

Univerzita Hradec Králové  
Pedagogická fakulta  
Katedra sociální patologie a prevence

## **Aktivní hraní počítačových her jako součást životního stylu adolescentů**

Bakalářská práce

Autor: **Dan Dostál**  
Studijní program: Specializace v pedagogice  
Studijní obor: Sociální patologie a prevence  
Vedoucí práce: PhDr. Josef Kasal, Ph.D.

# UNIVERZITA HRADEC KRÁLOVÉ

Pedagogická fakulta

Akademický rok: 2014/2015

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Dan Dostál**  
Osobní číslo: **P12877**  
Studijní program: **B7507 Specializace v pedagogice**  
Studijní obor: **Sociální patologie a prevence**  
Název tématu: **Aktivní hraní počítačových her jako součást životního stylu adolescentů**  
Zadávající katedra: **Katedra sociální patologie a sociologie**

### Z á s a d y p r o v y p r a c o v á n í:

Práce popisuje podstatnou část životního stylu adolescentů, a to jejich činnost ve virtuálním světě počítačů. Konkrétně se zaměřuje na aktivní hraní počítačových her. Teoretická část vysvětluje dva stěžejní pojmy této práce a to aktivní hraní a životní styl. Metody: Analýza prostudované literatury, popis problematiky, kvalitativní výzkumné šetření prostřednictvím dotazníku vlastní konstrukce.

Rozsah grafických prací:  
Rozsah pracovní zprávy:  
Forma zpracování diplomové práce:  
Seznam odborné literatury:

Vedoucí bakalářské práce: **PhDr. Josef Kasal Ph.D.**  
Katedra sociální patologie a sociologie

Datum zadání bakalářské práce: **28.2.2014**  
Termín odevzdání diplomové práce: **22.4.2015**

L.S.

doc. PhDr. Pavel Vacek, Ph.D.  
děkan

PhDr. Václav Bělík, Ph.D.  
vedoucí katedry

dne

## Prohlášení

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracoval pod vedením vedoucího práce samostatně a uvedl jsem všechny použité prameny a literaturu.

V Hradci Králové dne: ..... Podpis: .....

## Poděkování

Děkuji panu PhDr. Josefu Kasalovi za odborné vedení a cenné rady při psaní bakalářské práce. Děkuji všem lidem, kteří byli ochotni se podílet na výzkumném šetření.

## Anotace

DOSTÁL, Dan. Aktivní hraní počítačových her jako součást životního stylu adolescentů. Hradec Králové: Pedagogická fakulta Univerzity Hradec Králové, 2014. 58 s. Bakalářská práce

Práce popisuje podstatnou část životního stylu adolescentů, a to jejich činnost ve virtuálním světě počítačů. Konkrétně se zaměřuje na aktivní hraní počítačových her. Velkou pozornost věnuje diferenciaci počítačových her a prevenci potencionálních nebezpečí plynoucí z počítačových her. Poskytuje i prostor pro rozbor osobnosti hráče. Teoretická část tedy vysvětluje dva stěžejní pojmy této práce a to aktivní hraní a životní styl. V empirické části popsane poznatky podrobuj výzkumnému šetření. Metody: Analýza prostudované literatury, popis problematiky, kvalitativní výzkumné šetření prostřednictvím dotazníku vlastní konstrukce.

Klíčová slova: hraní, počítačové hry, adolescence, životní styl

## Annotation

DOSTÁL, Dan. Active playing computer games as part of the lifestyle of adolescents. Hradec Králové: Faculty of Social pathology and prevention. University of Hradec Králové, 2014. 58 pp. Bachelor Degree Thesis

This work describes an essential part of the lifestyle of adolescents, and their activities in the virtual world of computers. Specifically, it focuses on active gaming. Great attention is paid to the differentiation of computer games and prevent potential dangers of computer games. It also provides space for analysis of personality players. The theoretical part explains the two main concepts of this work, the active gaming and lifestyle. Methods: Analysis of literature, a description of the issue, qualitative research questionnaire.

Keywords: playing, computer games, adolescence, life style

# Obsah

Úvod .....	8
1. Adolescence .....	10
2. Hra, hraní a hráči .....	14
2.1. Hra obecně .....	14
2.2. Žánry počítačových her .....	15
2.3. Ratingové systémy jako prevence potencionálního nebezpečí plynoucích z počítačových her.....	21
Historie vzniku ratingových systémů .....	21
Pozitiva ratingových systémů.....	24
Negativa ratingových systémů .....	24
2.4. Sociálně hodnotová orientace hráče .....	24
2.5. Rozdělení hráčů podle faktorů, které dominují jejich hraní .....	25
2.6. Závislost na počítačových hrách.....	26
3. Životní styl a životní způsob .....	28
3.1. Životní styl v kultuře individualismu .....	28
3.2. Postmoderní kultura lhostejného narcisismu .....	29
4. Výzkumné šetření.....	30
4.1. Výzkumný problém .....	30
4.2. Výzkumné otázky .....	30
4.3. Cílová skupina .....	34
4.4. Sběr dat .....	34
4.5. Vyhodnocení dotazníku.....	34
Identifikační položky .....	35
Set otázek k VO1 .....	37
Set otázek k VO2 .....	40
Set otázek k VO3 .....	45
Set otázek k VO4 .....	51
Shrnutí výsledků.....	54
Závěr.....	56
Seznam literatury .....	57

## Úvod

Ústřední téma této bakalářské práce je věnována adolescenci jakožto významnému determinantu dospělého života jedince. Adolescence je obdobím, pro které je typické experimentování a různými cestami vede jedince k odpovědi na otázku: „Kdo jsem?“. Individualizaci jedince chápu jako proces internalizace vnějšího světa do jedince. V minulosti hlavním elementem tohoto zvnitřňování byla percepčně objektivní realita. K interakcím docházelo na fyzické úrovni, ze které byly vyvozeny psychické důsledky. Hra zemanských dětí na středověkém dvorku byla vždy doprovázena fyzickými vjemy. Fyzický vjem na straně jedné a psychický důsledek (ať už racionální či abstraktní) na straně druhé. Současnost posunula lidstvo blíže k virtualitě skrze kybernetiku. Virtuální světy existovaly společně s člověkem. Konstruovala a destruovala je lidská mysl. Každý jedinec měl vlastní nepřenositelný virtuální svět ve své mysli. Zdokonalování komunikačních prostředků dovedlo lidstvo až ke kybernetice. Dlouhá cesta od posunků a skřeků, směrem k řeči a písmu. Velkým milníkem byl vynález knihtisku, který umožnil masové sdílení podobných virtuálních světů. Dovolil mnoha myslím podělit se o představu blízkou mysli autora. Pro plné pochopení významu celého textu považuji za stěžejní dva body.

Zaprvé virtuální světy sdílené pomocí knih, respektive skrze psaný text, byly podobné a stály na podobných principech, ale nebyly *stejné*. Vjem autora a vjem příjemců se lišil. Virtuální svět tedy vždy modelovala pouze jedna mysl. To, že tento fakt již neplatí, je druhý bod. Komunikační a výpočetní technologie současného světa dovolují nejen vytvářet virtuální světy společně více myslím. Dokonce je dovolují sdílet, čímž těmto světům vdechují život, na rozdíl od malířů, kteří malují na jedno plátno, tak jako by tomu bylo v minulosti.

Toto téma jsem si zvolil, protože u trávení volného času adolescentů došlo k těmto změnám. Změna je jedním z projevů života. Jsem přesvědčený o tom, že kvalita lidského života je ovlivněna poznáním. Čím vyšší poznání světa máme, tím lépe rozumíme vlastním přáním a potřebám jakožto i lépe víme, jak se k nim dostat.

Předpokládám, že současní adolescenti mají sklony dávat stejné priority realitě a virtualitě. Což považuji za rizikový faktor vhodný ke zkoumání. Sběr dat proběhne pomocí papírových i online dotazníků. Odpovědi přímo od adolescentů pomohou



porozumět velké části jejich života a důležité kapitoly vývoje osobnosti. Toto porozumění umožní lepší preventivní působení na tuto cílovou skupinu.

# 1. Adolescence

Tato úvodní kapitola se primárně zabývá rozбором pojmu adolescence na základě prostudované literatury. Obsahuje definice z několika věd, které se adolescencí zabývají. Poskytuje vhled do členění vývojových fází adolescence a vysvětluje jejich průběh. Tímto způsobem se lze seznámit a poznat cílovou skupinu empirické části této práce. Zároveň z této kapitoly vyplívá, význam adolescence jakožto životní etapy, která determinuje životní styl jedince pro jeho další životní počínání.

Termín adolescence je odvozen z latinského slovesa *adolescere* (dorůstat, dospívat, mohutnět). Označení *adolescenti* (typické pro psychologii) se v českém jazyce volně zaměňuje s označením *dospívající* či *dorost* (typické pro lékařské vědy) a rovněž s širším označením *mládež* (charakteristické pro sociologii a pedagogiku). V české terminologii slovu *adolescence* nejlépe odpovídá slovo *mládí*.<sup>1</sup> Konkrétní časové vymezení i striktní definice adolescence se liší autor od autora. Pro komplexní zmapování jsou níže uvedeny pohledy tří souvisejících věd na pojem adolescence.

Pohled pedagogický: „Věkové období označované česky jako dospívání. V domácí literatuře se setkáme se čtyřmi pojetími.

1. Tradiční pedagogicko-psychologické pojetí vychází ze starších vývojově psychologických prací a adolescencí se rozumí období mezi skončením puberty (*pubescence*) a nástupem rané dospělosti, tedy přibližně mezi čtrnáctým a dvacátým rokem věku.
2. V současnosti se v naší psychologii prosazuje anglosaské pojetí, které vypouští pubertu a rozlišuje ranou adolescenci (deset až třináct let), střední adolescenci (čtrnáct až šestnáct let) a pozdní adolescenci (sedmnáct až dvacet let). Věková periodizace je rámcová, neboť u dívek nastupují změny poněkud dříve než u chlapců.
3. Pediatrický přístup kombinuje oba předchozí. Používá širší označení adolescence pro celé věkové období dospívání, zatímco výraz *puberta* rezervuje pouze pro hormonálně podmíněný proces fyzického zrání a růstového výšvihu.

---

<sup>1</sup> MACEK, Petr. *Adolescence: psychologické a sociální charakteristiky dospívajících*. 1. vyd. Praha: Portál, 1999. 207 s. ISBN 80-7178-348-X.

4. V pedagogickém a sociologickém pojetí se jedinci v období adolescence též označují (rovněž nejednoznačně) jako mládež.<sup>2</sup>

Pohled psychologický: *„Adolescence, dospívání, životní údobí stojící mezi dětstvím, na něž navazuje, a dospělostí. Je to „nevděčné období“, poznamenané tělesnými a psychologickými změnami, které začínají kolem dvanácti nebo třinácti let a končí mezi osmnácti a dvaceti. Hranice jsou nepřesné, protože začátek a trvání adolescence jsou různé podle pohlaví, rasy, geografických podmínek a sociálně ekonomického prostředí. V psychologické oblasti se adolescence vyznačuje reaktivací a rozvojem sexuálního pudu, posílením odborných a sociálních zájmů, touhou po svobodě a nezávislosti a bohatstvím citového života. Inteligence se diferencuje, upřesňují se zvláštní vloh, zvyšuje se schopnost abstraktního myšlení. V adolescenci lze uprostřed rozvinutých schopností a možností jedince rozeznat ty, které mu dovolí zvolit si dráhu a zapojit se do života dospělých. Adolescence však vede také k důvěrnějšímu poznávání lidských bytostí, sebe a ostatních, a k utváření nových vztahů s okolím: nastává odstup od rodičů a sblížování se sobě rovnými (kamarádství, přátelství, láska). Adolescenti představují mimořádně bohatou a dynamickou sociální skupinu.“<sup>3</sup>*

Pohled sociologický: *„Období, které odděluje dětství od dospělosti. Tato charakteristika vyvolává řadu problémů. V osmnáctém století (Rousseau, Emil) byla adolescence ztotožňována s pubertální krizí, která se objevovala později než dnes. Teprve koncem devatenáctého století, zvláště jako důsledek prodloužení studia, které udržuje žáky v jakémsi prodlouženém dětství, se opravdu objevila adolescence jako věková třída a jako útvar se specifickou kulturou. V meziválečném období se rozšířila idea, že adolescence není nutně přechod mezi dvěma věkovými skupinami, a že by bylo možno najít v ní zalíbení a vědomě v ní setrvat relativně dlouhé období. Tato nesnáz nebo tato neochota vyjít z adolescence je dnes vázána na to, že akty, které by mohly představovat „rity přechodu“, rity vstupu do dospělosti byly v našich společnostech vystřídány ve dvojím smyslu (Le Bras, Béjin, Yonnet 1983). Jsou to stále méně zkoušky, příliš volné a málo průkazné (jak o tom svědčí vývoj vojenské služby). Na druhé straně více nebo méně jejich charakter veřejné ceremonie*

---

<sup>2</sup> PRŮCHA, Jan, Eliška WALTEROVÁ a Jiří MAREŠ. *Pedagogický slovník*. 6., aktualiz. a rozš. vyd. Praha: Portál, 2009. 395 s. ISBN 978-80-7367-647-6. s. 12

<sup>3</sup> SILLAMY, Norbert. *Psychologický slovník*. 1. české vyd. Olomouc: Univerzita Palackého, 2001. 246 s. ISBN 80-244-0249-1. s. 9

*(manželství kupříkladu) je stále méně slavnostní událost. Takže většina lidí přechází pomalu z adolescence do zjevné dospělosti a prochází přitom špatně definovaným věkem, který je někdy nazýván „postadolescence“ (a který může trvat až do třiceti pěti let, někdy i více).“<sup>4</sup>*

Shoda panuje v časovém období druhého desetiletí života. Trvalými atributy ovšem zůstávají fyzický a duševní růst a rozvoj. Dalším typickým znakem je postupná změna společenského statusu. Adolescence začala mít specifický význam ve druhé polovině devatenáctého století s nástupem nového systému všeobecného školství. Tehdy se životní styl dětí a životní styl dospělých vážně oddělil. Oním dělicím obdobím, pro které je typické vzdělávání a příprava na povolání je právě období adolescence.<sup>5</sup>

Pro období adolescence je typické, že se jedná o dospívání i mládí současně. Jedná se tedy o jakýsi most mezi dětstvím a dospělostí. Obdobím adolescence se zabýváme, protože je to období, kdy sebereflexe a seberegulace nabývají na významu a samy o sobě se stávají pro adolescenty významnou hodnotou, která zásadně ovlivní jejich další životní etapy. Adolescence se od ostatních fází života liší vnitřní diferenciací. Všeobecný konsenzus platí o rozdělení do tří fází:

#### 1) Časná adolescence

Trvá v rozmezí deseti až třinácti let.

