

Univerzita Hradec Králové
Pedagogická fakulta
Ústav sociálních studií

**Negativní aspekty hraní videoher se zaměřením
na hráčskou komunitu**

Bakalářská práce

Autor:	David Mencl
Studijní program:	Sociální patologie a prevence
Vedoucí práce:	PaedDr. Bc. Martin Knytl, MBA, MCS
Oponent práce	Mgr. Dagmar El-Hmoudová, Ph.D.

Hradec Králové

2024



Zadání bakalářské práce

Autor:	David Mencl
Studium:	P21K0078
Studijní program:	B0923A190001 Sociální patologie a prevence
Studijní obor:	Sociální patologie a prevence
Název bakalářské práce:	Negativní aspekty hraní videoher se zaměřením na hráčskou komunitu
Název bakalářské práce AJ:	Negative Aspects of Playing Video Games Focusing on Gaming Community

Cíl, metody, literatura, předpoklady:

Bakalářská práce se věnuje problematice negativních aspektů hraní videoher se zaměřením na hráčskou komunitu. Součástí práce je uvedení do hraní videoher s možnými negativními následky na samotné hráče. Konkrétně představuje rizika spojená s financemi, agresivním jednáním a s možným vznikem závislosti. Empirická část zjišťuje zkušenosti hráčů s negativními aspekty hraní videoher.

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

BLINKA, Lukáš. *Online závislosti: jednání jako droga?: online hry, sex a sociální sítě: diagnostika závislosti na internetu: prevence a léčba*. Praha: Grada, 2015. ISBN 978-80-210-7975-5.

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

KVĚTON, Petr. *Hraní videoher v dětství a dospívání: dopady a souvislosti v sociálně-psychologické perspektivě*. Praha: Grada, 2020. ISBN 978-80-86174-23-5.

SUCHÁ, Jaroslava, DOLEJŠ, Martin, PIPOVÁ, Helena, MAIEROVÁ, Eva a ČAKIRPALOGLU, Panajotis. *Hraní digitálních her českými adolescenty*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2018. ISBN 978-80-244-5424-5.

Zadávací pracoviště: Ústav sociálních studií,
Pedagogická fakulta

Vedoucí práce: PaedDr. Bc. Martin Knytl, MBA, MCS

Oponent: Mgr. Dagmar El-Hmoudová, Ph.D.

Datum zadání závěrečné práce: 28.2.2023

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracoval pod vedením PaedDr. Bc. Martina Knytla, MBA, MCS, samostatně a uvedl jsem všechny použité prameny a literaturu.

V Hradci Králové dne

.....

David Mencl

Poděkování

Rád bych poděkoval PaedDr. Bc. Martinovi Knytlovi, MBA, MCS za odborné vedení, pomoc, trpělivost, ochotu a cenné poznatky v průběhu celé práce.

Anotace

MENCL, D. *Negativní aspekty hraní videoher se zaměřením na hráčskou komunitu*. Hradec Králové: Pedagogická fakulta Univerzity Hradec Králové, 2024. 51 s. Bakalářská práce.

Práce si klade za cíl podrobněji prozkoumat roli videoher ve společnosti, analyzovat chování hráčů během hraní videoher. V teoretické části se zaměřuje na různorodost hráčů videoher, přínosy, které hraní těchto her přináší, a na vztah mezi hraním videoher a rozmanitostí hráčské komunity. Dále se práce zabývá důkladnou analýzou negativních aspektů, které mohou být spojeny s hraním videoher, včetně možné závislosti a finančních interakcí v rámci her. Empirická část výzkumného šetření se pak soustředí na zkušenosti hráčů s těmito negativními jevy ve videohrách a jejich povědomí o těchto aspektech. Hlavním cílem této práce je poskytnout ucelený a hlubší pohled na problematiku videoher a přispět k lepšímu porozumění jejich dopadů na jednotlivce i na celou společnost.

Klíčová slova: videohry, agrese, závislost, finanční riziko, hráči

Annotation

MENCL, D. *Negative aspects of video gaming with a focus on the gaming community*. Hradec Králové: Faculty of Education, University of Hradec Králové, 2024. 51 pp. Bachelor Thesis.

Bachelor thesis aims to explore in more detail the role of video games in society and to analyse the behaviour of players while playing video games. In the theoretical part, it focuses on the diversity of video game players, the benefits that playing these games brings, and the relationship between playing video games and the diversity of the gaming community. Furthermore, the thesis provides an in-depth analysis of the negative aspects that can be associated with video game playing, including possible addiction and financial interactions within games. The empirical part of the research investigation then focuses on gamers' experiences of these negative phenomena in video games and their awareness of these aspects. The main aim of this thesis is to provide a comprehensive and in-depth view of video games and to contribute to a better understanding of their impact on individuals and society as a whole.

Keywords: video games, aggression, addiction, financial risk, players

Prohlášení

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

V Hradci Králové dne

.....

David Mencl

Obsah

Úvod.....	9
1 Role videoher ve společnosti a diverzita hráčů	10
1.1 Typologie hráčů videoher	10
1.2 Profil hráčů videoher	12
1.3 Bartleova taxonomie hráčů	13
1.4 Pozitivní aspekty hraní videoher.....	13
2 Agrese ve videohrách.....	15
2.1 Typy agresivního chování a jejich projevy ve videohrách	15
2.2 Griefing ve videohrách	16
2.3 Stresový faktor	17
2.4 Aspekty agrese ve videohrách	17
2.5 Studie negativních aspektů ve videohrách.....	18
3 Závislost na videohrách	20
3.1 Znaky závislosti	20
3.2 Riziko závislosti na videohrách	21
3.3 Herní Grinding	22
3.4 Denní odměny ve videohrách	23
4 Finanční interakce ve videohrách	25
4.1 Loot box	25
4.2 Prémiová měna	26
4.3 Pay to skip.....	27
4.4 Umělý nedostatek	28
5 Empirická část.....	29
5.1 Výzkumný problém, cíl a hypotézy	30
5.2 Charakteristika výzkumného souboru	32
5.3 Analýza a interpretace výsledků	33
5.4 Shrnutí výzkumného šetření	42
Závěr	43

Úvod

Hry představují zásadní součást naší moderní společnosti, jejich vliv je patrný napříč různými věkovými skupinami a kulturním prostředím. Videohry se staly jedním z klíčových fenoménů 21. století, a jejich vliv a popularita v naší společnosti stále rostou. I když jsou videohry často vnímány jako zábava převážně pro děti a mládež, realita ukazuje, že se jimi zabývají lidé všech věkových kategorií. Společnost se často snaží regulovat obsah videoher s cílem chránit mladé lidi před možným negativním vlivem. Nicméně je důležité si uvědomit, že vedle těchto rizik existuje i mnoho pozitivních aspektů spojených s videohrami, které často zůstávají v pozadí. Při správném využívání mohou videohry podporovat rozvoj dovedností, kognitivních schopností a sociálního interakce. Tyto pozitivní aspekty jsou často přehlíženy ve snaze upozornit na potenciální nebezpečí spojené s přehnaným či nevhodným hraním. Je proto důležité zkoumat videohry komplexně, a nevnímat je pouze jako zdroj potenciálních problémů, ale také jako prostředek kreativity, zábavy a osobního rozvoje.

V teoretické části této práce je klíčové vymezit pojmy jako videohra a hráči videoher, aby byl zajištěn správný kontext pro další vymezení negativních aspektů. Hráči videoher pak tvoří širokou skupinu jedinců, kteří se aktivně podílejí na hraní. V této části práce jsou rovněž zkoumána různá hlediska chápání negativních aspektů videoher. To může zahrnovat sociální, agresivní jednání, riziko vzniku závislosti a problémy spojená s financemi.

Cílem empirické části výzkumného šetření je zachytit zkušenosti hráčů videoher s negativními aspekty hraní videoher, a zjistit do jaké míry si hráči uvědomují tyto negativní aspekty, a jak často se s nimi setkávají. Tato část se zaměřuje na konkrétní zkušenosti hráčů s negativními jevy v rámci jejich herního prostředí, a analyzuje jejich povědomí o těchto aspektech

Vymezení těchto skutečností je cílem bakalářské práce poskytnout ucelený pohled na problematiku negativních aspektů videoher, a přispět k lepšímu porozumění jejich potenciálních dopadů na jednotlivce i na společnost.

1 Role videoher ve společnosti a diverzita hráčů

1.1 Typologie hráčů videoher

Hru jakožto termín lze obecně definovat například následujícím způsobem: „Hra je jakýsi mechanismus pravidel, do něhož vstupují různě inteligentní objekty zvaní hráči, hrající hru se strategiemi, jež si zvolili z nějaké množiny strategií. Hra pak posbírání od všech hráčů jejich strategie, vyhodnotí je, a jednotlivým hráčům rozdělí výhry neboli výplaty.“ (Chvoj, 2013)

Počítačové hry jsou specifickým typem počítačového softwaru, který se zaměřuje na vzájemnou interakci s uživatelem, kterým je v tomto případě hráč počítačových her. Tato interakce hráče s počítačovou hrou probíhá v naprogramovaném prostředí, které je uměle vytvořeno. Tohoto prostředí se obecně nazývá virtuální realita, přičemž v tomto kontextu se jedná o prostředí počítačových her. Virtuální realita je tedy prostředí vytvořené počítačem nebo jiným médiem, které uživateli poskytuje pocit, že se skutečně nachází v daném prostředí. (Hanna, 2016)

Pro provoz počítačových her je základním požadavkem digitální zařízení s obrazovkou. Typickými zařízeními jsou například počítače, herní konzole, mobilní telefony nebo tablety. Termín „počítačové hry“ v užším smyslu označuje hry realizované pouze pomocí osobních počítačů nebo laptopů. V širším smyslu jsou počítačové hry realizovány prostřednictvím různých digitálních zařízení, jako jsou počítače, laptopy, herní konzole, mobilní telefony a tablety. V tomto širším pojetí lze počítačové hry také nazývat videohry nebo digitální hry. (Basler, 2018)

Pro tuto práci je používán termín „počítačové hry“, v širším pojetí tedy videohry dostupné na počítačích, herních konzolách, mobilních telefonech a tabletech.

Rozdělení videoher

Videohry se dělí především na dvě základní kategorie, a to především podle počtu zúčastněných hráčů: hry pro jednoho hráče (singleplayer) a hry pro více hráčů (multiplayer). Kromě toho se hry dělí podle žánrů na dobrodružné, akční, logické, simulační, sportovní a strategické hry.

Dělení podle počtu hráčů

Hry pro jednoho hráče jsou v rámci počítačových her určeny pro samostatného hráče. Hráč je výhradně zodpovědný za ovládnutí herních prvků a interaguje s prvky generovanými hrou bez jakékoliv sociální interakce s ostatními hráči.

Hry pro více hráčů jsou hry, které kromě herního prostředí zahrnují interakci s ostatními hráči.

Tyto hry lze dále rozdělit do dvou kategorií: hraní s ostatními proti hře nebo hraní v týmu proti ostatním hráčům, zejména v kooperativních, týmových hrách. Kromě toho si hráči mohou vybrat, zda budou hrát sami proti hře a všem ostatním hráčům. Mnoho her pro více hráčů obsahuje odlišné herní režimy, které umožňují hráčům soutěžit proti sobě. Například v režimu „last man standing“ se hráč snaží vyjít jako jediný neporažený účastník. V jiných hrách mohou být hráči rozděleni do týmů, které se utkají mezi sebou, jak je vidět ve hrách *League of Legends*, *Dota*. Příkladem kooperativních her jsou tituly jako *Left 4 Dead*, *Lethal Company*, *The Forrester*.

Dělení podle herního žánru

Analýza videoher podle nejpobulárnějších herních žánrů je zásadní pro hlubší porozumění dynamiky a rozmanitosti herního průmyslu. Tento přístup nám umožňuje zkoumat, jaké typy her si hráči nejvíce oblíbili a identifikovat trendy, které ovlivňují vývoj tohoto odvětví. Proto Basler (2016) rozděluje druhy videoher na následující žánry:

Akční hry jsou převážně 3D hry, jejichž hlavním cílem je zneškodnit soupeře. Existují jak ve verzi pro jednoho, tak pro více hráčů, přičemž protivníkem je buď počítač, nebo lidský hráč. Tato kategorie her se běžně označuje jako „střílečky“, dále lze rozdělit tyto akční hry do dvou kategorií: FPS (First Person Shooter), kde je ve hře prezentován vlastní pohled hráče a jsou vidět pouze končetiny, a TPS (Third Person Shooter), kde jsou v obraze vidět záda virtuálního hráče.

RPG (Role-playing games) je pobulární český herní žánr, ve kterém se hrdina pohybuje ve virtuálním světě a postupně získává nové schopnosti a bonusy. RPG označují oblíbený český herní žánr, v němž se hrdina pohybuje ve virtuálním světě, a postupně získává nové schopnosti a bonusy.

MMORPG neboli masivně multiplayerové online hry jsou virtuální hry, které hrají jednotlivci z celého světa prostřednictvím internetu. Známým příkladem tohoto žánru je *World of Warcraft*.

Strategické hry vyžadují strategické myšlení, a hráči v nich spravují a rozvíjejí města, základny nebo území s cílem dosáhnout ekonomického zisku. Na herní mapě jsou často přítomni soupeři, z nichž vítězí ten nejlepší stratég. Hra probíhá na herním plánu z ptačí perspektivy. Strategie lze rozdělit do následujících podžánrů: budovatelské strategie tahové strategie a strategie v reálném čase.

Adventurey tento typ her je důležitým aspektem mysteriózní příběh, v němž hráči musí vyřešit řadu hádanek, rébusů a úkolů, aby mohli postupovat hrou. Tradiční adventurey jsou vnímány ve 2D, a obsahují jednotlivé nehybné obrazy, kterými hrdina prochází. Ačkoli se 3D zobrazení rozšířilo, významnou roli v těchto hrách hraje i akční žánr.

Sportovní hry jsou simulací sportovních aktivit. Často zjednodušují hratelnost kvůli snadnému ovládní na úkor přesné sportovní simulace např. *FIFA*, *NHL*.

Simulace, jejichž cílem je co nejméněji napodobit nějaký zážitek nebo jev, lze do této skupiny zařadit simulátory typu: *Spore*, *EuroTruck Simulator*.

V závodních hrách je hlavním záměrem je dojet do cíle dříve než ostatní závodníci. K ovládní našeho vozidla obvykle slouží klávesnice nebo specializované periferní zařízení, jako je volant, gamepad nebo joystick. Úspěch vyžaduje obratné ovládní ve srovnání s našimi soupeři např. *Need for Speed*

1.2 Profil hráčů videoher

Hráče definujeme jako osobu, která se pravidelně účastní her, včetně videoher, deskových her či karetních her. Hráči se zapojují do hraní, aby se socializovali, komunikovali, spolupracovali, a nakonec dosáhli vítězství. Hraní her lze tedy považovat, jak za povolání, tak za koníček.

