

Univerzita Palackého v Olomouci
Filozofická fakulta
Katedra psychologie

NAVAZOVÁNÍ VZÁJEMNÉ DŮVĚRY
A BLÍZKOSTI U JEDINCŮ
HRAJÍCÍCH POČÍTAČOVÉ HRY
INDUCING OF MUTUAL RELIANCE AND CLOSENESS IN
INDIVIDUALS PLAYING COMPUTER GAMES



Bakalářská diplomová práce

Autor: **Dominik Stanek**

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

Olomouc

2021

Místopřísežně prohlašuji, že jsem bakalářskou diplomovou práci na téma: „Navazování vzájemné důvěry a blízkosti u jedinců hrajících počítačové hry“ vypracoval samostatně pod odborným dohledem vedoucího diplomové práce a uvedl jsem všechny použité podklady a literaturu.

V Olomouci dne 22.3.2021

Podpis

OBSAH

| | |
|---|-----------|
| OBSAH | 3 |
| ÚVOD | 5 |
| TEORETICKÁ ČÁST | 6 |
| 1 Interpersonální vztahy | 7 |
| 1.1 Dělení vztahů | 7 |
| 1.2 Utváření a charakteristiky vztahů | 8 |
| 2 Počítačové hry – vymezení pojmu..... | 11 |
| 2.1 Krátce k historii | 11 |
| 2.2 Dělení počítačových her..... | 12 |
| 2.3 Digital natives..... | 14 |
| 2.4 Mileniáni a generace Z..... | 15 |
| 2.5 Vývojové předpoklady u hraní počítačových her | 16 |
| 2.6 Rozdíly u mužů a žen v hraní počítačových her | 18 |
| 2.7 Pozitivní aspekty hraní počítačových her..... | 19 |
| 2.8 Negativní aspekty hraní počítačových her | 20 |
| 2.9 Závislost na počítačových hrách..... | 22 |
| 3 Specifika interpersonálních vztahů ve virtuálním prostředí | 25 |
| 3.1 Virtuální prostředí..... | 25 |
| 3.2 Disinhibiční efekt na internetu (disinhibice) | 26 |
| 3.3 Možné potlačení disinhibice..... | 29 |
| 3.4 Interpersonální vztahy u hráčů počítačových her | 29 |
| 3.5 Setkávání mimo prostor internetu..... | 30 |
| VÝZKUMNÁ ČÁST | 31 |
| 4 Výzkumný problém..... | 32 |
| 5 Typ výzkumu a použité metody..... | 33 |
| 5.1 Testové metody..... | 33 |
| 5.2 Výzkumné cíle a formulace hypotéz..... | 35 |
| 6 Sběr dat a výzkumný soubor | 36 |
| 6.1 Výzkumný soubor..... | 36 |
| 6.2 Průběh sběru dat..... | 38 |
| 6.3 Etické hledisko a ochrana soukromí | 38 |
| 7 Práce s daty a její výsledky | 40 |
| 7.1 Výsledky deskriptivní analýzy dat..... | 40 |

| | | |
|-------------------------|---|-----------|
| 7.2 | Výsledky ověření platnosti statistických hypotéz..... | 51 |
| 8 | Diskuze..... | 55 |
| 8.1 | Diskuze k deskriptivní analýze dat | 55 |
| 8.2 | Diskuze k jednotlivým hypotézám..... | 57 |
| 9 | Závěr | 60 |
| 10 | Souhrn | 62 |
| LITERATURA | | 65 |
| PŘÍLOHY | | 75 |

ÚVOD

Navazování vzájemné důvěry a blízkosti skrze počítačové hry mi bylo vždy blízké. Ve svých mladších letech jsem totiž nebyl tak sebejistý v interakci s druhými, a proto byla komunikace online daleko jednodušší, přirozenější a necítil jsem zde takovou nervozitu, jako ve světě fungujícím mimo digitální prostor. Pro mě, coby mladistvého, bylo proto ideální, když jsem se mohl s lidmi seznámit právě prostřednictvím počítačových her. Myslím si, že je navazování vztahů tímto způsobem bráno jako něco špatného a nepřirozeného a dle mého se zapomíná na pozitivní dopady tohoto „sociálního trenažeru“. O tomto předpokladu svědčí řady výzkumů, které se zabývají právě negativními dopady vytvoření oné důvěry a blízkosti.

Toto téma je o to aktuálnější v souvislosti s nynějším technologickým rozvojem, díky kterému děti i dospělí tráví více času hraním počítačových her, než tomu bylo kupříkladu před deseti lety. V roce 2015 bylo prováděno měření, které odhalilo, že se hraním počítačových her tohoto roku věnovalo 1,2 miliardy osob (Gorman, Gentile, & Green, 2018). Nyní je toto číslo více než dvojnásobné s 2,5 miliardy hráčů počítačových her (Kim, 2020). Vývoj a nárůst této činnosti se jednoznačně projevil i na onom navazování důvěry a blízkosti skrze počítačové hry, jelikož populace hráčů počítačových her takto roste.

Cílem této práce je tudíž zaměřením se na pozitivní stránky vytváření důvěry a blízkosti skrze počítačové hry, díky čemuž může u dvou osob vzniknout blízký vztah. V této práci je rovněž podstatné, jestli onen vztah přešel do sféry mimo kyberprostor, což znamená, jestli u těchto osob došlo k osobnímu setkání, díky čemuž byla projevena tendence posunout svůj vztah i mimo prostor internetu.

TEORETICKÁ ČÁST

1 INTERPERSONÁLNÍ VZTAHY

Interpersonální vztahy jsou nedílnou součástí sociální interakce. Člověka můžeme považovat za společenskou bytost, která se zapojuje do skupin, vyměňuje si názory na nejrůznější věci či zkrátka jenom komunikuje s ostatními (Hayes, 2003). Dle Slaměníka (2011) se interpersonální vztahy definují pomocí interakce, která zanechává určitou „stopu“, jež může mít podobu příjemného či nepříjemného dojmu. Tento proces je rovněž spjat s ochotou či neochotou k novému setkání, porozumění či neporozumění druhé osobě. A právě ono setkání je zde klíčovým pojmem, ať už hovoříme o setkání virtuálním či reálném, jelikož se díky setkání a interakci, která je doprovázena specifickou komunikací, můžeme dopracovat k něčemu, co nazýváme vztah (Brejlová, Le Roch, Hewstone, & Stroebe, 2006).

