

Univerzita Hradec Králové  
Pedagogická fakulta  
Katedra sociální patologie a sociologie

## **Patologické hráčství se zaměřením na počítačové hry**

Bakalářská práce

Autor: Františka Kopecká  
Studijní program: B 7507 Specializace v pedagogice  
Studijní obor: Sociální patologie a prevence  
Vedoucí práce: PhDr. Stanislav Pelcák, Ph.D.  
Oponent práce: PhDr. Jiří Kučírek, Ph.D.



## Zadání bakalářské práce

**Autor:** Františka Kopecká

Studium: P14P0490

Studijní program: B7507 Specializace v pedagogice

Studijní obor: Sociální patologie a prevence

**Název bakalářské práce:** **Patologické hráčství se zaměřením na počítačové hry**

Název bakalářské práce AJ: Patological gambling specificated on PC games

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

Práce se zabývá teorií patologického hráčství (gambling) definovaného dle MKN-10 jako jiné nelátkové závislosti. Propojuje teoretické poznatky z oblasti závislostí se současným trendem nadměrného trávení času při hraní počítačových her. Částečně také mapuje prostředí závislostí ve virtuálním světě. V praktické části se pomocí dotazníku a polostrukturovaného rozhovoru zaměřuje na aspekty nadměrného hraní počítačových her.

Nešpor, Karel: Návykové chování a závislost: současné poznatky a perspektivy léčby Prunner, Pavel: Gamblerství aneb Ztráta svobody Blinka, Lukáš a kol.: Online závislosti Šmahel, David. Psychologie a internet: děti dospělými, dospělí dětmi Valenta, Milan; Humpolíček, Pavel a kol.: Hra v terapii

Garantující pracoviště: Katedra sociální patologie a sociologie,  
Pedagogická fakulta

Vedoucí práce: PhDr. Stanislav Pelcák, Ph.D.

Oponent: PhDr. Jiří Kučírek, Ph.D.

Datum zadání závěrečné práce: 5.1.2016

## **PROHLÁŠENÍ**

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

V Hradci Králové dne \_\_\_\_\_

---

Františka Kopecká

## **PODĚKOVÁNÍ**

Ráda bych poděkovala svému partnerovi za jeho trpělivost i inspiraci a celé rodině, která mě velmi podporovala a poskytla potřebný prostor. Chtěla bych také poděkovat PhDr. Stanislavu Pelcákovi, Ph.D. za užitečné rady a vstřícnost při výběru tématu.

## ANOTACE

KOPECKÁ, Františka. *Patologické hráčství se zaměřením na počítačové hry*. Hradec Králové: Pedagogická fakulta Univerzity Hradec Králové, 2018. 48 s. Bakalářská práce.

Bakalářská práce se věnuje problematice patologického hráčství, konkrétně jeho specifické formy- nadměrnému hraní počítačových her. Na začátku popisuje teoretický model závislosti z několika medicínských pohledů. V dalších částech je přiblíženo patologické hráčství a rizikové skupiny, které mohou být tímto jevem ohroženy. Další prostor je věnovaný virtuálnímu prostředí. V této části je prostor věnovaný různým typům závislostního chování a jejich popisu s riziky, které způsobují. V poslední kapitole teoretické části je konkrétněji popsáno na příkladu jedné online počítačové hry, na jakých principech a s jakým účelem jsou počítačové hry vytvářeny. Tato část také vysvětluje, v čem mohou být hry nebezpečné a jaká jsou u nich rizika z hlediska možné závislosti. Praktická část kvalitativním přístupem zkoumá u vybraných respondentů, zda nadměrné hraní počítačových her naplňuje znaky závislosti ve světle medicínského pohledu Světové zdravotnické organizace. Dílčím cílem je zmapování okolností a příčin hraní. Jako výzkumná metoda je použit polostrukturovaný rozhovor.

**Klíčová slova:** závislost, patologické hráčství, počítačové hry, netolismus, online hry

## ANNOTATION

KOPECKÁ, Františka. *Pathological gambling specifcated on PC games*. Hradec Králové: Faculty of Education, University of Hradec Králové, 2018. 48 pp. Bachelor Degree Thesis.

Bachelor thesis deals with the problem of pathological gambling, specifically its specific form - excessive playing of computer games. At the beginning, it describes the theoretical model of addiction on several medical views. In the next sections there is described pathological gambling and its risk groups, which can be threatened by this phenomenon. Another space is devoted to virtual environment. In this section, space is devoted to the different types of addictive behavior and their description and the risks they may cause. In the last chapter of the theoretical part there is more specifically described on the example of one online computer game, on what principles and for what purpose are computer games created. This section also explains how games can be dangerous and what are the risks in terms of addiction. The practical part explore on selected respondents whether excessive playing of computer games correlate with the signs of addiction from the medical view of the World Health Organization. A partial goal is to map the circumstances and causes of the playig games. As a research method author of thesis use the semi-structured interview.

**Keywords:** addiction, pathological gambling, computer games, Internet addiction disorder, online games

## **PROHLÁŠENÍ**

Prohlašuji, že diplomová práce je uložena v souladu s rektorským výnosem č. 13/2017 (Řád pro nakládání s bakalářskými, diplomovými, rigorózními, dizertačními a habilitačními pracemi na UHK).

Datum: .....

Podpis studenta: .....

# OBSAH

<b>Úvod .....</b>	<b>9</b>
<b>1 Závislost a patologické hráčství .....</b>	<b>10</b>
1.1 Vymezení pojmu závislost.....	10
1.2 Definice a klasifikace patologického hráčství .....	11
1.3 Rizikové skupiny .....	13
1.4 Hraní počítačových her a jeho prevalence.....	14
<b>2 Chování ve virtuálním prostředí .....</b>	<b>16</b>
2.1 Prostředí bez zábran.....	16
2.2 Typy závislostního chování .....	16
2.3 Problematika hraní počítačových her .....	18
<b>3 Problematika online her .....</b>	<b>20</b>
3.1 Charakteristika online her.....	20
3.2 Typologie a druhy.....	22
3.3 World of Tanks .....	23
<b>4 Nadměrné hraní počítačových her ve světle závislosti .....</b>	<b>30</b>
4.1 Kvalitativní přístup- polostrukturovaný rozhovor .....	30
4.2 Výběr a charakteristika respondentů .....	31
4.3 Výzkumný cíl, otázka a metoda analýzy dat .....	32
4.4 Interpretace výsledků výzkumného šetření .....	34
Shrnutí výzkumu .....	40
<b>Závěr .....</b>	<b>42</b>
<b>Seznam použitých zdrojů .....</b>	<b>44</b>
<b>Přílohy.....</b>	<b>47</b>



## ÚVOD

Tato práce se ve své podstatě zabývá jedinou velmi jednoduchou otázkou. Lze považovat patologické hraní počítačových her za závislost?

Může tedy jedinec dosáhnout stavu, kdy bude naplněna definice závislosti dle WHO (Světové zdravotnická organizace)? Prostředníkem k odpovědi je mi zde série celkem jednoduchých otázek několika respondentům. Jejich zkušenosti s hraním pak porovnávám s jednotlivými faktory závislosti.

Toto „gró“ své práce podporuji detailním rozbořem jedné z masových online her, kde se na základě herních mechanismů a zkušeností hráčů snažím poukázat, že tento typ hry je zkonstruován tak, aby závislost přímo vyvolával.

Pokud snad přece jen mé závěry nebudou dosti přesvědčivé, doufám, že se alespoň mohou stát podnětem k diskusi či alespoň zamyšlení.

(Pokud ne odborná veřejnost, tak moji respondenti mají již s odstupem let jasno).

# 1 ZÁVISLOST A PATOLOGICKÉ HRÁČSTVÍ

Závislost. Co to vlastně je? Jak ji klasifikujeme? V úvodní kapitole se budu věnovat teorii závislosti. Blíže se zaměřím na definici patologického hráčství (gambling), neboť hraní počítačových her spadá pod tuto oblast. K vymezení a zkoumání nadměrného trávení času při hraní online her je třeba si nejprve určit co je závislost (tedy nadužívání nějaké látky či nelátky), jak ji definují odborné kruhy a jakým způsobem ji můžeme určit na konkrétním člověku z medicínského a psychologického hlediska. V této práci není mým záměrem konkrétněji a detailněji studovat aspekty závislosti a její příčiny. Práce se zabývá nadměrným hráčstvím, proto bude teorii závislosti věnována kapitola úvodem.

## 1.1 Vymezení pojmu závislost

*„Jasně jsem si uvědomil, že jsem závislý, když jsem slíbil synovi, že přijdu domů za dvě hodiny a místo toho jsem přišel za 14 dní“ (Nešpor, 2003, s. 14).*

Definici závislosti najdeme v Mezinárodní klasifikaci nemocí (MKN-10), tedy její 10. revizi. Je to nejčastěji používaná klasifikace, alespoň, co se týče českých odborných kruhů. Najdeme ji v páté kapitole u položek F10-F19 „Poruchy duševní a poruchy chování způsobené užíváním psychoaktivních látek“. F1x.2 (na místo x před desetinnou čárku se doplní látka), neboli „Syndrom závislosti“ zařazuje 6 aspektů, které jej charakterizují:

- Silná touha nebo pocit puzení užívat látku;
- Zhoršené sebeovládání při užívání látky, při začátku, konci nebo množství užívané látky;
- Odvykací stav projevovaný tělesně;
- Změna tolerance projevená vyžadováním vyšších dávek látky;
- Postupné zanedbávání zájmů či potěšení, které byli důležité před začátkem užívání látky;
- Užívání látky i přes jasně škodlivé následky, jako poškození jater či CNS, či psychiky.

Neznamená to ovšem, že pro označení závislá osoba, je potřeba splnit všechny příznaky naráz. Nejméně tři příznaky by měly trvat alespoň měsíc nebo kratší období jednoho roku, konkrétně, jak je uvedeno: *„Je to skupina fyziologických,*

*behaviorálních a kognitivních fenoménů, v nichž užívání nějaké látky nebo třídy látek má u daného jedince mnohem větší přednost než jiné jednání, kterého si kdysi cenil více. Centrální popisnou charakteristikou syndromu závislosti je touha (často silná, někdy přemáhající) brát psychoaktivní látky (které mohou, avšak nemusí být lékařsky předepsány), alkohol nebo tabák. Návrat k užívání látky po období abstinence často vede k rychlejšímu znovuobjevení jiných rysů syndromu, než je tomu u jedinců, u nichž se závislost nevyskytuje. Definitivní diagnóza závislosti by se obvykle měla stanovit pouze tehdy, jestliže během jednoho roku došlo ke třem nebo více z následujících jevů“ (MKN-10, 2009).*

## **1.2 Definice a klasifikace patologického hráčství**

Následuje vymezení pojmu patologické hráčství, kdy uvádím několik definic a teorií, do kterých rámcově téma zapadá.

Odborný tým kolem experta na adiktologii Kaliny popisuje termín procesuální závislosti. Závislost na procesech (kam patří i patologické hráčství, patologické zakládání požárů (pyromanie), patologické kradení (kleptomanie), trichotillomanie (nutkání k vytrhávání vlasů), jiné závislosti na procesech jako například na rádiu, hudbě, televizi a videu, na mobilních telefonech, na internetu, virtuální realitě a hrách, včetně videoher, chorobné nakupování a mnohé další) dnes zařazujeme mezi nutkavé a impulzivní poruchy, zároveň léčby těchto poruch se léčí velmi podobným způsobem jako závislosti na objektech (látkové). Etiologie vzniku závislostí na procesech je v řadě aspektů podobná jako u drogových závislostí. I když zpravidla přímo nepoškozují tělo člověka, jak se děje v důsledku intoxikace látkovou drogou, tak mají velice blízké či společné charakteristiky – hlavně pozvolný, plíživý a neuvědomělý vznik, neostrou hranici mezi využíváním, používáním, problémovým užíváním a závislostí (Frouzová in Kalina a kol., 2008).