Stereotypně jsou hráči spojováni s introvertními teenagery nebo dětmi, nicméně současný průměrný věk hráčů je 35–44 let. Ve skutečnosti je 9 % hráčů starších 55 let. Téměř polovinu (41 %) hráčů her tvoří ženy (Entertainment Software Association, 2021, online). Ne všichni jedinci, kteří se pravidelně věnují herním aktivitám, se klasifikují jako "hráči". Ve skutečnosti se většina hráčů her s tímto pojmem neztotožňuje. Ve společnosti může označení „hráč“ nést negativní odsudky, a často implikuje osobu, která upřednostňuje hraní her před všemi ostatními aktivitami.

Většinu jedinců, kteří se věnují hraní her, lze dle taxonomie charakteristik hráčů rozdělit do určitých skupin bez ohledu na to, zda se sami identifikují jako „hráči“. Významné uznání si v této oblasti získala Bartleova taxonomie, která využívá matici osobnostního inventáře k rozdělení hráčů do čtyř kategorií.

1.3 Bartleova taxonomie hráčů

Bartleho test herní psychologie je test vytvořený podle eseje Richarda Bartleyho z roku 1996 s názvem *Players Who Suit MUDs (online)*, kde autor vychází z předpokladu, že vztahy akce a interakce na svět jsou orientované na hráče samotného. Test je tvořen souborem otázek, z kterých je vybráno náhodných třicet, a respondent má možnost vybrat ze dvou možností, výsledek testu je určen podle tzv. Bartleho kvocientu a řadí hráče do následujících kategorií:

Hráči, kteří patří do první skupiny nazýváme „Explorers“, tito hráči rádi objevují a potulují se po herním světě, snaží se objevit veškeré skryté oblasti. Rádi shromažďují velké množství informací. Jejich pocit pramení z úspěchu, že znají více faktů a nacházejí tajné zkratky nebo mnohé technické pomůcky. Druhou skupinu nazýváme „Achievers“, tito hráči rádi získávají nové úrovně, odznaky a ocenění. Ve světě her získávají pocit úspěchu, když jako první dokončí, nebo když jako jedni z mála získají odměnu či trofej. Často se orientují na detaily a chtějí znát nejrychlejší nebo nejkratší cestu k odměně. Třetí skupinou „Socializers“ jsou hráči, kteří jsou motivováni touhou navázat smysluplné vztahy s ostatními účastníky. V herním světě jsou jejich činnosti často spojované organizováním a vytvářením skupin za účelem dosáhnout jakéhosi cíle ve formě zadaného úkolu. Hodnotí své úspěchy podle toho, kolik mají přátel nebo stoupců. Poslední skupinou jsou „Griefers“ ty řadíme do specifické skupiny, jejich aktivity ve světě online her jsou zaměřeny na vytváření škody a znepříjemnění hry ostatním hráčům. Mají potěšení ze vzniklých zmatků, které způsobují. Tato skupina má ve zvyku velmi často riskovat, a je zvyklá začínat hru znovu a znovu. (Bartle, 1996, online)

1.4 Pozitivní aspekty hraní videoher

Hraní videoher může mít na člověka pozitivní vliv, přičemž jedním z nejčastěji uváděných přínosů je jeho vzdělávací hodnota, následovaná vlivem na kognitivní výkon. Hraní videoher navíc může zvýšit digitální gramotnost i praktické dovednosti.

Jedním z nejpozoruhodnějších přínosů videoher pro člověka je jejich vzdělávací potenciál. Neodmyslitelnou vlastností počítačových her je jejich schopnost odreagovat se od povinností. Videohry nabízejí výhodu v učení prostřednictvím virtuálního experimentování, a kognitivního rozvoje v předem definovaném virtuálním prostředí založeném na hře zahrnující specifická pravidla, kde jako motivace slouží odměny. Na základě účelu lze rozlišit dva druhy videoher. Nejběžnějším typem počítačových her je

zábavní typ se zaměřením na poskytování požitku. Mohou mít sice i vzdělávací dopad, ten však není primárním cílem, ale spíše doplňkovým přínosem. Naproti tomu didaktické počítačové hry, označované také jako vzdělávací typ, mají za primární cíl rozvoj osobnosti, a zábava je až druhotným cílem. Takové hry lze považovat za specializované didaktické programy. (Květoň. 2020)

Nedávné studie potvrdily, že intenzivní hráči videoher, zejména mladí lidé, vykazují vyšší IQ, a lepší výsledky v různých kognitivních testech než lidé, kteří videohry nehrají. Tato zjištění rozšiřuje a potvrzuje nejnovější výzkum publikovaný v časopise *Psychological Bulletin*. V rámci šetření bylo podrobně prozkoumáno 89 vědeckých prací, které se od roku 2000 zabývaly vlivem akčních videoher na poznávání. Výsledky ukázaly silnou a pozitivní korelaci mezi délkou hraní a lepšími výsledky ve vnímání, pozornosti, prostorovém poznávání a kognitivní flexibilitě. Navíc bylo zjištěno, že krátké intervaly hraní videoher v rozmezí 10-30 hodin znatelně zlepšují kognitivní schopnosti, jak naznačují empirické studie. (Gray, 2015)

Digitální gramotnost není zcela jasně definována, a to z důvodu jejich širokého obsahového rámce. Dokument *Strategie digitálního vzdělávání do roku 2020* (MŠMT, 2014, str. 47) „...ve smyslu klíčové kompetence jako soubor vědomostí, dovedností, schopností, postojů a hodnot, které jedinec potřebuje, aby využil digitální technologie a digitální média k činnostem, jako je: řešení úkolů, komunikace, nakládání s informacemi, řešení problémů, spolupráce, vytváření a sdílení obsahu a budování znalostí.“

Jedná se zejména o rozvoj v oblastech práce s informacemi, komunikací a spolupráci, vytváření digitálního obsahu, bezpečnosti a řešení technických problémů (Květoň, 2014)

DigComp, je zkratka pro „Rámec digitálních kompetencí pro občany,“ tyto kompetence zahrnují sebevědomé, kritické a zodpovědné používání a zapojení digitálních technologií pro učení, práci a společenské zapojení. Je definována jako kombinace znalostí, dovedností a postojů. Znalostmi se rozumí porozumění digitálním technologiím, jejich funkcím a vlastnostem a povědomí o možnostech a omezeních digitálních nástrojů. Dovednosti zahrnují praktickou schopnost efektivně a účinně využívat digitální nástroje, včetně schopnosti řešit problémy a kriticky hodnotit informace získané prostřednictvím digitálních médií. Postoje zahrnují povědomí o etických a bezpečnostních aspektech digitálních technologií, schopnost komunikovat a spolupracovat online s respektem k ostatním uživatelům. (EU science hub, 2018, online)

2 Agrese ve videohrách

Výraz agrese pochází z latinského „agressio“, což lze přeložit jako přiblížení k někomu, a vést proti jiným osobám nebo věcem útok či úder. Běžně se takto označuje násilné nebo výbojné chování.

Martínek (2015) uvádí, že agrese je projevem agresivity v chování jedince, a jedná se o velmi široké spektrum projevů. Poněšický (2010) definuje agresi pojem, který označuje psychickou sílu nebo tendenci škodit přírodě, věcem, lidem nebo dokonce sobě samému. Tato definice odráží širokou škálu možných projevů agrese, které mohou zahrnovat fyzické útoky, slovní konfrontaci, manipulaci nebo sebedestruktivní chování. Z psychologického hlediska je agrese vnímána jako vrozená vlastnost lidské povahy, reaktivní pohotovost nebo mechanismus, který se může aktivovat v různých situacích a prostředích.

Agrese je tedy definována jako sklon k projevům nepřátelství, které může být verbální nebo fyzické, k nemilosrdnému nebo brutálnímu prosazování svých zájmů a cílů, nebo k ovládnutí skupiny s cílem zajistit si postavení, které usnadňuje vnučování svých názorů ostatním a určuje činnost skupiny a osudy jejích členů (Průcha, 2001).

Agresivitu lze tedy považovat za osobnostní rys, který jedince inklinuje k projevům agresivního chování. Na druhé straně se agrese vztahuje k hmatatelnému projevu tohoto rysu, jako je napadení nebo útok na druhé.

2.1 Typy agresivního chování a jejich projevy ve videohrách

Stejně jako existují různé definice agrese, tak existují různé kategorizace typů agrese, které jsou diskutovány v literatuře.

Nejrozšířenější dělení představuje fyzická agrese, což představuje zejména použití tělesných částí nebo zbraní k ohrožení a verbální agrese, ta nejčastěji představuje slovní útok zaměřený na jinou osobu. Mezi různé typy agrese patří přímá fyzická agrese, přímá verbální agrese, dále nepřímá fyzická agrese nebo nepřímá verbální agrese.

Verbální agresi rozdělujeme na dva typy přímou a nepřímou. Přímá verbální agrese je jedním z projevů, který spočívá v úmyslném použití slov, nebo verbálních akcí s cílem způsobit emocionální či psychologickou újmu druhé osobě. Tento druh agresivity může být manifestován různými způsoby, včetně urážek, ponižování, výhrůžek, nadávek nebo šíření pomluv. Oproti tomu nepřímá verbální agrese se projevuje skrytým použitím jazyka či slov k dosažení cíle poškodit nebo zranit druhou osobu, aniž by bylo jasně vyjádřeno

nebo přímé. Na rozdíl od otevřené verbální agrese, která je explicitní, verbální nepřímá agrese operuje skrytěji, a může být obtížněji identifikovatelná. Projevuje se jako pasivně-agresivní chování, manipulace, šíření dezinformací, podráždění nebo ironie. (Martínek 2015)

2.2 Griefing ve videohrách

Griefing je situace, kdy hráči úmyslně narušují a obtěžují ostatní hráče ve hře. Tato negativní činnost může mít mnoho podob, včetně podvádění, krádeží těžce vydobyté kořisti jiných hráčů, napadání týmů a obecně všeho, co má za cíl způsobit ostatním hráčům zášť nebo nepříjemnosti. Někteří hráči dokonce rádi soutěží s ostatními griefery o to, kdo způsobí větší chaos nebo frustraci. Většina herních komunit považuje griefing za toxické chování, a vyzývá hráče, aby takovou činnost nahlásili moderátorům hry nebo správcům. Způsob, jakým bude vaše hlášení vyřízeno, závisí na hře nebo platformě. Například v případě *Minecraftu* je každý server spravován samostatně, a reakce na griefing se může lišit v závislosti na zásadách daného serveru. Jiné hry, jako například *League of Legends*, mají automatizované systémy pro nahlašování hráčů, kteří hrají neférově, a takoví hráči jsou potrestáni podle pravidel dané platformy (viz. obr. č.1). Podobně jako nenávistné projevy jsou i výhrůžky a agresivní urážky považovány za vysoce toxické, a porušující podmínky služby nebo kodex chování dané hry. Tento typ urážek může zahrnovat výhrůžky smrtí, popisy násilných činů nebo sexuální obtěžování, což je zcela nepřijatelné chování, které může vést k přísným sankcím, včetně vyloučení ze hry. (Types of in-game abuse, 2024, online)



Obr.1: Screenshot systému pro nahlášení hráčů videohry *League of Legends*

2.3 Stresový faktor

Stres je soubor nepříznivých krátkodobých nebo dlouhodobých účinků na organismus, které významně ovlivňují jeho celkové reakce. Rozhodujícím faktorem pro vznik stresové reakce je stresor. Tedy podnět nebo situace, která vyvolá reakci organismu na nepříznivé podmínky. Je však důležité zdůraznit, že reakce na stresory jsou velmi individuální, a závisí na osobních predispozicích každého jedince. Stresory mohou být různého původu, včetně fyzikálních, chemických, biologických a psychosociálních faktorů. Tyto stresory mohou být jednotlivé nebo se mohou často kombinovat, což může jejich negativní účinky na organismus ještě prohloubit. Každý jedinec má jinou schopnost reagovat na stresory, což znamená, že každý člověk může na stejný stresor reagovat jinak. Tuto individuální variabilitu mohou ovlivňovat genetické faktory, životní zkušenosti, osobní strategie zvládání a další faktory. Je proto důležité, aby jednotlivci dokázali identifikovat své stresory, a vytvořit si účinné mechanismy zvládání, které minimalizují jejich negativní dopad na fyzické a duševní zdraví. (Kapounková, Pospíšil, 2013)

2.4 Aspekty agrese ve videohrách

Frustrace je vnitřním stavem organismu, který vzniká, když je nějaká důležitá potřeba sice vyvolána, ale cesta k jejímu uspokojení je blokována nepřekonatelnou nebo těžko překonatelnou překážkou. Frustrace se vyznačuje kumulativní povahou, což znamená, že opakované zkušenosti s neúspěchem vedou k jejímu hromadění nebo zvyšování. Tento opakovaný cyklus neúspěchů může vést k postupnému narůstání frustrace a jejímu vnitřnímu prožívání jako negativního a rostoucího napětí. Tato nepříjemná zkušenost může mít další negativní důsledky, například vyčerpání duševních a fyzických zdrojů jedince. Pokračující napětí může vést k vyčerpání duševní a fyzické kapacity jedince. Frustrace obvykle slouží jako podklad pro vznik agrese. (Cakirpaloglu, 2012, online)

Hostilita je komplexní psychologický fenomén, který se vyznačuje negativním postojem jedince vůči jednomu nebo více lidem. (Čermák, 1998).

Hostilita je často považována za jeden z faktorů, které mohou vést k agresivnímu chování. Je však důležité poznamenat, že nepřátelství samo o sobě nemusí vždy vést přímo k agresivnímu chování. Projevuje se jako negativní a nepřátelský postoj vůči druhým, který může být doprovázen pocity hněvu, frustrace nebo negativními emocemi. Tyto pocity mohou být důsledkem různých faktorů, například osobních zkušeností, vnímané nespravedlnosti nebo nedostatečného zvládání stresu. Ačkoli hostilita může být

faktorem, který přispívá k agresivnímu chování, není jediným možným důvodem. Agresivita může být motivována i jinými faktory, jako je obrana, sebeobrana, manipulace nebo sledování cílů. (Výrost a kol., 2019)

2.5 Studie negativních aspektů ve videohrách

V roce 2007 se v rámci své práce PhD. Huesmann zaměřil na analýzu vlivu dvou faktorů. Prvním z nich bylo pasivní vystavení násilným scénám, zatímco druhým bylo aktivní zasahování násilnými scénami prostřednictvím videoher.