Hlavní roli této fáze adolescence hrají biologické změny. Jako nejvýznamnější změna se jeví pohlavní dozrávání. Většina jedinců v tomto období dosáhne již plné pohlavní zralosti (považujeme-li za rozhodující kritérium schopnost reprodukce), ostatní dozrávají v pozdější fázi. Přímý následek této změny je zvýšený zájem o vrstevníky opačného pohlaví. Dalším důsledkem je výskyt sekundárních pohlavních znaků.

#### 2) Střední adolescence

Trvá v rozmezí čtrnácti až šestnácti let.

---

<sup>4</sup> BOUDON, Raymond. *Sociologický slovník*. 1. české vyd. Olomouc: Univerzita Palackého, 2004. 253 s. ISBN 80-244-0735-3. s. 8

<sup>5</sup> MACEK, Petr. *Adolescence : psychologické a sociální charakteristiky dospívajících*. 1. vyd. Praha: Portál, 1999. 207 s. ISBN 80-7178-348-X.

Je obdobím, kde krom biologických kritérií (pohlavní dozrávání některých jedinců) sehrávají důležitou roli kritéria psychologická. Vhodné klíčové slovo vystihující toto období je hledání osobní identity čili hledání vlastní jedinečnosti a autentičnosti. Proto je pro tento věk typické, že se vlastní dospívání stává nejčastějším objektem úvah a hodnocení. Pro mnohé společnosti je charakteristické, že adolescenti v tomto věku snaží výrazně odlišit od svého okolí (oblečení, hudební styl apod.). Zatímco v předchozí fázi adolescence změny přicházely samy od sebe, v této fázi jsou původci většiny změn sami adolescenti. Povětšinou se jedná o změny vědomé a cílené tak, aby vedli k odlišení se od svého okolí.

### 3) Pozdní adolescence

Trvá v rozmezí sedmnácti až dvaceti let (popřípadě déle).

Poslední fáze oddělující adolescenta od dospělosti. Většina adolescentů v této době dokončuje vzdělání a je připravena na nástup do zaměstnání. V tomto období mají velkou váhu atributy sociální. Aspekt identity je nyní zaměřen opačným pólem. Adolescent cítí menší potřebu vymezení vlastního „já“ ovšem narůstá potřeba potvrzení těchto hodnot v kolektivu čili potřeba někam patřit či něco sdílet s ostatními. Pozice vlastního „já“ adolescenti později upevňují v rámci partnerských vztahů a profesní kariéry, čímž se stávají regulárními dospělými.<sup>6</sup>

Závěrem této kapitoly je nutno podotknout, se nejedná o zcela vyčerpávající výklad pojmu adolescence. Téměř zde není zmíněna kulturní pozice adolescence měnící se v historických kontextech doby. Avšak toto nebylo ani cílem této kapitoly, ani cílem této bakalářské práce. Cílem této kapitoly bylo analýzou prostudované literatury umožnit odbornou orientaci v problematice adolescence a tomu bylo učiněno za dost.

---

<sup>6</sup> MACEK, Petr. *Adolescence : psychologické a sociální charakteristiky dospívajících*. 1. vyd. Praha: Portál, 1999. 207 s. ISBN 80-7178-348-X.

## 2. Hra, hraní a hráči

### 2.1. Hra obecně

Tato kapitola představuje jakýsi základní podpěrný kámen pro následující kapitoly věnující se počítačovým hrám. Její význam pro tuto bakalářskou práci nereprezentuje její délka, nýbrž její důležitost. Extrakcí pojmu hra ze sousloví počítačová hra umožňuje jedinečný pohled na hru jakožto entitu sui generis.

Tento pohled odkrývá publikace *Násilí na stadionech jako odraz kultury* od Josefa Kasala. Na zhruba desítku stran syntetizuje myšlenky a poznatky dvou významných odborníků na hry. Jsou jimi holandský kulturní historik Johan Huizinga (1872 - 1945), autor knihy *Homo ludens* a francouzský sociolog a filozof Roger Callois (1913 - 1978).

Přičemž se dovídáme, že Roger Callois definuje hru jako:

- 1) „svobodnou činnost, k níž nemůže být hráč nucen, aniž ztratí chuť hrát
- 2) činnost oddělená od ostatních vlastním prostorem a časem
- 3) nejistá činnost, jejíž její průběh a výsledek není předem dán
- 4) neproduktivní činnost, jež netvoří statky ani bohatství
- 5) činnost s pravidly, které jsou konvenční
- 6) fiktivní činnost, jež má specifické vědomí „druhé skutečnosti“ nebo ve vztahu k obyčejnému životu „svobodné neskutečnosti“<sup>7</sup>

Po vymezení pojmu začíná jeho diferenciaci. Roger Callois rozděluje hry na:

- 1) „*Agon*: soutěživá a soupeřivá hra, kde jsou na počátku stejné síly soupeřících stran a pro výhru je nutný osobní výkon hráčů (fotbal, šachy)
- 2) *Alea*: hra o jejích výsledcích nerozhoduje sám hráč, ale herní mechanismus (kostky, ruleta)
- 3) *Mimicry*: hra jejímž principem je dočasné přijetí iluze (divadlo)

---

<sup>7</sup> KASAL, Josef. *Násilí na stadionech jako odraz kultury*. 1. vyd. Hradec Králové: Gaudeamus, 2013. 218 s. ISBN 978-80-7435-362-8. s. 41 - 42

4) *Ilinx: hra na základě radosti z pohybu (tanec, adrenalinové sporty)*“<sup>8</sup>

Finální myšlenka Rogera Calloise přináší osvětlení samotné fascinace hrou a vysvětlením motivace ke hraní. Jsou to dva póly her:

1) „*Paidia: nezkažená radost, pocit požitku*

2) *Ludus: cesta přes překážky, úsilí, přemýšlivost, šikovnost*“<sup>9</sup>

Hry disponují schopností vyvolávat silné emoce. Biologická vysvětlení her vychází z přesvědčení, že se jedná o mechanismus pro vybití nadbytečné energie a uvolnění pro vypětí sil. Hry se vyskytují jak ve světě lidí, tak ve zvířecí říši, tudíž schopnost „hrát si“ nesouvisí s rozumem. Hra nelze popřít jako jiné pojmy jako jsou právo, krása, pravda, dobro aj.

Huizinga vnímá hru více jako kulturní jev než jako biologickou funkci. Jako konstrukt pro vysvětlení toho, kde se hra bere, používá pojmu „duch“. To je jakási vnitřní pohotovost a schopnost člověka ocitat se v rámci hry – a ve svých představách – mimo reálný prostor a čas. Hra tak člověku umožňuje jednat mimo zaběhnutá pravidla a společenské konvence. Podle Huizingy každá hra něco znamená, jestliže to však pojmenujeme jako aktivní princip, jež propůjčuje hře svou bytost, svého ducha, pak říkáme mnoho, a pojmenuje-li to pouze instinktem, pak neříkáme nic. Ovšem ať už se na to díváme jakkoli, v každém případě vychází najevo, že hra má nějaký smysl, imateriální element v podstatě hry samotné.<sup>10</sup>

## 2.2. Žánry počítačových her

Žánrem se rozumí dělení specifických forem daného tématu, zde počítačových her. Počítačové hry patří k oblasti mnohem mladší než například malířství či hudba. To je důvodem, proč nejsou hranice žánrů počítačových her tak pevné. Jednoduše nejsou určeny časem vžitými konvencemi. Důsledkem jsou nejednotné kategorie, prolínání žánrů a subjektivní hodnocení. Pro tuto práci jsem vybral rozdělení které je natolik obsáhlé, aby nevynechalo žádný žánr stranou a zároveň tak konkrétní, že není nutné

---

<sup>8</sup> KASAL, Josef. *Násilí na stadionech jako odraz kultury*. 1. vyd. Hradec Králové: Gaudeamus, 2013. 218 s. ISBN 978-80-7435-362-8. s. 42

<sup>9</sup> KASAL, Josef. *Násilí na stadionech jako odraz kultury*. 1. vyd. Hradec Králové: Gaudeamus, 2013. 218 s. ISBN 978-80-7435-362-8. s. 43

<sup>10</sup> KASAL, Josef. *Násilí na stadionech jako odraz kultury*. 1. vyd. Hradec Králové: Gaudeamus, 2013. 218 s. ISBN 978-80-7435-362-8.

zabývat se obecnou definicí pojmu „počítačová hra“. Díky rozdělení na devět hlavních žánrů a jejich podžánry je možno udělat si komplexní představu o tom, co to je a jak funguje princip počítačové hry. Ke každému z podžánrů je navíc uveden klasický zástupce jako praktický příklad daného podžánru.

- **Akční**

Jsou hry s určitou mírou násilí a adrenalinu. Nároky na hráče spočívají především v rychlých reflexech a precizním míření.

a) 1st person akce

klasický zástupce žánru: Call of Duty

Jinak známé pod zkratkou FPS pocházející z anglického first person shooter. Jedná se o hry, kde hráč vidí virtuální svět z pohledu vlastní osoby. Tento žánr zaměřený na boj střelnými zbraněmi.

b) 3rd person akce

klasický zástupce žánru: Max Payne

I tento žánr má svou anglickou zkratku a sice TPS, čili third person shooter. Hraní z pohledu třetí osoby poskytuje lepší orientaci ve virtuálním světě. Tato výhoda s sebou často nese i možnost zahrnutí taktických prvků do hry.

c) arkády

klasický zástupce žánru: Arkanoid

Jedná se o jednoduché hry a hříčky, jejichž pravidla nebývají složitá. Jedná se o opakující se herní mechanismus, který s každým odehraným kolem vzrůstá na obtížnosti. Cílem je co nejvyšší počet skóre hráče, po kterém je vyžadována čím dál rychlejší reakce na podměty virtuálního světa hry.

d) bojové

klasický zástupce žánru: Mortal Kombat



Akční žánr postavený na bojovém systému soubojů s použitím chladných zbraní nebo vlastního těla hráčova avatara. Hráčovým soupeřem může být buď jiný hráč, nebo soupeř ovládaný počítačem. Tento herní žánr umožňuje zobrazování brutality a násilí.

e) plošinovky

klasický zástupce žánru: Duke Nukem

Tvoří virtuální svět plný nástrah ovládaných počítačem. Smyslem hry je přesun do vyšších platform herního světa. Zábavnost zaručuje překonávání překážek, kdy je důraz kladen především na hráčův postřeh a rychlost reflexů.

f) stealth akce

klasický zástupce žánru: Tom Clancy's Splinter Cell

Konceptem žánru stealth (ang. tajnost, tajné jednání) je špionáž. Cíl hráčovy mise musí být splněn co nejnenápadněji. Oproti ostatním akčním hrám není cílem eliminace co největšího počtu nepřátel ani co nejnásilnější provedení eliminace ale naopak nepozorovaný pohyb ve virtuálním světě. Pravidlem žánru je propracovanost příběhu a vysoká míra napětí při hraní.

g) taktické akce

klasický zástupce žánru: Operace Flashpoint

Hráč se snaží o vedení boje podle předem promyšleného postupu. Tento žánr často spojuje hráče do týmů pro lepší výsledky ve virtuálním světě.

- **Adventury**

a) 2D agentury

klasický zástupce žánru: Horké léto

Klasický žánr agentury hraný tzv. „point and click“ do češtiny přeloženo jako „namiř a klikni“. Hráč se pohybuje ve 2D virtuální světě pomocí myši. Dvourozměrné herní virtuální světy jsou často stylizovány jako komiksové.

b) 3D agentury

klasický zástupce žánru: Broken Sword: The Sleeping Dragon

Kompletnost herního virtuálního světa zajistil třetí rozměr, který zapříčinil i nutnost sofistikovanějšího ovládání pomocí myši a zároveň klávesnice.

c) akční adventury

klasický zástupce žánru: Tomb Raider

Žánr založený na rovnoměrném promísení 3rd person akce a 3D adventury. Hráč se pohybuje ve 3D světě, ale plní úkoly typické pro adventury.

d) interaktivní filmy

klasický zástupce žánru: Fahrenheit

Patří mezi nejméně obvyklé žánry, největší rozkvět zažil v 90. letech, kdy vzniklo nejvíce takových her. Zde hráč zastupoval roli vypravěče a mohl ovlivňovat tak ovlivňovat děj virtuálního světa.

e) textové adventury

klasický zástupce žánru: Beerland

Jsou nejstarším žánrem. Dnes se objevují spíše výjimečně. Typickým znakem je absence grafiky a celý virtuální svět hry je popisován pomocí detailních textů. Interakce se provádí skrze textový řádek.

f) vizuální román

klasický zástupce žánru: Air

Představuje speciální žánr oblíbený především v Japonsku, kde je obvykle kreslen v manga stylu. V podstatě se jedná o softwarovou verzi tzv. playbooku. Na rozdíl od něj, je ale hráč obohacen o hudební a obrazový doprovod. Hráč sleduje dění herního virtuálního světa a v dějových scénách dostává možnost zasáhnout.