Vrátím se k již zmíněné MKN-10, která v kapitole V. Poruchy duševní a poruchy chování pod heslem F63 Nutkavé a impulzivní poruchy uvádí diagnózu F63.0 „Patologické hráčství“. Shrnu-li pohled, který se téměř výlučně používá v odborné literatuře, tak patologický hráč je někdo, kdo má během jednoho roku nejméně dvě epizody hráčství, které ale nejsou pro jedince výnosné. U jedince se objevuje těžko ovládnutelné puzení ke hře a tyto pocity mu narušují každodenní život. I mimo epizody hraní je jedince neustále myšlenkami u činnosti

hraní (MKN-10, 2009). Zajímavé je, že Americká psychiatrická asociace zařadila patologické hráčství mezi duševní poruchy již v roce 1980, tedy cca o 10 let dříve. V jejím diagnostickém a statistickém manuálu (DSM) je popsáno několik znaků:

- Hazardní hrou se neustále zaměstnává v myšlenkách;
- Zvyšování částky, kterou vkládá jedinec do hazardní hry;
- Opakované a neúspěšné snahy o ovládnutí či konec hazardní hry;
- Pocit neklidu a podrážděnosti při pokusech skoncovat;
- Hazardní hra je prostředkem pro únik nepříjemným pocitům;
- Při ztrátě obnosu peněz za hru se ke hře vrací, aby vyhrál peníze zpět;
- Lže svým blízkým k maskování hazardní hry;
- Spáchání trestné činnosti kvůli hazardní hře;
- Ohrožení nebo ztráta blízkých vztahů, zaměstnání kariéry;
- Finanční prostředky získává od druhých, finanční závislost na jiných lidech.

Podmínkou zařazení jedince mezi patologické hráče je nejméně pět prokazatelných znaků a zároveň opakující se hráčské chování. Také fakt, že hraní nelze vysvětlit lépe manickou epizodou (DSM-IV, 2000).

Kdo je tedy patologický hráč? Jaká je jeho podobnost se závislým jedincem? Můžeme vidět, že patologické hráčství je v Mezinárodní klasifikaci nemocí specificky odděleno od závislostí, neboť je řazeno mezi návykové a impulzivní poruchy. Nicméně význačnou podobnost zmiňuje Nešpor a najdeme ji právě v definicích obou pojmů (první uvádím vždy znak patologického hráčství, porovnaný se znakem závislosti):

- Opakované epizody hráčství probíhají na úkor ostatních životních hodnot x Postupné zanedbávání zájmů či potěšení, které byli důležité před začátkem užívání látky.
- Intenzivní puzení ke hře, které lze těžko ovládnout x Silná touha nebo pocit puzení užívat látku.
- Trvale se opakující hráčství, které pokračuje a často i vzrůstá přes nepříznivé sociální důsledky, jako je zchudnutí, narušené rodinné vztahy a rozpad osobního života x Užívání látky i přes jasně škodlivé následky, jako poškození jater či CNS, či psychiky (Nešpor, 2003).

Patologické hráčství tedy naplňuje (většinou) znaky závislosti a budu s ním v této práci nakládat jako s formou závislosti. Tento fakt může být důležitý z hlediska prevence, terapie a také k pochopení příčin nadměrného hraní. V dalších kapitolách se aplikací závislostního modelu budu zabývat s větším důrazem na nadměrné hraní počítačových her.

### 1.3 Rizikové skupiny

Dá se obecně říci, že v určitých životních podmínkách a konstelacích nešťastných situací může závislostem propadnout každý. Když se podíváme konkrétně na rizikové faktory, které mohou snadněji vést cestu ke gamblerství, můžeme dle Nešpora vybrat několik ohrožených skupin:

- **Muži** jsou ohroženi více než ženy z důvodu pohybu v prostředí, které je převážně pánské, tj. hospody, kasina atd. Muži se v tomto prostředí zdržují podstatně častěji než ženy, z čehož plyne, že riziko je zde větší než u žen.
- **Mladí lidé** se mohou do různorodých závislosti dostat o dost rychleji než dospělí lidé. Příčinou je většinou změna, kterou vyhledávají – chtějí zkusit něco nového, nebo se vyskytnou v partě nových kamarádů a nechtějí se shodit. Roli zde též hraje období vymezení vůči autoritě a tím vyjádřená revolta, neklid.
- **Profesionální hráči** berou hraní z profesionálního hlediska jako prostředek k živobytí, jako své zaměstnání. Jejich nejčastější obživou jsou karty a hry přes internet. Jelikož přichází denně do kontaktu s hrou, může zde dojít k větší toleranci nadměrného hraní a odolnosti k posilujícím preventivním prostředkům.
- Mezi nebezpečná povolání patří číšníci, **provozovatelé a jiní zaměstnanci**, pohybující se v prostředí hracích automatů dennodenně.
- **Hyperaktivní děti** mají jako jeden z projevů problém s pozorností, nicméně u hracích automatů dokážou vydržet sedět poměrně dlouhou dobu z hlediska atraktivity proměnlivých vjemů. Je zde potenciální riziko potřeby vyhledávat činnost, která tyto jedince „zaměstná“ (Nešpor, 1996).

## 1.4 Hraní počítačových her a jeho prevalence

Je zřejmé, že nadužívání počítačových her, které je nyní řazeno pod diagnózu patologické hráčství představuje diagnózu novodobou, spojenou s rozšířením IT technologií a virtuálního světa. Proto (dosud) v aktuální 10. revizi MKN není přímo označena a pojmenována. Nicméně dle nejnovějších zpráv (např. na webu Idnes.cz) je rozhodnuto o novém zařazení mezi klasifikované poruchy. Diagnóza bude označena jako „herní choroba“ (gaming disorder) a bude charakterizována jako závislost, při které tráví lidé hodiny hraním videoher, trvale tím ovlivňují svůj život a nedokáží se svojí vášně vzdát. Nový katalog bude platit od června a je nasnadě, že s konkretizováním a klasifikací herní poruchy dojde k rozsáhlejší diskusi ve společnosti. Doufejme, že tento krok pomůže s vypracováním preventivních aktivit a léčebných postupů spolu s podporou lidí, kteří se rozhodnou léčit (Pařanství jako diagnóza, 2018, online).

Jak je na tom současná česká populace s trávením svého času hraním her? Olbrecht (2013) odpovídá na otázku ve svém průzkumu: „Kolik hodin za den nahrajete?“ Odpovědi různorodé skupiny přibližně 200 lidí byly následující:

Graf č. 1: Počet hodin denně strávených hraním her

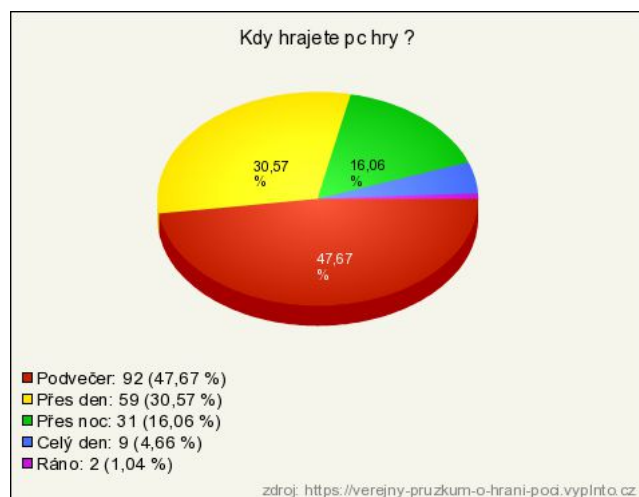


Zdroj: Veřejný průzkum o hraní počítačových her

Je tedy zřejmé, že v podstatě každý z uvedeného průzkumu alespoň jednou denně zapne počítač a sedne ke hře. Také můžeme vidět, že skoro polovina lidí hraje

denně 2 a více hodin. Zajímavý fakt z průzkumu je, že 54 % respondentů si myslí, že mládež v ČR má problém se závislostí na hrách. K čemu tento myšlenkový chod může vést? Snad k větší celospolečenské diskusi o problematice hraní mládeže a specifikování preventivních cílů. Poslední zjištění stojící za zmínku z uvedeného průzkumu je denní doba, kdy respondenti hrají (viz graf č. 2). Odpovídá to předpokladům, že nejvíce sedají hráči ke své oblíbené hře po práci, či po škole večer. Můžeme najít souvislost s počtem hodin, které denně respondenti hrají. Takřka polovina respondentů hrajících 1 hodinu denně uvedla, že hraje právě v podvečer. Z toho můžeme usoudit na nezávazné krátké hraní pro odreagování po celém dni. Zároveň mě překvapilo, jak velká část respondentů hraje v noci (16%).

**Graf č. 2: Denní doba, kdy hrají respondenti PC hry**



Zdroj: Veřejný průzkum o hraní počítačových her

## 2 CHOVÁNÍ VE VIRTUÁLNÍM PROSTŘEDÍ

### 2.1 Prostředí bez zábran

Prostředí internetu je odlišné od reality. Je jisté, že je svým způsobem opakem života reálného. Šmahel virtuální prostředí popisuje jako prostředí „bez zábran“. Probíhají v něm situace, ve kterých by se jedinec zachoval v reálném životě jinak. Jeden z těchto fenoménů uvádí jako „**deindividualizace**“. Znamená to, že jedinec je natolik ovlivněn prostředím a okolím, že se nechává naplno strhnout davem v situacích, ve kterých by se sám zachoval jinak. Psychologie analogicky užívá pojem „davová hysterie“, „ovlivnění davem“.

V čem je příhodnější virtuální prostředí pro tento fenomén? Je to z důvodu **anonymity**. Anonymita je jeden z dalších aspektů prostředí bez zábran. Na internetu je silnější než anonymita v lidském davu.

Posledním aspektem je **oslabení přijímání sociálních rolí** a menší vliv sociálních norem z důvodu změny pozornosti komunikujících na řešený problém místo na účastníky komunikace a snížení platnosti hierarchie reálného života (Šmahel, 2003).

### 2.2 Typy závislostního chování

V úvodní kapitole jsem uvedla některé společné znaky závislostního chování a nadměrného hráčství. Nadměrné hraní počítačových her může být zařazeno pod patologické hráčství, ale nyní čeká na svou vlastní diagnózu (viz výše nové zařazení do MKN). Pak na něj musíme nahlížet jako na samostatnou svébytnou oblast, kde platí možná podobné, zároveň leckdy odlišné zákonitosti. A tedy odpověď, zda se opravdu jedná o závislost, je tématem celé práce a budu se jí více zabývat v následujících dvou kapitolách. Nyní pro úplnost uvedu jiné možné druhy chování, které naplňují koncept závislosti.

Zjednodušeně pro závislost na virtuálních drogách se v literatuře používá termín **netholismus** (někdy **netolismus**). Karchňák jej označuje jako formu závislosti procesuální (kam se zařazuje mj. také závislost na adrenalinu, workoholismus, shopaholismus a další) nebo jako závislostní chování či behaviorální závislost (Karchňák a Kohout, 2016).