Studie vycházela z poznatků dětské psychologie, zejména z tendence dětí k internalizaci chování, které pozorují ve svém okolí. Děti, které se takto učí agresivnímu chování, mají tendenci hledat vzory chování i mezi jedinci, kteří se chovají agresivně. Jedním z klíčových zjištění studie je, že dlouhodobé vystavení dítěte násilným scénám, ať už v interaktivní nebo nepřímé formě, může vést k redukci citlivosti na násilí. Experimenty potvrdily, že krátkodobé exponování násilným videohrám a mediálním obsahům zvyšuje pravděpodobnost agresivního chování jak u dětí, tak u dospělých. Bylo rovněž zjištěno, že při dlouhodobém vystavení násilným videohrám a médiím se děti častěji dopouštějí agresivního chování. V určitém věku si dětská psychika automaticky osvojuje vzorce chování z okolí, včetně chování, které může být pozorováno v médiích a v některých případech i ve videohrách. Studie tento problém zmiňuje jako masové ohrožení. Média a interaktivní zábava mají dlouhodobý vliv na dětskou psychiku a studie uvádí, že by se měly brát v úvahu.

V roce 2008 tým výzkumníků z USA a Japonska publikoval studii, která zkoumala hypotézu, že násilné videohry podněcují agresivní chování. Tato studie navázala na mnoho předchozích výzkumů, které dospěly k podobným závěrům, a snažila se tuto hypotézu potvrdit. Výzkum probíhal současně v obou zemích a srovnával výsledky, aby bylo možné posoudit účinky v různých kulturních prostředích. Zatímco japonská kultura je obvykle nenásilná, americká kultura má tendenci vykazovat vyšší míru sociální agrese.

Experiment zahrnoval tři samostatné skupiny dětí a mladistvých. První skupinu tvořilo 181 japonských žáků základních škol ve věku 12 až 15 let. Druhý vzorek sestával z 1050 japonských studentů ve věku od 13 do 18 let. Třetí skupinu tvořili žáci třetí, čtvrté a páté třídy základních škol ve Spojených státech ve věku od 9 do 12 let. Zvýšení agresivity bylo pozorováno zejména u osob s předchozím agresivním chováním a bylo zohledněno i pohlaví účastníků. Studie ukázala, že pravidelné hraní násilných videoher v mladém věku předpovídá fyzickou agresi v budoucnosti. Každý účastník podstoupil dvě

hodnocení, která hodnotila jeho sklony k fyzické agresi s odstupem tří až šesti měsíců. Při zohlednění pohlaví a předchozího agresivního chování jedince bylo pozorováno zvýšení agresivity.

Výzkum odhalil, že u dětí z Japonska i USA došlo ke stejnému nárůstu agresivity. U starších dětí byl však celkový efekt zvýšeného násilného chování výrazně nižší. Na základě těchto výsledků výzkum doporučuje, aby mladší děti nebyly vystavovány násilným videohrám.

3 Závislost na videohrách

Mezinárodní klasifikace nemocí 11 definuje poruchu hraní digitálních her jako:

„Porucha hraní digitálních her se vyznačuje vzorcem přetrvávajícího nebo opakujícího se herního chování, které může být online nebo offline a projevuje se zhoršenou kontrolou nad hraním (např. začátkem, frekvencí, intenzitou, trváním, ukončením, kontextem, rostoucí prioritou, která je hrám přikládána do té míry, že hraní má přednost před ostatními životními zájmy a každodenními činnostmi, a pokračováním nebo stupňováním hraní navzdory výskytu negativních důsledků. Vzorec herního chování může být kontinuální nebo epizodický a opakující se. Vzorec herního chování vede k výraznému stresu nebo významnému zhoršení v oblasti osobních, rodinných a sociálních vztahů, ve vzdělávání, v zaměstnání a ostatních důležitých oblastech života. Herní chování a další rysy jsou obvykle zjevné po dobu nejméně 12 měsíců, aby mohla být diagnóza stanovena, i když požadovaná doba může být zkrácena, pokud jsou splněny všechny diagnostické požadavky a příznaky jsou závažné.“

Závislost je výsledkem opakovaného užívání návykové látky, které se projevuje změnami v chování a prožívání jedince. Jednou ze změn charakteristických pro závislost je nevyhnutelná potřeba užívat návykovou látku pravidelně nebo s přestávkami, aby se dosáhlo psychologických účinků. Psychická závislost vzniká tehdy, když jedinec cítí, že je nutné pokračovat v užívání drogy jako způsobu, jak se vyrovnat se životem. Fyzická závislost vzniká, když se organismus člověka na látku aklimatizuje a musí udržovat pravidelné užívání, aby se zabránilo abstinenčním příznakům. (Nešpor, 2005)

3.1 Znaky závislosti

Dle Nešpora (2005) lze stanovit diagnózu závislosti je pouze v případě, že u jedince v průběhu jednoho roku vyskytne alespoň tři z následujících jevů.

- Silná nebo intenzivní nutkání užít látku.
- Problémy s kontrolováním se při užívání látky.
- Specifický stav při odvykání, který je charakteristický pro danou látku.
- Vyvinutá intolerance vůči účinkům látky, vyžadující zvyšování dávek k dosažení požadovaného efektu.
- Postupné opomíjení jiných zájmů nebo potěšení, kdy většinu času jedinec věnuje získávání, užívání látky a zotavování se z abstinenčních příznaků.
- Trvajícím užíváním látky navzdory zjevným negativním důsledkům.

Závislost může vzniknout na čemkoli, co nám poskytuje únik nebo potlačení nepříjemných emocí. Problém vzniká v momentě, kdy nedodržujeme optimální a přiměřenou úroveň vykonávané aktivity nebo konzumace určité látky. Překračování i podceňování této hranice může negativně ovlivnit nejen samotného jedince, ale i osoby v jeho okolí. (Pokorný, 2002)

3.2 Riziko závislosti na videohrách

Netolismus, též označovaný jako chorobná závislost na internetu a jeho službách, spadá do kategorie tzv. nelátkových závislostí, nevychází tedy z fyzické závislosti na psychoaktivní látce, jak je tomu například u drogové závislosti. Místo toho se jedná o závislost na konkrétním procesu nebo chování, které jedinec nemůže ovládnout. Tento jev může zahrnovat potřebu neustálého pobytu online, nebo neustálé kontroly mobilního telefonu. Virtuální „drogy“ v tomto kontextu zahrnují sociální sítě, počítačové hry, různé internetové služby, a dokonce i samotné užívání zařízení, jako jsou mobilní telefony a televize. Postupně se toto nutkavé chování stává pro jedince patologickým, ovlivňujícím jeho vztahy s rodinou a okolím. Dále může negativně ovlivnit jeho pracovní výkon, školní úspěchy, zdraví a může vést k finančním problémům. (Státní zdravotní ústav, 2024)

Definice závislosti na videohrách je komplexní a obtížně zařaditelná do jasných rámců. Lze ji však chápat jako nelátkovou závislost, kdy jedinec projevuje preferenci hraní videoher před jinými činnostmi, a projevuje nutkavé opakované chování spojené s potřebou hrát videohry.

Světová zdravotnická organizace (WHO) již několik let aktualizuje Mezinárodní klasifikaci nemocí (MKN). Podle WHO se počet jedinců s herní závislostí pohybuje kolem 3-4 % z těch, kteří hry skutečně hrají. Verze MKN-11 klasifikuje závislost na hraní her jako poruchu hraní, která je definována jako *„vzorec herního chování charakterizovaný zhoršenou kontrolou nad hraním, rostoucím upřednostňováním hraní her před jinými činnostmi do té míry, že hraní her má přednost před jinými zájmy a každodenními aktivitami, a pokračováním v hraní her navzdory výskytu negativních důsledků“*. Herní závislost je charakterizována trvalým nebo opakovaným vzorcem herního chování, ať už online nebo offline, které vede ke zhoršené kontrole nad hraním a k jasné preferenci hraní ve velké míře.

V roce 2019 WHO uznala hraní videoher za poruchu duševního zdraví. Pro posouzení účinků hraní videoher je nutné vzít v úvahu několik osobnostních rysů, kterými může hráč disponovat, včetně agresivity, neuroticismu, introverze a impulzivity. Pro

zkoumání účinků hraní je důležitý také žánr videohry a motivace hraní. Navíc existuje podobnost mezi "narušeným" hraním a patologickým užíváním návykových látek (Evren, 2022).

3.3 Herní Grinding

Grinding je videoherní mechanismus, který vyžaduje opakované plnění úkolů s cílem získat herní výhody, jako jsou zkušenostní body, úrovně, předměty nebo další bonusy. Tento proces často vyžaduje opakované provádění stejných úkolů, což může zahrnovat opakování stejných akcí nebo dokončení určitých úkolů či misí. Čím déle hráč hru hraje, tím více úkolů musí splnit k dosažení stejné úrovně výhody, což vytváří pocit, že je potřeba stále více času a úsilí k dosažení stejného cíle. Tento mechanismus má za následek to, že noví hráči mohou rychleji proniknout do hry, ale zároveň může vést k pocitu monotonie a nudy, pokud se opakování úkolů stane příliš častým. (Sgandurra, 2022)

Grinding může být vnímán jako základní součást mnoha videoher a někteří hráči ho považují za zábavnou část hraní. Nicméně, když je tento aspekt příliš dominantní, a hráči jsou nuceni opakovaně provádět stejné úkoly bez dostatečného odpočinku, může to vést k pocitu vyhoření a ztrátě zájmu o hru. Je důležité si uvědomit, že grindování může být problematické, pokud je spojeno s dalšími negativními aspekty, jako je například „pay to skip“, což je situace, kdy hráči mohou utrácet reálné peníze za možnost přeskočení části grindování. Tento model může hráče motivovat k utrácení peněz a vytvářet nerovnováhu mezi hráči, kteří mají dostatek finančních prostředků, a těmi kteří nechtějí nebo nemohou utrácet peníze navíc za herní výhody. Takový model může způsobit nekalou výhodu pro hráče, kteří mají finanční prostředky k zaplacení, což může být pro většinu hráčů nespravedlivé. (Darkpattern.games, 2024, online)

3.4 Denní odměny ve videohrách

Denní odměny jsou všudypřítomným aspektem, který se často používá ve videohrách, aby hráči zůstali zaujatí a pravidelně se vraceli. Tyto odměny v podstatě zahrnují získání bonusu za každý den, kdy se do hry přihlásíte, přičemž háček spočívá v tom, že pokud některý den vynecháte, odměna vám propadne. Na první pohled se to nemusí zdát nijak zvlášť manipulativní, protože to jednoduše podporuje každodenní zapojení. Zákeřným se však stává, když hry hráče vybízejí k udržování jakési série denních přihlášení. Udržování série je často spojeno se stále lepšími odměnami, což dává hráči pocit úspěchu a pokroku. Naopak přerušení série vynecháním jednoho dne vynuluje pokrok, což vede ke ztrátě odměn a potenciálnímu pocitu neúspěchu. Tento strach ze ztráty odměn a přerušení série může vyvolat silné nutkání přihlašovat se do hry každý den, i kdyby to mělo být jen kvůli udržení série. (Kopelovich, 2023, online)

Aby se tento psychologický tlak ještě více využil, nabízejí některé hry možnost použít prémiovou měnu, což je forma herní měny zakoupené za skutečné peníze, k obnovení přerušené série. Kombinací systému denních odměn s možností zaplatit, aby se zabránilo ztrátě postupu, vytvářejí vývojáři her situaci, kdy se hráči mohou cítit nuceni utracet peníze, aby se vyhnuli trestu. Tato monetizační strategie přináší vývojářům finanční výhody, ale ubírá hráčům na zážitku, protože přímo nesouvisí s hlavní hratelností, ale spíše se přizívuje na psychologických spouštěčích. (Darkpattern.games, 2024, online)



Obr.2: Screenshot denních odměn ve hře *Survivor.io*

Synergie těchto dvou aspektů, denních odměn a utrácení prémiové měny, zesiluje jejich vliv na chování hráčů. Tím, že hra podporuje důsledné každodenní hraní, se snaží vytvořit smyčku návyku, takže je pro hráče těžší se od ní odpoutat. Jakmile se hra stane součástí hráčské rutiny, může být neuvěřitelně obtížné odolat nutkání pokračovat v hraní, a to i v případě, že se požitky ze hry sníží nebo se hra stane zdrojem frustrace. Každodenní odměny tak fungují jako vstupní brána k pěstování návykových herních návyků, z nichž v konečném důsledku těží vývojář hry na úkor času, peněz a pohody hráče.