1.1 Dělení vztahů

Slaměnik (2011) ve své publikaci o emocích a interpersonálních vztazích zmiňuje dělení vztahů na povrchní a těsné, což je koncepce, která vychází z Kelleyho teorie. Povrchní vztahy jsou typické tím, že u nich nenalezneme vzájemnou závislost, která by spolu pojila dva jedince. U těchto vztahů rovněž nedochází k plánování budoucího setkání. Tento typ vztahu může být typický pro náhodné setkávání pracovníků firmy, spolužáků či náhodných kolemjdoucích. Akhtar (2015) ale zmiňuje, že i tyto slabé vazby mohou mít vliv na životní pohodu každého z nás, a to ve chvíli, když se naše blízké vztahy z různých důvodů hrouť. Rovněž dodává, že pevná a dobře vytvořená struktura slabých vazeb může vytvořit větší oporu než nejbližší příbuzní. Na druhou stranu vztahy těsné (z anglického *close relationships*) se již vyznačují vzájemnou závislostí. Z vědeckého hlediska je můžeme popsat pomocí charakteristik, jako blízkost, důvěra či trvání, které nám můžou něco vypovědět o povaze daného vztahu. Není proto překvapením, že jedinci, kteří jsou v dlouhodobých těsných vztazích, hledají bezpečí, jistotu, důvěru pochopení a také intimitu (Slaměnik, 2011). Pravdou ale zůstává, že je stále těžké formulovat či charakterizovat kupříkladu danou blízkost na komplexní rovině, jelikož je pro každého tento bod velmi individuální (Berscheid, Snyder, & Omoto, 1989). Blízké vztahy se dají dle Kelleyho (1986) definovat rovněž jako vztahy, pomocí kterých ovlivňujeme ostatní osoby často, silně,

v různých sférách činnosti a relativně delší dobu. Slaměnik ještě dodává (2011), že je pro vztahy mnohdy typický přechod z povrchní úrovně do těsného vztahu.

1.2 Utváření a charakteristiky vztahů

Potřeba vztahu je dynamický proces, který se utváří v průběhu života každého z nás. Skládá se ze snahy o komunikaci a koordinaci s druhými lidmi, sdílením zkušeností, vytváření důvěry a odkrýváním intimity. Zjednodušeně řečeno se zkrátka snažíme přiblížit k druhým lidem (Neustaedter, Harrison, & Sellen, 2013).

1.2.1 Atraktivita

Podstatným předpokladem pro utváření vztahu je přitažlivost, díky které mají jedinci tendenci setkání opakovat (Brejlová, Le Roch, Hewstone, & Stroebe, 2006). Je tedy jasné, že si vybíráme, do kterých interakcí vstupujeme a do kterých nikoliv. Slaměnik (2011) v tomto kontextu uvádí pojem interpersonální atraktivita, který vymezuje jako vlastnosti, které jsou zdrojem odměn pro jiného jedince. Atraktivitu můžeme dále dělit na osobní a fyzickou. Fyzická atraktivita se primárně podílí na utváření prvního dojmu o daném jedinci a tudíž se podílí spíše na navazování vztahů. Osobní atraktivita se projevuje až v rámci dalších setkání, kdy jedinci zjišťují, jak jim jsou vlastnosti, postoje, názory či přesvědčení toho druhého sympatické. V kapitole o disinhibičním efektu se ale dozvíme, že se fyzická přitažlivost nevztahuje na virtuální utváření vztahu. Tento předpoklad jsme odstranili anonymitou a dalšími jevy, které jsou pro toto prostředí typické. Je třeba proto definovat atraktivitu virtuální, kterou ve svém výzkumu Šmahel & Veselá (2006) definují jako smysl pro humor, zajímavost, kreativita, inteligence, schopnost používat slova, jistá míra sebeodhalení, virtuální „charisma“ a princip podobnosti. Co ovšem atraktivitu v tomto světě snižuje je pasivita, nepřiměřený exhibicionismus a agresivita. Celý proces je ale velmi ovlivněn projekcí, jelikož svůj postoj o jedinci často vytváříme na základě malého množství informací, a proto může být naše představa mnohdy mylná.

1.2.2 Afiliace

Afiliací můžeme rozumět potřebu sociálního kontaktu, u kterého se předpokládá, že má svůj pramen již v počátcích samotného lidstva. Tato snaha o sdružování měla tehdy za

následek větší šanci na přežití (Brejlová, Le Roch, Hewstone, & Stroebe, 2006). Budeme-li vycházet z tohoto předpokladu, můžeme rovněž tvrdit, že potřeba afiliace vznikla z užitečnosti vztahů samotných. Maslow (2014), v tomto kontextu zmiňuje, že je nesmírně důležité, abychom nebyli závislí na dílčích aspektech našich blízkých, nýbrž abychom je vnímali jako celek. Potřeba sociálního kontaktu může mít různé podoby. Může jít o potřebu sdružovací či participační, které se mohou projevovat po určitou dobu od náhodného setkání po dlouhodobý, blízký vztah (Slaměník, 2011). Z dlouhodobého hlediska můžeme afiliaci chápat jako potřebu vytváření blízkých vztahů, které se charakterizují intimitou a sebeodhalováním (Výrost & Slaměník, 2008). Vzhledem k těmto předpokladům se vynořuje otázka, jak nám je afiliace užitečná. Z velké části nám afiliace pomáhá k redukci úzkosti, stresu či k sociálnímu srovnávání (Brejlová, Le Roch, Hewstone, & Stroebe, 2006). Její nedostatek či špatné uchopení ale může vést k pocitu osamělosti, který se významově liší od pojmu samota. Samota může být člověku užitečná a je to otázka volby. Dříve nebo později ale máme potřebu sdílení informací s druhými lidmi, a právě v tuto chvíli může u člověka dojít k pocitu osamění, v případě že nemáme nikoho, s kým bychom své zážitky či informace mohli sdílet (Beastess, 2016).

1.2.3 Blížkost

Blížkost (*closeness*), neboli těsnost vztahu, můžeme chápat jako interakci, která se projevuje péčí, odpovědností a důvěrou, v nichž je chování partnerů vzájemně vysoce závislé. Nutno dodat, že s těsností významně koreluje intenzita emočního prožívání (Slaměník, 2011). Samotný pojem blízkosti ale lze chápat i z prostorového hlediska, což se ve velké míře uplatňuje u utváření vztahů. Tento efekt je patrný, když spolu dva jedinci kupříkladu žijí ve stejném patře, díky čemuž u nich existuje větší příležitost pro setkávání, což může mít za následek vytvoření potenciálního vztahu (Hewstone & Stroebe, 2006). Tento proces odborně nazýváme hypotéza kontaktu, která říká, že si druhé oblíbíme díky tomu, že jsme s nimi v kontaktu (Hayes, 2003). Brooks-Gunn a Lewis (1981) se tímto efektem zabývali již v minulosti a rovněž zjistili, že pravidelný kontakt s danou osobou v nás evokuje pozitivní odezvu. Aron, Mashek, a Aron (2004) přichází v pojetí blízkosti se zajímavou myšlenkou, jelikož chápou blízké vztahy jako začlenění druhého člověka do sebe samého. Základním předpokladem této teorie je lidská motivace k tomuto činu, která má za následek to, že můžeme disponovat zdroji a možnostmi druhého člověka. V přeneseném významu to znamená, že nám náš blízký člověk může pomoci kupříkladu tím, že nám

pomůže s domácím úkolem, pohlídá nám dítě, půjčí automobil atd. V procesu budování vztahu si přitom obě osoby tyto možnosti prezentují a díky tomu oba ví, jak jim může být ten druhý nápomocný. Tento proces vede ke kognitivní reorganizaci, která má za následek to, že jedinec zahrnuje možnosti toho druhého do svých samotných. V praxi je nám tento proces velmi užitečný, jelikož můžeme kupříkladu využít znalost španělštiny našeho blízkého k tomu, abychom přeložili daný text.

