

Univerzita Palackého v Olomouci
Katedra psychologie Filozofické fakulty

CHARAKTERISTIKA MMORPG HRÁČŮ V SOUVISLOSTI S VNÍMÁNÍM ZÁVISLOSTI



Bakalářská práce

Autor: **Věra Pospíšilová**
Vedoucí práce: **Mgr. Miroslav Charvát, Ph. D.**

Olomouc
2010

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně a všechny použité prameny řádně citovala a uvedla.

V Olomouci 31. března 2010

Na tomto místě bych ráda poděkovala vedoucímu práce Mgr. Miroslavu Charvátovi, Ph. D. za vstřícnost a podnětné připomínky, dále svým přátelům a známým za pomoc při tvorbě, rozšiřování a zpracování dotazníku, všem účastníkům výzkumu a v neposlední řadě děkuji své rodině, která mi svou obětavou pomocí umožňuje prostor pro studium.

OBSAH

1. ÚVOD	5
2. TEORETICKÁ ČÁST	7
2.1 ZÁVISLOST	7
2.1.1 Charakteristika závislosti	7
2.1.2 Typy závislostí	9
2.1.3 Neurobiologie závislosti	9
2.2 MMORPG – MASSIVELY MULTIPLAYER ONLINE ROLE PLAYING GAME	11
2.2.1 Hra	11
2.2.2 Historie MMORPG	11
2.2.3 Charakteristika MMORPG	13
2.2.4 Hráči MMORPG	15
2.3 ZÁVISLOST A MMORPG	18
2.3.1 Závislost na procesech, na komunikačních médiích	18
2.3.2 Závislost na MMORPG	19
2.3.3 Východiska léčby a prevence	20
2.3.4 Vybrané výzkumy v souvislosti se závislostí na MMORPG	21
3. VÝZKUMNÁ ČÁST	25
3.1 METODOLOGICKÝ RÁMEC	25
3.1.1 Výzkumný problém	25
3.1.2 Cíle výzkumu	26
3.1.3 Hypotézy	26
3.2 APLIKOVANÁ METODIKA	28
3.2.1 Zdroje dat	28
3.2.2 Výzkumný soubor, způsob výběru vzorku	29
3.2.3 Metody získávání dat	30
3.2.4 Zpracování a analýza dat	31
3.2.5 Etické problémy a jejich řešení	31
3.3 VÝSLEDKY	32
3.3.1 Popisná statistika	32
3.3.2 K platnosti hypotéz	37
3.3.3 Ostatní výstupy	41
3.4 DISKUZE	43
4. ZÁVĚR	47
5. SOUHRN	48
6. POUŽITÁ LITERATURA	52
PŘÍLOHY	

1. ÚVOD

Téma závislosti na různých typech internetových aplikací a počítačových her se ve vědeckých pracích objevuje stále častěji, neboť množství osob každodenně se pohybujících v internetovém prostředí stále narůstá, a tím roste i pravděpodobnost setkání s fenoménem virtuálních světů.

Důvodů, proč jsem si pro svou bakalářskou práci zvolila toto téma i já, je hned několik. Nejpodstatnější je, že mám sama osobní zkušenost s hraním online hry, která mě dokázala na určitou dobu pohltit natolik, že jsem jí byla ochotna podřídit velkou část svého života. Na základě neřízených introspekcí probíhajících v různých fázích mého virtuálního života zrál úmysl zabývat se tímto tématem více do hloubky, neboť otázek přibývalo.

Dalšími impulzy, které mě k tomuto tématu definitivně „přikovaly“, byly mnohé články a zprávy, informující o smrtích vyčerpáním, páchání sebevražd (např. BBC News, 2005; Blake, 2005; Kohn, 2002) a obecném devastujícím vlivu na partnerské vztahy, který páry dohání až k reálným rozvodům (Woods, 2008).

„Byla jsem vzteky šílená, tak moc mě to zranilo,“ vysvětluje osmadvacetiletá Amy, žena, která si najala virtuálního detektiva, který jejího manžela odhalil z nevěry v online hře. Paradoxní na této situaci je, že tato žena si nového partnera hledá opět ve virtuálním světě (Manželství se rozvádějí..., 2008).

Situace vcelku banální, chtělo by se říci, nebo alespoň banální ve srovnání kupříkladu se smrtí (viz výše), ale jen zdánlivě, neboť lidé v období skutečného pohroužení do hry vnímají všechno, co se odehrává ve virtuálním prostředí, nesmírně vážně, což dokazují statistiky (Piñeiro Escoriaza, 2008), např.:

- dva ze tří hráčů online her by odešli ze svého zaměstnání, pokud by se dokázali uživit ve virtuálním světě
- téměř polovina všech hráčů si cení svých virtuálních přátel víc než reálných
- jeden z pěti hráčů říká, že se cítí být skutečným obyvatelem virtuálního světa

Dle mého soudu nejtragičtější případ se odehrál docela nedávno. Server BBC uvedl, že manželé z Jižní Koreje nechali kvůli závislosti na online hře umřít své dítě hlady. Dítě krmili jen jednou denně, následkem čehož zemřelo na podvýživu. Tento případ zahrnuje další paradox – zmíněný pár hrál hru, v níž vychovával virtuální dítě, dceru jménem Anima (Manželé kvůli závislosti..., 2010).

Všechny tyto případy naznačují, že ačkoliv IAD = Internet Addiction Disorder (závislost na internetu) je teprve zvažována, zda ji oficiálně zařadit do 5. revize Diagnostického a statistického manuálu v roce 2013 (APA, 2010) a někteří odborníci (např. Grohol, 2005a, 2005b) dosud tento typ závislosti příliš neuznávají, přesto je zcela zřejmé, že může člověku vážně narušit a zkomplikovat život.

Cílem této práce je přispět k již provedeným zkoumáním v této oblasti a ověřit, jak je rozšířena závislost na online hrách mezi hráči, zda různé demografické a motivační faktory mají vliv na míru závislosti a také nakolik jsou si hráči vědomi vlastní závislosti. Dosavadní výzkumy byly často cíleny na různé kultury (např. výzkumy korejských či taiwanských studentů), věkové skupiny (častým objektem výzkumů jsou adolescentní hráči) a další (např. vývoj identity, genderové rozdíly, osobnostní charakteristiky). Tento výzkum přistupuje k populaci jako celku, zahrnuje i méně typické skupiny hráčů (nad 40 let, podnikatel, s nižším vzděláním apod.) a orientuje se především na českou populaci.

Práce je rozdělena na dvě části – teoretickou a výzkumnou.

Teoretická část je věnována vymezení pojmů souvisejících s obecným tématem závislosti (její definice, charakteristika a neurobiologie), seznámení s MMORPG hrami, jejich historií, charakteristikou a samozřejmě také jejich hráči, dále jsou zde probrány souvislosti mezi závislostí a MMORPG a nakonec i způsoby její léčby a prevence.

Z mnoha provedených výzkumů vyjímá ty, které přímo souvisejí s tématem závislosti na MMORPG.

Výzkumná část popisuje organizaci, průběh a výsledky kvantitativního výzkumu zaměřeného na zjištění míry závislosti hráčů některých MMORPG v České republice.

Sleduje také vnímání závislosti samotnými hráči a motivační faktory, které participanty výzkumu vedou k hraní online her.

Možným přínosem této práce je z hlediska teoretické části pohled na závislost nejen z typické psychologické, ale i z biologické stránky a z hlediska části praktické je to zkoumání výhradně české populace.

2. TEORETICKÁ ČÁST

2.1 ZÁVISLOST

2.1.1 CHARAKTERISTIKA ZÁVISLOSTI

„Závislost je dnes uznávanou nemocí s tichým předpokladem, že příčina závislosti spočívá ve vlastnostech chemických substancí nebo objektů“. (Frouzová, 2008, str. 237)

Na závislost jako na nemoc se začalo pohlížet v polovině minulého století (Dvořáček, 2008), kdy se postupně začala prosazovat do americké i evropské klasifikace nemocí.

Člověk odjakživa hledá způsoby, jak si ulevit od fyzické i duševní bolesti, nudy, pocitů samoty a neuspokojení a naopak dosáhnout prožitku radosti, euforie a slasti, cítit se výkonný, bezproblémový a zbavit se zábran. Tato přirozená touha ovšem může být příčinou rozvoje chorobných znaků, přejde-li v nutkavost, poznamenává Kudrle (2003). Závislost samotnou pak označuje jako chronickou a progredující poruchu, která se rozvíjí na pozadí této přirozené touhy člověka po změně prožívání.

Mezinárodní klasifikace nemocí definuje syndrom závislosti jako *„soubor behaviorálních, kognitivních a fyziologických stavů, který se vyvíjí po opakovaném užití substance a který typicky zahrnuje silné přání užít drogu, porušené ovládní při jejím užívání, přetrvávající užívání této drogy i přes škodlivé následky, priorita v užívání drogy před ostatními aktivitami a závazky, zvýšená tolerance pro drogu a někdy somatický odvykací stav. Syndrom závislosti může být pro specifickou psychoaktivní substanci (např. tabák, alkohol nebo diazepam), pro skupinu látek (např. opioidy) nebo pro širší rozpětí farmakologicky rozličných psychoaktivních substancí“.* (MKN-10, 2008, str. 193)

K ústředním symptomům, na základě kterých lze závislost obecně vymezit, patří (Griffiths, 2000):

- **salience** neboli **význačnost** – příslušná aktivita se stává nejdůležitější v životě a dominuje myšlení, pocitům i chování. I když se své závislosti člověk právě nevěnuje, přemýšlí, kdy se jí bude věnovat příště.

- **změna nálady** – subjektivní zážitky jako důsledek vystavení se činnosti, na které jsme závislí. Může mít nabuzující, vzrušující nebo naopak uklidňující, případně znecitlivující účinky.
- **tolerance** – abychom dosáhli kýženého uspokojujícího efektu, je nutno zvyšovat dávky, neboť tolerance na určitou dávku látky nebo činnosti se zvyšuje
- **abstinenční příznaky** – po přerušení nebo omezení činnosti se dostávají nepříjemné psychické či fyzické pocity (třes, rozladěnost, podrážděnost aj.)
- **konflikt** – dochází ke konfliktu mezi naší závislostí a okolím (interpersonální konflikt) nebo k vnitřnímu konfliktu (intrapsychický konflikt)
- **relaps** – opětovný návrat do dřívějších stavů vyvolaných závislostí. Dochází k tomu, že při každém dalším kontaktu s předmětem závislosti (i po letech abstinence) se dostaneme do již jednou zažívaného stavu podstatně rychleji než při prvním kontaktu.

Podobně nahlíží symptomy závislosti Fišerová (2003), Kudrle (2003) a Dvořáček (2008), který ji považuje za chronické recidivující onemocnění mozku, které se vyznačuje určitými behaviorálními projevy:

- závislost má rysy obsedantně kompulzivního chování, kde nutkavost nemusí být nutně spojena s pocitem libosti
- preference zdroje závislosti před přirozenými zdroji odměny a neschopnost přerušit tento vzorec
- podněty spojené s užitím nebo s možností užití drogy silně kontrolují chování
- vysoká tendence k relapsu a trvalí senzitivace vůči zdroji závislosti i po letech abstinence

Faktory přispívající ke vzniku závislosti by se podle bio-psycho-sociálně-spirituálního modelu člověka daly rozdělit do podobných skupin (Kalina, 2008):

- jako **biologické faktory** mohou fungovat zprvu léčebné prostředky (např. analgetika), jejichž užívání se může časem zvrhnout v tzv. únikové bráni
- mezi **psychologické faktory** řadíme např. prožitky nudy, nízké sebehodnocení, narušené hranice či absenci vlastního programu
- k **sociálním faktorům** patří např. vyčlenění z komunity lidí, inferiorní sociální status nebo rasová odlišnost
- **spirituální předpoklady** pak představuje absence smyslu života a duchovních hodnot

2.1.2 TYPY ZÁVISLOSTÍ

Jedním z možných dělení závislostí je rozdělení na závislost *pasivní*, kam patří třeba sledování televize, kde je divák pouze pasivním příjemcem informací a *aktivní*, kam bychom mohli zařadit právě závislost na hraní interaktivních počítačových her, kde se hráč aktivně podílí na tvorbě hry a komunikace mezi počítačem a hráčem je oboustranná (Šmahel, 2003; Griffiths, 2003).

Dále (např. Šmahel, 2003) rozlišujeme mezi *fyzickou* a *psychickou* závislostí. Při psychické závislosti člověk pocítuje neodolatelnou touhu (tzv. craving neboli bažení) po stavu či pocitech, který nám látka či činnost přináší. U fyzické závislosti se po vysazení objevují abstinenční příznaky fyzického rázu.

Z pohledu předmětu závislosti můžeme dále rozdělit závislosti na *drogové* a *nedrogové* (nechemické). Mohli bychom se mylně domnívat, že u nechemických závislostí, kam patří např. workoholismus, poruchy příjmu potravy a další, se fyzické příznaky nedostavují. Nicméně opak je pravdou, Šmahel (2003) říká, že i v těchto případech dochází k rozvoji četných psychických a fyzických symptomů, např. bolesti hlavy, snížené schopnosti normálně fungovat v běžném každodenním životě apod. (fyzické obtíže podrobněji viz kapitola 2.3.2).

2.1.3 NEUROBIOLOGIE ZÁVISLOSTI

Neurobiologický výzkum dokazuje, že jak psychoaktivní drogy, tak i naše smyslové percepce (např. vnímání krásy) a chování (v kontextu této práce např. hraní her) stimulují podobně neurobiologické systémy a dopaminový odměňující systém, kterému se připisuje primární role ve vývoji a udržování závislosti. (Ingram (1998) in Kalina, 2008)

Dvořáček (2008) popisuje neurobiologický model závislosti, který zkoumá působení objektu (drogy) na mozek a behaviorální změny v podobě závislosti. Vychází z dopaminové hypotézy, podle které je odměňující efekt drog závislý na činnosti mezolimbického dopaminergního systému, tedy na neuronálních sítích také nazývaných systém odměny. Systém odměny byl objeven v 50. letech 20. století a patří k vnitřním autoregulačním mechanismům sloužícím k zajištění potřeb nutných k přežití, reprodukci a pocitu tělesné pohody.

Nesmírně důležité je spojení systému odměny s pamětí. Aby pravděpodobnost zopakování biologicky významného chování byla vysoká, pamatuje si konkrétní organismus nejen zisk odměny, ale i kontext, v jakém k zisku došlo, včetně strategie vlastního chování.

Biologicky přirozené zdroje odměny zahrnují zejména potravu, sex a u člověka různé formy a úrovně sociálních vztahů.

Umělé zdroje odměny – neboli předměty závislosti – mají několik odlišností:

- dosažení odměny je rychlejší a jednodušší
- odměna je nepřiměřeně silná a z hlediska výdeje dopaminu účinnější
- organismus nemá vytvořeny dostatečné zpětněvazebné mechanismy k zastavení přijímání umělé odměny

Následkem je „rozmazlený“ mozek vyžadující rychlou odměnu, který již nechce vyvíjet komplikované strategie a nemyslí na to, jak bude situace řešena zítra. Takto jednající mysl postupně uvyká na nutkavý model „teď hned a rychle“, který se stává dominujícím vzorem pro všechno další chování a objekt závislosti je jediným univerzálním prostředkem.

V posledních letech se pozornost zaměřuje i na další funkční a anatomické struktury, na mechanismy dlouhodobých adaptací a na roli mnoha dalších neurochemických systémů než jen dopaminu, neboť na funkci systému odměny a na celém mozkovém procesu vzniku a rozvoje závislosti se podílí mnoho dalších neuromediátorových systémů (Dvořáček, 2008; Fišerová, 2003).

2.2 MMORPG – MASSIVELY MULTIPLAYER ONLINE ROLE PLAYING GAME

2.2.1 HRA

Hra je svobodné jednání, které se koná v rámci určitého jasně vymezeného času a prostoru, podle závazných pravidel, má cíl a smysl v sobě samé, nese s sebou pocit napětí a radosti a zároveň vědomí odlišnosti od všedního života (Huizinga, 1971).

