

Univerzita Palackého v Olomouci

Filozofická fakulta

Katedra psychologie

## **Závislost na Facebookových hrách**

(Facebook games addiction)



Bakalářská diplomová práce

Autor : Renata Kleinová

Vedoucí práce: PhDr. Jan Šmahaj, Ph.D.

Olomouc

2015

Místopřísežně prohlašuji, že jsem bakalářskou diplomovou prací na téma: „Závislost na Facebookových hrách“ vypracovala samostatně pod odborným dohledem vedoucího diplomové práce a uvedla jsem všechny použité podklady a literaturu.

V Olomouci dne

podpis:

Ráda bych poděkovala vedoucímu této práce, PhDr. Janu Šmahajovi, Ph.D. za jeho pomoc při výběru tématu, velmi cenných rad a v neposlední řadě za ochotné a profesionální vedení v celém průběhu samotného zpracování práce.

Dále bych ráda poděkovala všem účastníkům výzkumu, bez kterých by tato práce nemohla vzniknout.

# Obsah

1. Úvod.....	5
2. Teoretická část .....	7
2.1 Problematika sociálních sítí .....	7
2.1.1 Kyberšikana .....	7
2.1.2 Sexting .....	8
2.1.3 Kybergrooming .....	8
2.2 Závislost.....	9
2.2.1 Obecná definice závislosti a její diagnostika .....	9
2.2.2 Definice závislosti na internetu a její diagnostika.....	11
2.2.3 Závislost a online hry .....	13
2.3 Hra.....	14
2.3.1 Hazardní hra.....	14
2.3.2 Online hra.....	15
2.3.3 Facebooková hra .....	16
2.4 Sociální síť .....	17
2.4.1 Vymezení a vznik pojmu sociální sítě.....	17
2.4.2 Světové sociální sítě.....	19
2.4.3 Sociální sítě v ČR.....	20
2.5 Dosavadní výzkumy a poznatky o závislosti na internetu .....	21
2.5.1 Výzkumy o závislosti na internetu.....	21
2.5.2 Závislost a problémy s ní spojené .....	22
2.5.3 Výzkumy o online hrách .....	23
2.5.4. Výzkumy o Facebooku .....	23
3. Empirická část.....	25
3.1 Výzkumný problém, cíle, hypotézy .....	25
3.1.1 Výzkumný problém a cíle .....	25
3.1.2 Výzkumné otázky a hypotézy .....	25
3.2 Metodologický rámec výzkumné studie .....	26
3.2.1 Aplikovaná metodika .....	26
3.2.2 Dotazník .....	26
3.2.3 Výzkumný soubor .....	28
3.2.4 Organizace a průběh realizace studie .....	29
3.2.5 Etické aspekty .....	31

3.2.6 Legenda.....	31
3.3 Výsledky studie a ověření hypotéz .....	32
3.3.1 Výsledky studie.....	32
3.3.2 Ověření hypotéz .....	36
3.4 Diskuze.....	38
4. Závěr .....	41
5. Souhrn .....	42
Použitá literatura .....	44

# 1. Úvod

Internet se každodenně stává běžnou součástí života mnoha lidí a velice rychle jej bereme jako naprostou samozřejmost našeho běžného dne, bez které bychom se již mnozí neobešli. Samozřejmě každý z uživatelů používá internet jiným způsobem, někteří jej využívají při svém zaměstnání, jiní aby byli v kontaktu s ostatními lidmi a někteří pro zábavu. Nabízí nám tedy rozmanité možnosti toho, jak trávit čas, ať už efektivně nebo pouze pro naše uspokojení. Z vlastní zkušenosti víme, jaký je internet chytlavý prostředek k trávení volného času a dokáže přesvědčivě strhnout člověka k tomu, aby se i další den připojil. Podle statistik z roku 2014<sup>1</sup> používá internet přes 3 miliardy uživatelů po celém světě, vzhledem k tomu, že dnes na planetě žije kolem 7 miliard lidí, je to významné číslo

Jelikož nám internet nabízí spoustu možností, je poměrně problematické probrat ho smysluplně v rámci celku, proto se v této práci zaměříme pouze na jednu oblast o to téma sociálních sítí, hlavně pak Facebooku. Dnes najdeme jen omezené množství lidí, kteří mají internet, ale nikdy nebyli uživateli žádné sociální sítě. Přiznejme si jednoduchý fakt, "mí kamarádi používají nějakou sociální síť, proč bych to tedy nezkusil i já?" Spousta lidí vyhledává sociální sítě především pro komunikaci a také proč ne, dnešní svět je velmi kosmopolitní a přátele můžeme mít po celém světě, pak je tedy sociální síť nejlepším prostředkem pro udržování vztahů. Facebook se může pyšnit necelou 1,4 miliardou uživatelů z celého světa k roku 2014<sup>2</sup>, z čehož se dá usuzovat, že se jedná o nejvýznamnější sociální síť. Také u nás v České republice je Facebook na prvním místě s počtem 4,2 milionů aktivních uživatelů pro rok 2014<sup>3</sup>.

Studium závislostí na internetu má již více než desetiletou historii a také už najdeme na toto téma odborné články, ale i přesto je to i nadále území v mnohém neprobádané a stále máme co objevovat a zjišťovat. Určitý vliv může mít i skutečnost, že se internet neustále vyvíjí a přetváří, totéž samozřejmě platí i o Facebooku a ostatních sociálních sítích.

Samotný Facebook nám nabízí velké množství možností, jak jej využívat, proto je poměrně obtížné mluvit o celkové závislosti na něm, z tohoto důvodu jsme si museli zvolit jen jeho část a nejvíce zajímavá nám přišla oblast Facebookových her. Hodně se mluví o závislostech na PC hrách, nebo také online hrách, proto nás velmi zajímá, zda se určitá závislost objevuje také u těchto her, jejichž škála je velmi pestrá.

---

<sup>1</sup> [www.internetworldstats.com](http://www.internetworldstats.com)

<sup>2</sup> [www.statista.com](http://www.statista.com)

<sup>3</sup> [www.effectix.com](http://www.effectix.com)

Práce je rozdělena na část teoretickou a empirickou.

Teoretická část se v úvodu zabývá rozsáhlejší problematikou internetu. Vymezíme si pojmy jako je sexting, nebo kyberšikana. Následně se zabýváme definováním pojmů nezbytných pro porozumění naší tématice. Povíme si něco o závislosti. Definujeme si závislost jak z obecného hlediska, tak i konkrétní závislosti na hrách nebo internetu. Dále se věnujeme problematice online her a také sociálních sítí. V závěru pak shrneme aktuální výzkumy a poznatky týkající se našeho tématu.

V části empirické se zabýváme zjištěním závislosti na Facebooku a jeho hrách u vysokoškolské populace a populace v tomto věku. Zabýváme se zde také otázkou rozdílu v závislosti na Facebooku a Facebookových hrách u mužů a žen.

## 2. Teoretická část

### 2.1 Problematika sociálních sítí

Hlavním tématem této práce je především závislost na Facebooku, kterou budeme rozebírat později, dříve bychom si měli ale připomenout i jiná nebezpečí, která se pojí k užívání internetu a především k používání sociálních sítí. Velkou nevýhodou je totiž anonymita uživatelů, která otevírá mnoho dveří agresorům a násilníkům, kteří se nedají dohledat. Většinou jsou přes internet napadáni děti, především pak adolescenti, kteří používají např. sexting jako vhodnou formu pomsty bývalému partnerovi.

#### 2.1.1 Kyberšikana

Jedná se o druh šikany, která je veřejností stále dost ignorována, je ale důležité si uvědomit, že se nejedná o pouhou nevinou zábavu dospívajících nebo dětí. Kyberšikana patří mezi druhy psychické šikany a v některých případech může být i mnohem horší než šikana "klasická". V mnohých případech může také klasickou šikanu doprovázet a oběť pak nemá možnost úniku ani mimo přímý kontakt agresorů. Důležitým prvkem šikany je možná anonymita agresora, protože moderní informační technologie ve většině případů anonymitu pachatele skrývají, a proto se oběť nikdy nemusí dozvědět, kým byla šikanována.

Nejprve bychom měli uvést specifikaci šikany, od předního odborníka na tento jev Dana Olweuse (1994), který šikanu definuje na základě tří kritérií takto:

- a) šikana je úmyslné agresivní jednání
- b) toto jednání se děje opakovaně
- c) mezi agresorem a obětí existuje nerovnováha moci, kdy se oběť nemůže bránit

Termínem kyberšikana (cyberbullying) označuje Kopecký a Krejčí (2010, 5) „*nebezpečné komunikační jevy realizované prostřednictvím komunikačních a informačních technologií, jež mají za následek ublížení nebo jiné poškození oběti*“. Kritérii pro identifikaci šikany jsou především opakovanost a záměrnost jednání, kdy oběť pocítuje ublížení a mezi ním a agresorem je patrná mocenská nerovnováha.

Mezi základní projevy kyberšikany, které splňují výše uvedená kritéria, patří:

- a) vydávání se za někoho jiného nebo krádež hesla (nejčastěji se agresor vydává za oběť pomocí fotografií, vytvořením falešného profilu nebo použití osobních údajů oběti)
- b) flaming (prudká hádka mezi uživateli komunikačního prostředí)

- c) vyloučení a ostrakizace (oběť je vyloučena ze skupiny, do které by chtěla patřit)
- d) kyberharašení (oběť vnímá zprávy od agresora jako nepříjemné) a kyberstalking (zasílání výhrůžných zpráv, útočná a zastrašující sdělení, vydírání)
- e) happy slapping (šíření ponižujícího videa po internetu)
- f) odhalení a podvádění (odhalení osobního a intimního obsahu těm, kterým nebyl určen)
- g) pomlouvání (Černá, Dědková, Macháčková, Ševčíková & Šmahel, 2013)

### 2.1.2 Sexting

Pojem patří mezi poměrně nové fenomény a znamená elektronické rozesílání textových zpráv, videí nebo fotografií se sexuálním obsahem. Tento obsah bývá často zveřejněn na internetu, kde se následně šíří. Uvedená problematika se týká nejen dětí a mladistvých, ale i dospělých. Sexting je o to horší, že podporuje šíření dětské pornografie, které je v mnoha státech zakázáno, včetně naší republiky, kde se již řada případů vyskytla.

K základním problémům sextingu patří vkládání osobních intimních fotografií na sociální sítě, kde je následně může někdo stáhnout a zneužít proti nám. Velkou nevýhodou internetu je pak nemožnost jakýkoliv příspěvek, nebo fotografii stáhnout. Zde platí pravidlo, že to co zveřejníme na internetu, už nejde vzít zpět. Proto bychom se vždy před tím, než něco na internetu zveřejníme, měli zamyslet, zda nám nevádí případné šíření. Také bychom si měli dát pozor na šíření sextingu, protože se můžeme dopustit přestupku, dokonce i trestného činu.

### 2.1.3 Kybergrooming

Kopecký označuje termínem kybergrooming „*chování uživatelů internetu (predátorů, kybergroomerů), které má v dítěti vyvolat falešnou důvěru a připravit ho na schůzku, jejímž cílem je oběť pohlavně zneužít*“ (Kopecký, 2007, 17).

Kybergrooming se dá na základě této definice označovat jako určitý druh psychické manipulace, kterou tzv. „predátor“ realizuje prostřednictvím internetu se snahou vyvolat falešnou důvěru v dítěti a následně jej vylákat nebo přimět k osobní schůzce. Výsledkem může být sexuální zneužití dítěte, fyzické násilí, nebo také využití oběti k dětské pornografii. Oběťmi se stávají mnohem častěji dívky než chlapci a to spíše ve věku 11 až 17 let, které tráví příliš mnoho volného času v internetových komunikačních prostředích, jako jsou chaty nebo sociální sítě a jsou charakteristické nízkou sebedůvěrou, naivní a přehnaně důvěřivé nebo děti s emocionálními problémy.



Samozřejmě tato problematika je mnohem širší a není tak jednoduchá, proto bychom vždy měli při užívání internetu uvažovat, co zde děláme, co zde vkládáme a kdo zde o nás může něco zjistit nebo si od nás něco stáhnout, abychom se případně vyhnuli zbytečným komplikacím a obtěžování.

## **2.2 Závislost**

### **2.2.1 Obecná definice závislosti a její diagnostika**

Před tím, než se začneme věnovat závislosti na Facebookových hrách, je důležité se zmínit o tom, co to vlastně závislost je, proto je vhodné začít nejprve z obecnějšího hlediska.

Podle aktuální platné 10. revize Mezinárodní klasifikace nemocí (MKN-10, 2008) je syndrom závislosti definován jako soubor fyziologických, kognitivních a behaviorálních stavů, který se vyvíjí při opakovaném užívání nějaké látky a který zahrnuje silné přání znovu užít drogu. Následně je toto chování pro jedince důležitější než jiné, kterého si dříve velmi cenil. Hlavní charakteristikou syndromu závislosti je touha k užití drogy. Ke stanovení konečné diagnózy by mělo dojít pouze tehdy, pokud se během posledního roku vyskytly alespoň tři z následujících jevů:

- a) pocit puzení užívat látku nebo silná touha
- b) potíže se sebeovládáním v užívání dané látky
- c) nárůst tolerance, tedy zvýšení dávky, aby bylo dosaženo stejného účinku
- d) somatický odvykací stav (zvracení, zimnice, halucinace,...)
- e) postupné zanedbávání koníčků, přátel, rodiny ve prospěch užívané látky
- f) pokračování v užívání látky i přes jasný důkaz škodlivých následků

V americkém Diagnostickém a statistickém manuálu psychických poruch (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, DSM-IV) nalezneme obdobnou definici závislosti, kdy fyziologické, kognitivní a behaviorální symptomy ukazují, že osoba nemá žádnou kontrolu nad užíváním a pokračuje i navzdory nepříznivým následkům. Ke stanovené diagnózy se musí u dané osoby vyskytovat alespoň tři skutečnosti z následujících sedmi bodů během jednoho roku:

- a) nárůst tolerance
- b) užívání látky ve větším množství nebo po dobu delší, než jedinec původně plánoval
- c) při vysazení látky se dostaví odvykací příznaky
- d) dlouhodobější snaha nebo pokusy o omezení příjmu látky

- e) zanedbávání pracovních nebo sociálních aktivit a koníčků
- f) jedinec tráví příliš mnoho času užíváním nebo obstaráváním látky a zotavováním se z jejich účinků
- g) užívání látky i přes dlouhodobé problémy různého směru, o kterých člověk ví a jsou způsobeny užíváním látky (Nešpor, 2011)

Tyto dvě definice jsou velmi podobné avšak příliš obecné a vztahují se především na závislost látkovou, nicméně závislost na internetu musíme řadit mezi závislosti na činnosti, kde spadá např. gamblerství, kleptomanie, či workoholismus (Hartl & Hartlová, 2010). Výzkum Ingrama ovšem ukazuje, že stejně jako psychoaktivní drogy, tak i naše chování (např. hraní) a smyslová percepce stimulují podobně neurobiologické systémy a především dopaminový odměňující systém, kterému je připisována primárního role při vzniku závislosti (1998, in Kalina & kolektiv, 2008). Vzhledem k tomuto zjištění, je velmi pravděpodobné, že člověk, který byl závislý např. na automatech, bude mít sklon k jiné závislosti. Což například dokazuje Youngová ve svém výzkumu o závislosti na internetu, neboť zde polovina jedinců ze vzorku trpěla již dříve nějakou jinou závislostí (1998, in Kalina & kolektiv, 2008).

Vzhledem k tématu práce je nutné také zmínit patologické hráčství, které je podle MKN-10 řazeno mezi nutkavé a impulzivní poruchy. Patologické hráčství (F63.0) je dle MKN-10 *„porucha, která spočívá v častých opakovaných epizodách hráčství, které dominují v životě subjektu na újmu hodnot a závazků sociálních, vyplývajících ze zaměstnání, materiálních a rodinných“* (MKN-10, 2008, 237).