1.2.4 Důvěra a intimita

Intimita značí stav důvěrnosti nebo mimořádný láskyplný vztah, který je typický pro svou tendenci odkrývání se druhému člověku (Hartl & Hartlová, 2010). Intimita a důvěra jsou pojmy, které jsou spolu jednoznačně spjaty, což koneckonců dokazuje výzkum Aubertové a Slaměníka (2013), kteří pomocí prototypické metody zjistili, že je intimitě na našem území nejvíce přisvojován pojem důvěra, a to společně s pojmem důvěrné rozhovory. Důvěra samotná je pak klíčovým pojmem ve vztahu k emocím. Při prožívání studu, viny, strachu či smutku je totiž nesmírně důležité, aby došlo ke zmírnění negativních pocitů, které se dají zmírnit či dokonce odstranit skrze porozumění v rámci blízkého vztahu dvou osob. Vyjádření podpory a pochopení se tak může stát nejlepším lékem pro zvládnání těchto situací, které mnohdy potřebují pouze ventilaci. Rovněž se potvrzuje, že jsou to právě společně prožité emoce, které podporují důvěru a intimitu a rovněž se potvrzuje, že v tomhle ohledu vůbec nehraje roli délka samotného vztahu (Slaměník, 2011).

2 POČÍTAČOVÉ HRY – VYMEZENÍ POJMU

V Masarykově naučném slovníku z roku 1927 (37) se hra definuje jako: „*činnost, která se koná pro ni samu, pro libost z ní samé prýšticí, která není prostředkem k nějakému vzdálenému cíli jako práce.*“ Je tedy patrné, že hra se zde chápe pouze jako naplňující činnost. Tatli (2018) uvádí, že hra je základní činností dítěte, která se odráží ve výchově samotné a rovněž v pozdějším vzdělávacím procesu. S dnešní možností transformace hry do digitální podoby je hra využívána dětmi o to více. Samotnou počítačovou hru tedy můžeme dle Suché et al. (2018, 27) definovat, jako „*všechny elektronické hry, které je možné hrát prostřednictvím různých zobrazovacích zařízení, mezi něž patří počítač, mobilní telefon, tablet, herní konzole a další*“.

Forma hry se proto s lidským vývojem stále proměňuje. Technologický pokrok zapříčinil v této sféře velký vliv internetu, který se stává novým prostředím pro realizaci hry samotné. Rozmach této formy je vskutku dalekosáhlý a její popularita stále roste. Nepopíratelným faktem tohoto procesu jsou stamilionové prodeje nejpopulárnějších her, jako je například Minecraft či Grand Theft Auto V. (Rad, 2016).

Na základě tohoto vývoje se zažil pojem počítačová hra, která může v užším pojetí představovat hru, která je zprostředkována právě jenom počítačem či laptopem. V širším pojetí zde můžeme řadit i ostatní platformy, jako například mobil, herní konzole, tablet aj. V širším spektru můžeme tedy rovněž využít pojem digitální hry. V české literatuře ovšem převládá označení počítačová hra. Počítačové hry jsou tudíž určitým typem počítačového programu, který je založen na vzájemné interakci s uživatelem. Uživatelem se většinou rozumí hráč počítačových her, který skrze počítačové hry nachází odreagování, zábavu či formu vzdělání prostřednictvím vzdělávacího softwaru (Basler & Mrázek, 2018).

2.1 Krátce k historii

Počátky videoher začaly v období druhé světové války. V tuto dobu se videohry používaly jako simulace raket letící na své cíle. O desítky let později se na trhu objevil první herní systém Magnavox Odyssey, který byl světu představen v roce 1972, ve stejném roce, kdy Atari představilo první arkádovou videohru *Pong*. Právě tato hra zaznamenala velký

úspěch, který spolu s hrou *Tank* vyvolaly zlatý věk arkádových her (Belanger & Wagner, 2018). I přesto, že kořeny sportovních a akčních her spadají daleko, nemůžeme opominout žánr hry, který se vyznačuje dobrodružnými příběhy ve virtuální realitě. V roce 1978 se začala prohlubovat ekonomická krize arkádových her, což umožnilo nástup Atari VCS konzolí, které byly vytvořeny dvěma univerzitními studenty. Jejich hra se jmenovala MUD, tehdy ovšem neobsahovala žádnou grafiku, a proto byla podrobena několika revizím. V této době se herní průmysl snažil přinášet nespočet her, které ale vzhledem k jejich slabé kvalitě postrádaly atraktivitu, což přimělo distributory o co největší modernizaci produktu. Vzhledem k technologickému průlomům, v rámci několika desítek let, došlo k rapidnímu průlomům v této oblasti, která je i nadále založena na stejných principech jako u svých prvních prototypů – akce a sportovní simulace (Kowert & Quandt, 2016). V dnešní době dochází k velkému rozvoji online her, které za svůj vzestup vděčí internetu, celosvětové síti a rozvoji komunikačních forem (Belanger & Wagner, 2018).

2.2 Dělení počítačových her

Počítačové hry je možno dělit a řadit do různých kategorií, v této práci se chci zaměřit na základní rozdělení, které však není jednotně ukotveno.

2.2.1 Podle počtu hráčů

Počítačové hry můžeme dělit dle interakce jejich cílové skupiny. Řadíme zde hry pro jednoho hráče, které jsou označovány jako singleplayer hry a hry pro více hráčů, které jsou označovány jako multiplayer hry. Multiplayer hry jsou specifické svým propojením skrze počítačovou síť, díky které mohou hráči kooperovat či hrát proti sobě (Basler, 2016).

2.2.2 Podle přístupu k počítačové síti

Zde se setkáme se zažitými pojmy jako je on-line a off-line počítačová hra. On-line počítačové hry fungují skrze nezbytný přístup k internetu, kdežto off-line verze internet nevyžaduje (Basler & Mrázek, 2018). Off-line počítačové hry jedinec většinou hraje sám. Tyto hry mají jasně definovaný začátek a konec, kterého je možné dosáhnout samostatně bez pomoci druhých. On-line počítačové hry se oproti tomu charakterizují tím, že dochází v jednom okamžiku ke kontaktu vícero hráčů, kteří spolu mohou soutěžit či spolupracovat. Tyto hry vesměs nemají jasně daný konec, díky čemuž tráví hráči on-line počítačových her daleko více času u počítače (Király, Nagygyörgy, Griffiths, & Demetrovics, 2014).

2.2.3 Platební model

Platební model je v herním průmyslu významným činitelem každého distributora, který chce mít ze své hry co možno největší užitek. Řadíme zde **premium hry**, které se vyznačují jednorázovým platebním poplatkem, po kterém už nenásledují další platby či doplňky. **Freeware hry**, které nevyžadují žádné poplatky, jelikož je hra zcela zdarma. Herní průmysl zde ovšem využívá reklam, které jsou mnohdy jediným zdrojem příjmu pro vývojáře dané hry. **Freemium** hry jsou svým charakterem velmi podobné freeware hrám. Pro pořízení hry není opět potřeba žádné platby, uživatelé se ovšem odemkne pouze část obsahu a je už jenom na něm, zda si odemkne i doplňující obsah, který už je spjat s určitou platbou. Tento princip je pro vývojáře velice výhodný v tom, že je schopen nalákat velké množství hráčů, kteří pro ně mohou být v budoucnu potenciálními zdroji příjmu (Kolářek, 2013). Na tomto principu fungují hry jako Dota 2 či League of Legends. Konkrétně Dota 2 se může pyšnit největšími výhrami v turnajích, a to z velké části díky úspěšnému freemium principu. Například turnaj The International, tedy každoroční mistrovství světa v této hře, se v roce 2019 pyšnil celkovou výhrou přes 34 milionu dolarů pro týmy, které se tohoto turnaje zúčastnily. Tato výhra ale reprezentovala pouze jednu čtvrtinu vybrané částky, kterou financovali z velké části uživatelé hry Dota 2 a proto je asi jasné, jak dalekosáhlý může tento systém být, obzvláště když se tato suma vybrala v rámci několika měsíců (Dota 2, 2020). Platební model může být rovněž realizován formou **periodických poplatků**, kdy se obsah hry odemkne uživateli pouze na určitou dobu (zpravidla měsíc) a poté je už opět na něm, jestli chce hru zakoupit i na měsíc následující (Basler & Mrázek, 2018). Setkáme se ovšem i s různou kombinací těchto forem, a proto může určitá hra být založena na freemium principu, který je obohacen o měsíční poplatky doplňujícího obsahu či prémiových funkcí.