4 Finanční interakce ve videohrách

Mikrotransakce, známé také jako drobné platby, nejsou ve videohrách ničím novým, ale nedávná jejich rozšířenost ukazuje na to, jak se staly klíčovým prvkem digitálního prostoru. Zpočátku šlo o inovativní přístup, který nabízel alternativu k tradičním online platbám. Nicméně, postupem času se mikrotransakce staly pevnou součástí digitálního světa a začaly v něm dominovat. Už koncem 90. let se mikrotransakce objevily jako relativně agresivní mechanismus, který způsoboval problémy některým uživatelům. Původně byly spojovány především s reklamou, zpoplatněním obsahu na webových stránkách a jinými formami elektronického obchodování. Avšak postupem času se objevily nové způsoby, jak propašovat drobné platby do každodenního internetového života. Tyto mikrotransakce se staly klíčovým zdrojem příjmů jak pro malé podnikatele, tak pro velké korporace v digitálním prostředí. (Němec, 2018, online)

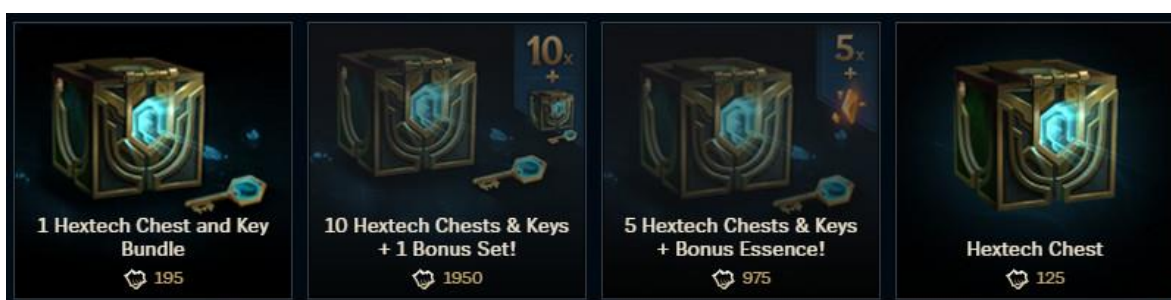
Hráči často utrácejí relativně malé částky, které se mohou zdát neškodné, ale mohou mít za následek značné finanční náklady a ztráty. Tyto platby se obvykle provádějí pomocí kreditních karet nebo mobilních plateb, které hráčům umožňují snadný a rychlý přístup k virtuálním předmětům. Nebezpečí však spočívá v tom, že tyto malé platby se často sčítají a mohou vést k neuvěřitelně vysokým finančním ztrátám, kterých si hráči nemusí být vědomi. V případech, kdy hráč nevěnuje svým výdajům pozornost. Mohou platit velké částky za virtuální předměty, aniž by si to uvědomovali. Existují i případy, kdy hráči utratili za virtuální předměty desítky až stovky tisíc korun, aniž by si byli vědomi celkové částky, kterou do videohry investovali. Tento jev je často způsoben zdánlivě neškodnými platbami za drobné herní předměty, které se nakonec mohou proměnit ve vážné finanční problémy hráče. Problém spočívá v tom, že částky utracené za jednotlivé virtuální předměty se mohou zdát zanedbatelné, a hráči si neuvědomují, jak rychle se tyto platby mohou nahromadit. (Kopecký, 2023, online)

4.1 Loot box

Loot boxy jsou oblíbeným prvkem v online videohrách a lze si je představit jako „virtuální balíčky“ obsahující různé herní odměny, jako jsou předměty, nový vzhled, postavy a další herní prvky. Hráči mohou tyto loot boxy buď získat během hraní hry, nebo si je zakoupit za skutečné peníze. Jedním z klíčových rysů loot boxů je jejich náhodný obsah. Před otevřením hráč neví, jaké předměty jsou uvnitř. Tato náhodnost může hráče motivovat k opakovanému otevírání loot boxů, protože nikdy přesně nevědí, co se uvnitř

nachází. Tento mechanismus může být pro některé hráče zábavný a vzrušující, pro jiné však frustrující a někdy i zneužitelný. Existuje riziko, že hráči utratí za loot boxy velké množství peněz, aniž by získali požadované předměty, protože výsledek otevření loot boxu je čistě náhodný. (Kopecký, 2023)

V poslední době se loot boxy dostaly pod palbu kritiky veřejnosti a regulačních orgánů, které je považují za formu hazardu, zejména pokud jsou dostupné nezletilým hráčům. Některé země již zavedly předpisy omezující nebo zakazující používání loot boxů ve hrách, aby hráče ochránily před možnými negativními dopady, jako jsou finanční ztráty nebo závislost. (Alen, 2020)



Obr. 3: Screenshot Loot Boxů ve hře League Of Legends

4.2 Prémiová měna

V některých videohrách existuje běžná měna, kterou lze snadno získat běžným hraním. Vedle ní existuje další měna, kterou je mnohem obtížnější získat a obvykle se získává plněním speciálních úkolů, účastí v událostech, zvyšováním úrovně atd. Tuto druhou pak lze použít k nákupu účinnějšího vybavení, lepší kosmetiky, boostů nebo jiných užitečných bonusů. Hráči jsou nuceni buď strávit ve hře nespočet hodin, aby nashromáždili dostatek měny na nákup toho, co chtějí, nebo platit skutečné peníze, aby je získali rychleji. Některé hry mohou hráčům nabízet možnost sledovat reklamy nebo stahovat jiné aplikace a získávat tak prémiovou měnu místo placení skutečnými penězi. (Darkpattern.games, 2024, online)

Pokud hráč utrací prémiovou měnu, technicky vzato utracíte skutečné peníze, ale hráč samotný to vnímá jinak. Je mnohem snazší racionalizovat utrácení 100 zlatých mincí než utrácení 5 dolarů ve skutečných penězích. Tento obchod ztěžuje určení celkových nákladů za utrácené peníze, protože směnný kurz je zpravidla na samostatné stránce. Oblíbenou obchodní taktikou je, že většina mikrotransakcí se pohybuje těsně nad hodnotami, za které vývojáři prodávají prémiovou měnu. Pokud má například 100 zlatých

mincí hodnotu 1 dolar, vývojáři stanoví cenu prémiového obsahu na 120 zlatých hvězdiček. Důvod je jednoduchý chtějí, aby zákazník utratil více, než kolik stojí požadovaný předmět, aby mu zbyla měna. Díky tomu je pravděpodobnější, že v budoucnu peníze utratí znovu. (Chernyak, 2014)

Některé videohry mají dva druhy měny: jednu lze snadno získat běžným hraním a druhou je mnohem těžší získat, obvykle se získává plněním speciálních úkolů, účastí v událostech nebo zvyšováním úrovně. Za tu druhou si lze pořídit účinnější vybavení, lepší kosmetiku nebo jiné užitečné bonusy.

Příkladem takového modelu je videohra *World of Tanks*. Kdy hlavní měnou jsou stříbrné mince a zlaté mince. Ty stříbrné se používá k údržbě tanků, nákupu většiny hlavních tanků a obecně zajišťuje většinu postupu ve hře ve spojení se zkušenostními body. Zlaté mince se používají k nákupu prémiových tanků, které jsou speciálně vyváženy tak, aby bylo mnohem snazší vydělat stříbrné mince, může uvolnit zkušenostní body z prémiových a plně prozkoumaných tanků a použít je jinde. Hráč si jejich prostřednictvím kupuje prémiový čas s mnoha výhodami, kupuje prémiovou munici a spotřební materiál, který je rovněž dostupný za stříbrné mince.

4.3 Pay to skip

Pay to skip je mechanikou, která závisí na aspektu omezení počtu energie, nebo tahu, které jsou k dispozici pro hraní. Po vyčerpání těchto zdrojů musí hráč buď čekat na jejich obnovení, nebo zaplatit za okamžité doplnění. Například ve hře můžete zahájit činnost, jako je stavba, výzkum nebo lov, což spustí časovač, který ukazuje dobu, po kterou musíte činnost dokončit, než si můžete vyzvednout odměnu. Hráči mají možnost buď počkat, než časovač vyprší, nebo zaplatit za jeho přeskočení a ihned si vyzvednout odměny. (Zagal, 2013)

Dalším možností je využití reklam ve videohrách. I když jsou reklamy často zobrazeny zdarma, hráči mohou zaplatit za jejich přeskočení, čímž vlastně vymění svou pozornost za peníze. Tento model vytváří situaci, kde tvůrce hry úmyslně vytváří překážku, kterou lze překonat pouze čekáním nebo placením peněz. Tyto příklady ukazují, jak tvůrci her záměrně vytvářejí v hrách překážky, které lze překonat pouze čekáním nebo placením peněz. Tento typ je také známý jako „Wait to Play“, kdy hráči musí buď čekat nebo platit, aby mohli pokračovat ve hraní bez omezení. Tato situace může být pro hráče nepříjemná a mohou se rozhodnout zaplatit, aby se tomu vyhnuli a mohli pokračovat ve hře bez čekání. (Darkpattern.games, 2024, online)

4.4 Umělý nedostatek

Jedním z psychologických triků, které prodejci používají po celém světě, je umělý nedostatek, který často kombinují se zbytečným požadavkem na naléhavost jednání s kupujícím. Vývojáři her používají tuto techniku, aby vás přiměli utrácet více času a peněz za jejich hry. Často to má podobu časově omezených nabídek. Jediným důvodem krátkého časového omezení je přimět vás k unáhlenému, neinformovanému rozhodnutí a zabránit vám v porovnání hodnoty různých položek. Videohry také mohou inzerovat předměty tím, že je k dispozici pouze určitý počet. Ve Videohře, kde jsou všechny předměty digitální, není důvod uměle omezovat nabídku předmětu. Ve skutečnosti často tato čísla ani nejsou reálná a může se jich prodat mnohem více, než je uvedený limit. Jediným důvodem pro zdůrazňování nedostatku předmětu je přimět vás, abyste si pospíšili s nákupem dříve, než si to lépe rozmyslíte. (Komad, 2023)

Umělý nedostatek znamená záměrné omezení dostupnosti určitých položek nebo zážitků. Ve hrách může mít podobu časově omezených událostí, exkluzivních herních předmětů nebo speciálních postav, které jsou k dispozici po určitou dobu nebo v omezeném množství. Tvůrci her mohou hráče povzbudit k většímu zapojení do hry nebo k nákupům ve hře tím, že vytvoří iluzi nedostatku. (Darkpattern.games, 2024, online)

5 Empirická část

Empirická část se zabývá zkušenostmi hráčů videoher s negativními aspekty hraní videoher. Výzkumné šetření se snaží zachytit do jaké míry si hráči samotní tyto aspekty uvědomují.

Pro empirickou část výzkumného šetření byla zvolena metoda sběru dat pomocí dotazníkového šetření. Tato výzkumná metoda byla zaměřena na kvantitativní přístup. V kvantitativním výzkumu je hlavním cílem ověřit již existující teoretická data prostřednictvím kvantitativní analýzy. Tato analýza má za úkol buď potvrdit, nebo vyvrátit hypotézy odvozené z teoretických předpokladů. (Gavora, 2010)

Anonymní dotazník byl vytvořen prostřednictvím online formuláře na webu Google.com, přes který byl též distribuován pomocí webového odkazu, jenž byl publikován na sociálních sítích.

Dotazník byl zvolen především kvůli potřebě získat větší množství údajů a kvůli důležitosti jasně definovaného výzkumného problému. Dotazník slouží k pokládání otázek a následnému sběru dat v písemné podobě. Jeho struktura obvykle zahrnuje několik částí, včetně úvodních informací, uvedení účelu a případně identifikace výzkumníka. Dále obsahuje vlastní otázky, které budou respondentům položeny, a nakonec by měl obsahovat poděkování respondentům za spolupráci. (Gavora, 2010)

Dotazník je tvořen třinácti otázkami, které jsou tvořeny otevřeného, polouzavřeného a uzavřeného charakteru. Sběr dat probíhal od 1. 4. 2024 do 15. 4. 2024.

Dotazníkové šetření je určeno hráčům videoher, kteří se sdružují v komunitách na sociálních sítích. S ohledem na velmi různorodý věk členů těchto komunit není věková hranice stanovena. Dotazník mohli vyplňovat respondenti, kteří jsou hráči videoher a sdružují se v komunitách na sociálních sítích. Dotazník byl publikován ve Facebookových skupinách: *League of Legends CZ/SK*, *Fortnite Battle Royale CZ/SK*, *Tryhard CZ/SK*. Discordových serverů: *Komunita CZ/SK* a *Česko-slovenská Komunita (CZ/SK Discord)*

Pro sběr dat byl vytvořen anonymní elektronický dotazník, který byl distribuován online (viz příloha A). Dotazník byl vyplněn celkem 102 respondenty. Veškerá získaná data byla následně zpracována pomocí softwaru Microsoft Excel, který umožňuje efektivní a systematickou analýzu informací.

5.1 Výzkumný problém, cíl a hypotézy

Pro výzkumné šetření je stanoven výzkumný problém v tomto znění: *Jaké mají hráči videoher zkušenosti s negativními aspekty a s jakými aspekty se hráči setkávají nejčastěji?*“

Cílem výzkumného šetření je tedy zjistit, jaké mají hráči zkušenosti s negativními aspekty a s jakými negativními aspekty se hráči setkávají nejčastěji. Pro výzkumné šetření jsou uvedené pětice hypotéz, které vyplývají z teoretických východisek. Níže jsou formulovány hypotézy.

Hypotéza č. 1: Hráči stráví týdně více jak 7 hodin času stráveným hraním videoher.

Hypotéza č. 2: U více jak 25 % respondentů se objevuje alespoň jeden příznak „problémového hraní“.

Hypotéza č. 3: Více jak 50 % respondentů má zkušenosti s online obtěžováním.

Hypotéza č. 4: Hráči se nejčastěji shledávají s online obtěžováním v textové podobě.

Hypotéza č. 5: Více než 20 % respondentů utratilo během tří měsíců více než 1000 korun v online hrách.

V následující části budou hypotézy označeny zkratkami **H1, H2, H3, H4**, které vycházejí z předložených teoretických východisek. Tyto hypotézy byly formulovány na základě literárního průzkumu. Teoretická východiska jsou prezentována níže.

H1: Hráči stráví týdně více jak 7 hodin času stráveným hraním videoher.

Na základě výzkumného šetření provedeného externí společností, její výsledky jsou zveřejněny na webu Statista průzkum probíhal v Číně, Německu, Indii, Indonésii, Jižní Koreji, Spojeném království, Spojených státech a Vietnamu. V každé zemi bylo shromážděno 500 odpovědí, celkem tedy 4 000 celosvětových odpovědí. Odpovědi na průzkum byly shromážděny mezi 5. a 12. lednem 2021. (Clement, online, 2021)

H2: U více jak 25 % respondentů se objevuje alespoň jeden příznak „problémového hraní“.

Problémové hraní: Zaujetí videoherní činností ve smyslu přemítání o předchozích herních aktivitách se stává dominantní denní rutinou, zažívání abstinčních příznaků (úzkost, smutek, podrážděnost), zvýšená tolerance, potřeba navyšovat čas strávený hraním, neúspěšné pokusy o kontrolu množství hraní, pokračování hraní i přes vědomí psychosociálních problémů, klamání ostatních ohledně množství času stráveného hraním, hraní jako úniková strategie před negativními pocity, omezení ostatních na úkor hraní, ohrožení nebo ztráta důležitého vztahu nebo důležitých příležitostí. V případě, že se

vyskytne více než pět těchto symptomů během jednoho roku jedná se o tzv. internetovou herní poruchu (Květoň, 2020)

H3: Více jak 50 % respondentů má zkušenosti s online obtěžováním.

Ukázalo se, že trolling či hraní videoher se liší typem trollingu ve srovnání s typickým internetovým trolingem. Například 119 účastníků (97 %) odpovědělo kladně na otázku „Byl trolling v textové podobě?“, zatímco pouze 11 % odpovědělo kladně na to, že byli svědky trollingu ve zvukové podobě. Během hraní online videoher odpovědělo 84 % hráčů kladně na trolling v auditivní podobě a 72 % hráčů na trolling v textové podobě. (Thacker, 2012)

H4: Hráči se nejčastěji shledávají s online obtěžování v textové podobě.

