné prostředí představuje materiální a sociální prostředí, ve kterém jedinec žije a ve kterém běžně funguje (Kohoutek, 1998; Vacínová & Novák, 1995). Spadá zde prostředí rodinné, školní, pracovní a volnočasové.

Díky neustálému vývoji virtuální reality dochází ke komplikovaným vztahům mezi virtuálním a reálným světem (Evans, 2012; Ryumshina, Pishchik, & Breus, 2016). To doprovází jejich neustálé vzájemné prolínání a někdy dochází až k jejich záměně.

Dnešní moderní doba přináší člověku mnoho stresujících podnětů a tím jej ohrožuje. Virtuální svět člověku naopak přináší pocit bezpečí a možnost anonymní komunikace ho nesvazuje odpovědností za jeho slova a jednání (Basler & Mrázek, 2018; Evans, 2012; Gheřau, 2021; Ryumshina et al., 2016). Virtuální svět je pro velké množství lidí snadnější volbou, protože se v něm nenachází žádné hranice založené na věku či společenském statusu.

Reálný svět je oproti virtuálnímu hodně limitován. Člověk se během sociálních interakcí setkává s ostatními lidmi osobně tváří v tvář a je tedy zranitelnější a více opatrnější, než při interakci virtuální. Při reálných sociálních interakcích si musíme dávat pozor na to, co říkáme a jak se chováme. Ve virtuálním světě může člověk kontakt kdykoliv přerušit, ale ve světě reálném ne.

## 2.3 Počítačové hry

Počítačová hra je druh počítačového softwaru, který je tvořen virtuální realitou a jeho hlavním účelem je vzájemná interakce s hráčem (Basler & Mrázek, 2018; Biocca, 1992; Roettl & Terlutter, 2018).

Hry se dělí na základě různých kritérií. Základní dělení počítačových her je podle počtu hráčů, podle nezbytnosti internetového připojení a podle platební metody (Basler & Mrázek, 2018; Newman, 2013; Stoffová, 2016). Podle počtu hráčů se hry dělí na **singleplayer** (jeden hráč) a **multiplayer** (více hráčů). Aby mohli hráči hrát multiplayer hru, tak je nutné připojení k internetu. Tím se dostáváme k dalšímu dělení na **online** (nutnost připojení k internetu) a **offline** (bez internetu) hry. Podle platební metody dělíme hry na **premium**, **freeware**, **freemium** a **hry s pravidelnými sazbami**.

Premium hry se zaplatí pouze jednou ihned při zakoupení. Člověk pak tuto hru může hrát zcela neomezeně a další poplatky se neobjevují. Freeware hry jsou úplně zdarma. Tento typ her však mnohdy obsahuje různé druhy reklam. Freemium hry si člověk platit nemusí, ale bude mu přístupná pouze určitá část hry. Pokud bude chtít hráč otevřít další části dané hry, tak si je bude muset zaplatit. Příkladem zde můžeme uvést hru LOL (League of Legends). Nakonec existují hry s pravidelnými sazbami, mezi které můžeme řadit například WOW (World of Warcraft). Hru může člověk po zaplacení využívat pouze omezenou dobu a poté je nutné sazbu znovu zaplatit.

Hry se dále rozlišují podle herního žánru. Mohou se dělit na **akční hry**, role playing game (**RPG**), **simulační hry**, **strategické hry**, **adventury**, **sportovní** a **závodní hry**, **taneční** a **hudební hry**, **bojové hry**, **logické hry** a **edukační hry** (Basler & Mrázek, 2018; Newman, 2013; Oliinyk, 2020; Stoffová, 2016).

### **Akční hry**

Hlavním úkolem této hry bývá zneškodnění nepřítele. Jedná se o velmi populární herní typ. Do této kategorie spadají singleplayer i multiplayer hry. Akční hry jsou často označovány zkratkou „střílečky“. Dále se dají akční hry dělit na dva subtypy, a to na typ **FPS** a **TPS**. FPS je zkratka pro „first person shooting“, což v překladu znamená „střílení z první osoby“. V tomto typu je vizuální obraz projektován prostřednictvím pohledu vlastního hráče a vidět jsou jen jeho ruce se zbraní či jiným prvkem. Typický příklad FPS střílečky je hra Call of Duty. TPS je zkratka pro „third person shooting“, což znamená „střílení z třetí osoby“. Vizuální obraz je zde projektován z pohledu za vlastním hráčem. Zde můžeme jako příklad uvést hru Mafia.

### **RPG**

RPG je zkratka pro „role playing game“. To v překladu znamená „hra s hraním rolí“. Základ RPG hry tvoří vždy hrdina, jenž se pohybuje ve virtuálním světě. Hráč prochází různé úkoly, které plní a jeho hrdina se díky tomu vylepšuje. Do RPG se dále řadí **akční RPG**, **MMORPG** a **MOBA** hry.

MMORPG je zkratka pro „massively multiplayer online role playing game“. Jde o online RPG hru, v níž hrají hráči z různých koutů světa prostřednictvím internetu (např. World of Warcraft). V MOBA hrách proti sobě vždy hrají dva týmy, přičemž se každý tým většinou skládá z pěti hráčů. V jedné hře se se tedy najednou nachází deset hráčů. Mezi nejpopulárnější MOBA hry patří League of Legends.



## **Strategické hry**

V tomto typu hry je velice důležité strategické myšlení. Hráč se většinou stará o nějaké území či město a jeho úkolem je toto místo rozvíjet. Vizuálně se nám hra většinou vyobrazuje z pohledu z výšky.

Hra může být jak singleplayer, tak i multiplayer. Na hracím území jsou různí protivníci a svádí strategické souboje. Strategické hry dále dělíme na budovatelské (budování měst), tahové (podobné deskovým hrám) a real-time hry (probíhající u všech hráčů v reálném čase).

## **Adventury**

Zde je hlavní příběh, během kterého hráč řeší různé hádanky, záhady a plní úkoly, aby se v příběhu posouval dále. Adventury jsou tvořeny buď 2D nebo 3D obrazem. Patří zde například hra Tomb Raider či Assassin's Creed.

## **Sportovní hry**

Sportovní hry se zaměřují na různé druhy sportovních aktivit a ty simulují. Spadají zde hry FIFA, NBA, NHL a další.

## **Závodní hry**

Hlavní úkol hráče je dostat se do cíle na prvním místě. Hra může být ovládána klasicky pomocí klávesnice, nebo může být ovládána nějakým speciálním zařízením (volanty, gamepady, joysticky) (např. Need for Speed).

## **Simulační hry**

Základem je napodobit co nejvěrněji nějaký druh činnosti či jevu. Může se jednat například o simulaci života, budování kariéry a podobně. Nejznámější hrou na této bázi je The Sims.

## **Taneční a hudební hry**

Tyto hry řídíme buď pohybem, nebo nějakým speciálním ovladačem. V rámci hudebních her se může jednat například o simulaci hry na kytaru. Taneční hry se ovládají hlavně prostřednictvím pohybu pomocí pohybových kamer. Mezi nejznámější taneční hry patří Just Dance.

## **Bojové hry**

Bojové hry mají jeden hlavní úkol a tím je poražení protivníka. Odehrávají se v různých typech prostředí, které si člověk může většinou libovolně měnit (např. Mortal Kombat).

## **Logické hry**

Stejně jako je u strategických her potřebné strategické myšlení, tak zde je potřebné logické myšlení. Logické hry jsou založeny na principu hádanek, které se skládají z více úrovní. Úkolem hráče je všechny tyto úrovně projít. Velmi známá logická hra je například Tetris. Pod logické hry můžeme řadit také hry karetní (Poker, Solitaire apod.).

## **Edukační hry**

Cílem edukačních her je edukační rozvoj jedince. Edukační hry jsou velmi rozšířené na chytrých mobilních telefonech a tabletech. Může se jednat například o aplikace pomáhající s osvojováním cizích jazyků.

## **2.4 Sociální sítě**

Termín „sociální sítě“ je souhrnný název pro webové stránky a aplikace, které se zaměřují především na komunikaci, interakci a sdílení obsahu. Lidé si zde mohou vytvořit veřejný, uzavřený či firemní profil. Obsah na sociálních sítích je tvořen především uživateli a to prostřednictvím příspěvků a prostřednictvím veřejné komunikace, chatu či jiných kanálů (Kožišek & Písecký, 2016; Srivastava, 2022). Uživatelé zde sdílí různé příspěvky (fotografie, videa, články apod.) s ostatními uživateli. Velice oblíbené jsou například diskusní fóra a tematické skupiny. Členové si zde vyměňují své názory, rady, tipy a zkušenosti na určitá témata. Mezi nejznámější sociální sítě patří například Facebook, Instagram, TikTok a YouTube.

Sociální sítě jsou velice oblíbené, a to z mnoha důvodů. Díky nim máme možnost zdarma komunikovat s ostatními uživateli, máme přehled o dění ve světě, můžeme sdílet své myšlenky/názory/zážitky a mnoho dalšího. Sociální sítě se staly neoddělitelnou součástí našich životů. Lidé je běžně používají na každodenní bázi a dokáží u nich strávit velké množství času.

## 2.5 Virtuální a rozšířená realita

Lidé se snaží neustále rozvíjet herní zážitky tak, aby byly kvalitnější a více procítěné. Za tímto účelem vznikly a stále vznikají zařízení umožňující propojení reálného a virtuálního světa, které přináší větší interakci hráče s počítačovou hrou. Mezi tyto zařízení patří například Kinect od společnosti Xbox či PS Move od společnosti Sony (Basler & Mrázek, 2018; Václavík, 2010). Ovládání pohybem se však rozvíjí dále prostřednictvím virtuální a rozšířené reality.

Virtuální realita je počítačové rozhraní, které uživatelům umožňuje herní simulace v reálném čase a rozšířenější interakce pomocí více senzorních kanálů (hmatové, sluchové, zrakové) (Burdea & Coiffet, 2003; Kyrilitsias & Michael-Grigoriou, 2022). Jedná se o simulaci, ve které se využívá počítačová grafika ke zformování realisticky vypadajícího světa. Virtuální svět není neměnný, ale reaguje na různé podněty. Těmito podněty mohou být například různá gesta či verbální projev hráče. Aby mohl hráč poznat virtuální realitu, tak si musí pořídit speciální VR brýle, které se propojí s herní konzolí, počítačem či mobilem.

Mezi novější typy ovládání patří ovládání pomocí očí (eye tracking). Tuto technologii nabízejí některé chytré telefony, tablety, notebooky a monitory. Eye tracking může nahrazovat i pohyb klasickou myší (Basler & Mrázek, 2018; „Eye tracking in gaming, how does it work?“, 2018) Jedním z významných výrobců těchto technologií je společnost Tobii. Tato společnost se snaží rozvíjet užívání eye trackingu jak v herním prostředí, tak i v dalších oblastech. Eye tracking nevzniká za účelem náhrady stávajícího způsobu ovládání, ale spíše jej má doplňovat a oživovat. Technologie eye tracking je využívána také pro osoby s různými druhy zdravotního postižení.

Základem rozšířené reality je přidávání virtuálního obsahu do reálného světa (Basler & Mrázek, 2018; Laato, Rauti, Islam, & Sutinen, 2021; Sivan, 2008). Hlavní smysl tohoto typu her je tedy kombinace reality a fikce. Typickým příkladem hry s rozšířenou realitou je hra Pokémon GO, jejíž základem je navíc také aktuální geografická poloha hráče. Jako další příklad můžeme uvést skupinu skutečných lidí sedících v kanceláři kolem stolu, na kterém se nachází virtuální model budoucího plánovaného auta.

### **3 Sociální interakce ve specifických prostředích**

V rámci sociálních interakcí je důležité vědět, jak taková interakce vzniká a jak se může dále rozvíjet. Sociální interakce v reálném a virtuálním prostředí probíhají na základě podobných principů, ale i tak mají své zvláštnosti. Na tyto zvláštnosti se zaměří následující podkapitoly. Kapitola se zaměří také na možnosti komunikace v počítačových hrách a na motivy hráčů ke hraní počítačových her.

#### **3.1 Vznik interakce**

Sociální interakce má veliký společenský i individuální význam. Jev mezilidské interakce odjakživa určuje sociální bytí člověka a to nejen v rámci rodiny a nejbližších komunit, ale rovněž v rámci celkového společenství (Jakulic, 1998; Sevryugina, 2016; Vacínová & Novák, 1995). Člověk se jako společenská bytost rodí a také jako společenská bytost umírá.

Potřeba sociální interakce spadá mezi nejdůležitější lidské potřeby (Hayes, 1998; Jakulic, 1998; Kohoutek, 1998; Říčan, 2005; Výrost et al., 2001). Je to proces, který se skládá ze sociálních akcí (Helus, 1998; Vacínová & Novák, 1995). Mezi lidmi vznikají sociální interakce denně. Běžně se setkáváme s různými lidmi, se kterými komunikujeme, vyměňujeme si své názory, pocity a podobně. Díky sociálním interakcím člověk uspokojuje své zájmy, potřeby a chápe své hodnoty, jenž tvoří kulturu.

#### **3.2 Rozvoj interakce**

Interakce je tedy pojem označující situaci, během které na sebe lidé navzájem působí a vzájemně na sebe reagují (Helus, 2018; Chukwuere, 2021; Výrost et al., 2001). Již výše je zmíněno, že se do sociálních interakcí dostáváme pravidelně a opakovaně. Interakce může být pouze jednorázová (dále se nikam nerozvíjí), nebo v opačných případech dojde k rozvoji této interakce a tím dochází k formování sociálního vztahu.

Mezilidské vztahy jsou ovlivňovány sociálními interakcemi a komunikacemi. Charakter daného vztahu se do interakce i komunikace promítá (Helus, 2018; Výrost et al., 2001). Takto to funguje i obráceně. Způsob mezilidské komunikace a integrace určuje základní povahu vztahu a zároveň působí na jeho další vývoj. Tento vliv je buď pozitivní (sbližování se, podporování se) nebo negativní (spory, neshody).

### **3.3 Sociální interakce ve virtuálním světě**

Dnešní moderní technologie nám umožňují vytvářet a prožívat sociální interakce rovněž prostřednictvím virtuálního světa (Evans, 2012; Hassan et al., 2021; Khairunisa, 2020; Newman, 2013; *Virtual Worlds*, 2011). Díky těmto technologiím se mohou lidé cítit sociálně zapojení i ve virtuálním prostředí.

Ve virtuálním prostředí se komunikace vyvíjí podobně jako v prostředí reálném. V obou prostředích vznikají různé dramatické situace, rozpory a boje o moc. Existuje však jeden zásadní rozdíl, který komunikaci mezi těmito světy rozlišuje. Tímto rozdílem je možnost rychlého ukončení sociální interakce (ve virtuálním prostředí), která hrozí konfliktem (Evans, 2012; Ryumshina et al., 2016). V reálném prostředí takovou možnost nemáme. Tento proces komplikuje nutnost porozumění a přijímání vlastní odpovědnosti.

#### **Sociální interakce na sociálních sítích**

Na sociálních sítích přicházíme do sociálních interakcí neustále. Píšeme si se svými kamarády, komentujeme jejich příspěvky, komentujeme veřejné příspěvky různých stránek, radíme si na diskusních fórech a podobně. Existuje řada výhod i nevýhod doprovázejících čas strávený na sociálních sítích.

Mezi výhody patří například rychlá komunikace s ostatními uživateli, okamžitý přístup k informacím a jejich rychlé šíření či přehled o dění ve světě. Jako nevýhody můžeme uvést nadměrný čas strávený na sociálních sítích, vznik závislostního chování, šíření klamných zpráv, vznik falešných identit, nebo také třeba šíření virů a podvodných zpráv (Blinka, 2015; Kožíšek & Písecký, 2016).

#### **Sociální interakce v počítačových hrách**

Hraní počítačových her má také své výhody i nevýhody. Mezi výhody může patřit zlepšení soustředění, multitasking (vykonávání více aktivit najednou), snížení impulzivity, zvýšená mentální flexibilita či zlepšení pracovní paměti. Nadměrné hraní videoher sebou přináší nevýhody, jako je zhoršené vzdělání, vztahové problémy, obecně snížené sociální dovednosti, riziko obezity a riziko vzniku závislosti na počítačových hrách (Basler & Mrázek, 2018; Gray, 2018; Nichols, 2017; Primack et al., 2012; Ryu, Kim, Kim, & Woo, 2021; Ryu et al., 2021; von der Heiden, Braun, Müller, & Egloff, 2019). Na člověka může mít tedy hraní videoher jak pozitivní, tak i negativní vliv.

Počítačové hry člověku umožňují splnit svou potřebu komunikace, poznávání a potřebu hraní. Komunikace ve virtuálním prostředí je podobná komunikaci v reálném prostředí, ale má svá určitá specifika (Evans, 2012; Ryumshina et al., 2016). Komunikace ve virtuální realitě se stává stále běžnější. Jedním z hlavních typů komunikačních her jsou hry RPG, do kterých spadají hry MMORPG a MOBA hry (viz. podkapitola 2.3 Počítačové hry). Struktura komunikace a její obsah je u online her pro více hráčů ovlivňován specifickými atributy, jako například počet hráčů, postavení a role jednotlivých hráčů.

Člověk nemusí ve virtuálním prostředí přicházet do interakcí pouze s avatary představujícími reálné hráče. Nacházejí se zde také virtuální postavy, které v reálném čase neovládá žádný člověk (Klein & Giese, 2006; Newman, 2013). Tyto virtuální postavy jsou podle Wooldridge a Jennings (1995) naprogramovány jako počítačový systém, jenž se nachází v prostředí, kde je schopen autonomního chování za účelem splnění svých naprogramovaných cílů.

Virtuální postavy jsou díky pokrokům v oblasti počítačové grafiky a umělé inteligence stále realističtější, a to jak v rámci vzhledu, tak i v rámci chování (Basler & Mrázek, 2018; Kyrilitsias & Michael-Grigoriou, 2022).

### **Možnosti využití sociálních interakcí ve virtuálním prostředí**

Virtuální světy se využívají za různými účely. Mohou se využívat za účelem zábavy v herním průmyslu, ke vzdělávání, školení, k výcvikům pilotů, vojáků či lékařů a využívají se také pro nácvik sociálních dovedností, a to například u osob s poruchou autistického spektra (Beach & Wendt, 2014; González et al., 2013; Ke & Im, 2013; Khairunisa, 2020; Primack et al., 2012; *Virtual Worlds*, 2011). To, že člověk pochopí sarkasmus nebo vtip, je pro běžnou populaci samozřejmostí. Lidé s poruchou autistického spektra však tuto samozřejmost neznají. Virtuální svět jim tedy může pomoci k nácviku a pochopení běžných sociálních interakcí.

Virtuální prostředí se terapeuticky využívá jak u dospělých osob s poruchou autistického spektra, tak i u dětí. U dětí se často využívají sociální příběhy a sociální scénáře, modely s peer prvky nebo celotřídní intervence (Basler & Mrázek, 2018; Beach & Wendt, 2014; Ke & Im, 2013).

Hlavní výhodou využívání virtuální reality je to, že zprostředkovává kvalitní a realistické podmínky, ale v kontrolovaném a mnohem bezpečnějším prostředí (Basler & Mrázek, 2018; Kyrlitsias & Michael-Grigoriou, 2022). Při různých školeních či nácvicích dochází tedy ke zvýšení efektivity a zároveň dochází ke snížení nákladů. Věci, které se v reálném světě nedají ovládat (denní doba, počasí apod.), jsou ve virtuální realitě plně ovladatelné.

Virtuální realita se užívá rovněž jako terapeutický prostředek u osob se sociální úzkostnou poruchou, s posttraumatickým stresem a u osob, které trpí depresemi či různými fobiemi (Basler & Mrázek, 2018; Kyrlitsias & Michael-Grigoriou, 2022; Morina, Brinkman, Hartanto, Kampmann, & Emmelkamp, 2015; Primack et al., 2012). Ve virtuálním světě se vytvoří situace podobné těm, ze kterých má daný jedinec strach, což umožňuje systematické vystavení obávané situaci. Cílem je snížení úzkosti.

### **3.4 Možnosti komunikace v počítačových hrách**

Online hry probíhají na internetové platformě, a to často s velkým počtem uživatelů, kteří hrají ve stejnou dobu (Bell, 2008; Gheřau, 2021; González et al., 2013; Nevelsteen, 2015; *Virtual Worlds*, 2011). Hráč v jednu danou chvíli sdílí hru s tisíci a někdy až miliony dalšími hráči, se kterými může komunikovat. Komunikace je tedy považována za základní prvek každé online hry.

Ze začátku byla herní komunikace umožněna pomocí textů, ale to zahrnovalo překážku, protože psaní textů hráče rozptylovalo od hry (Gheřau, 2021; Wadley, Gibbs, Hew, & Graham, 2003). Jak psaní, tak ovládání hry je hmatová akce, takže je obtížné provádět obě tyto akce najednou.

Verbální komunikace prostřednictvím online her umožňuje hráčům komunikovat bez rozptýlení od hry a stala se tak preferovaným způsobem. I když je tato komunikace pro hráče výhodná, tak zpochybňuje potencionální sociální dopady.

Za účelem efektivity vznikla řada aplikací, které umožňují snadnější komunikaci mezi hráči. Mezi nejznámější aplikace patří Discord (Citron, 2020; Gheřau, 2021). Tato aplikace byla spuštěna v roce 2015 a využívá jí více než 100 milionů uživatelů měsíčně.

Používání verbální komunikace jde ruku v ruce se snížením anonymity hráče (Evans, 2012; Ghețău, 2021; Ryumshina et al., 2016). Když se používá pouze neverbální způsob komunikace (textové nástroje), tak je hráč zcela anonymní a ostatní hráči nemají možnost zjistit, kdo je za avatarem a danou přezdívkou. Pokud chce hráč zůstat zcela anonymní, tak klidně může. S verbální komunikací je tomu však jinak. Hlas dokáže odhalit spoustu informací, jako je například věk, pohlaví, a dokonce dokáže odhalit i náladu hráče.

### **3.5 Motivy hráčů k hraní online her**

Hraní počítačových her spadá v dnešní době do nejoblíbenějších forem trávení volného času pro děti i pro dospělé (Khairunisa, 2020; Messinger, Stroulia, & Lyons, 2008; Primack et al., 2012; von der Heiden et al., 2019). Mezi nejoblíbenější hry patří online hry, jenž jsou založeny na vzájemné komunikaci mezi jednotlivými hráči (Ghețău, 2021; Khairunisa, 2020; *Virtual Worlds*, 2011). Důvodem, proč jsou online hry tak oblíbené, by mohla být jejich interaktivita. Hry jsou daleko interaktivnější než jakákoliv jiná forma médií.

Mezi motivační faktory, které člověka ovlivňují v oblasti hraní počítačových her, řadíme především svobodu, kontrolu, odměnu, fun faktor a zvědavost (Jirkovský, 2011; Newman, 2013; Oliinyk, 2020).

Do hry vstupujeme zcela svobodně. To, jakým způsobem tuto hru hrajeme, je naše rozhodnutí. Buď můžeme jednat podle pravidel hry, nebo je můžeme porušovat. Když pravidla porušujeme, tak to může mít určité následky (vyloučení ze hry, nesplnění misí apod.). V každém případě je čistě na našem rozhodnutí, zda je porušovat budeme nebo ne.

Důležitá je svoboda, která souvisí s potřebou hráče hru kontrolovat a řídit. Hráč chce být tím, podle kterého se mění průběh herního příběhu. Další klasický motivační faktor je odměna. Za každou naši činnost se skrývá potřeba odměny. Za odvedenou práci v zaměstnání dostáváme výplatu, respekt a pocit zadostiučinění z kvalitně vykonané práce. Do divadla jdeme za cílem sociálního kontaktu a nového zážitku. Odměna může být hmotná (výplata) i nehmotná (pocit zadostiučinění). V případě počítačových her jsou pro hráče odměnou například zkušenostní body.

Hraní her nám přináší radost a potěšení. Hra by bez zábavy nebyla hrou. Hraní také podporuje naši zvědavost, protože výsledky svého jednání ve hře nemůžeme vždy s jistotou určit. Vždy doufáme, že výsledek bude podle našich představ, a nakonec jsme pozitivně či negativně překvapení.



Mezi motivační faktory hráčů může patřit také odvrácení se od běžného života, útek před každodenními problémy, relaxace, potřeba vytvoření nových sociálních vztahů, osobní spokojenost či soutěživost (Khairunisa, 2020; von der Heiden et al., 2019). Potvrzuje se rovněž spojitost problémového hraní s nízkým sebevědomím, upřednostňováním samoty a špatnými školními či profesními výsledky.

Některé hry jsou založeny na pohybu prostřednictvím speciálních pohybových zařízení. Tyto hry pomáhají se zvyšováním fyzické aktivity a snižováním obezity (Basler & Mrázek, 2018; Primack et al., 2012). Ti, kteří hrají prostřednictvím pohybových zařízení, mají větší fyzický výdej než lidé, kteří hrají klasické počítačové hry. Například hra „Dance Dance revolution“ se za tímto účelem instalovala v některých amerických veřejných školách.

Hraní online počítačových her začíná často v době dospívání. Adolescenti mívají větší sklon ke stresu a kvůli tomu se rádi uchylují k agresivním a vzrušujícím činnostem (Brand, Young, & Laier, 2014; Ryu et al., 2021). Tento typ aktivit stimuluje hormony potěšení, tudíž jimi mohou řešit zvýšenou hladinu stresu. Jedno z typických návykových jednání u adolescentů díky tomu bývá hraní online počítačových her.

## **4 Bariéry sociálních interakcí**

Sociální komunikace je velice komplikovaný a kooperativní proces. Mezi základní prvky komunikačního procesu patří odesílatel, zakódování, sdělení, médium, dekodování, adresát a nakonec zpětná vazba (Hassan et al., 2021; Kohoutek, 1998; Lunenburg, 2010; Nakonečný, 1997; Vybíral, 2000; Zahid et al., 2021).

Jakákoliv porucha v komunikačním procesu může zabránit úspěšnému porozumění mezi lidmi. Podle Eisenberga (2010) můžeme bariéry v sociální interakci rozdělit na bariéry procesu, fyzické bariéry, sémantické bariéry a bariéry psychosociální.

Komunikační bariéry mohou mít lidé nejen při komunikaci v reálném světě, ale také při komunikaci ve světě virtuálním. Ve výzkumné části jsou vymezeny hypotézy, u kterých je vždy stanoveno, o kterou z těchto bariér se jedná. Prostřednictvím hypotéz se pokusíme zjistit, zda dané bariéry komplikují respondentům komunikaci.

### **Procesní bariéry**

Jak již bylo zmíněno výše, tak pro úspěšnost sociální interakce musí být úspěšný také komunikační proces (Eisenberg et al., 2010; Kohoutek, 1998; Lunenburg, 2010; Nakonečný, 1997). Jakákoliv překážka v oblasti odesílatele, zakódování, sdělení, média, odkódování, adresáta či zpětné vazby se stává bariérou v sociální interakci, která může zamezit vzájemnému porozumění mezi lidmi.

### **Fyzické bariéry**

Mezi fyzické bariéry patří například hluk, nekvalitní osvětlení, špatné klimatické podmínky či špatná akustika místnosti (Beqiri, 2018; Eisenberg et al., 2010). Lidé je často berou jako samozřejmost, ale většina z těchto fyzických bariér se dá odstranit (zavření dveří/oken, upravení místnosti, klimatizace).

### **Sémantické bariéry**

Jedná se o používání slov a jejich významu během komunikace. Stejné slovo může mít pro každého člověka jiný význam (Beqiri, 2018; Eisenberg et al., 2010; Nakonečný, 1997, 1998; Vybíral, 2000). Spadají zde také odborné výrazy a žargony.

Bariéry v sociální komunikaci mohou vznikat kvůli jazykovým problémům, jazykovým slangům, nejednoznačnosti sdělení či pomalému nebo rychlému přenosu informací (Beqiri, 2018; Eisenberg et al., 2010; Hassan et al., 2021; Hayes, 1998; Kohoutek, 1998; Průcha, 2004; Vybíral, 2000). S těmito bariérami může být spojen rovněž strach z komunikace mezi lidmi z různých skupin (kulturních, etnických apod.).

### **Psychologické bariéry**

Lidé, ať už jednotlivci nebo skupiny, mají rozdílné úrovně porozumění (Beqiri, 2018; Eisenberg et al., 2010; Hassan et al., 2021; Nakonečný, 1997; Zahid et al., 2021). Ve škole mají studenti často strach vyvracet názory svých učitelů, protože se obávají potupy před celou třídou. Dalším příkladem může být náboženství, kdy pojmy jako rouhač či bezbožník mohou lidi omezit ve sdílení jejich pravého chápání náboženské víry. Tyto uvedené situace mohou člověka zastavit při zapojení se do nějaké diskuse, a to z důvodu očekávané netolerantní reakce od druhých. K bariérám v sociálních interakcích může tedy docházet z mnoha důvodů.

Každý příjemce zkoumá získanou zprávu podle kulturních, náboženských a ekonomických podmínek (Beqiri, 2018; Hassan et al., 2021; Průcha, 2004; Vybíral, 2000; Zahid et al., 2021). Lidé mají individuálně nastavené své mentální, emoční a psychologické filtry vnímání, které se vytváří pomocí vzdělání a zkušeností. Komunikační bariéry mohou velmi snadno vzniknout například kvůli kulturním rozdílům, protože člověk nemusí znát hodnoty a aspekty jiných kultur.

## **5 Výzkumná část**

### **5.1 Cíl výzkumu a metodologie**

#### **5.1.1 Cíl výzkumu**

Výzkum je zaměřen na komunikaci a její překážky ve virtuálním a reálném světě. V dnešní době je zcela běžné, že člověk pravidelně tráví svůj čas ve virtuálním světě. Virtuální světy nás ovlivňují, aniž bychom si to uvědomovali. Stávají se neoddělitelnou součástí našich životů, a proto je toto téma velice aktuální.

Cílem výzkumu je identifikovat bariéry a podpůrné faktory komunikace ve virtuálním a reálném světě. Sociální interakce ve virtuálním světě prožíváme běžně každý den, stejně jako ve světě reálném.

#### **5.1.2 Metodologie**

Pro výzkumnou část této diplomové práce byl zvolen kvantitativní výzkum. Sběr dat byl uskutečněn prostřednictvím anonymního online dotazníku „Dotazník pro výzkum komunikace a jejich překážek ve virtuálním a reálném světě“. Jedná se o často užívanou metodu s cílem získání většího množství dat. Základem dotazníku je písemné pokládání otázek a získávání písemných odpovědí (Bryman, 2016; Gavora, 2000). Výhodou této metody je získání dat od velkého počtu respondentů během krátké doby.

Na úvodní straně dotazníku se nachází všechny potřebné informace, které by měl respondent před vyplněním znát. Nachází se zde popis prováděného šetření, důležité informace k souhlasu respondenta, obecné informace pro respondenty k vyplňování dotazníku a kontaktní údaje realizátora výzkumu.

Dotazník obsahuje 53 otázek, které jsou navzájem podmiňovány. Všech respondentů se týká pouze 31 otázek. Kromě jedné otevřené otázky (věk respondenta) jsou všechny ostatní otázky uzavřené. U některých otázek se dá zvolit více odpovědí a tři otázky jsou škálové.

Prvních 12 otázek utváří sociometrický blok. Ten zjišťuje věk, pohlaví, bydliště, společenský status, rodinou konstelaci, vzdělání a podobně. Otázky č. 13 – 15 se zaměřují na volný čas respondenta. Dalším blokem je soubor otázek č. 16 – 26. Tento blok je zaměřen na užívání informačních a komunikačních technologií. Největší blok se zaměřuje na hraní online počítačových her. Spadají zde otázky č. 27 – 41. Poslední dva bloky se zaměřují na komunikaci v reálném a ve virtuálním světě (otázky č. 42 – 53).

Při konstrukci dotazníku se mimo jiné vycházelo z již dříve provedených dotazníkových šetření, například z dotazníku vytvořeného Katedrou křesťanské sociální práce na Univerzitě Palackého v Olomouci roku 2018 (Dotazník pro výzkum hodnot, volného času, zběhlosti v informačních technologiích, světonázoru a sociálních ohrožení).

V rámci sběru dat bylo požádáno několik středních škol v Moravskoslezském kraji (konkrétně Ostrava a okolí), aby se do výzkumu zapojily. Většina oslovených středních škol s účastí na výzkumu souhlasila. Velká část respondentů je tedy ve středoškolském věku. Dotazník bylo možné vyplňovat v časovém úseku od 19. 3. 2022 do 30. 4. 2022 a dohromady jej vyplnilo 416 respondentů. K dotazníku měli respondenti přístup přes Social Survey Project, což je webová stránka umožňující zveřejnění vlastního výzkumu.

### **5.1.3 Hypotézy**

Hypotézy dělíme na dvě kategorie. První kategorie hypotéz je zaměřena na vliv mezi sociodemografickými faktory a hraním online her u respondentů. Druhá kategorie se zabývá různými specifickými postoji respondentů a jejich vlivem na ideální prostředí pro trávení času s přáteli.

#### **Sociodemografie**

**H<sub>1.1</sub>** – Hraní počítačových her je statisticky závislé na věku respondenta.

**H<sub>1.2</sub>** – Hraní počítačových her je statisticky závislé na pohlaví.

**H<sub>1.3</sub>** – Úplnost rodiny, ve které adolescent žije, statisticky významně ovlivňuje hraní počítačových her.

**H<sub>1.4</sub>** – Velikost obce statisticky významně ovlivňuje hraní počítačových her.

**H<sub>1.5</sub>** – Hraní her, v nichž probíhá komunikace s ostatními hráči, je statisticky významně ovlivněno pohlavím hráčů.

## **Komunikace v reálném a virtuálním světě**

**H2.1** – Identifikace respondenta se sociální skupinou, vyjádřená postojem „Baví mě komunikovat s ostatními hráči.“, je statisticky významně závislá na prostředí, ve kterém chce respondent trávit čas se svými přáteli.

**H2.2** – Kooperace respondenta se sociální skupinou, vyjádřená postojem „Baví mě spolupráce na řešení problémů a situací.“, je statisticky významně závislá na prostředí, ve kterém chce respondent trávit čas se svými přáteli.

**H2.3** – Kontakty respondenta se sociální skupinou, vyjádřená postojem „Hra je pro mě příležitostí ke kontaktu s jinými lidmi.“, je statisticky významně závislá na prostředí, ve kterém chce respondent trávit čas se svými přáteli.

**H2.4** – Komunikace respondenta se sociální skupinou, vyjádřená postojem „Hra je pro mě příležitostí ke komunikaci a konverzaci.“, je statisticky významně závislá na prostředí, ve kterém chce respondent trávit čas se svými přáteli.

**H2.5** – Virtuální socializace respondenta se sociální skupinou, vyjádřená postojem „Ve skutečném světě nemám přátele, se kterými bych se bavil, nebo jich mám málo.“, je statisticky významně závislá na prostředí, ve kterém chce respondent trávit čas se svými přáteli.

**H2.6** – Sociální integrace respondenta se sociální skupinou, vyjádřená postojem „Díky komunikaci ve hře konečně někam patřím.“, je statisticky významně závislá na prostředí, ve kterém chce respondent trávit čas se svými přáteli.

**H2.7** – Asertivita respondenta v rámci sociální skupiny, vyjádřená postojem „Můj názor ve hře něco znamená a můžu měnit věci.“, je statisticky významně závislá na prostředí, ve kterém chce respondent trávit čas se svými přáteli.

**H2.8** – Anonymita respondenta v rámci sociální skupiny, vyjádřená postojem „Ve hře jsem anonymní a nemusím se bát vyslovovat své názory a myšlenky.“, je statisticky významně závislá na prostředí, ve kterém chce respondent trávit čas se svými přáteli.

**H2.9** – Osamělost respondenta v reálném světě, vyjádřená postojem „Ve skutečném světě se cítím osaměle.“, je statisticky významně závislá na prostředí, ve kterém chce respondent trávit čas se svými přáteli.

**H2.10** – Svoboda a uvolněnost respondenta v interakci se sociální skupinou, vyjádřená postojem „Ve virtuálním světě nemusím brát ohledy na pravidla slušné komunikace (můžu

nađávat, pouŹívat vulgarismy).“, je statisticky významně závislá na prostředí, ve kterém chce respondent trávit čas se svými přáteli.

**H2.11** – Sebedůvěra a rozvoj sebesystému respondenta, vyjádřená postojem „Při komunikaci ve virtuálním světě se cítím být více sám sebou.“, je statisticky významně závislá na prostředí, ve kterém chce respondent trávit čas se svými přáteli.

**H2.12** – Ochrana před sociální izolací respondenta, vyjádřená postojem „Ve virtuálním světě mi nic nebrání v komunikaci s cizími lidmi.“, je statisticky významně závislá na prostředí, ve kterém chce respondent trávit čas se svými přáteli.