Crawford (1997) charakterizuje hru čtyřmi základními body, které lze aplikovat jak na hru počítačovou, tak na hru běžnou:

- *reprezentace* – hra je uzavřený systém, který subjektivně reprezentuje část reality
- *interakce* – hra odpovídá a reaguje na činnost hráče (na rozdíl od „jen ležící“ skládačky)
- *konflikt* – hra předkládá konflikt, který může nastat mezi dvěma hráči nebo mezi hráčem a překážkami, které hráči brání dosáhnout cíle
- *bezpečnost* – hráč je v bezpečí před důsledky herních událostí

Herní činnost je podle Frouzové (2008) věc jednoznačně příjemná a dobrovolná, se zábavným a rekreačním charakterem. Svou povahou patří spíše k volnočasovým aktivitám. Probouzí nevědomé části lidské psychiky, které nám umožňují být kreativními a doufat ve vyplnění našich snů.

Dalo by se říci, že je to jakási předzvěst virtuální reality, fantazijního světa, kde je možno si vše beztrestně zkusit (tak, jak si pamatujeme z dětství).

2.2.2 HISTORIE MMORPG

Historie RPG neboli Role Playing Games (které se do češtiny překládají nejčastěji jako „hry na hrdiny“, případně „hry hraní rolí“, „rolové hry“ apod.) sahá do sedmdesátých let minulého století, konkrétně do roku 1974, kdy vznikla tzv. pencil-and-paper stolní hra *Dungeons & dragons*. Postupem času vznikají i další variace, žádná z nich ale popularitu D&D nepřekonala. V České republice se RPG objevují až po roce 1989 s hrou *Dračí doupě*.

Do počítačového prostředí se RPG transformují v tzv. MUDy – Multi-User Dungeons, což jsou textové RPG. Nejstarší český MUD byla hra *Lost In Time*.

Rozvoj digitálních technologií v 90. letech dvacátého století dává vzniknout prvním grafickým online hrám a MMORPG's (hromadné hry na hrdiny) jsou na světě. První z nich se jmenovala *Meridian 59* (r. 1996), daleko větší úspěch ovšem zaznamenala o rok starší *Ultima Online* (Kirmse, 2000, Wikipedia, n.d., Yee, 2006c).

Následovaly desítky dalších, z nichž neúspěšnější byly a jsou např. Everquest, Lineage II, Final Fantasy XI, Star Wars Galaxies atd.

Opravdovým fenoménem v historii MMORPG se ale staly hry *World of Warcraft* (WoW) firmy Blizzard Entertainment (2008) s téměř 12 miliony hráčů po celém světě a *Second Life* firmy Linden Lab s více než 15 miliony „obyvatel“ (Singr, 2008, McIntosh, 2008).

Speciálně u WoW je ale nutno podotknout, že statistiky hovoří jen o legálních serverech. Kdybychom do nich zahrnuli i hráče neplacených serverů, vyšplhá se toto již tak vysoké číslo mnohonásobně výše.

Celkově hraje po celém světě MMORPG pravděpodobně až k 50 milionům hráčů (Piñeiro Escoriaza, 2008).

Přehledové statistiky jen pro Českou republiku se mi bohužel nepodařilo získat u žádné z her.

Obr. 1 Second Life



Obr. 2 World of Warcraft



U nás, jak popisuje Kopecký (2009), přišel průlom před několika lety s německými variantami virtuálních světů, z nichž největší úspěch měl starověký Travian, který měl v červnu 2009 přes 5 milionů hráčů po celém světě (Travian Games, 2010).

Obr. 3 Travian



Po něm následoval příval dalších, např. Travianu podobný Ikariam, středověké Divoké kmeny a Kingsage, westernový The West či vesmírní Dark Pirates a Dark Orbit.

Obě světově nejrozšířenější hry – World of Warcraft a Second Life – získaly i u nás velkou popularitu. WoW se hraje na placených i neplacených serverech a v rámci Second Life se úspěšně rozrůstá československé město Bohemia, kde běžně fungují i společnosti z reálného světa. Bohemia kromě nepřehledného množství zábavních, pracovních a jiných možností nabízí dokonce i studium. Univerzita Palackého v Olomouci je v tomto směru jedním z průkopníků. (České město v Second Life, 2007; Singr, 2008)

2.2.3 CHARAKTERISTIKA MMORPG

MMORPG hry by se daly rozlišit na dva hlavní typy. Prvním z nich jsou virtuální světy jako interaktivní fikce, hry s určitým příběhem, tématem, velmi často fantasy. Těch je

převážná většina a spočívají nejčastěji v ovládnání avatara, herní postavy, kterou si hráč sám vytvoří podle svých představ (v rámci možností konkrétní hry) a jejímž prostřednictvím plní úkoly a komunikuje s ostatními. Hráči mají možnost sdružovat se v tzv. guildách, klanech či aliancích (podle typu hry). Členové těchto skupin pak spolupracují na stejném cíli, vymezují se oproti ostatním skupinám a komunikují spolu přes nepřeborné množství komunikačních systémů, jako je chat, interní zprávy ve hře, externí fóra, icq, skype, teamspeak apod. (MMORPG-ON-FORUM, 2008)

Druhý typ virtuálních prostředí simuluje realitu, tedy spíše než hrou je napodobeninou skutečného světa (McIntosh, 2008). Oproti předchozímu typu nejsou tak rozšířené, avšak úspěch, kterého dosáhl během sedmi let od svého vzniku v roce 2003 Second Life, naznačuje velmi slibnou budoucnost.

Co je pro hry typu MMORPG typické, je především jejich perzistence čili trvalost, tzn. že virtuální svět existuje i po odpojení hráče. Nekonečnost hry, možnost vstoupit do ní kdykoli a reálnost herního prostředí zvyšuje podle Kaliny (2008) její připoutanost k ní. Vytvářením online společenství pak umožňuje hráčům komplexní formu sociálního života. Hráč zde svůj prožitek sdílí s tisíci dalšími uživateli a navíc se aktivně podílí na „příběhu“, který spoluvytváří, jak již bylo řečeno v kapitole 2.1.2.

Yee (2002, 2006a, 2006b, 2006d) ve své studii zaměřené na motivaci určil pomocí faktorové analýzy tři hlavní faktory atraktivity MMORPG:

- **úspěch** – zpočátku jsou odměny (body, úrovně atp.) získávány velmi rychle, brzy se však intervaly nutné k získání odměny (jejíž povaha se postupně taktéž zatraktivňuje) prodlužují, což vede k nekonečnému cyklu postupů za „novým a lepším“

- **sociální síť** – společné zážitky, cíl a téma jako rysy skupinového citění napomáhají vytvářet fiktivní pocit blízkosti a opravdového přátelství, která mohou být subjektivně pocíťována jako velmi silná. Čtyři z pěti hráčů jsou členy nějakého společenství v rámci hry (Piñeiro Escoriaza, 2008). V této souvislosti Yee zmiňuje i pro virtuální prostředí velmi typický pojem *selfdisclosure* – sebeodhalení, kdy se v anonymním prostředí cizím lidem snadněji otevíráme a sdílíme intimní informace (také Suler, 2004; Šmahel, 2003). Celá jedna třetina hráčů řekla svému online příteli tajemství, které neřekla nikdy nikomu jinému (také Piñeiro Escoriaza, 2008).

- **vnoření, pohroužení se** – povaha hry způsobuje, že se hráči cítí být emocionálně spjati se svým avatarem a prožívají velmi empaticky vše, co zažívá jejich postava. Také je hra svými mechanismy dokáže okouzlit natolik, že mají pocit, že jsou součástí něčeho velkého

a neobyčejného. Ve svých životech jsou bezejmenní, mají svá nudná zaměstnání, ale ve hře jsou najednou „někdo“ (Yee in Piñeiro Escoriaza, 2008).

2.2.4 HRÁČI MMORPG

Laická veřejnost má tendenci stereotypizovat hráče online her jako mladého svobodného muže (obvykle s vyšším vzděláním) a neschopností navazovat sociální vztahy. Většinou je záliba v hraní online her přisuzována mladší generaci a obecně je vnímána spíše negativně. Mnohá šetření ale prokazují, že něco jako „typický závislý hráč“ neexistuje a že znaky závislosti můžeme identifikovat ve všech věkových, sociálních, vzdělanostních či ekonomických vrstvách (Griffiths et al., 2003; Yee 2006a, 2006b, 2006c, 2006d; Young, 1998).

Co ale lze poměrně snadno roztřídit a kategorizovat, je chování hráčů ve hře. Jeden z prvních rozsáhlejších popisů herních stylů učinil Bartle (1996), který stanovil čtyři základní herní styly (vztaženo na tehdejší MUDy):

1) ***Achiever*** – hráč orientovaný na úspěch

- hráč tohoto stylu je zaměřen na dosažení co nejvyšší úrovně své postavy a tomu podřizuje všechno. Objevuje virtuální svět jen kvůli novým zdrojům pokladů a zlepšování způsobů „levelování“. S ostatními hráči komunikuje výhradně za účelem zjišťování informací o sbírání bodů, zabíjení slouží pouze k odstranění možných rivalů nebo jako možnost sbírání bodů a zkušeností.

2) ***Explorer*** – hráč orientovaný na objevování virtuálního světa

- tento hráč zkouší všemožné herní mechanismy, rád se pouští mimo „vyhrazené herní plochy“, hledá zajímavé rysy a funkce hry (včetně chyb v programu) a zajímá se o to, jak fungují. Získávání bodů slouží pouze jako postup do dalších úrovní, s ostatními hráči komunikuje především pro inspiraci nových metod, které ještě nevyzkoušel.

3) ***Socializer*** – hráč orientovaný na vztahy

- tito hráči vnímají hru spíše jako kulisu, na jejímž pozadí navazují kontakty s druhými hráči, jejichž smyslem je vytvořit krásná a trvalá přátelství. Objevování světa je nutné hlavně proto, aby věděli, o čem ostatní mluví, sbírání bodů je potřebné (kromě udržení určitého herního statutu) pro získání přístupu do dalších úrovní. Zabíjení je něco, co je možno omluvit pouze v případě, že se jedná o

impulzivní akt pomsty spáchané na někom, kdo ublížil příteli.

4) **Killer – hráč orientovaný na zabíjení**

- takový hráč rád dělá dojem na druhé. Jednou variantou je „radílek“ a „všeználek“, což není příliš častý přístup, jelikož „odměna“ není dostatečně hodnotná. Běžnější je napadání hráčů s výhledem na likvidaci jejich postavy. Čím větší stres způsobí, tím více se baví. Sbírání bodů slouží k získání dostatečné moci a možností pustošení. Komunikace s hráči je užitečná například k diskutování o taktice s kolegy stejného zaměření nebo k posmívání se současné oběti, případně ke zjištění jejich herních zvyklostí.

Whang a Chang (2004) nabízejí z hlediska herních stylů tři kategorie hráčů:

a) **Samostatně orientovaný hráč** (*Single-oriented player*)

- tento typ není nijak zvlášť orientován na výkon, ke svým spoluhráčům se chová spíše indiferentně, neublízuje jim, ale ani necítí potřebu stát se součástí nějakého společenství. V jejich studii tito hráči tvoří 28,2% celkové populace hráčů.

b) **Skupinově orientovaný hráč** (*Community-oriented player*)

- tito hráči vykazují silné sociální rysy, jsou orientováni na úspěch a na potřebu hierarchie ve společenství. Mají tendenci tvořit kamarádské vztahy, nechovají předsudky vůči pohlaví, věku apod. Podle výsledků studie je toto nejčastější typ a tvoří 44,8% hráčské populace.

c) **Hráč orientovaný „mimo realitu“** (*Off-real world player*)

- hráči tohoto typu oddělují herní svět od reality se silnou tendencí antisociálního a násilného chování ve hře. Považují poškozování druhých v herním prostředí za naprosto normální, ačkoliv v běžném životě by to neudělali. Pro dosažení osobního úspěchu ve hře udělají cokoliv. Tvoří 26,9% populace hráčů.

Rovněž z kategorií atraktivity MMORPG od Yee (2006a, 2006b, 2006d) lze popsat tři typy hráčů:

Hráči **orientovaní na úspěch** jsou soutěživí, bojovně naladěni, rychle postupují hrou a získávají moc.

Sociálně ladění hráči se především seznamují, komunikují, spolupracují, pomáhají.

Hráči *pohroužení, vnoření do hry* se zaměřují na objevování a prozkoumávání světa, hraní role, vytváření a úpravy své postavy. U této kategorie se nejvíce projevuje únik před reálnými problémy.

Griffiths et al. (2003) dělí hráče ze dvou hledisek:

1)

- ty, co se sdružují, aby se jim lépe hrálo (group to play), v jejich výzkumu tvoří 34%
- ty, co hrají, aby se mohli sdružovat (play to group), těch je většinových 55%
- ty, co hrají samostatně (do not group), tvoří minoritní část hráčů, 12%

2)

- orientace na objevování herního světa (explorers) – 34% všech hráčů
- orientace na herní postavu, hraní role (role-players) – 22% všech hráčů
- orientace na získání moci a statutu (power levelers) – 23% všech hráčů

Jak je patrné, možností, jak pojmenovat hráče a jejich herní přístupy, je mnoho, ale všechny sdružují tytéž podstatné rysy, kterými jsou především touha po sociálním kontaktu a různé kompenzační snahy (touha po moci, úspěchu, zážitcích mimo šed' všedního dne atp.)

2.3 ZÁVISLOST A MMORPG

2.3.1 ZÁVISLOST NA PROCESECH, NA KOMUNIKAČNÍCH MÉDIÍCH

Frouzová (2008) řadí závislost na internetu, virtuální realitě a online hrách pod závislosti na procesech, konkrétně mezi závislosti na komunikačních médiích. Griffiths (2003) je nazývá technologickými závislostmi.

Svým charakterem patří k návykovým a impulzivním poruchám, které se ovšem léčí společně či velmi podobným způsobem jako na objekt specifikovaná závislost.

Nutno podotknout, že se ozývají hlasy i z druhé strany barikády, např. Grohol (2005a, 2005b) je přesvědčen, že lidé, kteří trpí nadužíváním internetu, ve skutečnosti spíše nejsou ochotni zabývat se jinými problémy ve svém životě a odmítá, že by měla být vytvořena nová kategorie poruch jen proto, že tato činnost může být potenciálně nebezpečná. *„Někteří lidé tráví příliš mnoho času četbou, sledováním televize nebo prací a ignorují rodinu, přátele a sociální aktivity. Ale máme snad závislost na televizi, na knihách či práci vnímat jako legitimní poruchy ve stejné kategorii jako je schizofrenie a deprese?“*

Velmi podobně uvažuje Goldberg (1996, in Ledabyl, 2007): *„Nemyslím si, že závislost na internetu existuje o nic víc, než závislost na tenisu, bingu nebo televizi. Lidé mohou přehánět všechno. Nazývat to poruchou je omyl.“*

Výše uvedené částečně podporuje i klinická zkušenost. Mezi některými skupinami závislostí totiž existuje zkřížená tolerance, jinými slovy některé závislosti mají tendenci vyskytovat se spolu a vzájemně jedna druhou podporovat (Kalina, 2008), což potvrdila ve svém výzkumu i Youngová (1998), která zjistila, že polovina jedinců z jejího vzorku trpěla již předtím jinou závislostí.

Nejpodstatnější tedy zřejmě bude vymezit, kde končí nadšený uživatel internetu či médií a kde začíná patologicky závislý jedinec. Jak zmiňuje Suler (2004), závislost může být zdravá, nezdravá nebo kombinace obojího. Může mít stejně pozitivní rysy, jaké lze nalézt u koníčků, avšak jakmile se miska vah s negativními důsledky převáží, stane se patologickou závislostí a významně naruší běžný život. Podle Sulera se můžeme stát závislými na

čemkoli, což koresponduje s již zmíněnou dopaminovou hypotézou a Dvořáčkovým (2008) tvrzením, že návykový potenciál má vše, co zvyšuje hladinu dopaminu v systému odměny.