Podle DSM-IV je patologické hráčství diagnostikováno při splnění alespoň 5 bodů z následujících 10:

- a) zaujetím hazardní hrou (vzpomínky na minulé zkušenosti, opatřování prostředků)
- b) aby dosáhl žádoucího vzrušení ze hry, musí zvyšovat obnos peněz
- c) podrážděnost nebo neklid při pokusu o ukončení hry
- d) opakované neúspěchy při pokusu hru kontrolovat nebo ji přerušit
- e) hra slouží jako prostředek k úniku od problémů nebo zbavení se dysforické nálady
- f) pokud prohraje, druhý den se vrací, aby získal prohrané prostředky nazpátek
- g) lže svým blízkým a terapeutovi, aby zatajil rozsah svého hráčství
- h) páchá nelegální činnost, aby získal prostředky ke hraní
- i) spoléhá na druhé, že mu pomohou vyřešit jeho tíživou finanční situaci
- j) kvůli hraní ztratil přátele, práci, vzdělání (Verosta, 2011)

V této podkapitole jsme si tedy probrali obecné definice závislosti a také definici patologického hráčství, i když se v následující podkapitole dozvíme odlišné definice, které dodnes nejsou v mnohém ujasněné, zjistíme, že se základní charakteristika a diagnostika prolíná.

### **2.2.2 Definice závislosti na internetu a její diagnostika**

Tento termín stále není přesně ujasněn, proto se u různých autorů setkáváme s odlišnou terminologií. Setkáváme se s názvy, jako je závislost na internetu, problémové používání internetu, porucha závislosti na internetu nebo závislostní chování na internetu. V této práci tedy budeme používat "závislost na internetu" pro lepší srozumitelnost. Závislost na internetu můžeme definovat jako používání internetu, které s sebou přináší do života jedince sociální, pracovní, školní nebo psychologické komplikace (Beard & Wolf, 2001). Jiná definice pak uvádí, že se jedná o neschopnost jedince mít kontrolu nad vlastním užíváním internetu, které potom vede k zhoršení fungování nebo stresu (Shapira, 2000).

Asi nejlépe rozděluje závislostní chování na internetu Youngová, která jej člení do pěti základních kategorií:

- a) závislost na virtuálních vztazích (nadměrné věnování se těmto vztahům)
- b) závislost na virtuální sexualitě (časté sledování pornografického obsahu)
- c) závislost na počítači (nadměrné hraní PC her)
- d) internetová kompulze (hraní online her, nebo nakupování přes internet)
- e) přetížení informacemi (Young, 2004)

Diagnostika závislosti na internetu je dodnes předmětem mnoha diskuzí, neboť jednotliví odborníci tento fenomén řadí do odlišných kategorií. Někteří jej řadí mezi obsedantně kompulzivní poruchy, neboť splňuje požadovaná kritéria svým klinickým obrazem (Aboujaoude, Koran, Gamel, Large & Serpe, 2006), podle jiných odborníků patří mezi poruchy vyvolané užíváním návykových látek (Li & Chung, 2006). Nicméně dnes se mnoho odborníků shoduje na tom, že bychom tento fenomén měli řadit pod kategorii F63.8. – Jiné návykové a impulzivní poruchy (Shaw & Black, 2008).

Závislost na internetu dle Bearda a Wolfa (2001) můžeme diagnostikovat podle následujících 5 kritérií, které musí být přítomny pro diagnostiku tohoto fenoménu:

- a) silné zaujetí internetem (trávení času přemýšlením o internetu a jeho budoucím použití)

- b) aby člověk dosáhl dostatečného uspokojení, musí používat internet delší časový úsek než před tím
- c) podrážděnost nebo neklid při ukončení nebo přerušení používání internetu
- d) neúspěšná opakovaná snaha ukončit nebo přerušit používání internetu
- e) překročení naplánovaného času připojení k internetu, který, jsme si původně vytyčili

Zároveň alespoň jeden z následujících příznaků musí být přítomen:

- a) člověk používá internet, aby se vyhnul, utekl od osobních problémů nebo se zbavil dysforické nálady
- b) člověk je ochoten riskovat ztrátu vztahu, zaměstnání nebo příležitosti v kariéře
- c) lže členům rodiny, terapeutovi nebo jiným osobám, aby zakryl nadměrné užívání internetu

Tato diagnostika je již modifikací původní diagnostiky od Youngové a dodnes je považována za nejpoužívanější. Tato diagnostická kritéria již dala mnohým autorům podklad pro vytvoření velkého množství dotazníků, která diagnostikují závislost na internetu. Asi nejznámější z nich je bez pochyby Internet Addiction Test (IAT) od Youngové, který obsahuje 20 otázek týkajících se užívání internetu. Zmiňujeme tento test z důvodu inspirace a využití v empirické části práce.

Mohli bychom se ještě zmínit o Marku Griffithsovi (1996), který řadí závislost na internetu do skupiny závislosti behaviorálních, které podle něj obsahují 6 jádrových komponent závislosti:

- a) **změny nálady**, které se objevují v důsledku zapojení se do určité aktivity, která může být vnímaná jako druh uklidňující strategie
- b) **význačnost**, která se projevuje tím, že se určitá aktivita člověka stane v jeho životě nejdůležitější a začne ovládat jeho cítění, chování a myšlení
- c) **odvykací symptomy**, objevují se při ukončení nebo omezení aktivity
- d) **tolerance**, tzn, že pro dosažení dostatečného uspokojení, se musíme stále více zabývat danou aktivitou
- e) **konflikt** může být vnitřní v důsledku dané aktivity, nebo mezi závislými jedinci a ostatními lidmi
- f) **relaps**, znamená nutkání opakovat dřívější vzorce chování (Griffiths, 2000)

Nakonec ještě můžeme zmínit Songa, LaRose, Eastina a Lina (2004), kteří označují internetovou závislost jako nový druh potěšení, které se skládá z několika faktorů, jako je hledání informací, udržování vztahů a vytváření virtuálního společenství.

V této podkapitole jsme tedy přišli na to, že skutečně členění závislosti na internetu není jednoduché, neboť jej mnoho autorů řadí do jiné diagnostické kategorie, která dodnes není jednotná.

### **2.2.3 Závislost a online hry**

V této podkapitole si můžeme porovnávat patologické hráčství, které jsme si představili v kapitole 2.2.1 s online hrami. Patologické hráčství se týká především hraní na automatech, tedy hazardu, zatímco online hry hrajeme prostřednictvím počítačů nebo smartphonů. Většina online her je ve verzi bezplatné, ovšem je zde možnost vylepšení postavy nebo koupení doplňků, tedy v těchto hrách za lepší možnosti platíme. To stejné platí i o Facebookových hrách. Je zde určité procento her, které jsou bez platné, za některé bonusy se platí, ale vyskytuje se zde určité procento hazardních online her, jako je například poker a mnoho dalších.

Ng & Wiemer-Hastings (2005) provedli výzkum, kde zkoumali rozdíly mezi hráči offline a online her. Za významný rozdíl považují fakt, že online hry se stále vyvíjí a nikdy nekončí, obsahují kompetitivní a sociální aspekty, které znamenají, že pokud chce být hráč úspěšný, musí se hře věnovat co nejvíce. Důležitým prvkem online her je vylepšování postavy, vybavení nebo prvků hry, kdy je mnohdy nezbytná spolupráce s ostatními hráči a tedy dochází k vytváření určité sociální sítě, která může být jedním z prvků patologického hráčství. Ze studie vyplývá, že 29% hráčů tráví 0 až 10 hodin týdně hraním her, 71% tráví více jak 11 hodin, 34% hráčů 21 až 40 hodin a více jak 40 hodin týdně 11% hráčů. Tato čísla jsou velká, proto je možné usuzovat, že lidé, kteří tráví příliš mnoho času hraním, zanedbávají jiné povinnosti a koníčky.

Studie Griffithse, Grussera & Thalemanna (2006) přišla na to, že 12% online hráčů vykazuje alespoň tři symptomy závislosti. Hráči, kteří byli označeni jako závislí, vykazovali bažení po hře, abstinční syndrom a také trávili významně více času hraním.

Yee (2002, 1) definuje závislost jako „*opakující se chování, které je nezdravé nebo sebedestruktivní a jedinec má potíže s jeho ukončením*“. Ve své studii na hráčích Everquestu (největší MMORPG v roce 2002) uvádí, že až 60% respondentů hrálo tuto hru déle než 10 hodin v kuse a 40% z nich udávalo, že kvůli této hře často nespali. Podle něj čas, který hráč tráví hraním, vysoce koreluje s výskytem abstinčních příznaků, jako je

podrážděnost, zlost a úzkost.

Není od věci zdůraznit, že jakékoliv hraní, ať už na automatech, nebo počítačích s sebou přináší mnoho negativních vlivů, a proto by nám nikdy nemělo tzv. přerůst přes hlavu, abychom nezanedbávali své blízké, koníčky, nebo práci a hra se nestala nejdůležitější součástí našeho života.

## **2.3 Hra**

Na hru bylo vždy nahlíženo lidmi jako na záležitost velmi pestrou, dobrovolnou a uvolňující, která má většinou zábavný a rekreační charakter, tudíž je lidmi často vyhledávaná. Lidé ji spíše považují za něco příjemného, a proto ji téměř každý z nás rád vyhledává. Některé hry nám umožňují být kreativními a podporují naši představivost (Kalina & kolektiv, 2008).

Když se řekne slovo hra, dospělý člověk si představí své dětství, to jaké to bylo s někým si hrát, jak si představoval, že se mu splní přání, nebo se považoval za kouzelnou bytost a při té vzpomínce, si chce znovu zkusit jaké je být znovu dítětem a hrát si. Samozřejmě čím častěji si hrajeme, tím více nás hra přitahuje a máme tendenci se k ní vracet, abychom zapomněli na realitu všedního dne. Jelikož dnes existuje pestrá škála her, člověk si může vybrat tu svou "na míru" a tím je ještě více lákán ke hře, k odpoutání se od reality a existenci v tom světě virtuálním. Proto je pro nás obtížné odolat jakýmkoliv hrám včetně těch hazardních.

### **2.3.1 Hazardní hra**

V předešlé kapitole jsme si objasnili co je to patologické hráčství, ale pro připomenutí je to chorobná závislost na hraní hazardních her, označované také někdy jako gamblerství. U patologického hráče hrají významnou úlohu hmotné statky a především pak peníze, které vytvářejí bludný kruh hry a narůstajících problémů. Hazardní hry souvisejí především s automaty.

Automaty můžeme rozdělovat na výherní nebo zábavní. Pokud se jedná o zábavní automaty, hráč si zde kupuje čas, který může u hry trávit. Zde se v podstatě o hazardní hru nejedná, nicméně i tyto automaty mají svá rizika. Dítě, které tráví mnoho času hraním, nebude plně zvládat školu, může zaostávat za svými vrstevníky, trpí jeho pohybový systém a také dovednosti v mezilidských vztazích. V neposlední řadě je zde rizikový prvek násilí a riskování ve hrách. Nás ovšem zajímají především automaty výherní, kdy si hráč kupuje možnost výhry. Tyto automaty se dělí na lehké a těžké podle velikosti vkladu a podle toho jak velkou výhru může hráč vyhrát. Nicméně toto dělení je spíše orientační, to co je pro

jednoho „menší“ prohru, pro druhého může znamenat katastrofu (Nešpor, 2006).

Bohužel tam kde je společnost na herní automaty navyklá a přivírá oči, není jednoduché jen tak zavřít herny a přinutit hráče k nehraní. Např. některé státy v USA, které mají přísnější zákony a tak omezují hraní, mají ve srovnání s ostatními státy USA až o 70% nižší výskyt patologického hráčství. Automaty samozřejmě využívají mnohé společnosti ke svému obohacení a využívají hráče nejen kvůli finančnímu zisku, ale také jim berou jejich volný čas a ostatní zájmy. Zajisté se za nejrizikovější skupinu dají považovat mladí lidé, kteří brzy začnou mít ke hře vášnivý až závislostní vztah a následně jim vůbec nevadí, že výherní automaty umožňují vyhrát pouze 60-80% toho, co hráč do přístroje vložil (Kalina & kolektiv, 2008).

V této diplomové práci nás zajímá především oblast internetu, a proto bychom se mohli zmínit i o hazardu zde. Především se jedná o karetní hry, nejvíce asi poker. Řekli bychom, že hazardní hraní je přes internet mnohem jednodušší, protože počítač s internetem má dnes většina domácností nebo se s ním setkáme v práci. Nejznámější internetovou stránkou umožňující hraní pokeru je u nás zřejmě PokerStars.eu, o které se dozvíme například z televizních reklam. Jakmile si tuto stránku otevřeme, láká nás prvotní vstupní možnost výhry bez vkladu, což otevírá možný bludný kruh následného hraní. Tato stránka nám ukazuje aktuální počet online hráčů a musíme říct, že číslo okolo 122 tisíc hráčů je k neuvěření. Paradoxní je, že automaty a herny jsou předmětem mnoha diskuzí a někde jsou již zakázány, ale hazardními hrami online se téměř nikdo nezabývá a tak hazardní hráči mají možnost výhry případně prohry právě zde.

### 2.3.2 Online hra

Z amerického výzkumu Jonese a Foxe (2009) vyplývá, že nejčastější činností americké mládeže je hraní online her, což uvedlo 78% dotazovaných studentů. Výzkum Griffithse, Daviese a Chappella (2004) naznačuje, že v režimu offline a online hraní her, není mezi dospívajícími ženami a muži významný rozdíl.

Na úvod bychom se měli říct, co to vlastně online hra je. Jedná se vlastně o počítačovou hru, která nám přes internet umožňuje hrát hru s více hráči najednou. Pro lepší pochopení, zde uvedeme základní rozdělení herních kategorií:

- a) **MUD** (multi-user dungeon) – jedná se o tradiční hru pro více hráčů hranou prostřednictvím textového rozhraní
- b) **MMOG** (massively-multiplayer online game) – o té se zmíníme níže, nicméně teď si ji rozdělíme podle několika žánrů:

- 1) MMORPG (massively-multiplayer online role playing game) – RPG
- 2) MMORTS (massively-multiplayer online real-time strategy) – strategie
- 3) MMOFPS (massively-multiplayer online first person shooter) - střílečka

c) **Webové hry** – jedná se o druh her ovládaných pomocí běžného webového prohlížeče

Za významný fenomén dnešní doby se dají považovat hromadné online hry, které označujeme jako MMOG. Tyto hry umožňují jednotlivým hráčům hrát ne o samotě, ale společně s dalšími stovkami někdy i tisíci spoluhráči propojenými skrz internet. Hráči zde vzájemně nacházejí kontakty, vytváří vzájemné vazby a sdílejí jeden virtuální prostor, který nikdy nekončí.

Za velmi známou a populární online hru bezpochyby považujeme World of Warcraft, která je známá a dodnes hraná po celém světě. Tato hra byla vydána v roce 2004 a dostala se do Guinnessovy knihy rekordů jako nejpobulárnější MMORPG hra. Nicméně je důležité zmínit jinou mnohem aktuálnější hru a to World of Tanks, která koncem roku 2012<sup>4</sup> získala 45 miliónů hráčů světa a tím se stala jednou z nejpobulárnějších her současnosti. Tato hra se dá hrát bezplatně, ale pokud si připlatíme, můžeme svůj postup ve hře urychlit. World of Tanks se také objevil v Guinnessové knize rekordů, neboť je držitelem prvního místa v největším počtu hráčů, kteří byli online na jednom serveru.

### 2.3.3 Facebooková hra

Facebook jako dnešní velký fenomén se rychle šíří po celém světě a hraní her jeho prostřednictvím je stále více a více populární. Přesto že si na většině sociálních sítí můžeme založit profil kolem 13 nebo 14 let, na Facebooku se vyskytují i mnohem mladší uživatelé, kteří takto mají přístup ke hrám a tedy také k hrám hazardním, které se také na Facebooku vyskytují.

Hraní her včetně těch hazardních po internetu se stává velkým byznysem a není pouze doménou mladých lidí. V roce 2008 zisky z těchto her dosáhly 600 miliónů dolarů a v roce 2010 se zvedly na neuvěřitelných 1,6 bilionů dolarů (Griffiths, 2010). Dnes už to bude samozřejmě větší číslo.