**H2.13** – Fyzické sebepojetí a sebeobraz respondenta, vyjádřený postojem „Ve virtuálním světě se za sebe nemusím stydět (nikdo neví, jak vypadám).“, je statisticky významně závislý na prostředí, ve kterém chce respondent trávit čas se svými přáteli.

**H2.14** – Svoboda a sociální imunita respondenta ve virtuálním prostředí, vyjádřená postojem „Ve virtuálním světě nemám strach z možných důsledků toho, co řeknu.“, je statisticky významně závislá na prostředí, ve kterém chce respondent trávit čas se svými přáteli.

**H2.15** – UŹívání specifického sociolektu (slang a Źargon) v rámci sociální skupiny, vyjádřený postojem „Baví mě jazyk, kterým komunikuji a dobře mu rozumím.“, je statisticky významně závislá na prostředí, ve kterém chce respondent trávit čas se svými přáteli.

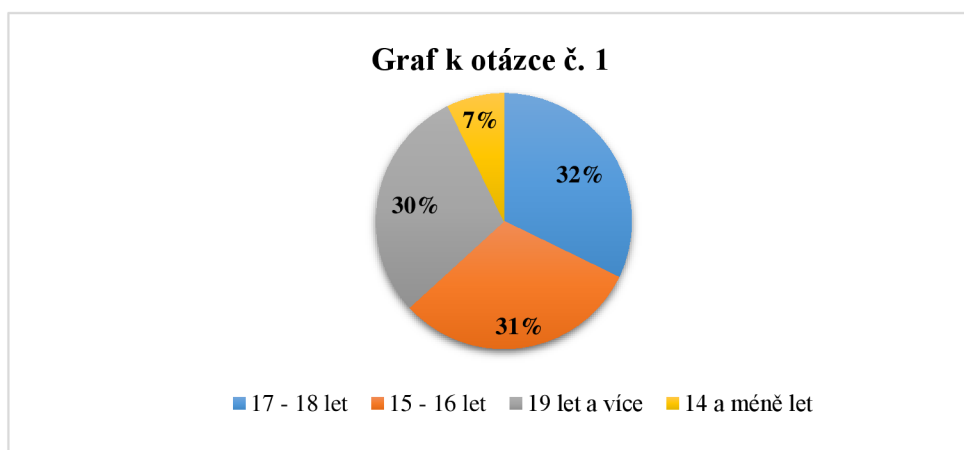
## 5.2 Základní sociodemografická analýza respondentů

Jak je již zmíněno výše, tak je dotazník rozdělen do šesti bloků. Jedná se o blok sociometrický (základní údaje o respondentovi), blok o prožívání volného času, užívání informačních a komunikačních technologií, hraní online her, komunikace v reálném světě a poslední je život a komunikace ve virtuálním světě.

### 5.2.1 Základní údaje o respondentovi

#### Otázka č. 1 - Váš věk

Dotazník vyplnilo 416 respondentů. Největší počet respondentů se pohybuje ve věkovém rozmezí od 17 do 18 let. Těchto respondentů je 134 (32%). Druhá nejvíce zastoupená věková skupina je 15 – 16 let (129 respondentů – 31%). Ve věkovém rozmezí 14 a méně let je 30 respondentů (7%). Zbytek respondentů se pohybuje ve věkovém rozmezí od 19 let výše (30%).

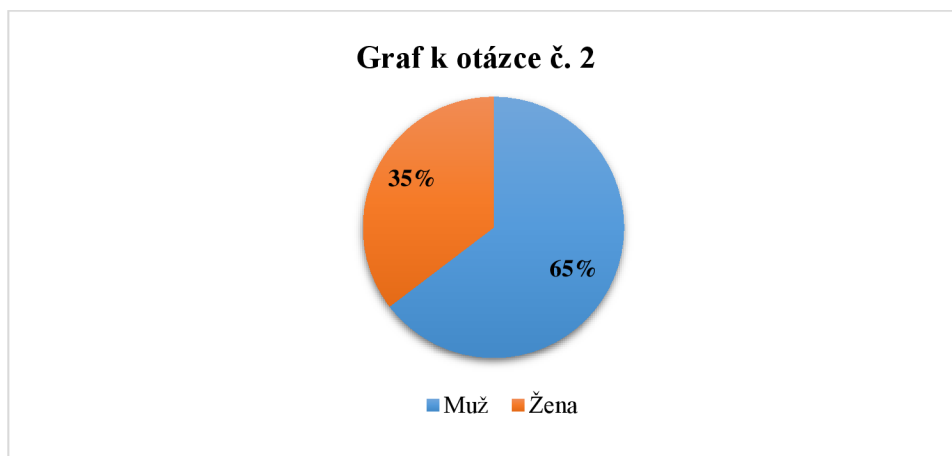


Graf 1 – odpovědi na otázku č. 1

#### Otázka č. 2 - Pohlaví

Co se týče otázky pohlaví, tak dotazník vyplnilo 269 respondentů mužského pohlaví (65%) a 147 ženského pohlaví (35%). Skupina mužských respondentů tedy početně převládá nad skupinou ženských respondentů.





Graf 2 – odpovědi na otázku č. 2

### Otázka č. 3 - Kraj, ve kterém žijete?

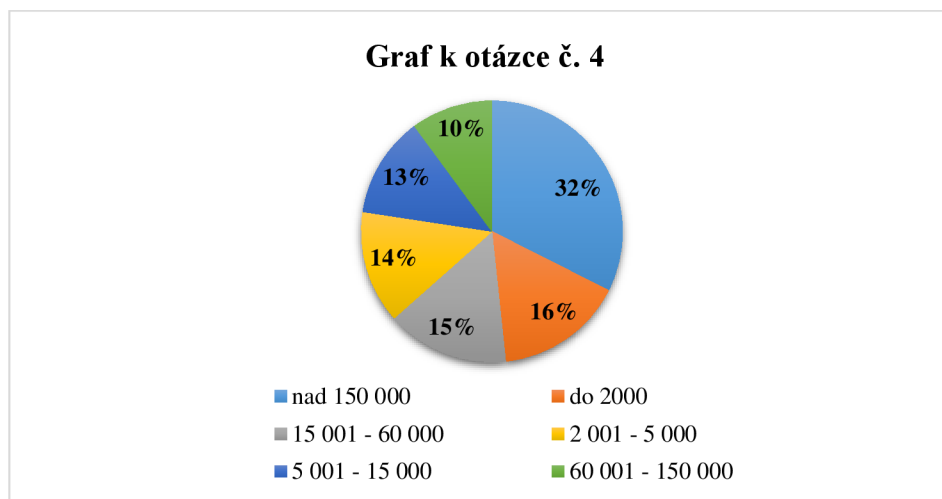
Z celkového počtu 416 respondentů je 385 respondentů (93%) z Moravskoslezského kraje. Zbylých 35 respondentů (7%) žije v ostatních krajích České republiky.



Graf 3 – odpovědi na otázku č. 3

### Otázka č. 4 - Jaká je velikost obce (počet obyvatel) kde bydlíte?

Velikosti obcí, ve kterých respondenti žijí, jsou poměrně různé. Největší zastoupení mají respondenti, kteří žijí v obcích nad 150 000 obyvatel, a to v počtu 135 respondentů (32%). V obcích do 2 000 obyvatel žije 66 respondentů (16%). 63 (15%) respondentů žije v obcích s počtem obyvatel od 15 001 do 60 000. Obce s počtem obyvatel od 2 001 do 5 000 zvolilo 58 respondentů (14%). V obcích od 5 001 do 15 000 obyvatel žije 52 respondentů (13%). Odpověď s nejmenším počtem odpovědí jsou obce s počtem obyvatel od 60 001 do 150 000. Tuto odpověď zvolilo 42 respondentů (10%).

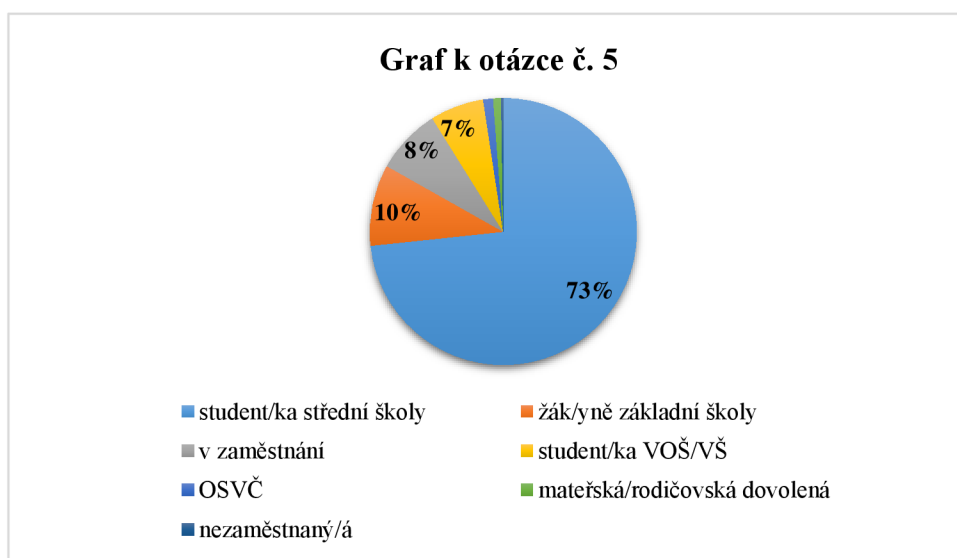


Graf 4 – odpovědi na otázku č. 4

### Otázka č. 5 – V současné době jsem

Pátá otázka se týká současného statusu respondentů ve společnosti. Zde jasně převažují studenti, a to buď základních škol, středních škol či vyšších odborných/vysokých škol. Největší počet respondentů studuje na střední škole. Jedná se o 305 respondentů (73%).

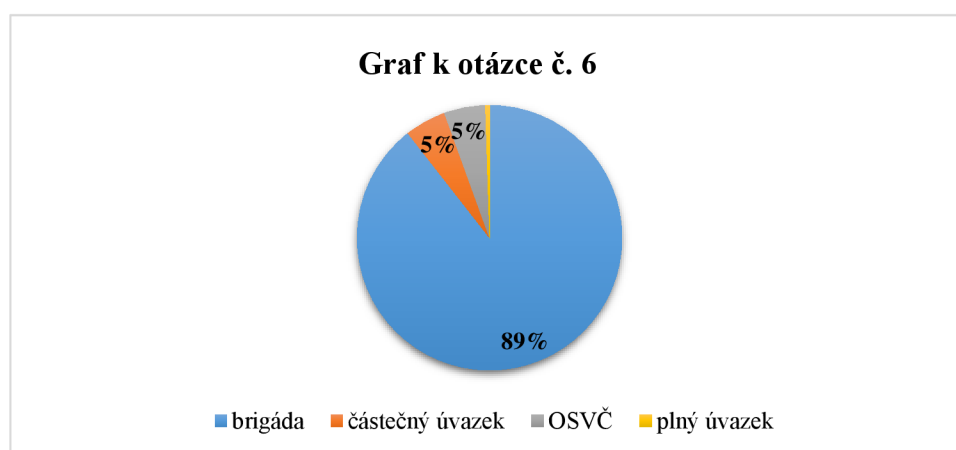
Na základních školách studuje 41 respondentů (10%) a na vyšších odborných/vysokých školách studuje 27 respondentů (7%). V zaměstnání je 33 respondentů (8%) a 5 respondentů je samostatně výdělečně činných (1%). Na mateřské/rodičovské dovolené jsou 4 respondenti (1%) a 1 respondent je nezaměstnaný.



Graf 5 – odpovědi na otázku č. 5

### Otázka č. 6 - Vykonáváte při studiu nějaké zaměstnání?

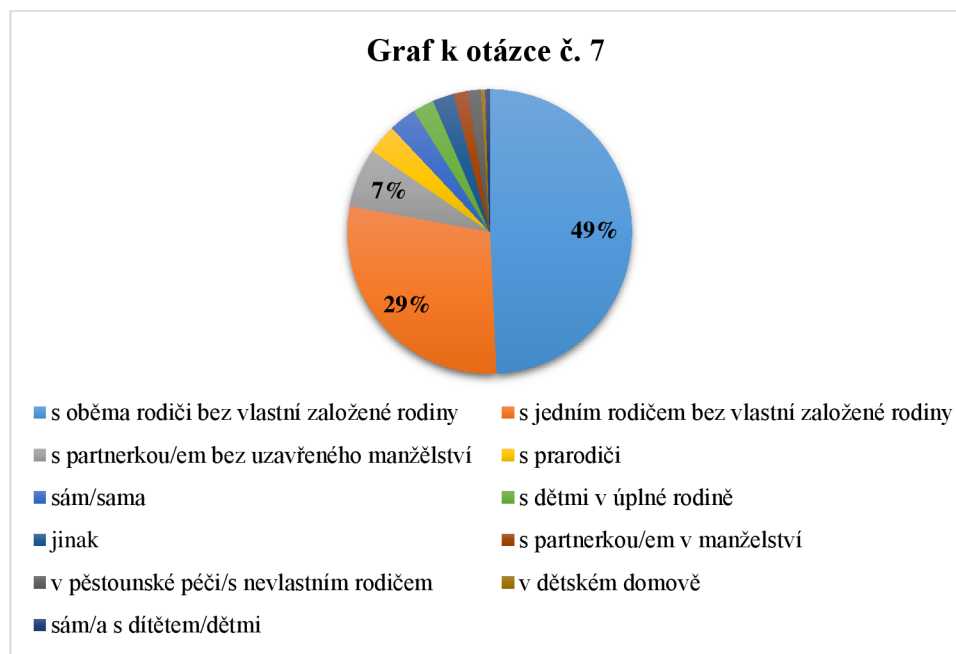
Pro všechny respondenty, kteří jako odpověď zvolili studium, je v dotazníku podotázka zabývající se vykonáváním zaměstnání při studiu. Z celkového počtu 332 studujících respondentů vykonává 199 respondentů nějaký druh zaměstnání (brigáda, práce na částečný úvazek, práce na celý úvazek, OSVČ). Nejčastějším zaměstnáním je brigáda, tu zvolilo 178 studujících respondentů (89%). U odpovědi „práce na částečný úvazek“ a „OSVČ“ odpovědělo v obou případech 10 respondentů (5%, 5%). Práci na plný úvazek zvolil pouze jeden studující respondent.



Graf 6 – odpovědi na otázku č. 6

### Otázka č. 7 - Jaká je Vaše rodinná situace?

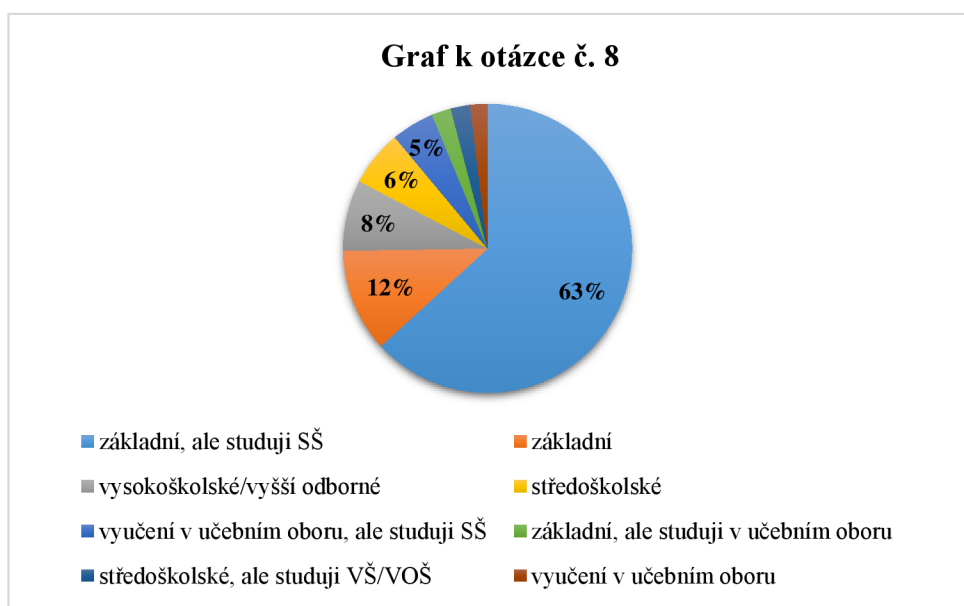
Sedmá otázka zjišťuje rodinnou situaci respondentů. 205 respondentů (49%) zvolilo možnost, že žije s oběma rodiči bez vlastní založené rodiny. Druhá nejpočetnější možnost je „žiji s jedním rodičem bez vlastní založené rodiny“. Tuto možnost zvolilo 119 respondentů (29%). Se svými prarodiči žije 14 respondentů (3%), v pěstounské péči/s nevlastním rodičem žije 6 respondentů (1%) a v dětském domově žijí 2 respondenti (1%). Možnost „žiji sám/sama“ zvolilo 13 respondentů (3%). S partnerem v manželství žije 7 respondentů (2%) a v partnerství bez uzavřeného manželství žije 28 respondentů (7%). V úplné rodině se svými dětmi žije 10 respondentů (2%) a možnost „žiji sám/sama s dítětem/děťmi“ zvolili 2 respondenti (1%). Možnost „jinak“ zvolilo 10 respondentů (2%).



Graf 7 – odpovědi na otázku č. 7

### Otázka č. 8 - Jaké je Vaše nejvyšší dosažené/dosahované vzdělání?

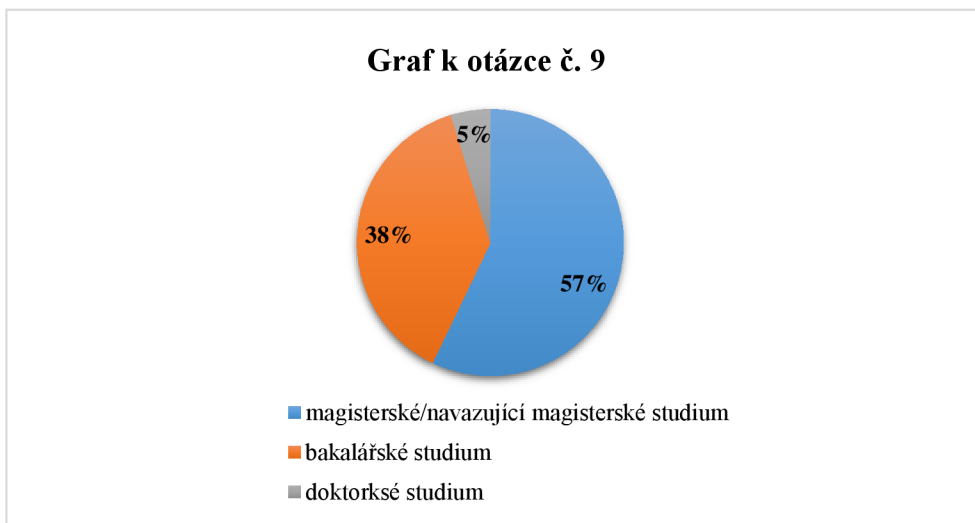
U otázky nejvyššího dosaženého/dosahovaného vzdělání značně početně převažuje odpověď „základní, ale studuji střední školu“, kterou zvolilo 263 respondentů (63%). Druhou nejpočetnější možností je „základní vzdělání“. Tu zvolilo 48 respondentů (12%). 9 respondentů (2%) má základní vzdělání, ale momentálně studuje učební obor. 8 respondentů (2%) je vyučených v učebním oboru a 20 respondentů (5%) je vyučených v učebním oboru s tím, že momentálně studují střední školu. Středoškolské vzdělání má 26 respondentů (6%) a 9 respondentů (2%) má středoškolské vzdělání a zároveň studují vysokou školu. Vysokoškolské či vyšší odborné vzdělání má 33 respondentů (8%).



Graf 8 – odpovědi na otázku č. 8

### Otázka č. 9 – Jaký typ/stupeň vysoké školy jste vystudoval/a, nebo studujete?

Devátá otázka je podotázka, která je určena pro respondenty, jenž zvolili v otázce č. 8 odpověď „středoškolské, ale studuji vysokou/vyšší odbornou školu“ nebo „vysokoškolské/vyšší odborné“. Bakalářský obor vystudovalo nebo studuje 16 respondentů (38%), magisterský či navazující magisterský obor vystudovalo nebo studuje 24 respondentů (57%) a doktorský program studují či dostudovali 2 respondenti (5%).

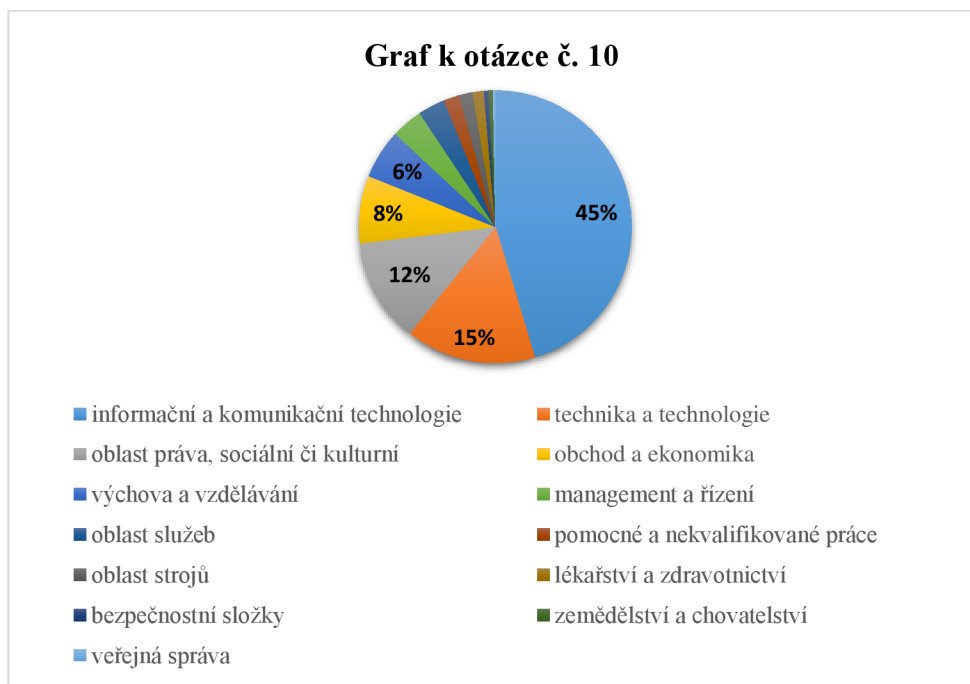


Graf 9 – odpovědi na otázku č. 9

### Otázka č. 10 – Jaké je zaměření Vašeho zaměstnání či studia?

Respondenti dostali na výběr ze 13 různých zaměření. Největší počet respondentů (170 respondentů - 45%) zvolil jako své profesní či studijní zaměření informační a komunikační technologie. Jiné početnější varianty jsou technika a technologie (58 respondentů – 15%) a oblast práva, sociální či kulturní (46 respondentů – 12%).

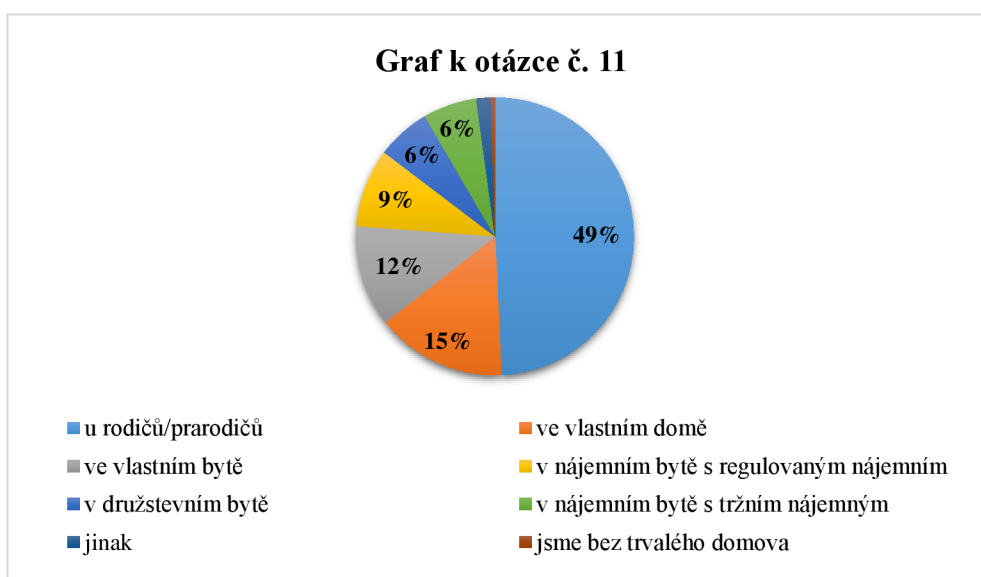
Další zaměření jsou oblasti výchova a vzdělávání (22 respondentů – 6%), management a řízení (14 respondentů (4%)), lékařství a zdravotnictví (5 respondentů – 1%), obchod a ekonomika (30 respondentů – 8%), veřejná správa (1 respondent), oblast strojů (6 respondentů – 2%), pomocné a nekvalifikované práce (7 respondentů – 2%), oblast služeb (12 respondentů – 3%), bezpečnostní složky (2 respondenti – 1%), zemědělství a chovatelství (2 respondenti – 1%).



Graf 10 – odpovědi na otázku č. 10

### Otázka č. 11 – Jaká je Vaše situace v oblasti bydlení?

U této otázky zvolilo 205 respondentů (49%) možnost „u rodičů/prarodičů (popř. u pěstounů, v dětském domově)“. 63 respondentů (15%) bydlí ve vlastním domě, 49 respondentů (12%) bydlí ve vlastním bytě, 26 respondentů žije v družstevním bytě (6%), 26 respondentů žije v nájemním bytě s tržním nájemným (6%), 38 respondentů (9%) žije v nájemním bytě s regulovaným nájemným a 2 respondenti (1%) zvolili možnost „jsem bez trvalého domova“. Možnost „jinak“ zvolilo 7 respondentů (2%).



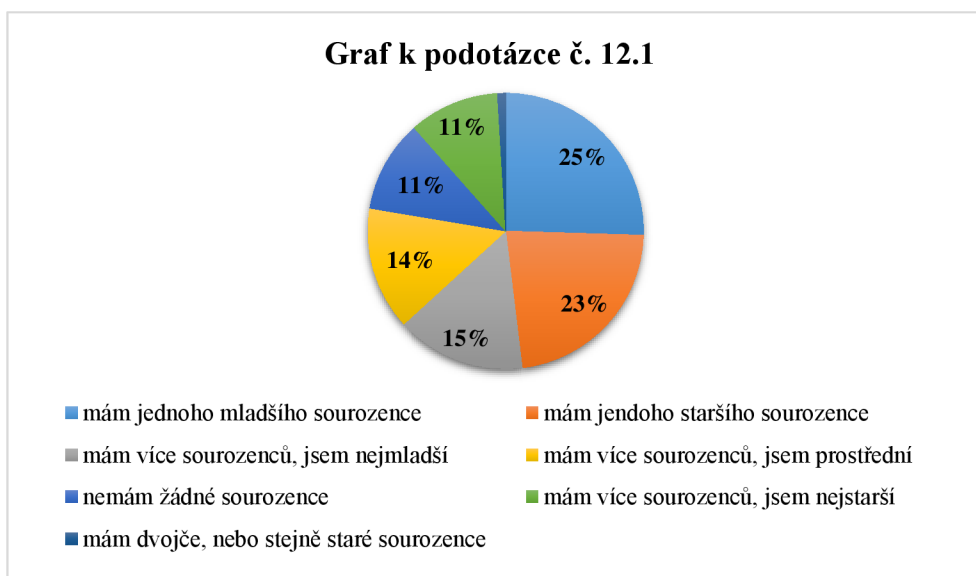
Graf 11 – odpovědi na otázku č. 11

## Otázka č. 12 – Jaká je Vaše sourozenecká konstelace (jaké máte sourozence)?

Tato otázka uzavírá první část dotazníku, a to část sociometrickou. Dělí se na dvě podotázky. První podotázka zjišťuje postavení respondenta mezi svými sourozenci (zda je nejmladší, prostřední, nejstarší, zda má více sourozenců či jednoho apod.). Druhá podotázka slouží ke zjištění, zda má respondent sourozence vlastní, nevlastní nebo obojí.

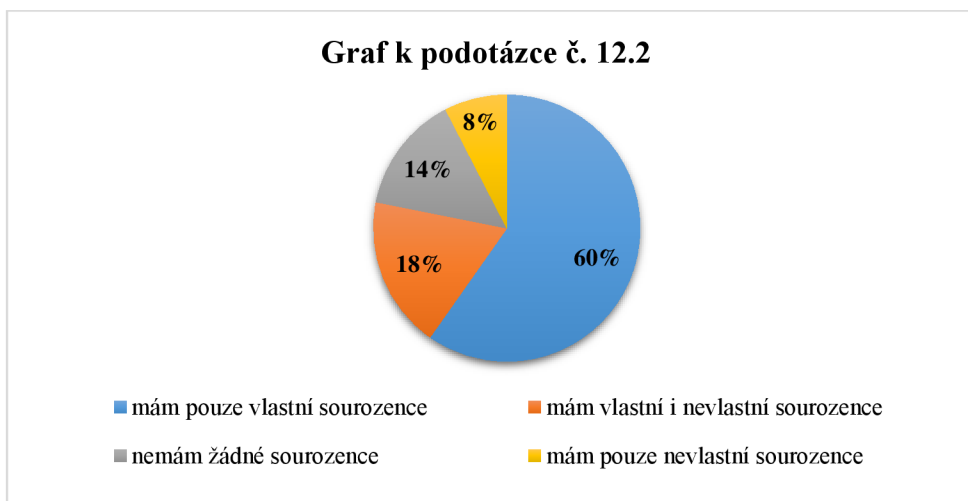
Nejpočetnější odpověď první podotázky je „mám jednoho mladšího sourozence“ (106 respondentů – 25%). Druhá nejpočetnější odpověď je „mám jednoho staršího sourozence“. Tuto odpověď zvolilo 94 respondentů (23%). Odpovědi s velice podobným počtem respondentů jsou „mám více sourozenců, jsem prostřední“ a „mám více sourozenců, jsem nejmladší“. První zvolilo 60 respondentů (14%) a druhou 63 respondentů (15%).

Možnost „mám více sourozenců, jsem nejstarší“ zvolilo 44 respondentů (11%) a 45 respondentů (11%) odpovědělo, že nemá žádné sourozence. Nejmenší počet odpovědí je u otázek, které se týkají dvojčat. 4 respondenti zvolili možnost, že mají dvojče, nebo stejně staré sourozence (1%).



Graf 12 – odpovědi na otázku č. 12.1

Ve druhé podotázce zvolilo nejvíce respondentů (256 – 62%) možnost „mám pouze vlastní sourozence“. Možnost „mám vlastní i nevlastní sourozence“ zvolilo 75 respondentů (18%). 47 respondentů (11%) nemá žádné sourozence a 38 respondentů (9%) má pouze nevlastní sourozence.



Graf 13 – odpovědi na otázku č. 12.2

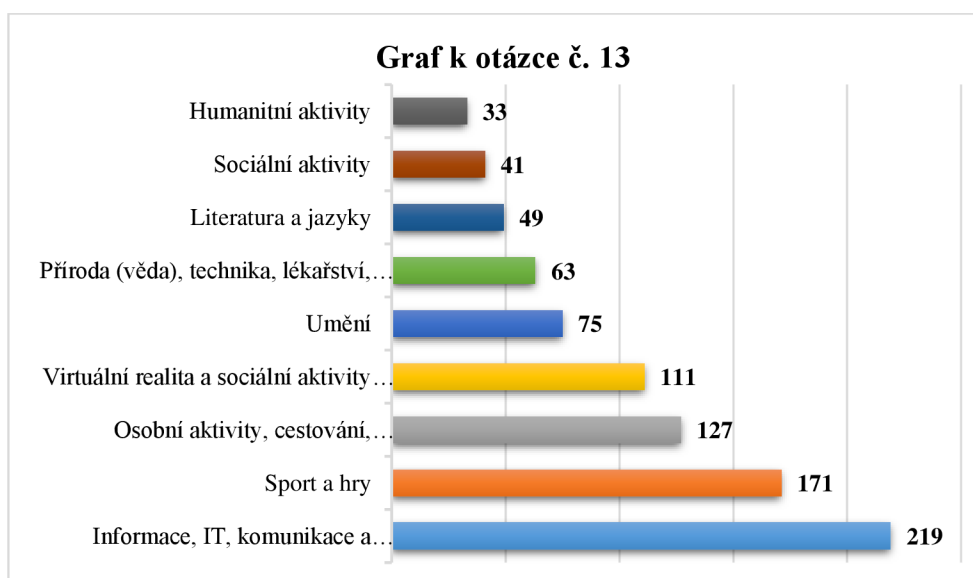
## 5.2.2 Volný čas

### Otázka č. 13 – Váš volný čas

U otázky č. 13 je vytvořen katalog, ve kterém se nachází různé druhy aktivit a respondenti si zvolili ty aktivity, které běžně dělají. U každé zvolené aktivity se rozjede soubor podotázek, které zjišťují doplňující informace. Mezi tyto doplňující informace patří oblíbenost aktivity, četnost provádění aktivity, čas věnovaný aktivitě, úroveň složitosti aktivity a podobně.

Respondenti zvolili dohromady 889 aktivit. Jednotlivé odpovědi s aktivitami jsou ve výsledcích rozděleny do kategorií. Tyto kategorie jsou „Informace, IT, komunikace a obecnosti“ (219 aktivit – 25%), „Humanitní aktivity“ (33 aktivit – 4%), „Literatura a jazyky“ (49 aktivit – 6%), „Příroda (věda), technika, lékařství, domácnost a hobby“ (63 aktivit – 7%), „Umění“ (75 aktivit – 8%), „Osobní aktivity, cestování, turismus a geografie“ (127 aktivit – 14%), „Sport a hry“ (171 aktivit – 19%), „Sociální aktivity“ (41 aktivit – 5%) a „Virtuální realita a sociální aktivity ve virtuálním světě“ (111 aktivit – 12%).

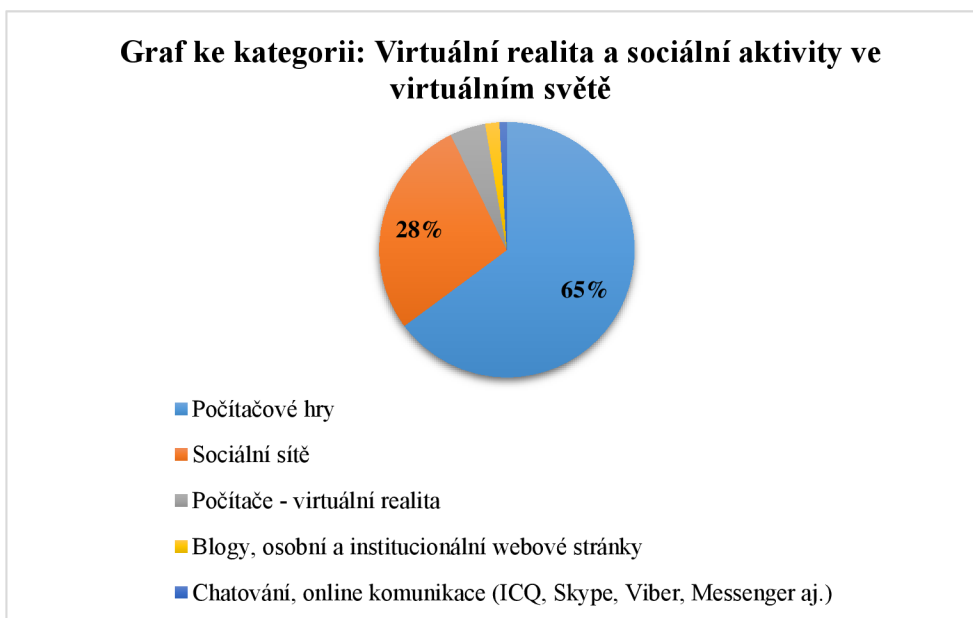




Graf 14 – odpovědi na otázku č. 13

V rámci cíle výzkumné části této diplomové práce nás zajímají především aktivity v oblasti virtuální reality a sociální aktivity ve virtuálním světě. Spadají zde počítačové hry, virtuální realita, blogy, chatování/online komunikace a sociální sítě.

Počítačové hry jako svoji volnočasovou aktivitu zvolilo 72 respondentů (65%), virtuální realitu zvolilo 5 respondentů (4%), blogy zvolili dva respondenti (2%), chatování a online sítě si vybral 1 respondent (1%) a sociální sítě zvolilo 31 respondentů (28%).