2.3.2 ZÁVISLOST NA MMORPG

Jak již bylo naznačeno v předešlé kapitole, excesivní hraní her se nyní řadí v MKN mezi Jiné návykové a impulzivní poruchy - F63.8 podle 10. revize. Pro návykové a impulzivní poruchy je charakteristická neschopnost ovládnout nutkání nebo touhu k jednání, které poškozuje člověka nebo jeho okolí. Zpravidla je před tímto jednáním subjektivně pociťováno napětí nebo vzrušení a při něm slast anebo úleva. Vina, výčitky či lítost následovat mohou, ale nemusí (Faldyna, 2006).

Podle Kaliny (2008) může závislost na hraní připravovat hráče o možnost rozvoje v jiných životních oblastech, např. ve vzdělávání, partnerských vztazích, sociálních dovednostech, vývoji identity apod.

Naproti tomu Šmahel (2003; také Čermák, 1997; Smyth, 2007) podotýká, že virtuální prostředí právě nabídkou dynamického sociálního prostředí bohatého na různé interakce naopak může napomáhat k naplnění některých vývojových úkolů, např. v oblasti komunikace – vyjádření vlastního názoru, získávání a poskytování emoční podpory, v oblasti vývoje identity je možno si prostřednictvím různých identit zcela bez závazků srovnat své názory, postoje, pocity, otestovat sami sebe.

Online hry umožňují hrát role různých alternativních já, neboť v prostředí internetu se nenachází jedinec jako fyzický subjekt, nýbrž jako svá „virtuální reprezentace“, do které projikuje části svého myšlení a pocitů, představ, přání a komplexů.

Problémem je, že fantazie virtuálního světa v člověku může evokovat silnější zážitek než skutečnost sama a čím častěji a více se bude zapojovat do hry, tím více může hra přitahovat jeho pozornost a běžná realita se pak zdá těžkopádnější a nezajímavě pracnější. Naopak ve hře nalezne vzrušení v podobě bojů a závodů - zvýšená hladina adrenalinu, nebo příjemné pocity z vytváření a kreativity - dopamin. (Čermák, 1997; Kalina 2008; Šmahel, 2003)

Jednoznačně negativním jevem je to, že kdykoli se nám ve virtuálním prostředí někdo nebo něco znelíbí, můžeme jednoduše odejít, odpojit se. Hrozí, že útek se tak stane hlavní strategií v překonávání problémů (Šmahel, 2003).

Dále Šmahel (2003) upozorňuje, že k rizikovým faktorům vzniku závislosti patří fenomén „flow“ – stav, kdy je člověk pohlcen svou činností, vtažen do děje tak, že zapomíná na sebe, svou únavu a jde mu jen o prováděnou činnost bez ohledu na výsledek. Z určitého úhlu pohledu může „flow“ fungovat také jako útek od sebe sama a svých problémů, případně být prostředkem pro překonání současné krize.

Navíc pokud jedinec nepřekročí plytkost virtuálních vztahů a virtuální prostředí se stane jediným zdrojem jeho sebedůvěry a různých kompenzací, pak se může snadno ocitnout na cestě k závislosti (Šmahel, 2003).

Rizikovitost oblasti závislosti na MMORPG násobí fakt, že hraní online her je velmi dobře skryté pozornosti okolí, a to bez ohledu na intenzitu, se kterou hráči tuto aktivitu provozují.

Ačkoliv může mít hraní online her i pozitivní efekt – může odvádět pozornost od bolesti, může mít kladný vliv na kognitivní funkce (prostorové vnímání, rozvoj ohniskové pozornosti), může se dobře využít při práci s dětmi s pervazivními vývojovými poruchami, poruchami učení, ADHD atp. (Rawlins, 1995 in Griffiths, 2000) – přesto s sebou závislost na MMORPG přináší vážná zdravotní rizika, mezi něž patří bolesti zad, zhoršení zraku, epilepsie, svalové křeče, syndrom karpálního tunelu, zvýšení krevního tlaku, zrychlená srdeční činnost nebo zvýšení aktivační úrovně organismu a dále i snížení prosociálního chování se zvýšenou agresivitou, nedostatek pohybu a častější kouření. (Chou, 2001; Chuang, 2006; Kalina, 2008)

2.3.3 VÝCHODISKA LÉČBY A PREVENCE

Je třeba mít na paměti, že vznik závislosti i její terapie jsou dlouhodobé procesy – závislost je onemocnění mozku, které nevzniká hned, ale vytváří se určitou dobu, pozvolna, často aniž je člověkem plně reflektováno (Dvořáček, 2008; Kudrle, 2003).

Jako u všech závislostí je podle Kaliny (2008) nejprve nutno zamezit přístup k činnosti. Jedinec obvykle nejprve reaguje velmi bouřlivě, poté upadá do apatie či naprostého negativismu.

Reakce vedle běžných abstinčních syndromů připomíná také stav po násilném oddělení od osoby, na které byl jedinec závislý, jako např. oddělení dítěte od rodiče, násilné oddělení od sekty apod.

Dále je třeba navracet jedince zpět do skutečného světa prováděním aktivit, jejichž rámec je vytvářen individuálně. V léčebné strategii převládá kognitivně behaviorální přístup – práce s motivací, se spouštěči a změna životního stylu.

V doléčování je kladen důraz na osobnostní růst, kde se používá již psychodynamický či nedirektivní přístup. (Kalina, 2008; Young, 2007)

V Pensylvánii (USA) existuje hnutí anonymních hráčů OLGA (On-Line Gamers Anonymous), které založila Liz Woolleyová poté, co se její jednadvacitiletý syn Shawn v roce 2001 zastřelil při online hře Everquest. OLGA vychází z léčebných kroků používaných pro alkoholiky, propaguje zdravý životní styl a fyzické cvičení (OLGA, 2008; Kalina, 2008; Piñeiro Escoriza, 2008).

Média jsou v našem současném životě nezastupitelná a závislost na nich nelze řešit úplnou abstinencí jako např. u drogových závislostí.

Je nutno naučit se rozpoznávat problémové situace, udělat kolem nich bezpečné zóny a pečlivě se jim pokud možno vyhýbat. V případě vystavení se takové situaci doporučuje Dvořáček (2008) mít připravené jištění (dohled bližních apod.) a po nějaký čas se opět zvýšeně věnovat rehabilitaci, neboť i když se v terapeutickém programu pracuje s vytvářením nových strategií k dosažení odměny, mozkové spojení s předchozím kontextem trvá a při vyskytnutí se nových situací podobných dřívějšímu kontextu hrozí riziko relapsu jako důsledek paměťové stopy na efektivní strategii dosahování odměny.

2.3.4 VYBRANÉ VÝZKUMY V SOUVISLOSTI SE ZÁVISLOSTÍ NA MMORPG

Na téma závislosti na online hrách bylo v průběhu posledních deseti let provedeno mnoho výzkumů, které problém uchopovaly z různých pohledů.

Tématu se obsáhle věnují zejména na asijském kontinentu, neboť zde se herní průmysl těší velké pozornosti, především mladých lidí.

Co se týká některých osobnostních charakteristik, Vaculík (2000, 2001) se pokusil popsat osobnost hráčů pomocí Eysenckovy typologie a dospěl k tomu, že ve srovnání s ostatními hráči jsou respondenti věnující hraní nejvíce hodin více psychotičtí a neurotičtí a na návykové škále skórují výše. Také zjistil, že s větší intenzitou hraní klesá úroveň sebehodnocení. Spekuluje, že nižší sebehodnocení může vést k hledání alternativního zdroje pro získání uznání a prestiže. Hraní online her (stejně jako ostatní média typu televize či internetu obecně) bývají často jako možné zdroje kompenzace zmiňovány.

Také Ng a Wiemer-Hastings (2005) a Smyth (2007) při srovnání hráčů MMORPG s hráči klasických videoher dospěli k názoru, že MMORPG hráči mají tendenci věnovat hraní mnohem více času.

Ng a Wiemer-Hastings (2005) dále zjistili, že respondenti shledávají sociální kontakty ve hře příjemnějšími než ty v reálném světě. Přesto podle jejich výzkumu MMORPG hráči ve hře nehledají sebedůvěru a nevadilo by jim například, kdyby nemohli jeden den vůbec hrát, což odporuje „pravidlům“ závislosti. Pro většinu hráčů jsou podle nich online hry spíše formou sociální zábavy a zabavili by se i jinak, kdyby online hry neexistovaly, i když ne vyhledáváním aktivit běžného života (bary, schůzky, kluby), ale spíše zase jinou online aktivitou (chat, e-mail, instant messaging apod.).

Peters a Malesky (2008) zkoumali hráče World of Warcraft, výsledkem čehož jsou tvrzení, že osobnostní rysy hrají determinující roli v případném rozvoji závislosti na MMORPG. Dále z jejich výzkumu vyplývá, že jedním z důvodů, proč hráči věnují hře velké množství času, je vyhýbání se komunikaci tváří v tvář, buď z důvodu, že se domnívají, že jim chybí potřebné schopnosti anebo proto, že případné odmítnutí je velká stresová zátěž, kterou nedokáží adekvátně zpracovat, a tak se uchylují do bezpečí virtuálního prostředí, kde si ze spoluhráčů vytvoří lepší přátele než v reálném životě.

Chak a Leung (2004) zkoumali vliv plachosti a umístění vnitřní kontroly na virtuální závislost a dospěli k závěru, že stydliví lidé a externalisté jsou pravděpodobněji náchylní k rozvoji závislosti. Tento fakt potvrzují i Yuen a Lavin (2004), kteří navíc dodávají, že stydliví lidé v online prostředí svou plachost ztrácejí nebo alespoň vnímají mnohem méně (také Šmahel, 2003).

Zajímavé pojetí uvedli Chang a Zhang (2008), podle jejich výzkumu účastníci se silnějším materialistickým postojem mají vyšší motivaci k hraní online her a materialismus také signifikantně souvisí s vyhledáváním úspěchu, ocenění, zábavy a virtuální identifikace.

Whang, Lee a Chang (2003) vymezili sociální chování skupin závislých (IA – internet addicts) a ohrožených závislostí (PA – possibly addicts) oproti nezávislým (NA – non addicts). Závislí oproti nezávislým pociťují mezilidské vztahy v reálu jako více stresující a tendují k navazování množství nových přátelství online. Dále se u nich více projevuje fenomén „selfdisclosure“, tzn. těmto novým přátelům svěřují osobní informace a také častěji mají zájem se s nimi setkat i „offline“. Autoři tyto vzorce chování připodobňují k běžnému chování osamělých lidí v reálu, ti také setrvávají v plytkých vztazích s druhými lidmi více než s rodinou a přáteli. V obou případech ovšem toto dysfunkční sociální chování vede k prohlubujícím se pocitům osamělosti a vyšší depresivitě.

Dá se předpokládat, že tyto znaky zase zpětně vedou k setrvávání ve stavu online a únikům od neutěšené životní reality.

Osamělost u skupiny závislých zmiňují i Yuen a Lavin (2004), viz výzkum plachosti uvedený výše.

Whang a Chang (2004) zdůrazňují sociokulturní rozdíly mezi chováním hráčů, které se podle nich liší nejen v rámci osobnostních typů, ale i v rámci národností a kultur. Rozdělují hráče do tří kategorií (viz kap. 2.2.4), přičemž poslední skupinu hráčů orientovaných „mimo realitu“ označují jako nejnáchylnější k rozvoji závislosti vzhledem k jejich vyšší identifikaci s hrou.

Wan a Chiou (2006) předložili rozbor vlivu „flow“ na závislost na online hrách. Podle výsledků jejich studie fenomén „flow“ není hlavním prediktorem rozvoje závislosti, spíše může fungovat jako vedlejší produkt, který posiluje „loajalitu“ k hraní.

Loajalita ke hře vzniká „optimálním prožitkem“. Podaří-li se tvůrcům her nastavit vhodně některé designové prvky ve hře (cíle, zpětné vazby, nástroje komunikace a další), pak pozitivně korelují s úrovní interakce hráčů a loajalitu ke hře zvyšují (více viz Choi a Kim, 2004). Faktory, které loajalitu ke hře posilují (jako je uspokojení ze hry, dosažení moci a úspěchu a další), popisují i Lin, Chiu a Tsai, 2008.

Šmahel, Blinka a Ledabyl (2008) zkoumali vztah mezi závislostí a identifikací s avatarem ve hře. Zjistili, že adolescentní hráči jsou díky většímu množství času, který tráví hraním, ohroženější závislostí. Také berou hru vážněji než starší hráči. Jádro výzkumu, míra připoutanosti hráče k jeho herní postavě versus závislost, se však nijak silně neprokázala.

Ledabyl (2007) se zabýval identitou hráčů v souvislosti se závislostí na MMORPG. Jeho výzkum prokázal, že závislost hráče se odvíjí od toho, v jakém statuatu identity se dotyčný nachází. Vyšší tendenci k rozvoji závislosti mají hráči ve statuatu moratoria.

Rozsáhlými šetřeními v oblasti závislosti na MMORPG se zabývají i Yee, Griffiths a mnozí další, některé tyto výzkumy jsou však uvedeny v průběhu celé práce, proto je zde již nebudu opakovat.

3. VÝZKUMNÁ ČÁST

Empirickou část této práce tvoří kvantitativní výzkum prováděný formou dotazníkového šetření na populaci hráčů MMORPG v České republice. Postupně jsou zde uvedeny jednotlivé kroky kvantitativního výzkumu – tvorba hypotéz, volba relevantní populace, zdroje dat výzkumu, jejich analýza atd.

3.1 METODOLOGICKÝ RÁMEC

3.1.1 VÝZKUMNÝ PROBLÉM

Dnešní teenager tráví u počítače (včetně internetového připojení) poměrně velkou část svého studijního i volného času, z čehož vyplývá, že je vysoce pravděpodobné, že dříve nebo později projde zkušeností s MMORPG. Tato zkušenost může být pouze okrajová, ale může také člověka pohltit jako máloco jiného a pak není snadné zbavit se virtuálních přátel, získaného úspěchu, moci atp., tím spíše pro teprve rozvíjející se osobnost.

Jak říká Kopecký (2009), je třeba být připraven, neboť opravdový věk virtuálních světů máme stále ještě před sebou.

Edward Castranova ve filmu *Second Skin* (Piñeiro Escoriaza, 2008) nabízí k úvaze velmi zajímavou myšlenku, totiž že MMORPG nastavují dnešní společnosti dosti kritické zrcadlo. Jestliže ztrácíme miliony lidí, kteří raději tráví svůj život ve virtuálním světě, protože ten je nesoudí a naopak přijímá takové, jakými se cítí být, jestliže za svými obrazovkami nachází svět, který považují za zábavnější a férovější, než ten reálný, pak to bohužel nevypovídá mnoho pozitivního o reálném světě, který jsme si kolem sebe vytvořili.

Na druhou stranu je nutno přijmout fakt, že online hry za dobu svého trvání vytvořily specifickou subkulturu a slovy jednoho z hráčů v témže filmu (Piñeiro Escoriaza, 2008) – online hry nejsou odrazem reálného světa, ale jeho doplňkem, jedním ze způsobů jeho vyjádření, stejně jako například fotbalové týmy nebo náboženské skupiny, které také naplňují určité potřeby lidí.

V každém případě hrozba závislosti existuje (a to především pro mladou generaci), proto je nezbytné se tématem zabývat.

Zkoumání negativních důsledků využívání různých internetových aplikací, mezi které hraní online her patří, probíhá kontinuálně již od 90. let minulého století, zatím ale neexistuje jednotící přístup či teorie, která by jasně dokazovala nebo vylučovala existenci závislosti na MMORPG. Neexistují ani jednotné psychologické metody, ať už v diagnostice, léčbě či obecném posuzování (ostatně toto platí i v mnoha dalších oblastech studia psychologie).

Je tedy třeba na tomto poli provést ještě mnoho práce a každý další výzkum může napomoci objasnění mechanismů vzniku a fungování závislosti na MMORPG a odtud i lepšímu pochopení, jak s touto oblastí efektivně nakládat.