V současné době je jednou z nejpobulárnějších online her na Facebooku zřejmě Farmville. Jedná se o virtuální simulaci farmy, kde hráč vysazuje, pěstuje a sklízí plodiny, stromy a chová hospodářská zvířata. Hráči podle své úspěšnosti získávají jako odměnu

---

<sup>4</sup> [www.bonusweb.idnes.cz](http://www.bonusweb.idnes.cz)



určité množství bodů. Při samotném prvním přihlášení do hry, každý hráč obdrží virtuální peníze, za které může budovat svou farmu, pokud navíc prodává sklizené plodiny, obdrží další obnos těchto peněz. Jestliže chce ale hráč herní postup urychlit, může využít možnost koupení nástrojů a plodin za skutečné peníze. Tato hra má také několik konkurenčních prvků, například hráči mezi sebou soupeří o nejlepší farmu, ale také zde existuje kooperativní složka, kdy mohou pomáhat ostatním hráčům s údržbou jejich farmy.

První verzi této hry, která se dostala na Facebook v roce 2009 hrálo 82 miliónů uživatelů a tím se stala jednou z nejvíce hraných her světa. Některé zprávy dokonce tvrdí, že více lidí hraje Farmville než používá sociální síť Twitter. Někteří zaměstnavatelé tvrdí, že hraní her může ovlivňovat produktivitu jejich pracovníků. Například jedna společnost v Chicagu nainstalovala software pro sledování užívání internetu jejich zaměstnanců a zjistila, že 8% z nich hrálo Farmville v práci. Objevil se také případ bulharského politika, který přišel o zaměstnání poté, co byl chycen při dojení virtuální krávy na svém notebooku při důležitém jednání výboru. Je znám také případ, kdy matka kvůli této hře zanedbávala své děti. Ačkoliv doposud nebyl proveden žádný výzkum, je patrné, že se zde může objevit určitá závislost (Griffiths, 2010).

Dnes již existuje i druhá verze této hry, která podle statistik z prosince roku 2012<sup>5</sup> měla přes 8 miliónů denních uživatelů a 40 miliónů uživatelů za měsíc. Pro zajímavost, tato hra je hrána ve 180 zemích světa a například ji hraje 1 z 8 lidí v Turecku, nebo 1 ze 17 ve Vatikánu.

Na Facebooku se samozřejmě objevuje mnoho dalších her různého žánru, takže si každý uživatel může vybrat podle svého gusta. Některé hry jsou především odpočinkové, ale většina z nich nutí hráče se každý den připojovat, aby si zvyšoval úroveň a soupeřil s ostatními uživateli Facebooku.

## **2.4 Sociální síť**

Nejprve si vymežíme pojem "sociální síť" a jeho původ, řekneme si něco málo z historie této problematiky a následně si povíme něco o dnešních nejdůležitějších sociálních sítích, především pak o Facebooku.

### **2.4.1 Vymezení a vznik pojmu sociální síť**

Pojem "sociální síť" je termín pocházející původně ze sociologie. Můžeme si ji opravdu představit jako určitou síť, ve které se nachází nějaká struktura uzlů, které představují jednotlivce, skupiny nebo organizace atd. Každý z těchto uzlů je propojen

---

<sup>5</sup> [www.polygon.com](http://www.polygon.com)

s těmi ostatními a to vzájemnými vazbami. Těmito vazbami nemusí být vždy jenom přátelství nebo partnerství, ale i koníčky, společenské názory nebo také sexuální vztahy.

Tématikou sociálních sítí se zabýval již na přelomu 19. a 20. století německý sociolog Georg Simmel, který je považován za předchůdce moderních sociologů. Kromě sociologie se zabýval také filozofií, kulturou, etikou a psychologií. Jeho přednášky byly považovány za nesmírně populární, byly dokonce inzerovány i v novinách a chodila na ně vybraná berlínská společnost. Simmel napsal několik prací, které se zabývají socializací a obsahují několik zajímavých myšlenek, které se dají aplikovat také na webové sociální sítě (Sokol, 2014)

Je důležité zmínit ještě jedno jméno a to Jameson Barnsom. Tento britský sociolog definoval v roce 1954 pojem "sociální síť". Popisuje ji jako sociální okolí s člověkem v samém středu. O 17 let později se od původního vymezení pojmu upustilo a toto označení převzal jak jinak než internetový svět. Pro počátek internetových sociálních sítí bylo charakteristické používání e-mailu, které sloužilo k získávání a prohlubování sociálních vztahů. Můžeme tedy říct, že sociální sítě na internetu vznikly z jakési potřeby sdružování se, sdílení společných zájmů, vyměňování si informací a hledání nových přátel (Prokúpek, 2012)

První zpráva prostřednictvím e-mailu byla odeslána v roce 1971 a to vojáky, kteří používali síť ARPA NET a dali tak možnost vzniknout internetu, jak ho dnes známe. Další důležitý zvrat pro vývoj sociálních sítí přišel roku 1988 s vynálezem studenta Jarkka Oikarinena, který se jmenoval Internet Relay Chat (IRC), což v překladu znamená chat přes internet, který sloužil pro okamžitou výměnu informací mezi lidmi. S rozvojem internetu je také velmi úzce spjat pokrok sociálních sítí, proto když Brit Tim Berns-Lee v roce 1991 zveřejnil první webovou stránku, došlo k posunu možností sociálních sítí o další kus dopředu (Prokúpek, 2012).

Zvrat v sociálních sítích nastal patrně až v roce 2002, kdy byla spuštěna sociální síť Friendster.com, která poskytla první propojení reálných přátel na internetu. Během následujících tří měsíců od zavedení této sociální sítě stoupl počet uživatelů na tři miliony. Jako další vznikl MySpace v roce 2003, kdy se mělo jednat o napodobeninu předchozí sítě Friendster.com. Tato sociální síť byla vytvořena za neuvěřitelných 10 dní a jednalo se o první síť, která měla podporovat internetový marketing. V témže roce jako MySpace vznikla další sociální síť, tentokrát ale profesního charakteru jménem LinkedIn, která měla za úkol podporovat trh práce (Bornová, 2011).

O rok později vznikla pro nás důležitá sociální síť Facebook, která byla vytvořena

Markem Zuckerbergem a původně měla sloužit jako program, který propojoval a podporoval komunikaci mezi vysokoškolskými studenty Harvardu. V současné době Facebook slouží jako platforma pro vytváření osobních, firemních a skupinových profilů. Facebook dnes propojuje nejen přátele, ale také lidi s podobnými zájmy, vytváří různá fóra, kde jsou sdíleny různé zážitky, fotky, videa, dokumenty atd.

V roce 2006 byl spuštěn Twitter, který není v ČR až tak používaný jako Facebook, ale v jiných zemích mu ve velké míře konkuruje. Nejmladší sociální sítí je bezpochyby Google+, který patří společnosti Google a byl spuštěn v roce 2011. Slouží především ke spojení veškerých služeb, které jsou poskytovány touto společností, tedy například YouTube, Picasa, G-mail apod.

Pokud nás napadne myšlenka typu: Proč se zabývat zrovna sociálními sítěmi?, odpověď je ve skutečnosti jednoduchá. Ve výzkumné studii se zjistilo, že 88% středoškolských studentů a 82% vysokoškolských studentů používá sociální sítě (Subrahmanyam, Reich, Waechter & Espinoza, 2008). Tato vysoká čísla nám dávají najevo, že není od věci se jimi zabývat a že moderní sociální sítě mají významný vliv na dnešní mládež, ale i na dospělé. Od léta 2009 jsou sociální sítě považovány za nejvíce používaný komunikační nástroj mezi mládeží (Reich, Subrahmanyam & Espinoza, 2009, in Subrahmanyam & Šmahel, 2011). Proto se v našem výzkumu budeme zabývat právě populací mezi 20-30 lety, tedy převážně vysokoškolskými studenty.

#### **2.4.2 Světové sociální sítě**

Dnes žije na světě cca 7 miliard lidí a z toho 3 miliardy používají ke své práci a zábavě internet. Většina z nich používá sociální sítě jako prostředek komunikace a počet těchto uživatelů neustále narůstá. Dnes již nenalezneme kontinent, kde bychom se se sociálními sítěmi nesetkali.

Ze statistik vyplývá, že nejvíce sociálních sítí používají Brazilci a Indové. Je patrné, že dnes nejvyužívanější sociální sítí na světě je bezpochyby Facebook, za ním Qzone, Twitter je až čtvrtým v pořadí a MySpace je dokonce až šestý. Facebook je nejvíce používaný v Americe, Evropě a Austrálii a podle statistik ho používá 62% uživatelů internetu. Druhé místo sklidila síť Qzone, která je poměrně neznámá, neboť je to pouze lokální síť v Číně, ale zde patří mezi nejoblíbenější a nejvyužívanější sociální sítí (Bornová, 2011).

Dále je velmi oblíbená platforma pro videa YouTube patřící Googlu, kterou dle našeho názoru používá mnohem více uživatelů než sociální sítě, už jen pro jeho

jednoduchost a mnohdy zábavný obsah. Jeho uživatelé totiž denně shlédnou kolem 4 miliard videí a každou minutu je zde přibližně 60 hodin videomateriálu nahráno. Většina videí, které uživatelé zhlédnou, nepřinášejí YouTube žádný zisk (Oreskovic, 2012).

### 2.4.3 Sociální sítě v ČR

Stejně jako jinde ve světě, tak i v ČR roste počet uživatelů sociálních sítí. Velký vliv na růst těchto uživatelů má velká popularita "chytrých telefonů" tedy smartphonů, které jsou u nás stále dostupnější a internet a sociální sítě jsou jedním z lákadel prodejců. Mezi typické dospělé uživatele sociálních sítí ve věku 18 až 34 let, patří nejčastěji studenti, kteří prakticky internet používají denně a často k tomu využívají smartphone.

Podle výzkumu agentury Focus<sup>6</sup> z roku 2013, komunikaci na sociálních sítích využívají dvě pětiny dospělých obyvatel ČR, tedy 39% obyvatel. Více než dvě třetiny uživatelů jsou registrováni pouze u jedné sociální sítě (69%). Nikoho z nás zřejmě nepřekvapí, že naprosto jednoznačně vede Facebook, u kterého je registrováno 95% ze všech dospělých obyvatel ČR, kteří se na sociálních sítích vyskytují. K Facebooku pak nejčastěji přidávají profil na YouTube. Facebook v ČR denně navštěvují dvě pětiny uživatelů, kteří jsou zde registrováni (42%)

Počet uživatelů sociálních sítí v ČR stejně jako ve světě neustále roste. Jak už jsme se jednou zmínili Facebook využívá 3,8 milionů aktivních uživatelů ČR, z toho je 1,8 milionů uživatelů opravdu aktivních. Zajímavá je statistika z roku 2013<sup>7</sup> ohledně věku uživatelů Facebooku, kdy méně než 36 let mají téměř tři čtvrtiny uživatelů světa, v ČR je to pak dvě třetiny mladších 29 let. Po Facebooku je nejvyužívanější sociální sítí Google+, který má aktuálně kolem 400 tisíc uživatelů, za ním je LinkedIn se svými 242 tisíci uživateli a Twitter je až čtvrtý se svými 150 tisíci uživateli. Na těchto údajích můžeme tedy sledovat patrné rozdíly mezi Facebookem a ostatními sítěmi a je bezpochyby významné se vlivem Facebooku zabývat.

Mezi české sociální sítě patří například Lidé.cz, Spolužáci.cz, nebo také Libimseti.cz. Největší počet uživatelů ovšem patří síti Lidé.cz. Aktuálně ale tyto sítě ztrácejí na popularitě vedle většího rivala Facebooku, který nabízí mnohem více možností, než naše české sociální sítě.

---

<sup>6</sup> [www.focus-agency.cz](http://www.focus-agency.cz)

<sup>7</sup> [www.zoomsphere.com](http://www.zoomsphere.com)

## **2.5 Dosavadní výzkumy a poznatky o závislosti na internetu**

Než přejdeme k výzkumné části, chtěli bychom se v této poslední kapitole zmínit o dosavadních výzkumech a poznacích o závislosti na internetu a sociálních sítích.

### **2.5.1 Výzkumy o závislosti na internetu**

Zřejmě vůbec jako jedna z prvních začala závislost na internetu zkoumat Kimberly Young v devadesátých letech minulého století, proto je nezbytné zmínit několik jejích studií a poznatků o dané problematice. Některé poznatky již byly zmíněny výše, proto je dále nebudeme rozebírat. Uvedeme si například její poznatky o negativních důsledcích užívání internetu. Zabývá se zde otázkou nadměrného trávení času online, které může vést ke spánkovým deficitům a tak ovlivňovat například naši školní nebo pracovní aktivitu. Kromě toho zde uvádí také tělesné problémy jako je zvýšené riziko poškození karpálního tunelu nebo únavy očí. Podle ní, může být významně poškozeno manželství, kdy jeden z partnerů používá internet jako záminku pro zanedbávání domácích prací a také se vyhýbá odpovědnosti (Young, 1999). V roce 2004 Youngová publikovala článek, ve kterém definuje závislost z klinického hlediska a popisuje významné důsledky internetové závislosti. Popisuje konkrétní dopady, týkající se vztahů, vlivu na studenty a také zde zkoumá zneužití internetu v kampusech a zneužívání internetu zaměstnanci. Dále ve svém výzkumu závislosti na internetu uvádí, že se patologické použití počítače dá rozčlenit na 3 typy chování a to nadměrné hraní her, chatování nebo posílání zpráv a vyhledávání sexuálního obsahu (Young, 2009). Samozřejmě jsou její studie mnohem rozsáhlejší, ale všechny si uvádět nebudeme. Navíc se o této autorce zmíníme ještě v empirické části.

Griffiths (2000) zjistil, že se internetová závislost skládá z 5 komponent závislosti a to z tolerance, konfliktu a relapsu, změny nálad, význačnosti a odvykacích symptomů. Na základě využití těchto komponent ve svém výzkumu přišel na to, že 2 z 5 zkoumaných probandů bylo závislých na internetu a to vždy muži-teenageři. U těchto jedinců předpokládal možnost, že nadměrně užívají internet, aby kompenzovali své nedostatky v jiných oblastech, jako je například nedostatek přátel.

Paska a Yan (2011) prováděli výzkum v USA a Číně, aby porovnali závislost na internetu na vysokoškolských studentech. Je známým faktem, že populace v Číně patří k největším uživatelům internetu světa a tudíž je zde vysoce pravděpodobný výskyt „závislých“. Čína z tohoto důvodu otevřela rehabilitační střediska pro teenagery závislé na internetu. Nicméně abychom se neodchýlili od výzkumu, Autoři považují za hlavní složku internetové závislosti počítačové hry a zaměřují se na návykové chování, které vyplývá z online hraní. Podle nich je tato závislost ovlivněna věkem a vzděláním jedince a také

v dostupnosti a povaze internetových služeb. Také zde vysvětlují, že muži a ženy používají internet různými způsoby, ale u mužů se pravděpodobně více objeví návykové tendence.

Samozřejmě byly prováděny výzkumy i v jiných státech. Například 15% vysokoškolských studentů ve Spojených státech a Evropě udává, že zná někoho, kdo je závislý na internetu (Anderson, 1999). V Austrálii je to pak dokonce 26% vysokoškolských studentů (Wang, 2001).

Zmíníme si také některé studie, které uvádějí procenta závislých jedinců na internetu. Například na Taiwanu studie na vzorku vysokoškolských studentů ukázala, že 5,9% z nich je závislých na internetu (Chou & Hsiao, 2000). Leung (2004) dokonce uvádí, že 37% probandů ve věku 16 – 24 let z Hongkongu je závislých, což je velmi vysoké číslo, proto si také uvedeme pozitivnější studie, kde výskyt závislých jedinců není až tak vysoký. Například v americké studii se uvádí nízká míra závislých na internetu, zde je to pouhé 1% dospělých nad 18 let (Aboujaoude, Koran, Gamel, Large & Serpe, 2006). Ve Finsku a Norsku jsou to pak méně než 2% dospívajících jedinců (Johansson & Götestam, 2004).

V této podkapitole si můžeme povšimnout, že určitá míra závislosti do jisté míry souvisí s věkovou skupinou a také se objevují rozdíly v odlišných státech. Podle těchto výzkumů je patrné, že největší procenta závislých jedinců se objevují v západní Asii a také Austrálii. Nicméně jeden z faktorů může být i ten, že ne v každém státě se tyto výzkumy provádějí a výsledky mohou být ovlivněny mnoha proměnnými, jako je odlišná kultura nebo přístup k moderním technologiím a internetu.