- **Strategie**

a) budovatelské strategie

klasický zástupce žánru: Age of empires

Neobsahují scénář a od hráče vyžadují především stavbu a správu čehokoli od starověkého města až po moderní zábavní park. Cílem je vybudovat co největší a nejlepší virtuální herní svět.

b) tahové strategie

klasický zástupce žánru: Heroes of Might and Magic

Opět spíše historický žánr založený na promýšlení tahů ve virtuálním světě hry. Principiálně vychází z deskových her, ale nabízí propracovanější a především větší virtuální svět.

c) realtime strategie

klasický zástupce žánru: StarCraft

Pod zkratkou RTS (ang. Real Time Strategy) se ukrývá v podstatě tahová strategie, kde ovšem všichni hráči, kteří zastupují různé strany hrající současně. Hraní v reálném čase neumožňuje velký prostor pro vymýšlení taktiky.

d) sociální strategie

klasický zástupce žánru: The Sims

Jsou odvozené do sociálních strategií, ale mnohem více se dbá na vytváření společenství

- **RPG**

Znamená v doslovném překladu anglického Role-Playing Game „hra na hraní rolí“ v České republice se však více vžil nepřesný překlad „hra na hrdiny“. Hráč si vytvoří avatara skrze něhož funguje v herním virtuálním světě. Tento žánr často tvoří vlastní ekonomiku a nabízí rozmanité nástroje podporující hráče k interakci. Virtuální herní svět je tvořen do veškerých detailů a tak je únik od reality snazší.

Vznik je datován do roku 1974, kdy Gary Gygax a Dave Anderson vytvořili hru Dungeons and Dragons (Jeskyně a draci). V ČR se ovšem lépe vžil název „Dračí doupě“. Základem ze kterých hra vycházela, byly deskové strategické válečné hry a literární žánr fantasy. Tato přelomová hra hraná formou tužka-papír lidem nestačila. Tzv. „dungeons“ vznikalo různé množství v různých formách.

Výrazným zlom nastal, když se hráči začali vžívat do svých rolí natolik, že se převlékali za své avatary, čímž položili základ LARP (Live Action Role-Play).

Roku 1978 Roy Trubshaw a Richard Bartle naprogramovali první Multi User Dungeon (MUD) počítačovou hru. Poprvé tak mohlo dojít k interakcím mezi hráči ve virtuálním světě hry, který byl tvořen textovým popisem.

K lepšímu vytvoření virtuálního světa dospěla technika za téměř dvacet let. Roku 1996 vyšla hra Meridian 59, což byla první Massive Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG).<sup>11</sup>

- **Logické**

Tyto hry jsou vystavěny především pro procvičení bystrosti a inteligence hráče. Úkolem je často překonávání překážek pomocí přemísťování předmětů či hráčova avatara. Herní virtuální světy nebývají rozsáhlé a sází spíše na zábavný princip hry než na atraktivní virtuální prostředí, i když existují i výjimky jako například Portal.

- **Online**

Při online hraní se hráč může setkat se dvěma druhy soupeřů. Prvním jsou tzv. boti. Bot je počítačem simulovaný hráč, používaný buď k tréninku, nebo když není k dispozici jiný soupeř. Druhými soupeři jsou avataři, které ovládají skuteční hráči. Pro takový druh hraní jsou typické otevřené a nekonečné virtuální světy.

- **Simulátory**

Mezi hráči považovány za nejtěžší žánr, co do obtížnosti hraní. Obvyklá je přímá úměra, čím je simulátor reálnější, tím méně hráčů je schopno jej hrát. Počet takových hráčů se může omezit na pár desítek nadšenců. Proto jsou simulátory přesně vybalancovány mezi zábavnou hratelností a paradoxně realností virtuálního světa hry.

- **Sportovní**

Jsou virtuální obdobou sportu, aniž by se snažili vytvářet jeho reálnou simulaci. Jde spíše o herní principy daného sportu. Mezi nejoblíbenější patří závodní hry a manažerské. Závodní hry umožňují řídit všechno od jízdnicích kol po vesmírné lodě na

---

<sup>11</sup> JIROVSKÝ, Václav. *Kybernetická kriminalita: nejen o hackingu, crackingu, virech a trojských koních bez tajemství*. 1. vyd. Praha: Grada, 2007. 284 s. ISBN 978-80-247-1561-2.

tématicky odpovídajících závodních okruzích. Manažerské hry fungují na principu vedení jednotlivých sportovců či sportovních týmů. Hráč má možnost ovlivňovat jejich kariéru rozhodováním o klíčových faktorech sportovních utkání.

- **Dětské**

Herní světy určené dětským hráčům jsou většinou nenásilné a vizuálně atraktivní. Zábavnost hry bývá stavěna na opakujícím se herním mechanismu s měnícím se prostředím.<sup>12</sup>

### **2.3. Ratingové systémy jako prevence potenciálního nebezpečí plynoucích z počítačových her**

Historie vzniku ratingových systémů

Jako první jednotný systém hodnocení počítačových her vznikl ve Spojených státech amerických roku 1993 systém The Entertainment Software Rating Board (dále jen jako ESRB). Jeho vznik byl podnícen špatným přijetím hry *Mortal Combat* veřejností. Tato hra patří do žánru klasických bojových her. Cílem hry bylo porazit soupeře v souboji co nejbrutálněji (např. utrnutí hlavy i s páteří, shoení do propasti s bodáky či vytržení srdce). Na rozdíl od ostatních her se *Mortal Kombat* nesnažil násilí a krev maskovat kreslenou grafikou ale naopak kladl na ně co největší důraz. Hra byla primárně věnována dospělým hráčům, avšak nejširší hráčskou základnu vybudovali právě mladiství, kteří byli přitahováni brutalitou hry. Veřejnost to vnímala jako otevřený útok na dětské hráče a proto se vznikla společnost The Entertainment Software Rating Board, který vytvořila stejnojmenný systém pro hodnocení potenciálního nebezpečí her.<sup>13</sup>






Druhý ratingový systém byl vytvořen na požadavek Evropské unie belgickou společností Interactive Software Federation of Europe (zkráceně ISFE). Ta vytvořila autonomní entitu PEGI S.A., což je nezisková organizace se sociálním zaměřením. PEGI znamená Pan-European Game Information a byl spuštěn na jaře roku 2003. Systém PEGI má dva ukazatele. Prvním je doporučený věk hráče pro konkrétní danou hru. Druhým ukazatelem je sada 8 jasných symbolů detekující potenciální nebezpečí.

---

<sup>12</sup> Herní žánry na Databázi her. *Databáze her* [online]. © 2008 - 2015 [cit. 2015-03-06]. Dostupné z: <<http://www.databaze-her.cz/napoveda/herni-zanry-na-databazi-her/>>

<sup>13</sup> JIROVSKÝ, Václav. *Kybernetická kriminalita: nejen o hackingu, crackingu, virech a trojských koních bez tajemství*. 1. vyd. Praha: Grada, 2007. 284 s. ISBN 978-80-247-1561-2.

## Sada symbolů potencionálního nebezpečí ratingového systému PEGI

Symbol	Popis symbolu	Význam symbolu
 <b>Obrázek 1: Vulgární mluva</b>	Vulgární mluva	Hra obsahuje vulgární mluvu
 <b>Obrázek 2: Diskriminace</b>	Diskriminace	Hra obsahuje vyličení nebo materiál, který může podpořit diskriminaci
 <b>Obrázek 3: Drogy</b>	Drogy	Hra se vztahuje nebo popisuje užívání drog
 <b>Obrázek 4: Strach</b>	Strach	Hra může nahánět strach nebo děsit malé děti
 <b>Obrázek 5: Gamblerství</b>	Gamblerství	Hra podporuje nebo učí gamblerství
 <b>Obrázek 6: Sex</b>	Sex	Hra ukazuje nahotu nebo sexuální chování, nebo sexuální odkazy
 <b>Obrázek 7: Násilí</b>	Násilí	Hra obsahuje prvky násilí
 <b>Obrázek 8: Online<sup>14</sup></b>	Online	Hra může být hrána online

<sup>14</sup> Co znamenají nálepky?. *PEGI* [online]. © 2003 - 2015 cit. [2015-03-06]. Dostupné z: <<http://www.pegi.info/cs/index/id/117/>>

## Ratingové systémy ESRB a PEGI a věk hráče

Pro zvýšení přehlednosti rozdílů ratingového systému ESRB a ratingového systému PEGI je uvedena tabulka. Hodnotící zkratky systému ESRB, znamenají:

- EC: „Early childhood“ Pro děti od tří let věku.
- E10+: „Everyone“ Pro děti od deseti let věku.
- T: „Teen“ Pro děti od třinácti let věku.
- M: „Mature“ Pro děti od sedmnácti let věku.
- AO: „Adult Only“ Pouze pro dospělé.<sup>15</sup>

Ratingový systém PEGI je naprosto srozumitelný díky použití věku pro vymezení kategorií.

Věk hráče	Pokrytí systému ESRB	Pokrytí systému PEGI
3 roky	EC	PEGI 3+
4 roky	EC	PEGI 3+
5 let	EC	PEGI 3+
6 let	EC	PEGI 3+
7 let	EC	PEGI 7+
8 let	EC	PEGI 7+
9 let	EC	PEGI 7+
10 let	E10+	PEGI 7+
11 let	E10+	PEGI 7+
12 let	E10+	PEGI 12+
13 let	T	PEGI 12+
14 let	T	PEGI 12+
15 let	T	PEGI 12+
16 let	T	PEGI 16+
17 let	M	PEGI 16+
18 a více let	AO	PEGI 18+

<sup>15</sup> JIROVSKÝ, Václav. *Kybernetická kriminalita: nejen o hackingu, crackingu, virech a trojských koních bez tajemství*. 1. vyd. Praha: Grada, 2007. 284 s. ISBN 978-80-247-1561-2.

## **Pozitiva ratingových systémů**

Velkým přínosem bylo samotné potvrzení oficiálních organizací, že hry nejsou jen záležitostí malých dětí, nýbrž především dospívajících. Zavedení ratingových systémů spustilo osvětu i pro komunitu pohybující se mimo počítačové hry. Především se jedná o rodiče, kteří mohou vybrat vhodnou hru pro své dítě pomocí jasných kontrastních symbolů na viditelném místě obalu každé hry. O vhodnosti hry a její případné závadovosti rozhodují odborné posudky.

## **Negativa ratingových systémů**

Kamenem úrazu ratingových systémů je jistě lidský faktor. Nedodržování doporučení jak ze stran rodičů, kteří se doporučením neřídí, tak ze stran hráčů, kteří si hry často kupují sami. Existuje sice legislativa, která stanovuje kategorie her, ale neexistuje legislativa, která by upravovala sankce za prodej vyšší herní kategorie mladšímu dítěti. Dalším závažným problémem, je i snaha výrobců her vmáchnout se do co nejnižšího ratingu, protože hry označené vyšším ratingem jsou hůře prodejné a dokonce distributoři rating AO podle ESRB vůbec nechtějí přijímat.<sup>16</sup>

### **2.4. Sociálně hodnotová orientace hráče**

Kapitola, která již neřeší obecný rámec problematiky, nýbrž zabíhá do konkrétností. Ukazuje entitu, bez které by se význam hry, ať už počítačové či jakékoliv jiné, vytratil. Ukazuje na hráče. Ty lze na obecné úrovni rozdělit do tří skupin:

#### **A) Soutěživí hráči**

Snaží se maximalizovat své benefity pomocí ostatních hráčů. Pro tento typ hráčů je typické hraní soutěživých počítačových her. Jejich motivace tkví ve snaze neustále se překonávat vítězstvími nad ostatními hráči. Tento způsob herního života jim dovoluje vnímat sebe sama jako schopného vše zvládnout. Z toho vyplývá, že čím více je tento pocit u hráče potřebnější, tím větší je jeho potřeba hrát.

#### **B) Individualistické**

Mají všeobecnou tendenci získávat pro sebe maximální benefity, čímž uspokojují své ego. Na ostatní hráče neberou ohledy. Takoví hráči dovedou dobře

---

<sup>16</sup> JIROVSKÝ, Václav. *Kybernetická kriminalita: nejen o hackingu, crackingu, virech a trojských koních bez tajemství*. 1. vyd. Praha: Grada, 2007. 284 s. ISBN 978-80-247-1561-2.



rozlišovat mezi světem virtuálním a světem reálným, ovšem už méně rozeznávají hranici mezi vlastním já a herním já. Hry jsou pro ně prostředkem k vlastnímu vymezení se vůči ostatním.

### C) Spolupracující hráči

Dbají rovnoměrně na vlastní benefity i na benefity ostatních hráčů. U této skupiny hráčů jsou hlavním motivem k hraní interakce s ostatními hráči a procesy udržující virtuální herní svět živý. Určitá vyzrálost těchto hráčů je patrná na jejich uvědomění, že kvalita hry, je mimo jiné určována i kvalitou hráčů, kteří jí hrají. To je důvodem, proč se starají i o ostatní hráče.<sup>17</sup>

## **2.5. Rozdělení hráčů podle faktorů, které dominují jejich hraní**

### 1) vztah

Hráči, kteří jsou orientováni na vztah, často přenášejí problémy ze světa reálného do světa virtuálního. Obvykle se jedná o introverty, kteří nejsou schopni navazovat blízké přátelské vztahy. Absence trvalých sociálních vazeb v reálném životě je vede k substituci těchto vztahů vztahy ve světě virtuálním. Typická je potřeba sdružovat se do společných týmů, gild a společenství.