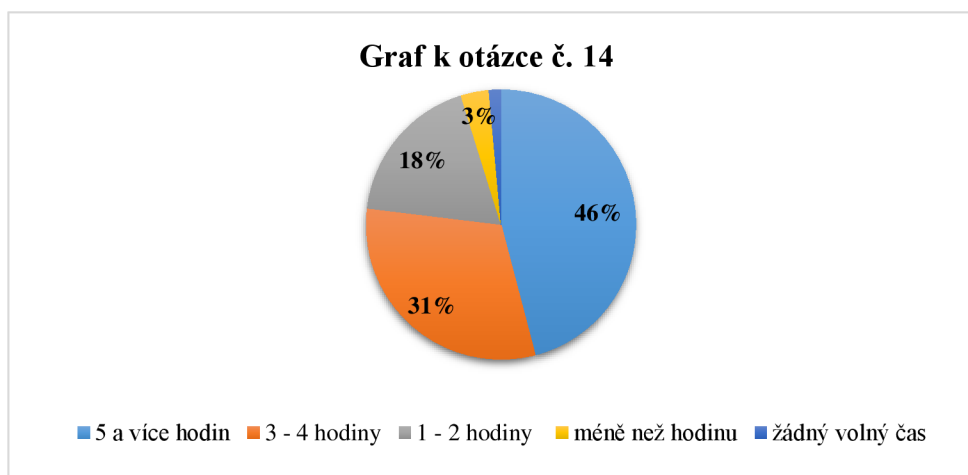


Graf 15 – kategorie: Virtuální realita a sociální aktivity ve virtuálním světě

#### Otázka č. 14 – Zkuste prosím odhadnout, kolik máte běžně volného času ve všední den?

Pro zjištění množství volného času u respondentů je velice důležitá otázka č. 14 a otázka č. 15. Volný čas je v těchto otázkách rozdělen na volný čas ve všedních dnech a během víkendů.

Co se týče volného času během všedních dnů, tak nejvíce respondentů vybralo možnost „3 – 4 hodiny“ (191 respondentů – 46%). Druhá nejčastěji zvolená možnost je „5 a více hodin“. Tu zvolilo 129 respondentů (31%). Možnost „1 – 2 hodiny“ zvolilo 76 respondentů (18%). Možnosti s nejmenším počtem jsou „méně než jednu hodinu“ (14 respondentů – 3%) a „žádný volný čas“ (6 respondentů – 2%).

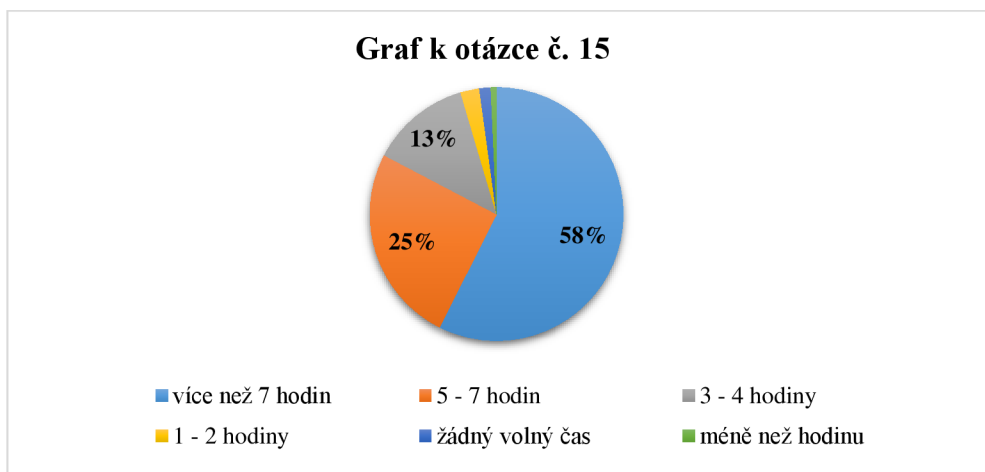


Graf 16 – odpovědi na otázku č. 14

#### Otázka č. 15 – Zkuste prosím odhadnout, kolik máte běžně volného času ve dnech víkendu (sobota, neděle)?

Během víkendů má 239 respondentů (58%) více než 7 hodin volného času. 5 – 7 hodin volného času má 105 respondentů (25%). 53 respondentů (13%) má o víkendu 3 – 4 hodiny volného času. Možnosti s nejmenším počtem respondentů jsou „1 – 2 hodiny“ (10 respondentů – 2%), „méně než 1 hodinu“ (3 respondenti – 1%) a „žádný volný čas“ (6 respondentů – 1%).

Na základě získaných odpovědí můžeme s jistotou uvést, že respondenti mají o víkendech více volného času, než během školních/pracovních dnů.

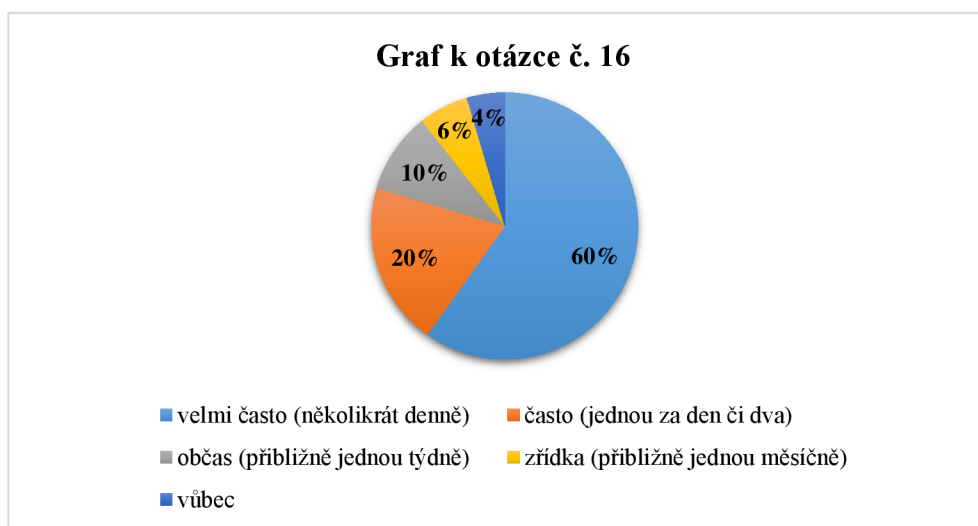


Graf 17 - - odpovědi na otázku č. 15

### 5.2.3 Užívání informačních a komunikačních technologií

#### Otázka č. 16 – Jste zvyklý/á používat pravidelně počítač?

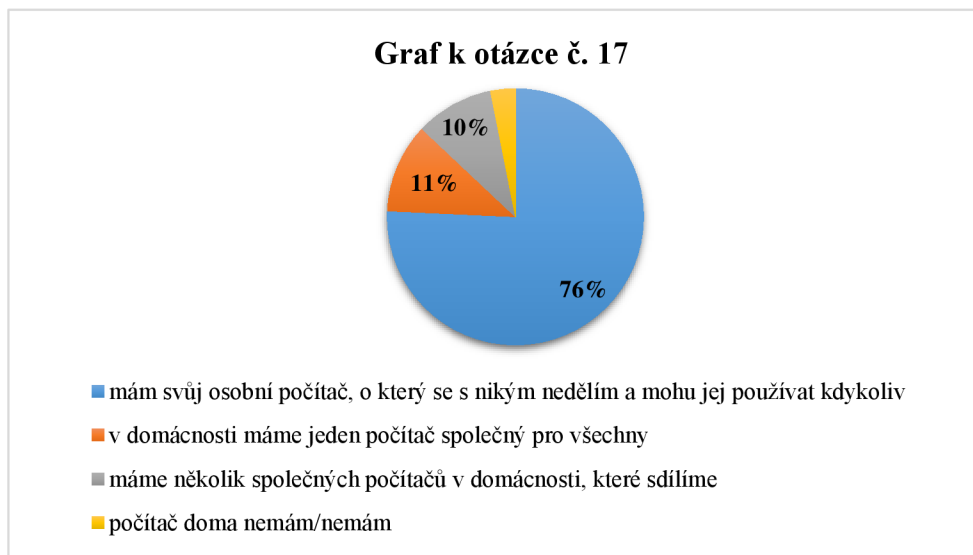
Tato otázka začíná blok o užívání informačních a komunikačních technologií. Respondenti mají na výběr z pěti možností. Největší část respondentů (249 – 60%) zvolila možnost „Velmi často (několikrát denně)“. Druhá nejčastěji vybraná možnost je „často (jednou za den či dva)“, kterou zvolilo 82 respondentů (20%). 41 respondentů (10%) zvolilo možnost „občas (přibližně jednou týdně)“, 25 respondentů (6%) zvolilo možnost „zřídka (přibližně jednou měsíčně)“ a 19 respondentů (4%) nepoužívá počítač vůbec.



Graf 18 – odpovědi na otázku č. 16

### Otázka č. 17 – Jaký máte přístup k počítači?

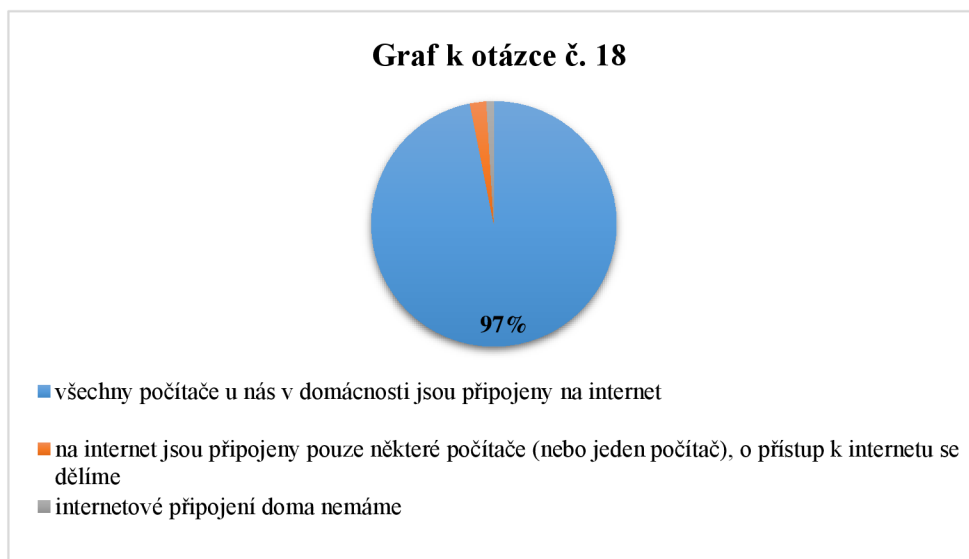
Celkem 315 respondentů (76%) odpovědělo, že mají svůj vlastní počítač, o který se nemusí dělit a mohou jej využívat kdykoliv. Podobný počet respondentů zvolilo možnosti „máme několik společných počítačů v domácnosti, které sdílíme“ (41 – 10%) a „v domácnosti máme jeden počítač společný pro všechny“ (47 – 11%). Pouze 13 respondentů (3%) zvolilo možnost „počítač doma nemám/nemáme“.



Graf 19 – odpovědi na otázku č. 17

### Otázka č. 18 – Máte doma připojení k internetu?

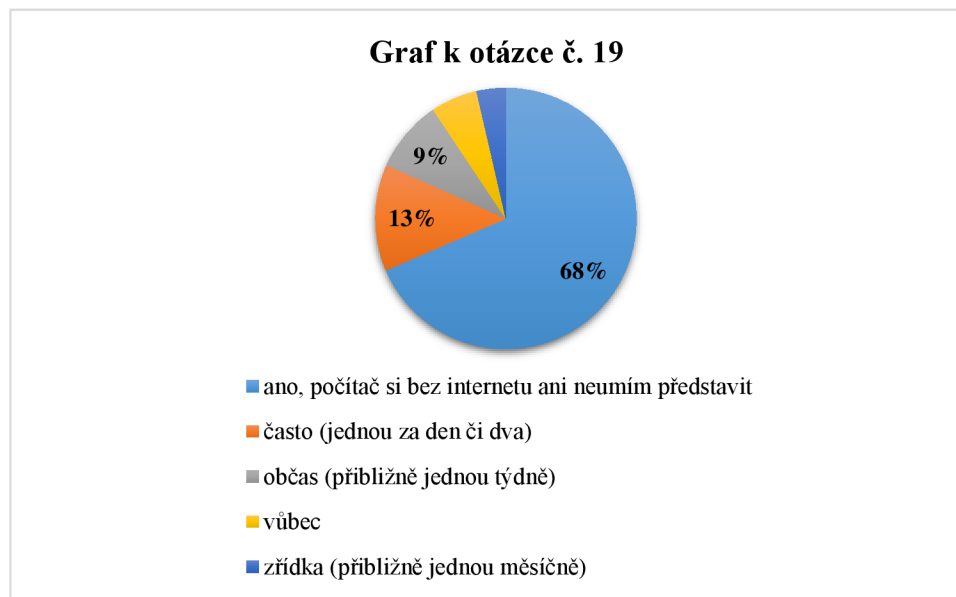
Zde jasně převažuje množství respondentů, kteří mají všechny své dostupné počítače připojeny k internetu. Tuto možnost zvolilo 403 respondentů (97%). Dělený přístup k internetu s ostatními má 9 respondentů (2%) a 4 respondenti (1%) nemají připojení k internetu vůbec.



Graf 20 – odpovědi na otázku č. 18

### Otázka č. 19 – Využíváte počítač k prohlížení internetu?

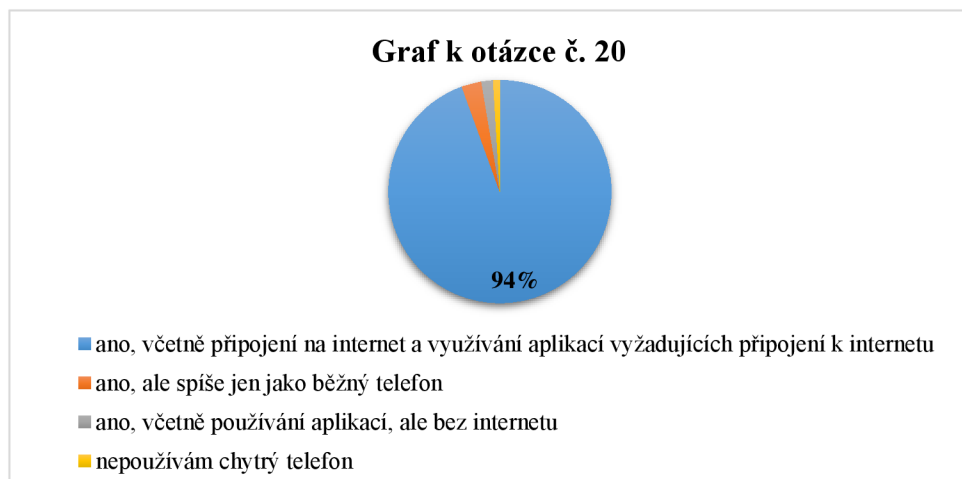
Velké množství respondentů (285 – 68%) u této otázky uvedlo, že si počítač bez internetu nedokážou ani představit. Často (jednou za den či dva) internet využívá 55 respondentů (13%) a občas (přibližně jednou týdně) internet využívá 37 respondentů (9%). Jednou měsíčně prohlídí internet prostřednictvím počítače 15 respondentů (4%) a 24 respondentů (6%) nepoužívá počítač k prohlížení internetu vůbec.



Graf 21 – odpovědi na otázku č. 19

### Otázka č. 20 – Používáte chytrý mobilní telefon?

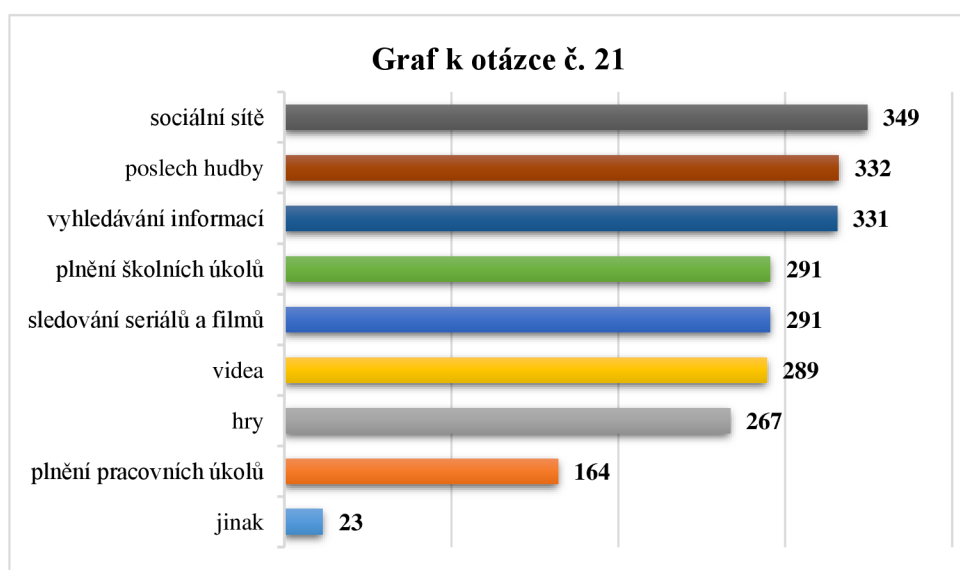
Celkem 393 respondentů (94%) odpovědělo, že používají chytrý mobilní telefon, a to včetně internetového připojení a aplikací vyžadujících internet. Bez internetu používá telefon a ostatní aplikace pouze 7 respondentů (2%). 12 respondentů (3%) užívá chytrý telefon pouze pro jeho základní funkce (jako běžný telefon) a pouze 4 respondenti (1%) nevyužívají chytrý telefon vůbec.



Graf 22 – odpovědi na otázku č. 20

### Otázka č. 21 – Za jakým účelem internet využíváte?

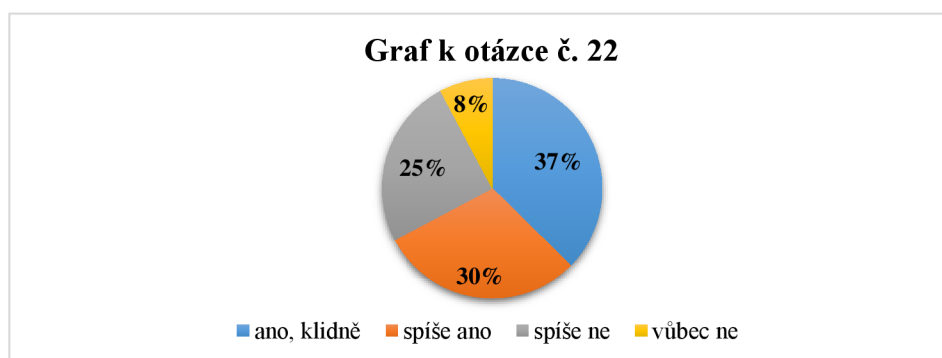
U této otázky je na výběr z 9 možných odpovědí a respondent může zvolit více odpovědí zároveň. Nejpočetnější odpověď je „sociální sítě“. Tu zvolilo 349 respondentů (84%). Další odpovědi jsou „poslech hudby“ (332 respondentů – 80%), „vyhledávání informací“ (331 respondentů – 80%), „sledování seriálů a filmů“ (291 respondentů – 70%), „plnění školních úkolů“ (291 respondentů – 70%), „videa“ (289 respondentů – 69%), „hry“ (267 respondentů – 64%), „plnění pracovních úkolů“ (164 respondentů – 39%) a odpověď „jinak“ zvolilo 23 respondentů (6%).



Graf 23 – odpovědi na otázku č. 21

### Otázka č. 22 – Dokážete si představit, že budete dobrovolně na určitou dobu (např. týden) bez mobilního telefonu?

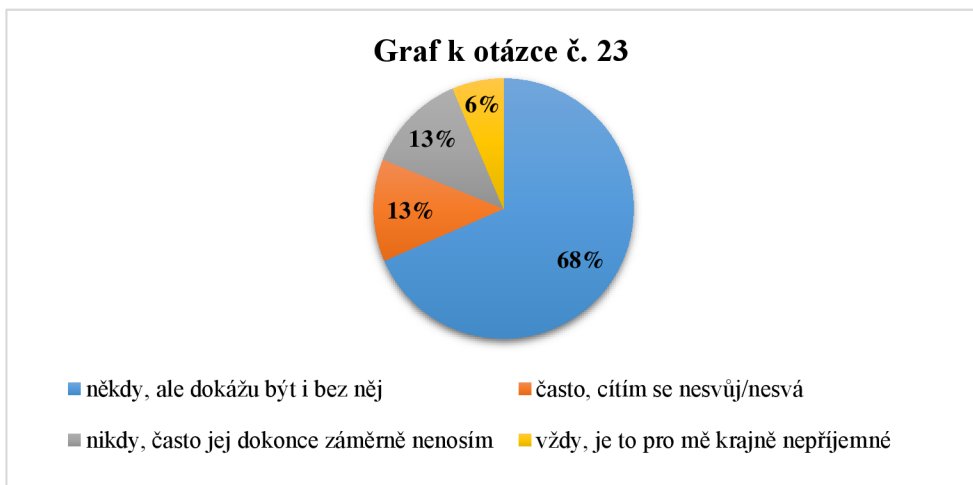
Velká část respondentů (154 – 37%) si to dokáže představit. Odpověď „spíše ano“ zvolilo 123 respondentů (30%), „spíše ne“ zvolilo 103 respondentů (25%) a 32 respondentů zvolilo možnost „vůbec ne“ (8%).



Graf 24 – odpovědi na otázku č. 22

### Otázka č. 23 – Pociťujete nepříjemné pocity, když u sebe nemáte mobilní telefon?

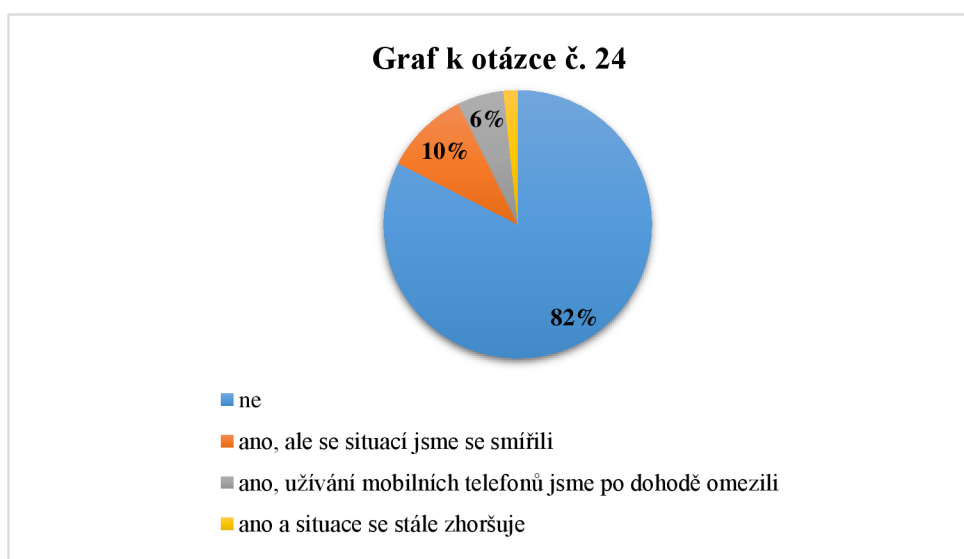
Nejpočetnější odpověď u této otázky je „někdy, ale dokážu být i bez něj“, kterou zvolilo 280 respondentů (68%). Podobný počet odpovědí mají možnosti „nikdy, často jej záměrně nenosím“ a „často, cítím se nespůj/nesvá“. První možnost zvolilo 51 respondentů (13%) a druhou zvolilo 52 respondentů (13%). Krajně nepříjemné je to pro 26 respondentů (7%).



Graf 25 – odpovědi na otázku č. 23

### Otázka č. 24 – Zhoršily se Vaše vztahy s blízkými lidmi kvůli nadměrnému používání telefonu (např. omezení přímé komunikace, spory, hádky, nedorozumění apod.)?

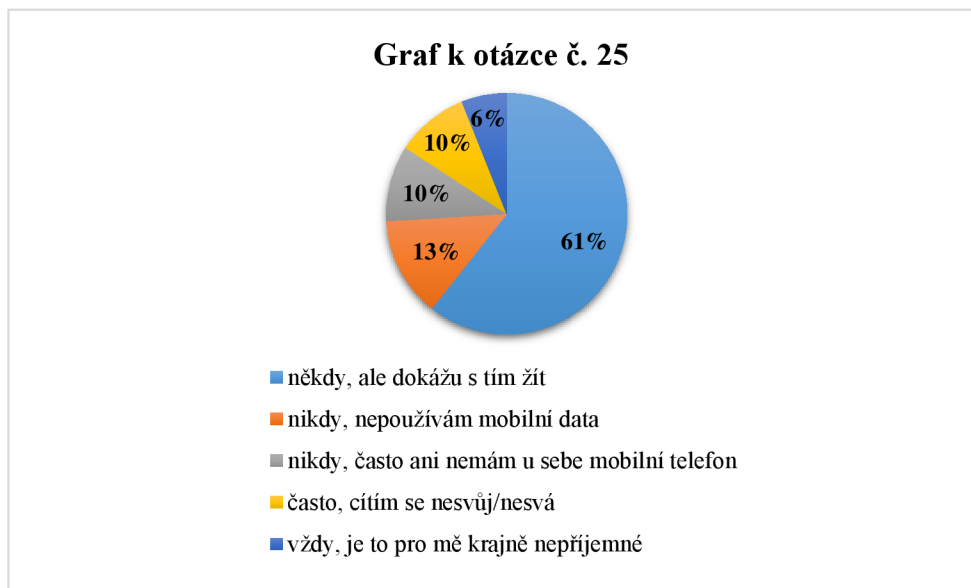
Používání mobilního telefonu se nijak nedotklo vztahů 340 respondentů (82%). Vztahy 42 respondentů (10%) se kvůli používání telefonu zhoršily, ale se situací se smířili. 23 respondentů (6%) po dohodě omezilo užívání telefonu a u 7 respondentů (2%) se situace dále zhoršuje.



Graf 26 – odpovědi na otázku č. 24

### Otázka č. 25 – Cítil/a byste se nepříjemně, kdybyste nemohl/a aktualizovat informace ze svých sociálních sítí a kontrolovat e-maily?

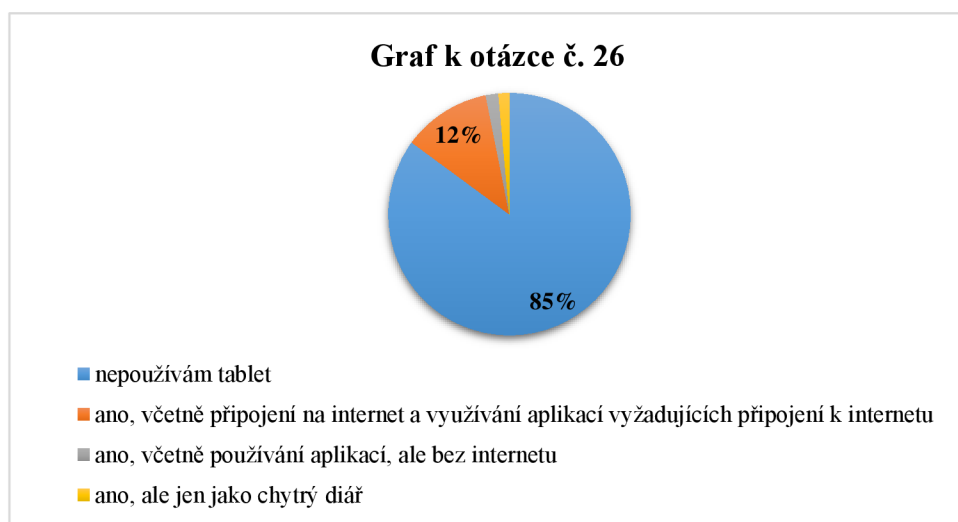
Podobně jako u otázky č. 23 zvolila největší část respondentů (250 – 61%) možnost „někdy, ale dokážu s tím žít“. 55 respondentů (13%) nepoužívá vůbec mobilní data a 42 respondentů (10%) u sebe často ani nemá mobilní telefon. 40 respondentů (10%) se naopak cítí nepříjemně často. Vždy se cítí nepříjemně 25 respondentů (6%).



Graf 27 – odpovědi na otázku č. 25

### Otázka č. 26 – Používáte tablet?

Pouze 49 respondentů (12%) používá tablet včetně internetového připojení. 7 respondentů (2%) používá tablet bez internetového připojení a 6 respondentů (1%) užívá tablet pouze pro jeho základní funkce (jako chytrý diář). Největší množství respondentů (354 – 85%) nepoužívá tablet vůbec.



Graf 28 – odpovědi na otázku č. 26



## 5.2.4 Hraní online her

### Otázka č. 27 – Hrajete online hry?

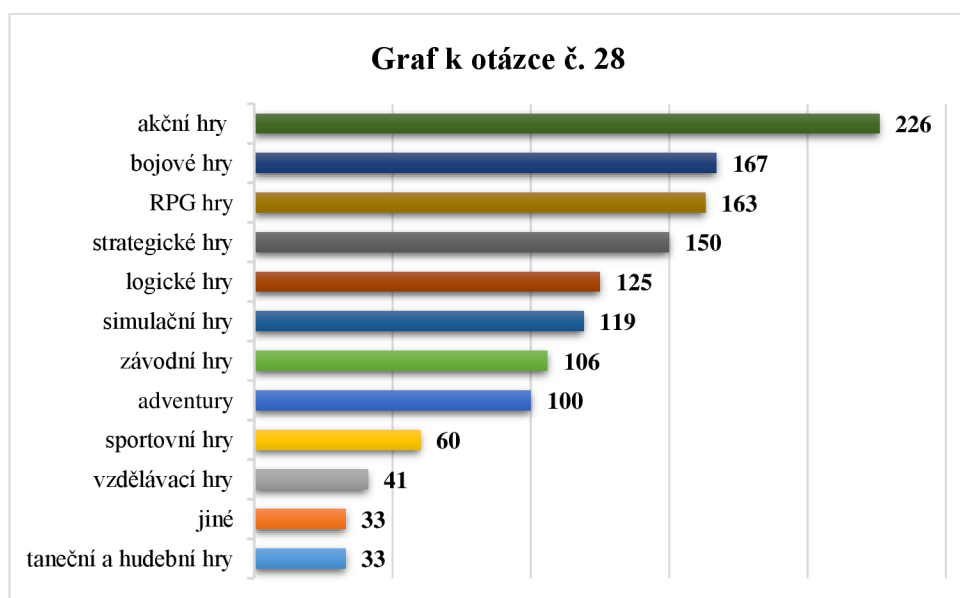
Otázkou č. 27 začíná největší blok otázek dotazníku, a to blok „hraní online her“. Na tento dotaz odpovědělo 291 respondentů (70%), že online hry hrají a 125 respondentů (30%) odpovědělo, že online hry nehrají. Na základě výsledků jasně vidíme, že mezi respondenty početně převládají hráči online her. Pro hráče online her je následně vytvořeno několik navazujících otázek.



Graf 29 – odpovědi na otázku č. 27

### Otázka č. 28 – Jaký žánr online her nejraději hrajete?

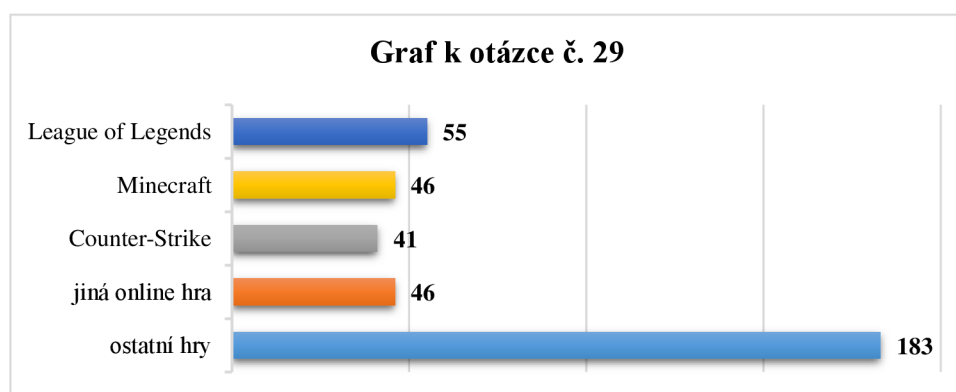
Zde mohli respondenti zvolit více možností. Celkem je u otázky na výběr ze 12 možností. Nejčastěji zvoleným žánrem jsou akční hry. Ty zvolilo 226 respondentů (78%). Další žánry jsou RPG hry (163 respondentů – 56%), strategické hry (150 – 52%), adventury (100 respondentů – 34%), sportovní hry (60 respondentů – 21%), závodní hry (106 respondentů – 36%), simulační hry (119 respondentů – 41%), taneční a hudební hry (33 respondentů – 11%), bojové hry (167 respondentů – 57%), logické hry (125 respondentů – 43%) a vzdělávací hry (41 respondentů – 14%). Jako poslední byla možnost „jiné“, kterou zvolilo 33 respondentů (11%).



Graf 30 – odpovědi na otázku č. 28

### Otázka č. 29 – Jaké online hry hraje?

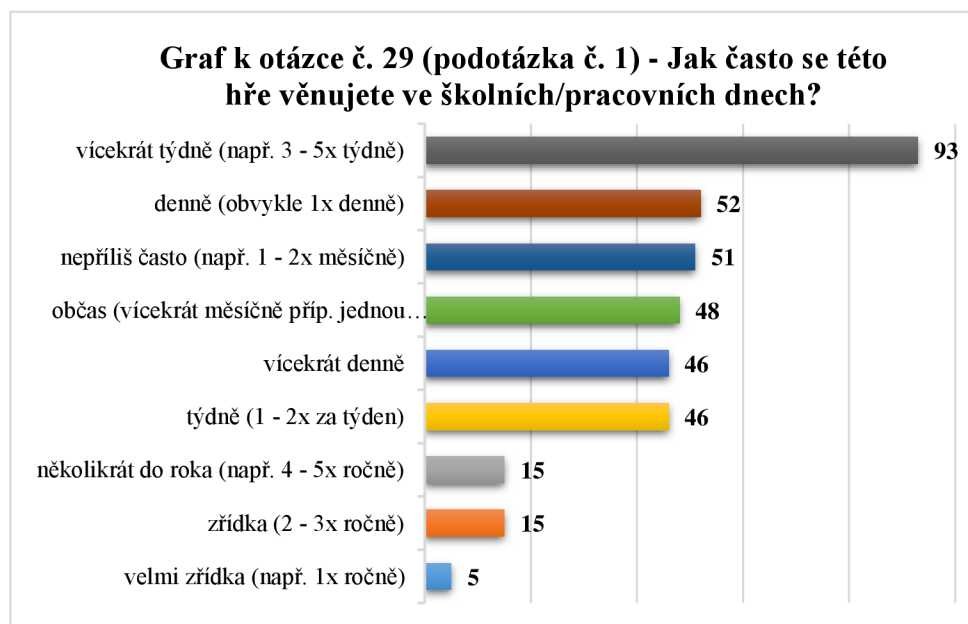
Tady je možné opět vybrat více možností. Na výběr je ze 43 her. Respondenti také mohli zvolit možnost „jiná online hra“. 291 respondentů, kteří hrají online hry, zvolili dohromady 371 her. Nejčteněji zvolená možnost je hra League of Legends, kterou zvolilo 55 respondentů (19 % z celkového počtu hráčů online her). Další početně zvolená hra je Counter-Strike (41 respondentů – 14% z celkového počtu hráčů online her) a Minecraft (46 respondentů – 16% z celkového počtu hráčů online her). Zbývajících 40 her je v grafu zahrnutých pod pojmem „ostatní hry“.



Graf 31 – odpovědi na otázku č. 29

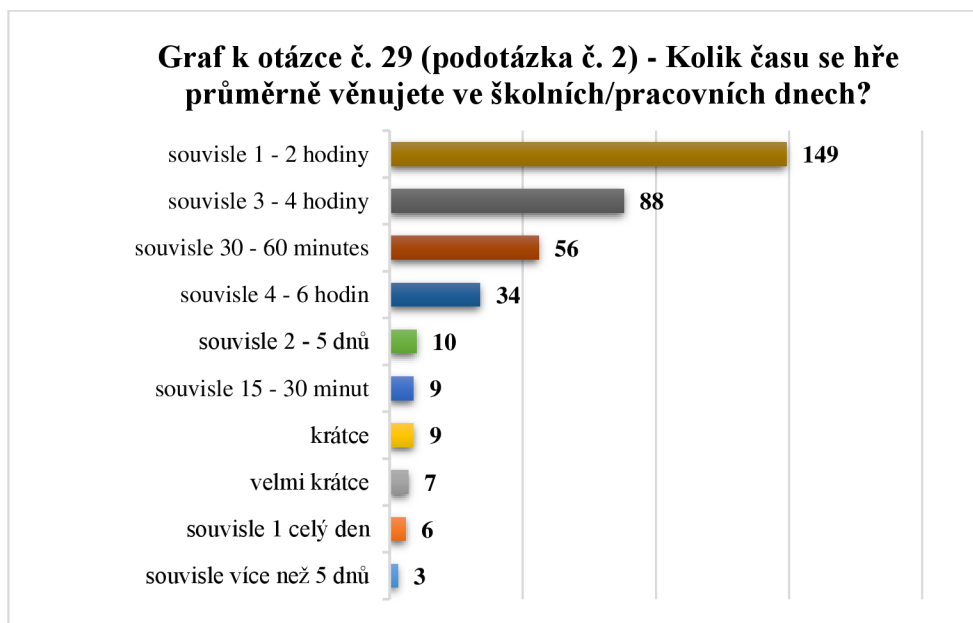
Při volbě jakékoliv hry se vždy otevřel soubor podotázek zjišťujících doplňující informace, jako například jak často respondent hru hraje, kolik času jí věnuje, jak moc jí má rád a podobně.