### **2.5.2 Závislost a problémy s ní spojené**

V této podkapitole si prozradíme některé problémy, které ovlivňují běžný život uživatelů internetu a snižují jejich adaptabilitu v sociálních podmínkách.

U lidí se závislostí na internetu se častěji vyskytují také další problémy, například ve výzkumu Ko, Yen a Chena (2009), se zjistilo, že se u dospívajících jedinců objevila jako významný prediktor závislosti na internetu porucha pozornosti a nadměrná hyperaktivita, tedy ADHD. Lidé závislí na internetu mohou trpět poruchami nálady, mnohdy se jedná o depresi (Kim, Ryu, Chon, Yeun, Choi, Seo a kolektiv, 2006), dále je tu také zneužívání drog (Bai a kolektiv, 2001), nebo patologické hráčství (Greenberg, Lewis & Dodd, 1999).

Zajímavou studii provedl Kraut a kolektiv (1998), kdy několika jedincům poskytli zdarma počítače, přístup na internet, školení a podporu výměnou za umožnění sledování těchto probandů a jejich účast na testování a pravidelných rozhovorech. U těchto probandů

se následně po dvanácti až osmnácti měsících pravidelného užívání internetu objevila samota a deprese a čím více byl internet používán, tím míra deprese narůstala. Toto výzkumníci připisovali snížené rodinné komunikaci, omezeným společenským aktivitám a narůstajícímu počtu jedinců na sociálních sítích, což bylo spojeno se zvýšeným užíváním internetu.

### **2.5.3 Výzkumy o online hrách**

Willoughby (2008) ve své studii o studentech USA zjistil, že dospívající muži tráví mnoho času online a hraním, což pozitivně působilo na zlepšení osobních vztahů, ale negativně ovlivnilo vztahy rodičovské. Nicméně je zajímavé, že občasné použití internetu má více pozitivní dopad, než když se internet využívá nadměrně, nebo vůbec ne. Výzkumy ukazují že MMORPG jsou zvláště důležité pro školní vztahy v USA. Bezpochyby není překvapením, že čím více času adolescent tráví v těchto prostředích, má větší pravděpodobnost, že se u něj může časem vyvinout závislost na internetu. Dospívající tráví hraním více času než dospělí jedinci a s větší intenzitou hry přichází rovněž riziko závislosti. Adolescenti si v těchto hrách vytvářejí virtuální postavy, které je následně v reálném světě ovlivňují, protože jsou pro ně vzory, tímto například můžeme demonstrovat závislost (Šmahel, Blinka & Ledabyl, 2008). Především pak u těch, kteří preferují virtuální svět hry, můžeme objevit psychologickou závislost na této hře a nedostatečné sociální dovednosti mimo hru (Liu & Peng, 2009).

MMORPG hry byly spojeny s kompulzivním a návykovým chováním, což není překvapivé, vzhledem k velkému množství času, který hráči tráví online. Celkově se uvádí, že tito hráči jsou online čtyřikrát více než ostatní uživatelé internetu (Morahan-Martin, 2008). Yee (2006) ve své rozsáhlé online studii, která měla více než pět tisíc hráčů MMORPG zjistil, že tito hráči strávili v průměru 22,7 hodin týdně ve svých virtuálních prostředích a 8,9% hráčů strávilo 40 a více hodin týdně hraním těchto her.

Neuvádíme zde žádné výzkumy o online hrách na Facebooku, protože se pro zatím žádné studie neobjevují a tedy nemáme přehled o přibližných faktech, nicméně se dá čerpat nebo odvíjet od ostatních online her.

### **2.5.4. Výzkumy o Facebooku**

Výzkumy ukazují, že nadměrné používání sociálních sítí může mít několik důsledků, jako jsou závislost nebo nedostatek spánku (Griffiths, 2012). Příčiny vzniku jsou nicméně rozmanité a zahrnují několikahodinové použití, než dojde k poruše spánku (Young, 1999), typickým příkladem dlouhodobého používání jsou hazardní hry, které jsou

poskytovány prostřednictvím Facebooku (Griffiths, 2012). Nicméně mladí lidé si nejsou vědomi nepříznivých dopadů při používání těchto sítí. Množství a kvalita spánku může mít silný vliv na náladu a subjektivně vnímanou pohodu (Sierra, Martín-Ortiz & Giménez-Navarro, 2002). Zejména co se týče mladých lidí, špatná kvalita spánku by mohla mít negativní dopad na jejich studijní výsledky.

Některé studie poukazují vliv zneužívání internetu na nespavost a jiné poruchy spánku, tedy čím více času strávíme na internetu, tím více si narušíme systém spánku a bdění (Cheung & Wong, 2011). Studie Wolniczakové a kolektivu (2013) se zabývá vztahem mezi Facebookovou závislostí a kvalitou spánku u vysokoškolských studentů, který se jim podařilo prokázat. Proband závislý na Facebooku měl 1,3 krát větší výskyt zhoršené kvality spánku než proband nezávislý.

Podle Griffithse (2010) a jeho studie je 25 pokerových aplikací na Bebo, kde se nachází více než 500 samostatných pokerových skupin a na Facebooku je dokonce více než 100 pokerových aplikací s více než 1000 samostatnými skupinami. Za některé tyto pokerové aplikace se platí opravdovými penězi, u jiných je tu možnost cash-play, kdy hráč platí virtuálními penězi. Všechny tyto aplikace jsou ale snadno přístupné osobám mladším 18 let. Tyto hry mají přes 100 tisíc aktivních uživatelů za měsíc. Podle něj je riziko v tom, že i když mladý dospělý nehraje se skutečnými penězi, může se zde učit hrát s těmi herními a tak se může zvyšovat riziko zvýšeného výskytu hraní skutečných hazardních her.

Tento výzkum je asi nejbližší našemu tématu Závislost na Facebookových hrách. My se ovšem v našem výzkumu nebudeme zabývat jedinou hrou, ale pojímáme Facebookové hry jako celek.

Jako poslední si zmíníme studii Andreassenové (2012), která vytvořila The Bergen Facebook Addiction Scale (BFAS). Tato studie je pro nás významná z důvodu využití tohoto dotazníku v naší empirické části. Je nutno podotknout, že je to patrně nejznámější a jediný dotazník tohoto druhu, který se zabývá Facebookem. Její původní dotazník obsahoval 18 položek, které zkoumaly šest základních prvků závislosti. Tento dotazník je tedy rozdělen do 6 okruhů, z nichž každý obsahuje 3 podobné otázky, proto jsme si zvolili kratší formu tohoto dotazníku, kde jsou tyto otázky sjednoceny vždy do jedné. Studie se zúčastnilo 423 studentů a vysoké skóre bylo spojováno s narůstající délkou připojení a opožděným spánkem.



## 3. Empirická část

### 3.1 Výzkumný problém, cíle, hypotézy

#### 3.1.1 Výzkumný problém a cíle

V Teoretické části jsme se dozvěděli, že fenomén závislosti na internetu a jeho možnosti použití jsou sice těžce uchopitelným problémem, nicméně některé studie poukazují na to, že internet ovlivňuje dennodenně život jedince. Facebook je dnes nejpoužívanější sociální síť na světě a každodenně se rozvíjí a rozšiřuje o nové uživatele.

Předchozí studie se zabývaly především vysokoškolskými studenty, proto se pro porovnání zaměříme právě na ně. Bohužel dodnes stále neexistují významné české studie, takže můžeme využít pouze zahraniční výzkumy.

Hlavním cílem naší studie je zjistit zda se u hráčů Facebookových her vyskytuje souvislost mezi závislostí na Facebooku a jeho hrách, a také ověřit zda se neobjevuje rozdíl v závislosti mezi muži a ženami u BFAS (Andreassen, 2012). Na základě toho si také ověříme, zda se nevyskytuje tento rozdíl také u druhé části dotazníku zaměřené na zjišťování závislosti na Facebookových hrách.

Předpokládáme, že se bude vyskytovat souvislost mezi užíváním Facebooku a hraním Facebookových her, protože jsou tyto hry úzce spjaty s užitím samotného Facebooku, a tudíž je zde možnost, že hráči kteří tyto hry hrají automaticky ovlivní odpovědi na samotný Facebook.

Andreassen (2012) ve svém výzkumu uvádí, že se neobjevuje významný rozdíl v závislosti mezi muži a ženami, proto si tuto hypotézu ověříme na české populaci. Předpokládáme, že výsledek bude srovnatelný s touto zahraniční studií a rozdíl mezi pohlavími se neobjeví. Rovněž předpokládáme, že se neobjeví významný rozdíl mezi oběma pohlavími v části testu zaměřeném na hry.

#### 3.1.2 Výzkumné otázky a hypotézy

Naši první výzkumnou otázku, která se týká souvislosti mezi závislostmi na Facebookových hrách a Facebookem, můžeme vymezit následovně:

*„U hráčů Facebookových her existuje pozitivní korelace mezi závislostí na Facebooku a závislostí na Facebookových hrách.“*

H1: U hráčů Facebookových her existuje statisticky významná pozitivní korelace mezi závislostí na Facebooku a závislostí na Facebookových hrách.

Naši druhou výzkumnou otázku, která se týká závislosti u dotazníku BFAS u mužů a žen, si můžeme definovat takto:

*„Mezi muži a ženami se neobjevuje rozdíl ve výskytu závislosti u BFAS.“*

H2: U mužů se neobjevuje statisticky vyšší výskyt závislosti než u žen u dotazníku BFAS.

Naši třetí výzkumnou otázku, která se týká závislosti v herní části našeho dotazníku u mužů a žen, si můžeme vymežit následovně:

*„Mezi muži a ženami se neobjevuje rozdíl ve výskytu závislosti na Facebookových hrách.“*

H3: U mužů se neobjevuje statisticky vyšší výskyt závislosti na Facebookových hrách než u žen.

## **3.2 Metodologický rámec výzkumné studie**

### **3.2.1 Aplikovaná metodika**

Výzkumná studie byla realizována od 9. 1. 2015 do 1. 3. 2015 formou kvantitativního šetření za využití internetového dotazníku vytvořeného prostřednictvím aplikace Formuláře Google. Otázky dotazníku jsou k nahlédnutí v přílohách. Nejprve byla provedena pilotní studie, která ukázala nedostatky a možnosti nápravy dotazníku. Následně byl dotazník upraven a prezentován respondentům.

Respondenti byli osloveni na Facebooku, čímž byla zajištěna účast ve výzkumné studii pouze u uživatelů této sociální sítě. Dotazník byl prezentován ve vytvořené události s názvem „Jste závislí na Facebookových hrách?“, kam byli pozváni přátelé a známí, kteří měli možnost přizvat další respondenty. Dotazník byl také mnohokrát sdílen v různých skupinách a jiných událostech. Blíže oslovování respondentů popíšeme v kapitole Organizace a průběh realizace studie. Respondenti byli samozřejmě informováni o anonymitě účastníků výzkumné studie, o jeho zaměření a použití a v neposlední řadě i o možnosti zaslání výsledků výzkumu prostřednictvím e-mailu nebo skrz samotný Facebook.

### **3.2.2 Dotazník**

Dotazník se skládá ze dvou hlavních částí a demografických údajů, celkem tvoří 20 položek. Dotazník obsahuje 4 položky, které jsou zaměřené na získání demografických a faktografických údajů, jako je věk, pohlaví, zda daný respondent studuje/ pracuje a zda

hraje Facebookové hry.

První část tvoří dotazník The Bergen Facebook Addiction Scale (BFAS) vytvořený Cecilíí Schou Andreassen, která je doktorkou psychologie na Bergenově univerzitě. Tento dotazník se zabývá Facebookem jako celkem a skládá se z 6 položek. Je velmi důležité zmínit, že tento dotazník doposud nebyl přeložen do českého jazyka, tudíž bylo nezbytné požádat autorku o použití a překlad dotazníku. Dotazník byl z anglického jazyka přeložen 17 lidmi, jejichž dosažená úroveň v tomto jazyce musela splňovat minimálně úroveň B2. Bohužel se nám nepodařilo konzultovat tento dotazník s žádným rodilým mluvčím. Dále bylo nezbytné ověřit platnost překladů, a proto byl dotazník tentokrát z českého jazyka překládán zpátky do jazyka anglického. Tento překlad provedli další 4 lidé, kteří se na prvním překladu nepodíleli a jejich úroveň byla rovněž minimálně B2. Na těchto překladech se ukázalo, že přeložená česká verze tohoto dotazníku je srovnatelná s verzí anglickou.

Jednotlivé položky v originále obsahují slovní ohodnocení:

- 1) velmi vzácně
- 2) vzácně
- 3) občas
- 4) často
- 5) velmi často

V pilotní studii se ovšem ukázalo, že jednotliví respondenti nemají představu o rozdílu mezi jednotlivými výpověďmi, a také jsou navíc tlačeni do volby výpovědi "velmi vzácně" v případě, že pro ně otázka není aktuální. Tudíž bylo nezbytné transformovat škálu a to nejlépe do číselné podoby: 0-1-2-3-4-5; přičemž 0 znamenala možnost "nikdy" a 5 možnost "velmi často". Tímto se nám navíc podařilo sjednotit škály u této první části dotazníků se škálou v části druhé.

V případě, že respondent odpoví 4 a 5 na 4 otázky z 6 položek, dá se podle autorky dotazníku usuzovat, že má jedinec vážné problémy s užitím Facebooku a je možno sledovat určitou míru závislostního chování.

Druhá část dotazníku se skládá z 10 položek vlastní konstrukce, které byly inspirovány dotazníkem Internet Addiction Test (IAT) od Dr. Kimberly Youngové. Tento dotazník se skládá z 20 položek, které jsou zaměřeny na zjištění úrovně internetové závislosti a doposud je velmi hojně využíván jak v zahraničí tak i u nás, především jako podklad pro tvorbu dotazníků zabývajících se závislosti v různých oblastech internetového

použití. Vyhodnocení položek tohoto dotazníku je prováděno skrz 6 slovních hodnocení, které je bodováno od 0 po 5. Jednotlivé body položek se sčítají a tvoří finální bodovací číslo pro vyhodnocení. Maximální počet bodů je 100, a pokud respondent dosáhne 80-100 bodů, dá se usuzovat jistá míra závislosti, která má vliv na každodenní život daného jedince.

Jelikož je první část dotazníku zaměřená na Facebook samotný, bylo nutné vytvořit těchto 10 otázek zaměřených pouze na oblast Facebookových her. Otázky zjišťují oblast délky hraní, nutkání si zahrát, zanedbávání rodiny a přátel, nebo také zda hráč zanedbává školu případně práci. Otázky tedy v značné míře kopírují diagnostiku závislosti.

Samotný dotazník je tedy konstruován v podobě, kdy jej mohli vyplnit i uživatelé Facebooku, kteří hry na této sociální síti nehrají, což se nakonec ukázalo jako přínosné, neboť z našeho výzkumného vzorku čítajícího po vyčištění dat 150 respondentů, pouze 35 z nich Facebookové hry hraje.

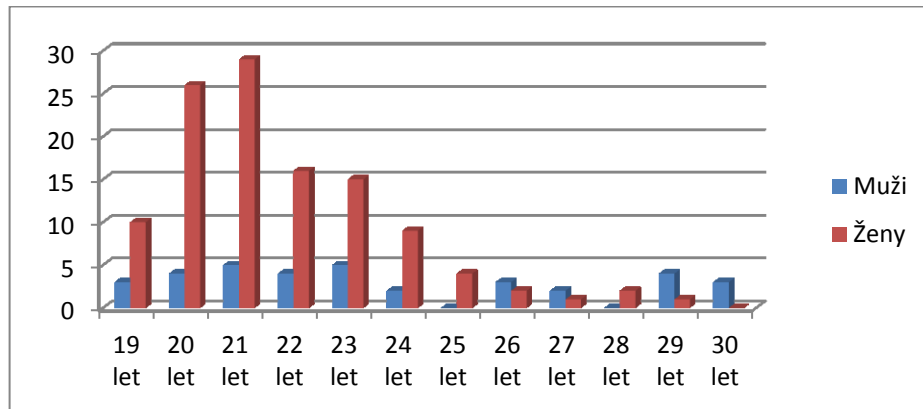
### **3.2.3 Výzkumný soubor**

V teoretické práci jsme se dozvěděli, že téma sociálních sítí a také online her se především týká teenagerů a mladých dospělých. Samozřejmě sociální sítě používají i starší jedinci, ale většinou ne v takové míře a tyto věkové kategorie nejsou v souvislosti s tímto tolik zkoumány. Vzhledem k tomu, že byl dotazník pouze v internetové podobě, jsme se rozhodli nezletilé a teenagery vynechat pro komplikovanost souhlasu rodičů. Z toho důvodu jsme se zaměřili tedy na populaci starší. Jak už jsme si dříve řekli mezi typické dospělé uživatele sociálních sítí ve věku 18–34 let, patří nejčastěji vysokoškolští studenti, kteří využívají internet denně, proto se zaměříme právě na tuto skupinu. Vysokoškolským studentem jsou především jedinci ve věku 19-26 let, ale rozhodli jsme se tuto věkovou hranici posunout na 30 let, protože je trendem dnešní doby studovat déle a více studijních oborů najednou či postupně, nebo odkládat studium z důvodu zahraniční cesty, atp.