3.1.2 CÍLE VÝZKUMU

Mezi hlavní cíle výzkumu patří ověření a srovnání poznatků týkajících se míry závislosti vznikající při hraní MMORPG. Dále mezi zkoumané veličiny patří míra shody vnímání vlastní závislosti s výsledky testu závislosti a vliv různých demografických údajů na míru závislosti. Také přináší náhled na motivační faktory hraní on-line her.

3.1.3 HYPOTÉZY

S přihlédnutím k osobním zkušenostem s hraním MMORPG a dosavadním výzkumům v této oblasti si výzkum klade za cíl odpovědět na následující hypotézy:

- H1 S mírou závislosti stoupá počet hodin denního hraní
- H2 Mezi mírou závislosti a vybranými demografickými údaji (vzdělání, věk, pohlaví) není statisticky významná souvislost.
- H3 Celková doba hraní (např. rok apod.) nemá vliv na počet hodin denního hraní.
- H4 Ti, kteří dosáhli vyššího skóre závislosti v testu, častěji tají množství času tráveného ve hře.
- H5 Na vnímání vlastní závislosti nemají vliv vybrané demografické údaje (vzdělání, věk, pohlaví).

- H6 Ti, kteří vykazují vyšší skóre závislosti, jsou si také své závislosti vědomi a naopak.
- H7 Na počet hodin denního hraní nemají vliv vybrané demografické údaje (vzdělání, věk, pohlaví).
- H8 Ti, kteří dosáhli vyššího skóre závislosti v testu, častěji omezují spánek kvůli dlouhému nočnímu hraní.
- H9 Ti, co v testu závislosti skórovali výše, častěji tráví víkend dlouhodobým hraním.
- H10 Mezi motivačními faktory a mírou závislosti je signifikantní rozdíl.

3.2 APLIKOVANÁ METODIKA

3.2.1 ZDROJE DAT

Ve výzkumu byl použit test Kimberly Youngové (1998) pro zjištění internetové závislosti IAT – Internet Addiction Test (podobně také Grohol, 2006a a Internet Addiction Quiz), jehož otázky byly modifikovány pro závislost na online hrách, jako to již udělal v minulosti např. Ledabyl (2007). Při tvorbě testu internetové závislosti Youngová vycházela z kritérií pro diagnostikování patologického hráčství a alkoholismu (Beard, Wolf, 2001; Young, 1998)

IAT (n.d.) obsahuje 20 položek s odpověďmi na pětibodové škále *rarely – occasionally – frequently – often – always*. Doslovný překlad této škály by způsobil nepříliš zřetelné nuance mezi odpověďmi, proto jsem tuto škálu pro potřeby výzkumu přeložila jako: *rozhodně ano – spíše ano – neutrální – spíše ne – rozhodně ne*.

Výsledky jsou tříděny do tří skupin dle míry závislosti, přičemž rozmezí možného dosaženého výsledku v testu je 20-100 bodů.

Zde je potřeba zmínit určitý rozpor - ve své knize „Caught in the Net“ určuje Youngová kategorii průměrných uživatelů v rozmezí výsledných bodů 20-39 bodů, jako ohrožené závislosti pak výsledné body 40-69 a závislé 70-100 bodů.

Aktuálně uveřejněný IAT na webových stránkách Centra pro závislost na internetu www.netaddiction.com tuto hranici mírně posunuje – kategorie průměrných uživatelů se pohybuje v rozmezí bodů 20-49, ohrožení závislostí 50-79 a závislí 80-100 bodů.

Stejně tak druhé uvedené dělení převzal do verze Internet Addiction Quiz i Grohol, (2006a), proto jsem se aktuálně zveřejněné parametry rozhodla dodržet i pro test použitý v této práci.

Grohol (2006b) ve své době dotazník nepovažoval za validní psychometrický nástroj a sama Youngová zmiňovala nedostatky dotazníku, především nereprezentativnost a nízký počet účastníků výzkumu (496 respondentů). Podle informací na stránkách Centra pro závislost na internetu v tuto chvíli IAT vlastní oficiální licenci a ve výzkumech je používán (např. Young, 1998, 2007, Whang, Lee, Chang, 2003, Ledabyl, 2007).

Platnost testu použitého v této práci je ale omezena jeho překladem.

Celý dotazník obsahuje celkem 31 otázek:

- otázky 1-9 se týkají demografických údajů
- otázka 10 je věnována motivaci ke hře
- otázky 11-30 zjišťují míru závislosti
- otázka 31 je zaměřena na vnímání vlastní závislosti

Většina odpovědí byla v dotazníku umožněna zakliknutím (varianta radiobutton) pouze jedné možné odpovědi, u dalších otázek buď účastníci volili z nabízených možností nebo měli možnost vepsat vlastní komentář.

3.2.2 VÝZKUMNÝ SOUBOR, ZPŮSOB VÝBĚRU VZORKU

Správné a účelné stanovení cílové populace je důležitou součástí každého výzkumu. Vzhledem k zaměření této práce byla volba výzkumného vzorku cílená na hráčskou populaci v rámci České republiky, přičemž jsem nerozlišovala, jaký typ hry účastníci hráli, pokud splňoval charakteristiky MMORPG. Hráče slovenské národnosti žijící a hrající na území ČR jsem z výzkumu nevyklučovala.

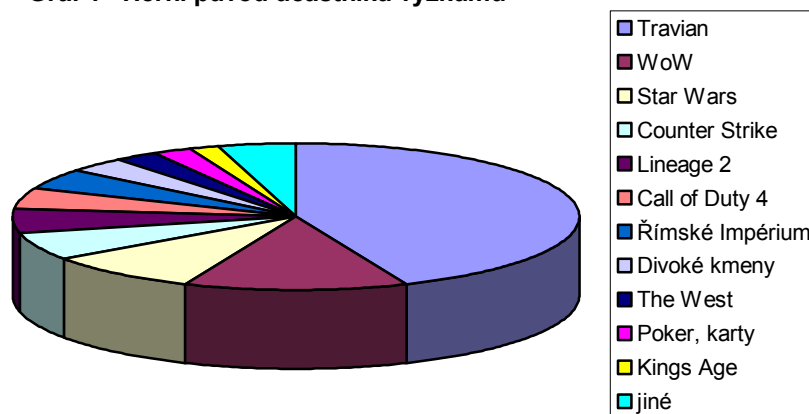
Při sběru dat byla využita metoda prostého účelového výběru a metoda sněhové koule.

Hráči byli osloveni jednak v rámci dvou serverů hry Travian, kde jsem sama hrála, což účastníkům umožňovalo mě kontaktovat pro další údaje a do jisté míry pojistilo vyšší zájem, dále byl na veřejném fóru téže hry umístěn internetový odkaz na dotazník, následně byl odkaz umístěn i na několika subfórech hry World of Warcraft (placený i neplacený server) a dále v rámci známých i neznámých osob, které dotazník rozšířily i do jiných her.

Konečné rozložení ukazuje Graf 1.

Neuvádím zde četnosti jednotlivých kategorií, neboť respondenti měli možnost uvést více her, kterým se v aktuálním čase věnují, tudíž celkový počet neodpovídá počtu participantů, je spíše informačního charakteru o zdrojích dat.

Graf 1 Herní původ účastníků výzkumu



3.2.3 METODY ZÍSKÁVÁNÍ DAT

Cílová populace se pohybuje denně ve virtuálním prostředí, proto byl dotazník umístěn na webovou stránku za tímto účelem vytvořenou -

<http://www.psychologickytest.kamosi.eu/>

- kde účastníkům po vyplnění a odeslání testu bylo umožněno vlastní vyhodnocení výsledků.

Dotazník byl administrován v období od 26. srpna 2009 do 30. listopadu 2009, ale nakonec jsem zahrнула do zpracování i 7 testů, které přišly v průběhu prosince 2009 a ledna 2010.

Průvodní dopis měl více verzí, formální i neformální, v závislosti na tom, zda jsem komunikovala se známými či neznámými lidmi. Průvodní dopis následujícího znění jsem vložila i do úvodu dotazníku, neboť v rámci metody sněhové koule jsem neměla kontrolu nad tím, jakým způsobem se k účastníkům informace dostanou.

Dobrý den,

jmenuji se Věra Pospíšilová a jsem studentkou Filozofické fakulty univerzity Palackého v Olomouci. Ráda bych Vás požádala o pomoc s výzkumem pro mou bakalářskou práci v oboru psychologie. Tématem výzkumu je hraní onlinových her, konkrétně vnímání závislosti na online hrách.

Předem děkuji za vyplnění následujícího dotazníku. Je nutno vyplnit všechny otázky, jinak test nelze odeslat. Po odeslání testu si můžete sami vyhodnotit vlastní výsledky.

Upozornění: Používejte prosím pro vyplnění přednostně prohlížeč Mozilla Firefox. Ostatní prohlížeče mohou někdy způsobovat problémy.

3.2.4 ZPRACOVÁNÍ A ANALÝZA DAT

Vyplněné dotazníky byly odesílány na moji e-mailovou adresu (vytvořenou taktéž pro účely sběru dat), odkud jsem je manuálně exportovala do programu Excel sady Microsoft Office pro Windows XP. Pro podmínky třídění a filtrování dat každý test obsahoval ještě datum a čas odeslání a IP adresu, odkud byl odeslán. Očišťování dat obnášelo odstranění duplicitních testů, neúplných testů a testů s obsahovými nesrovnalostmi (např. 13-tiletý vdovec apod.).

Aplikace obecných procentuálních a četnostních výpočtů byla provedena v programu Excel, statistické výpočty pak v programu STATGRAPHICS Plus, verze 5.1. Pro ověření platnosti zkoumaných hypotéz byl ve všech případech použit chí kvadrát test nezávislosti při zvolené hladině významnosti 0,05.

Celkem bylo vybráno 503 dotazníků, po očištění dat zbylo 456 platných dotazníků.

Při vyplňování otázky týkající se volby motivace, kde účastníci řadili určené motivy ke hře dle vlastních preferencí od nejdůležitějšího po nejméně důležitý, nebyla technicky ošetřena možnost přiřazení stejné číselné hodnoty vícekrát a také v mnoha případech zůstala otázka zcela nevyplněná, tudíž pro účely posuzování motivačních činitelů bylo použito po dalším očištění pouze 203 platných odpovědí.

3.2.5 ETICKÉ PROBLÉMY A JEJICH ŘEŠENÍ

Jelikož dotazník byl umístěn na webové stránce a většina komunikace se odehrávala online, bylo jeho vyplnění zcela dobrovolné.

Účastníci kontaktováni mnou byli podrobně seznámeni s podmínkami a průběhem výzkumu. Pro zajištění podmínek informovanosti byla osobám, které dotazník šířily dále, dána k dispozici jedna z variant (formální či neformální) průvodního dopisu, aby tento odesílali dále.

A konečně pro nahodilé účastníky byl alespoň uveden průvodní dopis na webové stránce s dotazníkem, jak jsem již uvedla v kapitole 3.2.3.

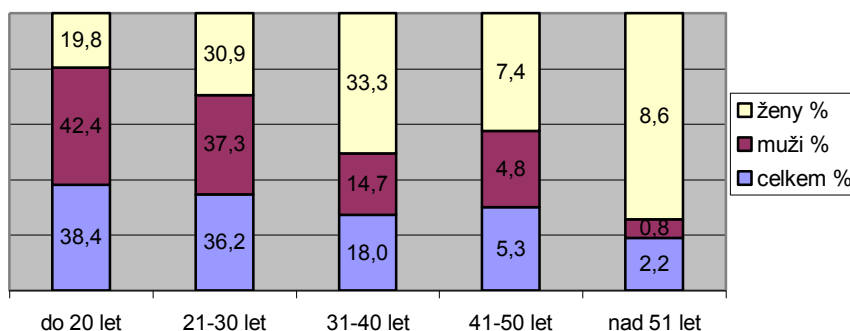
Naprostá anonymita byla zajištěna vyplněním pouze hrubých demografických údajů a běžně dostupnou IP adresou.

3.3 VÝSLEDKY

3.3.1 POPISNÁ STATISTIKA

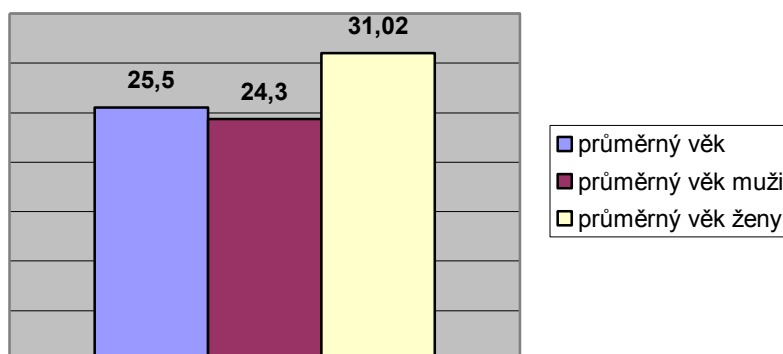
Výzkumu se zúčastnilo 82,2% (375) mužů a 17,8% (81) žen.

Graf 2 Distribuce věku



Věkový rozptyl se pohyboval od 11 do 68 let, přičemž většina respondentů nepřesáhla 30 let věku. Medián 23,5. Muži hráči se nejvíce rekrutovali z kategorií do 30 let věku, ženy hráčky byly spíše starší, viz Graf 2.

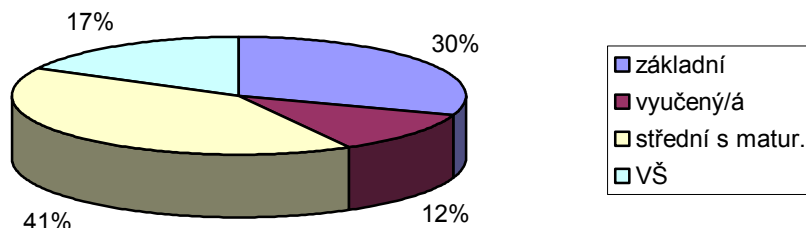
Graf 3 Průměrný věk



Průměrný věk činil 25,5 let (std. odchylka 9,81).

Průměrný věk mužů činil 24,3 let (std. odchylka 8,87), medián 23 let, oproti výrazněji vyššímu průměrnému věku žen 31,02 (std. odchylka 11,9), medián 30 let.

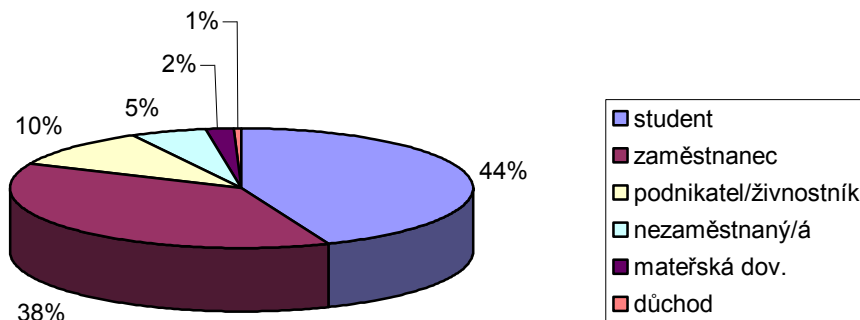
Graf 4 Vzdělání



Z hlediska vzdělání nejpočetnější skupinu tvořilo středoškolské vzdělání ukončené maturitou, které uvedlo 41% (187) respondentů. Na druhém místě se umístilo vzdělání základní se 30,3% (138). Výzkumu se zúčastnilo 17,1% (78) vysokoškoláků a 11,6% (53) vyučených.