2.2.4 Dělení dle žánru

Počítačové hry se ale primárně dělí podle žánru. V této práci bych se chtěl zaměřit hlavně na žánry, které jsou v mé výzkumné části hojněji zastoupeny. Prvním druhem her jsou takzvané **MMO** (massively multiplayer online) hry, které jsou typické tím, že se v nich v jednu chvíli nachází mnoho hráčů, kteří spolu mohou interagovat. Do tohoto odvětví řadíme MOBA a MMORPG hry (Blinka, 2015).

MOBA (z anglického multiplayer online battle arena) je typ hry, kde spolu hráči bojují v několikaminutových zápasech, přičemž se za své úspěchy mohou posouvat v žebříčku či odemykat určitý obsah (Blinka, 2015). Týmy se skládají většinou z 5 hráčů,

přičemž každý hráč z nich ovládá právě jednu virtuální postavu. K těmto hrám můžeme řadit League of Legends, World of Tanks, Heroes of the Storm či Dota 2 (Basler, 2016).

MMORPG (z anglického massively multiplayer online role playing games) jsou hry, ve kterých hráč komunikuje prostřednictvím internetové sítě s hráči z celého světa (Basler, 2016). RPG (role-playing games) prvek se projevuje v těchto hrách vytvářením vlastního avatara, se kterým jedinec plní různé úkoly, bojuje s monstry či s jinými hráči a potažmo i skupinami hráčů. Hráči si zde ale mohou rovněž jenom užívat virtuální svět. Nejznámějším příkladem z této kategorie je hra World of Warcraft, řadíme zde ale i hry jako Metin 2 či Lineage (Blinka, 2015). Samotná hra World of Warcraft je v tomhle žánru výjimečná, jelikož držela určitý čas prvenství v největším počtu hráčů, což přinášelo společnosti Blizzard Entertainment výnosy miliardy dolarů ročně. Skrze tuto hru se hráč stane součástí skupiny, která je ve virtuální válce s jinými skupinami. Pro udržení chodu je vytvořen systém komunikace a interakce mezi jednotlivými členy, díky čemuž právě v této hře vznikají rozmanité herní komunity, které se mnohdy svojí účastí nezastavují pouze u virtuální reality (Spitzer, 2014).

FPS (z anglického first person shooting) jsou hry, kterým se přezdívá taktické „střílečky“. Jejich podstata je boj z pohledu první osoby proti nepřátelským hráčům či skupinám ve specifickém 3D prostředí. Podstatou těchto her je rychlá reakce daných hráčů na nepříznivé situace. Obdobou tohoto žánru je pak TPS (z anglického third person shooting), který se vyznačuje stejnými vlastnostmi jako FPS, ovšem s rozdílem v pohledu, který zobrazuje celou herní postavu (Suchá, Dolejš, Pipová, Maierová, & Cakirpaloglu, 2018).

2.3 Digital natives

V průběhu posledního desetiletí se podíl sociálních interakcí, které se odehrávají v online prostředí dramaticky zvýšil (Dunbar, 2018). Svědčí o tom informace z Českého statistického úřadu (2010, 2019b), který disponuje statistikou všech domácností, které jsou vybaveny osobním počítačem či internetem. V roce 2010 se osobní počítač nacházel v 59 % domácností, přičemž internetem disponovalo 56 % domácností. V roce 2019 se počet osobních počítačů (zahrnut je i tablet) dostal na hranici čtyřech pětin (79 %) všech domácností a internet jsme tohoto roku mohli nalézt u 81 % domácností. Je tedy patrné, že je v dnešní době velký zájem o komunikaci touto formou. V roce 2019 překročil počet Čechů starších 16 let, kteří používají sociální sítě, hranici 54 %. Nutno dodat, že je toto číslo velmi

sníženo starší generací, jelikož sociální sítě používalo tohoto roku 96 % jedinců ve věku 16-24 let.

Není tedy divu, že se novodobé generace začaly označovat jako „digital natives“, což je označení pro mladé lidi narozené a vychované v digitální éře (Gkioulos, Wangen, Katsikas, Kavallieratos, & Kotzanikolaou, 2017). Tento termín je odvozen od native speaker (rodilý mluvčí) a jako první ho zavedl americký pedagog a publicista Marc Prensky, když ho použil ve svých článcích společně s pojmem digital immigrants (Spitzer, 2014). Sám Prensky (2001) definoval digital natives jako jedince, kteří jsou rodilí mluvčí digitálního jazyka počítačů, video her a internetu. Digital immigrants vymezuje jako osoby, které se nenarodily do éry digitálního světa. Tomuto světu se snaží každopádně porozumět, jelikož jím jsou zaujatí stejně jako digital natives. Někteří digital immigrants jsou schopni tomuto světu porozumět lépe a někteří zase hůře. Jejich společným znakem je ale pořád určitá známka neznalosti, kterou Prensky přirovnává k přízvuku (z anglického accent), který je tak typický u nerodilých mluvčích.

2.4 Mileniáni a generace Z

Mnohem známějším pojmem jsou ovšem mileniáni (generace Y) a generace Z. Samotné zařazení těchto generací ovšem není jednotné. Udává se však, že mileniáni jsou narozeni zhruba na konci osmdesátých let až do konce let devadesátých, od kterých již následuje generace Z (Dong et al., 2018). Dimock (2018) kupříkladu uvádí, že období mileniánů je od roku 1981–1996, přičemž od roku 1997 po současnost řadí generaci Z. Důležitý je u těchto generací vztah k technologiím, jelikož mileniáni jsou právě první generací, která se narodila do éry internetu. Možnost online komunikace se tedy stala typickým rysem této generace, jelikož je téměř pořád virtuálně připojena s ostatními uživateli, díky čemuž může často docházet k problémům v osobní, bezprostřední interakci (Lundin, 2019). Pokud jde o využívání technologií, tak zde generace Z oproti mileniánům ovšem nezaostává. Oproti svým předchůdcům je ale tato generace více zodpovědná a inovativní vůči budoucnosti, jelikož byla svědky mnoha neúspěchů svých předchůdců jako je kupříkladu éra terorismu, finanční krize apod. (Dong et al., 2018).

2.5 Vývojové předpoklady u hraní počítačových her

Tato práce se zaměřuje na jedince v období dospívání a mladší dospělosti až dospělosti, a proto bych se chtěl zaměřit hlavně na popis těchto fází života.