Věkové rozmezí jsme si definovali, dále je potřeba zdůraznit, že výzkumný vzorek byl nasbírán pouze mezi uživateli Facebooku, neboť jinde dotazník nebyl prezentován. Sběr dat probíhal metodou samovýběru, dále metodou sněhové koule a záměrného výběru.

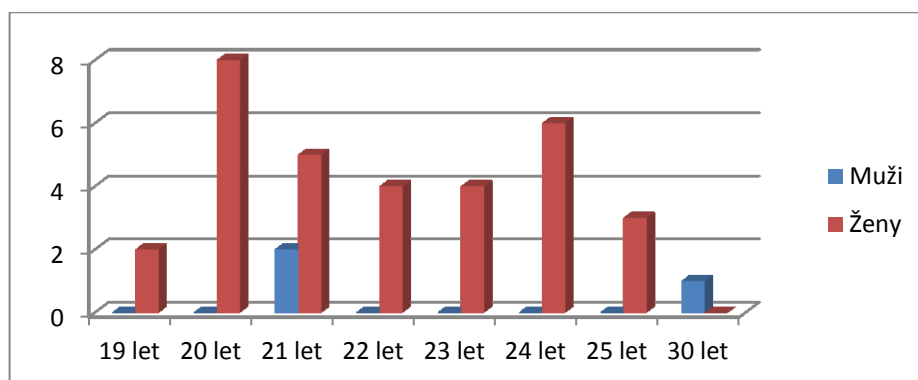
Samotný výzkumný soubor tvořilo 173 uživatelů Facebooku. Po vyčištění dat jsme pro nesprávný věk vyloučili 23 uživatelů Facebooku. Zbylo nám tedy 150 platných dotazníků a z toho bylo pouze 35 hráčů Facebookových her. Průměrný věk respondentů činil 22,18 let (std. odchylka 2,63). Výzkumný soubor tvořilo 115 žen a 35 mužů. Rozložení tohoto vzorku demonstruje následující tabulka, kde můžeme srovnávat rozdíly

mezi oběma pohlavími vzhledem k věkovým kategoriím u uživatelů Facebooku. Dále v tabulce pozorujeme nerovnoměrné rozložení našeho výběrového vzorku, konkrétně se jedná o levostrannou asymetrii.



**Obrázek 1: Distribuce pohlaví dle věku u uživatelů Facebooku**

Hráčů Facebookových her se v našem vzorku vyskytuje o dost méně, ale i přes to, si můžeme udělat následující srovnání. Z 35 hráčů se v našem vzorku vyskytlo 32 žen a pouze 3 muži. Průměrný věk těchto probandů je 22,11 let (std. odchylka 2,27). V následujícím obrázku vidíme, že máme nerovnoměrně rozložení našeho výběrového vzorku, konkrétně bimodální rozložení.



**Obrázek 2: Distribuce pohlaví dle věku u hráčů Facebookových her**

Podle našeho očekávání se v našem vzorku (N=150) objevilo nejvíce studentů a to 117, pracujících respondentů bylo 29 a 4 respondenti byli ti, kteří uváděli, že zároveň studují i pracují. Ze 117 studentů Facebookové hry hraje 29 probandů, z pracujících hrají hry 4 probandi a z poslední skupiny jsou to 2 hráči.

### 3.2.4 Organizace a průběh realizace studie

Dotazník byl nejprve zkoumán v pilotní studii, která probíhala 9. 1. 2015 a účastnilo se jí 15 lidí. V této pilotní studii byly odhaleny 2 významné problémy. Jedním

z nich byla škála prvního dotazníku, o které jsme se již dříve zmínili. Tato škála byla upravena a sjednocena se škálou z druhé části dotazníku. Byla teda upravena ze slovních odpovědí na škálu číselnou a byla přidána možnost "nikdy" označována jako 0. Druhým významným problémem bylo, že jsme nepoznali, zda daný proband Facebookové hry hraje nebo ne v případě že na posledních 10 otázek odpověděl možnosti "nikdy". Proto bylo nutné přidat položku "Hrajete aktuálně Facebookové hry? ", která nám pomohla rozlišit uživatele a hráče Facebooku. Od 10. 1. 2015 do 1. 3. 2015 bylo spuštěno vyplňování upraveného dotazníku, se kterým již byli spokojeni jak probandi, tak výzkumníci. Oba dotazníky jsou k nahlédnutí v přílohách.

Účastníci výzkumné studie byli oslovení vzhledem k tématu pouze na sociální síti Facebook. Jako nejlepší řešení nám přišlo vytvořit událost, ve které jsme popsali naši studii a přiložili odkaz na internetový dotazník. Tady jsme následně pozvali naše kamarády a známé, kteří pozívali své přátele a událost sdíleli. Dále jsme tuto událost prezentovali v různých skupinách, nejčastěji to zřejmě byly skupiny různých univerzit a vysokých škol. Ostatní probandi pak dotazník mohli naleznout třeba na filmových a jiných událostech.

Významným aspektem také byla volba internetového dotazníku, tak aby nemohlo dojít k ovlivnění výsledků a zároveň, aby byla zajištěna anonymita. Nakonec byl tedy využit Formulář Google, který pro vyplnění požadoval po probandovi přihlášení na Google účet a tím zajistil, že tento proband nemůže dotazník znovu vyplnit. Nevýhodou ale byla skutečnost, kdy proband žádný Google účet nevlastnil a tudíž dotazník vyplnit nemohl. Dotazník byl umístěn na následující internetové stránce:

[https://docs.google.com/forms/d/1K5TJRonTeJ7cC3bja8UkJGoPMZi\\_3MHP0kVOziDgZK0/viewform?usp=send\\_form](https://docs.google.com/forms/d/1K5TJRonTeJ7cC3bja8UkJGoPMZi_3MHP0kVOziDgZK0/viewform?usp=send_form)

Dalším aspektem tohoto dotazníku bylo, že probandi nemohli vynechat žádnou z položek dotazníků, tudíž nebyl žádný z účastníků studie vyloučen pro chybějící data. Jednotlivé výsledky probandů byly zasílány do společné tabulky, kde vytvořily základní matici dat.

Následně byla tato data vyčištěna o probandy, kteří nesplňovali věkovou hranici, a posléze byla data zpracována pomocí programu Microsoft Office Excel do přehledné matice, odkud jsme je převedli do programu Statistica, kde se s nimi dále pracovalo na popisné statistice a také jsme tento program využili k ověření našich hypotéz.

### 3.2.5 Etické aspekty

Dotazník byl prezentován, jako „*Jste závislí na Facebookových hrách?*“, tudíž účastníci výzkumné studie nebyli klamáni a byli pravdivě informováni o účelu dotazníkového šetření a délce samotného vyplňování. Byli informováni o anonymitě a dobrovolnosti ve výzkumu. Pokud účastník vyplněný dotazník odeslal, musel souhlasit se svou účastí a se zpracováním osobních údajů určených pouze pro tuto studii. V závěru byl každý proband informován o možnosti vyřazení z výzkumné studie a zaslání konečných výsledků.

Při získávání a zpracovávání výsledků studie bylo dbáno na zajištění dostatečné ochrany práv účastníků a žádný z nich během tohoto šetření neutrpěl žádnou újmu a ani jinak nebyl poškozen.

Oslovování a informování účastníků probíhalo před samotným vyplněním dotazníku takto:

*Vážené respondentky, vážení respondenti,*

*Jsem studentkou 3. ročníku psychologie Univerzity Palackého v Olomouci a ráda bych Vás poprosila o vyplnění mého dotazníku na téma "Závislost na Facebookových hrách", který poslouží jako podklad pro mou Bakalářskou práci, je zaměřen především na studenty VŠ, nebo populaci ve věku 19-30 let. Dovoluji si Vás rovněž požádat o co nejpřesnější a pravdivé vyplnění dotazníku. Účast ve výzkumu je zcela anonymní a dobrovolná. Vaším odesláním vyplněného dotazníku souhlasíte s Vaší účastí ve výzkumu. Samotný dotazník obsahuje 20 otázek a zabere Vám 10 minut Vašeho času. V případě zájmu o vyřazení z výzkumu, zaslání konečných výsledků, nebo jiných dotazů, mě můžete kontaktovat přes e-mail: [kleinova.vyzkum@gmail.com](mailto:kleinova.vyzkum@gmail.com)*

### 3.2.6 Legenda

Pro pochopení kódování naší matice a výsledků si představíme použité kódy. V tabulkách s výsledky jsou zmíněny i jednotlivé položky dotazníku. Prvních 6 položek jsou otázky z dotazníku BFAS a posledních 10 položek z dotazníku vlastní konstrukce. Jednotlivé otázky, zde nebudeme uvádět, neboť jsou k dohledání v přílohách. Zde uvádíme kódování ostatních položek:

**Pohlaví:** Muž = 1, Žena = 2

**Zaměstnání:** Student = 1, Pracující = 2, Obojí = 3

**Hráč:** Ano = 1, Ne = 2

**Součet bodů z dotazníků:** Součet = pro dotazník BFAS, Součet\_H = pro dotazník na hry

### 3.3 Výsledky studie a ověření hypotéz

#### 3.3.1 Výsledky studie

Po vyčištění dat se naší výzkumné studie účastnilo 150 probandů a z toho pouze 35 z nich uvedlo, že hraje Facebookové hry. Rozhodli jsme se nejprve uvést data z jednotlivých částí dotazníku. Již nebudeme zmiňovat rozložení populace, kterým jsme se zabývali v kapitole Výzkumný soubor.

Nejprve si uvedeme některá data z první části dotazníku, což byl dotazník BFAS. V následující tabulce máme uvedeny jednotlivé položky tohoto dotazníku, které si můžeme srovnat. Nejvyšší počet obdržela položka 1: *Trávíte mnoho času přemýšlením o Facebooku nebo plánujete jeho použití?*. V tabulce můžeme vidět, že položka obdržela celkově 269 bodů a její průměr byl 1,8. Oproti tomu nejméně bodů, tedy 159 a průměr 1,06 obdržela položka 3: *Používáte Facebook, abyste zapomněl/a na své osobní problémy?*. Z následující tabulky tedy můžeme usuzovat, že se nebude vyskytovat velký počet možných „závislých“ jedinců na Facebooku.

Výsledky BFAS	Položka 1	Položka 2	Položka 3	Položka 4	Položka 5	Položka 6
<b>Průměr</b>	1,8	1,6	1,06	1,1	1,1	1,4
<b>Medián</b>	2	1	1	1	1	1
<b>Std. odchylka</b>	1,2	1,2	1,36	1,4	1,3	1,5
<b>Součet bodů</b>	269	247	159	165	172	204
<b>D. kvartil</b>	1	1	0	0	0	0
<b>H. kvartil</b>	2	2	2	2	2	2

Tabulka 1: Výsledky BFAS

Pro zajímavost si ještě uvedeme tabulky četností nejvíce a nejméně bodované položky, pro srovnání četností jednotlivých odpovědí. Nejprve zde vidíme tabulku četností první položky: *Trávíte mnoho času přemýšlením o Facebooku nebo plánujete jeho použití?*. Nejvíce probandi odpovídali na naší škále kategorií 1. Jak vidíme 4 a 5 probandi označili pouze 17x, přičemž tyto dvě kategorie jsou podle Andreassenové, možným znakem závislosti, v případě, že se ještě tato 2 čísla objeví u dalších 3 položek.



Kategorie	Četnost	Kumulativní četnost	Relativní četnost	Kumulativní rel. četnost
0	15	15	10	10
1	58	73	38,67	48,67
2	41	114	27,33	76
3	19	133	12,67	88,67
4	13	146	8,67	97,33
5	4	150	2,67	100

Tabulka 2: četnosti položky 1

Nejméně bodovaná položka byla položka 3: *„Používáte Facebook, abyste zapomněl/a na své osobní problémy?“* Zde můžeme vidět, že nejčastější odpověď na tuto otázku byla kategorie 0, tedy *„nikdy“* a to hned 72x. Opět nejméně odpovědí bylo u kategorie 5.

Kategorie	Četnost	Kumulativní četnost	Relativní četnost	Kumulativní rel. četnost
0	72	72	48	48
1	36	108	24	72
2	20	128	13,33	85,33
3	10	138	6,67	92
4	7	145	4,67	96,67
5	5	150	3,33	100

Tabulka 3: četnosti položky 3

Nyní se podíváme na výsledky závislosti na Facebooku samotném dle Cecilie Schou Andreassen. U jedince, který odpoví na 4 ze 6 otázek možnostmi *„často“* nebo *„velmi často“* v našem případě 4 nebo 5, se objevuje možný výskyt závislosti. Nebudeme striktně uvádět, že takovýto člověk opravdu závislý je, ale je zde možnost, že jeho chování na Facebooku ohrožuje jeho běžný denní život.

Závislost	Četnost	Kumulativní četnost	Relativní četnost	Kumulativní rel. četnost
Ne	145	145	96,67	96,67
Ano	5	150	3,33	100

Tabulka 4: četnosti závislosti na Facebooku

Z předchozí tabulky tedy vidíme, že ze 150 probandů je pravděpodobně pouze 5 z nich závislých, tedy 3,33%. Jelikož jsme si jednotlivé odpovědi očíslovali, můžeme si předvést statistiku číselnou.

<b>Průměr</b>	8,10
<b>Medián</b>	6
<b>Std. odchylka</b>	7,74
<b>Součet bodů</b>	1216
<b>Minimum bodů</b>	0
<b>Maximum bodů</b>	30
<b>D. kvartil</b>	4
<b>H. kvartil</b>	11

Tabulka 5: výsledek závislosti na Facebooku

V této tabulce vidíme, že se vyskytli mezi probandy i takoví, kteří odpověděli na všech 6 otázkách možností nikdy a tedy pro ně Facebook tolik neznamena jako pro ostatní. Je tedy možné, že tuto sociální síť využívají pouze k pracovním účelům nebo jako nezbytný prostředek ke komunikaci. Nejvíce se v této části dotazníků objevilo 30 bodů, což je také maximální počet, který lze dostat.

Druhou částí našeho šetření byl dotazník vlastní konstrukce inspirovaný podle dotazníku IAT. Tato část obsahovala 10 položek zjišťující závislost na Facebookových hrách. Hráčů v našem výzkumném vzorku se objevilo pouze 35 ze 150 probandů. Škály těchto položek byly srovnatelné se škálami v předchozí části dotazníku, tedy nejvyšší možný počet bodů za otázku bylo 5, tedy "velmi často".

<b>Položky:</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
<b>Průměr</b>	2,6	1,31	1,6	2,09	1,3	1,09	0,5	0,5	0,3	0,74
<b>Medián</b>	3	1	1	2	1	1	0	0	0	0
<b>Std. odchylka</b>	1,6	1,71	1,6	1,72	1,5	1,48	1	1,1	0,9	1,12
<b>D. kvartil</b>	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<b>H. kvartil</b>	4	2	3	4	2	1	1	1	0	1

Tabulka 6: výsledky položek zaměřených na hry

V tabulce 6 můžeme vidět, že nejslaběji byla hodnocena položka 9: "Navazujete vztahy lépe se spoluhráči Facebookových her než s lidmi z Vašeho okolí?". Oproti tomu nejlépe byla hodnocena položka 1: "Jak často zjistíte, že hrajete Facebookovou hru déle, než jste původně plánovali?". Pokud tuto část dotazníku srovnáme s první, zjistíme, že u

prvního byl průměr jednotlivých položek mezi 1,06 až 1,8. U této druhé části se hodnoty průměru pohybují v rozmezí 0,3 až 2,6. Tedy odpovědi na Facebookové hry jsou mnohem pestřejší, než odpovědi na samotný Facebook.