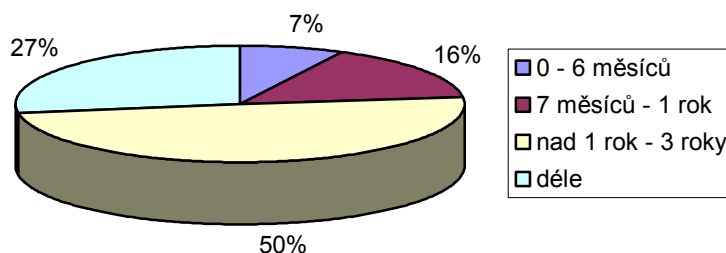
Pro úplnost dodávám, že většinu respondentů se základním vzděláním tvoří nepochybně studenti, neboť účastníků se základním vzděláním nad 20 let je ve zkoumaném vzorku pouhá 2,4% (11), z tohoto důvodu může být tato kategorie zavádějící.

Graf 5 Zaměstnání



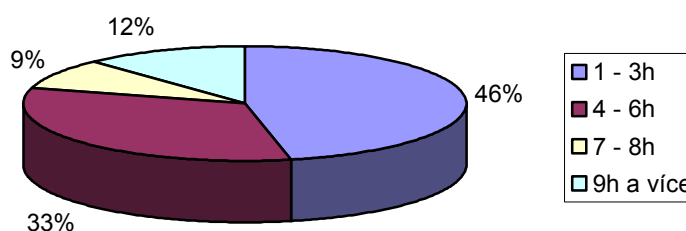
Studenti ostatně tvoří také nejpočetnější skupinu všech účastníků, 43,9% (200), jako zaměstnanci se označilo 37,9% (173) respondentů, 10,3% (47) je podnikatelů/živnostníků, 5,3% (24) nezaměstnaných, 2% (9) na mateřské dovolené a 0,7% (3) v důchodu.

Graf 6 Délka hraní MMORPG celkem



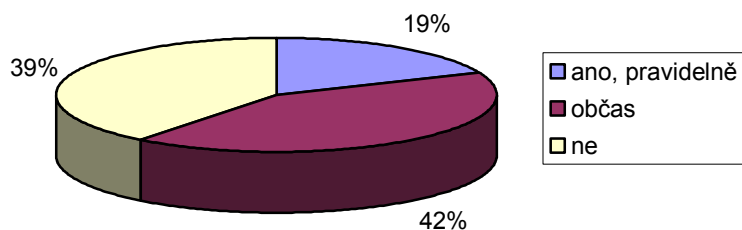
Téměř polovina participantů hraje MMORPG po dobu jednoho až tří let, 49,6% (226) a 27,4% (125) dokonce ještě déle. S hraním online her teprve začíná (do půl roku) 7,5% (34) účastníků a v rozmezí od půl roku do roka má zkušenost s pravidelným hraním 15,6% (71).

Graf 7 Denní hraní v hod.



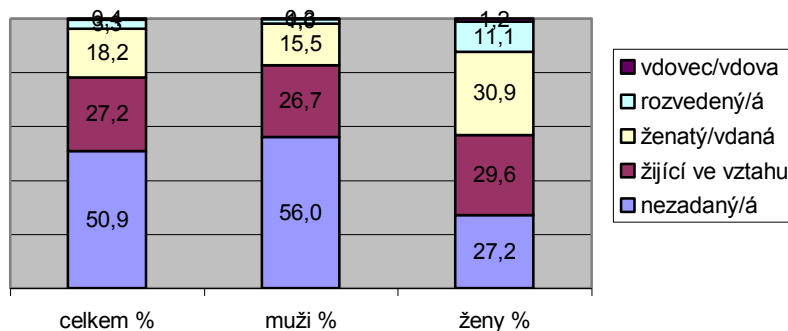
Překvapivě nejkratší dobu denního hraní (1-3h denně) uvádí opět téměř polovina respondentů, 46,7% (213). Se 4-6h denně si vystačí 32,7% (149). Necelou „pracovní dobu“, 7-8h, hraní věnuje 8,8% (40) a nad 9h denně tráví čas hraním 11,8% (54).

Graf 8 Dlouhodobé víkendové hraní



Dlouhodobým víkendovým hraním (zde je míněno např. 8h a více) se pravidelně zabývá 18,6% (85), občas takto víkend stráví 41,9% (191) a 39,5% (180) tuto variantu zamítá.

Graf 9 Distribuce partnerského soužití



V oblasti partnerských vztahů jsou ve výsledcích patrné značné rozdíly, a to především mezi pohlavími.

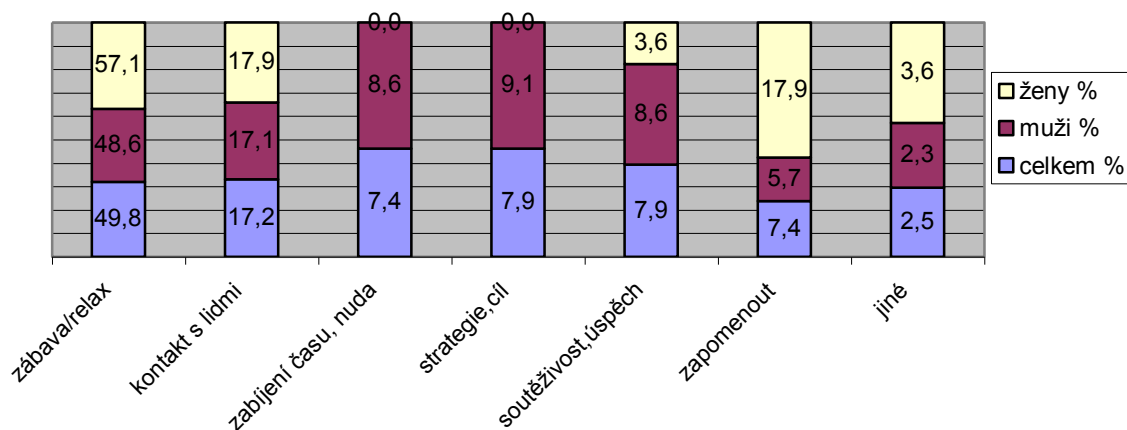
Nejprve celkové výsledky: velkou část, opět téměř polovinu participantů – 50,9% (232) tvoří nezadaní hráči. Další větší skupinu tvoří hráči „zadaní“ – 27,2% (124) respondentů žije ve vztahu a 18,2% (83) respondentů je ženatých nebo vdaných. Zbylá necelá 4% tvoří účastníci rozvedení či ovdovělí – 3,3% (15) rozvedených a 0,4% (2) vdovci/vdovy.

Nezadaných mužů je ve vzorku 56% (210) ze všech mužů, oproti nezadaným ženám, které tvoří 27,2% (22) ze všech žen.

Relativně vyrovnané jsou kategorie „žijící ve vztahu“ – muži tvoří 26,7% (100), ženy 29,6% (24) a vdovec/vdova – muži 0,3% (1) a ženy 1,2% (1).

Dalším větším rozdílem je větší poměr vdaných žen - 30,9% (25), oproti ženatým mužům – 15,5% (58). Také rozvedených žen je v souboru nepoměrně více – 11,1% (9), oproti mužům – 1,6% (6).

Graf 10 Rozložení motivačních faktorů



Z pohledu motivace ke hře vévodí „zábava a relax“, kterou zvolilo za nejdůležitější motiv 49,8% (101) respondentů, na druhém místě se umístil „kontakt s lidmi“, který získal 17,2% (35).

Další kategorie jsou víceméně naprosto vyrovnané:

- soutěživost, snadnější dosažení úspěchu 7,9% (16)
- vyzkoušení různých strategií, jasně definovaný cíl 7,9% (16)
- zabíjení času, řešení nudy tvoří 7,4% (15)
- zapomenout na problémy v reálném životě 7,4% (15)
- jiné 2,5% (5)

Kategorii „jiných“ důvodů ke hře tvoří převážně motivy, které by byly zařaditelné do určených voleb, nicméně respondenti je zřejmě subjektivně vnímali jako samostatnou kategorii. Pro ukázkou vybírám psychologicky nejzajímavější motivy – „aby ma aspoň niekto bral vážne“ a „škodolibá radost z neúspěchu protivníků“.

I z výše uvedeného Grafu 10 jsou patrné rozdíly pohlaví u motivačních činitelů. Zatímco obě pohlaví hodnotí nejdůležitější faktory (zábava/relax a kontakt s lidmi) velmi podobně, ostatní důvody se již různí, muži dále dávají přednost hře z důvodu vyzkoušení různých strategií, soutěží, snaží se dosáhnout úspěchu anebo zabíjí hraním čas, kdežto ženy do hry spíše unikají před problémy v reálném životě.

3.3.2 K PLATNOSTI HYPOTÉZ

H1 *S mírou závislosti stoupá počet hodin denního hraní.*

Tab. 1 Kontingenční tabulka pro výpočet míry závislosti a počtu hodin denního hraní

výsledky	1-3h	4-6h	7-8h	9h-více
20-49b	131	49	7	7
50-79b	79	96	28	35
80-100b	3	4	5	12

Chí kvadrát 97,31, df=6, p=0,0000, n=456. Nulovou hypotézu zamítáme, neboť $p < 0,05$. Přijímáme alternativní hypotézu a můžeme říci, že mezi mírou závislosti a počtem hodin denního hraní existuje statisticky významný rozdíl, při síle závislosti $C=0,42$. To znamená, že závislejší hráči častěji tráví ve hře více hodin než nezávislí.

H2 *Mezi mírou závislosti a vybranými demografickými údaji (vzdělání, věk, pohlaví) není statisticky významná souvislost.*

Tab. 2 Výsledky chí kvadrát testů nezávislosti o míře závislosti a demograf. údajích

	chí kvadrát	p-hodnota	st.volnosti
pohlaví	1,9	0,3861	2
věk	6,76	0,3436	6
vzdělání	6,19	0,4025	6

Nulové hypotézy se shodují s předpokládanými hypotézami. Na základě výsledků nulové hypotézy přijímáme, neboť ve všech případech se nepotvrdil vztah mezi mírou závislosti a věkem, pohlavím či vzděláním ($p > 0,05$, n=456).

H3 *Celková doba hraní (např. rok apod.) nemá vliv na počet hodin denního hraní.*

Tab. 3 Kontingenční tabulka pro výpočet celkové doby hraní a počtu hodin denního hraní

doba hraní	1-3h	4-6h	7-8h	9h a více
0-6měs	24	6	1	3
7měs-1rok	31	28	8	4
1-3roky	103	80	16	27
více	55	35	15	20

Chí kvadrát 17,69, $df=9$, $p=0,0390$, $n=456$. Nulová hypotéza se shoduje s hypotézou předpokládanou a v tomto případě ji zamítáme, neboť $p<0,05$. Počítáme sílu závislosti, která ale vyšla velmi slabá ($C=0,19$). Můžeme tedy říci, že celková doba hraní má vliv na počet hodin denního hraní, ale tento vliv je téměř zanedbatelný.

H4 *Ti, kteří dosáhli vyššího skóre závislosti v testu, častěji tají množství času tráveného ve hře.*

Tab. 4 Kontingenční tabulka pro výpočet míry závislosti a utajování času tráveného ve hře

výsledky	ano	ne
20-49b	4	170
50-79b	55	134
80-100b	12	7

Ve sloupci ano byly sečteny odpovědi v testu „rozhodně ano“ a „spíše ano“, ve sloupci „ne“ odpovědi „rozhodně ne“ a „spíše ne“, odpověď „neutrální“ nebyla do výpočtu zahrnuta. Chí kvadrát 69,26, $df=2$, $p=0,0000$, $n=382$. Zamítáme nulovou hypotézu a přijímáme předpokládanou alternativní hypotézu při síle závislosti $C=0,36$, tedy můžeme říci, že existuje statisticky významná souvislost mezi mírou závislosti a „utajováním“ délky hraní a že hráči s vyšším skóre závislosti mají tendence tajit délku času, který ve hře tráví.

H5 *Na vnímání vlastní závislosti nemají vliv vybrané demografické údaje (vzdělání, věk, pohlaví).*

Tab. 5 Výsledky chí kvadrát testů nezávislosti o vnímání závislosti a demograf. údajích

	chí kvadrát	p-hodnota	st.volnosti
pohlaví	3,07	0,2159	2
věk	5,67	0,6842	8
vzdělání	21,14	0,0484	12

V případě věku a pohlaví v souvislosti s vnímáním vlastní závislosti se předpokládané hypotézy shodují s nulovými hypotézami a přijímáme je, neboť $p>0,05$, $n=456$, neboli říkáme, že není žádný signifikantní rozdíl ve vnímání vlastní závislosti u věku ani u pohlaví. V případě vzdělání nulovou hypotézu zamítáme, neboť $p<0,05$, $n=456$, statistický vztah zde je, ale není nijak výrazný ($C=0,21$).

H6 *Ti, kteří vykazují vyšší skóre závislosti, jsou si také své závislosti vědomi a naopak.*

Tab. 6 Kontingenční tabulka pro výpočet míry závislosti a vnímání závislosti hráči

	20-49b	50-79b	80-100b
určitě ano	8	18	13
spíše ano	22	70	4
nevím	27	55	4
spíše ne	65	72	1
určitě ne	72	23	2

Při tomto výpočtu se v kategorii nejvíce závislých (výsledek v testu 80-100b) vyskytlo více než 20% povolených hodnot nižších než 5, proto bylo nutno přistoupit ke Yatesově korekci výsledného chí kvadrátu.

Chí kvadrát 130,70, Yates chí kvadrát 120,57, $df=8$, $p=0,0000$, $n=456$.

Nulovou hypotézu zamítáme a přijímáme alternativní hypotézu se silou závislosti $C=0,46$, můžeme tedy říci, že mezi vnímáním závislosti hráčů a skutečnou závislostí je statisticky významná souvislost, neboli že hráči odhadují svou míru závislosti adekvátně skutečnosti.

H7 *Na počet hodin denního hraní nemají vliv vybrané demografické údaje (vzdělání, věk, pohlaví).*

Tab. 7 Výsledky chí kvadrát testů nezávislosti o počtu hod. denní hry a demograf. údajích

	chí kvadrát	p-hodnota	st.volnosti
pohlaví	3,28	0,3509	3
věk	13,83	0,1286	9
vzdělání	22,35	0,0078	9

V případě věku a pohlaví v souvislosti s počtem hodin denního hraní nulové hypotézy přijímáme, neboť $p>0,05$, $n=456$, neboli můžeme říci, že není žádný signifikantní rozdíl v počtu hodin denního hraní u věku ani u pohlaví. V případě vzdělání nulovou hypotézu zamítáme, neboť $p<0,05$, vztah zde existuje, nicméně opět nepříliš významný ($C=0,22$).

H8 *Ti, kteří dosáhli vyššího skóre závislosti v testu, častěji omezují spánek kvůli dlouhému nočnímu hraní.*

Tab. 8 Kontingenční tabulka pro výpočet míry závislosti a omezování spánku kvůli hraní

výsledky	ano	ne
20-49b	26	132
50-79b	134	53
80-100b	22	1

Ve sloupci ano byly sečteny odpovědi v testu „rozhodně ano“ a „spíše ano“, ve sloupci „ne“ odpovědi „rozhodně ne“ a „spíše ne“, odpověď „neutrální“ nebyla do výpočtu zahrnuta.

Chí kvadrát 125,34, df=2, p=0,0000, n=368. Zamítáme nulovou hypotézu a přijímáme předpokládanou alternativní hypotézu při síle závislosti C=0,46. Existuje statisticky významná souvislost mezi mírou závislosti a dlouhým nočním hraním, závislí hráči často zůstávají ve hře až do noci, na rozdíl od nezávislých.

H9 *Ti, co v testu závislosti skórovali výše, častěji tráví víkend dlouhodobým hraním.*

Tab. 9 Kontingenční tabulka pro výpočet míry závislosti a dlouhodobého hraní (víkend)

výsledky	ano	občas	ne
20-49b	11	61	122
50-79b	57	124	57
80-100b	17	6	1

Chí kvadrát 117,84, df=4, p=0,0000, n=456. Zamítáme nulovou hypotézu a přijímáme alternativní hypotézu při síle závislosti C=0,45, tedy říkáme, že je signifikantní rozdíl mezi mírou závislosti a dlouhodobým hraním a že závislejší hráči častěji tráví víkend dlouhodobým hraním.