První podotázka se zabývá tím, jak často se respondent věnuje hraní zvolených online her během pracovního týdne. Nejpočetněji zvolená možnost je „vícekrát týdně“, kterou zvolilo 93 respondentů (25%). Další možnosti jsou „denně“ (52 respondentů – 14%), „nepříliš často“ (51 respondentů – 14%), „občas“ (48 respondentů – 13%), „týdně“ (46 respondentů – 12%), „vícekrát denně“ (46 respondentů – 12%), „několikrát do roka“ (15 respondentů – 4%), „zřídka“ (15 respondentů – 4%) a „velmi zřídka“ (5 respondentů – 1%).



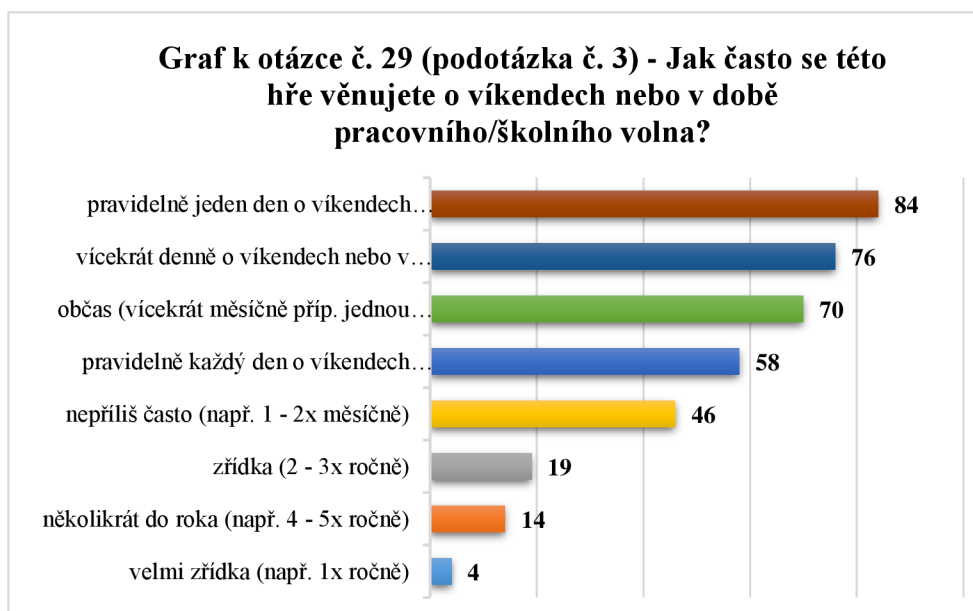
Graf 32 – odpovědi na otázku č. 29 (podotázka č. 1)

Druhá podotázka zjišťuje, kolik času hře respondent věnuje během školních/pracovních dnů. Respondenti u zvolených her tráví nejčastěji souvisle 1 – 2 hodiny (149 respondentů – 40%). Druhá nejčastější odpověď je „souvisle 3 – 4 hodiny“ (88 respondentů – 24%). 30 – 60 minut u hraní her stráví 56 respondentů (15%), 4 – 6 hodin hraje 34 respondentů (9%), souvisle 1 celý den hraje 6 respondentů (2%), 2 – 5 dnů hraje 10 respondentů (3%) a souvisle více než 5 dnů se hře věnují 3 respondenti (1%). Mezi kratší intervaly patří možnosti „15 – 30 minut“ (9 respondentů – 2%), „krátce“ (9 respondentů – 2%) a „velmi krátce“ (7 respondentů – 2%).



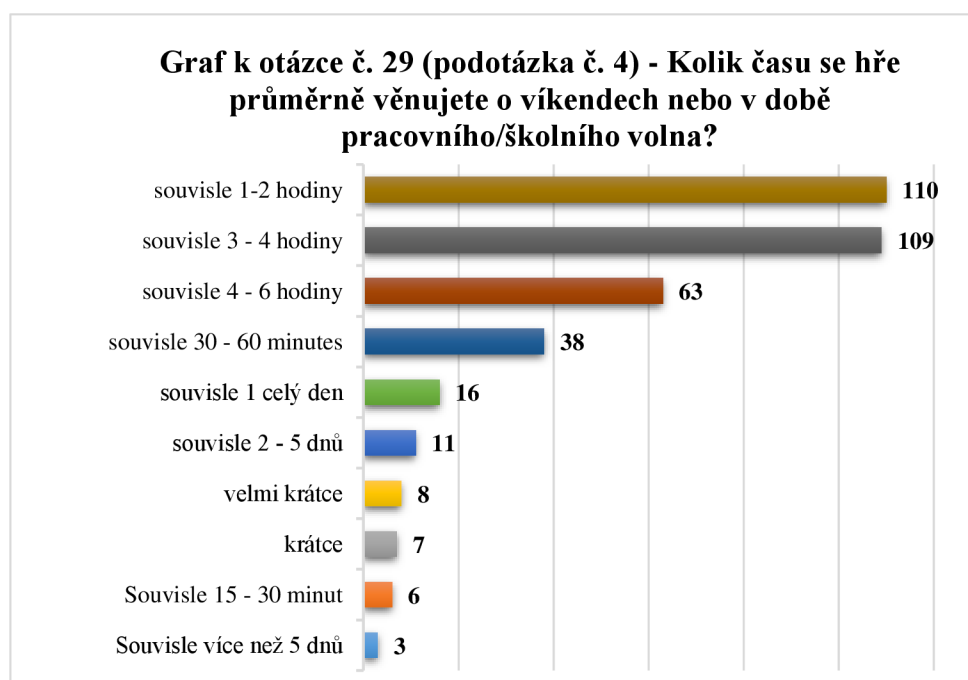
Graf 33 – odpovědi na otázku č. 29 (podotázka č. 2)

Třetí podotázka zní „Jak často se této hře věnujete o víkendech, nebo v době pracovního/školního volna?“. 84 respondentů (23%) se hrám věnuje pravidelně jeden víkendový den či v době volna. Pravidelně každý den se hrám věnuje 58 respondentů (16%) a vícekrát denně 76 respondentů (20%). Další možnosti jsou „občas“ (70 respondentů – 19%), „nepříliš“ (46 respondentů – 12%), „několikrát“ (14 respondentů – 4%), „zřídka“ (19 respondentů – 5%) a „velmi zřídka“ (4 respondenti – 1%).



Graf 34 – odpovědi na otázku č. 29 (podotázka č. 3)

Následující podotázka se zaměřuje stejně jako podotázka č. 2 na čas strávený u hry, ale v tomto případě o víkendech a v době volna. Respondenti u zvolených her během víkendů a v době volna tráví nejčastěji souvisle 1 – 2 hodiny (110 respondentů – 30%). Druhá nejčastější odpověď je „souvisle 3 – 4 hodiny“ (109 respondentů – 29%). 30 – 60 minut u hraní her stráví 38 respondentů (10%), 4 – 6 hodin hraje 63 respondentů (17%), souvisle 1 celý den hraje 16 respondentů (4%), 2 – 5 dnů hraje 11 respondentů (3%) a souvisle více než 5 dnů se hře věnují 3 respondenti (1%). Mezi kratší intervaly patří možnosti „15 – 30 minut“ (6 respondentů – 2%), „krátce“ (7 respondentů – 2%) a „velmi krátce“ (8 respondentů – 2%).



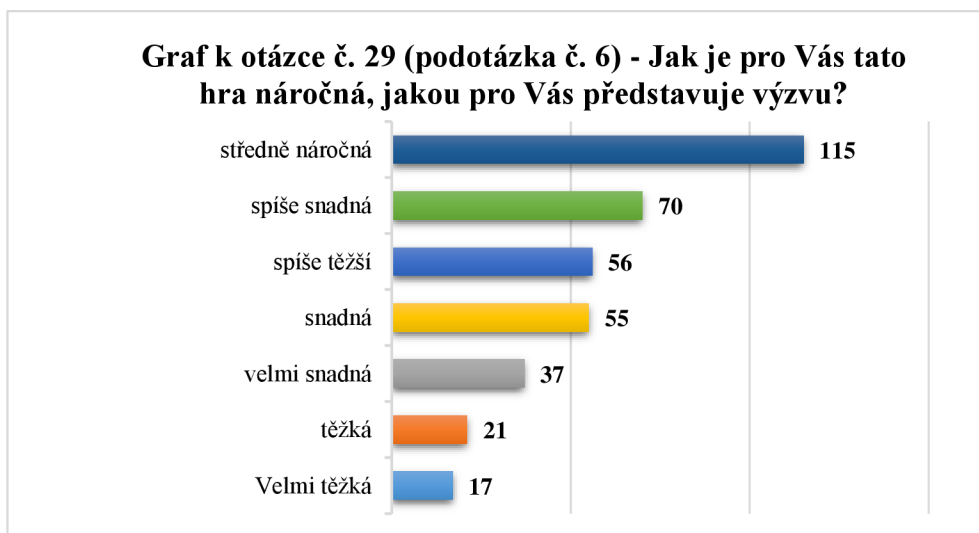
Graf 35 – odpovědi na otázku č. 29 (podotázka č. 4)

Pátá podotázka zjišťuje oblíbenost hry u respondenta. Mezi odpověďmi převažuje velmi vysoká obliba (81 respondentů – 22%) a vysoká obliba (72 respondentů – 19%). Hodně podobně na tom je také střídavá obliba (61 respondentů – 16%) a spíše vysoká obliba (59 respondentů – 16%). Ostatní odpovědi jsou maximální obliba (15 respondentů – 4%), střídavá obliba spíše vyšší (53 respondentů – 14%), střídavá obliba spíše nižší (9 respondentů – 2%), spíše nízká obliba (7 respondentů – 2%), nízká obliba (3 respondenti – 1%) a poslední je velmi nízká obliba (11 respondentů – 3%).



Graf 36 – odpovědi na otázku č. 29 (podotázka č. 5)

Podotázka č. 6 se ptá respondentů na náročnost zvolené hry. Střední náročnost zvolilo 115 respondentů (31%). Spíše snadná je hra pro 70 respondentů (19%) a spíše těžší je pro 56 respondentů (15%). Možnost „snadná“ zvolilo 55 respondentů (15%) a možnost „velmi snadná“ zvolilo 37 respondentů (10%). Poslední dvě možnosti jsou „těžká“ (21 respondentů – 6%) a „velmi těžká“ (17 respondentů – 5%).



Graf 37 – odpovědi na otázku č. 29 (podotázka č. 6)

Úroveň hráče zjišťuje podotázka č. 7. Respondent u této otázky sám sebe hodnotí a snaží se odhadnout, na jaké úrovni se nachází. Za pokročilé se označilo 103 respondentů (28%). 66 respondentů (18%) se považuje za velmi pokročilé a 56 respondentů (15%) se označilo za experta/mistra. Další možnosti jsou „mírně pokročilý“ (48 respondentů – 13%), „začátečník“ (9 respondentů – 2%) a „úplný začátečník“ (2 respondentů – 1%).



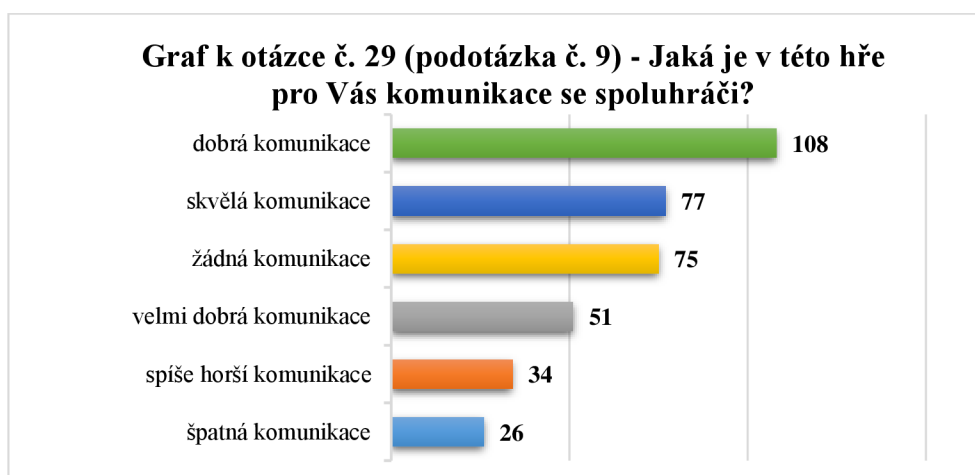
Graf 38 – odpovědi na otázku č. 29 (podotázka č. 7)

Předposlední podotázka č. 8 zní „Jedná se o organizovanou aktivitu (dopředu dohodnuté skupinky, časy)?“. U 213 her (57%) odpověděli respondenti že se nejedná o organizovanou aktivitu a u 158 her (43%) odpověděli, že se jedná o organizovanou aktivitu.



Graf 39 – odpovědi na otázku č. 29 (podotázka č. 8)

Poslední je podotázka č. 9. Zajímá se o to, jaká je pro respondenta komunikace v dané hře s ostatními hráči. Nejpočetněji zvolená odpověď je „dobrá komunikace“ (108 respondentů – 29%). Další odpovědi jsou „velmi dobrá komunikace“ (51 respondentů – 14%), „skvělá komunikace“ (77 respondentů – 21%), „spíše horší komunikace“ (34 respondentů – 9%), „špatná komunikace“ (26 respondentů – 7%) a „žádná komunikace“ (75 respondentů – 20%).

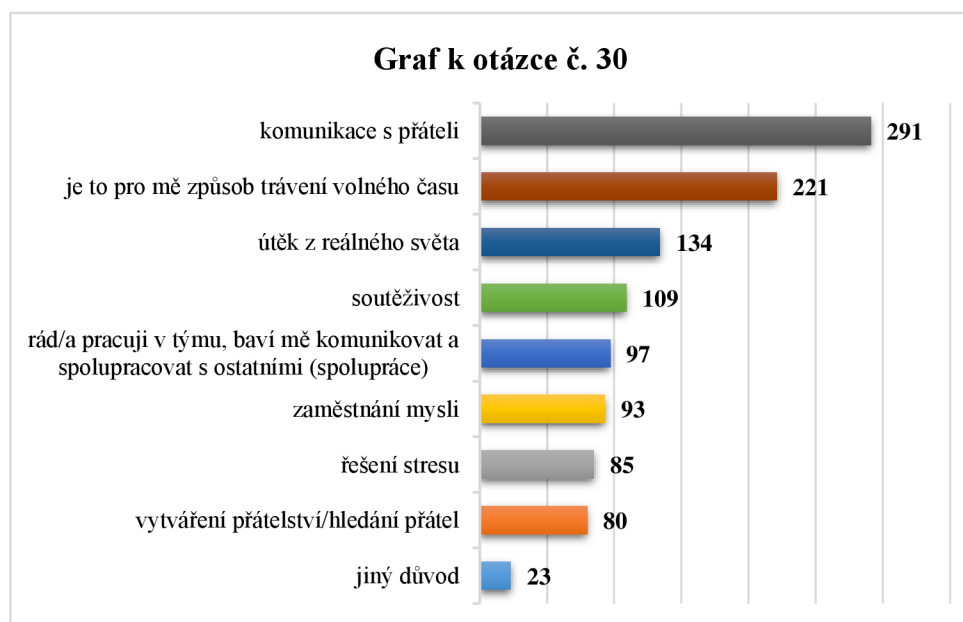


Graf 40 – odpovědi na otázku č. 29 (podotázka č. 9)

### Otázka č. 30 – Proč hraje online hry?

Otázka č. 30 je další otázka, u které je možno zvolit více odpovědí. Respondenti zde měli možnost výběru z 9 odpovědí. Odpověď „je to pro mě způsob trávení volného času“ zvolilo z celkového počtu hráčů online her (291) nejvíce respondentů, a to 221 (76%).

Dále hrají respondenti online hry kvůli komunikaci s přáteli (170 respondentů – 58%), kvůli útěku z reálného světa (134 respondentů – 46%), soutěživosti (109 respondentů – 37%), protože rádi spolupracují (97 respondentů – 33%), kvůli zaměstnání myslí (93 respondentů – 32%), kvůli řešení stresu (85 respondentů – 29%) a také kvůli vytváření přátelství (80 respondentů – 27%). Možnost „jiný důvod“ zvolilo 23 respondentů (8%).

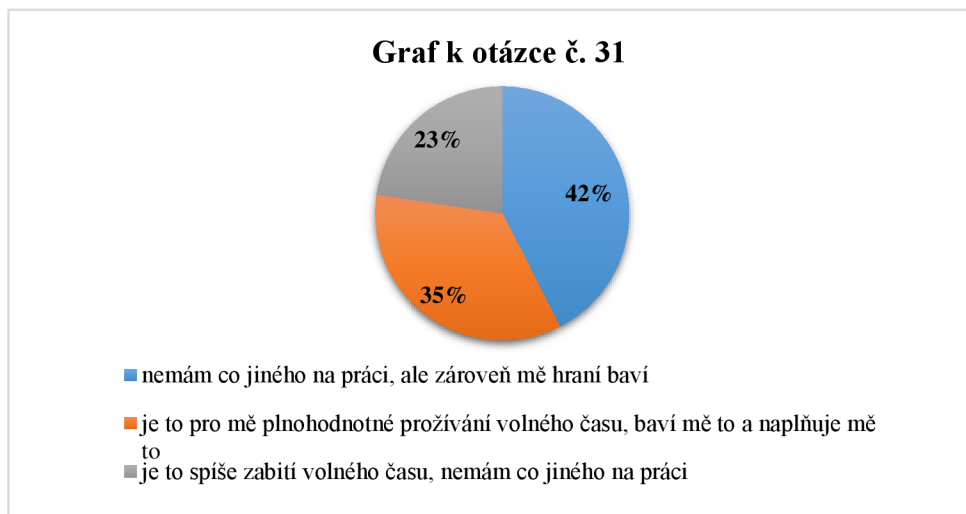


Graf 41 – odpovědi na otázku č. 30



### Otázka č. 31 – Jestliže je pro Vás hraní náplní volného času

Tato otázka je určena pro respondenty, kteří si v předchozí otázce vybrali odpověď „je to pro mě způsob trávení volného času“. 94 respondentů (43%) vybralo, že nemají nic jiného na práci, ale zároveň je hraní baví. 77 respondentů (35%) bere hraní jako plnohodnotné prožívání svého volného času a 50 respondentů (23%) vnímá své hraní jako zabíjení času, protože nemají co jiného na práci.



Graf 42 – odpovědi na otázku č. 31

### Otázka č. 32 – Hrajete hry, ve kterých se komunikuje s ostatními hráči?

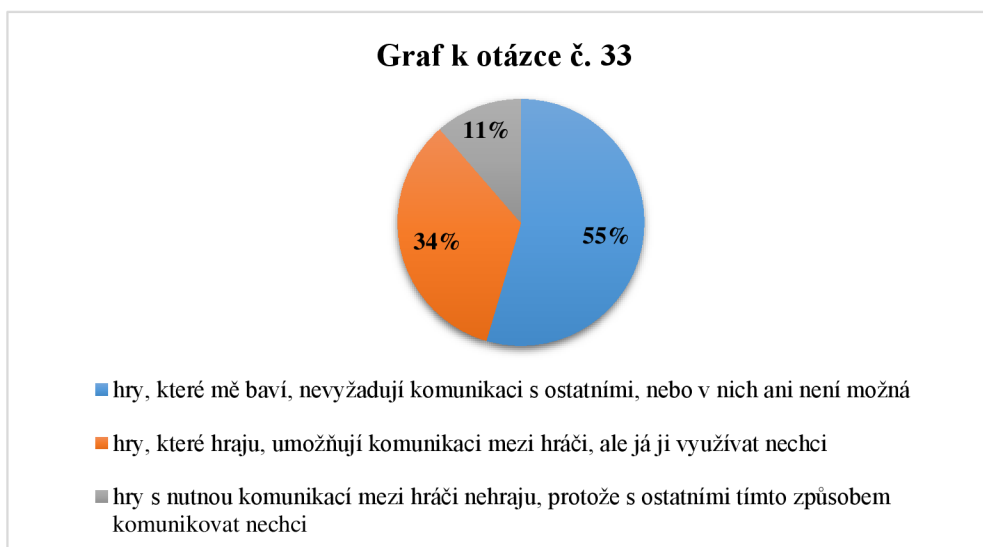
Zbytek otázek tohoto bloku se zabývá komunikací v online hrách a druhy komunikace. Největší část respondentů (247 – 85%) hraje hry, ve kterých se komunikuje s ostatními hráči. Zbytek respondentů (44 – 15%) tyto hry nehraje.



Graf 43 – odpovědi na otázku č. 32

### Otázka č. 33 – Proč nekomunikujete s ostatními hráči?

Pokud respondent odpověděl v předchozí otázce, že nehraje hry, ve kterých se komunikuje s ostatními hráči, tak se mu otevřela otázka č. 33, která zjišťuje důvody. 24 respondentů (55%) nekomunikuje s ostatními hráči, protože hrají hry, které komunikaci nevyžadují či vůbec neumožňují. 5 respondentů (11%) tyto hry vůbec nehraje, protože takto komunikovat nechtějí a 15 respondentů (34%) hraje hry, které komunikaci umožňují, ale nechtějí ji využívat.

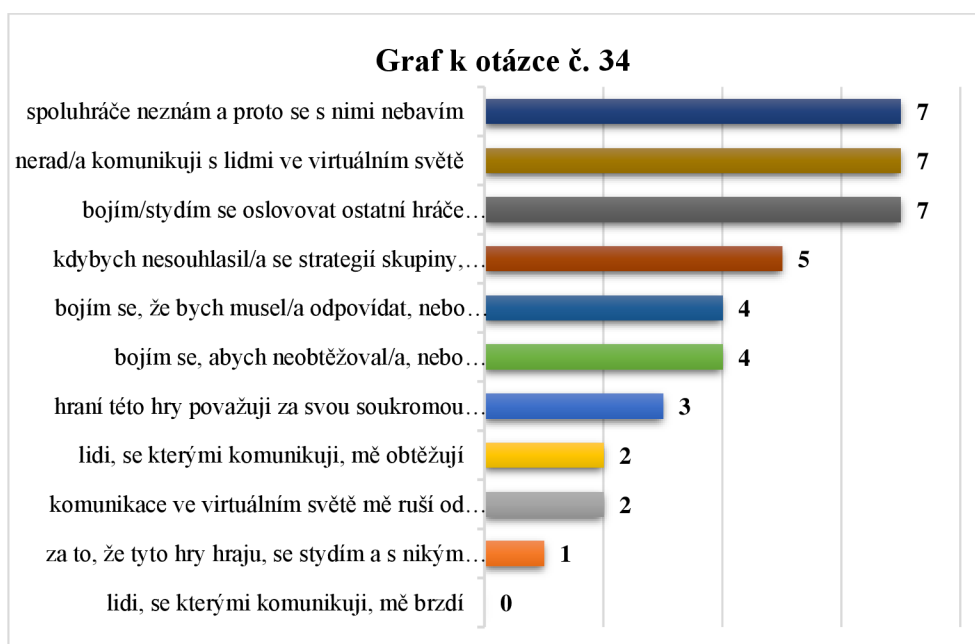


Graf 44 – odpovědi na otázku č. 33

### Otázka č. 34 – Prosím upřesněte důvody, proč nekomunikujete s ostatními hráči?

Otázka č. 34 umožňuje výběr z 11 různých možností. Tato otázka je velice důležitá, protože nám podrobněji přiblíží důvody respondentů nekomunikovat s ostatními hráči. Otázka je určena pro respondenty, kteří v předchozí otázce zvolili, že tyto hry vůbec nehrají, protože takto komunikovat nechtějí, nebo že hrají hry, které komunikaci umožňují, ale nechtějí ji využívat. Tři nejpočetnější důvody nekomunikování jsou stud oslovit ostatní hráče (7 respondentů – 35%), neoblíbenost komunikace ve virtuálním světě (7 respondentů – 35%) a to, že hráče neznají, a proto s nimi nekomunikují (7 respondentů – 35%).

Mezi další důvody patří vyrušování od hry (2 respondenti – 10%), obtěžování ostatními lidmi (2 respondenti – 10%), strach z obtěžování a brždění ostatních (4 respondenti – 20%), stud za hraní her (1 respondent – 5%), nenarušování svého soukromí (3 respondenti – 15%), strach z odpovídání a sdílení svých názorů (4 respondenti – 20%) a strach z toho, že nebude respondent souhlasit s ostatními, ale zároveň svůj nesouhlas nedokáže projevit (5 respondentů – 25%). Možnost „lidi, se kterými komunikuji, mě brzdí“ nevybral nikdo.

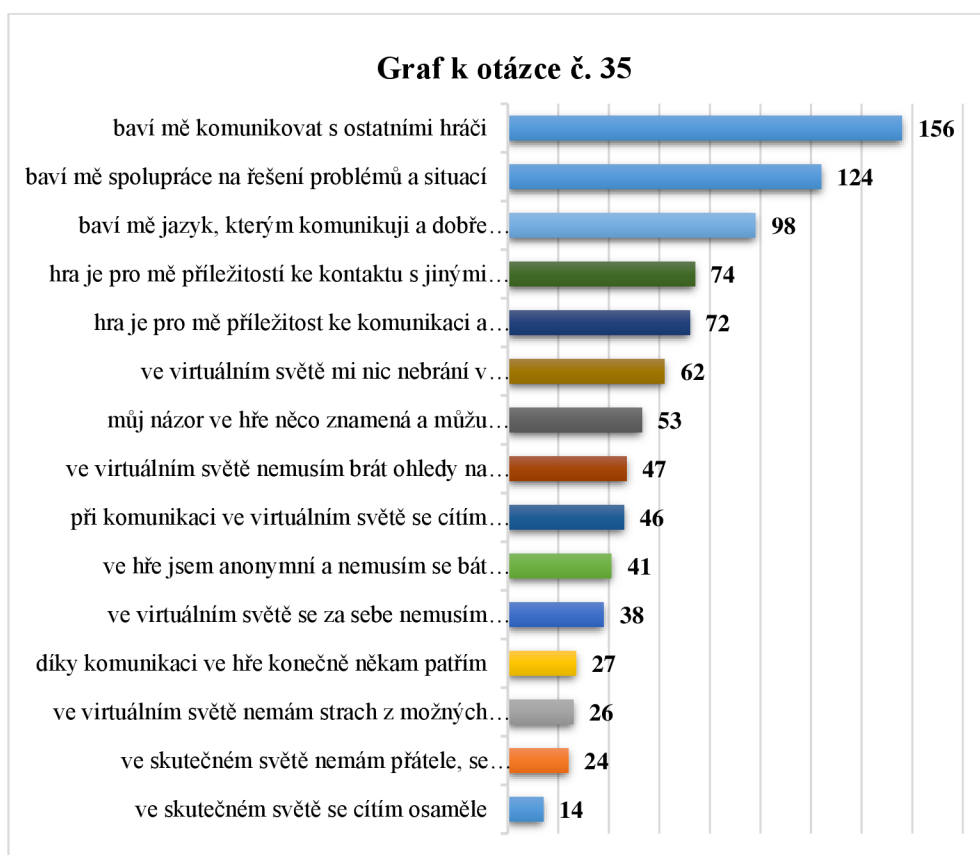


Graf 45 – odpovědi na otázku č. 34

### Otázka č. 35 – Proč komunikujete s ostatními hráči?

Tato otázka je naopak vytvořena pro respondenty, kteří odpověděli, že komunikují s ostatními hráči. Respondenti zde měli na výběr z 15 různých variant. Nejčastěji zvolená varianta je „baví mě komunikovat s ostatními hráči“. Tuto možnost zvolilo 156 respondentů (63%). Další často zvolené odpovědi jsou „baví mě spolupráce na řešení situací“ (124 respondentů – 50%) a „baví mě jazyk, kterým komunikuji a dobře mu rozumím“ (98 respondentů – 40%). Podobný počet respondentů zvolil, že hra je pro ně příležitostí ke kontaktu s jinými lidmi a také ke komunikaci a konverzaci (74 respondentů – 30%, 72 respondentů – 20%).

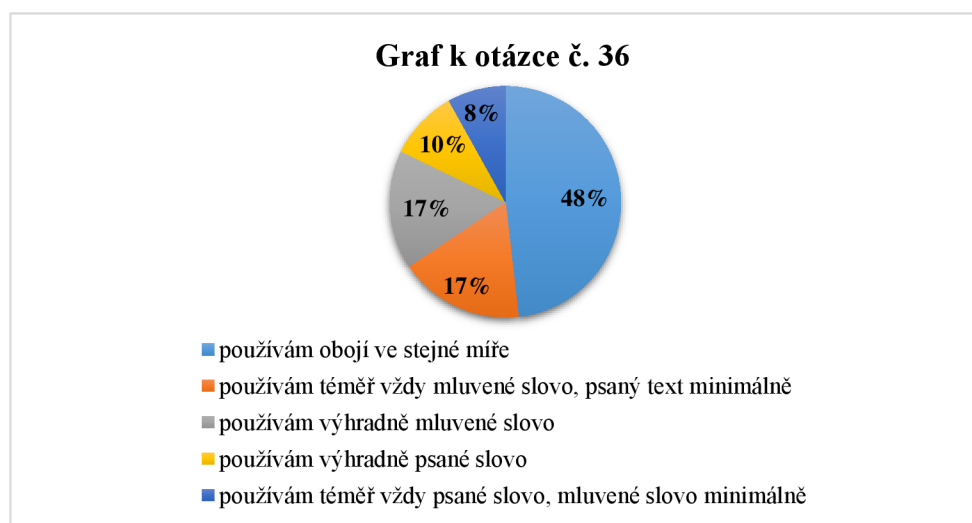
Ostatní odpovědi jsou „ve virtuálním světě mi nic nebrání v komunikaci s cizími lidmi“ (62 respondentů – 25%), „můj názor ve hře něco znamená a můžu věci měnit“ (53 respondentů – 21%), „ve virtuálním světě nemusím brát ohledy na pravidla slušné komunikace“ (47 respondentů – 19%), „při komunikaci ve virtuálním světě se cítím být více sám sebou“ (46 respondentů – 19%), „ve hře jsem anonymní a nemusím se bát vyslovovat své názory a myšlenky“ (41 respondentů – 17%), „ve virtuálním světě se za sebe nemusím stydět (nikdo neví jak vypadám)“ (38 respondentů – 15%), „díky komunikaci ve hře konečně někam patřím“ (27 respondentů – 11%), „ve virtuálním světě nemám strach z možných důsledků toho, co řeknu“ (26 respondentů – 11%), „ve skutečném světě nemám přátele, se kterými bych se bavil, nebo jich mám málo“ (24 respondentů – 10%) a „ve skutečném světě se cítím osaměle“ (14 respondentů – 6%).



Graf 46 – odpovědi na otázku č. 35

### Otázka č. 36 – Dáváte přednost slovní (mluvené) nebo slovní (psané) komunikaci?

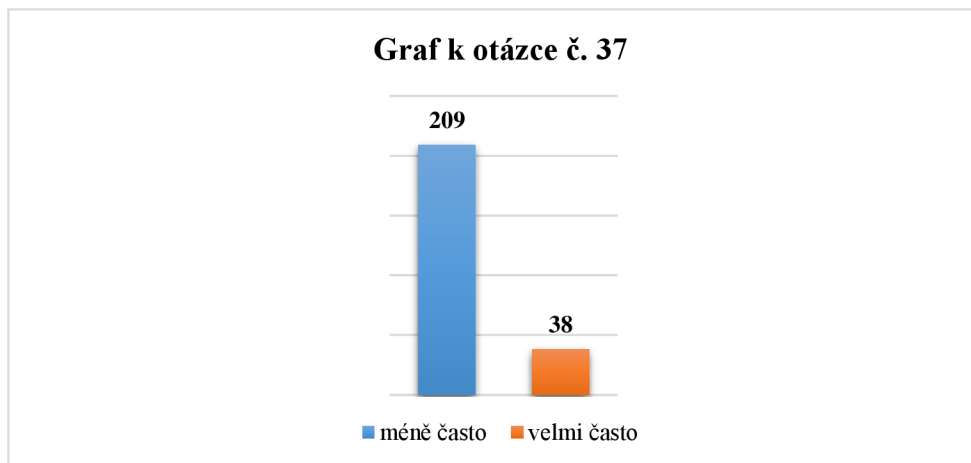
Největší počet respondentů zvolil, že používá oba druhy komunikace ve stejné míře (119 respondentů – 48%). Výhradně mluvené slovo používá 41 respondentů (17%) a téměř vždy mluvené slovo (psaný text minimálně) používá 43 respondentů (17%). Pouze psané slovo využívá 24 respondentů (10%) a téměř vždy psané slovo (minimálně mluvené slovo) využívá 20 respondentů (8%). Ze získaných dat vyplývá, že respondenti u hraní her upřednostňují kombinaci mluvené a psané komunikace.



Graf 47 – odpovědi na otázku č. 36

### Otázka č. 37 – Jak často ve hře komunikujete verbálně (mluveným slovem)?

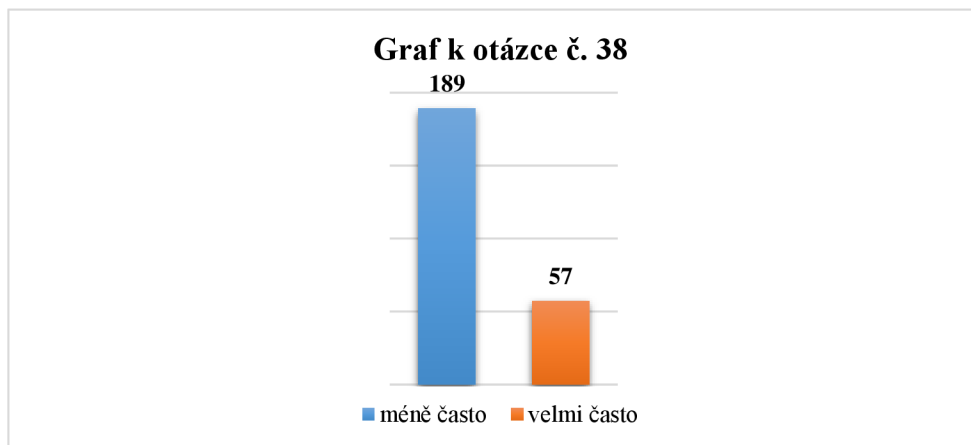
Otázky č. 37 a č. 38 jsou škálové. Méně často ve hře verbálně (mluveným slovem) komunikuje 209 respondentů (85%). Naopak velmi často takto komunikuje 38 respondentů (15%).



Graf 48 – odpovědi na otázku č. 37

### Otázka č. 38 – Jak často ve hře komunikujete pomocí textových zpráv?

189 respondentů (77%) podle škály nepoužívá textové zprávy ke komunikaci moc často. Velmi často využívá tuto komunikaci 57 respondentů (23%).