Psycholožka zabývající se závislostí na internetu a jedna z prvních výzkumníků měřící internetovou závislost Kimberly Young hovoří o pěti druzích netholismu: závislost na virtuální sexualitě, závislost na virtuálních vztazích, internetová kompulze (nutkání), závislost na PC a přetížení informacemi (Young, 2007). Obdobně rozděluje Hýbnerová na pět oblastí, ke kterým se v této práci přikloním, neboť je zde specificky odděleno hraní online her:

- Kybervztahy a online komunikace

V dnešní době jsou nejčastější a nejvyužívanější službou ve virtuálním prostředí sociální sítě, hromadné chaty a diskusní fóra, která nám umožňují navazovat vztahy s lidmi, které jsme nikdy neviděli i kontaktovat se s přáteli, kteří žijí v jiném místě. Dá se říci, že v rozumné míře užívání může být internet touto formou velice dobrým služebníkem. Riziko nastává ve výše zmíněné zdánlivě anonymitě, a tudíž nemožnosti prohlédnout, kdo sedí na druhé straně sítě. Další hrozbou může být situace, kdy jedinec upřednostňuje vztahy virtuální před těmi skutečnými. Nejrozšířenější službou v ČR je Facebook, který svou oblibou stoupá. V roce 2017 byla webem Newsfeed.cz (Facebook v ČR sleduje už 4,9 milionů uživatelů, 2017, online) zveřejněna statistika zaměřená na občany České republiky a jejich aktivitu na sociální síti Facebook. Statistika byla vydaná samotným Facebookem a uvádí, že se na sociální síť Facebook každý měsíc přihlásí 4,9 milionů Čechů, 3,7 milionů Čechů na něm tráví čas denně a svůj účet má již 60 % všech uživatelů internetu v ČR.

- Hraní online her

Detailněji a konkrétněji jej popisují v další kapitole. Mnohamilionové členské základny nejúspěšnějších her vytváří platformu leckdy takřka komunitního spojení. Významný je díky tomu prvek jisté sounáležitosti, uznání, seberealizace a také rivality, či porovnávání, pro který jsou hry oblíbené zejména u mužské části populace (proto také moje kvalitativní výzkumná část čerpá z rozhovorů s muži).

- Přetížení informacemi

Nadměrné stahování hudby, obrázků, filmů, sbírání velkého množství dat, které je jen těžko kdy využitelné pro stahujícího uživatele. Jedná se o nutkavé prohledávání databáze a hledání informací na webu. Rizikem zde může být snížení

produktivity práce, zhoršení sociálních vztahů a kvality reálného života. Autorka uvádí, že jsou ohroženi převážně studenti.

- Závislost na počítači

Veškerý čas trávený na počítači mimo připojení k síti a neustálá potřeba mít počítač s plnou baterkou, „při ruce“, například pro nutkavé programování či hraní offline her.

- Ostatní problémy

Patří sem závislost na virtuální sexualitě, což je problém sexuálních a pornografických serverů, což se bohužel i přes věková omezení nevyhýbá dětem. Dále kompulzivní chování na internetu, těžící převážně z přímých finančních zdrojů uživatelů. Ti dotují svými penězi online hazardní servery, či prodejní a aukční servery. Velké riziko pak spočívá u již vydělávajících jedinců obstarávajících rodinu, kteří se mnohokrát dostanou do mnohatisícových dluhů (Hýbnerová in Krčmářová, 2012).

### **2.3 Problematika hraní počítačových her**

Počítačové hry jsou mezi virtuálními drogami z hlediska vzniku závislosti nejrizikovější. Jak je to možné? Ve velmi čtivé a známé knize Manfreda Spitzera se mj. můžeme dozvědět, že mnoho počítačových her je přímo koncipováno tak, aby závislost vzbuzovaly. Když shrnu jeho pohled, tak závislostní prvky počítačových her jsou především tyto:

- udělování odměn za trávení velkého množství času ve hře;
- hru nelze nikdy dohrát, stále je co objevovat;
- propracovaný systém levelů a odměn;
- her se najednou účastní mnoho hráčů z mnoha zemí;
- hra stále přináší nové situace a udržuje hráče v napětí (Spitzer, 2014).

Mnohé z okolností je možné se dozvědět přímo od činných nebo bývalých hráčů, kteří hodiny denně proseděli u počítače kvůli jedinému – hrát. V této práci věnuji výzkumnou část právě rozhovorům s těmito jedinci. Jak se ale dostat ven z ulity „PC gamblera“, na tom si lze i postavit živnost. Web zaměřený převážně herní komunitě bonusweb.idnes.cz v článku (Bývalý herní závislák radí lidem, jak seknout

s videohrami, 2018, online) popisuje cestu kanadského mladíka Camerona Darea, který provozuje web Game Quitters. Tento mladý muž byl dle svých slov závislý na hraní hry Starcraft od svých třinácti let, skoncoval s ní a nyní již čtyři roky nehraje. Na základě svých zkušeností radí stávajícím hráčům, jak svépomocí zatočit s problémem nadměrného hraní. Mimo jiné má svůj Youtube kanál. Jeho verze příčin, proč lidé hrají a jsou lákáni virtuální realitou:

- dočasný únik – hry jako forma odpočinku a odreagování, únik od svého já v reálném životě plném povinností;
- socializace – dimenze komunikace a navazování přátelství a známostí;
- hry jsou výzva – jehož pokoření navozuje libé pocity;
- konstantní progres – pocit, že jedinec se neustále zlepšuje a dobrý pocit, že se něco povedlo.

Další z pohledů na problematiku nabízí Lazzaro. Věnuje se především psychologické rovině prožitku při hraní:

- tvrdá zábava – hráč oceňuje příležitost k překonání výzvy, problému, potřebu strategického uvažování.
- lehká zábava – hráč oceňuje intriky a je zvědavý, líbí se mu být pohroužen do virtuálního dobrodružství, které zaměstná celou pozornost.
- změněné stavy – hráči si užívají změnu vnitřních pocitů plynoucích z vzrušení nebo úlevy.
- lidský faktor – hráči využívají hry jako prostředku navazování sociálních kontaktů (Lazzaro, 2004).

Mnoho z dalších autorů se shoduje na podobném psychologickém základu. Jaké jsou tedy důvody potřeby hrát? Atraktivita, překonání výzev, libé pocity, když se jim něco podaří a sociální kontext, tedy navazování nových známostí a kontaktů. Co je tedy na hraní her škodlivého, ptám se? Na to se budu snažit odpovědět v následující kapitole.

### **3 PROBLEMATIKA ONLINE HER**

Předchozí kapitola pojednávala o problematice virtuálního světa, netolismu, potažmo počítačových her. Mohlo by se zdát, že problematika online her bude obdobná, snad jen s malou odchylkou, a není tedy nutné se jí speciálně zabývat. Nicméně právě díky oné odchylce, kdy určitou počítačovou hru hrají v reálném čase tisíce lidí najednou ve vzájemné interakci, se jedná o kvalitativně výrazně jinou problematiku s podstatně dalekosáhlejšími důsledky.

Vždyť jenom prostý fakt, že online hry stvořily samostatný mnohamiliardový byznys s nepřebornou záplavou speciálních titulů, obrovskou ba masovou reklamou a vygenerovaly a generují četné profesionální herní týmy, které se hraním těchto her velmi dobře živí, hovoří za vše. Jistě nelze považovat za marginální takové odvětví, které dalo světu nový obor lidské činnosti jako je e-sport potažmo wargaming. Web Lupa.cz (Miliardoví tvůrci World of Tanks v Praze rozjedou vývoj, online, 2017) upozorňuje na částky generované právě touto společností z roku 2015, jedná se o neuvěřitelných 590 milionů dolarů. Oblíbenost uživatelů ukazuje i fakt, že jejich online hry hraje po světě 150 milionů lidí.

Již zmíněný server Bonusweb.cz píše o profesionální budoucnosti online hraní (Pořadatelé pařížské olympiády přemýšlí nad zařazením počítačových her, online, 2017): online hraní má už své profesionální sportovce, velké turnaje s vysokou sledovaností (např. v roce 2022 Asijské hry) a seriózně se plánuje jeho zařazení na program olympijských her v roce 2024 v Paříži. Tento fakt velice přibližuje online zábavu reálnému světu. Tam, kde si za reálné peníze kupujeme herní předměty, reálné peníze ve hře můžeme též vyhrát či vydělat, střetáváme se a interagujeme zde se skutečnými lidmi, se ostrý předěl mezi realitou běžnou a tou virtuální velmi smazává. Pokud se následky času tráveného ve virtuální realitě projevují v hmotném světě, a dokonce mají vliv na reálné mezilidské vztahy, pak návyky či závislosti zde vytvořené nutně nabývají alespoň částečně klasických podob (viz. předchozí kapitoly).

#### **3.1 Charakteristika online her**

Pro shora vytyčený účel je třeba se zaměřit na tzv. masové online hry, čítající mnohatisícové komunity hráčů, rozsáhlé týmy vývojářů a ovšem také desítky

e-sportovců. Ač se masovou online hrou může stát jakákoliv PC hra, nabízející multiplayer (tedy hru ve více hráčích), reálně se prosazují tituly speciálně stvořené pro toto odvětví. Důvodem je nejen jistá specifická hraní a snaha nabídnout hráčům to nejlepší, ale především specifický cíl online hraní. Ovšem nemám na mysli cíl herní, nýbrž obchodní cíl autorů hry. Čeho tedy chtějí svým produktem dosáhnout?

Jistěže autor online hry chce na svém díle vydělat co nejvíce peněz. Je třeba podotknout, že u online her se jedná o způsob poněkud sofistikovanější, o to však záladnější než u klasické krabicové počítačové hry. Klasická počítačová hra ve způsobu zpeněžení takřka ničím nevybočuje od svých „kolegů“- jiných autorských děl. Stejně jako třeba kniha nebo zvukový či obrazový záznam jednoduše profituje z počtu prodaných kopií. Dá se říct, že autora tedy nic nenutí, aby vytvářel u hráče na konkrétní titul návyk. Ve chvíli kdy titul prodá, se pro něj naplňuje jeho účel. To, jak potom hráč hru hraje dlouho, mu může být vlastně lhostejné. V jeho zájmu je spíše, aby hráč hru relativně rychle odehrál, užil si ji a těšil se na další titul, pokračování, případně rozšíření, které si bude moci zakoupit. Druhotným cílem je tedy, aby si hráč zahrál spíše kvalitně než dlouze. U online hry je tomu právě naopak.

Cílem autora, či spíše autorů online hry je totiž vytvoření co největší komunity pravidelně hrajících, a hlavně za hru pravidelně platících osob. Cílem online her není nic jiného než vytvořit co největší skupinu závislých osob, které za svou „drogu“ budou pravidelně platit. Přičemž i zde platí, že se zvyšující se závislostí se bude jednat o čím dál větší částky (porovnejme s diagnostickými znaky závislosti). Záměrně dramatické vyznění prohlášení není daleko od reality, což se budu v této kapitole snažit doložit.

Obchodní model takřka každé online hry a té masové vlastně bez výjimky pracuje s principem znějícím „freemium hry“, „free to play“, nebo česky „zdarma ke hraní“ či „hrajte zdarma“ (Koláček in Jirkovský, 2013). Jedná se o jakousi obdobu institutu „koupě na zkoušku“ nebo ještě lépe postupné lákání do hazardní hry s „darovanými“ či půjčenými žetony. Ovšem nejpřesnější přirovnání mi opět připadá to z oblasti drogové závislosti. Oběť dostane od dealera první dávku zdarma a po vytvoření závislosti a pro zvýšený prožitek již musí za další dávky platit. Cílový objekt u online her je též nalákán na hraní zdarma, jen aby po vytvoření návyku a dlouhému času strávenému u hry, respektive času investovanému do ní zjistil, že pro postoupení na další toužebně očekávanou úroveň bude muset platit

reálnými penězi. V tu chvíli „free to play“ pro tohoto hráče končí, ač se tak hra stále označuje.

Ve skutečnosti čím víc času a úsilí do hry investuje, tím obtížněji ji bude opouštět. Něco to připomíná že? Gambling. Je tak těžké odolat. Kupujete si pak kvalitnější hraní, rychlejší postup, hezčí zážitek. Nejhorší ale je, jak velké množství času a duševních kapacit online hraní jeho oběti věnují. Náš svět pro ně nic neznamená, žijí v tom svém – virtuálním.