V následující tabulce vidíme četnosti položky 1: *„Jak často zjistíte, že hrajete Facebookovou hru déle, než jste původně plánovali?“*, která dopadla nejlépe. Nejvíce na tuto otázku bylo odpovězeno kategorií 3 a 4, které byly označeny 16 probandy z 35, což je téměř polovina z našeho vzorku. Z odpovědí na tuto otázku je patrné, že téměř většina těchto hráčů má ať už příležitostně nebo pravidelně potíže s ukončením hry a pouze 5 probandů ukončí hru ve stanovém čase.

Kategorie	Četnost	Kumulativní četnost	Relativní četnost	Kumulativní rel. četnost
0	5	5	14,28	14,28
1	6	11	17,14	31,43
2	4	15	11,43	42,86
3	8	23	22,86	65,71
4	8	31	22,86	88,57
5	4	35	11,43	100

Tabulka 7: četnosti položky 1

Oproti tomu položka 9: *„Navazujete vztahy lépe se spoluhráči Facebookových her než s lidmi z Vašeho okolí?“*, skončila na posledním místě. V tabulce 8, můžeme vidět, že u této otázky dokonce nebylo odpovídáno možností 3 a 4 ani jedním z probandů. Nejvíce odpovědí a to 28 dostala kategorie 0. Z této otázky tedy můžeme usuzovat, že probandi navazují vztahy lépe někde jinde, zda na samotném Facebooku, nebo v jiném jak už virtuálním nebo reálném prostředí ale nevíme. Může zde být také problém v tom, že spoluhráče těchto her probandi znají prostřednictvím Facebooku samotného, takže v herním prostředí už dopředu vědí s kým nebo proti komu hrají a nemají potřebu vyhledávat hráče cizí. Samozřejmě také bude záležet na druhu hry, který naši probandi hrají, což ale nebylo předmětem naší studie.

Kategorie	Četnost	Kumulativní četnost	Relativní četnost	Kumulativní rel. četnost
0	28	28	80	80
1	5	33	14,28	94,28
2	1	34	2,86	97,14
5	1	35	2,86	100

Tabulka 8: četnosti položky 9

Teď se podíváme na výsledky závislosti na Facebookových hrách. Z této části dotazníku mohl každý proband obdržet nejvíce 50 bodů. U původního dotazníku IAT to bylo 100 bodů, a pokud proband dosáhl 80-100 bodů, dala se u něj předpokládat závislost, která má dopad na jeho život. Abychom tedy byli stejně přísnými, stanovili jsme si hranici pro tento předpoklad 40-50 bodů. Této hranice dosáhl pouze jeden proband z 35 a to se svými 48 body. Tedy u 2,86% účastníků se dá předpokládat, že je závislý na Facebooku. V této části je patrné, že máme malý počet probandů pro stanovení vážnějších předpokladů.

Závislost	Četnost	Kumulativní četnost	Relativní četnost	Kumulativní rel. četnost
Ne	34	34	97,14	97,14
Ano	1	35	2,86	100

Tabulka 9: četnosti závislosti na Facebookových hrách

Pro přehled si ještě představíme následující tabulku, kde vidíme, že probandi bodovali v rozmezí 0 až 48 bodů a celkový součet bodů byl 421.

Průměr	12,03
Medián	10
Std. odchylka	10,31
Součet bodů	421
Minimum bodů	0
Maximum bodů	48
D. kvartil	5
H. kvartil	18

Tabulka 10: výsledek závislosti na Facebookových hrách

### 3.3.2 Ověření hypotéz

Nyní se zaměříme na ověřování našich tří hypotéz. První z nich se týkala souvislosti mezi závislostí na Facebooku a závislostí na jeho hrách. Naše první hypotéza tedy zněla takto:

*H1: U hráčů Facebookových her existuje statisticky významná pozitivní korelace mezi závislostí na Facebooku a závislostí na Facebookových hrách.*

Tuto hypotézu můžeme porovnávat pouze u 35 probandů (3 muži a 32 žen), kteří Facebookové hry hrají. Z naší podkapitoly výzkumný soubor víme, že máme

nerovnoměrné rozložení a to konkrétně bimodální, proto k ověření naší hypotézy musíme použít neparametrickou metodu, konkrétně se zde jedná o Spearmanův korelační koeficient. Hladinu významnosti jsme si stanovili jako  $p < 0,05$ . Naše korelace je 0,432550 a tedy se dá považovat již za střední korelaci, proto naši H1 přijímáme.

Proměnná	Spearmanovy korelace (List1 v data_BP_3) ChD vynechány párově Označ. korelace jsou významné na hl. $p < 0,05000$	
	SOUČET_BFAS	SOUČET_HRY
SOUČET_BFAS	1,000000	0,432550
SOUČET_HRY	0,432550	1,000000

Tabulka 11: Spearmanův korelační koeficient pro H1

Naše druhá hypotéza se zabývá otázkou rozdílu v závislosti mezi muži a ženami u dotazníku BFAS. V podkapitole výzkumný soubor jsme se dozvěděli, že máme nerovnoměrné rozložení populace, konkrétně levostrannou asymetrii. Z toho důvodu je nezbytné využití neparametrického statistického testu. Naši hypotézu tedy ověřujeme pomocí Mediánového testu, protože máme 2 nezávislé výběry o různé velikosti. Naše hypotéza tedy zní:

*H2: U mužů se neobjevuje statisticky vyšší výskyt závislosti než u žen u dotazníku BFAS.*

Hledáme rozdíl mezi muži ( $n=35$ ) a ženami ( $n=115$ ) v závislosti na Facebooku. Na škále dotazníku BFAS (0=nikdy; 5=velmi často) jsme získali společný medián všech 150 hodnot: 6. V následující tabulce 12, můžeme sledovat pozorované a očekávané četnosti. Hladina významnosti byla stanovena  $p < 0,05$ . P-hodnota vyšla 0,9180, proto přijímáme naši hypotézu H2.

Závislá: Součet	Mediánový test, celk. medián = 6,00000; Součet (List1 v data_BP_2) Nezávislá (grupovací) proměnná : Pohlaví Chi-Kvadr. = ,0106023 sv = 1 $p = ,9180$		
	1	2	Celkem
<= Medián: pozorov.	18,00000	58,0000	76,0000
očekáv.	17,73333	58,2667	
poz.-oč.	0,26667	-0,2667	
> Medián: pozorov.	17,00000	57,0000	74,0000
očekáv.	17,26667	56,7333	
poz.-oč.	-0,26667	0,2667	
Celkem: oček.	35,00000	115,0000	150,0000

Tabulka 12: Výpočet mediánového testu

Naše třetí hypotéza se týká rozdílu mezi muži a ženami v závislosti na Facebookových hrách. Z podkapitoly výzkumný soubor opět jako u první hypotézy víme, že máme nerovnoměrné rozložení populace, v tomto případě je to ale bimodální rozložení. Z toho důvodu opět použijeme stejný test jako u hypotézy H2, tedy Mediánový test. Naše hypotéza zní takto:

*H3: U mužů se neobjevuje statisticky vyšší výskyt závislosti na Facebookových hrách než u žen.*

Hledáme rozdíl mezi muži (n=3) a ženami (n=32) v závislosti na Facebookových hrách. Na škále (0=nikdy; 5=velmi často) jsme získali společný medián všech 35 hodnot: 10. V tabulce 13, sledujeme pozorované a očekávané četnosti. Hladina významnosti opět byla stanovena  $p < 0,05$ . P-hodnota vyšla 0,5808, proto přijímáme naši hypotézu H3.

Závislá: SOUČET	Mediánový test, celk. medián = 10,0000; SOUČET (List1 v data_BP_3) Nezávislá (grupovací) proměnná : POHLAVÍ Chi-Kvadr. = ,3050109 sv = 1 <b>p = ,5808</b>		
	1	2	Celkem
<= Medián: pozorov.	2,000000	16,00000	18,00000
očekáv.	1,542857	16,45714	
poz.-oč.	0,457143	-0,45714	
> Medián: pozorov.	1,000000	16,00000	17,00000
očekáv.	1,457143	15,54286	
poz.-oč.	-0,457143	0,45714	
Celkem: oček.	3,000000	32,00000	35,00000

**Tabulka 13: výpočet mediánového testu u závislosti na Facebookových hrách**

### 3.4 Diskuze

Nyní se zaměříme na shrnutí výsledků naší studie. Cílem této práce bylo popsat závislost na Facebooku a jeho hrách u vzorku Facebookových uživatelů a hráčů ve věku 19 až 30 let, především vysokoškoláků. K tomuto účelu byl použit dotazník BFAS, který zjišťuje Facebookovou závislost a následně také dotazník vlastní konstrukce, inspirovaný dotazníkem IAT, který jsme vytvořili za účelem zjištění závislosti na Facebookových hrách.

Nejprve jsme na vzorku hráčů Facebookových her zjišťovali, zda spolu souvisí závislost na Facebookových hrách se samotným Facebookem. Předpokládali jsme, že se určitá souvislost objeví, neboť jsou tyto hry úzce spjaty s touto sociální sítí a aby si hráč hru mohl zahrát, musí se nejprve nalogovat na Facebook. Proto jsme předpokládali, že

výsledky z testové části zaměřené na hry ovlivní také výsledky zaměřené na Facebook. Naše korelace nám vyšla 0,43. Můžeme ji tedy již považovat za střední korelaci, a proto naši hypotézu o souvislosti přijímáme. Ovšem je nutné podotknout, že ověřování této hypotézy probíhalo pouze na vzorku 35 hráčů ze 150 uživatelů a pokud by byla hypotéza ověřována na větším vzorku nebo na jiné populaci, mohly by být výsledky odlišné, proto by bylo zajímavé tyto nápady v jiné studii ověřit.

Taktéž je důležité zmínit, že z našeho vzorku hráčů byla pouze jedna osoba diagnostikována jako závislá a to jak na Facebooku, kde získala plný počet bodů (30), tak na hrách, kde získala 48 bodů z 50 možných. Žádná jiná osoba ze vzorku nezískala dostatečný počet bodů nebo neprošla podmínkami k určení závislosti. U této studie jsme brali pro určení závislosti v potaz pouze kategorie s nejvyšší dosaženými body, abychom se co nejméně vyhnuli možným spekulacím, protože jak jsme si již uvedli v teoretické části naší práce, celkově diagnostika závislosti na internetu je poněkud složitá a především nepřesně vymezená, proto i výsledky závislosti z naší studie musíme brát s rezervou. Souhlasíme ale s některými autory, co se týče definování závislosti, kdy je nutné zjistit, zda internet významně zasahuje do života jedince a přináší mu komplikace, co se týče stránky školní či pracovní, anebo sociální (Beard & Wolf, 2001) a o to jsme se v naší studii pokusili.

Dále jsme se snažili ověřit, zda se u české populace bude vyskytovat rozdíl v závislosti mezi muži a ženami. Andreassen (2012) ve své norské studii, kdy byl poprvé využit dotazník BFAS, uvádí, že se nevyskytly významné rozdíly. Její původní vzorek byl sice daleko větší a to 423 vysokoškolských studentů (227 žen a 196 mužů), kdy byl věkový průměr 22 let (std. odchylka 4,0), nicméně samotný výběrový vzorek při užití metody testu-retestu, čítal pouze 153 probandů (118 žen a 35 mužů), kdy byl věkový průměr 21,3 let (std. odchylka 4,1). Naš výběrový vzorek čítal 150 probandů (115 žen a 35 mužů), kdy byl věkový průměr 22,18 let (std. odchylka 2,63), což je vzorek velmi srovnatelný s touto norskou studií.

V naší studii jsme taktéž hypotézu přijaly, protože se nevyskytl významný rozdíl v závislosti mezi pohlavími a tedy co se týče této otázky, je naše populace srovnatelná s touto norskou.

Naše poslední hypotéza logicky navázala na tu předešlou, tentokrát se ale zabýváme rozdíly mezi muži a ženami v závislosti na Facebookových hrách. Zde jsme se rovněž spíše řídili studií Andreassenové, protože nemáme lepší srovnání. V jiných studiích například Willoughby (2008) uvádí, že dospívající muži tráví mnoho času hraním, které

přináší jak negativní tak pozitivní důsledky, nicméně zde neuvádí srovnání se ženami.

Opět jsme v této hypotéze předpokládali, že se rozdíly mezi muži a ženami neukážou, což se také následně potvrdilo. Nicméně tyto výsledky by bylo lepší znovu ověřit na větším vzorku, neboť ten náš jak jsme již několikrát zmiňovali, čítal pouze 35 hráčů (32 žen a 3 muže). Rovněž by bylo zajímavé v příští studii zahrnout populaci hráčů Facebookových her, která by nebyla věkově omezená.

Pojďme se také zmínit o našem vzorku. Probandy jsme hledali pouze na Facebooku, prostřednictvím pozvánek a sdílení. Naším předpokladem bylo, že dotazník vyplní daleko více lidí, protože jej mohou vyplnit z pohodlí svého domova a vyhranit si vhodný čas pro vyplnění. To nás vede k zamyšlení, proč k tomu nedošlo. Jako první možnost je výběr populace vysokoškolských studentů, která je patrně často zahlcena různými dotazníkovými šetřeními, a proto už nemusí mít takový zájem ve svém volném čase opět vyplňovat dotazník. Další možnost může být, že byl dotazník prezentován jako *„Jste závislý na Facebookových hrách“*, tudíž je zde možnost, že uživatelé, kteří tyto hry nehrají, nevyplní ani dotazník ohledně samotného Facebooku, protože je náš název odradil nebo nezaujal. Další významnou skutečností je, že vysokoškolští studenti hry hrají, ale ne na Facebooku. V teoretické části jsme se zmiňovali o hrách jako je World of Tanks nebo World of Warcraft.

Je dost pravděpodobné, že někteří probandi mohli ovlivňovat své výsledky případným lhaním nebo snahou nevypadat špatně, či nedosáhnout statusu závislý. Nicméně nechtěli jsme klamat účastníky studie o předmětu jejího zkoumání a navíc by mohlo být obtížné prezentovat dotazník tak, aby proband nenabyl podezření o skutečném záměru šetření.

Tento výzkum nepovažujeme za zbytečný, neboť byly všechny naše hypotézy potvrzeny. Toto téma je poměrně málo zkoumané a proto věříme, že jsme přinesli alespoň nějaké nové poznatky o závislosti na Facebooku u české populace studentů a dali jsme možný podnět pro budoucí zkoumání této problematiky u nás.



## 4. Závěr

Předmětem tohoto výzkumu byla závislost na sociální síti Facebook, především pak na jeho hrách.

Studie se účastnili uživatelé Facebooku a hráči Facebookových her v České Republice. Výzkumný soubor tvořilo 150 probandů, z čehož bylo 115 žen a 35 mužů, průměrného věku 22 let.

Souvislost mezi závislostí na Facebooku a Facebookových hrách u hráčů těchto her byla nalezena střední a tudíž významná.

Mezi muži a ženami se v závislosti na Facebooku, zkoumané prostřednictvím dotazníku BFAS, neobjevil významný rozdíl.

Významný rozdíl se neobjevil mezi muži a ženami v závislosti na Facebookových hrách, který byl zkoumán dotazníkem vlastní konstrukce, inspirovaný podle dotazníku IAT.

Celkově se v našem vzorku vyskytlo 5 probandů závislých na Facebooku a z toho 1 proband závislý také na Facebookových hrách.

## 5. Souhrn

Tato práce se věnovala závislosti na sociální síti Facebook a především závislosti na Facebookových hrách.