Graf 49 – odpovědi na otázku č. 38

### Otázka č. 39 – Používáte ve hře specifická slova či zkratky?

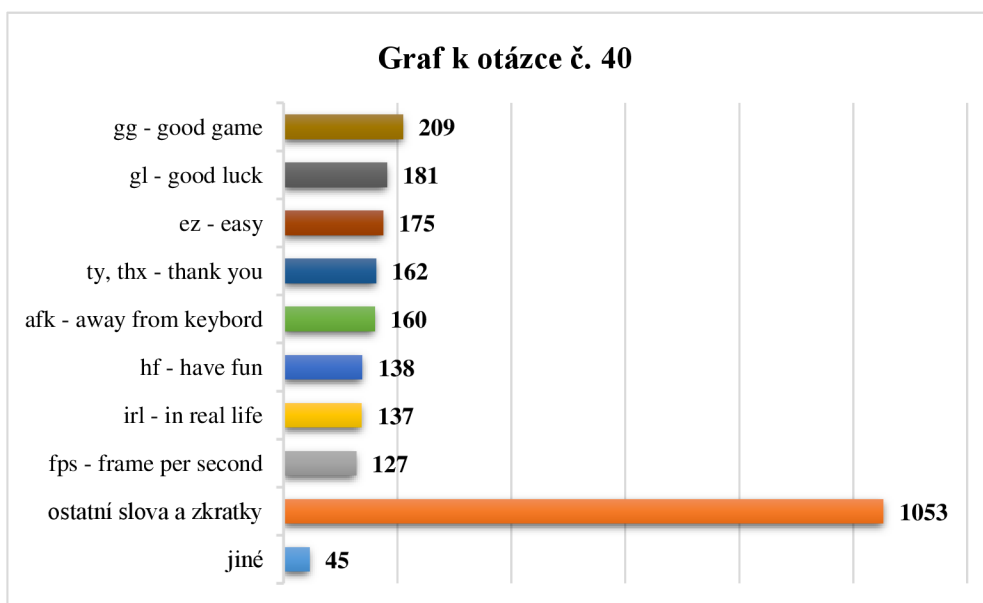
Zde jasně početně převažuje počet respondentů, kteří ve hře užívají specifická slova a zkratky. Těchto respondentů je 232 (94%). Zbytek respondentů (15 – 6%) tato slova a zkratky nepoužívá.



Graf 50 – odpovědi na otázku č. 39

#### Otázka č. 40 – Jaká specifická slova či zkratky používáte?

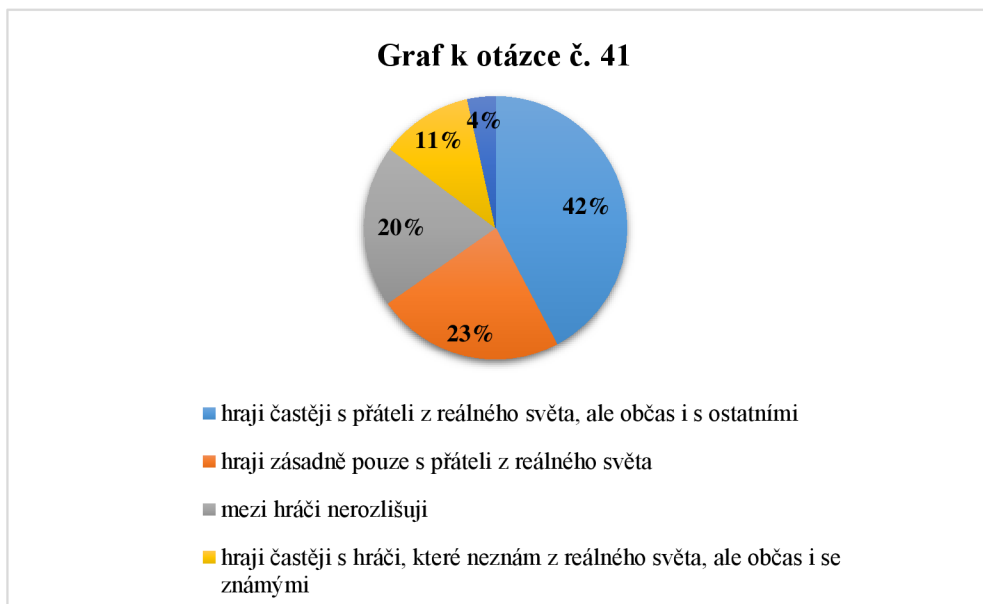
U otázky č. 40 je na výběr z 26 zkratk/slov a je zde také možnost „jiné“. Nejčastěji zvolené zkratky jsou zkratky gl – good luck (181 respondentů – 78%), hf – have fun (138 respondentů – 59%), gg – good game (209 respondentů – 90%), ty, thx – thank you (162 respondentů – 70%), afk – away from keyboard (160 respondentů – 69%), fps – frame per second (127 respondentů – 55%), irl – in real life (137 respondentů 59%) a ez – aesy (175 respondentů – 75%). Zbývající zkratky (18) jsou v grafu uvedeny pod pojem „ostatní slova a zkratky“. Možnost „jiné“ zvolilo 45 respondentů (19%).



Graf 51 – odpovědi na otázku č. 40

### Otázka č. 41 – Hrajete online hry se svými přáteli z reálného světa?

123 respondentů (42%) komunikuje častěji s přáteli z reálného světa, ale občas i s ostatními hráči. Výhradně s přáteli z reálného světa komunikuje 67 respondentů (23%). 33 respondentů (11%) hraje převážně s cizími hráči, ale občas i se známými a pouze s neznámými hráči hraje 10 respondentů (4%). 58 respondentů (20%) zvolilo možnost, že mezi hráči nerozlišují.



Graf 52 – odpovědi na otázku č. 41

### 5.3 Sociodemografické faktory ovlivňující hraní her a pobyt ve virtuálním světě

#### Věk

Porovnání věku mezi respondenty je velmi důležité. Věk ovlivňuje zájmy člověka a jeho preference v oblasti trávení volného času. Jedná se o jeden z nejdůležitějších sociodemografických faktorů.

**H<sub>1.1</sub>** – Hraní počítačových her je statisticky závislé na věku respondenta.

#### Výsledky měření

Hrajete online hry?			
Věk	Ano	Ne	Celkem
14 a méně let	24 5,77 % E: 20,99 $\chi^2: 0,4330$ z: 1,25	6 1,44 % E: 9,01 $\chi^2: 1,0080$ z: -1,25	<b>30</b> <b>7,21 %</b>
15 – 16	109 26,20 % E: 90,24 $\chi^2: 3,9009$ z: 4,34***	20 4,81 % E: 38,76 $\chi^2: 9,0814$ z: -4,34***	<b>129</b> <b>31,01 %</b>
17 – 18	103 24,76 % E: 93,74 $\chi^2: 0,9157$ z: 2,12*	31 7,45 % E: 40,26 $\chi^2: 2,1316$ z: -2,12*	<b>134</b> <b>32,21 %</b>
19 a více let	55 13,22 % E: 86,04 $\chi^2: 11,1986$ z: -7,27***	68 16,35 % E: 36,96 $\chi^2: 26,0704$ z: 7,27***	<b>123</b> <b>29,57 %</b>
<b>Celkem</b>	<b>291</b> <b>69,95 %</b>	<b>125</b> <b>30,05 %</b>	<b>416</b> <b>100,00 %</b>

Výsledky testu ChiSquare:  $\chi^2(df = 3) = 54,7396$ ,  $p = 0,000000$ ,  $n = 416$

Hypotéza **H<sub>1.1</sub>** byla potvrzena. Podle výsledků v tabulce jasně vidíme, že věk respondenta má vliv na hraní online her. Online hry hrají především mladší respondenti a se stoupajícím věkem hraní těchto her klesá.



Výsledky měření nás nemusí nijak zvlášť překvapovat, protože jak je již zmíněno v teoretické části (viz. podkapitola 3.5 Motivy hráčů k hraní online her), tak hraní online her je často oblíbenou činností dospívajících. Je tomu tak proto, že tento typ aktivit stimuluje hormony potěšení a můžou jimi řešit zvýšenou hladinu stresu, která je pro období dospívání typická.

### **Pohlaví**

Dalším důležitým sociodemografickým faktorem je pohlaví respondenta. Stejně jako věk může mít tento faktor velký vliv na zájmy člověka a jeho preference volnočasových aktivit.

**H<sub>1.2</sub>** – Hraní počítačových her je statisticky závislé na pohlaví.

### **Výsledky měření**

<b>Hrajete online hry?</b>			
<b>Pohlaví</b>	<b>Ano</b>	<b>Ne</b>	<b>Celkem</b>
<b>Muž</b>	231 55,53 % E: 188,17	38 9,13 % E: 80,83	<b>269</b> <b>64,66 %</b>
	$\chi^2: 9,7483$	$\chi^2: 22,6941$	
	$z: 9,58***$	$z: -9,58***$	
<b>Žena</b>	60 14,42 % E: 102,83	87 20,91 % E: 44,17	<b>147</b> <b>35,34 %</b>
	$\chi^2: 17,8388$	$\chi^2: 41,5286$	
	$z: -9,58***$	$z: 9,58***$	
<b>Celkem</b>	<b>291</b> <b>69,95 %</b>	<b>125</b> <b>30,05 %</b>	<b>416</b> <b>100,00 %</b>

Výsledky testu ChiSquare:  $\chi^2_{(df=1)} = 91,8098$ ,  $p = 0,000000$ ,  $n = 416$

Hypotéza **H<sub>1.2</sub>** byla potvrzena. Na základě získaných dat je zřejmé, že pohlaví má na hraní počítačových her velký vliv. Hraní online her je častější u mužů, než u žen. Můžeme se domnívat, že to je kvůli rozdílným zájmům, jež jsou pro dané pohlaví charakteristické. Muži mívají větší zájem o technologické obory a obecně o techniku, což může ovlivňovat jejich zvýšený zájem o hraní her.

## Úplnost rodiny

V této části se zaměříme na vliv úplnosti rodiny. V rámci úplnosti rodiny nás zajímají především respondenti, kteří žijí s oběma rodiči v úplné rodině a respondenti, kteří žijí v neúplné rodině.

**H<sub>1.3</sub>** – Úplnost rodiny, ve které adolescent žije, statisticky významně ovlivňuje hraní online her.

### Výsledky měření

Hrajete online hry?			
Rodinná situace	Ano	Ne	Celkem
žijí s rodiči bez vlastní založené rodiny v úplné rodině	163 47,11 % E: 157,01 $\chi^2: 0,2286$ z: 1,55	42 12,14 % E: 47,99 $\chi^2: 0,7480$ z: -1,55	<b>205</b> <b>59,25 %</b>
žijí s rodiči bez vlastní založené rodiny v neúplné rodině	89 25,72 % E: 91,14 $\chi^2: 0,0503$ z: -0,57	30 8,67 % E: 27,86 $\chi^2: 0,1646$ z: 0,57	<b>119</b> <b>34,39 %</b>
s prarodiči, pěstouny nebo v dětském domově	13 3,76 % E: 16,85 $\chi^2: 0,8796$ z: -2,00*	9 2,60 % E: 5,15 $\chi^2: 2,8775$ z: 2,00*	<b>22</b> <b>6,36 %</b>
<b>Celkem</b>	<b>265</b> <b>76,59 %</b>	<b>81</b> <b>23,41 %</b>	<b>346</b> <b>100,00 %</b>

Výsledky testu ChiSquare:  $\chi^2_{(df=2)} = 4,9486$ ,  $p = 0,084221$ ,  $n = 346$

Hypotéza **H<sub>1.3</sub>** nebyla potvrzena. Podle analýzy dotazníkového šetření nemůžeme tuto hypotézu přijmou. Nezáleží na tom, zda člověk žije s oběma rodiči v úplné rodině, nebo v neúplné rodině, protože žádný z těchto faktorů nemá významný vliv na hraní počítačových her. Jediný vliv můžeme vidět u respondentů, kteří žijí s prarodiči, pěstouny nebo v dětském domově. Bohužel se jedná o malý počet respondentů, takže ani tento vliv nemůžeme stanovit jako významný.

## Velikost obce

Dalším faktorem, který nás v rámci sociodemografie zajímá, je velikost obce, ve které respondent žije. Tento faktor nás zajímá především kvůli stereotypickému myšlení ve společnosti. Lidé si například často myslí, že děti na vesnicích a v menších městech mají zdravější vývoj, tráví více času v přírodě a dostávají se méně do kontaktu s patologickými jevy. Proto porovnáme, zda má velikost obce vliv na hraní online her.

**H<sub>1.4</sub>** – Velikost obce statisticky významně ovlivňuje hraní počítačových her.

## Výsledky měření

<b>Hrajete online hry?</b>			
<b>Velikost obce</b>	<b>Ano</b>	<b>Ne</b>	<b>Celkem</b>
do 2 000 obyvatel	47 11,30 % E: 46,17 $\chi^2$ : 0,0150 z: 0,24	19 4,57 % E: 19,83 $\chi^2$ : 0,0349 z: -0,24	<b>66</b> <b>15,87 %</b>
2 001 - 5 000 obyvatel	45 10,82 % E: 40,57 $\chi^2$ : 0,4832 z: 1,37	13 3,13 % E: 17,43 $\chi^2$ : 1,1250 z: -1,37	<b>58</b> <b>13,94 %</b>
5 001 - 15 000 obyvatel	36 8,65 % E: 36,38 $\chi^2$ : 0,0039 z: -0,12	16 3,85 % E: 15,63 $\chi^2$ : 0,0090 z: 0,12	<b>52</b> <b>12,50 %</b>
15 001 - 60 000 obyvatel	42 10,10 % E: 44,07 $\chi^2$ : 0,0972 z: -0,62	21 5,05 % E: 18,93 $\chi^2$ : 0,2263 z: 0,62	<b>63</b> <b>15,14 %</b>
60 001 - 150 000 obyvatel	27 6,49 % E: 29,38 $\chi^2$ : 0,1928 z: -0,84	15 3,61 % E: 12,62 $\chi^2$ : 0,4488 z: 0,84	<b>42</b> <b>10,10 %</b>
nad 150 000 obyvatel	94 22,60 % E: 94,44 $\chi^2$ : 0,0020 z: -0,10	41 9,86 % E: 40,56 $\chi^2$ : 0,0047 z: 0,10	<b>135</b> <b>32,45 %</b>
<b>Celkem</b>	<b>291</b> <b>69,95 %</b>	<b>125</b> <b>30,05 %</b>	<b>416</b> <b>100,00 %</b>

Výsledky testu ChiSquare:  $\chi^2_{(df=5)} = 2,6427$ ,  $p = 0,754874$ ,  $n = 416$

Hypotéza **H<sub>1.4</sub>** nebyla potvrzena. Jedná se o velice zajímavé vyhodnocení. Z uvedených odpovědí je jasné, že nezáleží na tom, kde jedinec hrající hry žije, protože ho to nijak zvlášť neovlivňuje.

### ***Pohlaví hráčů ve vztahu k online komunikaci***

Poslední sociodemografická hypotéza se zaměří opět na faktor pohlaví, ale v tomto případě ve vztahu ke komunikaci respondenta ve virtuálním světě.

**H<sub>1.5</sub>** – Hraní her, v nichž probíhá komunikace s ostatními hráči, je statisticky významně ovlivněno pohlavím hráčů.

### **Výsledky měření**

<b>Hrajete hry, ve kterých se komunikuje s ostatními hráči?</b>			
<b>Pohlaví</b>	<b>Ano</b>	<b>Ne</b>	<b>Celkem</b>
<b>Muž</b>	209	22	<b>231</b>
	71,82 %	7,56 %	<b>79,38 %</b>
	E: 196,07	E: 34,93	
	$\chi^2: 0,8524$	$\chi^2: 4,7850$	
	$z: 5,23***$	$z: -5,23***$	
<b>Žena</b>	38	22	<b>60</b>
	13,06 %	7,56 %	<b>20,62 %</b>
	E: 50,93	E: 9,07	
	$\chi^2: 3,2817$	$\chi^2: 18,4220$	
	$z: -5,23***$	$z: 5,23***$	
<b>Celkem</b>	<b>247</b>	<b>44</b>	<b>291</b>
	<b>84,88 %</b>	<b>15,12 %</b>	<b>100,00 %</b>

Výsledky testu ChiSquare:  $\chi^2_{(df=1)} = 27,3410$ ,  $p = 0,000000$ ,  $n = 291$

Hypotéza **H<sub>1.5</sub>** byla potvrzena. Pohlaví hráčů významně ovlivňuje hraní her, ve kterých se komunikuje s ostatními hráči. Rozdíl je opravdu značný. U získaných dat můžeme jasně vidět, že muži mají v hrách umožňujících komunikaci s ostatními hráči větší oblibu než ženy.

Tato hypotéza je velmi důležitá, protože se jedná o první krok ke zjištění bariér sociálních interakcí v reálném a virtuálním světě. Prostřednictvím dalších hypotéz se pokusíme zjistit, jaké bariéry respondenty ovlivňují.

## 5.4 Výhody a překážky komunikace v reálném světě

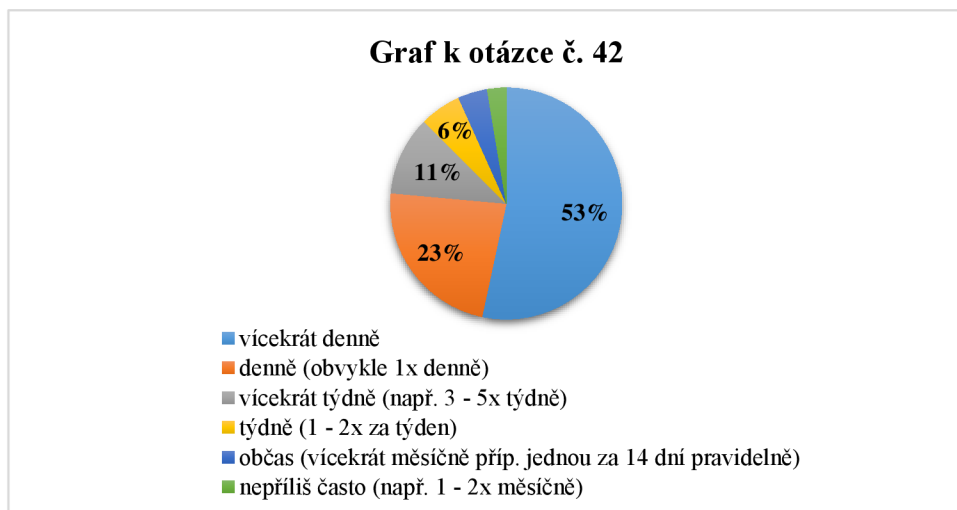
Tato podkapitola nás přivádí k jádru celé diplomové práce. Vše, co je zatím v práci uvedeno, nás vedlo právě tady. Do sociálních interakcí přicházíme v různých prostředích. Specifická prostředí, které nás v rámci tématu práce zajímají, jsou prostředí reálné a virtuální. V teoretické části (viz. podkapitola 2.2 Reálné prostředí) je uvedeno, že existují určité výhody a nevýhody komunikace v obou těchto prostředích.

Reálné prostředí je prostředí, ve kterém jedinec běžně žije. Spadá zde prostředí rodinné, školní, pracovní a volnočasové. Reálný a virtuální svět se v dnešní době navzájem velmi prolínají. Sociální interakce zde probíhají na podobných principech, ale mají svá specifika. Největší rozdíl mezi reálným a virtuálním světem je ten, že v reálném světě nemůžeme sociální interakci ukončit kdykoliv se nám zachce. Musíme si dávat pozor na to, co říkáme a jak se chováme. V reálném světě se nemůžeme schovat za náš profil nebo avatara a nemáme zde takovou anonymitu.

### 5.4.1 Základní statistická analýza

#### Otázka č. 42 – Jak často během pracovních dní komunikujete v reálném světě s lidmi mimo vlastní rodinu?

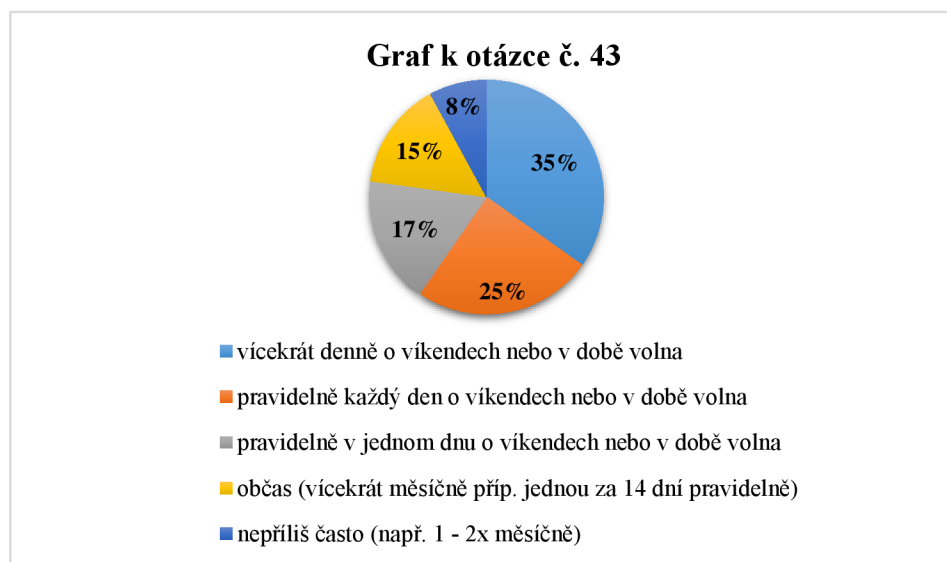
Otázky č. 42 až č. 45 spadají do bloku „Komunikace v reálném světě“. U této otázky je na výběr ze 6 možností. Nejpočetněji zvolená možnost je „vícekrát denně“, kterou zvolilo 222 respondentů (53%). Dalších 96 respondentů (23%) zvolilo možnost „denně (obvykle 1x denně)“. Vícekrát týdně komunikuje s lidmi mimo vlastní rodinu 46 respondentů (11%), týdně komunikuje 24 respondentů (6%) a občas komunikuje 17 respondentů (4%). Možnost „nepříliš často (1 – 2x měsíčně)“ zvolilo 11 respondentů (3%).



Graf 53 – odpovědi na otázku č. 42

### Otázka č. 43 – Jak často během víkendů komunikujete v reálném světě s lidmi mimo vlastní rodinu?

Na rozdíl od předchozí otázky se tato orientuje na komunikaci o víkendech a v době volna. Na výběr je z pěti možností. Vícekrát denně komunikuje 145 respondentů (35%), pravidelně každý den komunikuje 103 respondentů (25%), pravidelně v jednom dni 73 respondentů (17%) a občas (vícekrát měsíčně) komunikuje s lidmi mimo vlastní rodinu 62 respondentů (15%). Možnost „nepříliš často (1 – 2x měsíčně)“ zvolilo 33 respondentů (8%).

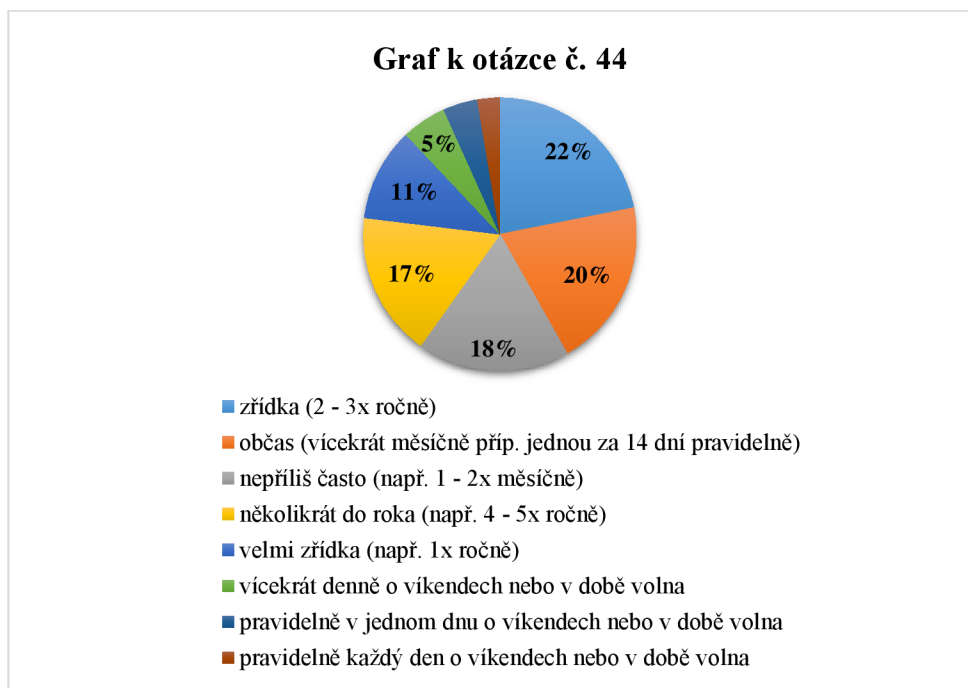


Graf 54 – odpovědi na otázku č. 43

### Otázka č. 44 – Jak často navazujete nové přátelské vztahy v reálném životě?

Nejvíce respondentů (91 – 22%) zde zvolila možnost, že navazují přátelské vztahy zřídka. Druhá nejčastější možnost je „občas“. Tu zvolilo 83 respondentů (20%). Podobný počet respondentů zvolil možnosti „několikrát do roka“ a „nepříliš často“ (71 respondentů – 17%, 75 respondentů – 18%).

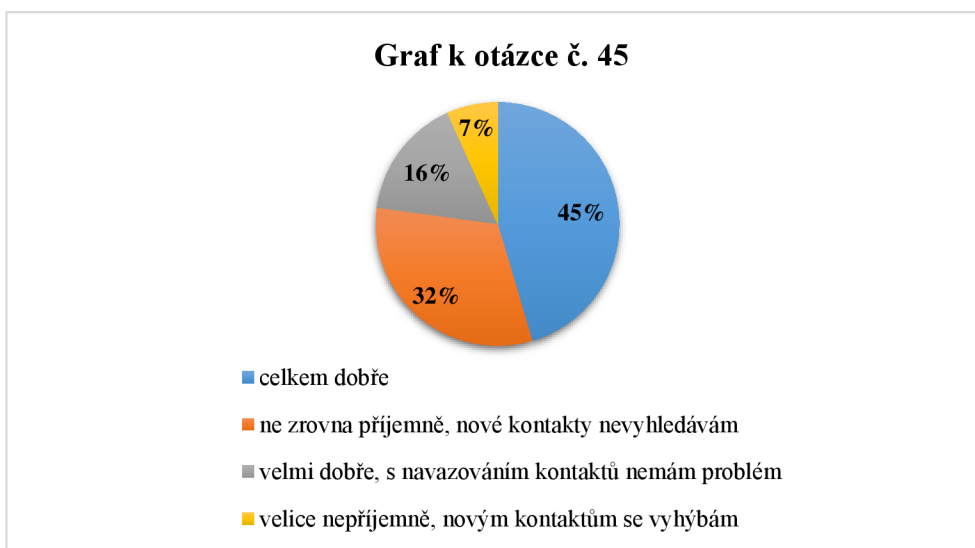
Velmi zřídka navazuje přátelské vztahy 46 respondentů (11%), pravidelně v jednom dni 17 respondentů (4%), pravidelně každý den 11 respondentů (3%) a vícekrát denně nové přátelství navazuje 22 respondentů (5%).



Graf 55 – odpovědi na otázku č. 44

**Otázka č. 45 – Jak se cítíte při komunikaci s neznámými lidmi v reálném světě?**

Tato otázka je velice důležitá. Velká část respondentů (189 – 45%) se při komunikaci cítí celkem dobře. Velmi dobře se cítí 67 respondentů (16%), ne zrovna příjemně 132 respondentů (32%) a velice nepříjemně se při komunikaci s neznámými lidmi cítí 28 respondentů (7%).



Graf 56 – odpovědi na otázku č. 45

## 5.5 Výhody a překážky komunikace ve virtuálním světě

Stejně jako předchozí podkapitola „Výhody a překážky komunikace v reálném světě“ je tato podkapitola velice důležitou částí celé práce. Ve virtuálním světě trávíme velké množství času a běžně zde také přicházíme do sociálních interakcí. Virtuální prostředí je vytvořený datový počítačový prostor, ve kterém se může najednou nacházet velké množství lidí (viz. podkapitola 2.1 Virtuální prostředí). Může se jednat například o počítačové hry nebo sociální sítě.

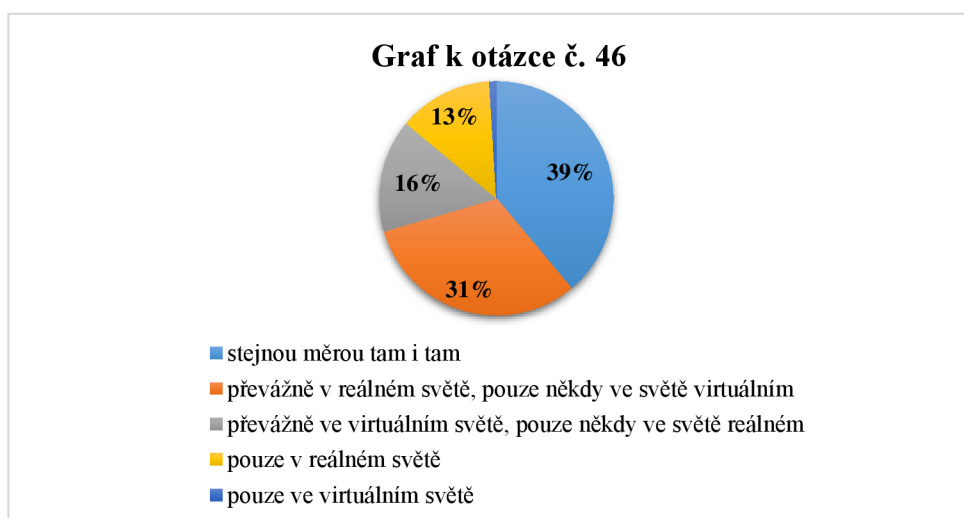
Oproti reálnému světu nám virtuální svět přináší vysokou míru anonymity a menší odpovědnost za naše jednání (viz. podkapitola 3.3 Sociální interakce ve virtuálním světě). Komunikovat můžeme ve virtuálních světech pomocí textových zpráv nebo verbálně mluveným slovem.

### 5.5.1 Základní statistická analýza

#### Otázka č. 46 – Kde trávíte čas se svými přáteli?

Otázka č. 46 otevírá poslední blok „Život a komunikace ve virtuálním světě“. Touto otázkou zjišťujeme, jestli tráví respondenti čas se svými přáteli více v reálném nebo virtuálním světě.

Stejnou měrou tam i tam tráví čas se svými přáteli 162 respondentů (39%). Převážně v reálném světě a jen někdy ve světě virtuálním tráví čas s přáteli 131 respondentů (31%) a převážně ve virtuálním světě, pouze někdy ve světě reálném 65 respondentů (16%). Možnost „pouze v reálném světě“ zvolilo 54 respondentů (13%) a naopak možnost „pouze ve virtuálním světě“ zvolili 4 respondenti (1%).



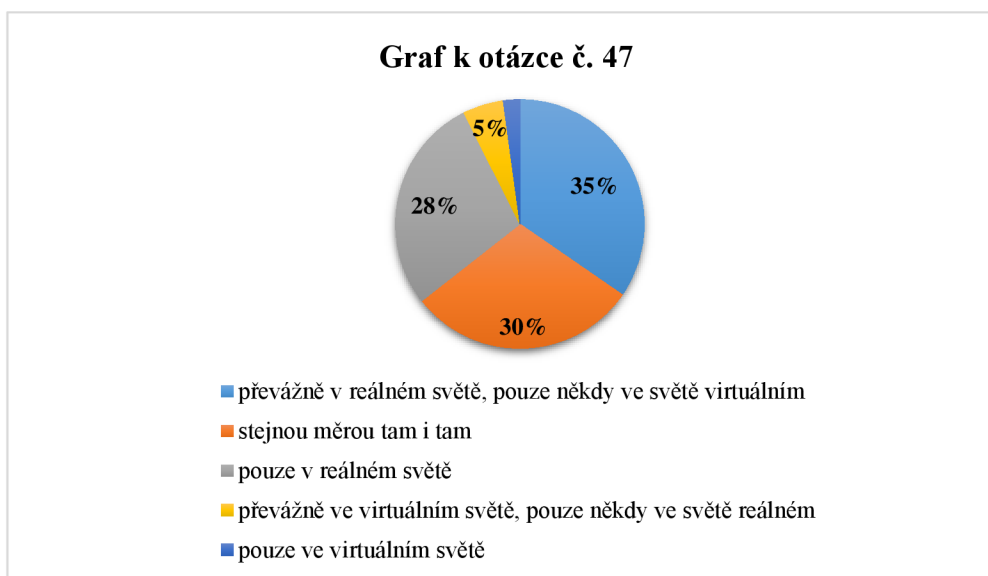
Graf 57 – odpovědi na otázku č. 46



### Otázka č. 47 – Pokud byste si mohl/a vybrat, kde byste chtěl/a trávit čas se svými přáteli?

Zde jsou stejné odpovědi jako u předchozí otázky. Díky této otázce dokážeme zhodnotit, zda respondenti tráví čas se svými přáteli tak, jak by chtěli.

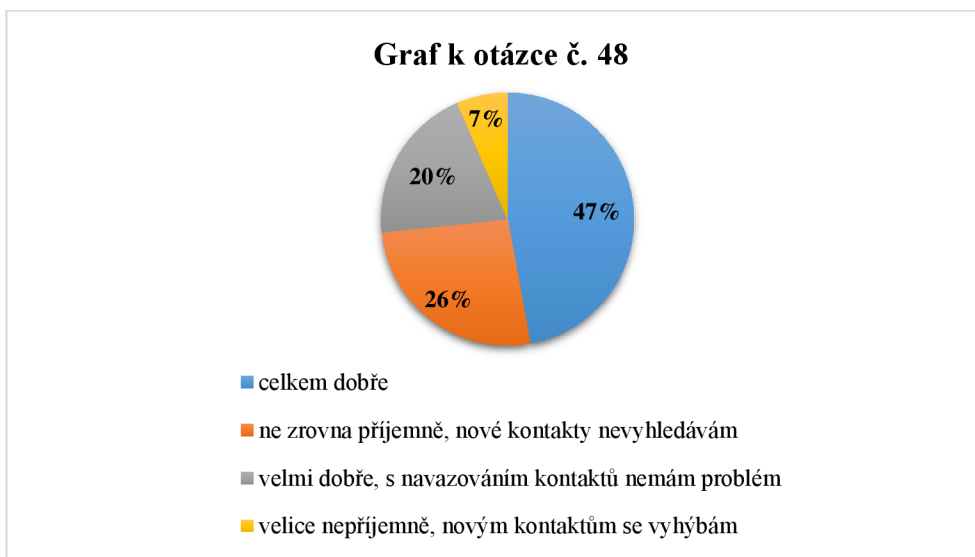
Stejnou měrou tam i tam chce trávit čas se svými přáteli 124 respondentů (30%). Převážně v reálném světě a jen někdy ve světě virtuálním chce trávit svůj čas s přáteli 144 respondentů (35%) a převážně ve virtuálním světě 22 respondentů (5%). Možnost „pouze v reálném světě“ zvolilo 117 respondentů (28%) a naopak možnost „pouze ve virtuálním světě“ zvolilo 9 respondentů (2%).



Graf 58 – odpovědi na otázku č. 47

### Otázka č. 48 – Jak se cítíte při komunikaci s neznámými lidmi ve virtuálním světě?

Podobně jako u otázky č. 45 se snažíme zjistit, jak se respondenti cítí při komunikaci s neznámými lidmi, ale tentokrát ve světě virtuálním. Největší část respondentů (196 – 47%) se při komunikaci s neznámými lidmi ve virtuálním světě cítí celkem dobře. Velmi dobře se cítí 84 respondentů (20%), ne zrovna příjemně 109 respondentů (26%) a velice nepříjemně se při komunikaci s neznámými lidmi cítí 27 respondentů (7%).

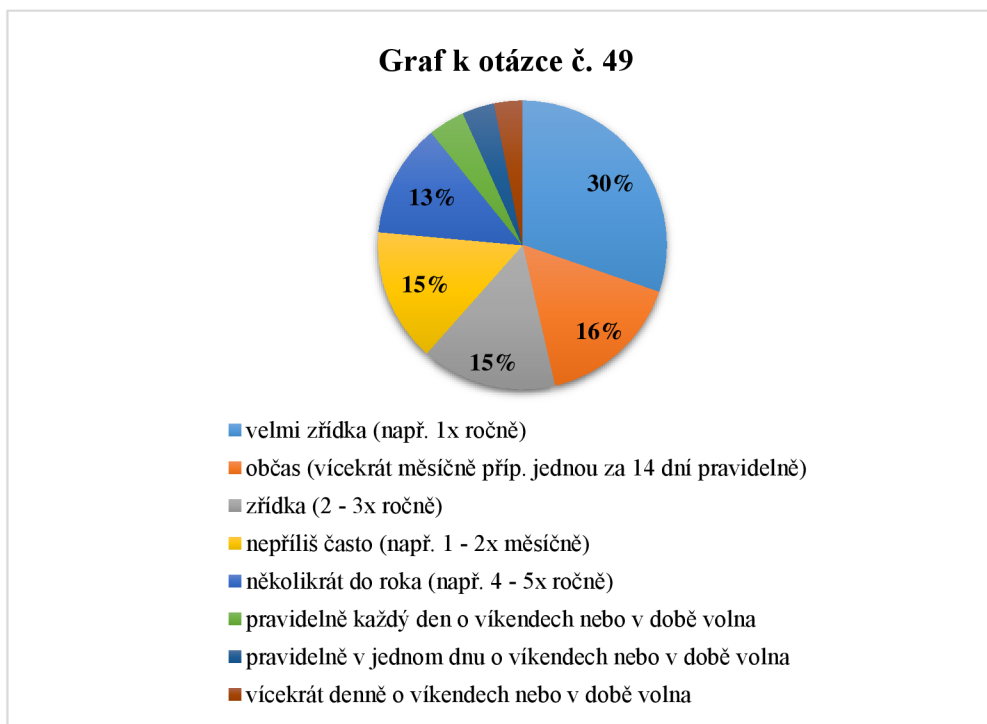


Graf 59 – odpovědi na otázku č. 48

### Otázka č. 49 – Jak často navazujete nové přátelské vztahy ve virtuálním světě?

Nejvíce respondentů (126 – 30%) zde zvolila možnost, že navazují přátelské vztahy velmi zřídka. Druhá nejčastější je možnost „občas“. Tu zvolilo 67 respondentů (16%). Podobný počet respondentů zvolil možnosti „zřídka“ a „nepříliš často“ (63 respondentů – 15%, 62 respondentů – 15%).