### 3.2 Typologie a druhy

Jak vlastně online hry vypadají? A jak se při svém podobném principu liší?

- Hry na hrdiny, RPG (Role-playing game): Sem patří v rámci veleúspěšných titulů League of legends a World of Warcraft. Základním prvkem tohoto žánru je hrdina (postava určité hry), který se pohybuje v herním virtuálním světě. Za procházení a postup světem se postupně vylepšuje a získává nové schopnosti a bonusové body. Specifickým typem jsou tzv. MMORPG (Massively multiplayer online role-playing games), které spojují v online prostředí miliony právě hrajících uživatelů.
- Budovatelské a válečné strategie: Mezi nejznámějšími např. StarCraft nebo Dune. Základním požadavkem těchto her je strategické myšlení. Hráč disponuje určitým městem, základnou či územím, o které se musí ekonomicky starat a rozvíjet je. Často jsou na hrací mapě protivníci, vyhraje hráč, který má nejlepší strategii.
- Akční a bojové hry: Sem se řadí Country Strike a World of tanks. Základním principem je zneškodnit protivníka. Jsou jak verze singleplayer, kde protivníka ovládá počítač, tak i multiplayer, kde protivník je jiný lidský hráč. Tento typ her se často zkráceně označuje jako tzv. „střílečky“

V těch prvních i třetích si hráč hýčká svou bojovou postavu, popřípadě jiný bojový prostředek (tank, letadlo, loď) a pracuje na vyšší úrovni. V druhém případě buduje svůj svět nebo imperium, případně jen město či farmu. Všechny ty činnosti mají společné, že se dají provozovat takřka donekonečna. S tím souvisí další vlastnost online her. Příběh zde neexistuje a veškerý vývoj je ryze samoúčelný a nevede k cíli – ukončení hry. Účelem je

průběžně se dostávat na vyšší úroveň snad za lepším zážitkem, jen proto, aby se tam hráč překvapivě dozvěděl, že je třeba pokračovat dál. I na té nejvyšší úrovni ovšem žádná vytoužená výhra nečeká, pouze další rozčarování z toho, že hra nemá pointu. Tentokrát to připomíná drogovou závislost se zvyšujícími se nároky na dávky pro udržení prožitku. Toto není hypotéza, taková je dobře promyšlená konstrukce hry. A právě v té konstrukci tkví ono kouzlo online hraní. Výše popsany model totiž přirozeně příliš atraktivně nevypadá. Ale podstatné je to, že příliš atraktivně nevypadá takto slovně popsany, avšak v reálu grafického rozhraní a souboji s nepřáteli jde o něco úplně jiného.

### **3.3 World of Tanks**

Online hra vás totiž ze začátku vůbec nebaví, frustruje a o to jde. Zní to paradoxně a rizikově, odradit si hned ze začátku potenciální zákazník? Možná v jiných odvětvích. Cílový zákazník je spíše mladší, dosti často dítě, které má hravost v povaze a chce se vypracovat a překonat výzvy. Stát se matadorem, jak ti starší zkušenější kluci. Nandat to všem a stát se hrdinou. Ač bude třeba v dolní pětině hráčů dle výkonnosti, stejně už jich mnoho tisíc strčí do kapsy. A stále je jít kam dál a vlastně neustále na žebříčku stoupá, i když ani nehraje příliš dobře. Stačí se dostat na jakousi přijatelnou uživatelskou úroveň a od té doby může mít hráč pocit, že je součástí té lepší části komunity, avšak, a to je důležité, stále je kam stoupat.

Podívejme se nyní blíže na jednu z masových online her. Pro náš účel dobře poslouží titul World of tanks kvůli jeho relativně čerstvému úspěchu, oblíbě v Česku a svým způsobem specifické hráčské základně a estetice hry. Jak již název naznačuje, jedná se o bojový tankový simulátor. Měla jsem možnost si jej vyzkoušet a tím pádem proniknout hlouběji do problematiky udržování uživatelů. Musím říct, že jsem byla velice překvapena, jak je hra uživatelsky propracovaná a přístupná. Mnohé z následujících postřehů jsem čerpala z oficiálního webu hry <https://worldoftanks.eu/cs>, také z diskusí a chatů, kterých je kolem hry nespočet.

Jde o jakousi variaci hry na hrdiny v kulisách tankových bitev. Hrdiny však nejsou tankisté, tedy posádky tanku, ale stroj sám o sobě. Hýčkáte si a vyvíjíte svého obrněnce a postupně sbíráte další a další stroje. Svým způsobem jde tedy i o virtuální sběratelskou aktivitu. Vybavení tanku a zkušenosti posádky se zúčují v různých

typech krátkých bitev (max. 15 minut), kde poměřujete své síly s ostatními hráči, resp. jejich stroji. Zdaleka nejčastěji hranou variantou je souboj dvou patnáctičlenných družstev náhodně vybraných hráčů, jejichž úkolem je porazit protivníka. To se dá učinit různými způsoby. V zásadě zničením všech protivnickových tanků nebo dostatečně dlouhým obsazením základny. Je možná i remíza při vypršení časového limitu. Jen pro lepší představu dodávám, že se dá hrát se třemi druhy tanků a dále tankovými stíhači a dělostřelectvem. Hra je tedy dostatečně variabilní a při dostatečných zkušenostech i zábavná.

Pojďme se podívat na jednotlivé principy hry (instituty), na kterých lze nejlépe zdokumentovat problém cílené návykovosti hry:

- **Free to play**

Hra je ryzí „free to play“ titul úspěšně cílící i na ty nejmenší. Skrze masovou reklamu si vytváří obří základnu hráčů, z které jí pak stačí po relativně malých částkách profitovat. Na vstup do hry je třeba jen z internetu stáhnout a instalovat software a posléze si s pomocí e-mailu zřídit herní účet. E-mail slouží i pro přihlašování do hry a je podstatnou složkou systému (obchodního modelu) stejně jako třeba u služby Facebook. Na e-mail chodí hráči všechna možná upozornění týkající se akcí, aktualizací a jiných aktivit hry (obdobně jako u Facebooku). V neposlední řadě mu po případném skončení aktivního hraní budou chodit e-maily litující jeho rozhodnutí skončit ve hře a snažící se ztraceného hráče přesvědčit, aby dal šanci nové daleko lepší verzi.

- **Upgrade**

Hra se totiž stále „zlepšuje“. To je právě onen dynamický prvek specifický pro online hry přecházející postupně již i ke krabicovým „ne-online“ titulům. Tzv. vyváženost herní mechaniky je totiž dosti komplikovaný mechanismus náchylný na různé chyby. Stále je tak co vylepšovat. Odstraňují se chyby v mechanismech, v grafice, ve fyzice, v mapách, na tancích atp. Navíc neustále přibývají nové mapy i vozidla, a ty je pak zase třeba opravovat. Hra se tedy mění, aby byla lepší, aby reflektovala změny hráčské základny a vývoje jejich stylu hry. Hra se v neposlední řadě mění i pro změnu samotnou, aby se stále „něco dělo“.

- **Arkáda**



Hnacím motorem hry je však arkádový systém, tedy jakási pyramida nekonečného vývoje (a zvyšující se obtížnosti), směřujícího k absolutnímu, avšak takřka nedostižnému, vrcholu. U jednotlivých tanků se vyvíjí jejich komponenty a posádka, jen proto, aby po přechodu na vyšší úroveň vše probíhalo od začátku. V prvních fázích hry má hráč pocit, že s přechodem na vyšší úroveň tanků si zjedná jakousi výhodu oproti ostatním hráčům. Čím výše, tím lépe. Po dosti dlouhé době však zjistí, že to vůbec neplatí.

- **Matchmaking**

Ve hře totiž funguje jakási vyšší moc, která vám zajistí, že většinou budete takřikajíc „tahat za kratší konec provazu“. Nazývá se to vyváženost a způsobí, že se jen velmi málokdy ocitnete na vrcholu. Pokud jste dle všech možných kritérií pro systém outsideři, bude vás umisťovat celkem vysoko, ale k ničemu vám to nebude. Stejně budete spíše neúspěšní. Jakmile byste za stejné konfigurace začali ovládat hru a pohrávat si s ostatními hráči, systém konfiguraci změní a zařídí, že budete nasazováni mezi vyšší úroveň tanků. Základními kritérii úspěšnosti jsou:

- počty odehraných minut;
- celkově získaná zkušenost;
- podíl výher a proher (v bitvách);
- počet zničených nepřátel;
- úroveň výzkumu tanku.

Nevýhodné nasazování příliš dobrých hráčů se dá obejít založením nového účtu nebo třeba záměrným zhoršováním statistik, ale i zde ve výsledku vyhrává obchodní model. Počet účtů tedy hráčů i bitev přibývá. Je ovšem nutné říci, že model bude opřen o důkladné statistiky, protože skutečně dobrý hráč si dokáže užít i špatnou bitvu a po několika frustrujících zážitcích bývá odměněn krásným zážitkem. Opravdu dobrý hráč je zároveň zpravidla na hře i opravdu dost závislý, a tudíž dobrou hru si prostě dokáže vysedět. Zde není bez významu podobnost s tzv. „výherními automaty“, které také občas nechají svou oběť slušně vyhrát, avšak ve výsledku výherní nejsou, neboť nutí dokola hrát a prohrát.

- **Mikrotransakce**

Jde o úkon zdánlivě popírající filosofii „free to play“, tedy činnost, která ze hry dělá „pay to play“ titul. Střízlivý hráč si myslí, že k něčemu takovému ho nic ve hře

nedonutí a tvůrce hry se naopak snaží každého hráče k tomuto úkonu nepřímo dohnat. Mikrotransakce jsou dodatečné platby za drobná vylepšení. Jde tedy o drobná, někdy však pro hratelnost zásadní vylepšení, nikoliv však o drobné platby. Co lze tedy za reálné peníze ve hře vylepšit? Vše v podstatě slouží k urychlení pomalého tolik nezbytného vývoje. Za reálné peníze lze koupit prémiové herní peníze, kredit (tzv. zlatáky), které lze použít rozličným způsobem (zatímco stříbrňáky jsou základní herní měnou). Základním vylepšením je možnost pořídit si tzv. prémiový účet, díky němuž v každé hře získáte zhruba o třetinu více zkušeností a běžných herních peněz. Nevýhodou je, že prémiový účet lze vždy pořídit pouze na omezenou dobu, a tudíž by permanentní hraní s tímto benefitem hru opravdu výrazně prodražilo. Za zlatáky lze pořídit též některý z tzv. prémiových tanků, s nimiž docílíme téhož. Výhodou je, že takový tank nám již ze hry nezmizí, nevýhodou pak, že s jeho pomocí lze pouze urychlit vydělávání zlatáků a výcvik posádky. Nevýhoda je to však značná, protože podstatou hry je právě vývoj samotných vozidel. Za zlatáky lze nakonec pořídit i různé jiné menší bonusy jako je nové místo v garáži (počet garáží, a tedy tanků na jednotlivý účet je omezen), maskování a popisky (tedy vzhled tanku) nebo prémiová munice či různé kombinace (balíčky) téhož. Posledně jmenovaný prvek, tedy prémiová munice, má přes svou povahu pouhého doplňku zásadní vliv na vyváženost hry, její mechanismy i „morální“ vyznění hry vůbec. Tato za poplatek získaná munice totiž v bitvě výrazně zvýhodní hráče, který ji používá. Zásadním fyzikálně- herním mechanismem hry je okolnost, že je třeba přesně zamířit a trefit na soupeřově obrněnci to správné místo. Pak dochází k průstřelu a ztrátě životů (hit points), za což je právě na konci střetnutí připisována zkušenost a stříbrňáky a samo sebou tyto zásahy rozhodují o celkovém výsledku bitvy (výhra, prohra, remíza týmů). Zde nastává značný rozpor mezi proklamovanými zásadami hry, pozicí neplatícího hráče v ní a realitou.