### 2) manipulace

Manipulativní hráči mají neobjektivní přístup ke hře. Ten značí potřebu útěku z reality do virtuálního světa, ve kterém se dokážou lépe fungovat. Inklinují k manipulativním technikám hraní, čímž si kompenzují neschopnost ovlivňovat některé části vlastního života.

### 3) ponoření

U těchto hráčů často dochází k naprostému pohlcení virtuálním světem hry. Nejvíce jim vyhovuje možnost být „někým jiným“. Tvorbu vlastního avatara promýšlí do každého detailu a velice dlouho. Umí velmi dobře pracovat se svojí fantazií a promítat jí do virtuálního světa hry.

---

<sup>17</sup> JIROVSKÝ, Václav. *Kybernetická kriminalita: nejen o hackingu, crackingu, virech a trojských koních bez tajemství*. 1. vyd. Praha: Grada, 2007. 284 s. ISBN 978-80-247-1561-2.

#### 4) únik

V tomto případě jde o možnost hráče opustit či zapomenout na stres reálného světa únikem do světa herního. Takoví hráči nemají silnou vazbu na hru a často virtuální světy obměňují. Obvykle tím častěji, čím je stres z reálného světa silnější.

#### 5) úspěch

Dosáhnout cíle hry a potvrdit si tak vlastní schopnost docílit úspěchu. Tak vnímá smysl hraní tato skupina hráčů. Je pro ně důležitější dosahování nejlepších výsledků než požitky ze hry. Typické je hledání typu hry, pro který mají největší předpoklady. U tohoto typu pak zůstávají, dokud dosahují kýžených výsledků.<sup>18</sup>

## **2.6. Závislost na počítačových hrách**

Jedním z rizik, které vyplývá z hraní počítačových her je riziko závislosti. A právě závislosti je věnována tato kapitola. Podle serveru saferinternet.cz existuje sedm hlavních příznaků závislosti na počítačových hrách.

#### 1) Ztráta ostatních zájmů

Hraní je pro hráče nejdůležitější činnost, proto se jím i v myšlenkách neustále zabývá. Když právě nehraje, má nepřekonatelné nutkání hrát a podřizuje tomu své každodenní chování.

#### 2) Hra jako ventil k zapomínání na problémy

Postižený už nehraje jen pro zábavu, ale používá hru, aby se zbavil negativních emocí a frustrace a aby zapomněl na své každodenní problémy.

#### 3) Posouvání prahu tolerance

Chorobně závislému hráči už nestačí běžné hraní. Aby měl ze hry příjemné pocity, musí hrát stále intenzivněji: herní časy se tak pořád prodlužují a obsah her je stále extrémnější.

---

<sup>18</sup> JIROVSKÝ, Václav. *Kybernetická kriminalita: nejen o hackingu, crackingu, virech a trojských koních bez tajemství*. 1. vyd. Praha: Grada, 2007. 284 s. ISBN 978-80-247-1561-2.

#### 4) Abstinenční příznaky

Když postižený nemá možnost hrát nebo nemůže hrát dost dlouho, objevují se u něj abstinenční příznaky: je nervózní, podrážděný, někdy se může dokonce třást a nadměrně potit.

#### 5) Ztráta kontroly

Závislý hráč už nedokáže sám kontrolovat a dodržovat časová omezení herní doby.

#### 6) Recidiva

Pokusy přestat hrát nebo hraní omezit se nedaří.

#### 7) Dopad na běžný život

Škola, kamarádi, zájmy a práce ztrácejí význam ve srovnání se hrou. To působí další psychické potíže a spory s okolím.<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup> Hlavní příznaky závislosti na počítačových hrách. *Bezpečně online* [online]. © 2011 - 2015 [cit. 2015-03-06]. Dostupné z: <<http://www.bezpecne-online.cz/pro-rodice-a-ucitele/teenageri-a-hry/hlavni-priznaky-zavislosti-na-pocitacovych-hrach.html>>

### 3. Životní styl a životní způsob

Poslední kapitola teoretické části bakalářské práce obsahuje analýzu pojmu životní styl a vysvětluje i pojmy na životní styl navazující či nutné pro jeho plné pochopení.

Samotné slovo styl pochází z řeckého slova stylus, respektive latinského stilus, což znamená rydélko na psaní do voskem potažené destičky, později samotné písmo a zvláštnosti jazykového projevu. V zásadě se styl váže k aktivitám, které lze vnitřně dobře uspořádat, vyvážit, komponovat jako celek. V něčem lze zaznamenat pouze fragmenty stylu, nazývané styloturnými prvky. To platí zejména o velkých činnostných komplexech, složitých vzorcích chování, jejichž styl dlouho vytrvá. Speciálně o takzvaném životním stylu.<sup>20</sup>

Způsob života či životní způsob je pojem používaný k postižení rozmanitosti konkrétních, historicky se vyvinuvších, relativně stabilních forem lidského života a současně k postižení jejich souvislosti, tj. jaký tvoří celek, jak vzájemně působí na svoji obnovu a změnu. Ve způsobu života bývá především hledáno specifikum vztahu společnosti a individua, z čeho konkrétní životní formy pramení a jak působí na stabilitu a vývoj společnosti i jedinců, nakolik a v čem jsou život společnosti a jedince komplementární.<sup>21</sup>

#### 3.1. Životní styl v kultuře individualismu

Individualismus (z latinského *individuus* = nedělitelný), který připisuje ústřední místo jedinci je výsledkem individuace. Individuace je proces utváření speciálních osobnostních struktur, které jedinci dávají schopnost chovat se autonomně. Jedinec s rozvinutou osobnostní strukturou se pak například dokáže odchylovat od normy, ačkoliv ho tlak společnosti tlačí ke konformitě. Někdy je individuace vykládána jako vymezení vůči pojmu socializace, která je naopak přizpůsobení se společnosti.<sup>22</sup>

Životní styl v kultuře individualismu vytváří „prostor“ sebevyjádření jednotlivce, „oblast“ v níž se projevuje jeho autentičnost a zároveň způsob konstruování

---

<sup>20</sup> *Velký sociologický slovník*. 1. vyd. Praha: Univerzita Karlova - vydavatelství Karolinum, 1996. 1627 s. ISBN 80-7184-311-3.

<sup>21</sup> *Velký sociologický slovník*. 1. vyd. Praha: Univerzita Karlova - vydavatelství Karolinum, 1996. 1627 s. ISBN 80-7184-311-3.

<sup>22</sup> JANDOUREK, Jan. *Sociologický slovník*. 1. vyd. Praha: Portál, 2001. 285 s. ISBN 80-7178-535-0

sama sebe, zkoušení různých verzí vlastního „já“ a experimentování. Životní styl pojmáný jako možnost experimentování na sobě se nutně nemusí spojovat s radikálními a prudkými změnami. Experimentování, pozměňování stylu života či změna zvyklostí mají sloužit hledání nových způsobů sebevyjádření jednotlivce a nových myšlenek ohledně jeho já.<sup>23</sup>

Ahistorický model individualizace tvoří tři dimenze trojnásobné individualizace

a) dimenze osvobození

vyvázání z historicky daných sociálních forem a vazeb ve smyslu tradičních vztahů nadvlády a materiální závislosti

b) dimenze odkouzlení

ztráta tradičních jistot v oblasti praktického vědění, víry a řídicích norem

c) dimenze kontroly či reintegrace

nový druh sociální vázanosti<sup>24</sup>

### **3.2. Postmoderní kultura lhostejného narcisismu**

Postmoderní kultura lhostejného narcisismu má hlavní cíl vytváření autentického Já. Potřeba autentického Já je důležitější než vzájemnost, vztah k sobě nahrazuje vztahy k bližším. Narcisismus, jenž je společensky vyžadován a stává se postmoderní normou, je jistým popřením sociálna a zároveň je to (v podobě byrokratické moci státu a dalších institucí) manipulativní způsob ovládnání duší s těl individualizovaných jednotlivců pomocí svádění prováděného trhem a technickými inovacemi. Manipulace není vnějšková, donucující, ale zdá se být zvnitřnělá (internalizovaná) a jedinec má pocit, že se sám rozhoduje a má svobodu voleb. Postmodernismus s kulturním důrazem na personalizaci jako privatizaci je synkretický a zlhostejňující, je to jen jiný název pro morální a estetický úpadek.<sup>25</sup>

---

<sup>23</sup> JACYNO, Małgorzata. *Kultura individualismu*. 1. vyd. Praha: Sociologické nakladatelství, 2012. 262 s. ISBN 978-80-7419-104-6.

<sup>24</sup> BECK, Ulrich. *Riziková společnost: na cestě k jiné moderně*. 2. vyd. Praha: Sociologické nakladatelství, 2011. 431 s. ISBN 978-80-7419-047-6.

<sup>25</sup> SUŠA, Oleg. *Globalizace v sociálních souvislostech současnosti: diagnóza a analýza*. 1. vyd. Praha: Filosofie, 2010. 350 s. ISBN 978-80-7007-320-9.

## 4. Výzkumné šetření

### 4.1. Výzkumný problém

Tato část bakalářské práce se věnuje teoretickým východiskům relevantních s výzkumem, popisu a průběhu realizace kvantitativního výzkumného šetření menšího charakteru. Cílem empirické části této bakalářské práce je odpovědět na výzkumné otázky formulované v následující kapitole.

### 4.2. Výzkumné otázky

Cílem výzkumu je odpovědět na hlavní výzkumnou otázku (dále jen HVO) a na ostatní další výzkumné otázky (dále VO1 až VO4).

HVO: Ovlivňuje životní styl současných adolescentů hraní počítačových her?

VO1: Je většina současných adolescentů ovlivněna počítačem?

VO2: Jak vypadá profil klasického hráče?

VO3: Jaké znaky závislosti mohou hráči pociťovat?

VO4: Jaké dopady mohou hráči pociťovat?

Identifikační položky

Součástí dotazníku jsou také dvě identifikační položky. Jedná se o první dvě:

1. Doplňte Váš věk .....

2. Zaškrtněte své pohlaví

muž  žena

První položka zaručí, aby ve finální části byla zpracována data od jen od respondentů, kteří patří do cílové skupiny. Druhá otázka ukáže poměrné zastoupení pohlaví, čímž vnitřně diferencuje cílovou skupinu.

Hlavní výzkumná otázka

HVO: Ovlivňuje životní styl současných adolescentů hraní počítačových her?

Na základě odpovědí na VO1 až VO4 je možno vyvodit tolik údajů, aby bylo možno na HVO jednoznačně odpovědět a zároveň se dostatečně zorientovat ve zkoumané problematice.

### Výzkumná otázka 1

Na VO1 (Je většina současných adolescentů je ovlivněna počítačem?) se váží tyto otázky z dotazníku:

3. Máte doma počítač?

ano  ne

4. Kolik volného času na počítači trávíte?

veškerý  hodně  středně  málo  žádný

5. Čemu se na počítači nejvíce věnujete?

internetu  hraní  studiu  komunikaci  jiné (vypište).....

Z odpovědí na tyto tři otázky získám dostatečné množství dat, abych mohl odpovědět na VO1. Klíčovým slovem ve VO1 je slovo „většina“.

Poměr odpovědí u otázek číslo tři a čtyři určí, zda je ovlivňována počítačem menšina či většina adolescentů. K otázce číslo čtyři, považuji za nutné podotknout, že diferenciací možností odpovědí od „veškerý“ po „žádný“ volný čas, je pro tento výzkum vhodnější než diferenciací odpovědí specifikace času stráveného na počítači. Důvodem je lepší schopnost vyhodnotit tuto otázku ve vztahu k životnímu stylu, než by tomu bylo u časové specifikace, kde by bylo nutné provést porovnání s dalšími statistickými údaji (a nutnost je získat). Dále pak otázka číslo pět určí čím je většina či menšina ovlivňována.

### Výzkumná otázka 2

VO2 (Jak vypadá profil klasického hráče?) odpovídají otázky šest až deset:

6. Považujete se za hráče počítačových her?

určitě ano  spíše ano  nevím  spíše ne  určitě ne

7. Jaké počítačové hry nejčastěji hrajete?

akční  adventury  strategie  RPG  logické  online  simulátory  sportovní  dětské

8. Řídíte se ratingovými systémy při výběru nových počítačových her?

určitě ano  spíše ano  nevím  spíše ne  určitě ne

9. Jaké tvrzení je Vám nejbližší?

Motivuje mě porážet ostatní hráče.

Motivuje mě dosahovat ve hře nejlepších výsledků.

Motivuje mě vysoká úroveň mého vlastního hraní.

10. Jaký faktor nejsilněji dominuje vašemu hraní?

vyhledávám vztahy

rád manipuluji

nechávám se pohlit

unikám před problémy

chci dosahovat úspěchů

Pro zodpovězení této výzkumné otázky bude nutno operovat s jednotlivými odpověďmi otázek z dotazníku šest až deset. Po procentuálním vymezení nejčastějších odpovědí bude možné mezi nimi vyvodit vzájemný vztah. Na základě těchto dat, lze složit statisticky nejvíce zastoupeného hráče počítačových her v dané cílové skupině.

Výzkumná otázka 3

Cílem VO3 (Jaké znaky závislosti mohou hráči pociťovat?) je zjistit jaké znaky závislosti hráči subjektivně pociťují a nikoli jakými znaky závislosti jsou objektivně postiženi. Výsledek by měl za prvé odhalit, zda si hráči počítačových her znaky závislosti připouštějí a za druhé jaké znaky závislosti hráči pociťují graficky vyjádřit.