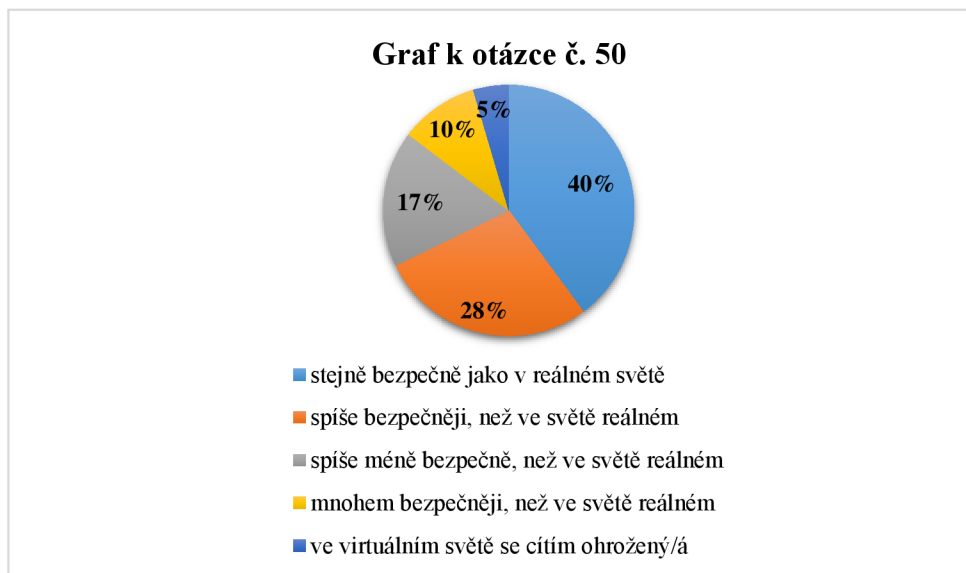
Několikrát do roka navazuje přátelské vztahy 53 respondentů (13%), pravidelně v jednom dni 15 respondentů (4%), pravidelně každý den 17 respondentů (4%) a vícekrát denně nové přátelství navazuje 13 respondentů (3%).



Graf 60 – odpovědi na otázku č. 49

### Otázka č. 50 – Jak se cítíte ve virtuálním světě?

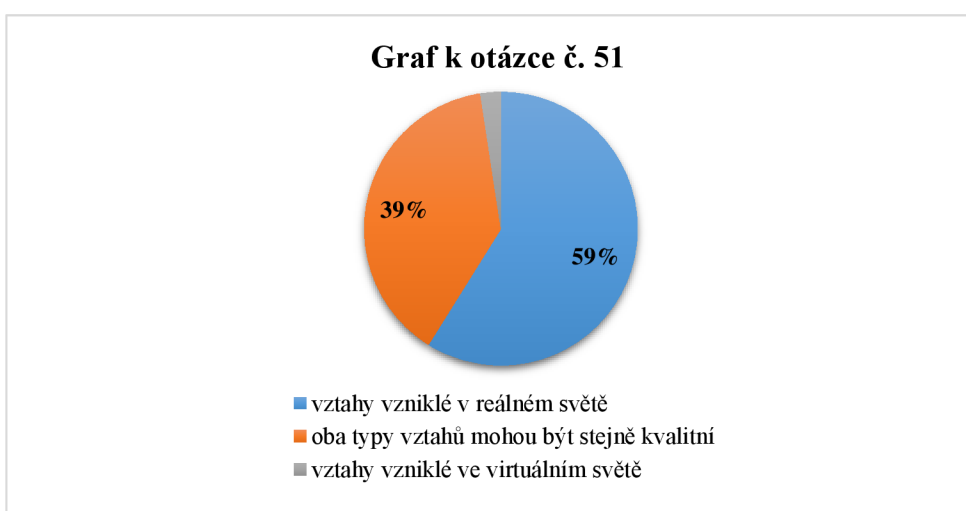
Možnost, kterou zvolil největší počet respondentů (166 – 40%), je „stejně bezpečně, jako v reálném světě“. Spíše bezpečněji, než v reálném světě se cítí ve světě virtuálním 116 respondentů (28%). Možnost „spíše méně bezpečně, než ve světě reálném“ zvolilo 73 respondentů (17%) a mnohem bezpečněji, než ve světě reálném se zde cítí 42 respondentů (10%). 19 respondentů (5%) se cítí ve virtuálním světě ohroženě.



Graf 61 – odpovědi na otázku č. 50

### Otázka č. 51 – Které vztahy jsou podle Vás kvalitnější?

Dle odpovědí respondentů jsou nejkvalitnější vztahy ty, které vznikly v reálném světě (245 respondentů – 59%). 161 respondentů (39%) odpovědělo, že oba typy vztahů mohou být stejně kvalitní a 10 respondentů (2%) zvolilo, že nejkvalitnější vztahy jsou vztahy vzniklé ve virtuálním světě.

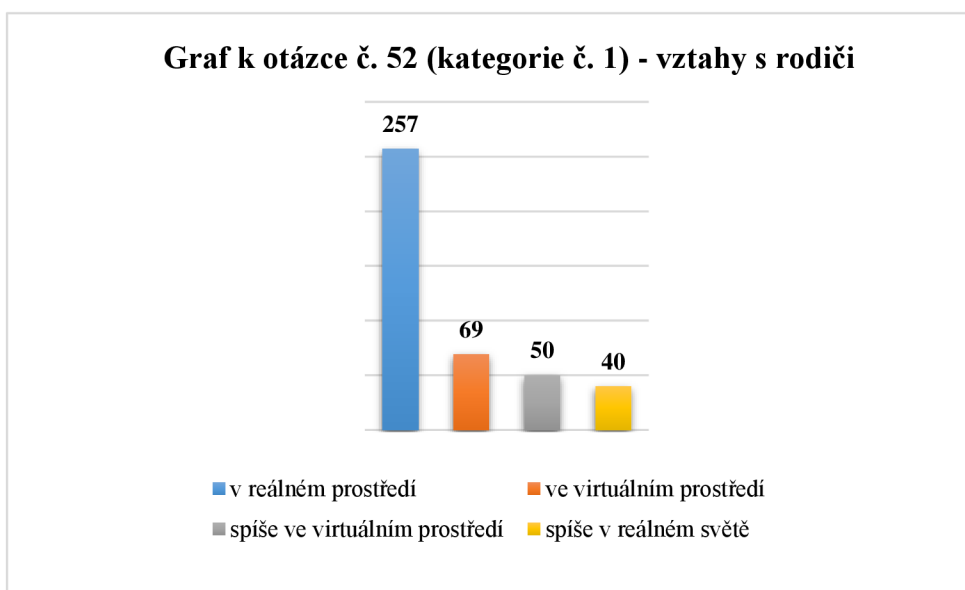


Graf 62 – odpovědi na otázku č. 51

### Otázka č. 52 – Ve kterém prostředí (reálném, virtuálním) máte lepší vztahy?

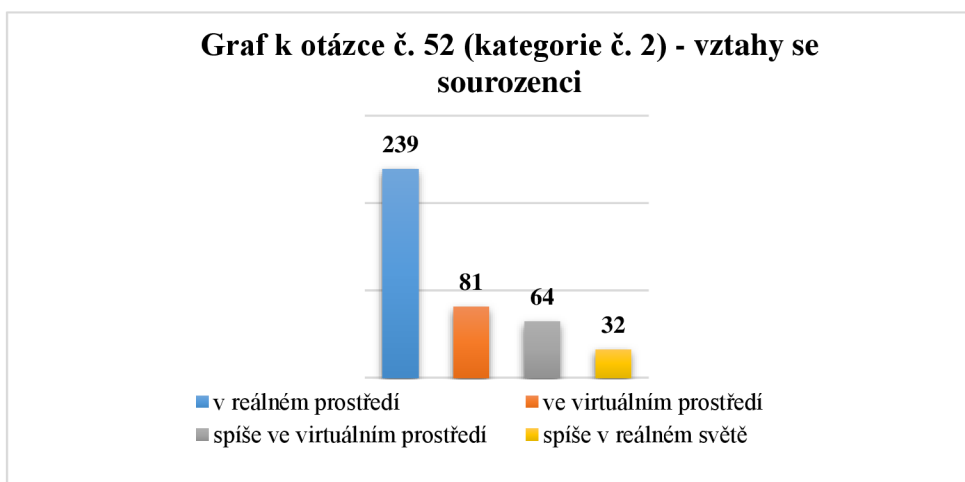
Jedná se o další škálovou otázku. Nachází se zde 6 kategorií s jednotlivými škálami, díky kterým mohou respondenti vyjádřit úroveň svých vztahů s různými osobami v reálném či virtuálním prostředí.

Do první kategorie patří vztahy s rodiči. S rodiči má v reálném prostředí jednoznačně lepší vztahy 257 respondentů (62%), spíše v reálném prostředí 40 respondentů (10%), spíše ve virtuálním prostředí 50 respondentů (12%) a jednoznačně ve virtuálním prostředí 69 respondentů (16%).



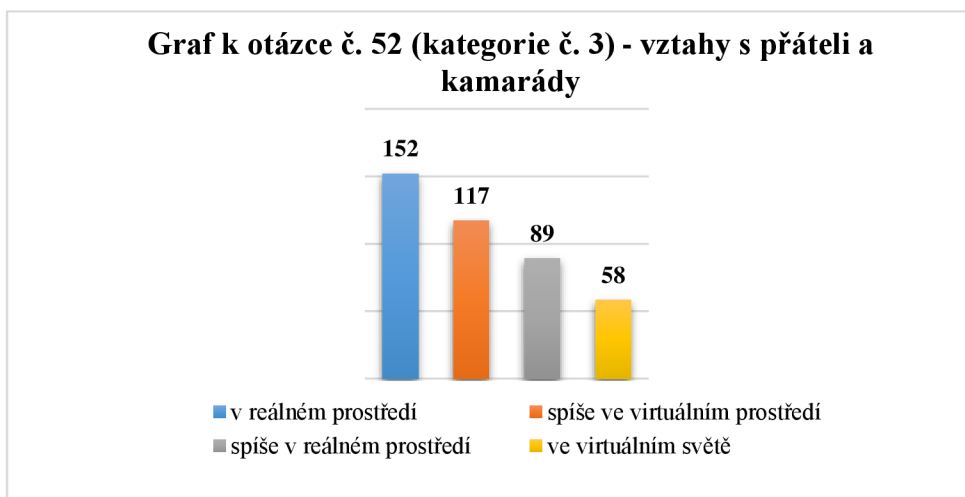
Graf 63 – odpovědi na otázku č. 52 (kategorie č. 1)

Druhá kategorie se týká vztahů se sourozenci. Se sourozenci má převážně v reálném prostředí lepší vztahy 239 respondentů (57%), spíše v reálném prostředí 32 respondentů (8%), spíše ve virtuálním prostředí 64 respondentů (15%) a převážně ve virtuálním prostředí 81 respondentů (20%).



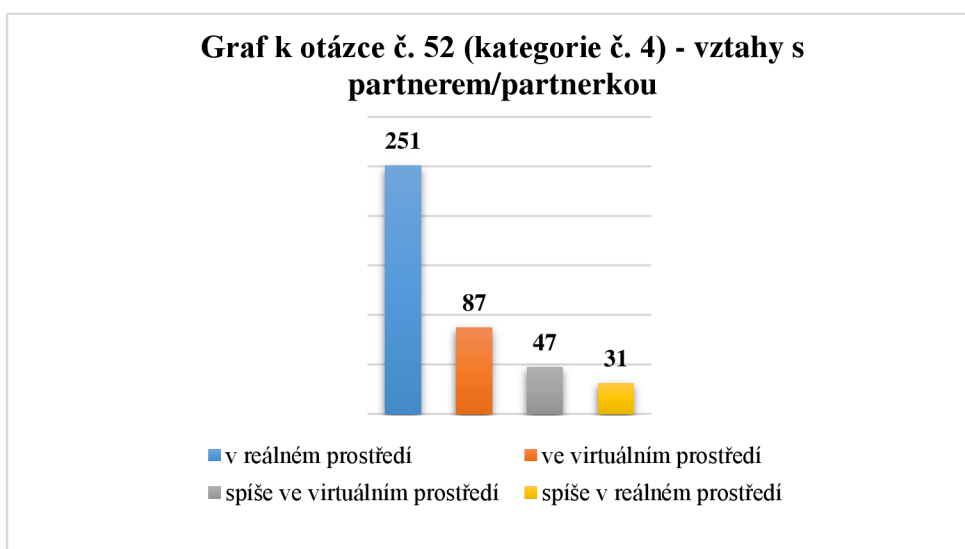
Graf 64 – odpovědi na otázku č. 52 (kategorie č. 2)

Další je kategorie zaměřující se na vztahy s přáteli a kamarády. S přáteli a kamarády má převážně v reálném prostředí lepší vztahy 152 respondentů (37%), spíše v reálném prostředí 89 respondentů (21%), spíše ve virtuálním prostředí 117 respondentů (28%) a převážně ve virtuálním prostředí 58 respondentů (14%).



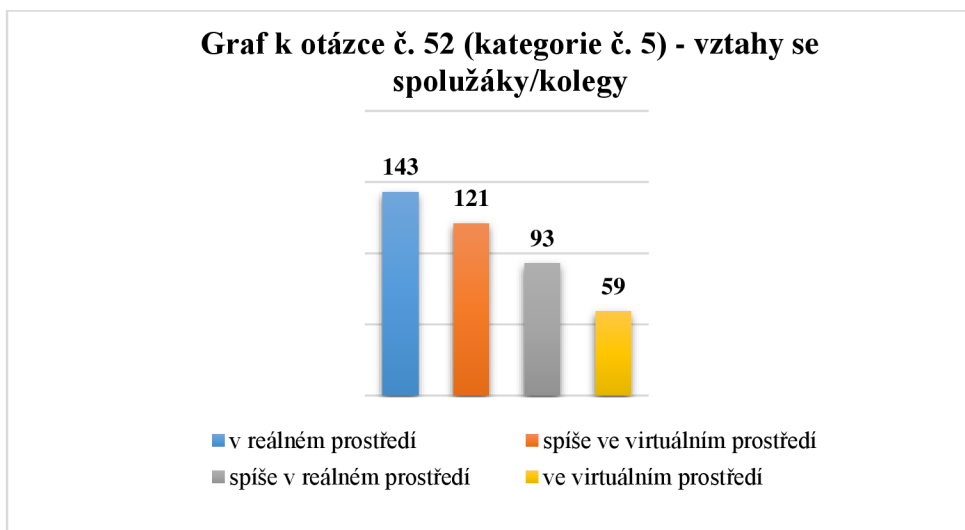
Graf 65 – odpovědi na otázku č. 52 (kategorie č. 3)

Na vztahy s partnerem/partnerkou se zaměřuje kategorie č. 4. S partnerem/partnerkou má převážně v reálném prostředí lepší vztahy 251 respondentů (60%), spíše v reálném prostředí 31 respondentů (8%), spíše ve virtuálním prostředí 47 respondentů (11%) a převážně ve virtuálním prostředí 87 respondentů (21%).



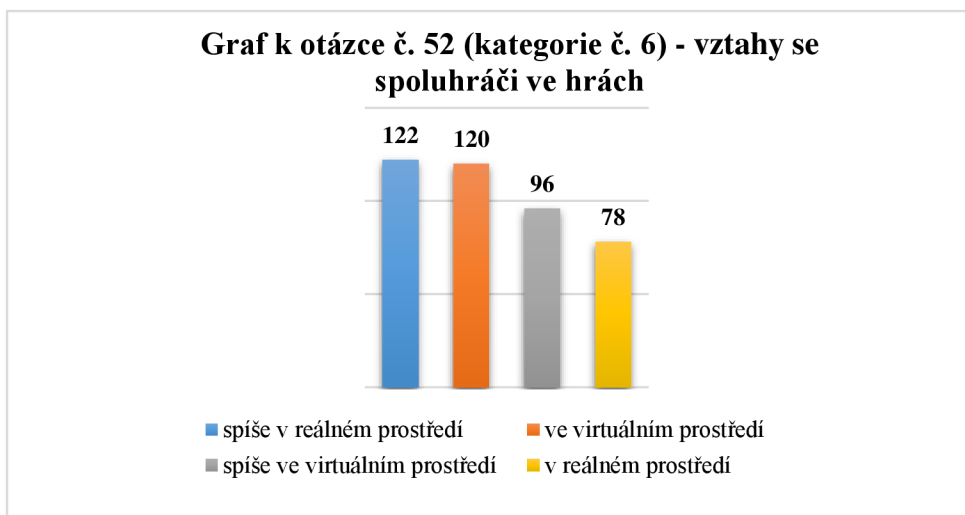
Graf 66 – odpovědi na otázku č. 52 (kategorie č. 4)

Předposlední je kategorie č. 5, která zjišťuje kvalitu vztahů se spolužáky/kolegy. Se spolužáky/kolegy má převážně v reálném prostředí lepší vztahy 143 respondentů (35%), spíše v reálném prostředí 93 respondentů (22%), spíše ve virtuálním prostředí 121 respondentů (29%) a převážně ve virtuálním prostředí 59 respondentů (14%).



Graf 67 – odpovědi na otázku č. 52 (kategorie č. 5)

Do poslední kategorie (č. 6) patří vztahy se spoluhráči ve hrách. Se spoluhráči ve hrách má převážně v reálném prostředí lepší vztahy 78 respondentů (19%), spíše v reálném prostředí 122 respondentů (29%), spíše ve virtuálním prostředí 96 respondentů (23%) a převážně ve virtuálním prostředí 120 respondentů (29%).

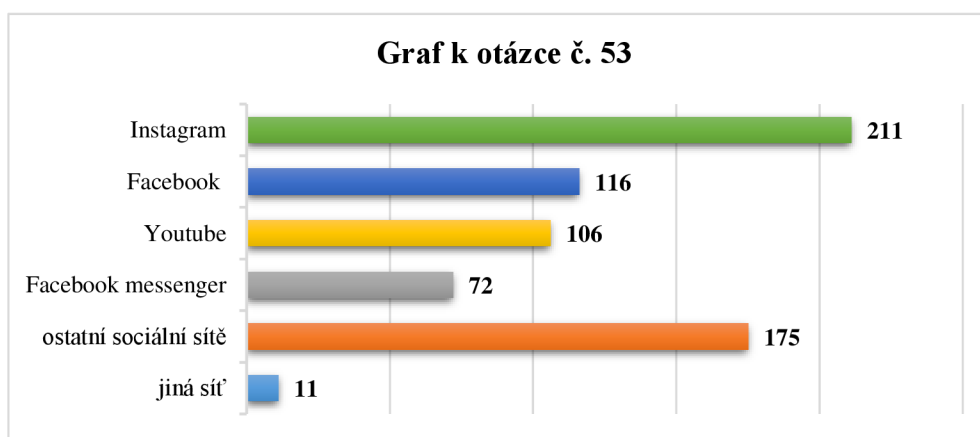


Graf 68 – odpovědi na otázku č. 52 (kategorie č. 6)

### **Otázka č. 53 – Na kterých sociálních sítích máte účty a jak moc je používáte?**

Jedná se o poslední otázku dotazníku. Respondenti zde mohli opět vybrat více možností. Tato otázka je založena na podobném principu, jako otázka č. 13 a otázka č. 29. Na výběr je z 15 sociálních sítí. Pokud respondenti užívají jinou sociální síť, tak také mohli zvolit možnost „jiná síť“. Nasbíralo se 691 odpovědí.

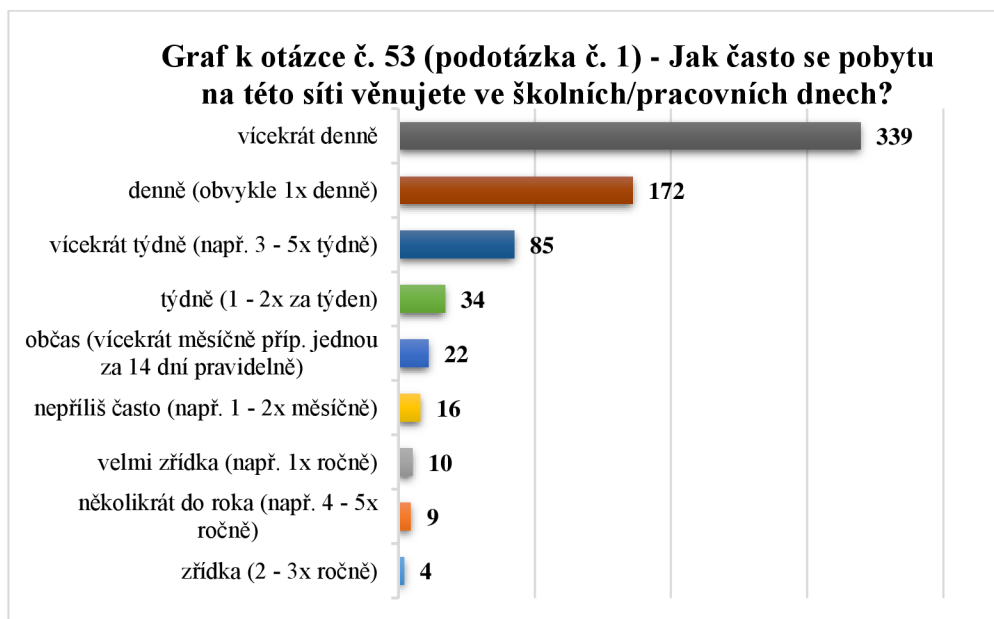
Nejčteněji zvolená sociální síť je Instagram, který zvolilo 211 respondentů (51% z celkového počtu respondentů). Další početně zvolené sociální sítě jsou Facebook (116 respondentů – 28% z celkového počtu respondentů), YouTube (106 respondentů – 26% z celkového počtu respondentů) a Facebook messenger (72 respondentů – 17% z celkového počtu respondentů). Zbývajících 11 sociálních sítí se nachází v grafu pod pojmem „ostatní sociální síť“. Možnost „jiná síť“ zvolilo 11 respondentů (3% z celkového počtu respondentů).



Graf 69 – odpovědi na otázku č. 53

Stejně jako u otázky č. 13 a č. 29 se vždy při volbě některé sociální sítě otevřel soubor podotázek zjišťujících doplňující informace, jako například jak často respondent sociální síť používá, kolik času jí věnuje, jak moc jí má rád a podobně.

První podotázka se zaměřuje na to, jak často se respondent věnuje sociálním sítím během školních/pracovních dnů. Nejpočetněji zvolená možnost je „vícekrát denně“. Tu zvolilo 339 respondentů (49%). Další možnosti jsou „denně“ (172 respondentů – 25%), „vícekrát týdně“ (85 respondentů – 12%), „týdně“ (34 respondentů – 5%), „občas“ (22 respondentů – 3%), „nepříliš často“ (16 respondentů – 2%), „několikrát do roka“ (9 respondentů – 1%), „zřídka“ (4 respondentů – 1%) a „velmi zřídka“ (10 respondentů – 1%).



Graf 70 – odpovědi na otázku č. 53 (podotázka č. 1)

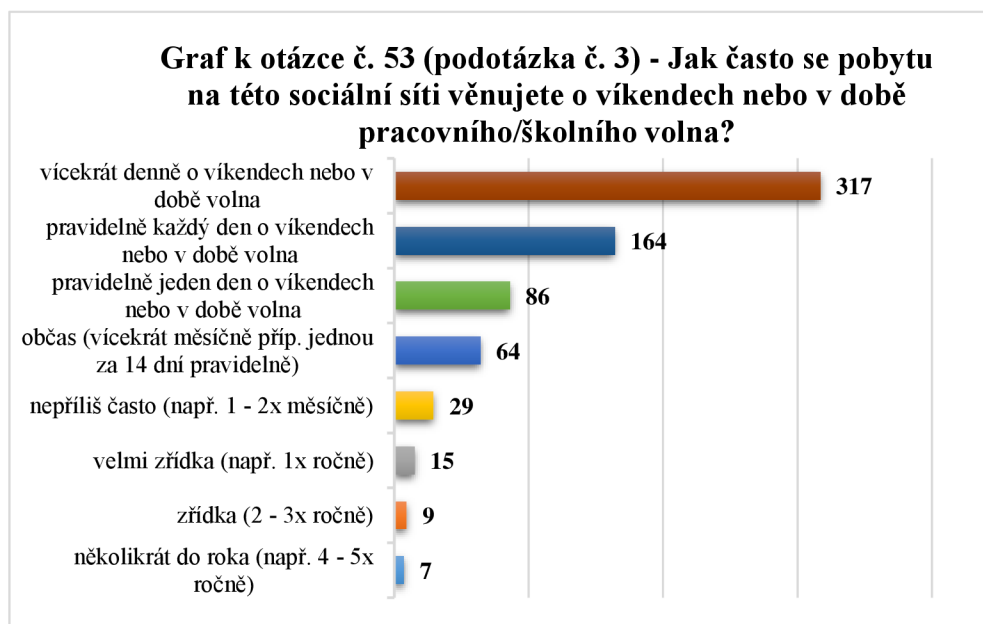
Druhá podotázka zjišťuje, kolik času věnuje respondent pobytu na sociálních sítích během školních/pracovních dnů. Respondenti tráví na sociálních sítích nejčastěji souvisle 15 – 30 minut (152 respondentů – 22%). Druhá nejčastěji zvolená možnost je „souvisle 1 – 2 hodiny“ (145 respondentů – 21%). 30 – 60 minut na sociálních sítích stráví 116 respondentů (17%), 3 – 4 hodiny 70 respondentů (10%), 4 – 6 hodin 33 respondentů (5%), 1 celý den 9 respondentů (1%), 2 – 5 dnů 20 respondentů (3%) a souvisle více než 5 dnů se sociálním sítím věnuje 10 respondentů (1%). Mezi nejkratší intervaly patří možnosti „krátce“ (102 respondentů – 15%) a „velmi krátce“ (34 respondentů – 5%).



Graf 71 – odpovědi na otázku č. 53 (podotázka č. 2)

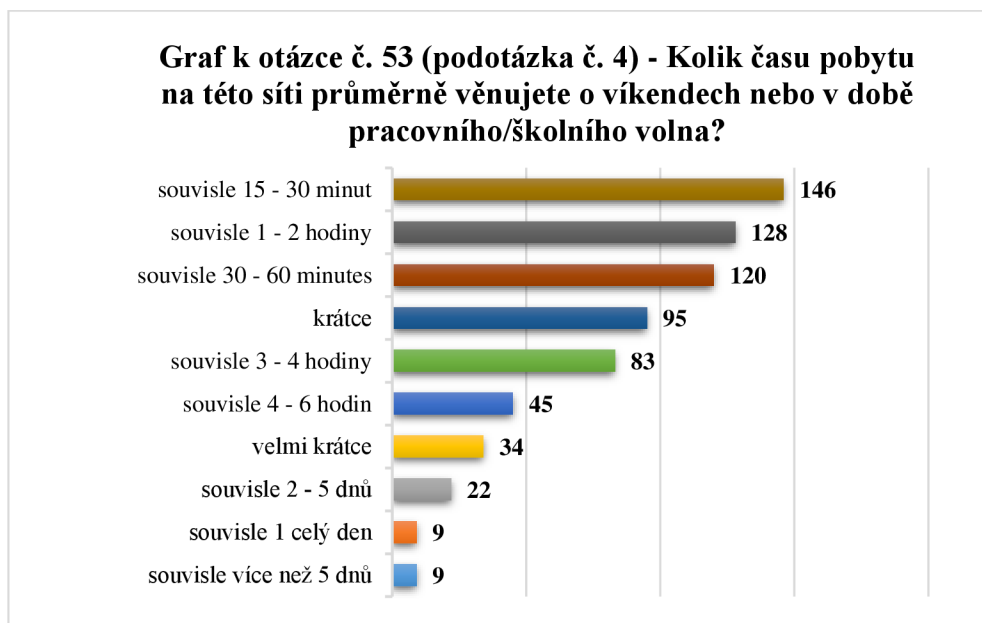


Třetí podotázka zní „Jak často se této sociální síti věnujete o víkendech, nebo v době pracovního/školního volna?“. Nejvíce respondentů (317 - 46%) se sociálním sítím věnuje vícekrát denně o víkendech či v době volna. Pravidelně každý den se sociálním sítím věnuje 164 respondentů (24%) a pravidelně jeden den 86 respondentů (12%). Další možnosti jsou „občas“ (64 respondentů – 9%), „nepříliš“ (29 respondentů – 4%), „několikrát do roka“ (7 respondentů – 1%), „zřídka“ (9 respondentů – 1%) a velmi zřídka (15 respondentů – 2%).



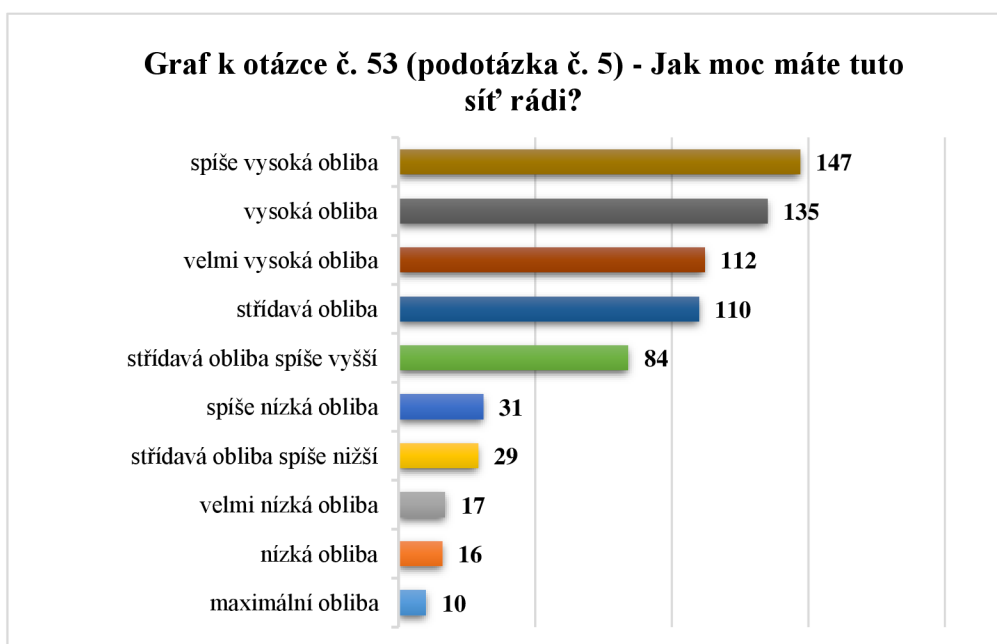
Graf 72 – odpovědi na otázku č. 53 (podotázka č. 3)

Podotázka č. 4 se zaměřuje stejně jako podotázka č. 2 na čas strávený u sociálních sítí, avšak v tomto případě o víkendech a v době volna. Respondenti u zvolených sociálních sítí tráví o víkendech a v době volna nejčastěji souvisle 15 – 30 minut (146 respondentů – 21%). Druhá nejčastější odpověď je „souvisle 1 – 2 hodiny“ (128 respondentů – 19%). Velmi podobně je na tom také odpověď „souvisle 30 – 60 minut“ (120 respondentů – 17%). Další možnosti jsou „souvisle 3 – 4 hodiny“ (83 respondentů – 12%), „souvisle 4 – 6 hodin“ (45 respondentů – 7%), „souvisle 1 celý den“ (9 respondentů – 1%), „souvisle 2 – 5 dnů“ (22 respondentů – 3%) a „souvisle více než 5 dnů“ (9 respondentů – 1%). Možnosti s nejkratšími intervaly jsou „krátce“ (95 respondentů – 14%) a „velmi krátce“ (34 respondentů – 5%).



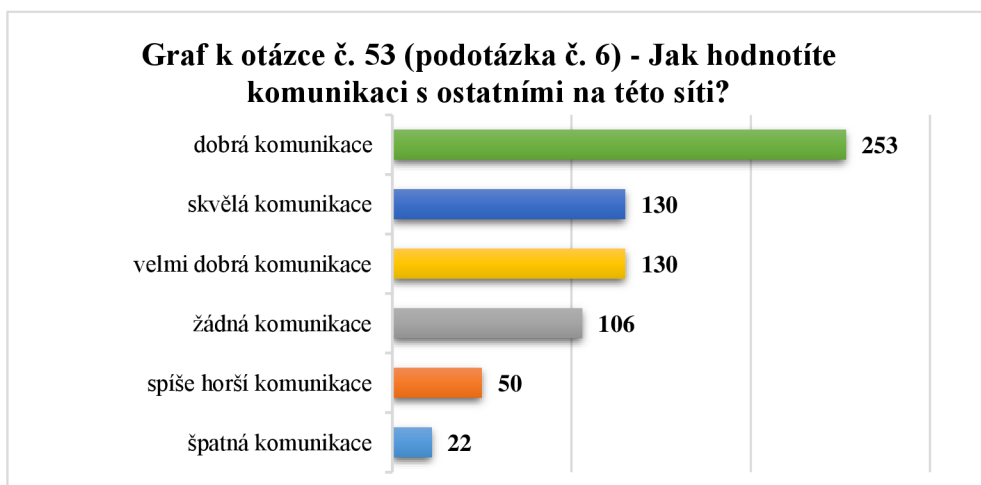
Graf 73 – odpovědi na otázku č. 53 (podotázka č. 4)

Následující podotázka zjišťuje oblíbenost zvolených sociálních sítí. Mezi zvolenými možnostmi převládá „spíše vysoká obliba“ (147 respondentů – 21%) a „vysoká obliba“ (135 respondentů – 20%). Velice podobně jsou na tom v rámci počtu „velmi vysoká obliba“ (112 respondentů – 16%) a „střídavá obliba“ (110 respondentů – 16%). Ostatní odpovědi jsou „maximální obliba“ (10 respondentů – 1%), „střídavá obliba spíše vyšší“ (84 respondentů – 12%), „střídavá obliba spíše nižší“ (29 respondentů – 4%), „spíše nízká obliba“ (31 respondentů – 4%), „nízká obliba“ (16 respondentů – 2%) a poslední „velmi nízká obliba“ (17 respondentů – 2%).



Graf 74 – odpovědi na otázku č. 53 (podotázka č. 5)

Poslední je podotázka č. 6. Snaží se zjistit, jak hodnotí respondenti komunikaci na zvolených sociálních sítích. Nejpočetněji zvolená možnost je „dobrá komunikace“ (253 respondentů – 37%). Stejný počet respondentů zvolilo možnosti „velmi dobrá komunikace“ (130 respondentů – 19%) a „skvělá komunikace“ (130 respondentů – 19%). Ostatní možnosti jsou „spíše horší komunikace“ (50 respondentů – 7%), „špatná komunikace“ (22 respondentů – 3%) a „žádná komunikace“ (106 respondentů – 15%).



Graf 75 – odpovědi na otázku č. 53 (podotázka č. 6)

## 5.6 Komunikace v reálném a virtuálním světě

Všechny stanovené hypotézy v této podkapitole zjišťují, zda se nachází statisticky významná závislost mezi různými postoji respondentů a mezi prostředím, ve kterém by chtěli ideálně trávit svůj čas s přáteli.

### *Fun faktor*

Jeden z klíčových faktorů, které motivují člověka k hraní počítačových online her, je fun faktor (viz. podkapitola 3.5 Motivy hráčů k hraní online her). Hra by bez zábavy nebyla hrou. Potřebu fun faktoru může člověku splňovat řada různých aktivit, které jsou spojeny s hraním online her (komunikace s ostatními hráči, spolupráce na řešení problémů apod.).

**H<sub>2.1</sub>** – Identifikace respondenta se sociální skupinou, vyjádřená postojem „Baví mě komunikovat s ostatními hráči.“, je statisticky významně závislá na prostředí, ve kterém chce respondent trávit čas se svými přáteli.