Závislost na internetu se dá rozčlenit na 3 základní typy chování a to na chatování nebo posílání zpráv, vyhledávání sexuálního obsahu a nadměrné hraní her. Z tohoto důvodu jsme nemohli zkoumat Facebook jenom jako celek, protože internetová závislost je značně pestrá. Závislost na internetu je všeobecně považována za nelátkovou závislost, nicméně stále se mnoho odborníků neshoduje, a proto při diagnostikování nebo definování toho problému existuje určitá pojmová nejednoznačnost. Obecně můžeme definovat tuto závislost jako nadměrné používání internetu, které přináší do života jedince řadu problémů a to jak sociálních, školních tak psychických.

Závislost na online hrách je rovněž považována za nelátkovou závislost a taktéž zde panuje jistá pojmová nejednoznačnost, nicméně je tato závislost charakterizována obdobnými znaky jako závislost obecně. Jedním ze zásadních znaků je craving neboli bažení. Dále se zde vyskytuje růst tolerance nebo abstinenční syndrom.

Důležitým prvkem tohoto tématu je hra. Tato práce rozebírá hazardní hry, online hry a následně hry na Facebooku. Hazardní hry jsou pro nás důležité především z oblasti internetu, kde jsou hrány mnoha hráči. Na Facebooku se sice neobjevují typické hazardní hry, nicméně za zdejší hry hráči platí, pokud chtějí hru vylepšovat a urychlit, což může vést k budoucímu hazardnímu chování. Online hry jsou fenoménem dnešní doby, proto uvádíme základní rozdělení herních kategorií. Za nejvýznamnější se dají považovat hry MMOG (massively-multiplayer online game), které umožňují hráčům hrát společně s dalšími stovkami spoluhráčů. Takovouto nejvýznamnější Facebookovou hrou je Farmville, který je hrán po celém světě.

Dalším důležitým prvkem této práce jsou sociální sítě. Zmiňujeme zde samotný vznik pojmu sociální síť, který pochází původně ze sociologie. První základy pro sociální sítě jak je dnes známe, vznikaly již od 70. let minulého století. Práce se zmiňuje o vzniku známých sociálních sítí, včetně Facebooku, který již funguje 11 let. Z mnoha statistik vyplývá, že je Facebook nejpoužívanější sociální síť světa.

V poslední kapitole teoretické části se zmiňujeme o dosavadních výzkumech a poznatcích o závislosti na internetu, online hrách a Facebooku. Většina studií zkoumá závislost u vysokoškolských studentů. Závislost na internetu se v různých zemích odlišuje a autoři ji také odlišně popisují, nicméně například Čína z důvodu velkého výskytu

závislých teenagerů otevřela rehabilitační centra. Za hlavní složku internetové závislosti se považují počítačové hry a z nich vzniklé návykové chování, které vyplývá z online hraní.

Výzkumnou část této práce tvoří kvantitativní výzkum provedený formou internetového dotazníkového šetření především na studentech vysokých škol a populaci ve věku 19 až 30 let. Výzkum byl zaměřen na zjištění závislosti na Facebooku a Facebookových hrách a na rozdíly mezi muži a ženami.

Pro měření závislosti na Facebooku byl použit dotazník The Bergen Facebook Addiction Scale, který doposud nebyl na české populaci použit. Skládá se z 6 položek, které ověřují znaky pro diagnostiku závislosti. Dotazník byl z originálu přeložen 17 lidmi do českého jazyka a následně přeložen 4 lidmi do jazyka anglického, aby došlo k ověření platnosti překladu.

Pro měření závislosti na Facebookových hrách byl použit dotazník vlastní konstrukce, který byl inspirován dotazníkem Internet Addiction Test, který se zabývá internetem celkově. Tento dotazník zaměřený na hry se skládá z 10 položek.

Míra závislosti byla u obou dotazníků měřena na škále 0 až 5, kdy možnost 0 znamenala „nikdy“ a možnost 5 „velmi často“.

Respondenty se mohli stát pouze uživatelé Facebooku, neboť nikde jinde nebyl dotazník prezentován. Dotazník byl umístěn do Facebookové události, která byla následně sdílena mezi přátele a do různých skupin. Následně tuto událost respondenti rozepisovali mezi své přátele. Na Facebooku byl dotazník k dispozici volně k vyplnění po určitou dobu pro každého, kdo byl ochoten dotazník vyplnit a splňoval věkovou podmínku.

Na vyhodnocení a zpracování dat byly použity programy Microsoft Office Excel a Statistica. V pilotní studii dotazník vyplnilo 15 respondentů a při samotné testování jsme získali data od 173 uživatelů Facebooku. Po vyčištění dat výzkumný soubor tvořilo 150 respondentů a z toho bylo pouze 35 hráčů Facebookových her.

Výzkumu se zúčastnilo 115 žen a 35 mužů. Věkový průměr uživatelů Facebooku byl 22 let. Nejvíce se ve výzkumu objevili vysokoškolští studenti (N=117), následovali pracující jedinci (N=29) a nakonec uživatelé, kteří zároveň studují i pracují (N=4).

Ze 150 respondentů pouze 5 jedinců dosáhlo dostatečného počtu bodů pro určení závislosti a z toho pouze 1 osoba byla závislá na Facebookových hrách. Objevila se významná souvislost mezi mírou závislosti na Facebooku a jeho hrách u hráčů těchto her. Rozdíly v závislosti mezi muži a ženami se nevyskytly ani u jednoho z dotazníků.

## **Použitá literatura**

Aboujaoude, E., Koran, L. M., Gamel, N., Large, M. D. & Serpe, R. T. (2006). Potential markers for problematic internet use: A telephone survey of 2513 adults. *CNS Spectrums*, 11 (10), 750-755.

Anderson, K. (1999). *Internet dependency among college students: Should we be concerned?* Získáno 20. února 2015 z <http://rpi.edu>

Andreassen, C. S. (2012). Development of a Facebook Addiction Scale. *Psychological Reports*, 110 (2), 501-517.

Bai, Y. M., Lin, C. C. & Chen, J. Y. (2001). Internet addiction disorder among clients of virtual clinic. *Psychiatric Service*, 52 (10), 1397.

Beard, K. W. & Wolf, E. M. (2001). Modification in the proposed diagnostic criteria for internet addiction. *Cyberpsychology & Behavior*, 4, 377-383.

Bornová, L. (2011). *Úvod do sociálních sítí*. Získáno 27. ledna 2015 z <http://ibm.com>

Černá, A., Dědková, L., Macháčková, H., Ševčíková, A. & Šmahel, D. (2013). *Kyberšikana – průvodce novým fenoménem*. Praha: Grada.

Greenberg, J. L., Lewis, S. E. & Dodd, D. K. (1999). Overlapping addictions and self-esteem among college men and woman. *Addictive Behaviors*, 24, 565-571.

Griffiths, M. D. (1996). Behavioural Addiction: an issue for everybody. *Journal of Workplace learning*, 8, 19-25.

Griffiths, M. D. (2000). Does internet and computer "addiction" exist? Some case study evidence. *Cyberpsychology & Behavior*, 3, 211-218.

Griffiths, M. D., Davies, M. N. O. & Chappell, D. (2004). Online computer gaming: A comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of Adolescence*, 27, 87-96.

Griffiths, M. D., Grusser, S. & Thalemann, R. (2006). *One in nine gamers possibly addicted*. Získáno 20. února 2015 z <http://ntu.ac.uk>.

Griffiths, M. D. (2010). Gaming in social networking sites: a growing concern? *World Online Gambling Law Report*, 9 (5), 12-13.

- Griffiths, M. D. (2012). Facebook addiction: concerns, criticism and recommendations a response to Andreassen and colleagues. *Psychological Report*, 110, 518-520.
- Hartl, P. & Hartlová, H. (2010). *Velký psychologický slovník*. Praha: Portál.
- Cheung, L. M. & Wong, W. S. (2011). The effects of insomnia and internet addiction on depression in Hong Kong Chinese adolescents: an exploratory cross-sectional analysis. *Journal of Sleep Research*, 20, 311-317.
- Chou, C. & Hsiao, M. C. (2000). Internet addiction, usage, gratification and pleasure experience: the Taiwan college student's case. *Computers and Education*, 35, 65-80.
- Johansson, A. & Götestam, K. G. (2004). Internet Addiction: Characteristics of a questionnaire and prevalence in Norwegian youth (12-18 years). *Scandinavian Journal of Psychology*, 45, 223-229.
- Jones, S. & Fox, S. (2009). *Generations online in 2009*. Získáno 20. února 2015 z <http://pewresearch.org>
- Kalina, K. a kolektiv (2008). *Základy klinické adiktologie*. Praha: Grada.
- Kim, K., Ryu, E., Chon, M. Y., Yeun, E. J., Choi, S. Y., Seo, J. S., et al. (2006). Internet addiction in Korean adolescents and its relation to depression and suicidal ideation: A questionnaire survey. *International Journal of Nursing Studies*, 43, 185-192.
- Ko, C. H., Yen, J. Y. & Chen, C. S. (2009). Predictive values of psychiatric symptoms for internet addiction in adolescents. *Archives of Pediatric and Adolescent Medicine*, 163 (10), 937-943.
- Kopecný, K. (2007). *Moderní trendy v elektronické komunikaci*. Olomouc: Hanex.
- Kopecný, K. & Krejčí, V. (2010). *Rizika virtuální komunikace*. Olomouc: Net University.
- Kraut, R., Patterson, M., Landmark, V., Kiesler, S., Mukophadhyay, T. & Scherlis, W. (1998). Internet paradox: Asocial technology that reduces social involvement and psychological well being? *American Psychologist*, 53, 1017-1031.
- Leung, L. (2004). Net-generation attributes and seductive properties of the internet as predictors of online activities and internet addiction. *Cyberpsychology & Behavior*, 7, 333-348.

- Liu, M. & Peng, W. (2009). Cognitive and psychological predictors of the negative outcomes associated with playing MMOGs. *Computer in Human Behavioral*, 25 (6), 1306-1311.
- Mezinárodní klasifikace nemocí. 10 verze – aktualizovaná verze k 1. 4. 2014.* (2008). Geneva: World Health Organization.
- Morahan-Martin, J. (2008) Internet Abuse: Emerging trends and lingering questions. In A. Barak (Ed.), *Psychological aspects of Cyberspace* (32-69). Cambridge University Press.
- Nešpor, K. (2006). *Už jsem prohrál dost*. Praha: Sportpropag.
- Nešpor, K. (2011). *Návykové chování a závislost*. Praha: Portál.
- Ng, B. & Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to internet and online gaming. *Cyberpsychology & Behavior*, 8, 110-113.
- Olweus, D. (1994). *Bullying at school*. Springer US.
- Oreskovic, A. (2012). *Exclusive: YouTube hits 4 billion daily video views*. Získáno 27. ledna 2015 z <http://reuters.com>
- Paska, L. M. & Yan, Z. (2011). Internet addiction in adolescence and emerging adulthood: A comparison between The United States and China. In H. O. Price (Ed.), *Internet Addiction* (1-28). New York: Nova science Publishers, Inc.
- Prokůpek, V. (2012). *Z historie sociálních sítí*. Získáno 26. ledna z <http://vaclavprokupek.cz>
- Shapira, N. A., Goldsmith, T. D., Keck, P. E., Khosla, U. M. & McElvoy, S. L. (2000). Psychiatric features of individuals with problematic internet use. *Journal of Affective Disorders*, 52, 267-272.
- Sierra, J. C., Martin-Ortiz, J. D. & Giménez-Navarro, C. (2002). Calidad del sueño en estudiantes universitarios: Importancia de la higiene del sueño. *Salud Mental*, 25, 35-43.
- Sokol, J. (2014). *Georg Simmel: Filozofie peněz*. Získáno 26. ledna 2015 z <http://jansokol.cz>

- Song, I., LaRose, R., Eastin, M. S. & Lin, C. A. (2004). Internet gratifications and Internet addiction – on the uses and abuses of new media. *Cyberpsychology & Behavior*, 7, 384-394.
- Subrahmanyam, K., Reich, S. M., Waechter, N. & Espinoza, G. (2008). Online and offline social networks: Use of social networking sites by emerging adults. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 29, 420-433.
- Subrahmanyam, K. & Šmahel, D. (2011). *Digital youth – The role of media in development*. New York: Springer.
- Šmahel, D., Blinka, L. & Ledabyl, O. (2008). Playing MMORPGs: connections between addiction and identifying with a character. *Cyberpsychology & Behavior*, 11, 715-718.
- Verosta, P. (2011). *Patologické hráčství: souhrn faktů a aktuální situace v České republice*. Získáno 20. února 2015 z [http:// evropskepravdy.cz](http://evropskepravdy.cz)
- Wang, W. (2001). Internet dependency and psychosocial maturity among college students. *International Journal of Human-computer Studies*, 55, 919-938.
- Willoughby, T. (2008). A short-term longitudinal study of internet and computer game use by adolescent boys and girls: Prevalence, frequency of use, and psychosocial predictors. *Developmental Psychology*, 44, 195-204.
- Wolniczak, I., Cáceres-delAguila, J. A., Palma-Ardiles, G., Arroyo, K. J., Solís-Visscher, R., Paredes-Yauri, S., Mego-Aquije, K. & Bernabe-Ortiz, A. (2013). *Association between Facebook dependence and poor sleep quality: A study in a sample of undergraduate students in Peru*. Získáno 21. února 2015 z <http://plosone.org>
- Yee, N. (2002). *Ariadne: Understanding MMORPG addiction*. Získáno 20. února z <http://nickyee.com>
- Yee, N. (2006). The demographics, motivations and derived experiences of users of massively-multiuser online graphical environments. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 15, 309-329.
- Young, K. (1999). Internet Addiction: symptoms, evaluation and treatment. In L. VandeCreek & T. L. Jackson (Eds.), *Innovations in clinical Practise*, 17. Sarasota, FL: Professional Resource Press.

Young, K. (2004). Internet Addiction: A new clinical phenomenon and Its consequences. *American Behavioral Scientist*, 48, 402-415.

Young, K. (2009). Internet Addiction: Diagnosis and treatment considerations. *Journal of Contemporary Psychotherapy*, 39, 241-246.



## **Seznam příloh**

**Příloha č. 1:** Zadání bakalářské práce

**Příloha č. 2:** Český a cizojazyčný abstrakt diplomové práce

**Příloha č. 3:** Dotazník

**Příloha č. 4:** Dotazník v pilotní studii

**Příloha č. 5:** Ukázka části matice dat

**Příloha č. 6:** Ukázka překladů BFAS

## Příloha č. 1: Zadání bakalářské práce

Univerzita Palackého v Olomouci  
Filozofická fakulta  
Akademický rok: 2013/2014

Studijní program: Psychologie  
Forma: Prezenční  
Obor/komb.: Psychologie (PCH)

### Podklad pro zadání BAKALÁŘSKÉ práce studenta

PŘEDKLÁDÁ:	ADRESA	OSOBNÍ ČÍSLO
KLEINOVÁ Renata	Jakartovice 32, Jakartovice	F120949

#### TÉMA ČESKY:

Závislost na Facebookových hrách

#### NÁZEV ANGLICKY:

Facebook games addiction

#### VEDOUcí PRÁCE:

PhDr. Jan Šmahaj, Ph.D. - PCH

#### ZÁSADY PRO VYPRACOVÁNÍ:

nalezení a prostudování rešerše, definování cílů a výzkumných hypotéz, výběr kvantitativního nástroje - dotazník, zvolení výběrového souboru, způsob a průběh sběru dat, statistické a technické zpracování dat

#### SEZNAM DOPORUČENÉ LITERATURY:

- 1) Hannah O. Price.(2011)Internet Addiction. New York: Nova Science Publishers
- 2) Azy Barak(2008)Psychological Aspects of Cyberspace. New York: Cambridge University Press
- 3) Mark D. Griffiths(2012)Facebook Addiction. Psychological Reports
- 4) Mark D. Griffiths (2010)Gaming in Social Networking Sites. World Online Gambling Law Report
- 5) Cecilia Schou Andreassen (2012) Development of a Facebook Addiction Scale. Psychological Reports

Podpis studenta: Renata Kleinová

Datum: 24.4.2014

Podpis vedoucího práce: Šmahaj

Datum: 24.4.2014

## **Příloha č. 2: Český a cizojazyčný abstrakt diplomové práce**

### **Abstrakt diplomové práce**

**Název práce:** Závislost na Facebookových hrách

**Autor práce:** Renata Kleinová

**Vedoucí práce:** PhDr. Jan Šmahaj, Ph.D.

**Počet stran a znaků:** 48 stran (93 542 znaků)

**Počet příloh:** 6

**Počet titulů použité literatury:** 52

**Abstrakt:** Tato bakalářská práce se zabývá především závislostí na Facebookových hrách a samotném Facebooku. Nejprve se zabývá problematikou sociálních sítí jako je kyberšikana, sexting a kybergrooming. Dále popisuje závislost obecně, závislost na internetu a nakonec závislost na online hrách, včetně diagnostiky. Popsána je i samotná hra (hazardní, online, Facebooková hra). Následně je zde uvedeno vymezení a vznik sociálních sítí, jak světových tak domácích. V neposlední řadě popisuje dosavadní výzkumy a poznatky o závislosti na internetu, online hrách a výzkumy o Facebooku. Empirická část je koncipována formou kvantitativního dotazníkového šetření na české populaci vysokoškolských studentů a populaci ve věku 19 až 30 let, která užívá Facebook a hraje Facebookové hry. Je zaměřena na zjištění závislost na Facebooku a Facebookových hrách a také na zjištění rozdílů mezi muži a ženami.