11. Cítíte se být závislý na hraní počítačových her?

určitě ano  spíše ano  nevím  spíše ne  určitě ne



12. Ztrácíte ostatní zájmy kvůli hraní počítačových her?

určitě ano    spíše ano    nevím    spíše ne    určitě ne

13. Používáte hraní počítačových her jako ventil k zapomínání na problémy?

určitě ano    spíše ano    nevím    spíše ne    určitě ne

14. Pociťujete potřebu hrát počítačové hry více nebo častěji než dosud?

určitě ano    spíše ano    nevím    spíše ne    určitě ne

15. Máte abstinenční příznaky (nervozita, podráždění...) při delším nehraní počítačových her?

určitě ano    spíše ano    nevím    spíše ne    určitě ne

16. Ztrácíte nad sebou kontrolu při hraní počítačových her? Např. mluvíte nahlas, nevnímáte čas...

určitě ano    spíše ano    nevím    spíše ne    určitě ne

Výzkumná otázka 4

Pro VO4 (Jaké dopady mohou hráči pociťovat?) byly vybrány dopady v oblastech, které jsou či by měly být pro cílovou skupinu klíčové. Odpovědí by mělo být, zda samotní hráči počítačových her pociťují více pozitivních či negativních dopadů. Dále jsou-li dopady stejně orientované v odlišných oblastech.

17. Myslíte si, že má vaše hraní počítačových her dopad na Vás samotné?

určitě pozitivní    spíše pozitivní    nevím    spíše negativní    určitě negativní

18. Myslíte si, že má vaše hraní počítačových her dopad na Vaše rodinné vztahy?

určitě pozitivní    spíše pozitivní    nevím    spíše negativní    určitě negativní

19. Myslíte si, že má vaše hraní počítačových her dopad na Váš školní prospěch?

určitě pozitivní    spíše pozitivní    nevím    spíše negativní    určitě negativní

### **4.3. Cílová skupina**

Jediným kritériem pro výběr do cílové skupiny byl věk respondenta. Na základě toho kritéria bylo posouzeno, zda patří mezi adolescenty či nikoli. Do cílové skupiny patří adolescenti ve všech fázích adolescence uvedené v teoretické části této práce. Do výzkumného vzorku tedy spadají respondenti ve věku od deseti do dvaceti let.

### **4.4. Sběr dat**

Proběhl dvojím způsobem. První způsob sběru dat byl proveden pomocí papírových dotazníků. Tento krok zvyšuje reabilitu výzkumu, tím že výzkum relevantní s počítači, není zkoumán pouze skrze počítač. Sběr dat se uskutečnil v kvartě a kvintě na Gymnáziu U Balvanu v Jablonci nad Nisou.

Druhým způsob sběru dat byl proveden pomocí dotazníku online. Jeho šíření bylo provedeno lavinovou metodou. Odkaz na online dotazník byl odeslán čtyřem respondentům spadajícím do cílové skupiny pomocí sociální sítě. Ti byli požádáni o vyplnění a zároveň o další šíření odkazu na online dotazník.

Byl dodržen původní plán, udržet poměr papírových dotazníků a dotazníků online 1:1. Výzkumný vzorek čítá celkem 84 respondentů.

### **4.5. Vyhodnocení dotazníku**

Vyhodnocení je provedeno pomocí sloupcových grafů. Nadpis grafu je zároveň otázkou z dotazníku. Data v tabulce jsou znázorněny dvěma osami. První vertikální na levé straně, která vyjadřuje počet odpovědí respondentů na danou kategorii. Druhá horizontální v dolní části vyjadřuje popiskem kategorie odpovědí.

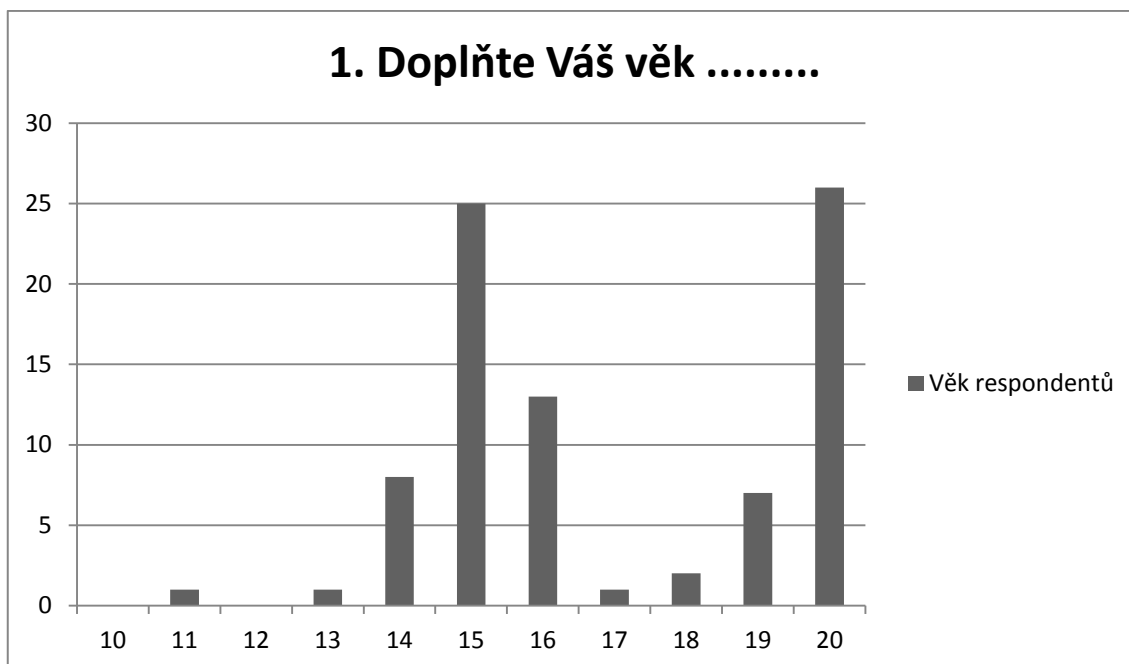
Otázky číslo čtyři, šest, osm a jedenáct až devatenáct jsou hodnoceny pomocí Likertovi škály. Škála je pojmenována po svém strůjci, americkém psychologovi – Rensisi Likertovi (1903-1981). „Likertova škála, vytvořena v roce 1932, je jednou z nejpoužívanějších a nejspolehlivějších technik měření postojů v dotaznících. Je složena z výroků, na které respondent může odpovědět na pětibodové škále od „Zcela nesouhlasím” ke „Zcela souhlasím”. Středovou hodnotou je odpověď „Nevím”. Likertova škála umožňuje zjistit nejen obsah postoje, ale i jeho přibližnou sílu.“<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup> HAYES, Nicky. *Základy sociální psychologie*. 1. vyd. Praha: Portál, 1998. ISBN 80-7178-198-3.

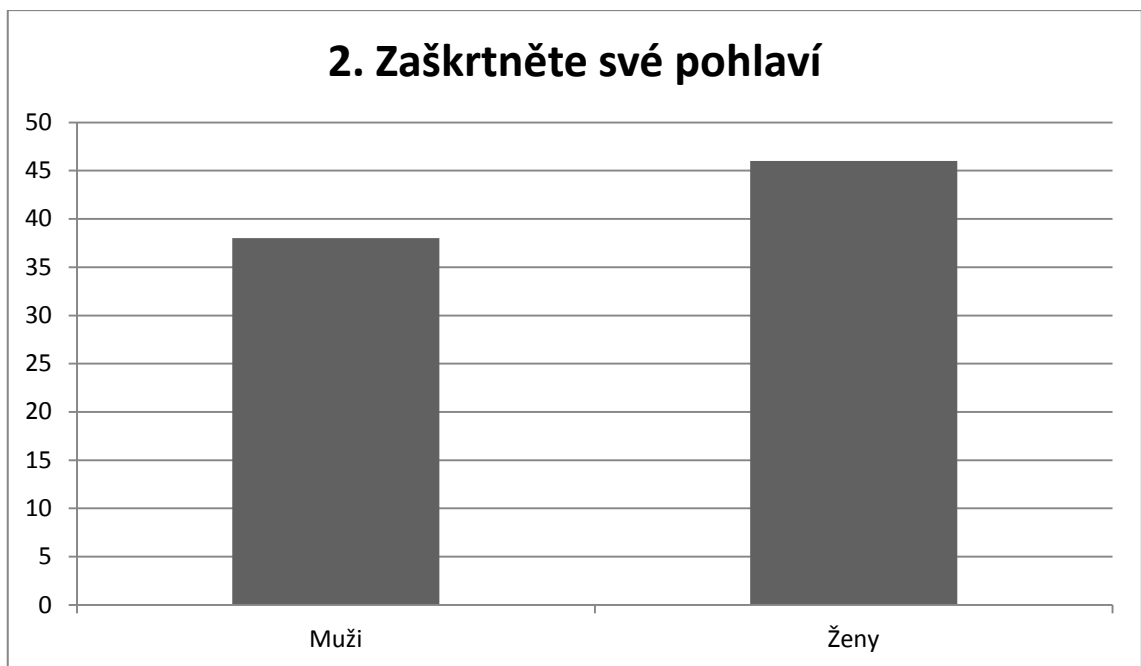
## Identifikační položky

- Graf č. 1



Z grafu č. 1 vyplívá, že dotazník nepokrývá cílovou skupinu rovnoměrně. Významně převyšuje ostatní zastoupení patnáctiletých a dvacetiletých adolescentů. Při použití fází adolescence jako dalšího rozdělení, lze vyvodit následující. Respondenti v období časně adolescence (tedy ve věku deset až třináct let) se na dotazníkovém šetření téměř nepodíleli. Respondenti v období střední adolescence (tedy ve věku čtrnácti až šestnácti let) se na dotazníkovém šetření podíleli nejvíce. Což je ideální, protože tato skupina je ve fázi přechodu mezi dítětem a mladistvým. Význam her a hraní, jakožto nácviku a učení upadá. Tito respondenti by se již měli přeorientovat na učení pomocí kognitivní složky namísto emoční a konativní. Jejich činnosti by měli být méně hrou a více přípravou na reálný život oproti trávení spousty času ve světě virtuálním. Respondenti v období pozdní adolescence (tedy ve věku sedmnáct až dvacet let) se podíleli především v kategorii dvacetiletých.

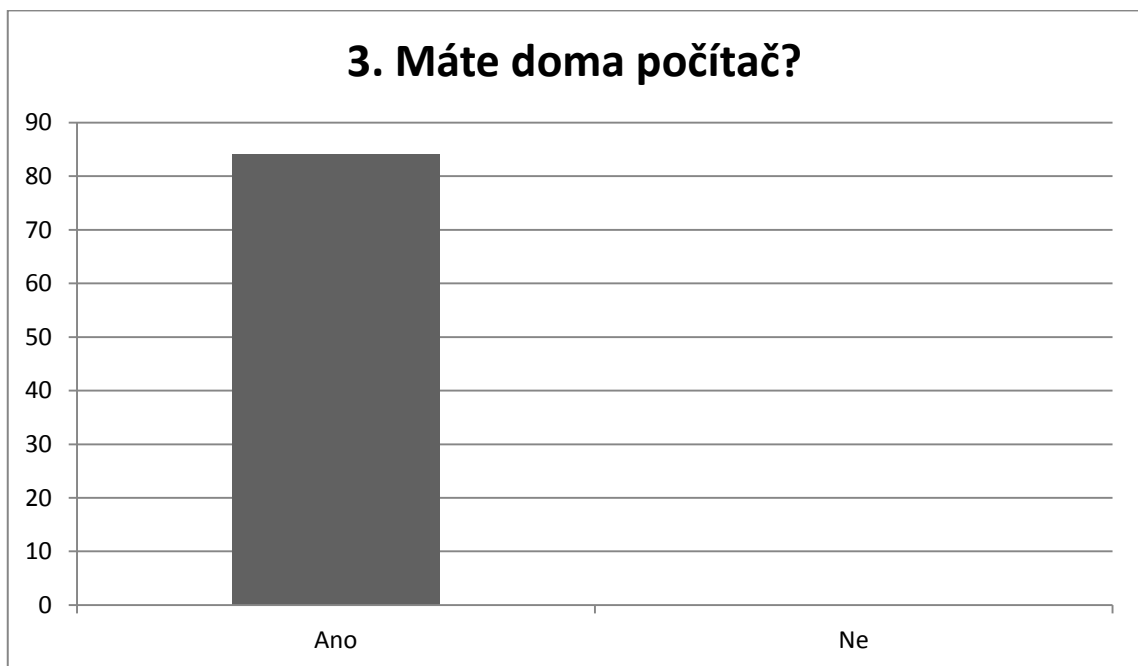
- **Graf č. 2**



Graf č. 2 měří zastoupení pohlaví respondentů. Rovnoměrné rozložení pohlaví respondentů zvyšuje reliabilitu dotazníkového šetření díky své různorodosti.