**Druh zkoumané bariéry** – psychologická bariéra

### Výsledky měření

<b>Proč komunikujete s ostatními hráči? - Baví mě komunikovat s ostatními hráči.</b>			
<b>Ideální čas trávený s přáteli</b>	Ne	Ano	<b>Celkem</b>
Pouze nebo převážně ve virtuálním světě	12 4,12 % E: 12,99 $\chi^2: 0,0754$ z: -0,39	16 5,50 % E: 15,01 $\chi^2: 0,0653$ z: 0,39	<b>28</b> <b>9,62 %</b>
Stejnou měrou tam i tam	48 16,49 % E: 48,71 $\chi^2: 0,0104$ z: -0,17	57 19,59 % E: 56,29 $\chi^2: 0,0090$ z: 0,17	<b>105</b> <b>36,08 %</b>
Převážně v reálném světě, pouze někdy ve světě virtuálním	45 15,46 % E: 47,32 $\chi^2: 0,1137$ z: -0,57	57 19,59 % E: 54,68 $\chi^2: 0,0984$ z: 0,57	<b>102</b> <b>35,05 %</b>
Pouze v reálném světě	30 10,31 % E: 25,98 $\chi^2: 0,6222$ z: 1,20	26 8,93 % E: 30,02 $\chi^2: 0,5385$ z: -1,20	<b>56</b> <b>19,24 %</b>

<b>Celkem</b>	<b>135</b> 46,39 %	<b>156</b> 53,61 %	<b>291</b> 100,00 %
---------------	-----------------------	-----------------------	------------------------

Výsledky testu ChiSquare:  $\chi^2_{(df=3)} = 1,5328$ ,  $p = 0,674710$ ,  $n = 291$

Hypotéza **H2.1** nebyla potvrzena. Tento postoj u respondentů nemá statisticky významný vliv na prostředí, ve kterém chtějí trávit svůj čas s přáteli.

Mezi další aktivity, které mohou člověku splňovat potřebu fun faktoru ve hře, patří spolupráce na řešení problémů a situací. Druhá hypotéza zjišťuje, zda se nachází statisticky významná závislost mezi tímto potěšením ze spolupráce a prostředím, ve kterém chce respondent ideálně trávit svůj čas s přáteli.

**H2.2** – Kooperace respondenta se sociální skupinou, vyjádřená postojem „Baví mě spolupráce na řešení problémů a situací.“, je statisticky významně závislá na prostředí, ve kterém chce respondent trávit čas se svými přáteli.

**Druh zkoumané bariéry** – psychologická bariéra

**Výsledky měření**

<b>Proč komunikujete s ostatními hráči? - Baví mě spolupráce na řešení problémů a situací.</b>			
<b>Ideální čas trávený s přáteli</b>	Ne	Ano	<b>Celkem</b>
Pouze nebo převážně ve virtuálním světě	20 6,87 % E: 16,07 $\chi^2: 0,9618$ z: 1,58	8 2,75 % E: 11,93 $\chi^2: 1,2953$ z: -1,58	<b>28</b> <b>9,62 %</b>
Stejnou měrou tam i tam	52 17,87 % E: 60,26 $\chi^2: 1,1316$ z: -2,04*	53 18,21 % E: 44,74 $\chi^2: 1,5241$ z: 2,04*	<b>105</b> <b>36,08 %</b>
Převážně v reálném světě, pouze někdy ve virtuálním	56 19,24 % E: 58,54 $\chi^2: 0,1099$ z: -0,63	46 15,81 % E: 43,46 $\chi^2: 0,1480$ z: 0,63	<b>102</b> <b>35,05 %</b>
Pouze v reálném světě	39 13,40 % E: 32,14 $\chi^2: 1,4654$	17 5,84 % E: 23,86 $\chi^2: 1,9736$	<b>56</b> <b>19,24 %</b>

	<i>z: 2,06*</i>	<i>z: -2,06*</i>	
<b>Celkem</b>	<b>167</b>	<b>124</b>	<b>291</b>
	<i>57,39 %</i>	<i>42,61 %</i>	<i>100,00 %</i>

Výsledky testu ChiSquare:  $\chi^2_{(df=3)} = 8,6096$ ,  $p = 0,034957$ ,  $n = 291$

Hypotéza **H2.2** byla potvrzena. Respondenti, jež by chtěli ideálně trávit čas s přáteli stejnou měrou ve světě virtuálním i reálném, odpovídali téměř rovnoměrně ano i ne. Oproti tomu respondenti, kteří považují za ideální pouze reálný svět, se z velké části neidentifikují s daným postojem.

### *Sociální kontakt a komunikace*

Jak je již zmíněno v teoretické části, tak potřeba sociální interakce je jednou ze základních potřeb člověka. Člověk se ze své podstaty chce setkávat a bavit s jinými lidmi, aby byla jeho potřeba sociálního kontaktu uspokojena. S jinými lidmi se můžeme setkávat buď klasicky v reálném světě (např. rodina, zaměstnání, škola), nebo ve světě virtuálním (např. spoluhráči ve hrách, přátelé na sociálních sítích). Hraní online her tedy může být příležitostí k sociálnímu kontaktu. Hypotézy **H2.3** a **H2.4** jsou založeny na podobném principu.

**H2.3** – Kontakty respondenta se sociální skupinou, vyjádřené postojem „Hra je pro mě příležitostí ke kontaktu s jinými lidmi.“, jsou statisticky významně závislé na prostředí, ve kterém chce respondent trávit čas se svými přáteli.

### **Druh zkoumané bariéry – procesní bariéra**

#### **Výsledky měření**

<b>Proč komunikujete s ostatními hráči? - Hra je pro mě příležitostí ke kontaktu s jinými lidmi.</b>			
<b>Ideální čas trávený se svými přáteli</b>	Ne	Ano	<b>Celkem</b>
Pouze nebo převážně ve virtuálním světě	18 <i>6,19 %</i> E: 20,88 $\chi^2: 0,3972$ <i>z: -1,31</i>	10 <i>3,44 %</i> E: 7,12 $\chi^2: 1,1647$ <i>z: 1,31</i>	<b>28</b> <b><i>9,62 %</i></b>
Stejnou měrou tam i tam	76 <i>26,12 %</i> E: 78,30 $\chi^2: 0,0675$ <i>z: -0,64</i>	29 <i>9,97 %</i> E: 26,70 $\chi^2: 0,1979$ <i>z: 0,64</i>	<b>105</b> <b><i>36,08 %</i></b>
	76	26	<b>102</b>

Převážně v reálném světě, pouze někdy ve světě virtuálním	26,12 % E: 76,06 $\chi^2: 0,0001$ z: -0,02	8,93 % E: 25,94 $\chi^2: 0,0001$ z: 0,02	<b>35,05 %</b>
Pouze v reálném světě	47 16,15 % E: 41,76 $\chi^2: 0,6576$ z: 1,79	9 3,09 % E: 14,24 $\chi^2: 1,9285$ z: -1,79	<b>56 19,24 %</b>
<b>Celkem</b>	<b>217</b> <b>74,57 %</b>	<b>74</b> <b>25,43 %</b>	<b>291</b> <b>100,00 %</b>

Výsledky testu ChiSquare:  $\chi^2_{(df=3)} = 4,4136$ ,  $p = 0,220127$ ,  $n = 291$

Hypotéza **H2.3** nebyla potvrzena. Postoj „Hra je pro mě příležitostí ke kontaktu s jinými lidmi.“ u respondentů nemá statisticky významný vliv na prostředí, ve kterém chtějí trávit svůj čas s přáteli.

**H2.4** – Komunikace respondenta se sociální skupinou, vyjádřená postojem „Hra je pro mě příležitostí ke komunikaci a konverzaci.“, je statisticky významně závislá na prostředí, ve kterém chce respondent trávit čas se svými přáteli.

**Druh zkoumané bariéry** – procesní bariéra

**Výsledky měření**

<b>Proč komunikujete s ostatními hráči? - Hra je pro mě příležitost ke komunikaci a konverzaci.</b>			
<b>Ideální čas trávený se svými přáteli</b>	<b>Ne</b>	<b>Ano</b>	<b>Celkem</b>
Pouze nebo převážně ve virtuálním světě	15 5,15 % E: 21,07 $\chi^2: 1,7498$ z: -2,80**	13 4,47 % E: 6,93 $\chi^2: 5,3223$ z: 2,80**	<b>28</b> <b>9,62 %</b>
Stejnou měrou tam i tam	75 25,77 % E: 79,02 $\chi^2: 0,2046$ z: -1,14	30 10,31 % E: 25,98 $\chi^2: 0,6222$ z: 1,14	<b>105</b> <b>36,08 %</b>
Převážně v reálném světě, pouze někdy ve	78 26,80 % E: 76,76 $\chi^2: 0,0199$	24 8,25 % E: 25,24 $\chi^2: 0,0606$	<b>102</b> <b>35,05 %</b>

světě virtuálním	<i>z: 0,35</i>	<i>z: -0,35</i>	
Pouze v reálném světě	51 17,53 % E: 42,14 $\chi^2: 1,8608$ <i>z: 3,05**</i>	5 1,72 % E: 13,86 $\chi^2: 5,6600$ <i>z: -3,05**</i>	<b>56</b> <b>19,24 %</b>
<b>Celkem</b>	<b>219</b> <b>75,26 %</b>	<b>72</b> <b>24,74 %</b>	<b>291</b> <b>100,00 %</b>

Výsledky testu ChiSquare:  $\chi^2_{(df=3)} = 15,5003$ ,  $p = 0,001435$ ,  $n = 291$

Hypotéza **H<sub>2.4</sub>** byla potvrzena. Tato tabulka je pro zjištění bariér sociálních interakcí v reálném a virtuálním prostředí velmi důležitá. Podle dat můžeme jasně vidět, že respondenti, kteří by chtěli ideálně trávit čas se svými přáteli pouze či převážně ve virtuálním světě, vnímají hru jako příležitost ke konverzaci a komunikaci. Naopak u respondentů, kteří zvolili jako ideální prostředí reálný svět, můžeme pozorovat značný nesouhlas s tímto postojem. Ze získaných informací můžeme tedy vyvodit, že konverzace a komunikace ve virtuálním světě může být pro některé lidi příjemnější či více vyhovující, než ve světě reálném.

### ***Virtuální socializace a sociální integrace***

To, že potřeba sociální interakce je jedna ze základních potřeb člověka, už víme. Do potřeby sociální interakce spadá také socializace. Každý člověk by měl chtít někam patřit a mít kolem sebe lidi, se kterými může sdílet své názory, myšlenky a pocity. Bohužel se občas stává, že jich kolem sebe nemáme dostatečné množství. Když není možná socializace s lidmi v našem okolí, tak se můžeme zkusit socializovat někde jinde, například ve virtuálním světě.

**H<sub>2.5</sub>** – Virtuální socializace respondenta se sociální skupinou, vyjádřená postojem „Ve skutečném světě nemám přátele, se kterými bych se bavil, nebo jich mám málo.“, je statisticky významně závislá na prostředí, ve kterém chce respondent trávit čas se svými přáteli.

**Druh zkoumané bariéry** – procesní bariéra



## Výsledky měření

<b>Proč komunikujete s ostatními hráči? - Ve skutečném světě nemám přátele, se kterými bych se bavil, nebo jich mám málo.</b>			
<b>Ideálně trávený čas se svými přáteli</b>	Ne	Ano	<b>Celkem</b>
Pouze nebo převážně ve virtuálním světě	22 7,56 % E: 25,69 $\chi^2: 0,5302$ z: -2,67**	6 2,06 % E: 2,31 $\chi^2: 5,8984$ z: 2,67**	<b>28</b> <b>9,62 %</b>
Stejnou měrou tam i tam	93 31,96 % E: 96,34 $\chi^2: 0,1158$ z: -1,48	12 4,12 % E: 8,66 $\chi^2: 1,2884$ z: 1,48	<b>105</b> <b>36,08 %</b>
Převážně v reálném světě, pouze někdy ve světě virtuálním	97 33,33 % E: 93,59 $\chi^2: 0,1244$ z: 1,52	5 1,72 % E: 8,41 $\chi^2: 1,3842$ z: -1,52	<b>102</b> <b>35,05 %</b>
Pouze v reálném světě	55 18,90 % E: 51,38 $\chi^2: 0,2548$ z: 1,96	1 0,34 % E: 4,62 $\chi^2: 2,8351$ z: -1,96	<b>56</b> <b>19,24 %</b>
<b>Celkem</b>	<b>267</b> <b>91,75 %</b>	<b>24</b> <b>8,25 %</b>	<b>291</b> <b>100,00 %</b>

Výsledky testu ChiSquare:  $\chi^2_{(df=3)} = 12,4314$ ,  $p = 0,006042$ ,  $n = 291$

Hypotéza **H<sub>2.5</sub>** byla potvrzena. Značná část respondentů, jež zvolili jako ideální prostředí pouze či převážně virtuální svět uvedli, že v reálném světě nemají přátele, nebo jich mají málo. Virtuální socializace je tedy statisticky významně závislá na prostředí, ve kterém chce respondent trávit čas se svými přáteli.

**H<sub>2.6</sub>** – Sociální integrace respondenta se sociální skupinou, vyjádřená postojem „Díky komunikaci ve hře konečně někam patřím.“, je statisticky významně závislá na prostředí, ve kterém chce respondent trávit čas se svými přáteli.

**Druh zkoumané bariéry** – psychologická bariéra

## Výsledky měření

<b>Proč komunikujete s ostatními hráči? - Díky komunikaci ve hře konečně někam patřím.</b>			
<b>Ideálně trávený čas s přáteli</b>	Ne	Ano	<b>Celkem</b>
Pouze nebo převážně ve virtuálním světě	18 6,19 % E: 25,40 $\chi^2$ : 2,1570 z: -5,07***	10 3,44 % E: 2,60 $\chi^2$ : 21,0905 z: 5,07***	<b>28</b> <b>9,62 %</b>
Stejnou měrou tam i tam	94 32,30 % E: 95,26 $\chi^2$ : 0,0166 z: -0,53	11 3,78 % E: 9,74 $\chi^2$ : 0,1624 z: 0,53	<b>105</b> <b>36,08 %</b>
Převážně v reálném světě, pouze někdy ve virtuálním	97 33,33 % E: 92,54 $\chi^2$ : 0,2153 z: 1,89	5 1,72 % E: 9,46 $\chi^2$ : 2,1055 z: -1,89	<b>102</b> <b>35,05 %</b>
Pouze v reálném světě	55 18,90 % E: 50,80 $\chi^2$ : 0,3465 z: 2,15*	1 0,34 % E: 5,20 $\chi^2$ : 3,3884 z: -2,15*	<b>56</b> <b>19,24 %</b>
<b>Celkem</b>	<b>264</b> <b>90,72 %</b>	<b>27</b> <b>9,28 %</b>	<b>291</b> <b>100,00 %</b>

Výsledky testu ChiSquare:  $\chi^2_{(df=3)} = 29,4822$ ,  $p = 0,000002$ ,  $n = 291$

Hypotéza **H2.6** byla potvrzena. Významná závislost, projevená mezi ideálním prostředím a postojem „Díky komunikaci ve hře konečně někam patřím.“, je opravdu značná. Jedná se o statisticky nejvýznamnější výsledek z celé této podkapitoly. Můžeme se domnívat, že se jedná o jeden z nejdůležitějších motivačních faktorů k hraní online her a virtuální komunikaci.

### *Asertivita*

Krom toho, že máme přirozenou potřebu patřit do nějakých sociálních skupin, máme taky potřebu projevit v daných skupinách svůj názor. Ideální je, když ostatní náš názor přijmou a dávají mu minimálně stejnou váhu, jako názorům všech ostatních. Sociální život však nebývá vždy ideální, takže se občas stává, že jsou něčí názory přehlíženy.

**H<sub>2.7</sub>** – Asertivita respondenta v rámci sociální skupiny, vyjádřená postojem „Můj názor ve hře něco znamená a můžu měnit věci.“, je statisticky významně závislá na prostředí, ve kterém chce respondent trávit čas se svými přáteli.

**Druh zkoumané bariéry** – psychologická bariéra

**Výsledky měření**

<b>Proč komunikujete s ostatními hráči? - Můj názor ve hře něco znamená a můžu měnit věci.</b>			
<b>Ideálně trávený čas s přáteli</b>	<b>Ne</b>	<b>Ano</b>	<b>Celkem</b>
Pouze nebo převážně ve virtuálním světě	20 6,87 % E: 22,90 $\chi^2: 0,3673$ z: -1,49	8 2,75 % E: 5,10 $\chi^2: 1,6495$ z: 1,49	<b>28</b> <b>9,62 %</b>
Stejnou měrou tam i tam	77 26,46 % E: 85,88 $\chi^2: 0,9175$ z: -2,81**	28 9,62 % E: 19,12 $\chi^2: 4,1200$ z: 2,81**	<b>105</b> <b>36,08 %</b>
Převážně v reálném světě, pouze někdy ve virtuálním	89 30,58 % E: 83,42 $\chi^2: 0,3729$ z: 1,78	13 4,47 % E: 18,58 $\chi^2: 1,6744$ z: -1,78	<b>102</b> <b>35,05 %</b>
Pouze v reálném světě	52 17,87 % E: 45,80 $\chi^2: 0,8391$ z: 2,39*	4 1,37 % E: 10,20 $\chi^2: 3,7680$ z: -2,39*	<b>56</b> <b>19,24 %</b>
<b>Celkem</b>	<b>238</b> <b>81,79 %</b>	<b>53</b> <b>18,21 %</b>	<b>291</b> <b>100,00 %</b>

Výsledky testu ChiSquare:  $\chi^2_{(df=3)} = 13,7086$ ,  $p = 0,003330$ ,  $n = 291$

Hypotéza **H<sub>2.7</sub>** je potvrzena. Významná část respondentů, kteří si zvolili jako ideální prostředí stejnou měrou reálné i virtuální, se identifikují s postojem „Můj názor ve hře něco znamená a můžu měnit věci.“. Oproti tomu respondenti, kteří si jako ideální prostředí zvolili pouze reálný svět, se s tímto postojem neidentifikují. Z toho si můžeme vyvodit, že lidé upřednostňující reálný svět, nemají s prosazováním svého názoru takový problém, jako ti upřednostňující svět virtuální.

## Anonymita

Problémům s asertivitou v reálném světě může pomoci anonymita virtuálního světa. Někdy se mohou lidé bát či stydět vyjadřovat své názory v reálném světě, ale ve světě virtuálním to nemusí být problém. Anonymita je jedním z hlavních znaků virtuálního světa.

**H<sub>2.8</sub>** – Anonymita respondenta v rámci sociální skupiny, vyjádřená postojem „Ve hře jsem anonymní a nemusím se bát vyslovovat své názory a myšlenky.“, je statisticky významně závislá na prostředí, ve kterém chce respondent trávit čas se svými přáteli.

**Druh zkoumané bariéry** – psychologická bariéra

### Výsledky měření

<b>Proč komunikujete s ostatními hráči? - Ve hře jsem anonymní a nemusím se bát vyslovovat své názory a myšlenky.</b>			
<b>Ideálně trávený čas s přáteli</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	
	<b>Ne</b>	<b>Ano</b>	<b>Celkem</b>
Pouze nebo převážně ve virtuálním světě	21 7,22 % E: 24,05 $\chi^2$ : 0,3880 z: -1,75	7 2,41 % E: 3,94 $\chi^2$ : 2,3658 z: 1,75	<b>28</b> <b>9,62 %</b>
Stejnou měrou tam i tam	88 30,24 % E: 90,21 $\chi^2$ : 0,0540 z: -0,77	17 5,84 % E: 14,79 $\chi^2$ : 0,3290 z: 0,77	<b>105</b> <b>36,08 %</b>
Převážně v reálném světě, pouze někdy ve světě virtuálním	88 30,24 % E: 87,63 $\chi^2$ : 0,0016 z: 0,13	14 4,81 % E: 14,37 $\chi^2$ : 0,0096 z: -0,13	<b>102</b> <b>35,05 %</b>
Pouze v reálném světě	53 18,21 % E: 48,11 $\chi^2$ : 0,4970 z: 2,09*	3 1,03 % E: 7,89 $\chi^2$ : 3,0307 z: -2,09*	<b>56</b> <b>19,24 %</b>
<b>Celkem</b>	<b>250</b> <b>85,91 %</b>	<b>41</b> <b>14,09 %</b>	<b>291</b> <b>100,00 %</b>

Výsledky testu ChiSquare:  $\chi^2_{(df=3)} = 6,6756$ ,  $p = 0,082988$ ,  $n = 291$

Hypotéza **H2.8** byla potvrzena. U této tabulky vidíme jednu statisticky významnou závislost, a to u respondentů, kteří zvolili odpověď „pouze v reálném světě“. Tito respondenti se ze značně převažující části neidentifikují s daným postojem. Je tedy jasné, že nemají problém s nedostatečnou anonymitou v reálném světě.

### ***Osamělost***

Mezi negativní pocity, které mohou provázet člověka během života, patří osamělost. Osamělost ovlivňuje psychické i fyzické zdraví člověka (Winch, 2014). Pokud někdo není schopen svou osamělost zahnat v reálném světě, tak se o to může pokusit ve světě virtuálním.

**H2.9** – Osamělost respondenta v reálném světě, vyjádřená postojem „Ve skutečném světě se cítím osaměle.“, je statisticky významně závislá na prostředí, ve kterém chce respondent trávit čas se svými přáteli.

### **Druh zkoumané bariéry – psychologická bariéra**

### **Výsledky měření**

<b>Proč komunikujete s ostatními hráči? - Ve skutečném světě se cítím osaměle.</b>			
<b>Ideálně trávený čas s přáteli</b>	Ne	Ano	<b>Celkem</b>
Pouze nebo převážně ve virtuálním světě	22 7,56 % E: 26,65 $\chi^2: 0,8123$ <i>z: -4,32***</i>	6 2,06 % E: 1,35 $\chi^2: 16,0712$ <i>z: 4,32***</i>	<b>28</b> <b>9,62 %</b>
Stejnou měrou tam i tam	101 34,71 % E: 99,95 $\chi^2: 0,0111$ <i>z: 0,60</i>	4 1,37 % E: 5,05 $\chi^2: 0,2189$ <i>z: -0,60</i>	<b>105</b> <b>36,08 %</b>
Převážně v reálném světě, pouze někdy ve virtuálním světě	99 34,02 % E: 97,09 $\chi^2: 0,0375$ <i>z: 1,09</i>	3 1,03 % E: 4,91 $\chi^2: 0,7412$ <i>z: -1,09</i>	<b>102</b> <b>35,05 %</b>
Pouze v reálném světě	55 18,90 % E: 53,31 $\chi^2: 0,0538$ <i>z: 1,18</i>	1 0,34 % E: 2,69 $\chi^2: 1,0654$ <i>z: -1,18</i>	<b>56</b> <b>19,24 %</b>

<b>Celkem</b>	<b>277</b>	<b>14</b>	<b>291</b>
	<b>95,19 %</b>	<b>4,81 %</b>	<b>100,00 %</b>

Výsledky testu ChiSquare:  $\chi^2_{(df=3)} = 19,0113$ ,  $p = 0,000272$ ,  $n = 291$

Hypotéza **H2.9** byla potvrzena. V tabulce můžeme vidět další statistickou závislost velmi významnou pro odhalení bariér sociálních interakcí v reálném a virtuálním prostředí. Ve skutečném světě se cítí osaměle část respondentů, jež zvolili jako ideální prostředí k trávení času s přáteli pouze či převážně virtuální svět. Tento postoj můžeme považovat jako další silný motivační faktor k hraní her a ke komunikaci v těchto hrách.

### ***Svoboda a uvolněnost***

Jak již víme, tak virtuální svět se vyznačuje zvýšenou mírou anonymity. Sociální interakce zde neprobíhají tváří v tvář. Pokud člověk sám nechce, tak ostatní vůbec nemusí vědět, kdo se za avatarem či profilem na sociálních sítích nachází. Ve virtuálním světě se často neberou nijak zvlášť velké ohledy na pravidla slušné komunikace a pravidla slušného chování. To může mít za důsledek pocit větší svobody a uvolnění.

**H2.10** – Svoboda a uvolněnost respondenta v interakci se sociální skupinou, vyjádřená postojem „Ve virtuálním světě nemusím brát ohledy na pravidla slušné komunikace.“, je statisticky významně závislá na prostředí, ve kterém chce respondent trávit čas se svými přáteli.

### **Druh zkoumané bariéry – sémantická bariéra**

#### **Výsledky měření**

**Proč komunikujete s ostatními hráči?  
- Ve virtuálním světě nemusím brát ohledy  
na pravidla slušné komunikace.**

<b>Ideálně trávený čas s přáteli</b>	<b>Ne</b>	<b>Ano</b>	<b>Celkem</b>
Pouze nebo převážně ve virtuálním světě	19 6,53 % E: 23,48 $\chi^2: 0,8540$ z: -2,42*	9 3,09 % E: 4,52 $\chi^2: 4,4335$ z: 2,42*	<b>28</b> <b>9,62 %</b>
Stejnou měrou tam i tam	83 28,52 % E: 88,04 $\chi^2: 0,2887$ z: -1,67	22 7,56 % E: 16,96 $\chi^2: 1,4986$ z: 1,67	<b>105</b> <b>36,08 %</b>
	89	13	<b>102</b>

Převážně v reálném světě, pouze někdy ve virtuálním	30,58 % E: 85,53 $\chi^2: 0,1411$ z: 1,16	4,47 % E: 16,47 $\chi^2: 0,7327$ z: -1,16	<b>35,05 %</b>
Pouze v reálném světě	53 18,21 % E: 46,96 $\chi^2: 0,7782$ z: 2,44*	3 1,03 % E: 9,04 $\chi^2: 4,0398$ z: -2,44*	<b>56 19,24 %</b>
<b>Celkem</b>	<b>244 83,85 %</b>	<b>47 16,15 %</b>	<b>291 100,00 %</b>

Výsledky testu ChiSquare:  $\chi^2_{(df=3)} = 12,7664$ ,  $p = 0,005170$ ,  $n = 291$

Hypotéza **H2.10** byla potvrzena. To, že ve virtuálním světě nemusí brát člověk nijak velké ohledy na pravidla slušné komunikace, je podle získaných dat pro některé respondenty významné a pro jiné se jedná o nepodstatný postoj. Významnou závislost vidíme u respondentů, kteří chtějí trávit čas s přáteli pouze či převážně ve virtuálním světě a u respondentů, kteří si jako ideální prostředí zvolili pouze reálný svět.

### **Sebedůvěra**

Sociální interakce mezi lidmi jsou značně ovlivněny sebepojetím každého člověka. Do sebepojetí spadá také sebedůvěra. To, jakým způsobem člověk vnímá sám sebe, ovlivňuje jeho vnímání ostatních a chování k nim.

**H2.11** – Sebedůvěra respondenta, vyjádřená postojem „Při komunikaci ve virtuálním světě se cítím být více sám sebou.“, je statisticky významně závislá na prostředí, ve kterém chce respondent trávit čas se svými přáteli.

**Druh zkoumané bariéry** – psychologická bariéra

### **Výsledek měření**

<b>Proč komunikujete s ostatními hráči? - Při komunikaci ve virtuálním světě se cítím být více sám sebou.</b>			
<b>Ideálně trávený čas s přáteli</b>	Ne	Ano	<b>Celkem</b>
Pouze nebo převážně ve virtuálním světě	16 5,50 % E: 23,57 $\chi^2: 2,4334$ z: -4,13***	12 4,12 % E: 4,43 $\chi^2: 12,9604$ z: 4,13***	<b>28 9,62 %</b>

Stejnou měrou tam i tam	81 27,84 % E: 88,40 $\chi^2: 0,6198$ z: -2,48*	24 8,25 % E: 16,60 $\chi^2: 3,3011$ z: 2,48*	<b>105</b> <b>36,08 %</b>
Převážně v reálném světě, pouze někdy ve světě virtuálním	94 32,30 % E: 85,88 $\chi^2: 0,7685$ z: 2,74**	8 2,75 % E: 16,12 $\chi^2: 4,0930$ z: -2,74**	<b>102</b> <b>35,05 %</b>
Pouze v reálném světě	54 18,56 % E: 47,15 $\chi^2: 0,9959$ z: 2,79**	2 0,69 % E: 8,85 $\chi^2: 5,3041$ z: -2,79**	<b>56</b> <b>19,24 %</b>
<b>Celkem</b>	<b>245</b> <b>84,19 %</b>	<b>46</b> <b>15,81 %</b>	<b>291</b> <b>100,00 %</b>

Výsledky testu ChiSquare:  $\chi^2_{(df=3)} = 30,4761$ ,  $p = 0,000001$ ,  $n = 291$

Hypotéza **H<sub>2.11</sub>** byla potvrzena. V této tabulce máme velmi zajímavé výsledky. Podle tabulky je jasné, že respondenti, kteří chtějí trávit převážný nebo alespoň částečný čas se svými přáteli ve virtuálním světě, se v tomto světě cítí více sami sebou než respondenti, kteří chtějí s přáteli trávit čas převážně nebo pouze ve světě reálném. Nejvíce se významná závislost projevila u respondentů, kteří v dotazníku zvolili možnost „Pouze nebo převážně ve virtuálním světě“.

### ***Komunikace s cizími lidmi***

Bariéry v komunikaci s cizími lidmi mohou být různé. Může zde patřit například stud, strach oslovit cizího člověka nebo strach z odmítnutí. S těmito bariérami může opět pomoci anonymita, kterou poskytuje virtuální svět. Jakmile se nejedná o interakci tváří v tvář, tak mohou být bariéry v komunikaci s cizími lidmi oslabeny.

**H<sub>2.12</sub>** – Ochrana před sociální izolací respondenta, vyjádřená postojem „Ve virtuálním světě mi nic nebrání v komunikaci s cizími lidmi.“, je statisticky významně závislá na prostředí, ve kterém chce respondent trávit čas se svými přáteli.

**Druh zkoumané bariéry** – procesní bariéra



## Výsledky měření

<b>Proč komunikujete s ostatními hráči? - Ve virtuálním světě mi nic nebrání v komunikaci s cizími lidmi.</b>			
<b>Ideálně trávený čas s přáteli</b>	Ne	Ano	<b>Celkem</b>
Pouze nebo převážně ve virtuálním světě	17 5,84 % E: 22,03 $\chi^2: 1,1503$ $z: -2,44^*$	11 3,78 % E: 5,97 $\chi^2: 4,2486$ $z: 2,44^*$	<b>28</b> <b>9,62 %</b>
Stejnou měrou tam i tam	78 26,80 % E: 82,63 $\chi^2: 0,2593$ $z: -1,38$	27 9,28 % E: 22,37 $\chi^2: 0,9578$ $z: 1,38$	<b>105</b> <b>36,08 %</b>
Převážně v reálném světě, pouze někdy ve virtuálním světě	81 27,84 % E: 80,27 $\chi^2: 0,0067$ $z: 0,22$	21 7,22 % E: 21,73 $\chi^2: 0,0247$ $z: -0,22$	<b>102</b> <b>35,05 %</b>
Pouze v reálném světě	53 18,21 % E: 44,07 $\chi^2: 1,8101$ $z: 3,24^{**}$	3 1,03 % E: 11,93 $\chi^2: 6,6856$ $z: -3,24^{**}$	<b>56</b> <b>19,24 %</b>
<b>Celkem</b>	<b>229</b> <b>78,69 %</b>	<b>62</b> <b>21,31 %</b>	<b>291</b> <b>100,00 %</b>

Výsledky testu ChiSquare:  $\chi^2_{(df=3)} = 15,1429$ ,  $p = 0,001698$ ,  $n = 291$

Hypotéza **H<sub>2.12</sub>** byla potvrzena. Výsledky měření nás nemusí vůbec překvapovat. Je jasné, že respondenti, kteří chtějí trávit čas se svými přáteli především v reálném světě, nemají s komunikací s cizími lidmi v tomto světě problém. To se vzhledem ke zvolenému ideálnímu prostředí dalo předpokládat. Oproti tomu respondentům, jež zvolili jako ideální prostředí pouze či převážně virtuální svět, více vyhovuje komunikace s cizími lidmi právě ve virtuálním prostředí.

### **Fyzické sebepojetí**

Fyzické sebepojetí spadá do celkového sebepojetí člověka a je úzce spjato se sebedůvěrou. Snížená sebedůvěra a snížené sebepojetí může mít za výsledek stud jedince před ostatními lidmi.

**H<sub>2.13</sub>** – Fyzické sebepojetí a sebeobraz respondenta, vyjádřený postojem „Ve virtuálním světě se za sebe nemusím stydět (nikdo neví, jak vypadám).“, je statisticky významně závislý na prostředí, ve kterém chce respondent trávit čas se svými přáteli.

**Druh zkoumané bariéry** – fyzická bariéra

**Výsledky měření**

<b>Proč komunikujete s ostatními hráči?</b>			
<b>- Ve virtuálním světě se za sebe nemusím stydět (nikdo neví, jak vypadám).</b>			
<b>Ideální trávení času s přáteli</b>	<b>Ne</b>	<b>Ano</b>	<b>Celkem</b>
Pouze nebo převážně ve virtuálním světě	23 7,90 % E: 24,34 $\chi^2$ : 0,0742 z: -0,79	5 1,72 % E: 3,66 $\chi^2$ : 0,4937 z: 0,79	<b>28</b> <b>9,62 %</b>
Stejnou měrou tam i tam	83 28,52 % E: 91,29 $\chi^2$ : 0,7526 z: -3,00**	22 7,56 % E: 13,71 $\chi^2$ : 5,0107 z: 3,00**	<b>105</b> <b>36,08 %</b>
Převážně v reálném světě, pouze někdy ve světě virtuálním	93 31,96 % E: 88,68 $\chi^2$ : 0,2104 z: 1,58	9 3,09 % E: 13,32 $\chi^2$ : 1,4009 z: -1,58	<b>102</b> <b>35,05 %</b>
Pouze v reálném světě	54 18,56 % E: 48,69 $\chi^2$ : 0,5797 z: 2,34*	2 0,69 % E: 7,31 $\chi^2$ : 3,8597 z: -2,34*	<b>56</b> <b>19,24 %</b>
<b>Celkem</b>	<b>253</b> <b>86,94 %</b>	<b>38</b> <b>13,06 %</b>	<b>291</b> <b>100,00 %</b>

Výsledky testu ChiSquare:  $\chi^2_{(df=3)} = 12,3818$ ,  $p = 0,006183$ ,  $n = 291$

Hypotéza **H<sub>2.13</sub>** byla potvrzena. Dle výsledků můžeme říci, že se za sebe v reálném světě nestydí právě ti respondenti, kteří si jej zvolili jako ideální prostředí pro trávení času s přáteli. Část respondentů, kteří zvolili stejnou měrou virtuální i reálný svět, se s daným postojem identifikuje. Stud může být dalším silným motivačním faktorem pro komunikaci ve virtuálním světě.

## Sociální imunita

U tématu sociální imunity ve virtuálním světě se opět vracíme k významu zvýšené anonymity. Oproti reálného světa, kde si musíme dávat velký pozor na to co říkáme, se ve virtuálním světě nemusíme tolik hlídat.

**H<sub>2.14</sub>** – Svoboda a sociální imunita respondenta ve virtuálním prostředí, vyjádřená postojem „Ve virtuálním světě nemám strach z možných důsledků toho, co řeknu.“, je statisticky významně závislá na prostředí, ve kterém chce respondent trávit čas se svými přáteli.

**Druh zkoumané bariéry** – procesní bariéra

### Výsledky měření

<b>Proč komunikujete s ostatními hráči? - Ve virtuálním světě nemám strach z možných důsledků toho, co řeknu.</b>			
<b>Ideální trávení času s přáteli</b>	Ne	Ano	<b>Celkem</b>
Pouze nebo převážně ve virtuálním světě	23 7,90 % E: 25,50 $\chi^2$ : 0,2448 z: -1,74	5 1,72 % E: 2,50 $\chi^2$ : 2,4949 z: 1,74	<b>28</b> <b>9,62 %</b>
Stejnou měrou tam i tam	95 32,65 % E: 95,62 $\chi^2$ : 0,0040 z: -0,26	10 3,44 % E: 9,38 $\chi^2$ : 0,0408 z: 0,26	<b>105</b> <b>36,08 %</b>
Převážně v reálném světě, pouze někdy ve světě virtuálním	92 31,62 % E: 92,89 $\chi^2$ : 0,0085 z: -0,38	10 3,44 % E: 9,11 $\chi^2$ : 0,0863 z: 0,38	<b>102</b> <b>35,05 %</b>
Pouze v reálném světě	55 18,90 % E: 51,00 $\chi^2$ : 0,3143 z: 2,09*	1 0,34 % E: 5,00 $\chi^2$ : 3,2033 z: -2,09*	<b>56</b> <b>19,24 %</b>
<b>Celkem</b>	<b>265</b> <b>91,07 %</b>	<b>26</b> <b>8,93 %</b>	<b>291</b> <b>100,00 %</b>

Výsledky testu ChiSquare:  $\chi^2_{(df=3)} = 6,3967$ ,  $p = 0,093825$ ,  $n = 291$

Hypotéza **H2.14** byla potvrzena. Výsledky měření odpovídají předpokladu, že respondenti, kteří by chtěli ideálně trávit čas se svými přáteli pouze v reálném světě, nemají strach z toho, co mohou říct před ostatními lidmi. Dle očekávání tedy s komunikací v reálném světě nemají problémy.