- **Boti**

Boti je oficiálně nepřiznaný, avšak relativně hojně využívaný prvek hry, sloužící k vyplnění řad hráčů v bitvě. Pokud se vám zdá, že se váš soupeř či kolega (tedy tank v bitvě) chová poněkud pasivně, ba nesmyslně a nekomunikuje, bude se jednat nejspíš právě o „bota“. Výskyt botů v řadách nepřátel snad může leckoho i potěšit, jelikož to s největší pravděpodobností znamená výhru vašeho týmu, jenže pocit sebeuspokojení po takové hře zřejmě nepřijde. Výskyt botů ve vašich řadách

pak představuje čirou frustraci a zákonitou zkázu týmu (tedy i čirou ztrátu vašeho času). Pro výskyt botů ve hře existuje mezi hráči mnoho teorií. Systém tak patrně doplňuje týmy, které by se jinak vzhledem k principu matchmakingu a momentálnímu složení online hráčů nepodařilo složit vůbec, nebo by to trvalo příliš dlouho. Důvodem může být i umělé navyšování počtu hráčů a bitev z důvodu vylepšení statistik titulu, tedy kvůli reklamě. Skutečné důvody však znají jen autoři, resp. správci a vývojáři hry.

- **Komunita**

Jestliže účelem hry je vydělat peníze a jejím herním principem je vývoj tanků, pak její duší je komunita hráčů. Na komunitě a v ní se projevuje asi největší deviza a specifikum online hraní. Hráči, kteří se střetávají a pomocí chatu komunikují ve hře, mohou komunikovat též přímo na svém účtu nebo na speciálních diskuzních fórech. Přirozeně se mohou setkat i v reálném životě. V samotné hře mohou vytvářet bojové dvojice, či celé týmy ve speciálním herním režimu nebo se dokonce účastnit turnajů v rámci e-sportu. Díky rozličným možnostem komunikace se často vyjadřují ke hře, jejímu vývoji, chování jiných hráčů v ní atp. Zde není v podstatě rozdíl od veřejného či politického života v klasickém smyslu slova. Ti nejaktivnější pak někdy dostávají nabídky na oficiální spolupráci na hře, ať už třeba v podobě moderování diskuzí či podílu na vývoji hry. Prozíravý vlastník online titulu si svou komunitu hýčká, respektuje ji a dává jí záminku k pravidelnému hraní.

- **Denní bonusy, akce**

Co nutí hrát hráče každý den? Zprvu to jistě není návyk ani závislost, ty se teprve musí vytvořit. Ani model hry, jak byl výše popsán, by denní hraní sám o sobě nevyžadoval. Sbírají se zkušenosti pro vývoj tanků v jednotlivých bitvách. Těch lze odehrát třeba o víkendu klidně sto a v pondělí a v úterý si dát pauzu. To by jistě bylo rozumné a příjemné. Hráčům však nedá vydechnout prvek s označením denní bonus. Každému tanku, který má v garáži, s příchodem nového dne přibude tzv. denní bonus. Zpravidla se jedná o získání dvojnásobku zkušeností v první vyhrané bitvě dne. Často však probíhají akce, kdy lze získat trojnásobek, pětinásobek. Hráč pak zapíná hru denně, i když se mu třeba zrovna příliš nechce. Měl by lepší věci na práci, ale přece nepřijde o bonus. Jedna hra mu tak teoreticky vydělá jako hry dvě, resp. tři nebo dokonce pět. Záludnost tkví v tom, že dobrat se té první

vítězné bitvy, bývá někdy dost problematické. V tom má prsty opět matchmaking. Odehrát třeba sedm bitev, které nestojí za nic a zkušenost z nich je mizivá pro osmou bitvu, kde se vám ani nemusí moc zadařit (pak trojnásobek z mála je též docela málo), postrádá ve výsledku smysl a vy si vyčítáte ztrátu času. Další zrádnou okolností je, že se násobí pouze zkušenost nikoliv kredit. Tato disproporce pak způsobí, že po získání zkušeností na nový tank, zjistíte, že si ho nemáte za co koupit. Pak třeba nezbyvá než vzít prémiový tank a jít vydělávat dalším hraním. Přikovat hráče k obrazovce se daří i dalšími bonusy a akcemi či misemi. Kupříkladu na konci rozličných misí vyžadujících k jejich splnění opravdu mnoho herního času, bývá úspěšný hráč odměněn prémiovým tankem, pár dny prémiového hraní nebo novým garážovým stáním. Obzvláště akcí na získání prémiového účtu na pár dní bývá poměrně mnoho. I notoricky šetřivý hráč si tak s pocitem výhry může na vlastní kůži vyzkoušet, jak krásně přibývají zkušenosti a stříbrňáky při prémiovém hraní. Účel je jasný, přimět hráče, aby za hru začal konečně pravidelně platit.

- **Hra bez konce**

Co přijde na konci hry? Co přijde poté, co už má hráč všechny tanky, jaké si přál, skvěle vycvičené posádky a jeho bojové (herní) umění předčí většinu soupeřů? Pokud se třeba nezačne živit e-sportem, tak nic. U těžce získaných tanků na nejvyšší úrovni zjistí, že jsou jen neohrabanou variantou téhož na předchozích úrovních a že bitvy s nimi příliš zábavné nejsou. Pokud si tedy náhodou po tomto prozření neřekne, že už toho má dost a účet nezruší, neopustí nebo neprodá, což je při získaném návyku nepravděpodobné, bude se muset spokojit s dalším upgradem, vydáním nových map, nových herních módů, a především nových tanků.

Jenomže, jak jsem v předchozích kapitolách popisovala problematiku závislosti, závislý jedinec většinou sám od sebe nedokáže s hrou přestat i přes nahlédnutí její nesmyslnosti a dále s ní tráví nadměrné množství času na úkor jiných aktivit. Dokonce je možné, že ztratí pojem o čase a hra začne výrazně narušovat jeho denní režim. Hýbnerová popisuje určité fyzické příznaky, které může jedinec pociťovat: budou ho bolet záda, krk, hlava a oči, bude nevyspalý, může mít i potíže se zápěstím (syndrom karpálního tunelu vzniklý dlouhodobým přetížením středního nervu v zápěstí). Bude se odbývat v jídle a tím pádem bude velmi rychle měnit váhu, bude zanedbávat osobní hygienu (Hýbnerová in Krčmářová, 2012).

Ve zkratce řečeno – bude se odbývat v naprosto všem. Bude tedy upřednostňovat virtuální svět před tím hmotným. Zpravidla se toto týká adolescentů (dle Griffiths in Krčmářová, 2012), kteří jsou k závislosti na online hrách náchylnější než dospělí. Zároveň klade důležitost faktu, že je důležité odlišit rozdíl mezi jen hrajícími a těmi, kteří jsou již závislí. Miovský z Kliniky adiktologie o závislosti hovoří v případě hraní v průměru 40 hodin týdně, což je obvyklý pracovní úvazek, který si tím závislý jedinec u počítače „odpracuje“. U nich pak také hrozí v naprosté většině problémy spojované obvykle s látkovými závislostmi, uváděné výše v této práci (Miovský, 2010).

Smutným faktem je, že i děti dnes mají možnost utratit ve hře nemalé peníze. Způsobů plateb je skutečně nepřeberné množství a případů dětmi takto zadlužených rodin se občas zabývají stránky novin, viz. článek na Lidovky.cz: „...kluci začali hrát *Minecraft* přes PC a mobily. Tu a tam přišli, abych jim nahrál novou verzi. Tu a tam jsem musel zaplatit operátorovi několik tisíc, než jsem u přístrojů zablokoval veškeré způsoby, jak přikupovat do hry zbraně a životy“ (ČAPEK: Konečně pátek?, online, 2018).

## 4 NADMĚRNÉ HRANÍ POČÍTAČOVÝCH HER VE SVĚTLE ZÁVISLOSTI

Praktická část bakalářské práce se zabývá celou prací prostupující otázkou- Naplňuje nadměrné hraní na počítači koncept závislosti? Rozhodla jsem se využít formu polostrukturovaného rozhovoru. V problematice hraní počítačových her se orientuji částečně díky své zkušenosti a částečně díky faktu, že v dnešní době je téma zmiňováno a popisováno v mnoha článcích i odborné literatuře. Pomocí kvalitativní metody polostrukturovaného rozhovoru mohu zaměřit zkoumání do hloubky a ne po povrchu tématu, což se mi vzhledem k výzkumné otázce hodí.

### 4.1 Kvalitativní přístup- polostrukturovaný rozhovor

Kvalitativní přístup jako metoda zkoumání je vzhledem ke zkoumanému cíli nejvhodnější. Jak uvádí Reichel, touto metodou můžeme postihnout komplexní obraz zkoumaného prvku či procesu a je nejlepší cestou, jak se mu přiblížíme a můžeme jej pochopit (Reichel, 2009).

Miovský vysvětluje rozdíl ve vztahu výzkumníka v kvantitativním a kvalitativním výzkumu. V kvantitativním výzkumu je vztah neutrální, dochází k minimalizaci vazeb mezi zkoumanými procesy, výzkumníkem a respondenty. Naproti tomu v kvalitativním výzkumu je výzkumník v podstatě sám účastníkem, neboť osobním vztahem s respondenty a vazbou na zkoumaný proces přispívá výzkumník k úspěšnějšímu popsání zkoumaného cíle (Miovský, 2006).

Pro vysvětlení malého souboru respondentů uvádí Hendl, že se v případě kvalitativního přístupu již počítá s pramalou ambicí na obsáhnutí reprezentativního vzorku. Jedná se tedy o zmapování nevelkého souboru. Z toho plyne, že výběr souboru (respondentů) a určování cílů je zcela odlišné od kvantitativního výzkumného způsobu (Hendl, 2005).

Polostrukturovaný rozhovoru jsem jako výzkumnou metodu vybrala z důvodu otevřenější spolupráce a komunikace s respondentem. Ten se tak může vyjádřit i mimo rámec kladených otázek. Úkolem výzkumníka je pak naslouchat projevu respondenta a adekvátně reagovat, případně se doptávat. Jak uvádí Miovský, jde o kombinaci plně strukturovaného a nestrukturovaného rozhovoru, ve kterém je

ideálně postihnout celý výzkumný problém a naplněn výzkumný plán a dá se říci, že je nejvíce rozšířenou metodou kvalitativního přístupu (Miovský, 2006).

#### **4.2 Výběr a charakteristika respondentů**

Výběrem respondentů jsem se dlouho zabírala. Tématika fenoménu počítačových her jde napříč generacemi a bylo důležité si nejprve upřesnit, jakou metodou budu šetření provádět. Následně bylo nutné vymezit z praktického hlediska, jaký typ respondentů bude nejsnazší oslovit a tudíž získat nejobsáhlejší informace. Nakonec mne inspirovalo moje okolí. Problematika závislostí na internetu, počítačových hrách a virtuálních drogách se jistě týká mládeže a je zde také veliké riziko rychlejšího nástupu závislosti. V mnohé literatuře je tomuto tématu věnována nesmírná pozornost (viz. publikace Ševčíkové, Krčmářové, Šmahela). Rozhodla jsem se tedy jít jinou cestou. Zním mnoho mužů ve věku mezi 30-40 roky, kteří propadli hraní počítačových her. Tito muži mají své zaměstnání, rodinu, partnerky, leckdy potomky. Zkrátka povinnosti a zodpovědnost. Nadměrné trávení času u počítačových her jim bere čas, který by mohli věnovat rodině, odpočinku i svým koníčkům.

Došlo tedy k výběru 5 respondentů, o kterých se dá říct, že jim hraní zasahovalo či zasahuje do života víc, než by oni či jejich okolí chtělo. Rozhovor jsem udělala s muži ze svého okolí formou již zmíněného polostrukturovaného dotazníku. Dostalo se mi souboru odpovědí, které se v následující části budu snažit ukotvit do teoretického modelu závislosti.