Výsledky ukázaly, že trolling je při hraní online videoher běžným jevem. Téměř polovina účastníků (47 %) byla v posledních 12 měsících často, velmi často nebo vždy svědky trollingu. Výsledky ukázaly, že 20 % hráčů bylo svědky trollingu zřídka nebo jindy. Méně z nich však zažilo trolling, jehož obětí se během hraní online her stali oni sami, přičemž většina hráčů (55 %) velmi zřídka nebo nikdy nezažila trolling na vlastní kůži. (Thacker, 2012)

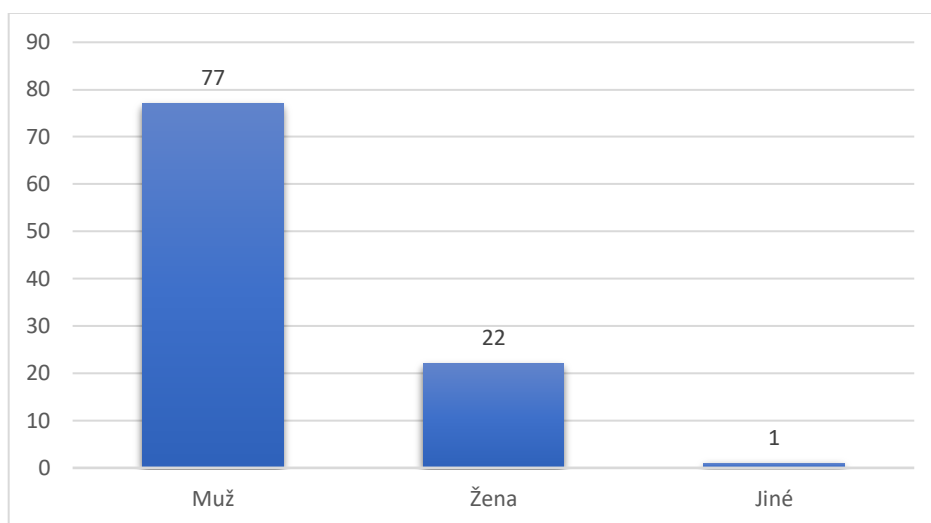
H5: Více než 20 % respondentů utratilo během tří měsíců více než 1000 korun v online hrách.

Z dostupných údajů vyplývá, že většina hráčů v České republice (přibližně 25 % z celkového počtu) utratí za počítačové hry prostřednictvím online plateb v rozmezí 1 000 až 2 000 Kč během tří měsíců. Tato skupina představuje významný segment herního trhu v ČR. Naproti tomu ve Spojených státech tvoří většinu hráčů skupina, která za stejné období utratí ekvivalent 650 korun. I když je tato částka nižší než v České republice, počet těchto hráčů je stále významný. Velikost těchto skupin je v obou zemích také relativně podobná, což naznačuje určitou konzistenci v chování hráčů napříč geografickými oblastmi. Tyto údaje mohou být pro herní průmysl užitečné při plánování strategií a marketingových kampaní, které se zaměřují na specifické segmenty hráčů v různých regionech. (Květoň, 2020)

5.2 Charakteristika výzkumného souboru

Výsledky dotazníkového průzkumu jsou prezentovány v grafech, což usnadňuje jejich přehlednou prezentaci. Interpretace hypotéz je prováděna v kontextu samotných výsledků průzkumu. Dotazník byl vytvořen v Google Forms. Jak již bylo uvedeno, výzkumného šetření se zúčastnilo celkem 102 respondentů. Z tohoto počtu 77 mužů což je 75,5 % z celkového počtu dotázaných, žen 24 což je 23,5 % a jeden respondent uvedl jiné pohlaví, což je 1 % z celkového počtu respondentů.

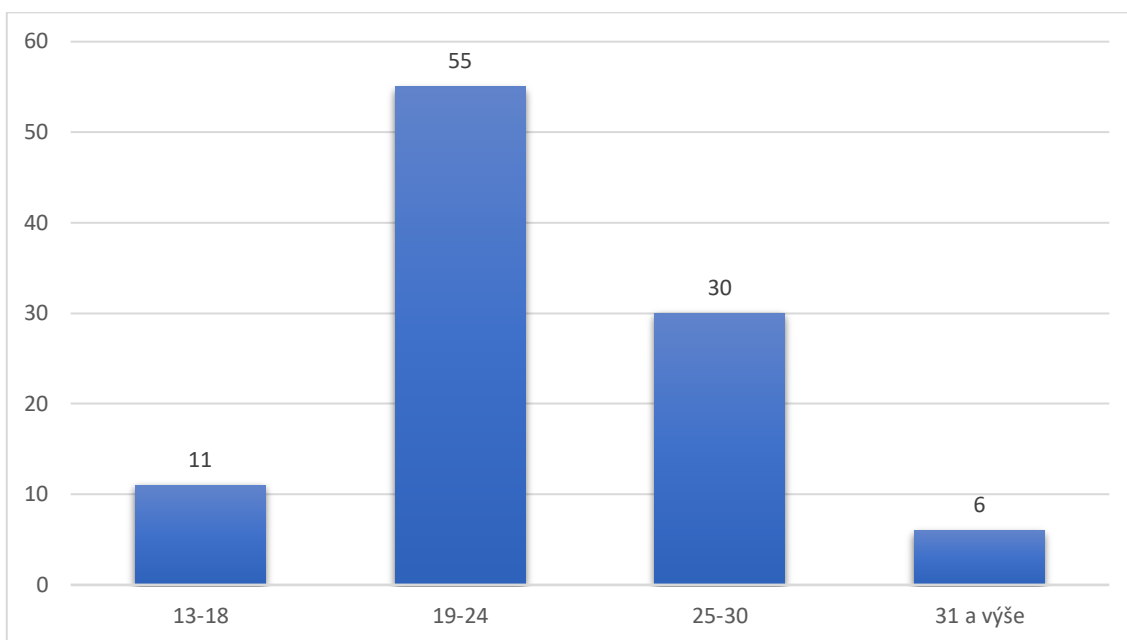
Otázka č. 12: Jaké je Vaše pohlaví?



Graf 1 Pohlaví respondentů

Graf 1 znázorňuje věkové rozložení respondentů, které bylo vzhledem ke značnému věkovému rozpětí pro přehlednost rozděleno do čtyř kategorií. Nejpočetnější skupinu respondentů, která představuje celkem 55 osob, tvoří osoby ve věku 19 až 24 let. Dále převažuje věková kategorie 25 až 30 let, která zahrnuje celkem 30 osob. Další nejpočetnější skupinou je skupina respondentů ve věku 13-18 let, která je zastoupena 11 jedinci. Nejméně zastoupenou skupinou jsou jedinci ve věku 31 let a více, kteří tvoří celkem 6 osob z celkového vzorku. Tyto údaje poskytují ucelený obraz o věkovém složení respondentů, což je klíčový faktor pro pochopení struktury ve vztahu ke zkoumané problematice.

Otázka č. 13 Uveďte Váš věk



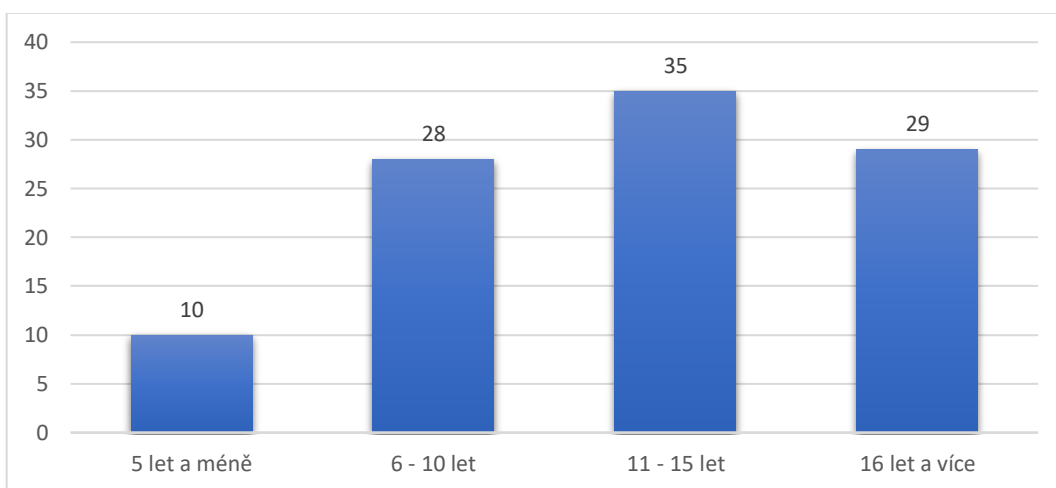
Graf 2 Věk respondentů

5.3 Analýza a interpretace výsledků

Otázka č. 1: Kolik let se věnujete hraní videoher?

První otázka zjišťovala zkušenosti respondentů s hraním videoher a délky jejich zapojení do tohoto konkrétního média. Shromáždění těchto údajů umožní lépe pochopit různorodost zkušeností respondentů a to, jak jejich historie s videohrami může ovlivnit jejich vnímání a preference v rámci této činnosti.

Graf 3 prezentuje rozložení respondentů podle délky jejich zkušenosti s hraním videoher. Je patrné, že více jak 64 osob což je více jak 65 % respondentů mají zkušenosti s hraním videoher více jak 10 et.

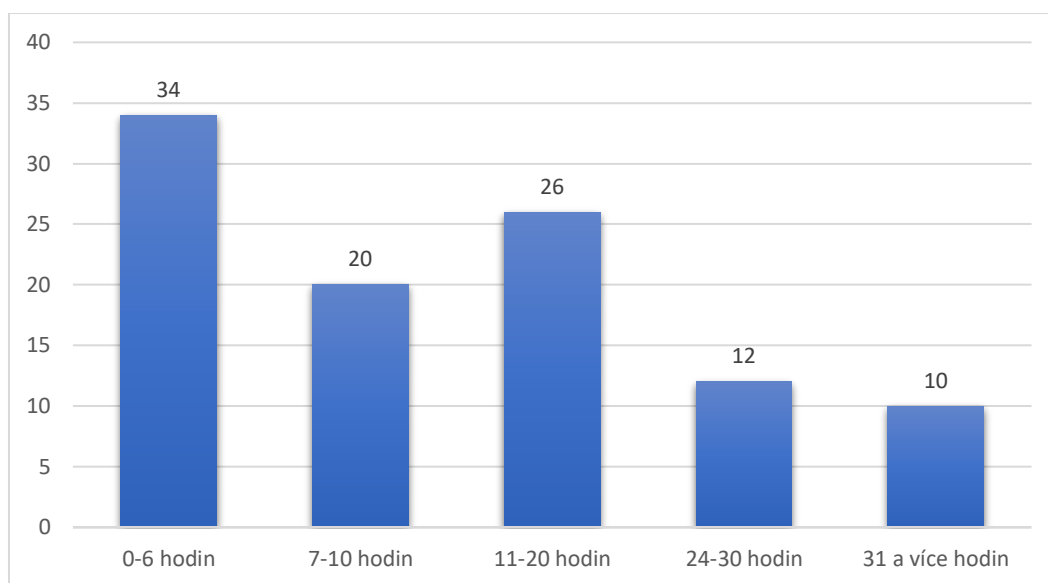


Graf 3 Délka zkušenosti s hraním videoher

Otázka č. 4: Kolik hodin průměrně strávíte týdně hraním videoher?

Tato otázka zjišťuje průměrnou dobu, kterou respondent týdně stráví aktivním hraním videoher. Měření tohoto času nám umožní pochopit intenzitu a oddanost respondenta této činnosti. Získané informace nám umožní nahlédnout do toho, jak jsou respondenti zapojeni do světa videoher, a kolik jejich volného času tato činnost zabírá.

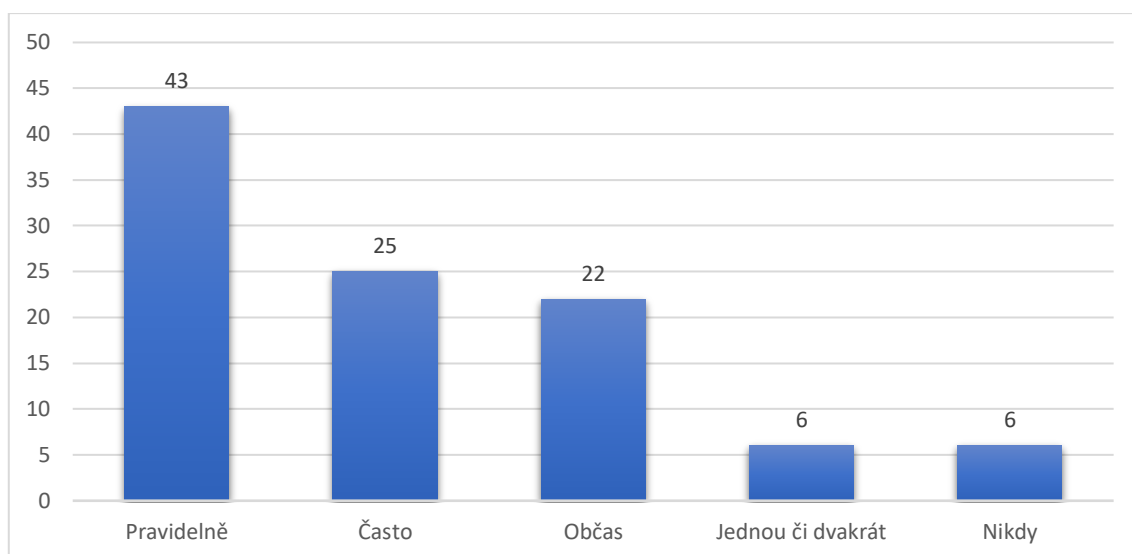
Graf 4 zobrazuje průměrný čas, který respondenti věnují hraní videoher během jednoho týdne. Bylo zjištěno, že celkem 68 osob což je více jak 69 % respondentů stráví týdně hraním videoher více než 7 hodin, což **potvrdilo hypotézu č. 1: Hráči stráví týdně více jak 7 hodin času stráveným hraním videoher.**



Graf 4 Průměrný týdenní čas věnování hraní videoher

Otázka č. 5: Byli jste někdy svědky obtěžujícího chování ve videohrách?