### *Specifický sociolekt*

Sociální skupiny různých jazykových společenství mývají svůj specifický sociolekt. Do sociolektu spadají slangy a žargony. Veliký rozdíl v komunikaci bude například u komunikace mezi lékaři a u komunikace mezi profesionálními hráči online her.

**H2.15** – Užívání specifického sociolektu (slang a žargon) v rámci sociální skupiny, vyjádřeného postojem „Baví mě jazyk, kterým komunikuji a dobře mu rozumím.“, je statisticky významně závislé na prostředí, ve kterém chce respondent trávit čas se svými přáteli.

**Druh zkoumané bariéry – sémantická bariéra**

### **Výsledky měření**

<b>Proč komunikujete s ostatními hráči?</b>			
<b>- Baví mě jazyk, kterým komunikuji a dobře mu rozumím.</b>			
<b>Ideálně trávený čas s přáteli</b>	<b>Ne</b>	<b>Ano</b>	<b>Celkem</b>
Pouze nebo převážně ve virtuálním světě	14 4,81 % E: 18,57 $\chi^2: 1,1248$ z: -1,92	14 4,81 % E: 9,43 $\chi^2: 2,2152$ z: 1,92	<b>28</b> <b>9,62 %</b>
Stejnou měrou tam i tam	61 20,96 % E: 69,64 $\chi^2: 1,0717$ z: -2,23*	44 15,12 % E: 35,36 $\chi^2: 2,1107$ z: 2,23*	<b>105</b> <b>36,08 %</b>
Převážně v reálném světě, pouze někdy ve světě virtuálním	73 25,09 % E: 67,65 $\chi^2: 0,4232$ z: 1,39	29 9,97 % E: 34,35 $\chi^2: 0,8334$ z: -1,39	<b>102</b> <b>35,05 %</b>
Pouze v reálném světě	45 15,46 % E: 37,14 $\chi^2: 1,6630$ z: 2,47*	11 3,78 % E: 18,86 $\chi^2: 3,2751$ z: -2,47*	<b>56</b> <b>19,24 %</b>

<b>Celkem</b>	<b>193</b>	<b>98</b>	<b>291</b>
	<b>66,32 %</b>	<b>33,68 %</b>	<b>100,00 %</b>

Výsledky testu ChiSquare:  $\chi^2_{(df=3)} = 12,7172$ ,  $p = 0,005290$ ,  $n = 291$

Hypotéza **H2.15** byla potvrzena. Díky výsledkům můžeme říci, že jazyk užívaný v herním světě může být jedním z důležitých motivačních faktorů, které vedou respondenty k hraní her a komunikaci v nich.

## 5.7 Důsledky zjištěných vztahů pro sociální pedagogiku

Ve výzkumné části jsme stanovili 20 hypotéz, které se týkají bariér sociálních interakcí ve virtuálním a reálném světě. Hypotézy jsou rozděleny do dvou kategorií, a to na sociodemografické hypotézy a hypotézy zabývající se komunikací v reálném a virtuálním prostředí. Každá z těchto potvrzených hypotéz má specifický dopad do sociální pedagogiky a její praxe.

### Potvrzené hypotézy

**H1.1** – Hraní počítačových her je statisticky závislé na věku respondenta.

**H1.2** – Hraní počítačových her je statisticky závislé na pohlaví.

**H1.5** – Hraní her, v nichž probíhá komunikace s ostatními hráči, je statisticky významně ovlivněno pohlavím hráčů.

**H2.2** – Kooperace respondenta se sociální skupinou, vyjádřená postojem „Baví mě spolupráce na řešení problémů a situací.“, je statisticky významně závislá na prostředí, ve kterém chce respondent trávit čas se svými přáteli. (psychologická bariéra)

**H2.4** – Komunikace respondenta se sociální skupinou, vyjádřená postojem „Hra je pro mě příležitostí ke komunikaci a konverzaci.“, je statisticky významně závislá na prostředí, ve kterém chce respondent trávit čas se svými přáteli. (procesní bariéra)

**H2.5** – Virtuální socializace respondenta se sociální skupinou, vyjádřená postojem „Ve skutečném světě nemám přátele, se kterými bych se bavil, nebo jich mám málo.“, je statisticky významně závislá na prostředí, ve kterém chce respondent trávit čas se svými přáteli. (procesní bariéra)

**H2.6** – Sociální integrace respondenta se sociální skupinou, vyjádřená postojem „Díky komunikaci ve hře konečně někam patřím.“, je statisticky významně závislá na prostředí, ve kterém chce respondent trávit čas se svými přáteli. (psychologická bariéra)

**H2.7** – Asertivita respondenta v rámci sociální skupiny, vyjádřená postojem „Můj názor ve hře něco znamená a můžu měnit věci.“, je statisticky významně závislá na prostředí, ve kterém chce respondent trávit čas se svými přáteli. (psychologická bariéra)

**H2.8** – Anonymita respondenta v rámci sociální skupiny, vyjádřená postojem „Ve hře jsem anonymní a nemusím se bát vyslovovat své názory a myšlenky.“, je statisticky významně závislá na prostředí, ve kterém chce respondent trávit čas se svými přáteli. (psychologická bariéra)

**H2.9** – Osamělost respondenta v reálném světě, vyjádřená postojem „Ve skutečném světě se cítím osaměle.“, je statisticky významně závislá na prostředí, ve kterém chce respondent trávit čas se svými přáteli. (psychologická bariéra)

**H2.10** – Svoboda a uvolněnost respondenta v interakci se sociální skupinou, vyjádřená postojem „Ve virtuálním světě nemusím brát ohledy na pravidla slušné komunikace.“, je statisticky významně závislá na prostředí, ve kterém chce respondent trávit čas se svými přáteli. (sémantická bariéra)

**H2.11** – Sebedůvěra respondenta, vyjádřená postojem „Při komunikaci ve virtuálním světě se cítím být více sám sebou.“, je statisticky významně závislá na prostředí, ve kterém chce respondent trávit čas se svými přáteli. (psychologická bariéra)

**H2.12** – Ochrana před sociální izolací respondenta, vyjádřená postojem „Ve virtuálním světě mi nic nebrání v komunikaci s cizími lidmi.“, je statisticky významně závislá na prostředí, ve kterém chce respondent trávit čas se svými přáteli. (procesní bariéra)

**H2.13** – Fyzické sebepojetí a sebeobraz respondenta, vyjádřený postojem „Ve virtuálním světě se za sebe nemusím stydět (nikdo neví, jak vypadám).“, je statisticky významně závislý na prostředí, ve kterém chce respondent trávit čas se svými přáteli. (fyzická bariéra)

**H2.14** – Svoboda a sociální imunita respondenta ve virtuálním prostředí, vyjádřená postojem „Ve virtuálním světě nemám strach z možných důsledků toho, co řeknu.“, je statisticky významně závislá na prostředí, ve kterém chce respondent trávit čas se svými přáteli. (procesní bariéra)

**H2.15** – Užívání specifického sociolektu (slang a žargon) v rámci sociální skupiny, vyjádřeného postojem „Baví mě jazyk, kterým komunikuji a dobře mu rozumím.“, je statisticky významně závislé na prostředí, ve kterém chce respondent trávit čas se svými přáteli. (sémantická bariéra)

Z celkového počtu 20 hypotéz se jich potvrdilo 16. V rámci sociodemografických faktorů jsme zjistili, že hraní online her ovlivňuje věk i pohlaví respondenta. Online hry hrají spíše lidé mladšího věku, a to především v období dospívání (15 – 18 let). Podle výsledků měření je též jasné, že muži hrají online hry více než ženy. Pohlaví má velkou roli rovněž u hraní her, ve kterých se komunikuje s ostatními hráči. Tyto hry hrají opět více muži.

Bariéry, které ovlivňují komunikaci ve virtuálním a reálném světě, jsou převážně psychologické. Mezi potvrzenými hypotézami můžeme najít čtyři bariéry procesní, dvě sémantické, jednu fyzickou a šest bariér psychologických.

## **Motivační faktory ke komunikaci ve virtuálním světě**

Na základě všech zjištěných informací a naměřených dat ve výzkumné části, řadíme mezi motivační faktory:

- potěšení ze spolupráce na řešení problémů a situací
- příležitost ke komunikaci a konverzaci
- sociální integraci
- zvýšenou sebedůvěru
- eliminaci obav z komunikace
- snížený důraz na slušnou komunikaci
- vyhovující herní jazyk
- vysokou míru anonymity
- nedostatečné množství přátel v reálném světě
- osamělost v reálném světě
- eliminaci studu za svůj vzhled

## **Přínos pro sociální pedagogiku**

Největší přínos celé práce tkví v tom, že přináší potvrzený přehled možných motivačních faktorů a bariér, které ovlivňují sociální interakce ve virtuálním světě a reálném světě. Když se u člověka projevují bariéry v sociálních interakcích, tak je vhodné na nich začít pracovat co nejdříve a ideálně je i co nejdříve odstranit.

Sociální pedagog je kvalifikován k tomu, aby u člověka tyto bariéry rozpoznal a následně pracoval na jejich odstranění. Velké množství zařízení, ve kterých pracují sociální pedagogové (základní školy, střední školy, dětské domovy, výchovné ústavy, volnočasová centra a podobně), mají jednu společnou věc, kterou je seskupení velkého množství mladých lidí na jednom místě. Důsledky zjištěných vztahů mezi hypotézami jsou důležité pro sociální pedagogiku hlavně proto, že se většina respondentů nachází ve věkovém rozmezí mezi 15 a 18 lety, což je jedna z hlavních cílových skupin pro sociálně pedagogickou praxi.

## ***Virtuální tréninkové programy***

Jak je již zmíněno v podkapitole 3.3 Sociální interakce ve virtuálním světě, tak se virtuální světy běžně využívají pro pomoc osobám s různými specifickými poruchami a onemocněními.



Virtuální světy jsou jako pomůcka pro zlepšení sociálních interakcí používány například u osob s poruchou autistického spektra, u osob, které trpí úzkostmi, posttraumatickými stresovými poruchami a v mnoha dalších případech (Beach & Wendt, 2014; González et al., 2013; Ke & Im, 2013; Khairunisa, 2020; Morina et al., 2015; Primack et al., 2012). Ve virtuálním prostředí se dá vytvořit tréninková situace, která je založena na situacích krajně nepříjemných pro daného člověka. Ten si danou situaci prochází stále dokola a snaží se v ní zlepšit a lépe jí zvládat.

Bylo by velice přínosné, kdyby se daly vytvořit podobné virtuální tréninkové programy i pro lidi, kteří jsou ztraceni v sociálních interakcích reálného světa, neumí nebo se bojí komunikovat s ostatními lidmi a nezvládají klasické sociální úkony, které jsou pro ostatní samozřejmostí.

Využití virtuálních tréninkových programů založených na reálných sociálních interakcích, by se dalo uplatnit u širokého spektra různých situací, se kterými přicházejí sociální pedagogové běžně do kontaktu. Nápomocné by mohly být tyto programy kupříkladu u řešení problémových situací ve školských zařízeních (např. u konzumace návykových látek, šikany, rasismu a podobně). Využití by se určitě našlo i v mateřských školách, kde by si děti pomocí virtuálních situací mohly trénovat pravidla slušného chování mezi lidmi.

Další obor, ve kterém by se dal takový virtuální tréninkový program využít, je vězenství. Sociální pedagogové jsou kvalifikováni i pro penitenciární praxi. Lidé, kteří stráví delší dobu ve vězení, mají často problém s následnou resocializací zpět do společnosti. Virtuální tréninkové programy by mohly být velmi nápomocné při této resocializaci. Lidé po výkonu trestu by si mohli projít běžnými sociálními interakcemi a různými sociálními situacemi každodenního života, a to ještě před návratem do společnosti, což by je na tento návrat do společnosti lépe připravilo.

Ve virtuálním světě je velikou výhodou možné ovládnutí všech jeho prvků (Basler & Mrázek, 2018; Kyrlitsias & Michael-Grigoriou, 2022). V reálném světě je změna některých podmínek, které mají vliv na sociální interakce, velice složitá a někdy nemožná. Ve virtuálním světě však můžeme měnit cokoli chceme. Člověk zde může konstruovat libovolné situace a libovolné prostředí. Vše záleží pouze na fantazii tvůrce.

## Závěr

Jak již bylo řečeno v úvodu, tak komunikace ve virtuálním světě je v dnešní době zcela běžná a stále častější. Jedná se tedy o velice aktuální téma. Člověk je společenskou bytostí, která má potřebu sociálního kontaktu. Díky interakci s ostatními lidmi můžeme lépe analyzovat své myšlenky, přemýšlet o sobě a o svých zkušenostech.

Teoretická část zpočátku definuje sociální interakce a jejich souvislosti. Jedná se o souvislosti fyzické, sociální a kulturní, jež mají dopad na lidské chování. Fyzické souvislosti představují prostředí, v němž člověk pravidelně tráví svůj čas. Prostedí mohou být různá a každé z nich na člověka působí jinak.

Další souvislosti, které nás denně ovlivňují, jsou souvislosti sociální. Sociální jednání každého člověka usměrňuje především jeho sociální role a pozice. Interakce mezi lidmi jsou tvořeny na základě sociálních scénářů, které jsou ve společnosti běžné. Každý člověk by měl přesně vědět, jaké místo v interakci má a podle toho by se měl chovat. V rámci tématu sociálních souvislostí je důležitá také sociální identita. Jedná se o povědomí příslušnosti k nějaké sociální skupině. Poslední jsou kulturní souvislosti. Každá společnost má svou specifickou kulturu, která ovlivňuje život lidí zde žijících.

Významná část textu je věnována sebepojetí, které je v rámci sociálních interakcí velmi významné. Vztah k sobě samému se značně projevuje i ve vztahu k ostatním lidem. Sebepojetí se formuje díky řeči, sociálnímu srovnávání a zpětné vazby od ostatních.

Žádná sociální interakce by se neobešla bez komunikace. Interpersonální komunikace probíhá jako ucelený proces. Komunikační proces je úspěšně dokončen ve chvíli, kdy odesílatel i adresát zpracují zprávu za shodných podmínek a integrují se stejným závěrem. Ne vždy se však podaří dosáhnout úspěšného dokončení. Komunikační proces může být narušen a tím dojde k nedorozumění.

Specifická prostředí, ve kterých sociální interakce probíhají, jsou prostředí reálné a virtuální. Oba typy prostředí můžeme zařadit do fyzických souvislostí, které ovlivňují sociální interakce. Lidé tráví velké množství času ve virtuálním světě a běžně zde přicházejí do různých sociálních situací. Oblíbené jsou především počítačové hry a sociální sítě. Počítačových her i sociálních sítí je velké množství a přibývají stále další. Mezi oblíbené technologie patří také virtuální a rozšířená realita.

Interakce v těchto prostředích probíhají podle podobných principů, ale i tak mají své zvláštnosti. Největším rozdílem mezi sociální interakcí v reálném světě a ve světě virtuálním je to, že ve virtuálním světě můžeme interakci kdykoliv ukončit, kdežto v reálném světě ne. To nás vede k větší zodpovědnosti za naše jednání. Virtuální prostředí má oproti reálnému světu zvýšenou míru anonymity, což může lidem vyhovovat. Nekladou se zde vysoké nároky na pravidla slušné komunikace a pokud sami nechceme, tak nikdo nemusí vědět, že se za avatarem či profilem na sociálních sítích nacházíme právě my. Ve virtuálním světě můžeme komunikovat verbálně prostřednictvím mikrofonů či neverbálně prostřednictvím textových zpráv.

Zajímavé je také poukázání na další možnosti využití sociálních interakcí ve virtuálním světě. Tyto interakce se terapeuticky využívají například u osob s poruchou autistického spektra, s úzkostnou poruchou, posttraumatickým stresovým syndromem a v řadě dalších případů. Ve virtuálním světě se dají vytvořit podobné situace těm reálným, ve kterých mohou lidé trénovat velké množství různých sociálních kontaktů a interakcí.

Nejdůležitější částí celé teorie jsou bariéry sociálních interakcí. Patří zde bariéry procesní, fyzické, psychologické a sémantické. Procesní bariéry vzniknou, když je narušen komunikační proces. Mezi fyzické bariéry řadíme například hluk, nedostatečné osvětlení či špatné akustické podmínky. Sémantické bariéry se týkají užívaného jazyka a rozdílného významu slov. Jedno slovo může mít pro více lidí rozdílný význam. Patří zde také slangy a žargony. Poslední bariéry jsou psychologické. Lidé vnímají svět na základě individuálních filtrů vnímání, které jsou u každého člověka rozmanité.

Poslední část práce obsahuje výzkum. Data výzkumu byla sbírána kvantitativně pomocí anonymního online dotazníku. Dotazník měl 53 otázek a vyplnilo jej 416 respondentů. Výzkumná část se dělí do několika podkapitol, ve kterých jsou kromě základních informací o výzkumu (cíl výzkumu a metodologie) také základní statistické analýzy všech otázek, stanovené hypotézy a výsledky jejich ověřování. Závěr výzkumné části je věnován propojení potvrzených hypotéz se sociální pedagogikou.

Hypotézy jsou rozděleny na část sociodemografickou a na část komunikační. Z 20 stanovených hypotéz se nám jich potvrdilo 15. Na základě dotazníkového šetření bylo zjištěno, že online hry hrají spíše mladší jedinci a častěji muži. Muži také oproti ženám hrají častěji hry, ve kterých se komunikuje s ostatními hráči.

Mezi hlavní motivační faktory komunikace ve virtuálním světě (podle získaných dat a potvrzených hypotéz) patří potěšení ze spolupráce na řešení problémů a situací, příležitost ke komunikaci a konverzaci, sociální integraci, zvýšenou sebedůvěru, eliminaci obav z komunikace, snížený důraz na slušnou komunikaci, vyhovující herní jazyk, vysokou míru anonymity, nedostatečné množství přátel v reálném světě, osamělost v reálném světě a eliminaci studu za svůj vzhled.

## Seznam použitých informačních zdrojů

- Basler, J., & Mrázek, M. (2018). *Počítačové hry a jejich místo v životě člověka*. Univerzita Palackého v Olomouci.
- Beach, J., & Wendt, J. (2014). Social Interaction Development through Immersive Virtual Environments. *Technology and Education 2014*. Prezentováno v International Conferences on Educational Technologies 2014 and Sustainability, Tennessee Technological University, Department of Instructional Technology, College of Education, Cookeville, TN. USA.
- Bell, M. W. (2008). Toward a Definition of “Virtual Worlds”. *Journal For Virtual Worlds Research*, 1(1). <https://doi.org/10.4101/jvwr.v1i1.283>
- Beqiri, G. (2018). Barriers to Effective Communication in the Workplace. Získáno z Virtualspeech website: <https://virtualspeech.com/blog/barriers-to-communication>
- Biocca, F. (1992). Communication Within Virtual Reality: Creating a Space for Research. *Journal of Communication*, 42(4), 5–22. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1992.tb00810.x>
- Blinka, L. (2015). *Online závislosti: Jednání jako droga: Online hry, sex a sociální sítě: Diagnostika závislosti na internetu: Prevence a léčba* (1. vyd.). Praha: Grada.
- Brand, M., Young, K. S., & Laier, C. (2014). Prefrontal Control and Internet Addiction: A Theoretical Model and Review of Neuropsychological and Neuroimaging Findings. *Frontiers in Human Neuroscience*, 8. <https://doi.org/10.3389/fnhum.2014.00375>
- Bryman, A. (2016). *Social research methods* (5. vyd.). Oxford ; New York: Oxford University Press.
- Burdea, G., & Coiffet, P. (2003). *Virtual reality technology* (2. vyd.). Hoboken, N.J: J. Wiley-Interscience.
- Castronova, E. (2005). *Synthetic worlds: The business and culture of online games*. Chicago: University of Chicago Press.
- Citron, J. (2020). Your place to talk. Získáno z Discord Blog website: <https://discord.com/blog/your-place-to-talk>
- Eisenberg, E. M., Goodall, H. L., & Trethewey, A. (2010). *Organizational communication: Balancing creativity and constraint* (6. vyd.). Boston: Bedford/St. Martin's.

- Esperanta. (2018). Aliance a Horda aneb kdo je bez viny, ať hodí kamenem. Získáno z [https://www.wowfan.cz/clanek/aliance-a-horda-aneb-kdo-je-bez-viny-at-hodi-kamenem\(2\)](https://www.wowfan.cz/clanek/aliance-a-horda-aneb-kdo-je-bez-viny-at-hodi-kamenem(2))
- Evans, S. (2012). Virtual Selves, Real Relationships: An Exploration of the Context and Role for Social Interactions in the Emergence of Self in Virtual Environments. *Integrative Psychological and Behavioral Science*, 46(4), 512–528. <https://doi.org/10.1007/s12124-012-9215-x>
- Eye tracking in gaming, how does it work? (2018). Získáno z Tobii website: <https://help.tobii.com/hc/en-us/articles/115003295025-Eye-tracking-in-gaming-how-does-it-work->
- Gavora, P. (2000). *Úvod do pedagogického výzkumu*. Brno: Paido.
- Ghețău, C. (Ed.). (2021). Voice Communication Usage Among Video Game Players and Its Effects on Users Perceived Anonymity. *Journal of Media Research*, 14(1 (39)), 93–101. <https://doi.org/10.24193/jmr.39.6>
- González, M. A., Santos, B. S. N., Vargas, A. R., Martín-Gutiérrez, J., & Orihuela, A. R. (2013). Virtual Worlds. Opportunities and Challenges in the 21st Century. *Procedia Computer Science*, 25, 330–337. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2013.11.039>
- Gray, P. (2018). Benefits of Play Revealed in Research on Video Gaming. *Psychology Today*.
- Hassan, A., Khan, M. H., & Ziberi, D. (2021). Communication Barriers and Process of Feedback in Social Interactions. *International Journal of Media and Information Literacy*, 6(1), 100–110. <https://doi.org/10.13187/ijmil.2021.1.100>
- Hayes, N. (1998). *Základy sociální psychologie*. Praha: Portál.
- Helus, Z. (1998). *Psychologie pro střední školy*. Praha: Fortuna.
- Helus, Z. (2015). *Sociální psychologie pro pedagogy*. Praha: Grada.
- Helus, Z. (2018). *Úvod do psychologie*. Praha: Grada.
- Chukwuere, J. E. (2021). The impact of social media on students' social interaction. *Journal of management Information and Decision Sciences*. Získáno z [https://www.researchgate.net/publication/353794081\\_The\\_impact\\_of\\_social\\_media\\_on\\_students%27\\_social\\_interaction](https://www.researchgate.net/publication/353794081_The_impact_of_social_media_on_students%27_social_interaction)

- Jakulic, S. (1998). Interpersonal communication in the contemporary circumstance. *Journal of Special Education and Rehabilitation*. Získáno z [https://www.researchgate.net/publication/41114593\\_INTERPERSONAL\\_COMMUNICATION\\_IN\\_THE\\_CONTEMPORARY\\_CIRCUMSTANCES](https://www.researchgate.net/publication/41114593_INTERPERSONAL_COMMUNICATION_IN_THE_CONTEMPORARY_CIRCUMSTANCES)
- Jirkovský, J. (2011). *Game industry: Vývoj počítačových her a kapitoly z herního průmyslu*. Praha: D.A.M.O.
- Ke, F., & Im, T. (2013). Virtual Reality Based Social Interaction Training for Children with High Functioning Autism. *The Journal of Educational Research*, 106(6), 441–461. <https://doi.org/10.1080/00220671.2013.832999>
- Khairunisa, A. A. (2020). Computer-Mediated Communication: Online Gaming Communication Culture. *Proceedings of the 2nd Jogjakarta Communication Conference (JCC 2020)*. Presentováno v 2nd Jogjakarta Communication Conference (JCC 2020), Yogyakarta, Indonesia. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200818.039>
- Klein, F., & Giese, H. (2006). Grounding Social Interactions in the Environment. In D. Weyns, H. Van Dyke Parunak, & F. Michel (Ed.), *Environments for Multi-Agent Systems II* (s. 139–162). Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg. [https://doi.org/10.1007/11678809\\_9](https://doi.org/10.1007/11678809_9)
- Kohoutek, R. (1998). *Základy sociální psychologie*. Brno: CERM.
- Kožíšek, M., & Písecký, V. (2016). *Bezpečně n@ internetu: Průvodce chováním ve světě online*. Praha: Grada.
- Krajhanzl, J. (2014). *Psychologie vztahu k přírodě a životnímu prostředí: Pět charakteristik, ve kterých se lidé liší*. Brno: Lipka - školské zařízení pro environmentální vzdělávání ve spolupráci s Masarykovou univerzitou.
- Kyrlitsias, C., & Michael-Grigoriou, D. (2022). Social Interaction With Agents and Avatars in Immersive Virtual Environments: A Survey. *Frontiers in Virtual Reality*, 2, 786665. <https://doi.org/10.3389/frvir.2021.786665>
- Laato, S., Rauti, S., Islam, A. K. M. N., & Sutinen, E. (2021). Why playing augmented reality games feels meaningful to players? The roles of imagination and social experience. *Computers in Human Behavior*, 121, 106816. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106816>
- Lesko, L. (2008). *Náhled do sociální komunikace*. Brno: Tribun EU.

- Lunenburg, F. C. (2010). Communication: The Process, Barriers, And Improving Effectiveness. *Schooling*, (Volume 1). Získáno z <http://www.nationalforum.com/Electronic%20Journal%20Volumes/Lunenburg,%200Fred%20C,%20Communication%20Schooling%20V1%20N1%202010.pdf>
- Messinger, P. R., Stroulia, E., & Lyons, K. (2008). A Typology of Virtual Worlds: Historical Overview and Future Directions. *Journal For Virtual Worlds Research*, 1(1). <https://doi.org/10.4101/jvwr.v1i1.291>
- Morina, N., Brinkman, W.-P., Hartanto, D., Kampmann, I. L., & Emmelkamp, P. M. G. (2015). Social interactions in virtual reality exposure therapy: A proof-of-concept pilot study. *Technology and Health Care: Official Journal of the European Society for Engineering and Medicine*, 23(5), 581–589. <https://doi.org/10.3233/THC-151014>
- Nakonečný, M. (1997). *Encyklopedie obecné psychologie* (2. vyd.). Praha: Academia.
- Nakonečný, M. (1998). *Základy psychologie*. Praha: Academia.
- Nevelsteen, K. J. L. (2015). Virtual World, a Definition Incorporating Distributed Computing and Instances. In N. Lee (Ed.), *Encyclopedia of Computer Graphics and Games* (s. 1–11). Cham: Springer International Publishing. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-08234-9\\_44-1](https://doi.org/10.1007/978-3-319-08234-9_44-1)
- Newman, J. (2013). *Videogames* (2.). London; New York: Routledge.
- Nichols, H. (2017). How video games affect the brain. *Medical News Today*.
- Oliinyk, A. (2020). *Development of the computer game «Journey to the unknown»*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.17625.75364>
- Petrova, S. (2021). On the Ordered Form of Social Interaction. *Bulletin of Science and Practice*, 7(8), 410–414. <https://doi.org/10.33619/2414-2948/69/47>
- Primack, B. A., Carroll, M. V., McNamara, M., Klem, M. L., King, B., Rich, M., ... Nayak, S. (2012). Role of Video Games in Improving Health-Related Outcomes. *American Journal of Preventive Medicine*, 42(6), 630–638. <https://doi.org/10.1016/j.amepre.2012.02.023>
- Průcha, J. (2004). *Interkulturní psychologie: Sociopsychologické zkoumání kultur, etnik, ras a národů* (1. vyd). Praha: Portál.



- Roettl, J., & Terlutter, R. (2018). The same video game in 2D, 3D or virtual reality – How does technology impact game evaluation and brand placements? *Plos One*, *13*(7), e0200724. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0200724>
- Ryu, K., Kim, Y., Kim, J., & Woo, M. (2021). False accusation of online games: Internet gaming can enhance the cognitive flexibility of adolescents. *Asian Journal of Sport and Exercise Psychology*, *1*(2–3), 116–121. <https://doi.org/10.1016/j.ajsep.2021.09.006>
- Ryumshina, L., Pishchik, V., & Breus, E. (2016). *Characteristics of communication between members of online games*. Presentováno v International Multidisciplinary Scientific Conference on Social Sciences & Arts SGEM.
- Říčan, P. (2005). *Psychologie: Příručka pro studenty*. Praha: Portál.
- Sevryugina, N. I. (2016). Culture and social interaction. *Interactive science*, (4), 68–70. <https://doi.org/10.21661/r-80735>
- Sivan, Y. (2008). 3D3C Real Virtual Worlds Defined: The Immense Potential of Merging 3D, Community, Creation, and Commerce. *Journal For Virtual Worlds Research*, *1*(1). <https://doi.org/10.4101/jvwr.v1i1.278>
- Srivastava, A. (2022). *The Social relevance of Social Media*. Získáno z [https://www.researchgate.net/publication/360384647\\_The\\_social\\_relevance\\_of\\_social\\_media](https://www.researchgate.net/publication/360384647_The_social_relevance_of_social_media)
- Stoffová, V. (2016). Computer games and their classification. *Trends in Education*, *9*(1), 243–252. <https://doi.org/10.5507/tvv.2016.036>
- Vacínová, M., & Novák, K. (1995). *Psychologie a společenská výchova*. Praha: Victoria Publishing.
- Václavík, L. (2010). E3: Microsoft nečekaně představil menší a tišší Xbox 360. *cnews.cz*. Získáno z <https://www.cnews.cz/e3-microsoft-necekane-predstavil-mensi-a-tissi-xbox-360/>
- Virtual Worlds: Immersive Online Platforms for Collaboration, Creativity and Learning* (OECD Digital Economy Papers Č. 184). (2011). <https://doi.org/10.1787/5kg9qgnpjmjg-en>
- von der Heiden, J. M., Braun, B., Müller, K. W., & Egloff, B. (2019). The Association Between Video Gaming and Psychological Functioning. *Frontiers in Psychology*, *10*, 1731. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01731>

- Vybíral, Z. (2000). *Psychologie lidské komunikace*. Praha: Portál.
- Výrost, J., Komárková, R., & Slaměník, I. (2001). *Aplikovaná sociální psychologie III: sociálněpsychologický výcvik*. Praha: Grada.
- Výrost, J., & Slaměník, I. (Ed.). (1998). *Aplikovaná sociální psychologie* (1. vyd.). Praha: Portál.
- Wadley, G., Gibbs, M., Hew, K., & Graham, C. (2003). Computer Supported Cooperative Play, “Third Places” and Online Videogames. *Proceedings of the Thirteenth Australian Conference on Computer Human Interaction, 2003*.
- Winch, G. (2014). 10 Surprising Facts About Loneliness. Získáno z <https://www.psychologytoday.com/intl/blog/the-squeaky-wheel/201410/10-surprising-facts-about-loneliness>
- Wooldridge, M., & Jennings, N. R. (1995). Intelligent agents: Theory and practice. *The Knowledge Engineering Review*, *10*(2), 115–152. <https://doi.org/10.1017/S0269888900008122>
- Zahid, A., Qinghe, Z., & Sohail, A. (2021). Communication Barriers and Process of Feedback in Social Interactions. *Mediterranean Journal of Social & Behavioral Research*, *5*(1), 3–12. <https://doi.org/10.30935/mjosbr/10804>

## Seznam grafů

Graf 1 – odpovědi na otázku č. 1 .....	34
Graf 2 – odpovědi na otázku č. 2 .....	35
Graf 3 – odpovědi na otázku č. 3 .....	35
Graf 4 – odpovědi na otázku č. 4 .....	36
Graf 5 – odpovědi na otázku č. 5 .....	36
Graf 6 – odpovědi na otázku č. 6 .....	37
Graf 7 – odpovědi na otázku č. 7 .....	38
Graf 8 – odpovědi na otázku č. 8 .....	38
Graf 9 – odpovědi na otázku č. 9 .....	39
Graf 10 – odpovědi na otázku č. 10 .....	40
Graf 11 – odpovědi na otázku č. 11 .....	40
Graf 12 – odpovědi na otázku č. 12.1 .....	41
Graf 13 – odpovědi na otázku č. 12.2 .....	42
Graf 14 – odpovědi na otázku č. 13 .....	43
Graf 15 – kategorie: Virtuální realita a sociální aktivity ve virtuálním světě.....	43
Graf 16 – odpovědi na otázku č. 14 .....	44
Graf 17 - – odpovědi na otázku č. 15.....	45
Graf 18 – odpovědi na otázku č. 16 .....	45
Graf 19 – odpovědi na otázku č. 17 .....	46
Graf 20 – odpovědi na otázku č. 18 .....	46
Graf 21 – odpovědi na otázku č. 19 .....	47
Graf 22 – odpovědi na otázku č. 20 .....	47
Graf 23 – odpovědi na otázku č. 21 .....	48
Graf 24 – odpovědi na otázku č. 22 .....	48
Graf 25 – odpovědi na otázku č. 23 .....	49
Graf 26 – odpovědi na otázku č. 24 .....	49

Graf 27 – odpovědi na otázku č. 25 .....	50
Graf 28 – odpovědi na otázku č. 26 .....	50
Graf 29 – odpovědi na otázku č. 27 .....	51
Graf 30 – odpovědi na otázku č. 28 .....	52
Graf 31 – odpovědi na otázku č. 29 .....	52
Graf 32 – odpovědi na otázku č. 29 (podotázka č. 1) .....	53
Graf 33 – odpovědi na otázku č. 29 (podotázka č. 2) .....	54
Graf 34 – odpovědi na otázku č. 29 (podotázka č. 3) .....	54
Graf 35 – odpovědi na otázku č. 29 (podotázka č. 4) .....	55
Graf 36 – odpovědi na otázku č. 29 (podotázka č. 5) .....	56
Graf 37 – odpovědi na otázku č. 29 (podotázka č. 6) .....	56
Graf 38 – odpovědi na otázku č. 29 (podotázka č. 7) .....	57
Graf 39 – odpovědi na otázku č. 29 (podotázka č. 8) .....	57
Graf 40 – odpovědi na otázku č. 29 (podotázka č. 9) .....	58
Graf 41 – odpovědi na otázku č. 30 .....	58
Graf 42 – odpovědi na otázku č. 31 .....	59
Graf 43 – odpovědi na otázku č. 32 .....	59
Graf 44 – odpovědi na otázku č. 33 .....	60
Graf 45 – odpovědi na otázku č. 34 .....	61
Graf 46 – odpovědi na otázku č. 35 .....	62
Graf 47 – odpovědi na otázku č. 36 .....	62
Graf 48 – odpovědi na otázku č. 37 .....	63
Graf 49 – odpovědi na otázku č. 38 .....	63
Graf 50 – odpovědi na otázku č. 39 .....	64
Graf 51 – odpovědi na otázku č. 40 .....	64
Graf 52 – odpovědi na otázku č. 41 .....	65
Graf 53 – odpovědi na otázku č. 42 .....	71

Graf 54 – odpovědi na otázku č. 43 .....	72
Graf 55 – odpovědi na otázku č. 44 .....	73
Graf 56 – odpovědi na otázku č. 45 .....	73
Graf 57 – odpovědi na otázku č. 46 .....	74
Graf 58 – odpovědi na otázku č. 47 .....	75
Graf 59 – odpovědi na otázku č. 48 .....	76
Graf 60 – odpovědi na otázku č. 49 .....	76
Graf 61 – odpovědi na otázku č. 50 .....	77
Graf 62 – odpovědi na otázku č. 51 .....	77
Graf 63 – odpovědi na otázku č. 52 (kategorie č. 1).....	78
Graf 64 – odpovědi na otázku č. 52 (kategorie č. 2).....	78
Graf 65 – odpovědi na otázku č. 52 (kategorie č. 3).....	79
Graf 66 – odpovědi na otázku č. 52 (kategorie č. 4).....	79
Graf 67 – odpovědi na otázku č. 52 (kategorie č. 5).....	80
Graf 68 – odpovědi na otázku č. 52 (kategorie č. 6).....	80
Graf 69 – odpovědi na otázku č. 53 .....	81
Graf 70 – odpovědi na otázku č. 53 (podotázka č. 1).....	82
Graf 71 – odpovědi na otázku č. 53 (podotázka č. 2).....	82
Graf 72 – odpovědi na otázku č. 53 (podotázka č. 3).....	83
Graf 73 – odpovědi na otázku č. 53 (podotázka č. 4).....	84
Graf 74 – odpovědi na otázku č. 53 (podotázka č. 5).....	84
Graf 75 – odpovědi na otázku č. 53 (podotázka č. 6).....	85