2.5.1 Dospívání

Pod pojmem dospívání je zde myšleno pouze období adolescence, kterou Langmeier a Krejčířová (2006) vymezují ve věku od 15 do 22 let. Je to období, pro které je typický rychlý vývoj motorických, percepčních a ostatních schopností, díky čemuž se jedinci odemyká široké spektrum nových zájmů. Rovněž dochází k odpoutávání od rodiny, což se projevuje vytvářením nových vztahů. Dolev-Cohen a Barak (2013) dávají velký význam v tomto kontextu informačním a komunikačním technologiím, které jedince v tomhle věku fascinují a umožňují mu uspokojovat jeho potřeby. Ze studií vyplývá, že tato skupina je opravdu nejnáchylnější k hraní počítačových her (Vollmer, Randler, & Ayas, 2014; Mentzoni et al., 2011). Předpoklad potvrzuje i výzkum EU Kids Online, který u dětí neshledal velké množství uživatelů, kteří by se v digitálním prostředí seznamovali se zcela neznámými lidmi. Největší zastoupení zde ale měly právě virtuální světy a počítačové hry, ve kterých se 30 % uživatelů seznámilo se zcela neznámými lidmi (Livingstone, Haddon, Görzig, & Ólafsson, 2011).

2.5.2 Vynořující se dospělost

Přechod mezi dospíváním a dospělostí nemusí být vždy jednoduchý. Pomyslná hranice 18 let je pro mnoha z nás děsivá, a proto se není čemu divit, že se obzvláště v dnešní době začal používat termín vynořující se dospělost (*emerging adulthood*), který představuje mezistupeň právě mezi koncem adolescence a dospělostí, což dle Arnetta (2004) odpovídá rozmezí 18-25 let. Vynořující se dospělost je termín, který začal vyplývat na povrch od 70. let 20. století, jelikož docházelo k nárůstu průměrného věku pro zakládání rodiny a pořádání svateb, což bylo způsobeno oddalováním povinností spojených s dospělostí. Přestože dospělost přináší stabilitu a bezpečí, rovněž s sebou uzavírá mnoho cest a možností. Můžeme tedy tvrdit, že jde o pomyslný konec spontaneity a nezávislosti. Jedinci si těchto povinností jsou ale vědomi, snaží se pouze o jejich oddálení. Arnett (2004) proto vytvořil pět klíčových kritérií, které toto období specifikují. Jde o prozkoumávání a experimentování s vlastní identitou, nestabilitu, egocentrický způsob života, nejistota v zařazení se do dospělosti či

adolescence a posledním kritériem je možnost mnoha cest, kterými můžeme směřovat náš život.

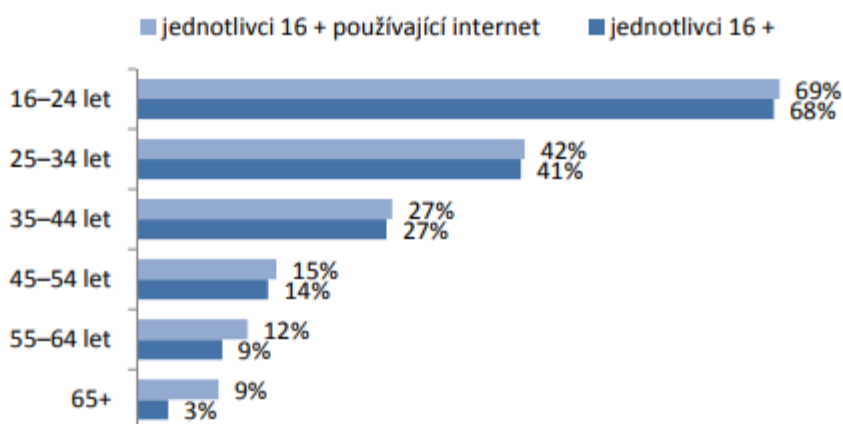
2.5.3 Dospělost

Dospělost je na druhé straně těžké periodizovat, a dokonce se samotní autoři v periodizaci neshodují. S mladší dospělostí se můžeme kupříkladu setkat v různých teoriích od věku 19 či 20 let (Šimíčková-Čížková, 2010). Potíž v periodizaci tkví v individuálním uchopení vývojových kroků. Dospělost se charakterizuje vytvářením vlastní rodiny a domova, osobní zralostí či budování kariéry. Rodina je v tomto období velmi klíčová, jelikož se jedinec učí mít za svoji rodinu plnou odpovědnost (Langmeier & Krejčířová, 2006). Samotnému konceptu hraní počítačových her v období dospělosti nebylo věnováno tolik pozornosti, změnilo se ale to, kdo počítačové hry hraje, začíná se jim totiž věnovat i tato generace. (Fam, 2018). Hraní počítačových her už nebývá pouze zálibou mladší generace, nýbrž se k této skupině přidávají i dospělí jedinci, kteří hráli v mladších letech a tuto činnost si uchovali i do dospělosti. Výzkum Stockdala a Coyna (2019) zjistil, že se hraním počítačových her věnovala nadpoloviční většina otců a třicet procent dotazovaných matek. Jejich soubor byl přitom složen z párů, kteří měli dítě v průběhu jednoho roku. Délka hraní byla ovšem zanedbatelná, jelikož šlo v průměru zhruba o půl hodinu denně. O kvantitativním úbytku v hraní počítačových hrách v tomto období svědčí i výzkum Mentzoniho a kol. (2011).

2.5.4 Hraní počítačových her v České republice

Pro přehled hraní počítačových her na našem území bych uvedl údaje Českého statistického úřadu (2019a), který ve svém grafu popisuje jednotlivé věkové kategorie a jejich zastoupení ve využití internetu ke hře či stahování počítačových her. Údaje se vztahují pro rok 2018. Tmavě modrá osa z níže uvedeného grafu znázorňuje hraní či stahování her pomocí internetu a světle modrá osa k tomuto počtu přidává počet jedinců, kteří v této kategorii používají internet bez účelu hraní her. Z grafu je patrné, že hraní či stahování počítačových her je doménou hlavně mladší generace, jelikož s přibývajícím věkem dochází k úbytku této činnosti.

Graf 1: Hraní počítačových her v jednotlivých věkových kategoriích (Zdroj ČSÚ – Kulturní průmysly v ČR)



2.6 Rozdíly u mužů a žen v hraní počítačových her

Není pochyb o tom, že počítačové hry hrají také ženy, pravdou ale zůstává, že ženy tráví u počítačových her méně času než muži. Tohoto faktu si jsou vědomy i firmy, které určité hry vyvíjejí jedinečně pro ženské uživatele (Zimbardo, 2017). Ve výzkumu, zabývající se vztahem genderu a hraním počítačových her, došli Jenson a de Castell (2010) ke stejnému závěru. Muži hrají počítačové hry aktivněji a po delší časový úsek. Samotná doba hraní je u tohoto pohlaví až tři krát delší. Pokud jde o žánr her, které dané pohlaví preferuje, můžeme z výsledků Andersena a kol. (2012) tvrdit, že ženy mohou preferovat spíše hraní her skrze internetové prohlížeče, které nejsou tak náročné na hardwarové požadavky počítače. To ovšem neznamená, že by se ženy zaměřovaly pouze na tyto hry, jelikož mají velké zastoupení i v určitých počítačových hrách. Obvyklým příkladem je hra *The Sims*, která vyvolala u žen značný rozruch, a určitou dobu držela titul nejprodávanější počítačové hry. I v samotné době hraní zde dívky a ženy dosahovaly rekordních čísel. Ukázalo se, že k tomu vedlo několik důvodů od začlenění žen ve vývojářském týmu až po nenásilný obsah hry International Game Developers Association. (2005). Tento výzkum nám pomáhá nastítnit charakteristiky dané hry, které ženy preferují. Jednoznačným faktorem, který nevyhledává většina žen, je násilí, které je tak typické pro velké množství počítačových her (Spitzer, 2014). Crawford (2005) rovněž tvrdí, že ženy se neztotožňují s obsahy a cíli daných her, které jsou mnohdy zaměřené na násilí, sport či se v nich neobjevují aktivní, ženské postavy.