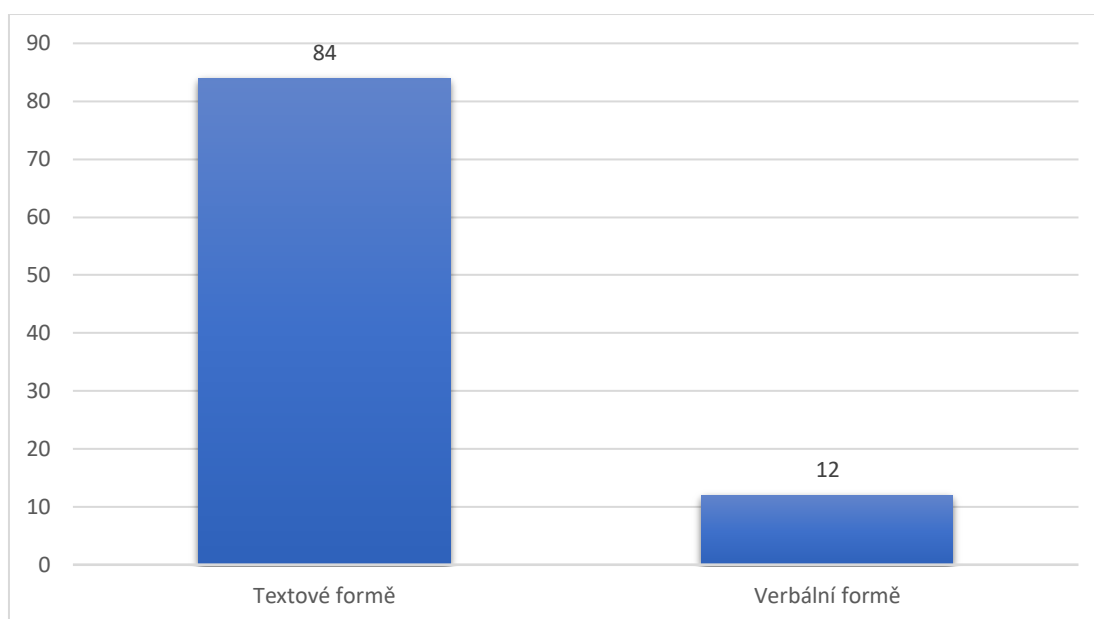
Pátá otázka se týká zkušeností respondentů s obtěžováním ve světě videoher. Cílem této otázky je zjistit, zda respondenti zažili situace, kdy byli vystaveni obtěžujícímu chování jako jsou urážky, nevhodné chování nebo jiné formy nepříjemností ze strany ostatních hráčů. Více jak 94 % respondentů se setkalo s obtěžujícím chováním ve videohrách, což tedy **potvrzuje hypotézu č. 3: Více jak 50 % respondentů má zkušenosti s online obtěžováním.**



Graf 5 Zkušenosti s obtěžujícím chováním ve videohrách

Otázka č. 6: V návaznosti na předchozí otázku, s jakou formou obtěžování ve videohrách jste se nejčastěji setkal/a?

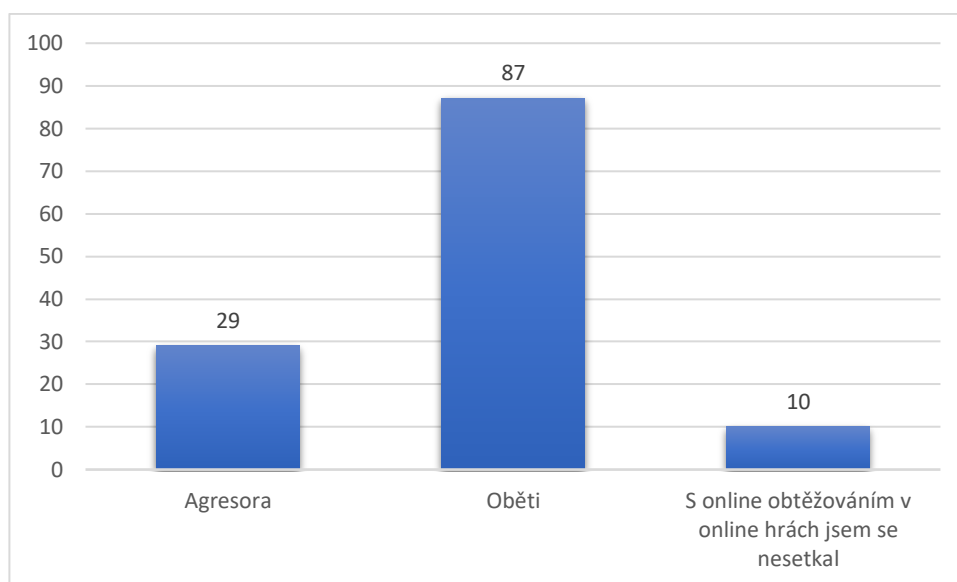
Šestá otázka se týká konkrétních forem obtěžování ve videohrách, se kterými se respondenti nejčastěji setkávají. Cílem této otázky je identifikovat typy obtěžování, které se v herním prostředí vyskytují nejčastěji, a získat hlubší porozumění různým formám negativních interakcí, s nimiž se hráči mohou setkat. Z grafu č. 4 je patrné, že většina respondentů se setkává s online obtěžováním v textové formě, konkrétně 87 %, což **potvrzuje hypotézu č. 4: Hráči, se nejčastěji shledávají s online obtěžováním v textové podobě.**



Graf 6 Nejčastější formy obtěžování ve videohrách

Otázka č. 7: Pokud jste se setkali s online obtěžováním v online hrách, v jaké to bylo roli?

Tato otázka se týká konkrétní role, kterou respondenti hráli v kontextu online obtěžování v online videohrách. Cílem je zjistit, zda se respondenti stali obětí obtěžování, zda se aktivně podíleli na obtěžování jiných hráčů, nebo zda se s online obtěžováním neselekali. Získané informace nám umožní hlouběji porozumět různým pohledům na problém obtěžování v prostředí videoher. Tato otázka poskytne zásadní informace o tom, jak respondenti zažili obtěžování v online hrách a jakou roli v těchto situacích hráli. Z grafu č. 7 je patrné, že značná část respondentů, celkem 87, uvedla, že zažila obtěžování při hraní videoher online. Tento graf znázorňuje rozšířenost obtěžování v herním prostředí. Kromě toho 29 respondentů přiznalo, že se aktivně zapojilo do obtěžování jiných hráčů, zatímco 10 respondentů uvedlo, že nezažili žádnou formu obtěžování online.

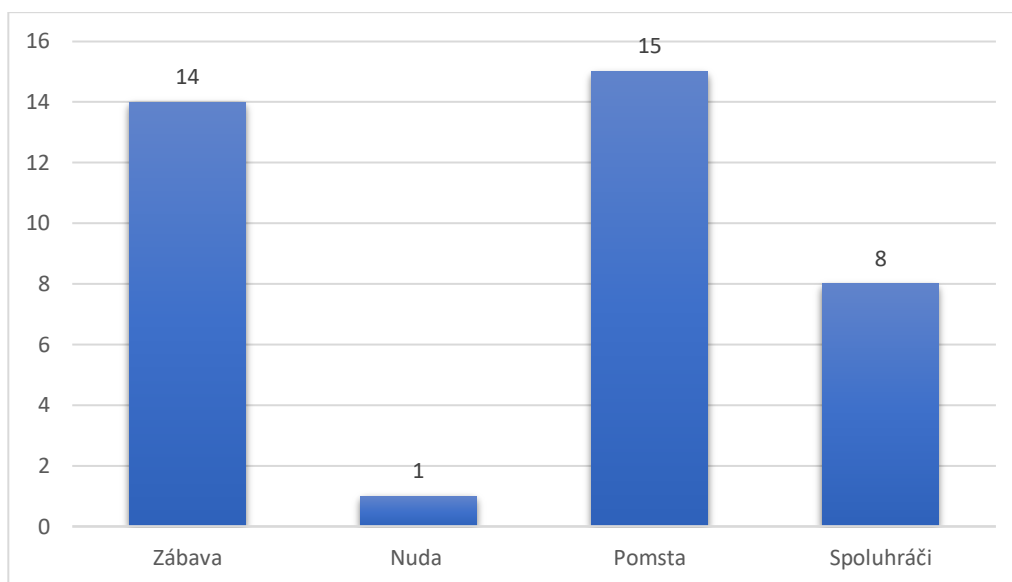


Graf 7 Role respondentů při setkání s online obtěžováním ve videohrách

Otázka č. 8 Pokud jste byli v roli agresora, co Vás k tomu vedlo důvod?

Tato otázka se zabývá motivací respondentů, kteří přiznali, že se během online obtěžování ve videohrách chovali agresivně jako agresor, což odpovídá celkem 29 osobám. Hlavním cílem této otázky je získat hlubší porozumění faktorům a motivacím, které hráče vedly k aktivní účasti na obtěžování jiných hráčů. Cílem je identifikovat rozmanitost příčin a podnětů, které mohou vést hráče k agresivnímu chování v herním prostředí. Celkem 39 % respondentů tj. 15 osob uvedlo, že pomsta byla jejich hlavním motivem pro roli agresora. Dále 37 % respondentů, což představuje 14 osob uvedlo, že

hlavním důvodem byla zábava. Dalším častým důvodem, který uvedlo 21 % respondentů, což představuje 8 osob, byla role spoluhráčů. Respondenti poznamenali, že se stali agresory kvůli nevhodnému chování svých spoluhráčů a úmyslnému rušení hry (griefingu) v týmových hrách. V méně častém scénáři, o kterém informovalo 3 % respondentů, tedy jedna osoba, byla motivací k roli agresora nuda.

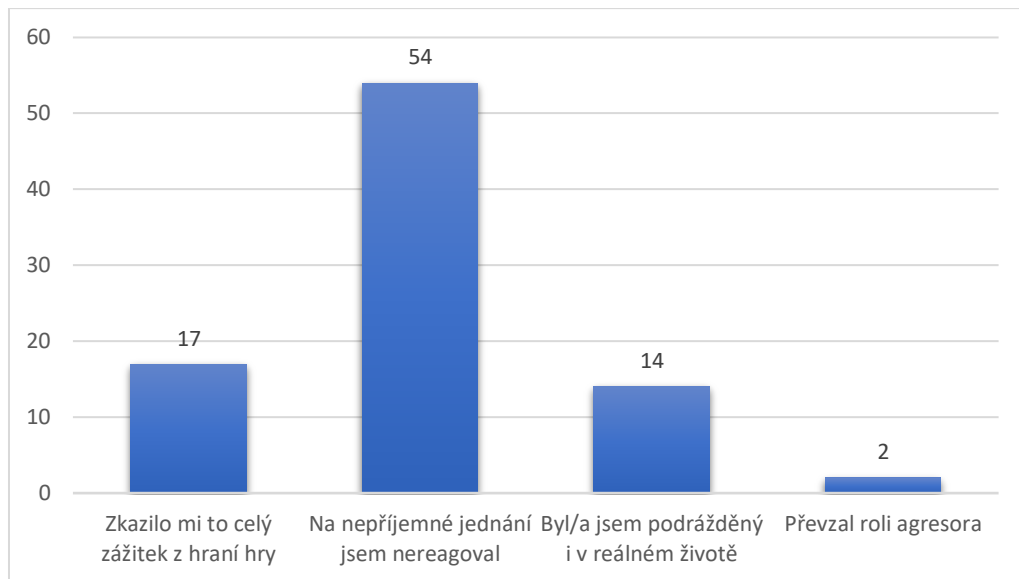


Graf 8 Důvody pro přijetí role agresora

Otázka č. 9 Pokud jste byl/a v roli oběti, jak to na Vás zapůsobilo?

Devátá otázka se týká subjektivních zkušeností respondentů, kteří přiznali, že se stali obětí obtěžování ve videohrách. Cílem je pochopit nepříznivé účinky, které mělo převzetí role oběti na jejich pocity a chování. Získané informace usnadní komplexnější pochopení toho, jak obtěžování ve videohrách působí na hráče a jak tato zkušenost může ovlivnit jejich herní zážitky a pohodu.

Celkem 62 % respondentů což představuje 54 osob, které se staly obětí obtěžování na internetu, na tuto situaci nijak nereagovalo. Dále 20 % respondentů, tj. 17 osob, uvedlo, že toto chování mělo významný dopad na jejich celkový zážitek z hraní videoher, a zkazilo jim tak požitky z hraní. Dále 16 % respondentů, tedy 14 osob. Uvedlo, že toto chování mělo negativní dopad na jejich náladu a pocity v reálném životě. Nejmenší zastoupení respondentů, tedy 3 % což jsou dva jedinci, navíc na tuto situaci reagovali tak, že následně převzali roli agresora.

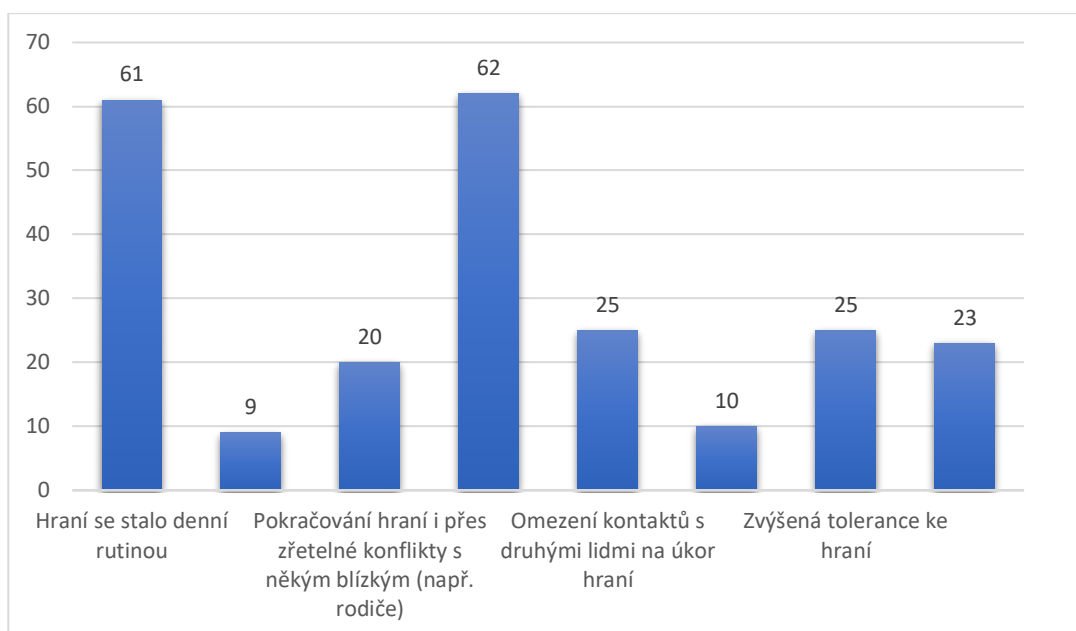


Graf 9 *Důsledky online obtěžování z pohledu oběti*

Otázka č. 10 *Zaznamenal/a jste na sobě tyto aspekty hraní videoher?*

Tato otázka se zaměřuje na subjektivní zkušenosti respondentů týkající se různých negativních aspektů hraní videoher. Cílem je zjistit, zda respondenti vnímají určité aspekty hraní videoher jako problematické nebo negativně ovlivňující jejich pohodu.