H10 *Mezi motivačními faktory a mírou závislosti je signifikantní rozdíl.*

Tab. 10 Kontingenční tabulka pro výpočet míry závislosti a motivačních faktorů

výsledky	zábava, relax	kontakt s lidmi	zabij.čas,nuda	strategie,cíl	soutěž, úspěch	zapom.na probl.
20-49	45	17	8	5	4	10
50-100	56	18	7	11	11	6

Otázka týkající se motivace byla z technických důvodů v mnoha případech nevyplněna nebo vyplněna nesprávně (viz kap. 3.2.4), proto po očištění dat zbylo 203 platných dotazníků.

Dále jsem pro tento výpočet odebrala kategorii „jiné důvody“, která obsahovala 5 odpovědí, neboť není příliš vypovídající o motivaci ke hře.

Aby vůbec bylo možno testovat toto kritérium, bylo kvůli nízkým hodnotám nutno sloučit kategorie, proto pro srovnání motivačních faktorů byly vytvořeny pouze dvě kategorie závislosti, a to:

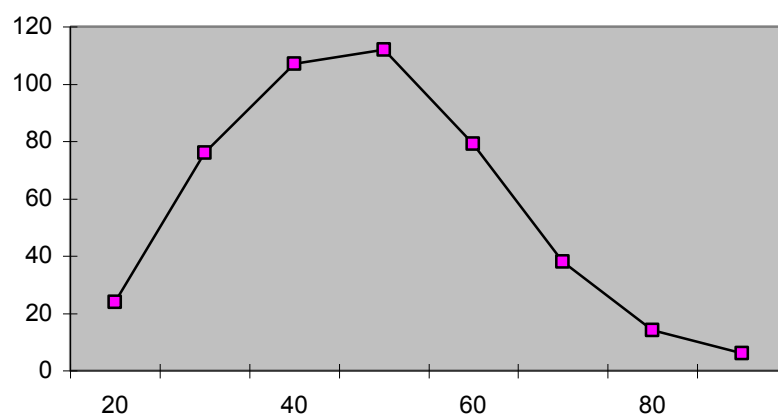
1) „nezávislí“ – 20-49b

2) ohrožení závislostí a závislí – 50-100b

Chi kvadrát 5,85, $df=5$, $p=0,3211$, $n=198$. V tomto případě se předpoklad nepotvrdil, přijímáme nulovou hypotézu a zamítáme alternativní hypotézu, neboť hodnota $p>0,05$. Mezi druhy motivace ke hře a mírou závislosti neexistuje žádná statisticky významná souvislost, nezávislí nehrají z jiných důvodů než závislí.

3.3.3 OSTATNÍ VÝSTUPY

Graf 11 Rozložení hrubých skóre



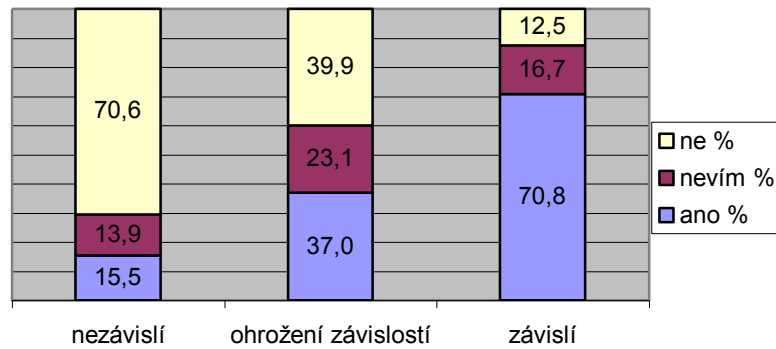
Graf 11 zobrazuje distribuci hrubých skóre v testu závislosti, ze kterého je patrné, že většina respondentů se pohybuje ve středních hodnotách, zhruba mezi 40-70 body.

Tab. 11 Výsledky testu závislosti

výsledky testu	respondenti	%
20-49b	194	42,5
50-79b	238	52,2
80-100b	24	5,3

Tab. 11 ukazuje výsledky administrovaného testu závislosti ($n=456$). Většina účastníků – 52,2% (238) se tedy pohybuje v kategorii ohrožených závislostí. Nezávislých je 42,5% (194) a závislých 5,3% (24).

Graf 12 Vnímání vlastní závislosti



Graf 12 ukazuje sebepercepci vlastní závislosti, ze které vyplývá, že většina závislých i nezávislých svou situaci vzhledem ke skutečným výsledkům testu odhaduje správně (po zhruba 70% v každé kategorii). Kategorie ohrožených nezávislostí je rozložena víceméně vyrovnaně, zhruba stejné procento respondentů se za závislé považuje (37%) i nepovažuje (39,9%). Zbývajících 23,1% si není jisto.

Obecně se z celkového počtu respondentů (n=456) považuje za závislé 29,6% (135). Muži se považují za závislé více (31,2% všech mužů) než ženy (22,2% všech žen).

3.4 DISKUZE

Rozložení pohlaví ve výzkumu - 82,2% mužů a 17,8% žen odpovídá obecným výsledkům jiných studií. Muži obvykle tvoří 80-90% hráčské populace a ženy zůstávají minoritní skupinou, i když se jejich počet v online hrách stále zvyšuje (Griffiths et al., 2003, 2004; Ledabyl, 2007; Šmahel, 2003; Yee 2006b, 2006c).

Hypotézy týkající se pohlaví a míry závislosti, jejího vnímání a počtu hodin denního hraní se nepotvrdily, na žádnou z těchto veličin pohlaví vliv nemá.

Věkový rozsah 11-68 let se přesně shoduje s výzkumem Yee (2006b, 2006c), který v průběhu tří let shromáždil data od více než 30 000 MMORPG hráčů.

Dále uvedl průměrný věk 26,57, což odpovídá běžnému průměrnému věku kolem 25 let, který zůstává nejčastějším výsledkem a nejinak je tomu i v tomto výzkumu (25,5 let).

Průměrný věk mužů (24,3 let, medián 23 let) a žen (31,02 let, medián 30 let) ve výzkumu se signifikantně liší, což koresponduje i s výsledky šetření Yee, v jeho výzkumu se věk hráčů přibližně shodoval s celkovým průměrným věkem, medián 25,71 let, ale u hráček byl signifikantně vyšší, medián 31,72 let.

Tyto výsledky by se daly interpretovat i v návaznosti na motivační faktory ke hře. Mladší muži tvořící většinou část tohoto výzkumu považují hru většinou za relaxační záležitost, kde si jako vedlejší (avšak nezanedbatelný) produkt mohou zasoutěžit a dosáhnout úspěchu, kdežto ženy (ve výzkumu spíše starší vdané nebo žijící ve vztahu) hru častěji používají jako odpočinek a únik od problémů všedního života. Přeneseně řečeno by se dalo říci, že tento typ žen tedy v rámci relaxace nezapne seriál v televizi, ale sedne si k online hře.

Zábava a relax tedy byla uváděna téměř polovinou respondentů jako nejdůležitější a na druhé místo byl řazen kontakt s lidmi. Zařazení kategorie zábavy a relaxu bylo zřejmě trochu nešikovné, neboť to přitáhlo velkou část respondentů k odpovědi jako nejdůležitější a ostatní kategorie, které by naopak mohly podat výstižnější výpověď o tom, proč kterou skupinu hra zajímá, zůstaly díky tomu v pozadí.

Druhá kategorie je z hlediska pohlaví naprosto vyrovnaná, shodné procento mužů (17,1%) i žen (17,9%) uvádí sociální kontakty s lidmi za nejdůležitější důvod ke hře. Přesto je toto

procento oproti jiným výzkumům velmi nízké (pravděpodobně z důvodů uvedených výše), např. Griffiths et al (2004) uvádí u sociální interakce až 41% respondentů.

Výzkum Yee také zaznamenal rozdíly v motivaci mužů a žen. Muži v jeho vzorku stejně jako zde častěji než ženy hráli kvůli výkonům ve hře a získávání větší moci a úspěchu. Ženy dávaly přednost rozvíjení vztahů s ostatními hráči.

Při zkoumání míry závislosti a motivace ke hře se nepotvrdila hypotéza, že by závislí hráči měli ke hře rozdílné důvody oproti nezávislým hráčům.

Z hlediska studentů a zaměstnaných byly dosaženy téměř shodné výsledky – zaměstnaných je zde 48,2% (37,9% zaměstnanců + 10,3% podnikatelů/živnostníků), studentů 43,9%.

Výsledky studentů se výrazně liší od ostatních výzkumů, např. Yee uvádí 50% hráčů v plném zaměstnaneckém poměru, ale jen 22,2% studentů. Ng a Wiemer-Hastings (2005) udávají 53% zaměstnaných hráčů a 37% studentů.

S přihlédnutím k věku a množství studentů zde participujících se zdá, že tento výzkum spíše podporuje onen vžitý stereotyp, že hraní MMORPG se věnují především mladí svobodní muži – adolescentní studenti.

V partnerském vztahu žije 45,4% respondentů (18,2% ženatých a 27,2% žijících ve vztahu), nezadaných je 50,9%. Tyto výsledky se s jinými výzkumy také víceméně shodují, Yee uvádí 36,3 % ženatých (jiné kategorie neuvádí), Griffiths et al. 55,7% svobodných.

Rozdíly v pohlaví jsou zřetelné, muži jsou většinou nezadaní nebo žijící ve vztahu, ženy více vdané, rozvedené či žijící ve vztahu (odtud také může pramenit potřeba úniku k „odpočinku“ ve hře).

Co se týká průměrné denní doby hraní, téměř polovina respondentů zvolila 1-3h denně (7 - 21h týdně) a další třetina 4-6h denně (28 - 42h týdně).

Poměrně vysoké číslo hráčů (20,6%) věnuje hře denně více než 7h (tj. více než 50h týdně). Nejčastější průměrná doba hraní se pohybuje mezi 20-27h týdně (Ng a Wiemer-Hastings, 2005; Yee, 2006b, 2006c; Griffiths et al, 2004; Šmahel et al., 2008).

V kategoriích nad 40h týdně Yee udává 8 - 9% hráčů, Ng a Wiemer-Hastings 11% hráčů, což tento výzkum převyšuje.

Větší množství intenzivních hráčů by mohlo být vysvětleno tím, že se výzkumu účastnilo hodně mladších hráčů studentů, kteří obecně mají tendenci trávit více času hrou, pokud by se zároveň potvrdila hypotéza, že by věk měl signifikantní vliv na počet hodin denního

hraní. Tato hypotéza se ale nepotvrdila. Hráči nacházející se v kategoriích nejvyššího počtu hodin pochází z různých věkových, vzdělanostních i ekonomických vrstev. Nalezení spojovacího článku by vyžadovalo přesnější studii.

Nicméně další hypotéza týkající se počtu hodin denního hraní a míry závislosti se potvrdila. Hráči trávící ve hře více hodin denně jsou závislejší.

Pravidelné nepřetržité hraní nad 8h udává 18,6% a občasné hraní 41,9% hráčů, celkem tedy 60,5% hráčů. Yee ve svém výzkumu dospěl ke stejnému číslu – 60% hráčů udává občasné hrací epizody nad 8h, Ng & Wiemer-Hastings dokonce ještě více - 80% hráčů.

V tomto výzkumu se také potvrdila hypotéza, že závislejší hráči mají tendenci trávit čas (např. víkend) dlouhodobým hraním. Tento výsledek podporuje i výše uvedené zjištění ohledně vztahu závislosti a počtu hodin denního hraní.

Podle výsledků v testu si většina závislých a nezávislých respondentů svou míru závislosti uvědomuje adekvátně svým výsledkům (po zhruba 70% v každé kategorii). Také se potvrdila hypotéza o vztahu mezi vnímáním závislosti hráčů a skutečnou mírou závislosti ($C=0,46$).

Zajímavější je skupina ohrožených závislostí, do které spadla většina respondentů (52,2%) a kde se zhruba stejné procento účastníků považuje i nepovažuje za závislé. Také je zde hodně respondentů, kteří uvedli odpověď „nevím“.

Přesto se výsledek zdá poměrně logický, neboť bodové rozpětí v kategorii ohrožených závislostí (50-79b) nabízí větší množství variací v odpovědích. Proto někteří lidé vyskytující se v horní hranici výsledků mohou již subjektivně pociťovat negativní účinky hraní v podobě závislostních znaků oproti ostatním, u kterých se ovlivnění hrou teprve může rozvíjet nebo se jich vůbec nedotýká.

Celkově se ze všech respondentů ($n=456$) považuje za závislé necelých 30%, což je mírně nižší číslo oproti ostatním výzkumům. Ledabyl (2007) udává 45%, Yee 40% hráčů, kteří označují sebe sami za závislé.

Další hypotézy

- vztah mezi závislostí a utajováním času stráveného ve hře a
- vztah mezi závislostí a dlouhým nočním hraním

se podle předpokladu potvrdily, závislejší hráči skutečně mají tendenci tajit čas, který ve hře stráví a také omezovat spánek kvůli dlouhému nočnímu hraní.

Tyto faktory patří k běžným prediktorům závislého chování – význačnost předmětu závislosti, který se stává nejdůležitější aktivitou a zvyšující se tolerance vůči „dávce“ příslušné činnosti. Lhaní patří k charakteristickým rysům např. i u patologického hráčství (Faldyna, 2006).

Tento výzkum nastínil určité souvislosti mezi závislostí a různými faktory u české populace hráčů.

Ze skutečností uvedených v této práci je zřejmé, že závislost na MMORPG je věc, kterou je nutno brát jako existující fakt, jen je třeba důkladně prozkoumat její mechanismy, příčiny jejího vzniku i trvání a oddělit ji od hraní jako od životního stylu.

„Možná by mohl náš čas být tráven jinak a lépe než hraním videoher, ale to by váš čas třeba mohl být také. Mohli byste ho trávit jinak než chozením do barů a popíjením piva, opravováním auta v garáži nebo sledováním fotbalu v televizi. My jsme ale hráči, víte? To je to, co děláme, kdo jsme a jak jsme si zvolili žít svůj život.“ (Jeden z hráčů, Piñeiro Escoriaza, 2008)

Tímto směrem by se mohly ubírat další (např. kvalitativní nebo longitudinální) výzkumy, které by mohly nalézt odpověď na otázku, zda závislost na MMORPG může být příčinou sama o sobě nebo zda je vždy jen akcelerátorem či spouštěčem vnitřních tendencí a sklonů u závislých typů osobnosti a nakolik nebezpečná může být.

4. ZÁVĚR

Předmětem výzkumu byla charakteristika MMORPG hráčů, její vztah k závislosti a také sebepercepci vlastní závislosti samotnými hráči. Definovala také motivaci hráčů ke hře.

- výzkumu se účastnili hráči MMORPG v České republice, většinu tvořili nezadaní muži, studenti ve věkové kategorii do 30 let, v menší míře výzkum zahrnoval i ženy, které byly oproti mužům spíše starší, vdané nebo žijící ve vztahu
- reálně závislých hráčů je dle výzkumu 5,3%, ohrožených závislostí je 52,2%
- 29,6 % všech hráčů považuje sama sebe za závislého
- většina hráčů vnímá svou závislost adekvátně výsledkům testu a tento fakt potvrdila i přijatá hypotéza o signifikantním vztahu mezi závislostí a jejím vnímáním
- výzkum prokázal, že závislejší hráči věnují hraní statisticky významně delší dobu denně, častěji tráví víkend dlouhodobým hraním, tají dobu, kterou ve hře tráví a omezují spánek kvůli dlouhému nočnímu hraní
- neprokázal se vztah mezi věkem, pohlavím a skutečnou mírou závislosti, vnímáním závislosti ani počtem hodin denního hraní
- většina hráčů hraje MMORPG pro zábavu a relax a na druhém místě kvůli sociálním kontaktům. Muži se dále orientují spíše na vyzkoušení různých strategií, soutěživost a dosažení úspěchu, ženy do hry spíše unikají před reálnými problémy.

5. SOUHRN

Předkládaná práce se zabývá závislostí na MMORPG neboli interaktivních počítačových hrách, sebepercepcí závislosti samotnými hráči a motivací ke hře.