Jenson a de Castell (2010) k těmto vlastnostem ještě přidávají soutěživost, která je specifictější pro muže, a proto jsou to právě muži, kteří vyhledávají tyto druhy her.

2.7 Pozitivní aspekty hraní počítačových her

Počítačové hry nemusí mít vždy negativní dopad na lidské zdraví. Ukázalo se, že počítačové hry mohou mít pozitivní vliv na kognitivní funkce, zlepšení motivace, zlepšení emocionální jistoty nebo zlepšení sociálního kontaktu (Granic, Adam, & Rutger 2014). Pozitivní stránky počítačových her bývají ve společnosti často zastíněny stránkami negativními, což vnímáme jako velký problém, jelikož díky tomu může dojít ke špatnému uchopení tohoto fenoménu, jelikož na něj nebudeme nahlížet komplexně, nýbrž jenom na jednu dílčí oblast.

2.7.1 Kognitivní benefity

Mezi základní kognitivní benefit můžeme řadit vzdělávací význam samotných počítačových her. Zde jsou ovšem myšleny hry, které jsou primárně určeny pro vzdělávání svých uživatelů. Mezi kognitivní složku můžeme zařadit výzkum C.S. Greena a Baveliera (2012), kteří zjistili, že hraní her vyžaduje určité kognitivní dovednosti, a to obzvláště u FPS her. Svědčí o tom studie, které najímají nováčky v počítačových hrách, kterým přiřazují herní žánry, přičemž u nich posléze sledují požadované vlastnosti. Výsledky těchto studií potvrzují, že se u hráčů FPS her zlepšila pozornost, prostorové vnímání a schopnost mentální rotace. Zajímavým postřehem může být i tvrzení Constance Steinkuehlerové, která navrhuje vyřešit problém s nedostatkem čtení u mladistvých tak, že je nechá hrát videohru World of Warcraft, která je celosvětově známá pro své široké knižní publikace (Spitzer, 2014). Její domněnka se zdá být velmi kontraproduktivní, ale na druhou stranu je patrné, že jsou v dnešní době právě tyto knihy populární, vzhledem ke svým filmovým, seriálovým či herním předlohám.

2.7.2 Zlepšení motivace

Zlepšení motivace je velmi spjata kupříkladu s neúspěchem, který ve hře může nastat každým okamžikem. Dle McGonigala (2011) jsou hráči počítačových her více motivováni k vítězství, když se setkají s neúspěchem, než je tomu u běžné populace. Jejich postoj k této situaci můžeme tedy jednoznačně považovat za optimistický.

2.7.3 Emocionální výhody

Hraní počítačových her můžeme považovat za jeden z nejúčinnějších způsobů, jak děti získávají pozitivní pocity. Mnoho studií potvrzuje korelaci mezi hraním preferovaných žánrů a zlepšením nálady a je rovněž potvrzeno, že právě tyto emoce jsou velice výrazné (McGoniGal, 2011). Studie například naznačují, že videohry s aspekty minimálního rozhraní, krátkodobými závazky a vysokou mírou dostupnosti jsou schopné zlepšovat náladu, podpořit relaxaci či potlačit úzkost. Do této kategorie můžeme uvést velmi známou a úspěšnou hru Angry Birds či mnoho jiných „puzzle“ her (Wiederhold & Riva, 2013). Samotný význam emoční ventilace a relaxace potvrzuje i výzkum Olsena (2010), kde byly právě tyto body odpovědí pro motivaci k hraní počítačové hry.

2.7.4 Sociální stránka

Sociální benefity dnešních videoher jsou asi nejvýznamnější komponentou, jelikož právě tato oblast prošla velkým vývojem. Tento bod se v současnosti snaží bourat stereotypy, které vnímají hráče jako sociálně izolovaného jedince, který tráví čas na počítači sám (Lenhart et al., 2008). V dnešní době je již očividné, že počítačové hry vytvářejí svojí podstatou platformu, kde se jedinci mohou spřátelit a sblížit, a to i za předpokladu, že se jedinci pravděpodobně nikdy nestřetnou mimo prostor internetu (Olson, 2010). Vliv počítačových her na sociální chování je patrný. Samotní vývojáři si jsou tohoto vědomi, a proto se novodobé hry snaží být co možno nejvíce sociální (Olson, 2010). A právě tento předpoklad potvrzují výsledky Kovess-masfety et al. (2016), jelikož dokazují, že počítačové hry mohou mít protektivní význam u vynořujících se problémů v sociální sféře. Podmínkou tohoto bodu je ovšem sociální pole či kooperační pole každé hry, které se v mnoha ohledech liší u jednotlivých her. Mnoho novodobých her jsou ale navrženy k tomu, aby odměňovali efektivní spolupráci, podporu a vzájemnou pomoc, což může mít za následek zlepšení těchto dovedností i mimo prostor hry (Ewoldsen et al., 2012)

2.8 Negativní aspekty hraní počítačových her

Jak již bylo zmíněno, negativní aspekty počítačových her jsou ve společnosti daleko více zakořeněné než její pozitivní protějšky. Mezi nejzávažnější faktory zde byl vždy řazen dopad na fyzické zdraví a agresivní projevy.

2.8.1 Agresivní projevy

Lidé už mnoho let chtějí znát odpověď na to, zda se násilí v počítačových hrách podílí na zvýšené agresivitě u jejich uživatelů. Kowert a Quandt (2016) tento jev považují za minimální, a to i přes značnou paniku, která zde s touto souvislostí panuje. S agresivitou je v tomto kontextu spojována habituace, neboli přivykání. Díky habituaci si jedinec hrající násilný obsah snižuje svoji osobní citlivost na agresi, a to v extrému až natolik, že vnímá agresi jako běžný vzorec chování (Basler & Mrázek, 2018). Suchý (2007) na druhou stranu, v souvislosti s hraním počítačových her, zmiňuje katarzní tezi. Katarzní tezi myslí tvrzení, že hraním počítačových her ubývá touha po vlastních agresivních projevech. V této teorii můžeme tedy chápat hraní počítačových her jako určitý způsob ventilace. Rovněž je možné, že zde hrají v potaz i další faktory, jako je frustrace či konkurence spojená se soutěživostí, které mohou mít daleko větší vliv než samotný násilný obsah. Těmto rysům se ve výzkumech nedostalo velkého zastoupení, jelikož se považovaly až za sekundární příčiny agresivity. Výzkum Dowsetta a Jacksona (2019) se zaměřil právě na vliv frustrace a soutěživosti. Ve své práci došli k závěru, že soutěživost zvyšuje agresivní afekt, ovšem nikoli agresivní chování. Toto zvýšení afektu bylo o to razantnější, když se účastníkům nedařilo v konkurenci ostatních hráčů. Naproti tomu násilí ve videohře zde opět nemělo žádný vliv jak na agresivní afekt, tak na agresivní chování.