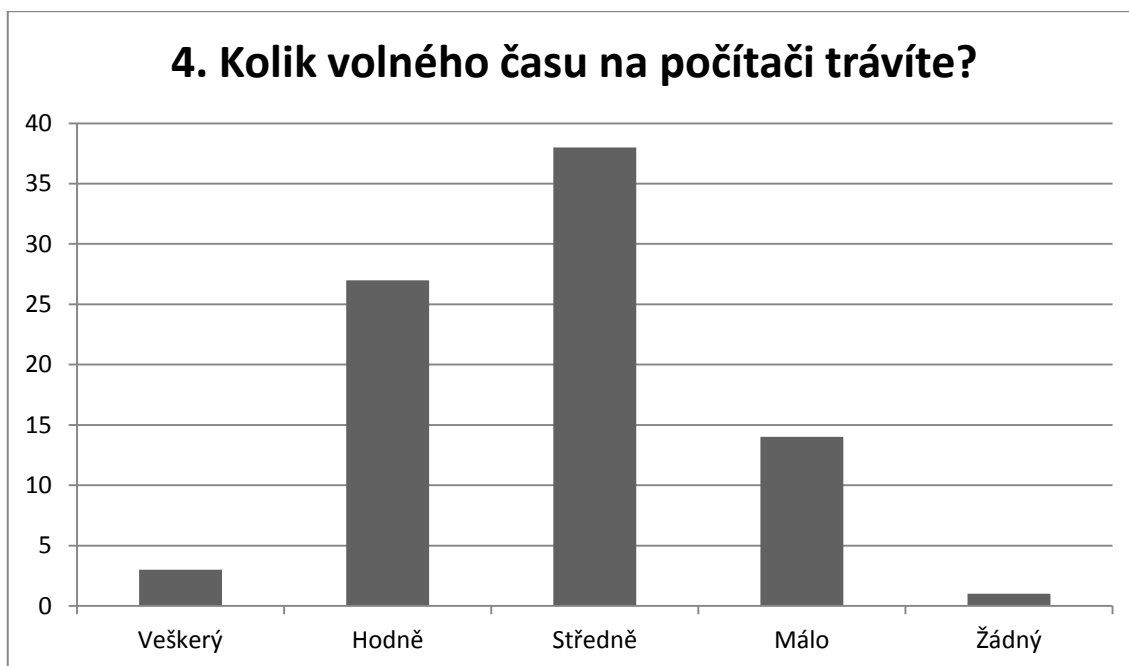
## Set otázek k VO1

Graf č. 3



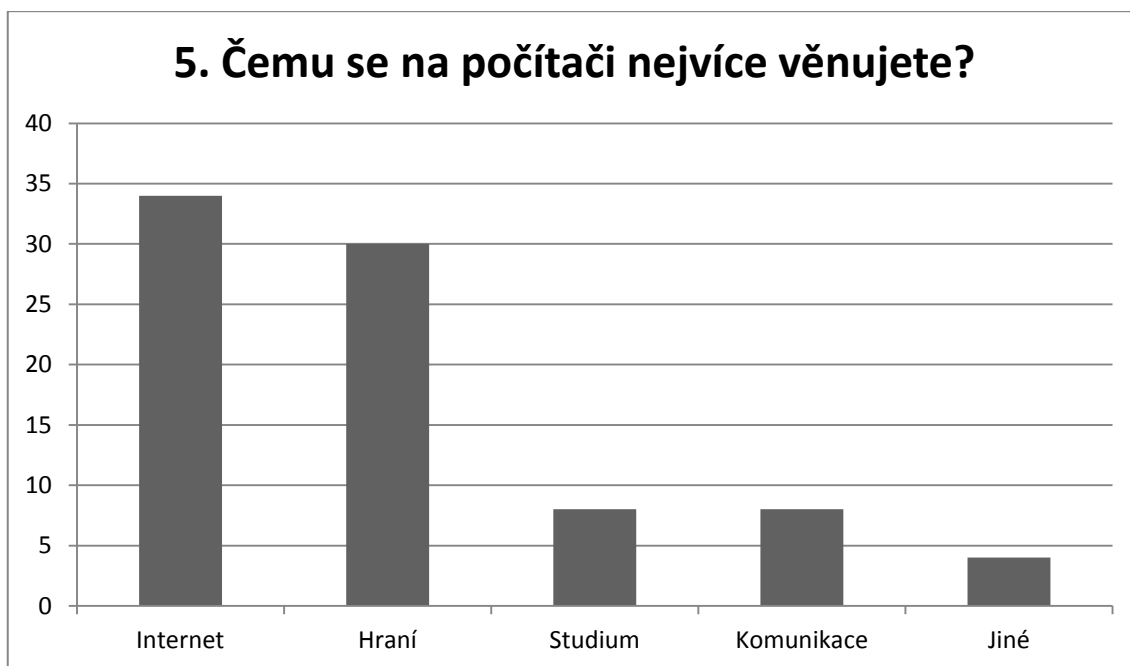
Graf č. 3 je jediným grafem, kde jedna kategorie odpovědi zaznamenala stoprocentní zastoupení u všech respondentů dotazníkového šetření. Ač byl tento výsledek předpokládán, tato otázka musela padnout kvůli návaznosti na další otázky dotazníkového šetření.

- Graf č. 4



Graf č. 4 odpovídající v pořadí čtvrté otázce, která byla již od začátku problémová. Možnost způsobů odpovědi působilo trochu potíže. Původní koncept navrhoval možnosti otevřené odpovědi, kde by respondent odpověděl časový údaj. Dalším řešením byly uzavřené otázky, které by nabízely časové úseky. Respondenti by si mohli jím odpovídající časový úsek vybrat. Ovšem toto řešení narazilo na meze v počtu možných odpovědí. Čím méně možností odpovědí by dotazník nabídl, tím více nepřesné by odpovědi byly. Bohužel možnost nabídnout plné spektrum odpovědí by nebylo možné, kvůli rozsahu dotazníku. Poslední koncept odpovědí byl realizován, a sice rozdělení volného času dle Likertovi škály. Tato možnost přináší výhodu ve vyhodnocování. Na příklad pokud má respondent A pouze dvě hodiny volného času a tráví je na počítači, tráví na počítači veškerý volný čas. Jestliže respondent B má osm hodin volného času a tráví na počítači také dvě hodiny, tráví na počítači „pouze“ čtvrtinu volného času. Tato nesrovnatelnost dvou „stejných“ hodin nahrává použití konceptu Likertovi škály.

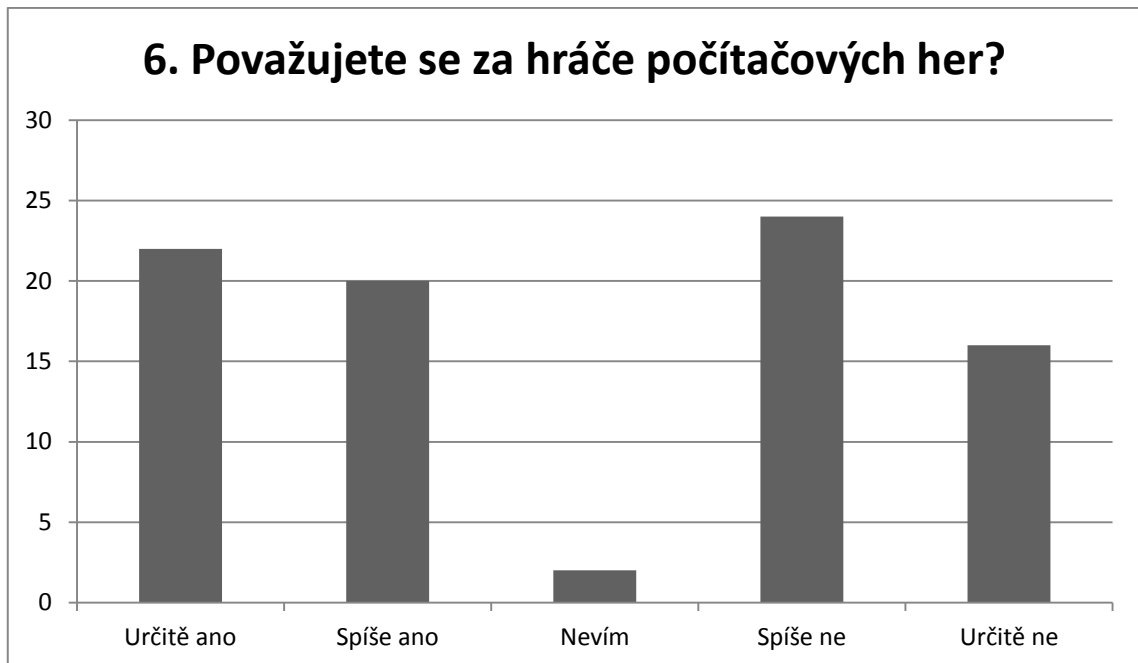
- Graf č. 5



V grafu č. 5 dominují dva sloupce hodnot. Tou vyšší je kategorie „Internet“ a následující kategorií je „Hraní“. Internetu se věnuje 34 respondentů, což činí 39% z celkového počtu. Respondentů věnujícím se hraní je 30 čili 36%. Hodnoty u kategorií „Studium“ a „Komunikace“ jsou shodné. Oběma se věnuje 8 respondentů (10%). Kategorii „Jiné“ se věnují pouze 4 respondenti a tak zůstává pouze na 5%.

## Set otázek k VO2

- Graf č. 6



U grafu č. 6 mají vyšší hodnotu kladné odpovědi než odpovědi záporné. Konkrétně je u kladných odpovědí zvolilo kategorii „Určitě ano“ 22 respondentů (26%) a kategorii „Spíše ano“ 20 respondentů (24%). Záporné odpovědi čítají v kategorii „Spíše ne“ 24 respondentů (29%) ovšem kategorie „Určitě ne“ má jen 16 respondentů (19%). Nejnižší kategorie byla „Nevím“ s pouhými 2 respondenty (2%).

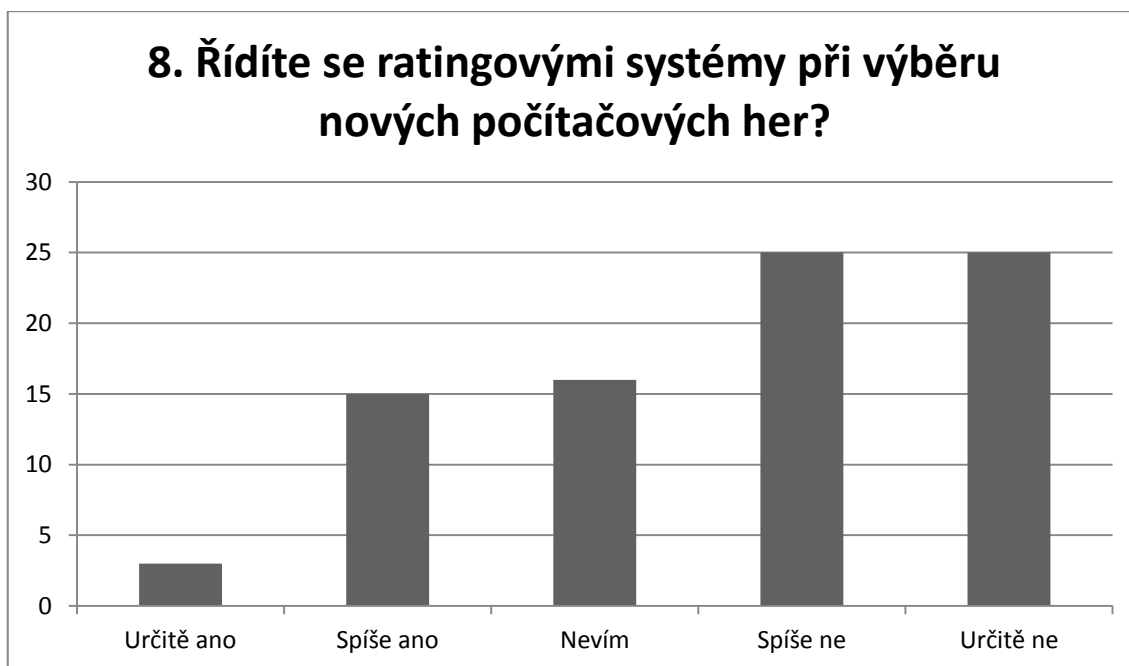


- Graf č. 7



Graf č. 7 překvapil nejvyšší hodnotou u kategorie RPG, která čítá 23 respondentů (27%). Předpokládány byly nejvyšší hodnoty u kategorií „Akční“ a „Online“, ty se v grafu umístili rovněž vysoko s 14 (17%) a 15 (19%) respondenty. Další dvě pozice disponují stejnými hodnotami 11 respondentů (13%) a jsou to „Logické“ a „Simulátory“. Výraznější výsledek zaznamenala kategorie „Strategie“ se 7 respondenty (8%). Kategorie „Adventury“, „Sportovní“ a „Dětské“ se vyznačují snižujícími se hodnotami - 2 respondenti (2%), 1 respondent (1%) a 0 respondentů (0%).

- Graf č. 8



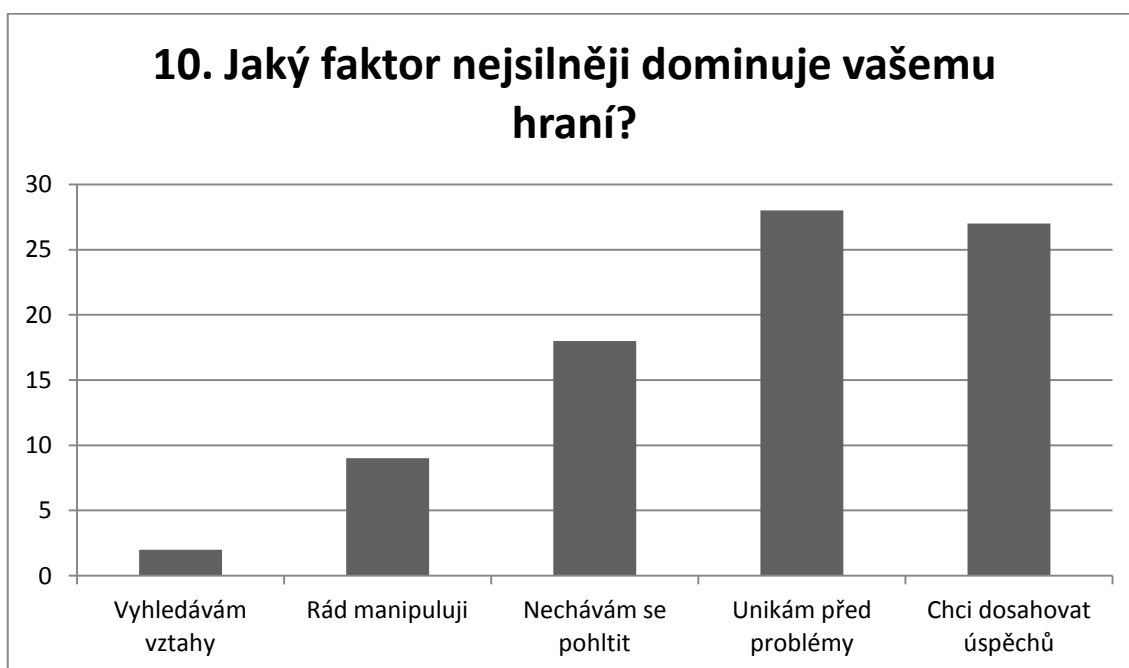
Při pohledu na graf č. 8 již jasně vedou záporné odpovědi. Kategorii „Určitě ne“ a „Spíše ne“ zvolilo shodně 25 respondentů (30%). Druhou nejvyšší hodnotou grafu je kategorie „Nevím“, kterou zvolilo 16 respondentů (19%). Jedná se o výsledky převážně z dotazníkového šetření online. Vede k domněnce, že respondenti pojem ratingový systém neznali a na rozdíl od respondentů účastnících se dotazníkového šetření pomocí papírových dotazníků, nebyli poučeni. Kladné kategorie se od sebe výrazně liší. „Určitě ano“ si vybrali 3 respondenti (3%) kdežto „Spíše ano“ 15 respondentů (18%).