Následuje popis respondentů. K základním informacím pro popis účastníků patří pohlaví, věk, dosažené vzdělání, současné zaměstnání, partnerský či rodinný vztah a s kým žijí domácnosti:

R 1- muž, 38 let, vysokoškolské vzdělání, pracuje ve službách a turismu, má partnerku, se kterou vychovává v jedné domácnosti dítě batolecího věku

R 2- muž, 29 let, středoškolské vzdělání zakončené maturitou, telefonní operátor v pojišťovně, bez partnerky, v domácnosti žije sám

R 3- muž, 36 let, vystudovaný výuční obor, svářeč v továrně na automobily, bez partnerky, žije v domácnosti s matkou

R 4- muž, 31 let, vysokoškolské vzdělání, učitel na střední škole, bez partnerky, v domácnosti žije sám

R 5- muž, 23 let, středoškolské s maturitou, skladník/reklamační v elektře, má partnerku, se kterou žije v jedné domácnosti.

#### 4.3 Výzkumný cíl, otázka a metoda analýzy dat

Výzkumným cílem bakalářské práce bylo zjistit, zda je nadměrné hraní počítačových her závislostí, či nikoliv. Hlavní výzkumnou otázkou bylo: **Naplňuje nadměrné hraní počítačových her model závislosti (koncipovaný WHO)?** Dílčí cíle, které pomohly k zodpovězení výzkumné otázky, jsou zároveň popisem analýzy sebraných dat.

Použila jsem diagnostiku z Mezinárodní klasifikace nemocí, její 10.revizi. Závislost je zde rozvedena na šest faktorů (jevů), kterými se může projevovat. Pokud jsou naplněny jen tři z nich, můžeme hovořit o závislosti v klinickém slova smyslu. Pokusím se demonstrovat, že u pokročilého hraní počítačových her, lze tyto faktory dobře vysledovat. Za důkazy mi budou sloužit výpovědi skutečných hráčů.

1. Silná touha nebo pocit puzení užívat látku
2. Zhoršené sebeovládání při užívání látky, při začátku, konci nebo množství užívané látky
3. Odvykací stav projevovaný tělesně
4. Změna tolerance projevená vyžadováním vyšších dávek látky
5. Postupné zanedbávání zájmů či potěšení, které byli důležité před začátkem užívání látky
6. Užívání látky i přes jasně škodlivé následky, jako poškození jater či CNS, či psychiky (MKN- 10, 2009).

Soubor otázek, na které jsem se v rozhovoru ptala, je mnou vytvořený na základě výzkumného cíle. Otázky se snaží cílit na několik složek závislostního modelu:

- Původ či okolnosti začátku užívání. Otázky:  
*Co tě vedlo k tomu začít s hraním?*
- Craving neboli bažení, silná touha- v pojetí WHO je tato složka centrálním příznakem závislosti. Otázky v rozhovoru, které směřují ke zmapování:



*Jak ti zasahuje/zasahovalo hraní her do běžného života? Např. myslíš často na hru, když nehraješ; odmítneš jinou aktivitu a radši si jdeš zahrát? Napadá tě, co bys mohl místo hraní her dělat jiného?*

*V jakých situacích nejvíc hraješ/hrál si, respektive v jakou denní dobu?*

- Emocionální složka, libé i nelibé pocity. Otázky:

*Jaké máš/jsi míval pocity při hraní her a jaké po vypnutí hry*

*Máš u užívání jiné návykové látky či děláni jiného návykového procesu podobné pocity jako u hraní? Jsou příjemnější nebo méně příjemné?*

*Co ti hry daly dobrého do života?*

- Behaviorální složka, změna chování, nové návyky, opouštění starých vzorců chování, zaujetí užíváním. Otázky:

*Jak ti zasahuje/zasahovalo hraní her do běžného života? Např. myslíš často na hru, když nehraješ; odmítneš jinou aktivitu a radši si jdeš zahrát? Napadá tě, co bys mohl místo hraní her dělat jiného?*

*Stalo se ti někdy, že jsi někoho nebo něco zanedbal a místo toho hrál hry? Popiš konkrétní situaci*

- Růst tolerance, v případě hraní her i prodlužování doby hraní, delší hraní v kuse. Otázky:

*Kolik hodin za den strávíš/strávil jsi hraním her? Rozepiš, kolik v jakých situacích, neprůměruj. Stalo se ti někdy, že jsi hrál, aniž bys pomyslel, že uteklo několik hodin v kuse? Můžeš si vzpomenout na situaci, kdy jsi hrál nejvíc času v kuse-kolik přestávek a jaké? Popiš svůj nejdelší zážitek s hraním.*

- Nahlédnutí následků a užívání navzdory. Otázky:

*Myslíš, že ti hraní negativně zasahuje do života? Plánuješ změnit svou momentální herní situaci? Chceš hrát míň, víc, stejně? Případně jak ji chceš změnit?*

Celá struktura rozhovoru je v příloze bakalářské práce (Příloha A- Struktura rozhovoru).

#### 4.4 Interpretace výsledků výzkumného šetření

V poslední části kapitoly uvádím výsledky výzkumu pomocí interpretace odpovědí. Pokusím se nyní analýzou a s pomocí výpovědí skutečných hráčů naplnit jednotlivé faktory závislosti stavem hráče v pokročilé fázi hraní počítačových her.

##### Faktor I.: „silná touha nebo pocit puzení užívat látku“

Dotazovaní pociťovali tento faktor v dobách svého vrcholného hraní nejintenzivněji ze všech. Každý si ho též připouštěl, byl si vědom této okolnosti a vnímal ji jako problém. Dotazovaní se shodli na neschopnosti se od touhy oprostít a něco s ní udělat. Uváděli pocity jako zvědavost, touha vyhrát, poměřit se, zjistit, co nového. Dodávalo jim to určitou sounáležitost s ostatními hrajícími uživateli. Zároveň dva respondenti uvedli, že v nynější době již tento pocit nemají a že spolu se změnou priorit již touhu necítí.

R 1: *„Druhý den mám opět touhu to hrát a dohrát, to už jsem bdělý a zvědavý, co tam udělám za tah ve své zemičce...“*

*„Někdy mi to zbytečně odvádí myšlenky od reality a trochu mě to pohlcuje. Místo abych šel ven, tak si zahraju“*

R 2: *„Dříve, když jsem hrál Ragnarok (online hra s množstvím hráčů), tak jsem na hru myslel i mimo dobu, kdy jsem hrál a těšil jsem se, až se zase zaloguju a snažil jsem se na ni být co nejdéle. Myslel jsem na hru celkem dost často.“*

R 3: *„Dříve ano- radši počítač, než někde něco dělat, ale během let jsem se tak nějak srovnal, takže teď už to nehrozí.“*

R 5: *„...jsem se cítil rozzlobeně nebo nervózně, když jsem nemohl kontrolovat, co se například v Travianu děje a neustále se mi to honilo hlavou, jestli na mě náhodou někdo neútočí...“*

*„...už ani nemám to nutkání, které jsem dříve míval.“*

Faktor II.: „potíže v sebeovládání při užívání látky, a to pokud jde o začátek a ukončení nebo množství látky“

Tento faktor úzce souvisí s faktorem prvním, respondenty intenzivně pocíťovaným a tudíž není divu, že i tato potíť je pro hraní typická. Silné puzení vede hráče ke spouštění hry jakoukoliv i vyloženě nevhodnou dobu. Typicky brzo ráno, pozdě v noci, místo učení. Jestliže začátek představuje problém, pak neschopnost hráčů ho včas ukončit je příslovečná. Hráči se hraní věnují celé noci nebo i víkendy, dokud je nevysvobodí nutnost jít např. do práce nebo do školy. S neschopností užívání látky ukončit je v tomto případě přímo úměrně spojen problém užívaného množství látky. Po celou dobu hraní totiž hráč látku (hru) užívá. Respondenti popisovali pocity jako nevnímání času a shodli se víceméně na naprostém ponoření do hry. Potíť popisovali hlavně s množstvím, tedy délkou hraní a jeho ukončení. Všichni shodně uvedli zážitky spojené s absencí spánku na úkor hraní.

R 1: *„Když jsem tak unavenej, že nemůžu provozovat jiné činnosti, ani ne spát, tak si zahraju. Při tahovce čas tak utíká, že ani nevím. Nejsem si jistý, ale myslím, že tři hodiny obvykle odehraju. Většinou večer před spaním se skleničkou. Výjimečně jsem schopen dát i osmičku, když mě to chytne, což je v situaci, kdy jsem doma sám a mám chuť.“*

*„Nejdýl času jsem trávil u tanků (World od tanks- online bojová hra s velkým množstvím hráčů najednou). Kolikrát jsem to zapnul večer a až svítání mě odtrhlo od počítače. Přestávky jsem si dělal vždycky, třeba po půl hodině- na záchod, napít se“.*

R 2: *„...se pravidelně stávalo, že jsem hrál 5 hodin a přišlo mi to jako 20 minut. Když jsem hrál 10 hodin, tak jsem měl pouze přestávky na oběd, jinak jsem jedl u počítače a taky přestávky na jointy marihuany. Nejdéle jsem hrál Ragnarok a mohlo to být s přestávkami 10-12 hodin v kuse a uteklo to jako voda. Dříve, což byla již zmíněná doba Ragnaroku jsem hrál, jak přes den- 300 omluvených hodin za pololetí na SŠ napovídá, tak i večer.“*

R 3: *„Ano, stalo se mi hodněkrát, že mi čas záhadně zmiznul při hraní. Nejdělsí zážitek v hraní v kuse bez spaní mám 37 hod.“*

R 4: *„A jsme u času, jistě že se mi stalo, že jsem čas nevnímал. Hlavně na střední škole, kde jsem byl do WoW tak zažranej, že se stávaly situace, kdy jsem například přišel ze školy, udělal povinnosti doma, jako nádobí, smetí, umejt auto apod a pak jsem sedl k PC a hrál až do rána. V sedm mi jezdil autobus, o půl sedmý jsem vstával, takže se šlo spát třeba o půl pátý.. pak do školy a druhé den zase. Delší bývaly víkendy u kamaráda, kde jsme hráli třeba dva dny v kuse. Začali jsme v pátek*

*a já odcházel v neděli ráno s bágem. Něco se přitom jedlo a pilo a pokec a tak, takže pauzy byly, ale šlo primárně o tu hru. A to se nespalo vůbec, takže cca 30 hodin s pár krátkýma mikrospánkami...“*

*R 5: „...a hrál jsem až dlouho do noci, kdy už jsem únavou opravu nemohl. Kdybych tenkrát nebyl tolik unavený, myslím, že bych vydržel hrát klidně ještě dalších 10 hodin.“*

*„Nejvíce jsem hraním v kuse strávil asi nějakých 14 hodin po noční směně, kdy jediné moje přestávky byly na toaletu nebo pro něco drobného k jídlu.“*

Faktor III.: **„tělesný odvykací stav.** Látka je užívána s úmyslem zmenšit příznaky vyvolané předchozím užíváním této látky, případně dochází k odvykacímu stavu, který je typický pro tu kterou látku. K mírnění odvykacího stavu se také někdy používá příbuzná látka s podobnými účinky“

Tento faktor je v rámci tématu hraní her nejproblematictější. Jistě nejméně průkazný. Nebude zřejmě pochyb, že hraní jakýchkoliv počítačových her, má neblahý vliv na tělesný stav. Zároveň nemůže být řeč o zmírňování tělesných příznaků či neduhů opětovným hraním. Nicméně bych od fyzických projevů úplně neupouštěla. Na základě odpovědí respondentů si dovoluji tento faktor přetransformovat do tělesných příznaků dlouhého (nadměrného hraní). Zmiňovali problémy se spánkem a přeměnu denního režimu. Z toho vedoucí zhoršený výkon v reálném životě- co se týče zaměstnání, školy a blízkých vztahů.