2.8.2 Depresivní projevy

Méně známým fenoménem spjatým s počítačovými hrami je výskyt deprese, které nebyl věnován tak velký prostor. U dospívajících se zdá, že hráči, kteří hrají počítačové hry nadměrně, vykazují oproti svým vrstevníkům zvýšené symptomy deprese (Messias et al., 2011). Tortolero et al. (2014) ve svém výzkumu došli k závěru, že se u jedinců hrajících násilné, počítačové hry projevovalo více depresivních symptomů. Podmínkou zde byla aktivita, která byla 2 a více hodiny hraní denně. Samotná herní aktivita se prokázala u hráčů velice významná, o čemž svědčí i výzkum Przybylského (2014), který zkoumal na 5000 britských teenagerech vlivy životní spokojenosti. Svoji výzkumnou skupinu rozdělil na „*light players*“ a „*heavy players*“. Light players hráli počítačové hry méně než hodinu denně, kdežto heavy players překračovali hranici 3 prohraných hodin za den. U skupiny light players bylo zjištěno, že došlo ke zvýšení prosociálního chování a životní spokojenosti v porovnání s jedinci, kteří počítačové hry nehrají. Skupina heavy players zaznamenala oproti tomu více emocionálních problémů, problémů s chováním a nižší stupeň životní

spokojenosti. Przybylski zde uvádí rovněž skupinu, která hrála hry 1-3 hodiny denně. U této skupiny však nezaznamenal pozitivní ani negativní efekt.

2.8.3 Zdravotní problémy

Jak již bylo zmíněno v historii počítačových her, v krajních případech se můžeme setkat i s újmami na zdraví, které jsou způsobeny právě hraním her. V této oblasti se ale můžeme setkat i s případy obezity, která může být u těchto jedinců typická. Mnoho výzkumníků je přesvědčeno, že sedavý způsob trávení volného času způsobuje vznik obezity, a právě toto kritérium je významné pro počítačové hry, sledování televize či jiných médií (Maniccia, Davison, Manganello, Marshall & Dennison, 2011). Nešpor (2011) zmiňuje, že obezita je v souvislosti s počítačovými hrami spojena se špatnými stravovacími návyky. V rámci ponoření se do hry se mohou jednotliví hráči počítačových her ocitát na rozcestí, kdy si zvolí raději hru než dodržování stravovacích návyků. Příjem potravy tak mají často až večer anebo vůbec, díky čemuž může dojít k opačnému jevu – tedy podvýživě. Basler (2018) zmiňuje v souvislosti se zdravotními problémy rovněž riziko poškození záپěstí či bolesti zad a přetěžování páteře.

2.9 Závislost na počítačových hrách

Video hry jsou v dnešní době nedílnou součástí moderního světa. Podle výzkumu z roku 2015 se této činnosti věnovalo přes 1,2 miliardy uživatelů napříč celým světem. Hráči počítačových her představují široký demografický rozsah. Rovněž můžeme říci, že se tento fenomén netýká pouze mladých mužů, jelikož z tohoto výzkumu rovněž vyplynulo, že se této činnosti věnovaly ze 44% ženy a 27 % uživatelů bylo starších 50 let (Gorman, Gentile, & Green, 2018). V dnešní době je celkový počet hráčů počítačových her zhruba 2,5 miliardy, a dokonce se zvažuje, jestli by nebylo vhodné počítačové hry zahrnout na olympijských hrách, jelikož je to dle britského návrhatele po fotbale první světový sport, který je skutečně globální (Kim, 2020). Pro většinu lidí jsou přitom počítačové hry pouze rekreační aktivitou. Nicméně je zde skupina hráčů, pro které se počítačové hry mohou stát patologickými (Fam, 2018).

2.9.1 Diagnostika

I přesto, že je tento fenomén tak rozšířený, je svojí aktuálností komplikovaný v diagnostice, jelikož se s ním nesetkáme v Mezinárodní klasifikaci nemocí 10 (MKN 10),

nýbrž pouze v Diagnostickém a statistickém manuálu 5, který přichází s pojmem „Internet gaming disorder“ (Raboch, Hrdlička, Mohr, Pavlovský, & Ptáček, 2015). Mezinárodní klasifikace nemocí 11 (MKN 11), která vyjde v platnost 1.1.2022 na základě sedmdesátého druhého Světového zdravotnického shromáždění, zavádí pojem „gaming disorder“ (MZČR, 2019). Tento pojem se charakterizuje trvalým nebo opakujícím se herním chováním (hraní digitálních her nebo video her), které se může projevat v off-line nebo on-line podobě.

Porucha se projevuje třemi symptomy. Prvním symptomem je narušení kontroly nad samotným hraním. Do této kategorie spadá frekvence hraní, intenzita hraní, doba či ukončení hraní. Druhou kategorií je zvyšování priority daného hraní, což se může projevit tehdy, když hra začne být důležitější než ostatní denní aktivity. V souvislosti s prvním a druhým bodem je vhodné zmínit termín „displacement hypothesis“. Tento pojem je uváděn v souvislosti, kdy hráč povýší počítačovou hru nad rámec jiných, často důležitějších aktivit. Samotná doba hraní u tohoto efektu je tři a více hodiny denně (Lee & Leung, 2008). Posledním okruhem je kontinuita hraní nebo eskalace hraní i přes jasné osobní, rodinné, sociální, edukační či pracovní potíže. Herní chování se přitom může objevovat v kontinuální, episodické či rekurentní formě. Pro diagnostiku je nutné tyto příznaky sledovat více než 12 měsíců, ovšem tato doba může být zkrácena v případě, že jsou symptomy závažné (WHO, 2019).

2.9.2 Rizikové žánry jednotlivých her

Problémem je rovněž to, že si mnozí z nás nepřipouští, že by tato činnost ohrožovala člověka na životě či že by ho dokonce jakkoliv ovlivňovala. Tenhle předpoklad rozhodně neplatí pro španělského teenagera, který v roce 2000 zabil svoji matku, otce i sestru, jelikož hodlal pomstít hlavní postavu hry Final Fantasy VIII. Průlomový případ se ale odehrál v roce 2002. Tohoto roku zemřel nezaměstnaný, 24letý Jihokorejec, jelikož hrál počítačové hry 86 hodin v kuse, což mělo za následek rozpad základních životních funkcí. Právě tento případ byl zlomovým bodem, který přiměl mnoho lidí jednat (Kim, 2020). V dnešní době se už tato problematika rozvinula a díky tomu je už jasné, že můžeme hovořit o závislosti na počítačových hrách. V tomhle ohledu vyznívá otázka, které herní žánry jsou pro své uživatele nejnevhodnější z hlediska potenciální vytvoření závislosti. Ačkoliv je v této oblasti menší počet výzkumů, které by nám pomohli odhalit vliv jednotlivých žánrů, můžeme jednoznačně říci, že MMORPG hry patří k těm rizikovějším případům. Princip těchto her své uživatele snadno vtáhne do svého světa, který je specifický svou sociální interakcí a

nikdy nekončícím příběhem (Mathews, Morrell, & Molle, 2019). Jak zmiňuje Abreu a Young (2011), motivací pro hráče těchto her je široké spektrum zábavy. Yee (2006) pak shrnula tyto významné vlastnosti do třech kategorií: úspěchy, sociální stránka a ponoření se do hry. Úspěchy zahrnují vývoj postavy, která je schopna disponovat novými možnostmi či schopnostmi. Tento proces dává hráči pocit prestiže a vyššího společenského postavení v dané komunitě. Součástí tohoto procesu je ale i konkurence, bez které by tento bod postrádal význam. Druhý bod obnáší sociální stránku celého procesu, která v sobě skrývá určitý závazek vůči komunitě, ke které se uživatel přidá. Třetím a posledním bodem je ponoření se do hry, který se značí objevováním virtuálního světa, identifikování se s postavou – snaha o vylepšení postavy a mnoho dalších.