Z hlediska dělení závislostí bychom mohli závislost na MMORPG zařadit mezi aktivní a nedrogové (nechemické) závislosti. Tento typ se projevuje spíše psychickou závislostí, ale fyzické abstinenční příznaky nejsou vyloučeny.

Mimo abstinenčních příznaků přináší závislost na online hrách i jiná zdravotní rizika, např. zhoršení zraku, bolesti zad, syndrom karpálního tunelu, zvýšení krevního tlaku, zrychlení srdeční činnosti aj.

Vznik závislosti je z pohledu neurobiologie připisován činnosti mezolimbického dopaminergního systému, neboli neuronálních sítí nazývaných systém odměny. Tento systém zajišťuje potřeby nutné k přežití, reprodukci a pocitu tělesné pohody prostřednictvím přirozených zdrojů odměn (potrava, sex, sociální vztahy).

Zdroje závislosti patří k umělým zdrojům odměny a z hlediska výdeje dopaminu jsou mnohem účinnější a nepřiměřeně silné, následkem čehož si mozek rychleji zvykne na jednodušší strategii, která se pak stává dominujícím vzorem pro další chování.

Cesta zpět je dlouhodobá a riziko relapsu hrozí i po letech abstinence, neboť závislost je silně recidivující onemocnění.

Excesivní hraní her se řadí mezi F63.8 Jiné návykové a impulzivní poruchy. Typickými projevy takovýchto poruch je chování obsedantně kompulzivního charakteru, preference činnosti před jinými aktivitami a neschopnost tento vzorec přerušit i v případě, že ohrožuje člověka nebo jeho okolí.

V léčbě se nejčastěji uplatňuje kognitivně behaviorální přístup – práce s motivací, se spouštěči a změna životního stylu.

MMORPG vytváří komplexní formu sociálního života, hráči zde sdílí svůj prožitek s tisíci dalšími uživateli, aktivně se podílí na vytváření „příběhu“, hra je nekonečná, je možno do ní kdykoli vstoupit (a také vystoupit) a existuje i po odpojení hráče. Tyto mechanismy zvyšují připoutanost hráče ke hře.

Mezi rizikové faktory kromě výše uvedeného patří také nebezpečí, že se virtuální prostředí stane zdrojem sebedůvěry a různých kompenzací, což vznik závislosti výrazně podpoří.

Existují různé herní styly podle preferencí různých typů hráčů, mezi které nejčastější patří:

- zaměření na dosažení moci a úspěchu
- zaměření na sociální kontakty a vztahy
- zaměření na objevování herní postavy a prostředí

Výzkumů provedených v oblasti závislosti na MMORPG je nepřehledné množství a v této práci je uveden jen úzký výběr z nich, např. výzkum některých osobnostních charakteristik a jejich souvislost se závislostí, srovnání hráčů MMORPG a hráčů klasických videoher, sociální chování závislých hráčů, vliv flow na závislost na online hrách, vztah mezi závislostí a identifikací s herní postavou a další.

Výzkumnou část této práce představuje kvantitativní výzkum provedený formou dotazníkového šetření na hráčské populaci České republiky. Výzkum byl zaměřen na zjištění míry závislosti, motivace ke hře a vnímání závislosti samotnými hráči.

Pro zjištění závislosti na MMORPG byl použit modifikovaný Internet Addiction Test sloužící jinak pro závislost na internetu.

Celkově dotazník obsahoval 31 otázek, které se skládaly z dvaceti otázek samotného testu, devíti otázek zjišťujících demografické údaje, jedna otázka byla věnována motivaci ke hře a jedna otázka vnímání vlastní závislosti.

Respondenti byli kontaktováni na herních fórech i uvnitř her metodami prostého účelového výběru a sněhové koule. Nejčastějšími zdroji dat byly hry Travian, World of Warcraft a Star Wars Galaxies.

Dotazník byl umístěn na webovou stránku, odkud byl každý vyplněný test odeslán na e-mailovou adresu. Hráči si po vyplnění testu mohli sami ihned vyhodnotit výsledky.

Pro běžné matematické výpočty byl využit program Excel sady Microsoft Office pro Windows XP, pro statistické výpočty pak STATGRAPHICS Plus, verze 5.1.

Celkem bylo vybráno 503 dotazníků, po očištění dat zbylo 456 platných dotazníků.

Výzkumu se zúčastnilo 82% mužů a 18% žen.

Muži hráči byli spíše mladší, nezadaní studenti, ženy naopak spíše starší vdané nebo žijící ve vztahu.

Nejvíce respondentů bylo středního vzdělání s maturitou, studentů a zaměstnanců.

V hypotézách se nepotvrdil vliv věku ani pohlaví na míru závislosti, počet hodin denního hraní a vnímání vlastní závislosti. Mezi vzděláním, vnímáním závislosti a počtem hodin denního hraní vztah existuje, ale je slabý.

Účastníci výzkumu měli povětšinou delší zkušenost s hraním (přes polovina respondentů hraje MMORPG po dobu jednoho až tří let, třetina respondentů ještě déle).

Mezi celkovou dobou hraní a závislostí se žádný významný vztah nepotvrdil. Žádný vztah se nepotvrdil ani mezi celkovou dobou hraní a počtem hodin denního hraní. Hráči, kteří hrají MMORPG už delší dobu, netráví ve hře signifikantně více času než nováčci, ani nejsou závislejší.

Zhruba polovina respondentů hraje denně 1-3h, další třetina 4-6h. Nezanedbatelných 20% hráčů denně věnuje hře více než 7h.

Mezi počtem hodin denního hraní a závislostí se prokázala statisticky významná souvislost. Denně déle tedy hrají závislejší hráči, kteří také tráví častěji svůj čas dlouhodobým hraním (např. o víkendech, více než 8h apod.).

Statisticky významná souvislost se prokázala mezi závislostí, dlouhým nočním hraním a utajováním času stráveného ve hře. Závislí hráči mají tendenci častěji omezovat spánek kvůli nočnímu hraní a častěji tají, kolik času ve hře stráví.

Většina účastníků hraje pro zábavu a relax, na druhém místě kvůli kontaktům s lidmi. Hypotéza o vztahu mezi motivací a závislostí se nepotvrdila, závislí hráči tedy nemají ke hře jiné důvody než nezávislí.

Rozdílů jsou spíše mezi pohlavími. Muži dávají přednost soutěžení a vyzkoušení různých strategií, ženy do hry podle výzkumu spíše unikají před problémy reálného života.

Dále se prokázal signifikantní rozdíl mezi vnímáním vlastní závislosti a skutečnou mírou závislosti. Hráči vnímají míru své závislosti adekvátně skutečnosti.

Polovina respondentů ve výzkumu je ohrožena závislostí, 5,3% je závislých.

Třetina všech respondentů si o sobě myslí, že jsou závislí, přičemž muži si oproti ženám myslí o sobě častěji, že jsou závislí.

6. POUŽITÁ LITERATURA

Beard, Keith W., Wolf, Eve M. (2001). Modification in the proposed diagnostic criteria for internet addiction. *CyberPsychology and Behavior*, 4 (3), 377-383. Staženo 11.10.2009. Dostupné z databáze EBSCO.

Čermák, Ivo, Navrátil, Marek (1997). Vliv virtuální reality na psychiku jedince. *Československá psychologie*, 41 (1), 55-65.

Dvořáček, Jiří (2008). Neurobiologie závislosti. In Kalina et al. (2008). *Základy klinické adiktologie*. Praha: Grada Publishing.

Faldyna, Zdeněk (2006). Návykové a impulzivní poruchy. In Bouček et al. (2006). *Speciální psychiatrie*. Olomouc: Univerzita Palackého.

Fišerová, Magdaléna (2003). Neurobiologie závislostí. In Kalina et al. (2003). *Drogy a drogové závislosti. Mezioborový přístup*. Praha: Úřad vlády České republiky.

Frouzová, Magdalena (2008). Závislost na procesech. In Kalina et al. (2008). *Základy klinické adiktologie*. Praha: Grada Publishing.

Griffiths, Mark (2000). Does internet and computer addiction exist? Some case study evidence. *CyberPsychology and Behavior*, 3 (2), 211-218. Staženo 6. 2. 2010. Dostupné z databáze EBSCO.

Griffiths, Mark (2003). Internet gambling: Issues, concerns, and recommendations. *CyberPsychology and Behavior*, 6 (6), 557-568. Staženo 6. 2. 2010. Dostupné z databáze EBSCO.

Griffiths, Mark, Davies, Mark, Chappell, Darren, (2003). Breaking the stereotype: The case of online gaming. *CyberPsychology and Behavior*, 6 (1), 81-91. Staženo 6. 2. 2010, dostupné z databáze EBSCO.

Griffiths, Mark, Davies, Mark, Chappell, Darren (2004). Online computer gaming: A comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of adolescence*, 27 (1), 87-96. Staženo 11.12. 2009. Dostupné z databáze Sciencedirect.

Hendl, Jan (2004). *Přehled statistických metod zpracování dat. Analýza a metaanalýza dat*. Praha: Portál.

Huizinga, Johan (1971): *Homo ludens. O původu kultury ve hře*. Praha: Mladá Fronta.

Chak, Katherine, Leung, Louis (2004). Shyness and locus of control as predictors of internet addiction and internet use. *CyberPsychology and Behavior*, 7 (5), 559-570. Staženo 10. 5. 2009. Dostupné z databáze EBSCO.

Chang, Ju-Hui, Zhang, Hongxia (2008). Analyzing online game players: From materialism and motivation to attitude. *CyberPsychology and Behavior*, 11 (6), 711-714. Staženo 16. 3. 2009. Dostupné z databáze EBSCO.

Choi, Dongseong, Kim, Jinwoo (2004). Why people continue to play online games: In search of critical design factors to increase customer loyalty to online contents. *CyberPsychology and Behavior*, 7 (1), 11-24. Staženo 6. 2. 2010. Dostupné z databáze EBSCO.

Chou, Chin, (2001). Internet heavy use and addiction among taiwanese college students: An online interview study. *CyberPsychology and Behavior*, 4 (5), 573-585. Staženo 20. 3. 2009. Dostupné z databáze EBSCO.

Chuang, Yao-Chung (2006). Massively multiplayer online role-playing game-induced seizures: A neglected health problem in internet addiction. *CyberPsychology and Behavior*, 9 (4), 451-456. Staženo 11. 6. 2009. Dostupné z databáze EBSCO.

Kalina, Kamil et al. (2008): *Základy klinické adiktologie*. Praha: Grada Publishing.

Kudrle, Stanislav (2003). Psychopatologie závislosti a codependence. In Kalina et al. (2003). *Drogy a drogové závislosti. Mezioborový přístup*. Praha: Úřad vlády České republiky.

Ledabyl, Ondřej (2007). *Identita a závislost na online hrách*. Diplomová práce. Brno: Fakulta sociálních studií Masarykovy univerzity.

Lin, Wen-Kung, Chiu, Chou-Kang, Tsai, Yuan-Hui (2008). Modeling relationship quality and consumer loyalty in virtual communities. *CyberPsychology & Behavior*, 11 (5), 561-564. Staženo 16. 3. 2009. Dostupné z databáze EBSCO.

McIntosh, Keith (2008). The social construction of virtual space. *Michigan Sociological Review*, 22, 196-216. Staženo 10. 2. 2010. Dostupné z databáze EBSCO.

Miovský, Michal (2004): *Diplomové práce v oboru psychologie*. Olomouc: Univerzita Palackého.

Ng, Brian, Wiemer-Hastings, Peter (2005). Addiction to internet and online gaming. *CyberPsychology and Behavior*, 8 (2), 110-113. Staženo 15. 5. 2009. Dostupné z databáze EBSCO.

Peters, Christopher, Malesky, Alvin, Jr. (2008). Problematic usage among highly-engaged players of massively multiplayer online role playing games. *CyberPsychology & Behavior*, 11 (4), 481-484. Staženo 10. 3. 2010. Dostupné z databáze EBSCO.

Reiterová, Eva (2004): *Statistické metody*. Olomouc: Univerzita Palackého.

Smyth, Joshua (2007). Beyond self-selection in video game play: An experimental examination of the consequences of massively multiplayer online role-playing game play. *CyberPsychology & Behavior*, 10 (5), 717-721. Staženo 11. 6. 2009. Dostupné z databáze EBSCO.

Šmahel, David (2003). *Psychologie a internet: děti dospělými, dospělí dětmi*. Praha: Triton.

Šmahel, David, Blinka, Lukáš, Ledabyl, Ondřej (2008). Playing MMORPGs: Connections between addiction and identifying with a character. *CyberPsychology & Behavior*, 11 (6), 715-718. Staženo 10. 3. 2010. Dostupné z databáze EBSCO.

Ústav zdravotnických informací a statistiky České republiky (2008). *Mezinárodní statistická klasifikace nemocí a přidružených zdravotních problémů, desátá revize*. Aktualizovaná druhá verze. Praha: Bomton agency.

Vaculík, Martin (2000). Sebehodnocení hráčů počítačových her v adolescenci. *Československá psychologie*, 44 (3), 279-286.

Vaculík, Martin (2001). Hráči počítačových her a jejich vztahy s rodiči a přáteli. *Československá psychologie*, 45 (2), 143-151.

Wan, Chin-Sheng, Chiou, Wen-Bin (2006). Psychological motives and online games addiction: Test of flow theory and humanistic needs theory for taiwanese adolescents. *CyberPsychology and Behavior*, 9 (3), 317-324. Staženo 6. 2. 2010. Dostupné z databáze EBSCO.

Whang, Leo Sang-Min, Lee, Sujin, Chang, Geunyoung (2003). Internet over-users' psychological profiles: A behavior sampling analysis on internet addiction. *CyberPsychology and Behavior*, 6 (2). Staženo 8. 5.2009. Dostupné z databáze EBSCO.

Whang, Leo Sang-Min, Chang, Geunyoung (2004). Lifestyles of virtual world residents: Living in the online game „lineage“. *CyberPsychology and Behavior*, 7 (5), 592-600. Staženo 5. 2. 2010. Dostupné z databáze EBSCO.

Yee, Nick (2006d). Motivations for play in online games. *CyberPsychology and Behavior*, 9 (6), 772-774. Staženo 20. 4. 2009. Dostupné z databáze EBSCO.

Young, Kimberly (1998). *Caught in the Net: How to Recognize the Signs of Internet Addiction – and a Winning Strategy for Recovery*. New York: John Wiley and Sons.

Young, Kimberly (2007). Cognitive behavior therapy with internet addicts:

Treatment outcomes and implications. *CyberPsychology and Behavior*, 10 (5), 671-679.
Staženo 2. 2. 2010. Dostupné z databáze EBSCO.