Celkem 62 respondentů uvedlo, že hraní videoher jim slouží jako únikový mechanismus před negativními emocemi a stresovými situacemi. Dalších 61 respondentů uvedlo, že hraní videoher se stalo pevnou součástí jejich každodenní rutiny, ať už jako způsob relaxace nebo zábavy. 25 respondentů při hraní videoher pocítilo zvýšenou toleranci k tomuto způsobu trávení času. Podobný počet respondentů, tedy 25, uvedl, že v důsledku intenzivního hraní omezil své sociální kontakty s ostatními lidmi. Naopak 23 respondentů nezaznamenalo žádný z negativních aspektů spojených s hraním her. Nicméně 20 respondentů pokračovalo v hraní videoher i přes zjevné konflikty s blízkými osobami. 10 respondentů uvedlo, že když nemohli hrát videohry, pocítovali abstinční příznaky, což může naznačovat určitou formu závislosti. Zároveň devět respondentů pozorovalo, že se čas strávený hraním videoher postupně prodlužuje. Z výsledků je tedy patrné, že se u více jak 80 % respondentů objevil minimálně jeden příznak problémového hraní, což **potvrdilo hypotézu č. 2** **U více jak 25 % respondentů se objevuje alespoň jeden příznak „problémového hraní“.**



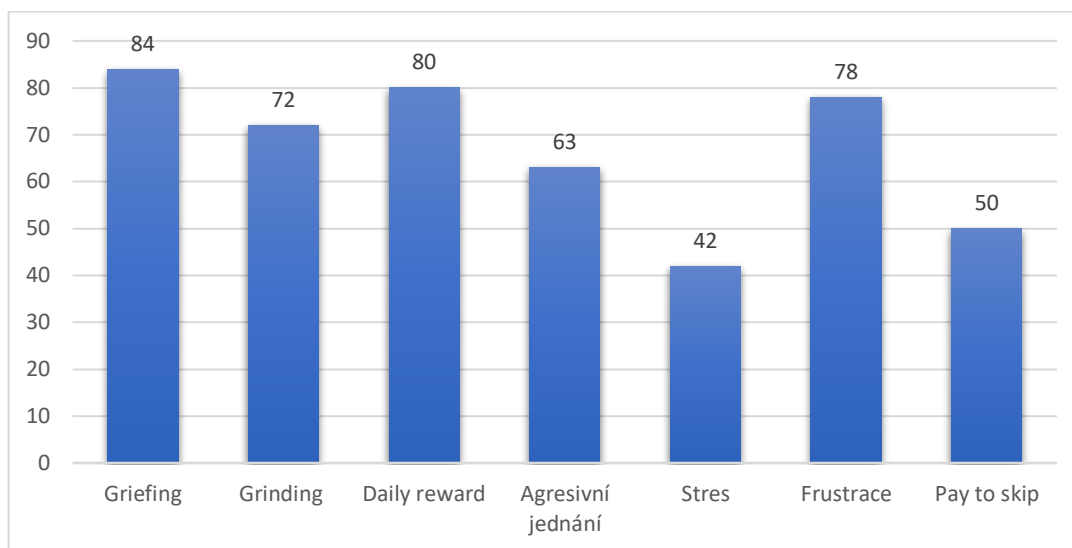
Graf 10 Zkušenosti hráčů s negativními aspekty problémového hraní videoher

Otázka č. 11 Setkal/a jste někdy Vy osobně ve videohrách s některým z následujících aspektů

Tato otázka se zabývá osobními zkušenostmi respondentů týkajícími se negativních aspektů vycházejících z teoretické části, se kterými se setkali při hraní videoher. Cílem je zjistit, zda respondenti osobně zažili určité aspekty, které mohou ovlivnit jejich zážitek z hraní a interakce s ostatními hráči. Otázka poskytuje konkrétní seznam možných situací, které mohou hráče potenciálně ovlivnit, a umožňuje jim reflektovat své vlastní zkušenosti a pocity spojené s těmito situacemi. Graf 11 znázorňuje, že hráči jsou dobře obeznámeni s různými aspekty videoher. Nejrozšířenější je griefing, na který zodpovědělo 84 respondentů, což naznačuje, že se značný počet hráčů setkal s obtěžováním nebo sabotáží ze strany jiných hráčů. Druhým nejčastějším aspektem je získávání denních odměn, což naznačuje, že značná část hráčů je obeznámena s mechanismy odměňování a motivací k pravidelnému hraní. Dalším často zmiňovaným aspektem je frustrace, kterou uvedlo 78 respondentů. Tato zkušenost může souviset s obtížností nebo nespravedlností hry. Čtvrtým nejčastějším aspektem je grinding, což naznačuje, že mnoho hráčů tráví čas opakováním určitých úkolů nebo činností, aby získali herní postup.

Agresivní chování ve videohrách uvedlo 63 respondentů, což může naznačovat rozšířenost nepřátelského chování mezi hráči. Celkem 50 respondentů se setkalo s negativním aspektem Pay to Skip, což může naznačovat, že mnoho hráčů zná herní mechanismy, které umožňují hráčům zaplatit za přeskočení určitých úkolů nebo obtíží.

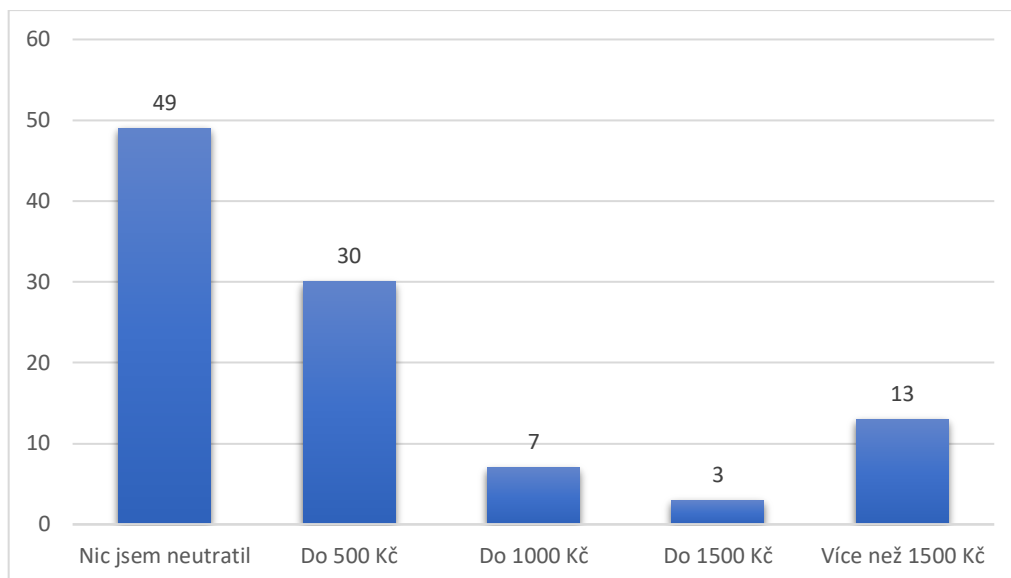
Stres, který zmínilo 42 respondentů, naznačuje, že někteří hráči mohou pociťovat tlak nebo nepohodlí spojené s hraním videoher.



Graf 11 *Negativní aspekty ve videohrách*

Otázka č. 12 Kolik jste zaplatil/a za online videohry za poslední tři měsíce?

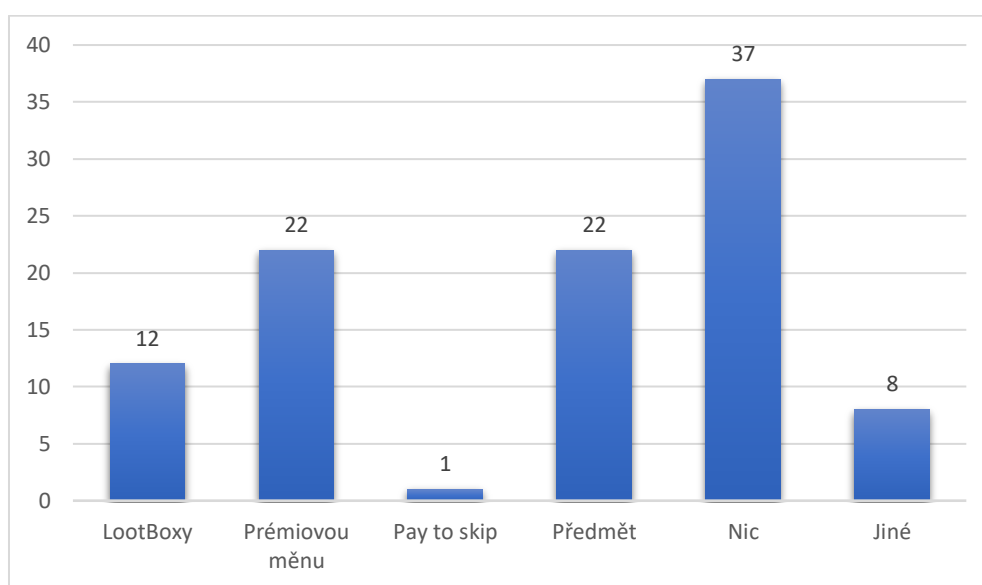
Tato otázka se zaměřuje na finanční aspekt hraní online videoher, a zjišťuje, kolik respondenti utratili za herní obsah, přídatné funkce nebo jiné digitální předměty v průběhu posledních tří měsíců. Cílem je získat informace o finančních investicích hráčů do své herní zábavy a zhodnotit, jak často a v jakém rozsahu hráči utrácejí peníze na online videohry. Celkem 49 respondentů, což představuje 48 % z celkového počtu, uvedlo, že nemělo žádné dodatečné výdaje za dodatečný obsah ve videohrách. Dále 30 respondentů, tedy 29 % z dotázaných, zmínilo, že své výdaje omezilo na částku do 500 Kč. Dále celkem 7 respondentů, což je 7 % z celkového vzorku, uvádí, že utratilo do 1000 Kč za dodatečný obsah. Pouze 3 respondenti což představuje 3 % z celkového počtu, uvedli, že jejich výdaje dosáhly až do 1500 Kč. Závěrem 13 respondentů což je 13 %, uvedlo, že v průběhu posledních tří měsíců utratilo více než 1500 Kč za dodatečný obsah. Celkem tedy 16 osob tedy 16 % respondentů uvedlo, že v online videohrách utratilo více než 1000 Kč za poslední 3 měsíce. Nedošlo tedy k **potvrzení hypotézy č. 5 Více než 20 % respondentů utratilo během tří měsíců více než 1000 korun v online hrách.**



Graf 12 Finanční náklady na online videohry za poslední tři měsíce.

Otázka č. 13 Co jste nejčastěji nakoupil/a?

Tato otázka se soustředí na nákupy a nákupní zvyklosti respondentů v rámci online videoher. Cílem je zjistit, jaké typy digitálního obsahu, přídavných funkcí nebo herního vybavení respondenti nejčastěji kupují při hraní online her. Celkem 37 respondentů sdělilo, že neprovádělo žádné nákupy prémiového obsahu. Mezi těmi, kteří občas prováděli nákupy, bylo 22 respondentů. Z této skupiny si někteří občas zakoupili herní předměty nebo prémiovou měnu. LootBoxy zakoupilo 12 respondentů. Zatímco 8 respondentů, se rozhodlo pro nákup jiného druhu prémiového obsahu. Tato široká škála odpovědí ukazuje různorodost nákupních preferencí mezi respondenty, a poskytuje cenné poznatky o tom, jaký typ prémiového obsahu je nejatraktivnější pro hráče.



Graf 13 Nejčastěji zakoupený prémiový obsah

5.4 Shrnutí výzkumného šetření

Cílem výzkumného šetření bylo zjistit, jaké mají hráči videoher zkušenosti s negativními aspekty a s jakými aspekty se hráči setkávají nejčastěji. Z výsledků průzkumu se podařilo potvrdit celkem čtyři hypotézy, konkrétně hypotézu č. 1: **Hráči stráví týdně více jak 7 hodin času stráveným hraním videoher**, další hypotéza č. 2: **U více jak 25 % respondentů se objevuje alespoň jeden příznak „problémového hraní“**, další hypotéza č. 3: **Více jak 50 % respondentů má zkušenosti s online obtěžováním**, další hypotéza č. 4: **Hráči, se nejčastěji shledávají s online obtěžování v textové podobě.**

Z výsledků se podařilo zjistit, že nejčastěji se věkové skupině respondentů vyskytují jedinci ve věkové skupině 19-24 let, následovaní jsou těmi ve věku 25-30 let a 13-18 let, zatímco nejméně zastoupenou skupinou jsou respondenti ve věku 31 let a starší. Muži představují většinu respondentů, tedy 75,5 %, zatímco ženy jsou zastoupeny menšinově pouze z 23,5 %, existuje i jedna odpověď s jinou genderovou identitou, tedy zbývající 1%. Dále bylo zjištěno, že nejvíce hráčů, tedy 34,5 % tráví hraním videoher až 6 hodin týdně. Zjištěné výsledky můžeme porovnat s výsledky studie ESPAD z roku 2015. Studie udává, že 27,6 % sledované skupiny hraje denně nebo téměř denně počítačové hry (Chomynová, Csémy & Mravčík, 2016) V roce 2010 v Česku trávilo hraním na počítači 6 a více hodin každý šestý dotazovaný. (Kalman et al., 2011).

Respondenti projevovali různorodé nákupní preference při hraní online her, kdy někteří neprováděli žádné nákupy prémiového obsahu, zatímco jiní si občas zakoupili herní předměty nebo prémiovou měnu. Negativní aspekty hraní videoher byly respondenty vnímány různě, přičemž někteří zaznamenali nepříjemné důsledky, jako je podrážděnost v reálném životě nebo zvýšená tolerance ke hraní.

Tyto výsledky poskytují ucelený obraz věkového složení respondentů v souvislosti s jejich zkušenostmi s hraním videoher a naznačují různé aspekty spojené s jejich hraním a nákupními zvyklostmi.

Závěr

Cílem bakalářské práce bylo vymezení pojmů, které se týkají videoher a různá chápání negativních aspektů videoher. Zachytit zkušenosti hráčů videoher s těmito aspekty a poskytnout ucelený pohled na tuto problematiku. Práce se zaměřila na herní komunitu hráčů, kteří se sdružují na sociálních sítích bez ohledu na věk. První kapitola se věnovala základní typologii hráčů a samotným videohrám. Druhá kapitola se zabývala negativními aspekty spojenými s agresivitou a představila některé již existující studie v této oblasti. Třetí kapitola se pak zaměřila na aspekty související s možnou závislostí na hrách. Poslední teoretická kapitola se pak věnovala problémům spojeným s mikrotransakcemi ve videohrách.