*R 1: „Bylo to jako kdybych dlouho nespál- což taky tak bylo, akorát třikrát vynasobené. Po tý době nespání jsem byl hrozně roztřitej a naopak mi spát už vůbec nešlo a nějakou dobu jsem pak bojoval s denními režimy. Jako kdybych změnil časový pásma, prostě nic příjemného.“*

*R 2: „...ve škole jsem usínal a byl mimo, tak jsem tam pak ani nejezdil a dospával doma.“*

*R 3: „...pak už to prostě nešlo, měl jsem rozmazané vidění, hukot v uších, žaludek na vodě, ztratil jsem rovnováhu.“*

R 5: „ Po vypnutí her následovalo takové vystřízlivění, kdy jsem si pomalu uvědomoval, že jsem zase v reálném světě, kde tolik otevřený a „společenský“ být neumím.“

Faktor IV.: „průkaz **tolerance k účinku látky** jako vyžadování vyšších dávek látek, aby se dosáhlo účinku původně vyvolaného nižšími dávkami (jasné příklady lze nalézt u jedinců závislých na alkoholu a opiátech, kteří mohou brát denně takové množství látky, které by zneschopnilo nebo i usmrtilo uživatele bez tolerance)“

Obdobně jako u faktoru II. , který uvádí potíže v sebeovládání při užívání. „Zvyšování dávek“ je též nedílnou součástí hraní. Mechanismus hry k tomu uživatele jasně vede a ten se zvyšujícím návykem nechá polapit. Časem zjistí, že jedna hra je mu málo, a že na druhou stranu je schopen prosedět u počítače celou noc. Odpovídající uvedl jeden příklad tolerance ke zvyšování, když jsou k tomu okolnosti- přes týden hraje určitou dobu, ale o víkendu zvládne hrát dobu dvakrát delší. Jiný respondent uvedl, že k lepší výdrži u hry potřebuje „povolený doping“- tedy energetický nápoj Gold shock a cigarety Camel, naopak jiné návykové látky mohou ovlivnit jeho reakce a tím rychleji ukončit hraní, proto se jim vyhýbá.

R 1: „Nejdelší zážitek byl cca 24 hodin s přestávkami. Sednul jsem si k tomu spíš vědomě s pocitem, že to bude delší, ale samozřejmě jsem nepředpokládal, že takhle dlouho aniž bych spal. No a pak jsem byl svým způsobem pořád vědomý, že to dlouhý je, ale bavilo mě to a blbě jsem se necítil.“

R 2: „V minulosti- tedy konec 2.stupně ZŠ až maturita na SŠ-jsem byl schopný hrát přes týden klidně 8 hodin denně a o víkendu i více. Od doby nástupu do práce hraju maximálně po práci, to je přes týden 1-2 hodin a o víkendu, pokud jsem doma, tak maximálně 3-5 hodin.“

R 4: „Vždy primárně odpoledne až večer a to jen díky tomu, že WoW (World of Warcraft, online titul) je multiplayer a setkávali se tam hráči z celého světa. A jak jinak si zahrát s někým z Ameriky, vzhledem k časovému posunu, než na něj počkat delší dobu, než jsem plánoval.“

R 5: „ Po práci jsem schopen taky ještě 1-2 hodiny hrát, podle toho, jak jsem unavený. Když mám volno, záleží, kolik je toho potřeba doma udělat, když mám více

*domácích prací, je to kolem dvou hodin, když méně vyšplhá se to klidně na nějaké čtyři až šest hodin za den“*

*„Ještě před dvěma měsíci ale pro mě nebyl problém tomu dát za den třeba i osm hodin. Hodněkrát se mi stalo, že jsem u hry strávil tolik času, aniž bych si uvědomoval, kolik hodin vlastně uplynulo, dostal jsem se do stavu, kdy jsem vůbec nevnímal okolí a jen hrál a hrál a hrál.“*

Faktor V.: **„postupné zanedbávání jiných potěšení nebo zájmů ve prospěch užívané psychoaktivní látky a zvýšené množství času k získání nebo užívání látky, nebo zotavení se z jejího účinku“**

Opět by se dalo říci, že tento jev je pro hráče počítačových her typický. Hra přitáhne celou vaši pozornost a už vás nepustí. Je vizuálně mimořádně zajímavá a vyžaduje pravidelně spoustu vašeho času. Hra se pro respondenty stala prioritou, kdy někteří zanedbávali úkoly do školy. Většinou se v odpovědích shodli, že mohli jít ven s kamarády místo hraní. Tedy, že zanedbávají své přátele. Dva respondenti podobně uvedli, že v podstatě cokoliv je lepší a užitečnější než hraní her.

R 1: *„Baví mě to. Všechny ostatní jevy mě v tu chvíli ruší, hodně se na soustředím a beru to jako svou chvilku. Je to žrout času a cokoliv je užitečnější než hraní her. Někdy mi to zbytečně odvádí myšlenky od reality a trochu mě to pohlcuje. Místo abych šel ven, tak si zahraju. Kdyby ta možnost hraní nebyla, asi bych šel opravdu ven.“*

*„...vždycky mám ten pocit (zanedbání). Když je kolem mě někdo, komu se nevěnuju a když jsem sám, že ho nevěnuju něčemu jinému.“*

R 2: *„Při hraní Ragnaroku se stávalo, že jsem občas zanedbal přátele a místo abych šel ven, jsem hrál na počítači, ale je fakt, že ne často, protože jsem věděl, že až přijdu domů, tak zase zapnu Ragnarok a tudíž stejně budu hrát.“*

R 4: *„Během hraní jsem byl zaměřenej jen na hru, když se po mně něco chtělo, převážně odpověď, občas jsem byl vzteklej.“*

*„Vždycky se dá místo hraní dělat něco jinýho! Je to žrout času, ztráta času. Ale na to si musí člověk přijít sám a ne kvůli ostatním.“*

R 5: „*Nejhůře jsem na tom byl na střední škole a po střední škole v prvním zaměstnání. To mě nic jiného než hraní vlastně nezajímalo. Ještě jsem chodil chatovat na xchat.cz. A to byla moje veškerá denní náplň mimo práci a spánek. Zpočátku partnerského vztahu mi hraní hodně nepříznivě zasahovalo i do života s partnerkou, kdy jsem byl schopen přijít někam pozdě jen proto, že jsem hrál hru.*“

*„...když jsme se čerstvě sestěhovali. Volný den jsem klidně strávil hraním her, místo abych se podílel na chodu domácnosti“*

**Faktor VI.: „pokračování v užívání přes jasný důkaz zjevně škodlivých následků:** poškození jater nadměrným pitím (depresivní stavy, vyplývající z nadměrného užívání látek) nebo toxické poškození myšlení“

Výše uvedená odpověď na předchozí otázku v podstatě odpovídá i na tuto. Škodlivé následky v podobě zanedbaných sociálních vztahů a jiných koníčků jsou zřejmě stejně jako fyzické obtíže. Hráč má však přesto spíše tendenci uzavírat se ve „svém“ světě, kde se mu na rozdíl od toho vnějšího daří a dochází saturace a satisfakce. Nicméně respondenti v mém výzkumném šetření nenaplnují v současnosti zcela. Tři z nich jsou na tom lépe, než byli dříve a uvádí, že se změnou priorit a hodnot se jim změnil i režim hraní- tzn. dokáží odlišit, kdy je pro ně hraní škodlivé, jsou schopni se odpoutat a neberou hraní jako svou prioritu.

R 1: „*Místo abych šel ven, tak si zahraju. Kdyby ta možnost hraní nebyla, asi bych šel opravdu ven. Chtěl bych se zbavit i hraní počítačové hry, vidím jiné možnosti trávení času.*“

R 2: „*Aktuálně plánuju hrát stejně jako hraju, tedy pro zábavu. Jak jsem popsal výše, jsem spokojený i s tou změnou, která je oproti mým rokům na SŠ velká.*“

R 3: „*Bud'to mám možnost a čas, tak si zahraju, nebo nemám možnosti, tak nehraju. Je to jako strom-kmen je hraní, ale musej se ti k němu seběhnout kořeny, které jsou velká proměnlivá.*“

R 5: „*Po několika rozhovorech, ve kterých mě upozornila, že to přeháním, se nyní snažím ovládat a držet svou vášeň na uzdě... A opět ještě nedávno jsem byl schopen po příchodu z práce vzít mobil, pustit hru a hrát, přestože jsem se celý den s přítelkyní neviděl.*“

## Shrnutí výzkumu

Položená výzkumná otázka: *Naplňuje nadměrné hraní počítačových her model závislosti (koncipovaný WHO)?* byla zodpovězena. Každý respondent hovořil jiným specifický „jazykem“ a mluvil v jiných přirovnáních, obratech a jinými výrazy, nicméně výpovědi všech dotazovaných se v mnohém shodují. Můžeme shrnout do několika bodů:

- Silnou touhu po hře není možné ovládat a velmi zasahuje do běžného života a do každodenních povinností. Typicky se ukázalo, že respondenti- muži vnímali tento problém v období pozdního dospívání a mladého dospělého věku, zatímco dnes mají utříděné hodnoty a necítí touhu po hře tak silně.
- Délka jednotlivých herních „seancí“ se měnila s okolnostmi- zda byl víkend, zda se hrálo u kamaráda... Nicméně dá se říct, že téměř vždy čas u hraní utíká jinak, rychleji a není ve schopnostech respondentů tento čas uhlídat, ba ani o to většina nestojí.
- Čas, který je věnován hře, může být využit jinak a k tomuto poznatku se opakovaně respondenti vraceli. Je-li někomu nepříjemné trávit čas u počítače aniž bychom ho měli „pevně v našich rukou“, proč to nezměníme? To je otázka, kterou by bylo zajímavé nastolit trochu v jiném kontextu a shledávám zde možnost pro další šetření v budoucnosti. Zároveň jednoduchou odpovědí, která se na základě rozhovorů nabízí je: protože jde o závislost a s tou se těžko z ničeho nic zápolí!

Odpověď na výzkumnou otázku je kladná: Ano, naplňuje. Bylo by jednoduché toto tvrdit, ale díky rozhovorům jsem odpověď potvrdila přes dílčí otázky nebo cíle a těmi bylo naplnění diagnostických faktorů modelu závislosti. Nejsilněji kladnou odpověď jsem pocítovala u faktoru druhého, popsaného jako zhoršené sebeovládání při užívání látky, v tomto případě vykonávání hraní počítačové hry. Dotazovaní respondenti reagovali na otázky týkající se tohoto faktoru velice jednoznačně a nebyl zde jediný, který by se vymykal. Naproti tomu u faktoru tělesného odvykacího stavu můžeme polemizovat, zda byl naplněn. Cílem práce nebylo všechny potvrdit, ale zjistit, které budou naplněny a které ne. Jisté je, že v diagnostickém popisu závislosti musí jedinec naplnit alespoň tři faktory, aby



se dalo hovořit o závislosti. Ve výzkumu této práce se dle respondentů nejméně tři faktory naplnily, můžeme tedy hovořit o závislosti.

## ZÁVĚR

Svět počítačů, her, virtuálního prostředí vyvolává dnes ve společnosti velký ohlas. Není zatím možné specifikovat všechna rizika, nebezpečí ale i výhody, které toto rozhraní má. Je to poměrně novodobý fenomén (v porovnání k době trvání lidské společnosti) a tak jej ani nelze popsat do všech detailů. Na druhé straně závislost a její aspekty, druhy a diagnózy známe dnes velmi dobře a troufám si říct, že je velmi obsáhle popsána. V této bakalářské práci jsem poukázovala na možnost „obohacení“ teorie závislosti o další rozměr- závislost na hraní počítačových her. Uvedla jsem několik konceptů klasického modelu, jak na závislost nahlíží odborná společnost. Nakonec poměrně okrajově (což nebylo v prvotním úmyslu mé práce, když jsem ji zadávala do studijního systému před X měsíci) došlo k doplnění celého konceptu „hraní her může vyvolat závislost“ o z názvu bakalářské práce hledící patologické hráčství.