Použité internetové zdroje:

American Psychiatric Association (2010). Conditions proposed by outside sources. *DSM-5 Development*. Staženo 2. 3. 2010. Dostupné z
<http://www.dsm5.org/ProposedRevisions/Pages/ConditionsProposedbyOutsideSources.aspx>

Bartle, Richard (1996). *Hearts, clubs, diamond, spades: players who suit MUDs*. Staženo 10. 1. 2010. Dostupné z <http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm>

Blizzard Entertainment (2008). *World of warcraft subscriber base reaches 11,5 million worldwide*. Press Releases. Staženo 20. 12. 2009, dostupné z
<http://eu.blizzard.com/en-gb/company/press/pressreleases.html?081223>

Crawford, Chris (1997). *The art of computer game design*. Staženo 2. 2. 2010. Dostupné z
<http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Chapter1.html>

České město v Second Life (2007, červen). *beVirtual, s.r.o.* Staženo 2. 3. 2010. Dostupné z
<http://www.secondlife.cz/ceske-mesto-v-second-life>

Grohol, John (2005a). Internet addiction guide. *Psych Central*. Staženo 5.10.2009.
Dostupné z <http://psychcentral.com/netaddiction/>

Grohol, John (2005b). More spin on „internet addiction disorder“. *Psych Central*. Staženo 29. 10. 2009. Dostupné z <http://psychcentral.com/blog/archives/2005/04/16/internet-addiction-disorder/>

Grohol, John (2006). Internet addiction quiz. *Psych Central*. Staženo 2. 2. 2010. Dostupné z <http://psychcentral.com/netaddiction/quiz/>

Internet Addiction Test (n.d.). The Center for Internet Addiction Recovery. Staženo 5. 1. 2010. Dostupné z http://www.netaddiction.com/index.php?option=com_bfquiz&view=onepage&catid=46&Itemid=106

Kirmse, Andrew (2002). *History of Meridian 59, 1994-2000*. Staženo 10. 3. 2010. Dostupné z <http://www.meridian59.com/>

Kohn, David (2002, October). Addicted: Suicide Over Everquest? *CBS News*. Staženo 3. 3. 2010, dostupné z <http://www.cbsnews.com/stories/2002/10/17/48hours/main525965.shtml>

Kopecký, Lubor (2009, červenec). Virtuální světy [PDF dokument]. *Svět hostingu*, 7, 4-5. Staženo 5. 3. 2010, dostupné z <http://svethostingu.ignum.cz/2009-07.pdf>

Manželé kvůli závislosti na webu nechali umřít své dítě hlady (2010, březen). *Novinky.cz*. Staženo 5. 3. 2010. Dostupné z <http://www.novinky.cz/zahranicni/svet/193961-manzele-kvuli-zavislosti-na-webu-nechali-umrit-sve-dite-hlady.html>

Manželství se rozvádějí už i kvůli virtuálním životům (2008, listopad). *Novinky.cz*. Staženo 14. 11. 2008. Dostupné z <http://www.novinky.cz/zena/vztahy-a-sex/154386-manzelstvi-se-rozvadeji-uz-i-kvuli-virtualnim-zivotum.html>

MMORPG-ON-FORUM (2008, květen). *Co jsou to mmorpg?* Staženo 5. 3. 2010. Dostupné z <http://mmorpg-on.cz/co-jsou-to-mmorpg-t17.html>

On-Line Gamers Anonymous (2008). *About OLGA & OLG-Anon*. Staženo 5. 3. 2010. Dostupné z <http://www.olganon.org/>

Singr, Martin (2008). Do Second Life vstupuje Filozofická fakulta Univerzity Palackého. *Novinky.cz*. Staženo 5. 1. 2010. Dostupné z <http://www.novinky.cz/veda-skoly/vzdelavani/157729-do-second-life-vstupuje-filozoficka-fakulta-univerzity-palackeho.html>

Snow, Blake (2005, November). Parents suing Blizzard for World of Warcraft addiction. *Joystiq*. Staženo 28. 8. 2009. Dostupné z <http://www.joystiq.com/2005/11/18/parents-suing-blizzard-for-world-of-warcraft-addiction/>

South Korean dies after games session (2005, August). *BBC News*. Staženo 1. 10. 2009. Dostupné z <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4137782.stm>

Suler, John (2004). Computer and cyberspace addiction. *International Journal of Applied Psychoanalytic Studies*, 1, 359-362. Staženo 6. 2. 2010. Dostupné z <http://www-usr.rider.edu/~suler/psycyber/cybaddict.html>

Travian Games GmbH (2010). *Facts*. Staženo 5. 3. 2010. Dostupné z <http://www.traviangames.com/content/travian-0>

Wikipedia (n.d.). Staženo 2. 3. 2010. Dostupné z http://cs.wikipedia.org/wiki/Dra%C4%8D%C3%AD_doup%C4%9B

Woods, Judith (2008, November). Avatars and Second Life adultery: A tale of online cheating and real-world heartbreak. Staženo 5. 3. 2010. Dostupné z <http://www.telegraph.co.uk/technology/3457828/Avatars-and-Second-Life-adultery-A-tale-of-online-cheating-and-real-world-heartbreak.html>

Yee, Nick (2002). Attraction factors. *Ariadne – understanding MMORPG addiction*. Staženo 11. 6. 2009. Dostupné z <http://www.nickyee.com/hub/addiction/attraction.html>

Yee, Nick (2006a). *Motivations of play in MMORPGs* [PDF dokument]. Staženo 20. 4. 2009. Dostupné z <http://www.nickyee.com/daedalus/motivations.pdf>

Yee, Nick (2006b). *The demographics, motivations and derived experience of users of massively multi-user online graphical environments* [PDF dokument]. Staženo 15. 1. 2010. Dostupné z <http://www.nickyee.com/pubs>

Yee, Nick (2006c). *The psychology of massively multi-user online role-playing games: Motivations, emotional investment, relationships and problematic usage* [PDF dokument]. Staženo 15. 1. 2010. Dostupné z <http://www.nickyee.com/pubs>

Použitá audiovizuální média:

Piñeiro Escoriaza, Victor (produkce a scénář), Piñeiro Escoriaza, Juan Carlos (režie). (2008). *Second skin* [Film]. USA: Pure West Films

SEZNAM PŘÍLOH

Dotazník

Abstrakt + klíčová slova

Abstrakt + klíčová slova v anglickém jazyce

Zadání diplomové práce

1. Pohlaví

- Muž
- Žena

2. Věk

3. Stav

- nezadaný/á
- ženatý/vdaná
- žijící ve vztahu
- vdovec/vdova
- rozvedený/á

4. Dosažené vzdělání

- základní
- vyučený/á
- střední s maturitou
- VOŠ
- VŠ

5. Pracovní zařazení

- student
- zaměstnanec
- podnikatel/živnostník
- nezaměstnaný/á
- mateřská dovolená
- důchod

6. Jak dlouho hrajete online hry?

- 0 - 6 měsíců
- 7 měsíců - 1 rok
- nad 1 rok - 3 roky
- déle

7. Kolik hodin asi denně hrajete?

- 1 - 3h
- 4 - 6

- 7 - 8h
- 9h a více

8. Trávíte volný čas (např. víkend) dlouhodobým hraním (např. 8h a více)?

- ano, pravidelně
- občas
- ne

9. Jakou hru/jaké hry hrajete nejčastěji?

10. Seřad'te prosím pomocí číslic 1-7 (od nejdůležitějšího – 1 po nejméně důležitý – 7) důvody, proč vlastně hrajete?

Zábava a relax

Kontakt s lidmi

Zabíjení času, řešení nudy

Vyzkoušení různých strategií, jasně definovaný cíl

Soutěživost, snadnější dosažení úspěchu

Zapomenout na problémy v reálném životě

Jiné důvody

Uveďte prosím jaké:

U následujících otázek číslo odpovědi zároveň znamená počet bodů

11. Stává se, že hrajete déle, než jste zamýšleli?

- 1 – rozhodně ne
- 2 – spíše ne
- 3 – neutrální
- 4 – spíše ano
- 5 – rozhodně ano

12. Zanedbáváte kvůli hraní domácí práce/povinnosti?

- 1 – rozhodně ne
- 2 – spíše ne
- 3 – neutrální
- 4 – spíše ano
- 5 – rozhodně ano

13. Stává se vám, že upřednostníte hraní před partnerem?

- 1 – rozhodně ne
- 2 – spíše ne
- 3 – neutrální
- 4 – spíše ano
- 5 – rozhodně ano

14. Vytváříte si často nová přátelství s lidmi online?

- 1 – rozhodně ne
- 2 – spíše ne
- 3 – neutrální
- 4 – spíše ano
- 5 – rozhodně ano

15. Stěžují si vaši blízcí, že trávíte příliš mnoho času hraním?

- 1 – rozhodně ne
- 2 – spíše ne
- 3 – neutrální
- 4 – spíše ano
- 5 – rozhodně ano

16. Míváte problémy se školními/pracovními povinnostmi kvůli tomu, že trávíte mnoho času hraním?

- 1 – rozhodně ne
- 2 – spíše ne
- 3 – neutrální
- 4 – spíše ano
- 5 – rozhodně ano

17. Máte ve zvyku si kontrolovat účet ve hře ještě před tím, než se pustíte do jiných povinností?

- 1 – rozhodně ne
- 2 – spíše ne
- 3 – neutrální
- 4 – spíše ano
- 5 – rozhodně ano

18. Stává se vám, že vaše pracovní výkonnost je horší kvůli hraní?

- 1 – rozhodně ne
- 2 – spíše ne
- 3 – neutrální
- 4 – spíše ano
- 5 – rozhodně ano

19. Stává se, že se obhajujete nebo tajíte, co děláte online, když se vás někdo ptá?

- 1 – rozhodně ne
- 2 – spíše ne
- 3 – neutrální
- 4 – spíše ano
- 5 – rozhodně ano

20. Odháníte nepříjemné myšlenky o svém životě příjemnými myšlenkami na hru?

- 1 – rozhodně ne
- 2 – spíše ne
- 3 – neutrální
- 4 – spíše ano
- 5 – rozhodně ano

21. Stává se, že si uvědomíte, že myslíte na to, co budete dělat, až se dostanete do hry?

- 1 – rozhodně ne
- 2 – spíše ne
- 3 – neutrální
- 4 – spíše ano
- 5 – rozhodně ano

22. Míváte strach, že život bez hraní by byl nudný a prázdný?

- 1 – rozhodně ne
- 2 – spíše ne

- 3 – neutrální
- 4 – spíše ano
- 5 – rozhodně ano

23. Nadáváte nebo býváte nepříjemní, když vás někdo otravuje během toho, co hrajete?

- 1 – rozhodně ne
- 2 – spíše ne
- 3 – neutrální
- 4 – spíše ano
- 5 – rozhodně ano

24. Stává se, že nejdete spát, protože dlouho do noci hrajete?

- 1 – rozhodně ne
- 2 – spíše ne
- 3 – neutrální
- 4 – spíše ano
- 5 – rozhodně ano

25. Myslíte na hru, když jste offline nebo si představujete, že jste online?

- 1 – rozhodně ne
- 2 – spíše ne
- 3 – neutrální
- 4 – spíše ano
- 5 – rozhodně ano

26. Říkáváte si „ještě pár minut“?

- 1 – rozhodně ne
- 2 – spíše ne
- 3 – neutrální
- 4 – spíše ano
- 5 – rozhodně ano

27. Pokoušíte se omezit čas strávený hraním a bezvýsledně?

- 1 – rozhodně ne
- 2 – spíše ne
- 3 – neutrální

- 4 – spíše ano
- 5 – rozhodně ano

28. Snažíte se skrývat, kolik času jste strávili hrou?

- 1 – rozhodně ne
- 2 – spíše ne
- 3 – neutrální
- 4 – spíše ano
- 5 – rozhodně ano

29. Stane se, že upřednostníte hraní před tím jít ven s přáteli?

- 1 – rozhodně ne
- 2 – spíše ne
- 3 – neutrální
- 4 – spíše ano
- 5 – rozhodně ano

30. Stává se, že se cítíte skleslí, mrzutí nebo nervózní, když jste offline a jakmile se opět dostanete do hry, je vám líp?

- 1 – rozhodně ne
- 2 – spíše ne
- 3 – neutrální
- 4 – spíše ano
- 5 – rozhodně ano

31. Považujete vy sami sebe za závislé na hraní online her?

- určitě ano
- spíše ano
- nevím
- spíše ne
- určitě ne

Nyní odešlete test:

Univerzita Palackého v Olomouci - Filozofická fakulta

Abstrakt bakalářské práce

Název práce: **Charakteristika MMORPG hráčů v souvislosti s vnímáním závislosti**

Datum zadání: 4. června 2009

Datum odevzdání: 31. března 2010

Vysoká škola, fakulta: Univerzita Palackého v Olomouci, Filozofická fakulta

Katedra: Psychologie

Autor práce: Věra Pospíšilová

Vedoucí práce: Mgr. Miroslav Charvát, PhD.

Oponent práce:

Abstrakt: Tato bakalářská práce se zabývá závislostí na interaktivních počítačových hrách, neboli MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Games). Popisuje principy závislosti, mechanismy jejího vzniku a neurobiologii závislosti.

Seznamuje s hrami MMORPG typu, jejich historií a hráči. Závislost na online hrách pak zasazuje do širšího rámce výzkumů již provedených v této oblasti.

Výzkum je koncipován formou kvantitativního dotazníkového šetření na hráčské populaci České republiky. Je zaměřen na zjištění míry závislosti na online hrách, motivační faktory hraní her a vnímání závislosti samotnými hráči.

Klíčová slova: Závislost, online hry, MMORPG, Massively Multiplayer Online Role Playing Game, počítačové hry, závislost na internetu

Rozsah: 57 stran (bez příloh)

Palacký University in Olomouc – Faculty of Philosophy

Abstract of Bachelor's Thesis

Title of the Thesis: **Characteristics of MMORPG players related to the addiction perception**

Opening date: **June 4th, 2009**

Submission date: **March 31st, 2010**

University, Faculty: **Palacký University in Olomouc – Faculty of Philosophy**

Department: **Psychology**

Author: **Věra Pospíšilová**

Supervisor: **Mgr. Miroslav Charvát, PhD.**

Opponent:

Abstract: The bachelor's thesis engages in an interactive computer games addiction, in other words MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Games). It describes the principles of the addiction itself, genesis mechanisms and a neurobiology.

It introduces games of MMORPG type, its history and players. Online gaming addiction is put into a scope of researches designed in this area.

The research is conceived as a quantitative investigation on a population of Czech online gamers. It focuses on findings as the game addiction extent, motivation survey and perception of the addiction by the gamers themselves.

Key words: Addiction, online games, MMORPG, Massively Multiplayer Online Role Playing Game, computer games, internet addiction

Pages: 57 pages (appendices not included)

Univerzita Palackého v Olomouci
Filozofická fakulta
Akademický rok: 2008/2009

Studijní program: Psychologie
Forma: Kombinovaná
Obor/komb.: Psychologie (PSYB)

Podklad pro zadání BAKALÁŘSKÉ práce studenta

PŘEDKLÁDÁ:	ADRESA	OSOBNÍ ČÍSLO
POSPÍŠILOVÁ Věra	Štěpnická 1085, Uherské Hradiště	107404

NÁZEV TÉMATU ČESKY:

Charakteristika MMORPG hráčů v souvislosti s vnímáním závislosti

NÁZEV TÉMATU ANGLICKY:

Characteristics of MMORPG players related to the addiction perception

VEDOUcí PRÁCE:

Mgr. Miroslav Charvát, Ph.D. - FIF

ZÁSADY PRO VYPRACOVÁNÍ:

Práce bude navazovat na některé diplomové práce již provedené v České republice na téma online her a jejich aktérů a zaměří se na míru závažnosti závislosti, která může vzniknout při hraní onlinových her a také na její vnímání samotnými hráči. Výběr účastníků bude probíhat formou prostého účelového výběru a metodou sněžové koule. Základní metodou získávání dat bude vlastní dotazník vycházející z Dotazníku na patologické hráčství SOGS (The South Oaks Gambling Screen) a dotazníku IAT (Internet Addiction Test). Studentka bude svůj postup práce pravidelně konzultovat s vedoucím práce. Provede rešerši relevantní literatury a výzkumů k tématu online her. Zpracuje písemnou podobu práce dle norem katedry.

SEZNAM DOPORUČENÉ LITERATURY:

Ledabýl O. (2007). Identita a závislost na online hrách. Závěrečná diplomová práce. FSS MU Brno
Ondová M. (2008). Poruchy chování v závislosti na počítačových hrách. Bakalářská práce. PdF MU Brno
NG Brian D., Wiemer-Hastings Peter (2005). Addiction to the Internet and Online Gaming. Cyberpsychology and Behavior, Vol. 8, No. 2
Young, Kimberly S. (1996). Internet Addiction: The Emergence of A New Clinical Disorder. Cyberpsychology and Behavior, Vol. 1, No. 3
Yee, Nick (2002). Ariedne: Understanding MMORPG addiction. <http://www.nickyee.com/hub/addiction/home.html>

Podpis studenta: *Věra Pospíšilová*

Datum: 4.5.2009

Podpis vedoucího práce: *Charvát*

Datum: 4.5.2009

Podpis vedoucího katedry: *J. Havens*

Datum: 4.5.09

Podpis děkana: *J. Havens*

Datum: -4 -06- 2009