**Klíčová slova:** závislost, online síť, internet, online hra, Facebook

## **Abstract of thesis**

**Title:** Facebook games addiction

**Author:** Renata Kleinová

**Supervisor:** PhDr. Jan Šmahaj, Ph.D.

**Number of pages and characters:** 48 pages (93 542 characters)

**Number of appendices:** 6

**Number of references:** 52

**Abstract:** This bachelor thesis mainly deals with addiction of Facebook games and Facebook itself. The first deals with the issue of social networks such as cyberbullying, sexting and kybergrooming. It also describes addiction in general, dependence on the Internet and eventually addiction to online games, including diagnostics. Described is also the game itself (gambling, online, The Facebook game). Then there is the above definition and the emergence of social networks, both global and domestic. Finally, it describes current research and knowledge about Internet addiction, online games and explorations on Facebook. The empirical part is conceived by quantitative questionnaire survey on the Czech population of university students and the population aged 19-30 years, who uses Facebook and playing facebook games. It is focused on finding dependence on Facebook and Facebookových games and also to determine the differences between men and women.

**Key words:** addiction, online network, internet, online game, Facebook

### **Příloha č. 3: Dotazník**

Vážené respondentky, vážení respondenti,

Jsem studentkou 3. ročníku psychologie Univerzity Palackého v Olomouci a ráda bych Vás poprosila o vyplnění mého dotazníku na téma "Závislost na Facebookových hrách", který poslouží jako podklad pro mou Bakalářskou práci, je zaměřen především na studenty VŠ, nebo populaci ve věku 19-30 let. Dovoluji si Vás rovněž požádat o co nejpřesnější a pravdivé vyplnění dotazníku. Účast ve výzkumu je zcela anonymní a dobrovolná. Vaším odesláním vyplněného dotazníku souhlasíte s Vaší účastí ve výzkumu. Samotný dotazník obsahuje 20 otázek a zabere Vám 10 minut Vašeho času. V případě zájmu o vyřazení z výzkumu, zaslání konečných výsledků, nebo jiných dotazů, mě můžete kontaktovat přes e-mail: [kleinova.vyzkum@gmail.com](mailto:kleinova.vyzkum@gmail.com)

V samotném dotazníku vybírejte vždy jednu z možností.

#### **1) Vaše pohlaví?**

Muž

Žena

#### **2) Váš věk?**

\_\_\_\_\_

#### **3) Vyberte jednu z možností?**

Student

Pracující

Jiné: \_\_\_\_\_

#### **4) Trávíte mnoho času přemýšlením o Facebooku nebo plánujete jeho použití?**

(nikdy) 0--1--2--3--4--5 (velmi často)

#### **5) Máte potřebu používat Facebook víc a víc?**

(nikdy) 0--1--2--3--4--5 (velmi často)

#### **6) Používáte Facebook, abyste zapomněl/a na své osobní problémy?**

(nikdy) 0--1--2--3--4--5 (velmi často)

#### **7) Pokusil/a jste se omezit používání Facebooku, ale bez úspěchu?**

(nikdy) 0--1--2--3--4--5 (velmi často)

**8) Cítíte se neklidný/á a znepokojený/á, když nemůžete používat Facebook?**

(nikdy) 0--1--2--3--4--5 (velmi často)

**9) Používáte Facebook tak moc, že to má negativní dopad na Vaši práci/ studium?**

(nikdy) 0--1--2--3--4--5 (velmi často)

**10) Hrajete aktuálně Facebookové hry?**

Ano

Ne (v případě této odpovědi, v následujících 10 otázkách, zaškrtněte možnost nikdy)

**11) Jak často zjistíte, že hrajete Facebookovou hru déle, než jste původně plánovali?**

(nikdy) 0--1--2--3--4--5 (velmi často)

**12) Jak často slyšíte od svých příbuzných/ přátel, že zase hrajete Facebookové hry?**

(nikdy) 0--1--2--3--4--5 (velmi často)

**13) Jak často se přistihnete nad tím, že přemýšlíte o tom, kdy si zase zahrajete?**

(nikdy) 0--1--2--3--4--5 (velmi často)

**14) Jak často sami sebe přesvědčujete "ještě chvíli" než Facebookovou hru ukončíte?**

(nikdy) 0--1--2--3--4--5 (velmi často)

**15) Máte pocit, že kvůli Facebookovým hrám zanedbáváte svou práci/školu?**

(nikdy) 0--1--2--3--4--5 (velmi často)

**16) Jak často dáte přednost hraní Facebookových her před trávením času se svou rodinou/přáteli?**

(nikdy) 0--1--2--3--4--5 (velmi často)

**17) Jak často se cítíte nevyspalý/á, protože jste hrál/a dlouho do noci?**

(nikdy) 0--1--2--3--4--5 (velmi často)

**18) Jak často se naštvete, když si nemůžete zahrát Facebookovou hru?**

(nikdy) 0--1--2--3--4--5 (velmi často)

**19) Navazujete vztahy lépe se spoluhráči Facebookových her než s lidmi z Vašeho okolí?**

(nikdy) 0--1--2--3--4--5 (velmi často)

**20) Máte pocit, že trávíte čím dál více času hraním Facebookových her?**

(nikdy) 0--1--2--3--4--5 (velmi často)

**Zde je místo pro Vaše připomínky:**

---

## **Příloha č. 4: Dotazník v pilotní studii**

Vážené respondentky, vážení respondenti,

Jsem studentkou 3. ročníku psychologie Univerzity Palackého v Olomouci a ráda bych Vás poprosila o vyplnění mého dotazníku na téma "Závislost na Facebookových hrách", který poslouží jako podklad pro mou Bakalářskou práci, je zaměřen především na studenty VŠ, nebo populaci ve věku 19-30 let. Dovoluji si Vás rovněž požádat o co nejpřesnější a pravdivé vyplnění dotazníku. Účast ve výzkumu je zcela anonymní a dobrovolná. Vaším odesláním vyplněného dotazníku souhlasíte s Vaší účastí ve výzkumu. Samotný dotazník obsahuje 19 otázek a zabere Vám 10 minut Vašeho času. V případě zájmu o vyřazení z výzkumu, zaslání konečných výsledků, nebo jiných dotazů, mě můžete kontaktovat přes e-mail: [kleinova.vyzkum@gmail.com](mailto:kleinova.vyzkum@gmail.com)

V samotném dotazníku vybírejte vždy jednu z možností.

### **1) Vaše pohlaví?**

Muž

Žena

### **2) Váš věk?**

\_\_\_\_\_

### **3) Vyberte jednu z možností?**

Student

Pracující

Jiné: \_\_\_\_\_

### **4) Trávíte mnoho času přemýšlením o Facebooku nebo plánujete jeho použití?**

Velmi vzácně

Vzácně

Občas

Často

Velmi často

### **5) Máte potřebu používat Facebook víc a víc?**

Velmi vzácně

Vzácně



Občas  
Často  
Velmi často

**6) Používáte Facebook, abyste zapomněl/a na své osobní problémy?**

Velmi vzácně  
Vzácně  
Občas  
Často  
Velmi často

**7) Pokusil/a jste se omezit používání Facebooku, ale bez úspěchu?**

Velmi vzácně  
Vzácně  
Občas  
Často  
Velmi často

**8) Cítíte se neklidný/á a znepokojený/á, když nemůžete používat Facebook?**

Velmi vzácně  
Vzácně  
Občas  
Často  
Velmi často

**9) Používáte Facebook tak moc, že to má negativní dopad na Vaši práci/ studium?**

Velmi vzácně  
Vzácně  
Občas  
Často  
Velmi často

**10) Jak často zjistíte, že hrajete Facebookovou hru déle, než jste původně plánovali?**

(nikdy) 0--1--2--3--4--5 (velmi často)

**11) Jak často slyšíte od svých příbuzných/ přátel, že zase hraje Facebookové hry?**

(nikdy) 0--1--2--3--4--5 (velmi často)

**12) Jak často se přistihnete nad tím, že přemýšlíte o tom, kdy si zase zahrajete?**

(nikdy) 0--1--2--3--4--5 (velmi často)

**13) Jak často sami sebe přesvědčujete "ještě chvíli" než Facebookovou hru ukončíte?**

(nikdy) 0--1--2--3--4--5 (velmi často)

**14) Máte pocit, že kvůli Facebookovým hrám zanedbáváte svou práci/školu?**

(nikdy) 0--1--2--3--4--5 (velmi často)

**15) Jak často dáte přednost hraní Facebookových her před trávením času se svou rodinou/přáteli?**

(nikdy) 0--1--2--3--4--5 (velmi často)

**16) Jak často se cítíte nevyspalý/á, protože jste hrál/a dlouho do noci?**

(nikdy) 0--1--2--3--4--5 (velmi často)

**17) Jak často se naštve, když si nemůžete zahrát Facebookovou hru?**

(nikdy) 0--1--2--3--4--5 (velmi často)

**18) Navazujete vztahy lépe se spoluhráči Facebookových her než s lidmi z Vašeho okolí?**

(nikdy) 0--1--2--3--4--5 (velmi často)

**19) Máte pocit, že trávíte čím dál více času hraním Facebookových her?**

(nikdy) 0--1--2--3--4--5 (velmi často)

**Zde je místo pro Vaše připomínky:**

---

## Příloha č. 5: Ukázka části matice dat

Pořadí	Pohlaví	Věk	Zaměstnání	E	F	G	H	I	J	Součet	Závislost	Hraje	
1	1	22		1	2	1	1	1	1	7	NE	1	
2	2	21		1	2	2	3	1	0	4	12	NE	2
3	1	19		1	3	2	1	0	3	1	10	NE	1
4	2	21		1	2	1	1	0	2	0	6	NE	1
5	2	25		2	4	3	1	0	1	0	9	NE	1
6	1	30		2	0	1	0	3	0	0	4	NE	1
7	1	29		2	1	1	0	0	0	0	2	NE	1
8	2	21		1	2	0	0	0	1	0	3	NE	1
9	1	26		3	2	3	4	5	2	4	20	NE	2
10	2	24		2	3	2	1	1	0	0	7	NE	1
11	2	22		1	0	1	1	1	0	0	3	NE	1
12	1	21		1	1	1	2	3	3	2	12	NE	1
13	1	27		2	1	1	1	0	0	0	3	NE	1
14	2	21		1	1	1	0	0	0	0	2	NE	1
15	2	20		3	2	1	1	0	0	0	4	NE	1
16	2	21		1	4	3	2	3	2	3	17	NE	1
17	2	22		1	1	4	3	0	5	5	18	NE	1
18	2	20		1	2	1	2	1	1	4	11	NE	1
19	1	21		1	1	0	1	0	0	0	2	NE	1
85	2	20		1	4	2	3	1	1	3	14	NE	2
86	2	21		1	2	2	0	1	0	0	5	NE	2
87	2	23		3	1	2	0	0	0	0	3	NE	2
88	2	21		1	3	0	0	2	0	0	5	NE	1
89	2	20		1	0	5	1	5	5	5	21	ANO	1
90	1	20		1	4	2	2	1	2	3	14	NE	1
91	2	26		2	1	1	0	2	0	0	4	NE	1
92	2	24		1	0	1	0	2	2	3	8	NE	1
93	2	23		2	2	2	0	0	1	0	5	NE	1
94	1	21		1	1	1	2	1	0	3	8	NE	1
95	1	23		2	2	2	2	1	3	1	11	NE	1
96	2	22		1	1	1	0	0	0	1	3	NE	1
97	2	24		2	3	1	3	1	1	0	9	NE	1
98	2	20		1	3	2	3	0	0	1	9	NE	1
99	2	19		1	2	1	2	0	1	1	7	NE	2
100	2	22		1	2	1	0	1	0	0	4	NE	1
101	2	20		1	1	0	0	0	0	0	1	NE	1

## **Příloha č. 6: Ukázka překladů BFAS**

- 1) You spend a lot of time thinking about Facebook or plan use of Facebook?
- 2) You feel an urge to use Facebook more and more?
- 3) You use Facebook in order to forget about the personal problems?
- 4) You have tried to cut down on the use of Facebook without success?
- 5) You become restless or troubled if you are prohibited from using Facebook?
- 6) You use Facebook so much that it has had a negative impact on your job/ studies?

### **Překlady z originálu do českého jazyka**

- 1) Trávíte mnoho času přemýšlením o Facebooku nebo plánováním jeho užití?
- 2) Máte nutkání používat Facebook stále více a více?
- 3) Používáte Facebook jako prostředek, abyste zapomněl na své osobní problémy?
- 4) Pokusil jste se omezit používání Facebooku, ale nebyl jste úspěšný?
- 5) Stává se Vám, že jste neklidný nebo nepokojný, pokud nepoužíváte Facebook?
- 6) Má užívání Facebooku negativní dopad na Vaše studium či práci?

- 1) Trávíte hodně času přemýšlením o Facebooku nebo plánováním jeho použití?
- 2) Cítíte potřebu používat Facebook čím dál víc?
- 3) Používáte Facebook, abyste zapomněl/a na osobní problémy?
- 4) Pokusil/a jste se omezit používání Facebooku, ale bez úspěchu?
- 5) Jste neklidný/á nebo ustaraný/á, pokud nesmíte Facebook používat?
- 6) Používáte Facebook tak moc, že to má negativní vliv na Vaši práci či studium?

- 1) Trávíte hodně času přemýšlením o Facebooku, nebo plánujete Facebook použít?
- 2) Máte potřebu Facebook stále více a více používat?
- 3) Facebook Vám pomáhá zapomenout na Vaše osobní problémy?
- 4) Snažil jste se omezit používání Facebooku, ale bezúspěšně?
- 5) Cítíte se neklidný a znepokojený, když nemůžeš používat Facebook?
- 6) Používáte Facebook tak moc, že to má negativní dopad na Vaši práci/studium?

### **Náš finální překlad**

- 1) Trávíte mnoho času přemýšlením o Facebooku nebo plánujete jeho použití?
- 2) Máte potřebu používat Facebook víc a víc?
- 3) Používáte Facebook, abyste zapomněl/a na své osobní problémy?

- 4) Pokusil/a jste se omezit používání Facebooku, ale bez úspěchu?
- 5) Cítíte se neklidný/á a znepokojený/á, když nemůžete používat Facebook?
- 6) Používáte Facebook tak moc, že to má negativní dopad na Vaši práci/studium?

**České překlady převedeny zpátky do anglického jazyka**

- 1) Do you spend lot of time thinking about Facebook or plan to use it?
- 2) Do you have the urge to use Facebook more and more?
- 3) Do you use Facebook to forget your personal issues?
- 4) Have you ever tried to limit using Facebook, but without success?
- 5) Do you feel disturbed or worried when you can't use Facebook?
- 6) Do you use Facebook so much that it has a negative impact on your work/study?

- 1) Do you spend a lot of time thinking about Facebook or planning to use it?
- 2) Do you have a need to use Facebook more and more?
- 3) Do you use Facebook to forget your personal problems?
- 4) Did you try to reduce using Facebook but without success?
- 5) Do you feel restless and disconcerted if you can't use Facebook?
- 6) Do you use Facebook so much that it has negative impact on your work/studies?