Patologické hráčství je usazené tak trochu na kraji zájmu této práce a na pomezí několika diagnóz. Můžeme ho řadit do závislostního chování, ale z pohledu medicínského náleží spíše mezi obsedantní, nutkavé a kompulzivní chování. Snad i proto bylo nasnadě se v práci zaměřit spíše na nejasnou a zatím neklasifikovanou problematiku hraní her ve virtuálním rozhraní. Zároveň jsem uvedla diagnostiku patologického hráčství, neboť spolu s teorií závislostí tvoří důležitou základnu pro nejkoumanější a nejpopsanější oblast v této bakalářské práci.

Nadměrné hraní či závislost? Téma se line celou prací jako červená nit, která snad na konci v poslední kapitole, kde jsem uvedla svůj kvalitativní výzkum, sešije k sobě padnoucí teorie. Bylo nutné se zmínit o virtuálním prostředí a jeho specifikaci, stejně tak o rizicích a nástrahách, které jsou s ním spojené. Zodpovědět si otázku „Proč vlastně lidé hrají počítačové hry?“ a ještě k tomu v tak velké míře po celém světě nebylo vůbec jednoduché. Mnoho autorů má mnoho názorů a každý z nich přichází s dalším přístupem. Tak jsem se prokousávala teoriemi psychologickými, sociologickými i kombinovanými. Až jsem narazila na koncepty, se kterými téma mé práce souznělo nejvíce. Uvedená kniha Manfreda Spitzera byla nejzajímavějším čtením za dlouhou dobu a i přesto, že je podaná spíše populárně naučnou formou pro širokou veřejnost, mluví velmi pravdivě a hovoří jazykem, který mi byl nejbližší. Proto jsem jej uvedla jako jeden z pramenů, ze kterých jsem čerpala

a doplnila ho symbolicky o dá se říci „klinický“ případ bývalého hráče, který se zaměřuje na pomoc se závislostí na hraní.

V poslední kapitole teoretické části byl ve světle jedné hry definovaný celý obchodní koncept tvorby závislého hráče. V této části jsem čerpala z vlastních zkušeností a diskusních fór s hráči a proto obsahuje méně citovaných zdrojů. Na druhou stranu- co může být více blízko realitě než vlastní zkušenost? V této kapitole bylo řečeno, jakými prostředky a „figly“ vytváří hra ze zvědavého člověka poušticího se do světoznámé online hry World of tanks udělat člověka toužícího stále po připojení, po tancích, po vylepšení, po chatování s jinými hráči...Prostě člověka- uživatele závislého na virtuálním světě a tam taky v hlavní míře žijícího.

Závěr celé práce patří výzkumnému šetření. Rozhodla jsem se potvrdit či vyvrátit aplikování závislostního modelu na nadměrné hraní počítačových her. Formou kvalitativního výzkumu bylo snadnější postihnout hlubší aspekty každého respondenta. Rozhovory, které byly polostrukturované potvrdily, jak velmi blízké až takřka stejné okolnosti hraní počítačových her jdou ruku v ruce s literaturou popsanými projevy závislosti.

## SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

### Tištěné zdroje

BLINKA, Lukáš. Nadměrné užívání internetu a závislost na internetu. In: ŠEVČÍKOVÁ, Anna. *Děti a dospívající online: vybraná rizika používání internetu*. Praha: Grada, 2014. Psyché (Grada). ISBN 978-80-210-7527-6.

*Diagnostic and statistical manual of mental disorders: DSM-IV-TR*. 4th ed., text revision. Washington, D.C.: American Psychiatric Association, c2000. ISBN 0-89042-025-4.

HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum. Základní metody a aplikace*. 1. Vyd. Praha: Portál, 2005. ISBN 80-7387-040-2

HÝBNEROVÁ, Jana. *Závislost na online prostředí*. In: KRČMÁŘOVÁ, Barbora. *Děti a online rizika: sborník studií*. Praha: Sdružení Linka bezpečí, 2012. ISBN 978-80-904920-2-8.

KALINA, Kamil. *Základy klinické adiktologie*. Praha: Grada, 2008. Psyché (Grada). ISBN 978-80-247-1411-0

KOHOUT, Roman a Radek KARCHŇÁK. *Bezpečnost v online prostředí*. Karlovy Vary: Biblio Karlovy Vary, 2016. ISBN 978-80-260-9543-9.

KOLÁČEK, Martin. *Freemium hry*. In: JIRKOVSKÝ, Jan. *Game Industry* 3. Praha: D.A.M.O., 2013. ISBN 978-80-904387-4-3.

MIOVSKÝ, Michal. *Kvalitativní přístup a metody v psychologickém výzkumu*. Praha: Grada, 2006. Psyché (Grada). ISBN 80-247-1362-4

MIOVSKÝ, Michal a Pavel BARTÍK. *Primární prevence rizikového chování ve školství*. Vydání první. Praha: VFN v Praze, 2010. ISBN 9788087258477

*Mezinárodní statistická klasifikace nemocí a přidružených zdravotních problémů: MKN-10: desátá revize: aktualizovaná druhá verze k 1.1.2009. 2., aktualiz. vyd.* Praha: Bomton Agency, 2008. ISBN 978-80-904259-0-3.

NEŠPOR, Karel. *Jak překonat problém s hazardní hrou: příručka pro ty, kdo mají problém s hazardní hrou, kdo chtějí takovým lidem pomáhat, kdo chtějí problémům s hazardní hrou předcházet*. Praha: Sportpropag, 1996.

NEŠPOR, Karel. *Návykové chování a závislost: současné poznatky a perspektivy léčby*. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-432-X

REICHEL, Jiří. Kapitoly metodologie sociálních výzkumů. 1. Vyd. Praha: Grada publishing, 2009. ISBN 978-80-247-3006-6

SPITZER, Manfred. *Digitální demence: jak připravujeme sami sebe a naše děti o rozum*. Brno: Host, 2014. ISBN 978-80-7294-872-7.

ŠMAHEL, David. *Psychologie a internet: děti dospělými, dospělí dětmi*. Praha: Triton, 2003. Psychologická setkávání. ISBN 80-7254-360-1.

YOUNG, Kimberly S. a Patrice. KLAUSING. *Breaking free of the web: Catholics and internet addiction*. Cincinnati, Ohio: St. Anthony Messenger Press, 2007. ISBN 9780867168044.

### **Internetové zdroje**

LAZZARO, Nicole: *Why we play games: Four keys to more emotion without story*. Abstrakt přednášky[online]. 2004 [cit. 2018-03-03]. Dostupné z: [http://xeodesign.com/xeodesign\\_whyweplaygames.pdf](http://xeodesign.com/xeodesign_whyweplaygames.pdf).

Bývalý herní závislák radí lidem, jak seknout s videohrami. In: *Bonusweb.cz* [online]. 2018 [cit. 2018-04-21]. Dostupné z: [https://bonusweb.idnes.cz/zavislost-hry-jak-prestat-cam-adair-hry-fce-/Novinky.aspx?c=A180420\\_101552\\_bw-novinky\\_srp](https://bonusweb.idnes.cz/zavislost-hry-jak-prestat-cam-adair-hry-fce-/Novinky.aspx?c=A180420_101552_bw-novinky_srp).

ČAPEK: Konečně pátek?. *Lidovky.cz* [online]. 2018 [cit. 2018-04-24]. Dostupné z: [https://www.lidovky.cz/capek-konecne-patek-idealem-je-panska-vyjazdka-na-kole-nebo-navrhy-komponentu-1wx-/lide.aspx?c=A180222\\_212409\\_lide\\_ele](https://www.lidovky.cz/capek-konecne-patek-idealem-je-panska-vyjazdka-na-kole-nebo-navrhy-komponentu-1wx-/lide.aspx?c=A180222_212409_lide_ele).

Facebook v ČR sleduje už 4,9 milionů uživatelů. In: *Newsfeed.cz* [online]. 2018 [cit. 2018-04-06]. Dostupné z: <https://newsfeed.cz/facebook-v-cr-sleduje-uz-49-milionu-uzivatelu/>.

Miliardoví tvůrci World of Tanks v Praze rozjedou vývoj. *Lupa.cz* [online]. 9.3.2017 [cit. 2018-04-21]. Dostupné z: <https://www.lupa.cz/clanky/miliardovi-tvurci-world-of-tanks-v-praze-rozjedou-vyvoj-wargaming-zacina-hledat-lidi/>.

OLBRECHT, Filip. *Veřejný průzkum o hraní počítačových her*. (výsledky průzkumu), 2013. Dostupné online na <http://verejny-pruzkum-o-hrani-poci.vyplnto.cz>.

Pařanství jako diagnóza. In: *iDNES.cz* [online]. 2018 [cit. 2018-04-19]. Dostupné z: [https://zpravy.idnes.cz/videohry-nemoc-who-seznam-zavislost-dvu-zahranicni.aspx?c=A180207\\_165619\\_zahranicni\\_jn](https://zpravy.idnes.cz/videohry-nemoc-who-seznam-zavislost-dvu-zahranicni.aspx?c=A180207_165619_zahranicni_jn).

Pořadatelé pařížské olympiády přemýšlí nad zařazením počítačových her. *Bonusweb.cz* [online]. 10. srpna 2017 [cit. 2018-04-24]. Dostupné z: [https://bonusweb.idnes.cz/pocitacove-hry-olympiada-0hq-Magazin.aspx?c=A170810\\_140522\\_bw-magazin\\_srp](https://bonusweb.idnes.cz/pocitacove-hry-olympiada-0hq-Magazin.aspx?c=A170810_140522_bw-magazin_srp)

*World of tanks* [online]. Nikósie: Wargaming.net, 2018 [cit. 2018-04-12]. Dostupné z: <https://worldoftanks.eu/cs/>

## PŘÍLOHY

### Příloha A: Struktura rozhovoru

1. Co tě vedlo k tomu začít s hraním?
2. Co tě na hraní her udržuje dnes, respektive z jakého důvodu tě to baví?
3. Jaké máš/jsi míval pocity při hraní her a jaké po vypnutí hry?
4. Kolik hodin za den strávíš/strávil jsi hraním her? Rozepiš, kolik v jakých situacích, neprůměruj. Stalo se ti někdy, že jsi hrál, aniž bys pomyslel, že uteklo několik hodin v kuse? Můžeš si vzpomenout na situaci, kdy jsi hrál nejvíc času v kuse-kolik přestávek a jaké? Popiš svůj nejdelší zážitek s hraním.
5. V jakých situacích nejvíc hraješ/hrál si, respektive v jakou denní dobu?
6. Jak ti zasahuje/zasahovalo hraní her do běžného života? Např. myslíš často na hru, když nehraješ; odmítneš jinou aktivitu a radši si jdeš zahrát? Napadá tě, co bys mohl místo hraní her dělat jiného?
7. Máš u užívání jiné návykové látky či děláni jiného návykového procesu podobné pocity jako u hraní? Jsou příjemnější nebo méně příjemné?
8. Stalo se ti někdy, že jsi někoho nebo něco zanedbal a místo toho hrál hry? Popiš konkrétní situaci.
9. Co ti hry daly dobrého do života?

10. Myslíš, že ti hraní negativně zasahuje do života? Plánuješ změnit svou momentální herní situaci? Chceš hrát méně, víc, stejně? Případně jak ji chceš změnit

11. Je něco, co bys chtěl doplnit? Co ti přijde důležité a neptala jsem se na to?