Cílem empirické části bylo zjistit zkušenosti hráčů s negativními aspekty hraní videoher a jejich povědomí o nich. Dotazníkové šetření, které zahrnovalo 102 respondentů z různých video herních komunit, bylo prováděno online formou a obsahovalo 13 otázek. Získané odpovědi pocházely od 77 mužů, 22 žen a 1 osoby s jinou genderovou identitou.

Hypotézy, které vycházely z odborné literatury se potvrdily ve čtyřech případech. Zjištění naznačují, že hráči v průměru tráví hraním videoher více než 7 hodin týdně. Dále více než čtvrtina respondentů projevuje alespoň jeden příznak "problémového hraní", což může naznačovat, že určité herní aktivity mohou mít nepříznivé dopady na jejich životní pohodu. Více než polovina respondentů má zkušenost s nějakou formou online obtěžování, což poukazuje na rozšířenost tohoto fenoménu v online herním prostředí. Zjištění též naznačují, že hráči se nejčastěji setkávají s online obtěžováním v textové podobě.

Naopak hypotéza č. 5, která se týkala výše finančních výdajů hráčů na videohry, se nepotvrdila. Zjištění naznačují, že většina respondentů za dodatečný obsah ve videohrách neutratí nic za poslední tři měsíce, což může poukazovat na to, že výdaje na videohry zůstávají v relativně nízké částce.

Výsledky této práce mají potenciál přispět k lepšímu pochopení aktuální situace ve světě videoher a k uvažování o jejich potenciálních dopadech na jednotlivce i na společnost. Mohou také sloužit jako podklad pro navrhování preventivních opatření a intervencí zaměřených na snižování negativních dopadů herní aktivity na hráče a jejich okolí.

Seznam použitých zdrojů

ANDERSON, C. et al. *Longitudinal Effects of Violent Video Games on Aggression in Japan and the United States*. PEDIATRICS. [online]. 2008, no. 5, s. 1067-1072. Dostupné z <http://pediatrics.aappublications.org/cgi/content/full/122/5/e1067>

BARTLE, R. *Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs*, [online]. 1996. Dostupné z <https://mud.co.uk/richard/hcds.htm>

BASLER, J. *Počítačové hry, jejich klasifikace, současné vývojové trendy a základní výzkumná šetření v oblasti počítačových her*. tv, 2016, roč. 9, č. 1, s. 20-27. 10.5507/tvv.2016.003

CAKIRPALOGLU, P., *Úvod do psychologie osobnosti*. Psyché (Grada). Praha: Grada, 2012. ISBN 978-80-247-4033-1.

CLEMENT, J. *Average weekly hours spent playing video games in selected countries worldwide as of January* [online]. 2021. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/273829/average-game-hours-per-day-of-video-gamers-in-selected-countries/>

ČERMÁK, I. *Lidská agrese a její souvislosti*. Žďár nad Sázavou: Fakta, 1998. ISBN 80-902614-1-8

EDELSBERGER L., *Defektologický slovník*. 3. upr. vyd. Jinočany: H & H, 2000. ISBN 80-86022-76-5.

EU SCIENCE HUB. *DigComp Framework*, 2018. Dostupné z: https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcomp/digcomp-framework_en

ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION *2020 Essential Facts About the Video Game Industry*. [online]. 2021. Dostupné z: <https://www.theesa.com/resource/2020-essential-facts/>

EVREN, C., *Gaming Disorder. In: Behavioral Addictions*. [online]. 2022. Dostupné z https://www.researchgate.net/publication/363639170_Gaming_Disorder.

GAVORA, P., *Úvod do pedagogického výzkumu. 2., rozš. české vyd. Překlad Vladimír JŮVA a Vendula HLAVATÁ*. Brno: Paido, 2010. ISBN 978-80-7315-185-0.

GRAY, P., *Cognitive Benefits of Playing Video Games*. [online]. 2015. Dostupné z: <https://www.psychologytoday.com/intl/blog/freedom-learn/201502/cognitive-benefits-playing-video-games>

HANNA, P., *Video Game Technologies*. Belfast: Queen's University. [online]. 2016. Dostupné z <https://www.di.ubi.pt/~agomes/tjv/teoricas/01-genres.pdf>

HUESMANN, L. Rowell. *The Impact of Electronic Media Violence: Scientific Theory and Research. Journal of Adolescent Health*. [online]. 2007. Dostupné z <http://www.jahonline.org/article/PIIS1054139X07003916/fulltext>>.

CHERNYAK, U. *Making Sense of Premium Currency. Game Developer*, [online]. 2014, Dostupné z: <https://www.gamedeveloper.com/business/making-sense-of-premium-currency>

CHOMYOVÁ, P.; CSÉMY, L. a MRAVČÍK, V. *Evropská školní studie o alkoholu a jiných drogách*. [online]. 2016. ISSN 2336-8241. Dostupné z: https://www.drogy-info.cz/data/obj_files/32196/734/zaostreno_2016-05_v03.pdf.

CHVOJ, M., *Pokročilá teorie her ve světě kolem nás*. Praha: Grada, 2013. ISBN 978-80-247-4620-3.

KALMAN, M. a kol. *Národní zpráva o zdraví a životním stylu dětí a školáků: na základě mezinárodního výzkumu uskutečněného v roce 2010 v rámci mezinárodního projektu „Health Behaviour in School-aged Children: WHO Collaborative Cross-national study (HBSC)*. 1. vyd. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2011. ISBN 978-80-244-2986-1.

KAPOUNKOVÁ, K., POSPÍŠIL Z., *Obecná patofyziologie*. Fakulta sportovních studií Masarykovy univerzity Brno. [online]. 2013. Dostupné z: <https://www.fsps.muni.cz/inovace-RVS/kurzy/patofyziologie/stres.html>

KIANG, D. *Use the four gamer types to help your students collaborate*. Edtecheater. [online]. 2014. Dostupné z: <https://edtecheater.org/use-the-four-gamer-types-to-help-your-students-collaborate-from-douglas-kiang-on-edudemic/>

KOMAD, M., *Product design and psychology: The Application of Artificial Scarcity in Video Game Design*. [online]. 2023. Dostupné z: <https://medium.com/@milijanakomad/product-design-and-psychology-the-application-of-artificial-scarcity-in-video-game-design-249b459fee7f>

KOPELOVICH, M., *Keeping Players Engaged: Common Strategies for Daily Login Rewards in Mobile Games*. [online]. 2023. Dostupné z: <https://www.linkedin.com/pulse/keeping-players-engaged-strategies-daily-login-mobile-kopelovich>

KVĚTON, P., *Hraní videoher v dětství a dospívání: dopady a souvislosti v sociálně-psychologické perspektivě*. Psyché (Grada). Praha: Grada, 2020. ISBN 9788027128877.-247-4620-3.

MARTÍNEK, Z., *Agresivita a kriminalita školní mládeže. 2., aktualizované a rozšířené vydání*. Pedagogika (Grada). Praha: Grada, 2015. ISBN 978-80-247-5309-6.

MKN-11 klasifikace [online]. Dostupné z: <https://icd.who.int/browse/2024-01/mms/cs#1448597234>

MONETARY DARK PATTERNS. [online]. 2024. Dostupné z: <https://www.darkpattern.games/pattern/2/monetary-dark-patterns.html>

MŠMT, 2014, *Strategie digitálního vzdělávání do roku 2020*

NAKONEČNÝ, M., *Encyklopedie obecné psychologie*. Praha: Academia, 1997. 437 s. ISBN 80-200-0625-7

NEŠPOR, K., *Návykové chování a závislost*, Praha: Portál, 2005. ISBN 80-7178-831-7

NĚMEC, J., *Mikrotransakce ve světě dnešních her*. [online]. 2018. Dostupné z: <https://www.alza.cz/mikrotransakce-hry-2018>

POKORNÝ, V., TELCOVÁ J. a TOMKO, A. *Patologické závislosti*. 2. vyd. Brno: Ústav psychologického poradenství a diagnostiky, 2002. ISBN 80-865-6802-4.

PONĚŠICKÝ, J., *Agrese, násilí a psychologie moci: v životě i v procesu psychoterapie*. 2., dopl. vyd. Psyché (Triton). 2010. ISBN 978-80-7387-378-3.

PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J. *Pedagogický slovník*. Praha: Portál, 2001. 328 s. ISBN 80-7178-579-2

SGANDURRA, S. A. *Fight. Heal. Repeat: A Look at Rhetorical Devices in Grinding Game Mechanics*. *Simulation & Gaming*, [online]. 2022. Dostupné z: <https://doi.org/10.1177/10468781221106487>

STÁTNÍ ZDRAVOTNÍ ÚSTAV. *Netolismus: závislost na tzv. virtuálních drogách*. [online]. 2024. Dostupné z: <https://www.nzip.cz/clanek/259-netolismus>.

TEMPORAL DARK PATTERNS: *Grinding* [online]. 2024. Dostupné z: <https://www.darkpattern.games/pattern/2/monetary-dark-patterns.html>

THACKER, S. a GRIFFITHS, M. D. *An Exploratory Study of Trolling in Online Video Gaming*. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*. [online]. 2012, roč. 2, č. 4, s. 17-33. ISSN 2155-7136. Dostupné z: <https://doi.org/10.4018/ijcbpl.2012100102>

TYPES OF IN-GAME ABUSE: *Griefing* [online]. 2024. Dostupné z: <https://www.cybersmile.org/advice-help/gaming/types-of-abuse>

VÝROST, J., SLAMĚNÍK, I., SOLLÁROVÁ, E., Sociální psychologie: teorie, metody, aplikace. Psyché (Grada). Praha: Grada, 2019. ISBN 978-80-247-5775-9.

ZAGAL, J.P., BJÖRG, S., & LEWIS, *Dark patterns in the design of games. International Conference on Foundations of Digital Games* . [online]. 2013. Dostupné z: https://my.eng.utah.edu/~zagal/Papers/Zagal_et_al_DarkPatterns.pdf

Seznam grafů

Graf 1 <i>Pohlaví respondentů</i>	32
Graf 2 <i>Věk respondentů</i>	33
Graf 3 <i>Délka zkušenosti s hraním videoher</i>	33
Graf 4 <i>Průměrný týdenní čas věnování hraní videoher</i>	34
Graf 5 <i>Zkušenosti s obtěžujícím chováním ve videohrách</i>	35
Graf 6 <i>Nejčastější formy obtěžování ve videohrách</i>	35
Graf 7 <i>Role respondentů při setkání s online obtěžováním ve videohrách</i>	36
Graf 8 <i>Důvody pro přijetí role agresora</i>	37
Graf 9 <i>Důsledky online obtěžování z pohledu oběti</i>	38
Graf 10 <i>Zkušenosti hráčů s negativními aspekty problémového hraní videoher</i>	39
Graf 11 <i>Negativní aspekty ve videohrách</i>	40
Graf 12 <i>Finanční náklady na online videohry za poslední tři měsíce</i>	41
Graf 13 <i>Nejčastěji zakoupený prémiový obsah</i>	41

Příloha

Příloha A– dotazník

Dobrý den, věnujte prosím několik minut svého času vyplnění následujícího dotazníku k mé bakalářské práci, celý dotazník se týká videoher a jejich negativních aspektů.

1) Kolik let se věnujete hraní videoher?

Volná možnost doplnění

2) Kolik hodin průměrně strávíte týdně hraním videoher?

Volná možnost doplnění

3) Byli jste někdy svědky obtěžujícího chování ve videohrách? (urážky, trolling, atd.)

Vyberte jednu odpověď

a) Pravidelně

b) Často

c) Občas

d) Jednou či dvakrát

e) Nikdy

4) V návaznosti na předchozí otázku, s jakou formou obtěžování ve videohrách jste se nejčastěji setkal/a?

Vyberte jednu odpověď

a) Textové formě

b) Verbální formě (VoiceChat)

5) Pokud jste se setkali s online obtěžováním v online hrách, v jaké to bylo roli?

Vyberte jednu nebo více odpovědí

a) Agresora

b) Oběti

c) S online obtěžováním v online hrách jsem se neseťkal/a

6) Pokud jste byli v roli agresora, co Vás k tomu vedlo důvod?

Vyberte jednu odpověď

- a) Zábava
- b) Nuda
- c) Pomsta
- d) Jiné ...

7) Pokud jste byl v roli oběti, jak to na Vás zapůsobilo?

Vyberte jednu odpověď

- a) Zkazilo mi to celý zážitek z hraní hry
- b) Na nepříjemné jednání jsem nereagoval
- c) Jiné ...

8) Zaznamenal/a jste na sobě tyto aspekty hraní videoher?

Vyberte jednu nebo více odpovědí

- a) Hraní se stalo denní rutinou
- b) Potřeba navyšovat čas strávený hraním
- c) Pokračování hraní i přes zřetelné konflikty s někým blízkým (např. rodiče)
- d) Hraní preferuji jako únik před negativními pocity
- e) Omezení kontaktů s druhými lidmi na úkor hraní
- f) Zažívání abstinenčních příznaků, když nehrajete videohry (např. stres, frustrace, úzkost, podrážděnost)
- g) Zvýšená tolerance ke hraní
- h) Nezaznamenal

9) Setkal/a jste někdy Vy osobně ve videohrách s některým z následujících aspektů?

Vyberte jednu nebo více odpovědí

- a) Griefing (Trolling, záměrně někoho vytočit)
- b) Grinding (Shromažďování surovin, levelení)
- c) Daily reward (Každý den, co se přihlásím do hry jsem odměněn)
- d) Agresivní jednání
- e) Stres
- f) Frustrace (Snaha něčeho dosáhnou i přes opakovaný neúspěch)
- g) Pay to skip (Lze si připlatit za rychlejší progres hrou)
- h) Žádný

10) Kolik jste zaplatil/a za online videohry za poslední tři měsíce? (Lootboxy, premiová měna, Battlepass), jedná se pouze nákup dodatečného obsahu. (DLC, skiny, atd.)

Vyberte jednu odpověď

- a) Nic jsem neutratil
- b) Do 500 Kč
- c) Do 1000 Kč
- d) Do 1500 Kč
- e) Více než 1500 Kč

11) Co jste nejčastěji nakoupil/a?

Vyberte jednu odpověď

- a) LootBoxy
- b) Prémiovou měnu (Battlepass)
- c) Pay to skip (např. rychlejší progres videohrou, odstranění reklam)
- d) Předmět (skiny, itemy)
- e) Nic
- f) Jiné ...

12) Jaké je Vaše pohlaví?

Vyberte jednu odpověď

- a) Muž
- b) Žena
- c) Jiné...

13) Uveďte Váš věk:

Volná možnost doplnění