- **Graf č. 9**



U grafu č. 9 kategorie odpovědi navazují na podkapitolu Sociálně hodnotová orientace hráče v teoretické části. Kategorie „Dosahovat úspěchů“, kterou si vybralo 34 respondentů (40%), odpovídá individualistickému typu hráčů. Druhým nejrozšířenějším typem je typ soutěživého hráče čili kategorie „Porážet ostatní“ s 28 respondenty (33%). Nejméně respondentů, konkrétně 22 (27%) zvolilo kategorii „Vlastní vysoká úroveň“.

- Graf č. 10



Graf č. 10 opět navazuje na teoretickou část, konkrétně na podkapitulu Rozdělení hráčů podle faktorů, které dominují jejich hraní. Velmi vysokého počtu odpovědí se dočkala kategorie „Unikám před problémy“ s 28 respondenty (33%). Jen a jediného respondenta méně, tedy s 27 respondenty (32%) se umístila kategorie „Chci dosahovat úspěchů“. Kategorii „Nechávám se pohltit“ považuje za svou 18 respondentů (22%). Předposlední skončila kategorie „Rád manipuluji“, kterou zvolilo 9 respondentů (11%). Pouze 2 respondenti (2%) vybrali kategorii „Vyhledávám vztahy“.

## Set otázek k VO3

- Graf č. 11



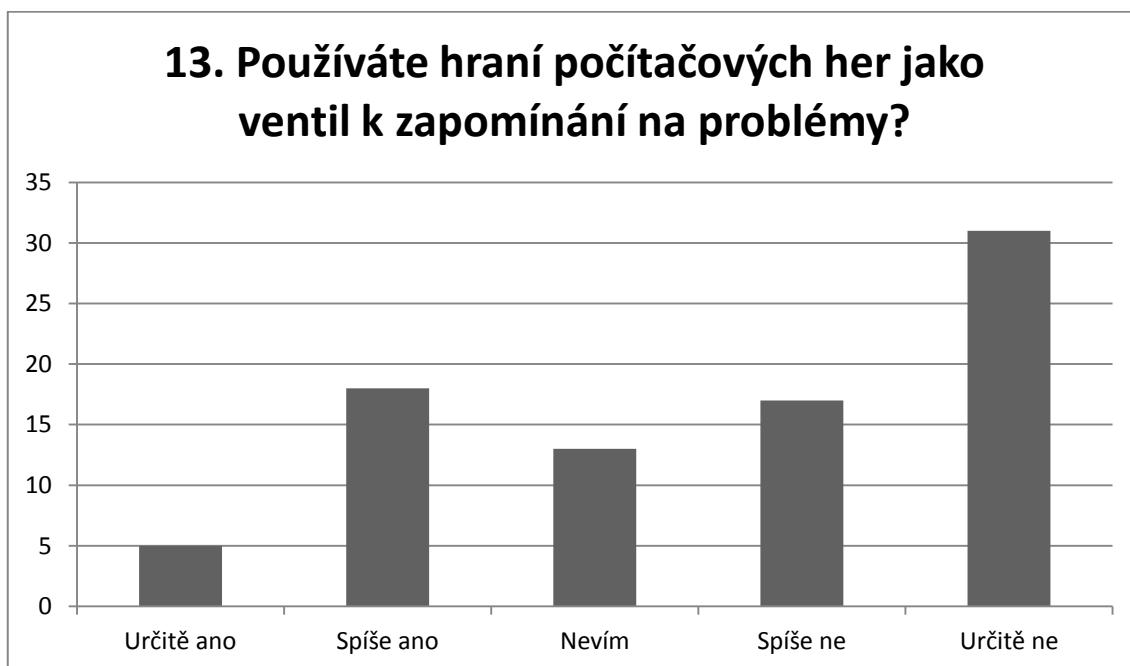
U grafu č. 11 mají převahu záporné hodnoty. „Určitě ne“ zvolila téměř polovina respondentů, konkrétně 39 (46%). Druhou zápornou kategorií čili „Spíše ne“ zvolilo 21 respondentů (26%). Kategorii neutrální – „Nevím“ si vybralo 10 respondentů (12%). O něco málo více tedy 12 respondentů (14%) vybralo spíše ano. Pouze 2 respondenti (2%) zvolili kategorii „Určitě ano“.

- **Graf č. 12**



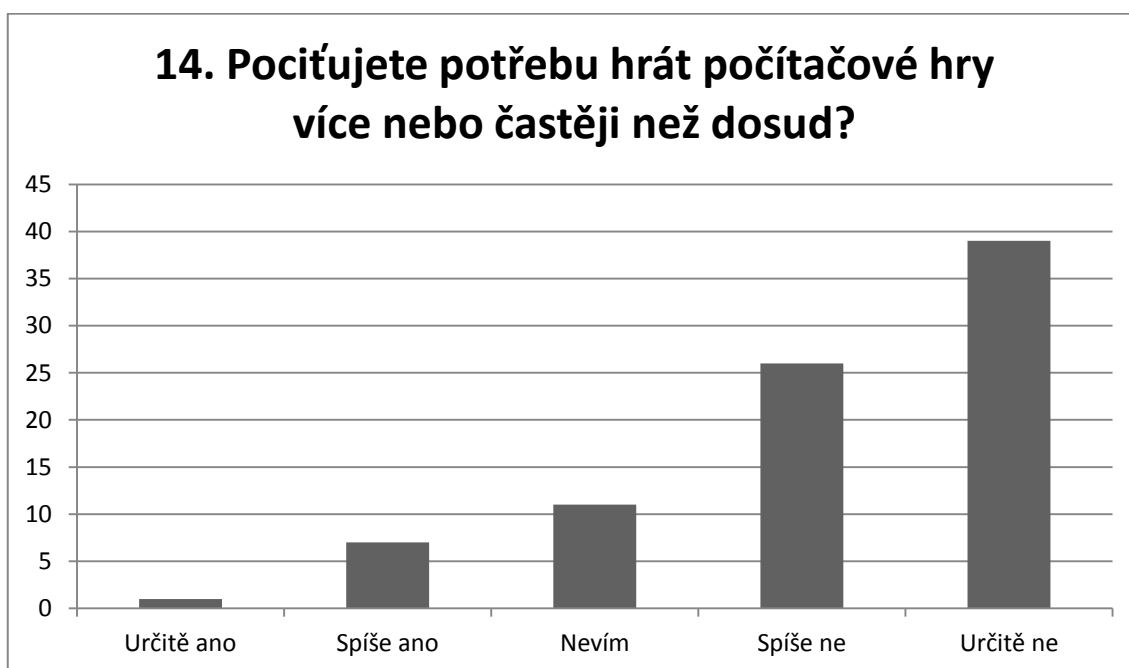
Z grafu č. 12 lze vyčíst stoupající tendenci. Kategorie „Určitě ano“ čítá 2 respondenty (2%), kategorie „Spíše ano“ 5 respondentů (6%), kategorie „Nevím“ 10 respondentů (12%), kategorie „Spíše ne“ 17 respondentů (20%) a nejvyšší kategorií je „Určitě ne“ s 50 respondenty (60%).

- Graf č. 13



Graf č. 13 disponuje různorodými hodnotami. Nejvyšší počet respondentů má kategorie „Určitě ne“ – 31 respondentů (38%). Druhou nejvyšší hodnotou je kategorie „Spíše ano“, která má 18 respondentů (21%). Na třetí pozici hodnot je „Spíše ne“ s 17 respondenty (20%). S relativně vysokou hodnotou je na další pozici kategorie „Nevím“, tu zvolilo 13 respondentů (15%). Nejnižší je kategorie „Určitě ano“ čítající 5 respondentů (6%).

- Graf č. 14



Graf č. 14 mapující růst potřeby hraní počítačových her u respondentů vyšel vcelku pozitivně. Kladné hodnoty v součtu dávají pouze 8 respondentů (10%). Samostatně „Určitě ano“ osamocení 1 respondent (1%) a „Spíše ano“ 7 respondentů (8%). Kategorii „Nevím“ si zvolilo 11 respondentů (13%). Výrazně vyšší hodnoty mají záporné kategorie. Hodnota kategorie „Spíše ne“ odpovídá 26 respondentům (32%) a kategorie „Určitě ne“ dosáhla hodnotou na 39 respondentů (46%).

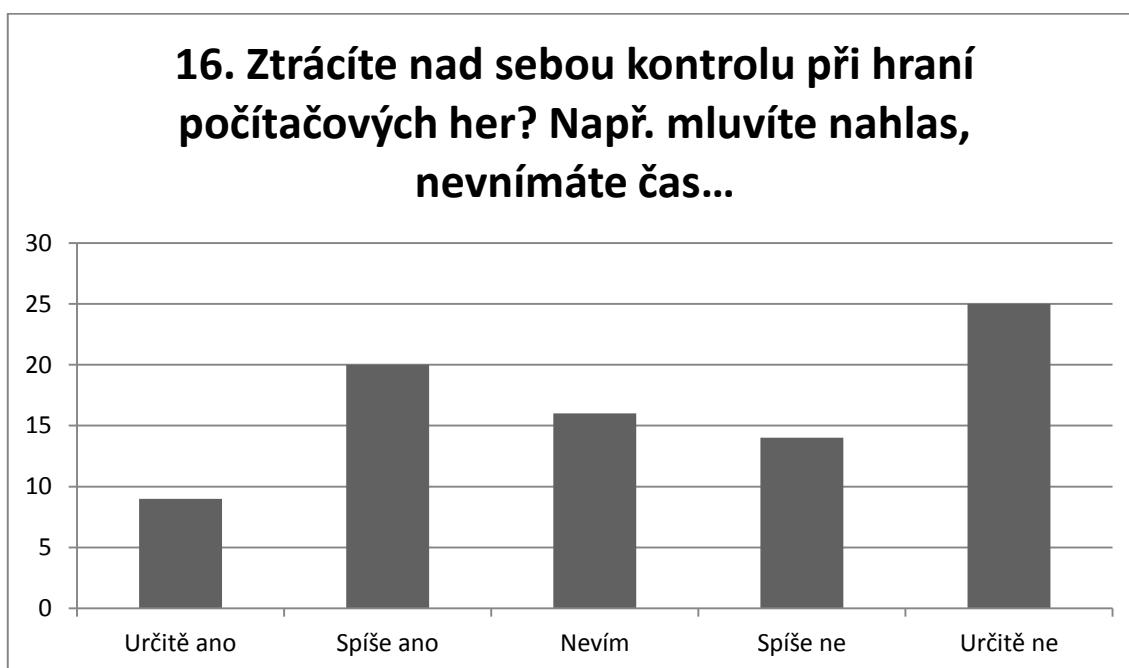


- Graf č. 15



U grafu č. 15 jsou kladné odpovědi téměř výjimečné a obrovskou převahu má kategorie „Určitě ne“, kterou zvolilo 60 respondentů (71%). Téměř shodné hodnoty mají sloupce kategorií „Spíše ne“ a „Nevím“. „Spíše ne“ čítá 10 respondentů (12%) a „Nevím“ 9 respondentů (10%). Kategorii „Spíše ano“ považují za svou 4 respondenti (5%) a „Určitě ano“ 1 respondent (1%).

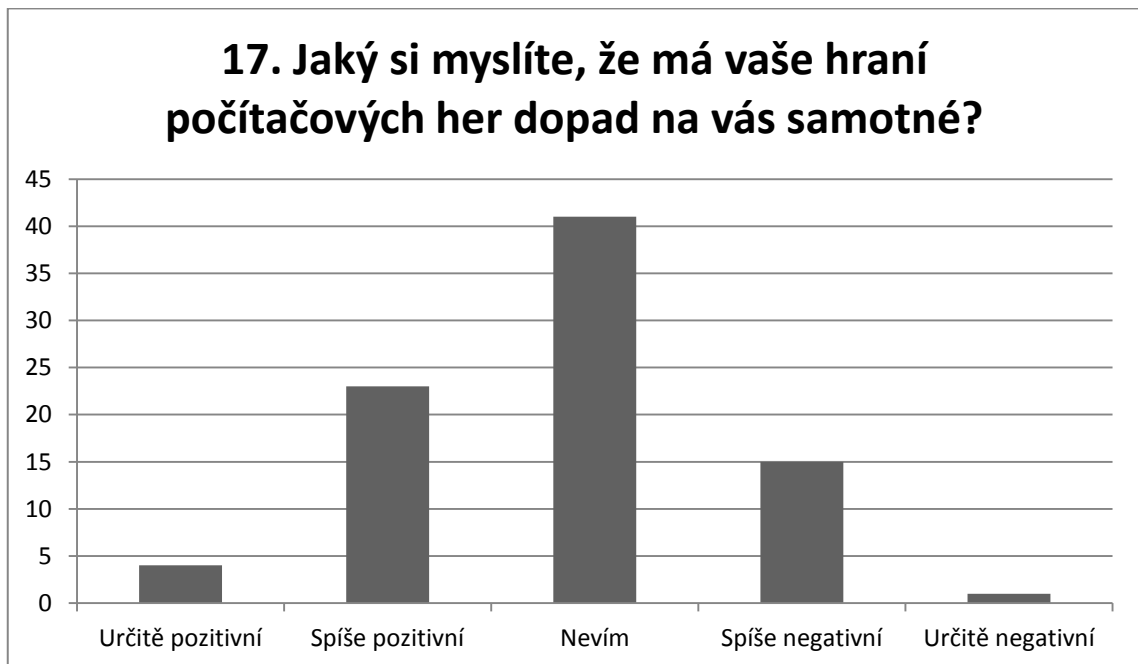
- Graf č. 16



Na grafu č. 16 jsou hodnoty o ztrátě kontroly u respondentů rozličné. Nejvyšší hodnotu zajistilo 25 respondentů (29%) kategorii „Určitě ne“. Kategorii z druhé strany hodnotící škály „Určitě ano“ zvolilo 9 respondentů (11%). Avšak druhá nejvyšší hodnota je „Spíše ano“, která má 20 respondentů (24%). U kategorie „Spíše ne“ lze vyčíst 14 respondentů (17%). Celkově tak kladné hodnoty mají 29 respondentů (35%), což je v součtu méně, než záporné hodnoty disponující 39 respondenty (46%). Neutrální kategorie „Nevím“ má 16 respondentů (19%).

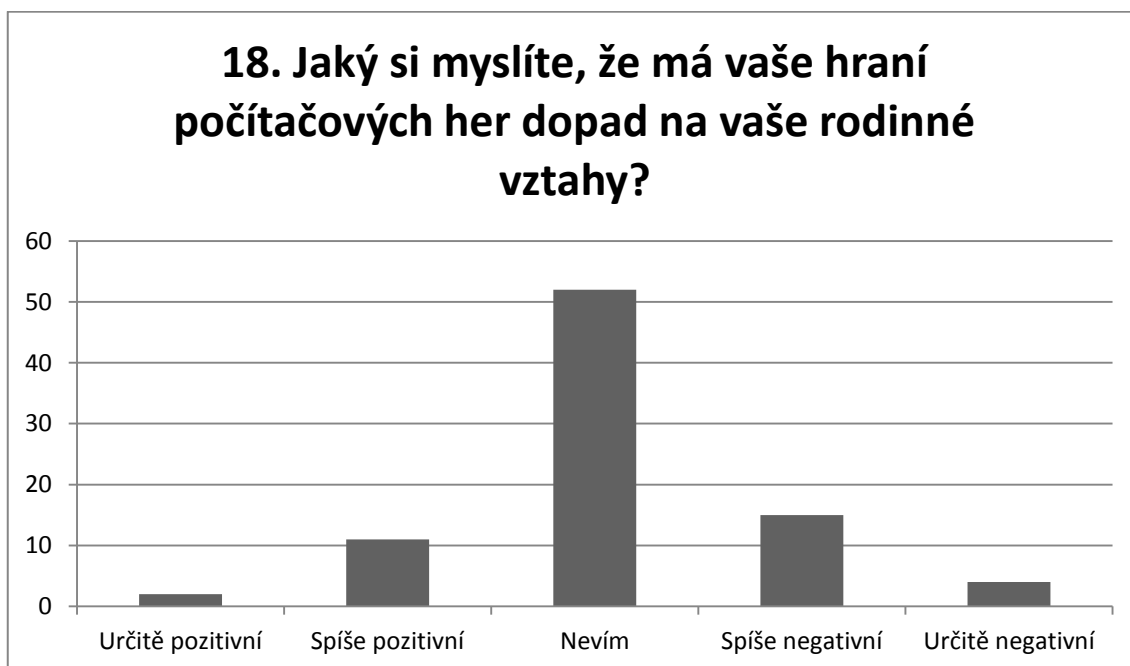
## Set otázek k VO4

- Graf č. 17



Výsledky grafu č. 17 nejsou uspokojivé. Nejvyšší hodnoty dosáhla neutrální kategorie „Nevím“, která má 41 respondentů (49%). Druhou kategorií je „Spíše ano“ s 23 respondenty (27%). Třetí nejvyšší kategorií je „Spíše negativní“ čítající 15 respondentů (18%). Okrajové kategorie hodnotící škály ukazují výrazně nižší výsledky. Kategorie „Určitě pozitivní“ má 4 respondenty (5%) a poslední kategorie „Určitě ne“ má 1 respondenta (1%).

- Graf č. 18



Na grafu č. 18 opět dominují středové kategorie hodnotící škály. Nejvíce získala kategorie „Nevím“ s 52 respondenty (62%). Vyšších hodnot dosáhly kategorie záporné – „Spíše negativní“ činí 15 respondentů (18%) a „Určitě negativní“ činí 4 respondenti (5%). Tou vyšší z kladných hodnot je kategorie „Spíše pozitivní“, kterou zvolilo 11 respondentů (13%), nižší pak „Určitě pozitivní“ se 2 respondenty (2%).

- Graf č. 19



Posledním grafem je graf č. 19. Nejvíce respondentů, konkrétně 37 (43%), získala neutrální kategorie „Nevím“. Dále převaha patří na stranu záporných kategorií, které mají v součtu 33 respondentů (40%) oproti kladným kategoriím, které mají dohromady 14 respondentů (17%). Podrobně tedy „Spíše negativní“ má hodnotu 25 respondentů (30%) a „Určitě negativní“ 8 respondentů (10%) oproti „Spíše pozitivní“ čítající 11 respondentů (13%) a „Určitě pozitivní“ s 3 respondenty (4%).

## Shrnutí výsledků

HVO: Ovlivňuje životní styl současných adolescentů hraní počítačových her?

Odpověď na HVO: Ne, životní styl současných adolescentů neovlivňuje hraní počítačových her.

VO1: Je většina současných adolescentů ovlivněna počítačem?

Odpověď na VO1: Ano, většina současných adolescentů je ovlivněna počítačem.

Na základě dat vyplívajících z dotazníkového šetření bylo zjištěno, že životní styl současných adolescentů rozhodně ovlivňuje počítač. Počítač je součástí každé domácnosti a adolescenti na něm tráví čas středně nebo více volného času. Nejvíce se věnují na internetu a hraním počítačových her.

VO2: Jak vypadá profil klasického hráče?

Odpověď na VO2: Klasický je hráč individualista hrající RPG, který nedbá ratingových systémů a k hraní ho motivuje únik před problémy nebo touha potvrdit si vlastní schopnost dosahovat úspěchů.

Polovina z nich, sama sebe považuje za hráče počítačových her. Mezi tři nejoblíbenější žánry počítačových her v sestupném pořadí patří RPG, online a akční hry. Více jak polovina se spíše neřídí nebo určitě neřídí ratingovými systémy pro prevenci potenciálních nebezpečí plynoucích z počítačových her. Sociálně hodnotová orientace hráčů je rozdělena vcelku rovnoměrně, s mírně vyšším procentem individualistických hráčů. Při rozdělení hráčů podle faktorů, které dominují jejich hraní, jsou nejpočetnější dvě skupiny. První jsou hráči, kteří unikají před problémy reálného světa do světa virtuálního. Druhou skupinou jsou hráči, kteří chtějí dosahovat úspěchů ve virtuálním světě, aby si potvrdili tuto schopnost, které v reálném světě nedosahují nebo dosahují omezeně. Každá z těchto skupin tvoří téměř třetinu celkového počtu hráčů.

VO3: Jaké znaky závislosti mohou hráči pociťovat?

Odpověď na VO3: Hráči na sobě nepociťují znaky závislosti, přiznávají pouze ztrátu kontroly.

Sami hráči se necítí závislí na hraní počítačových her ani kvůli nim neztrácí ostatní zájmy. Více jak polovině hráčů neslouží hraní počítačových her jako ventil k zapomínání na problémy. Tři čtvrtě celkového počtu hráčů necítí potřebu hrát počítačové hry déle nebo častěji než dříve a ani nepocítují abstinenční příznaky, když delší dobu nehrají. Ovšem pouze necelá polovina hráčů při hraní nad sebou neztrácí kontrolu (např. mluví nahlas, nevnímá čas...).

VO4: Jaké dopady mohou hráči pocítovat?

Odpověď na VO4: Hráči pocítují pozitivní dopady na vlastní osobnost, ale negativní dopady na rodinu a školní prospěch.

Dopady hraní počítačových her na hráče jednoznačně vyhodnotit, protože na hodnotící škále dosahovali neutrální odpovědi vždy zhruba kolem poloviny celkových odpovědí. Přesto lze říci, že hráči počítačových her subjektivně pocítují dopady vlastní hraní na sebe samotné více pozitivně než negativně. Avšak pětina hráčů považuje dopady jejich hraní na jejich rodinu za negativní. Dvě pětiny hráčů si myslí, že má hraní počítačových her negativní dopad na jejich školní prospěch.

## **Závěr**

Považuji za více než vhodné na konci práce provést jistou sumarizaci. Třeba, že nesouměrně a možná i trochu kostrbatě, věnuje se převážně třem hlavním tématům. Jsou jimi adolescence, počítačové hry a životní styl. To platí hlavně pro teoretickou část a částečně i pro empirickou část této práce. Hned prvně zmíněnému tématu čili adolescenci je věnována nejmenší pozornost. Je tomu tak protože se jedná o téma v literatuře dobře popsané a publikací na toto téma je velké množství. To ovšem neplatí o druhém tématu – počítačových hrách. Odborná literatura zabývající se tématem počítačových her v České republice takřka není k sehnání. Soustředil jsem se tedy na literaturu relevantní tématu počítačových her, a sice počítače, počítačové viry, počítačové závislosti... Zcela úmyslně přehlížeje neozdrojované články na webových stránkách či jednostranně zaměřené články v tiskovinách, které tisícerými způsoby vyjadřují jedinou myšlenku – „děti zakrní u počítačů a neumí vylézt na strom“. To je hlavním důvodem, proč je v této práci věnován tak velký prostor počítačovému hrám. Tématu životního stylu, které je zároveň tématem posledním je opět věnována pozornost spíše okrajová. Dále pak v empirické části je doufám znát snaha o provázání kapitol z teoretické části. Výzkumné dotazníkové šetření a jeho výsledky měli verifikovat či falzifikovat tvrzení, která se lze dočíst v odborných publikacích o počítačových hrách a jejich hráčích.



## Seznam literatury

- BECK, Ulrich. *Riziková společnost: na cestě k jiné moderně*. 2. vyd. Praha: Sociologické nakladatelství, 2011. 431 s. ISBN 978-80-7419-047-6.
- BOUDON, Raymond. *Sociologický slovník*. 1. české vyd. Olomouc: Univerzita Palackého, 2004. 253 s. ISBN 80-244-0735-3.
- HAYES, Nicky. *Základy sociální psychologie*. 1. vyd. Praha: Portál, 1998. ISBN 80-7178-198-3.
- JACYNO, Małgorzata. *Kultura individualismu*. 1. vyd. Praha: Sociologické nakladatelství, 2012. 262 s. ISBN 978-80-7419-104-6.
- JANDOUREK, Jan. *Sociologický slovník*. 1. vyd.. Praha: Portál, 2001. 285 s. ISBN 80-7178-535-0
- JIROVSKÝ, Václav. *Kybernetická kriminalita: nejen o hackingu, crackingu, virech a trojských koních bez tajemství*. 1. vyd. Praha: Grada, 2007. 284 s. ISBN 978-80-247-1561-2.
- KASAL, Josef. *Násilí na stadionech jako odraz kultury*. 1. vyd. Hradec Králové: Gaudeamus, 2013. 218 s. ISBN 978-80-7435-362-8.
- MACEK, Petr. *Adolescence: psychologické a sociální charakteristiky dospívajících*. 1. vyd. Praha: Portál, 1999. 207 s. ISBN 80-7178-348-X.
- PRŮCHA, Jan, Eliška WALTEROVÁ a Jiří MAREŠ. *Pedagogický slovník*. 6. aktualiz. a rozš. vyd. Praha: Portál, 2009. 395 s. ISBN 978-80-7367-647-6.
- SILLAMY, Norbert. *Psychologický slovník*. 1. české vyd. Olomouc: Univerzita Palackého, 2001. 246 s. ISBN 80-244-0249-1.
- SUŠA, Oleg. *Globalizace v sociálních souvislostech současnosti: diagnóza a analýza*. 1. vyd. Praha: Filosofia, 2010. 350 s. ISBN 978-80-7007-320-9.
- Velký sociologický slovník*. 1. vyd. Praha: Univerzita Karlova - vydavatelství Karolinum, 1996. 1627 s. ISBN 80-7184-311-3.

## **Internetové zdroje**

Co znamenají nálepky?. *PEGI* [online]. © 2003 - 2015 cit. [2015-03-06]. Dostupné z: <<http://www.pegi.info/cs/index/id/117/>>

Herní žánry na Databázi her. *Databáze her* [online]. © 2008 - 2015 [cit. 2015-03-06]. Dostupné z: <<http://www.databaze-her.cz/napoveda/herni-zanry-na-databazi-her/>>

Hlavní příznaky závislosti na počítačových hrách. *Bezpečně online* [online]. © 2011 -2015 [cit. 2015-03-06]. Dostupné z: <<http://www.bezpecne-online.cz/pro-rodice-a-ucitele/teenageri-a-hry/hlavni-priznaky-zavislosti-na-pocitacovych-hrach.html>>