3 SPECIFIKA INTERPERSONÁLNÍCH VZTAHŮ VE VIRTUÁLNÍM PROSTŘEDÍ

Jak již bylo zmíněno, vztahy a spojení s ostatními lidmi hraje významnou roli v pocitu štěstí a zmírnění stresu. Naše motivace k používání těchto médií je přitom do značné míry podobná instinktivním touhám, které jsou základem sociálních interakcí „skutečného světa“. Lidé jsou totiž přitahováni k online socializaci z důvodů vyměňování informací, nápadů či získáváním sociální podpory a přátelství (Ridings & Gefen, 2004). Zajímavý postřeh v tomto kontextu učinil Philip Zimbardo a Nikita Coloumbová (2017), podle kterých internet svým uživatelům nahrazuje psychologické potřeby a potřeby naplnění, které se objevují v Maslowově pyramidě potřeb. Dají se ale tyto potřeby uspokojit pouze ve virtuálním světě? Odpovědí je ano i ne. Kupříkladu u hraní her může jedinec získat respekt ostatních, ale na druhou stranu podle Zimbarda a Coloumbové (2017) nemůže získat lásku či pocit sounáležitosti.

3.1 Virtuální prostředí

Virtuálním prostředím rozumíme soubor možných komunikací, které se vyskytují v digitální sféře prostřednictvím zařízení, kanálů a médií, které umožňují interakci mezi uživateli (Asencio-guillén & Navío-marco, 2018). Virtuální prostředí se stalo součástí každodenního života vzhledem k začlenění internetu do našich životů (Žáková, 2018). Společnými rysy tohoto prostředí je míra obecnosti, která je zprostředkována hardwarem, softwarem, informacemi, ale dokonce i lidskou interpretací informací (Ormrod, 2016). Virtuální prostředí je rovněž typické pro svá vlastní pravidla, která se mohou kompletně vymykat pravidlům současné společnosti (Jirovský, 2007).

Virtuální prostředí se může rovněž podílet na vytváření interpersonálních vztahů. Výzkum Walsh, Wolak a Mitchell (2013), prováděný na adolescentech, poukázal na to, že 10 % jedinců navázalo blízký vztah s někým, koho poznali na internetu. Rovněž se zabývali počtem těchto vztahů. Jeden blízký vztah uváděla zhruba jedna čtvrtina dotazovaných. Dva vztahy uvádělo 28 % jedinců, tři až pět vztahů 34 % jedinců a nakonec 17 % jedinců mělo 6 a více blízkých vztahů.

Specifickým příkladem virtuálního prostředí je virtuální realita, která integruje počítačovou grafiku, zvuk a zbytek vlastností, které vytvářejí počítačově vytvořený svět, kterého se mohou jednotlivé osoby účastnit (Costa, Carvalho, Ribeiro, & Nardi, 2018). Hammick a Lee (2014) se kupříkladu zabývali vztahem virtuality a obavy z komunikace. Ve své práci došli k závěru, že se virtuální realita pozitivně podílí na snižování této obavy, díky čemuž je zde vytvořeno optimálnější prostředí pro jedince, kteří si nejsou jisti svými komunikačními schopnostmi. Výzkumníci ale rovněž zjistili, že si jedinci tuto větší jistotu nejsou schopni převést mimo virtuální realitu, a tudíž tento efekt můžeme aplikovat pouze v prostředí internetu.

3.2 Disinhibiční efekt na internetu (disinhibice)

Komunikace na internetu je velmi specifická, a proto můžeme říci, že podléhá velkému množství vlivů a procesů, které jsou s ní spojeny. Jedním z takových procesů je disinhibiční efekt, který Vybíral (2009) popisuje jako odložení zábran a skrupulí, ztrátu nebo překonání nesmělosti, plachosti a ostychu, v krajních podobách může jít o obcházení tabu a zákazů, tedy o jistou „odvážnost“ či nevázanost na normy, která může být až anomální. Je tedy patrné, že se s tímto efektem setkáme skoro u všech uživatelů sociálních sítí a u online komunikace. Tento efekt může mít dva póly, od kterých se odvíjí rozdělení na benigní a toxický disinhibiční efekt. *Benigní disinhibice* je spjata s neobvyklou vřelostí a sdílením velmi osobních informací – může jít o sdílení strachů, obav, emocí, tajemství či přání. Zato toxická disinhibice se projevuje nezdvořilostí, nadávkami, projevy agrese či kritikou. Může se ovšem projevit také objevováním „temných koutů“ internetu, kam můžeme řadit kupříkladu pornografické stránky (Suler, 2004). Agustina (2015) v souvislosti s disinhibičním efektem uvádí pojem digitální schizofrenie, kterým značí rozdvojení osobnosti na „real self“ a „digital self“. Digital self je výrazně ovlivněno vlastnostmi disinhibičního efektu, což má za následek změnu chování ve virtuálním prostředí. Jak již bylo nastíněno, disinhibiční efekt má určité vlastnosti, díky kterým se realizuje. Studie Lapidot-leflera a Baraka (2012) člení tyto vlastnosti na tři hlavní faktory, kterými jsou anonymita, neviditelnost a chybějící oční kontakt. Tradiční pojetí disinhibičního efektu na internetu je ale dle konceptu Sulera (2004), podle kterého tento efekt pramení ze šesti hlavních komponent.

3.2.1 Anonymita

Anonymita je nedílnou součástí online komunikace, jelikož zde máme možnost skrýt svoji identitu pod přezdívkou, která bude chránit naše osobní údaje. Díky tomuto konceptu se uživatelé nebojí otevřeně projevovat své názory, jelikož jsou chráněni před potenciálními postihy (Suler, 2004). Samotné projevy anonymity už mohou být různorodé, o čemž svědčí i množství experimentů a výzkumů na toto téma. Jako jeden z nejznámějších je považován Zimbardův výzkum deindividuace, kterou Výrost a Slaměník (2008) popisují jako prožívání relativní anonymity, kdy se člověk cítí neidentifikovatelný, díky čemuž dochází k utlumení (disinhibici) sociálně nežádoucího chování. Jako další příklad bych uvedl výzkum Zimmermana a Ybarra (2016), kteří zkoumali vztah anonymity a agresivního afektu. Ve své práci došli k závěru, že anonymita opravdu agresivní afekt podporuje. Zimpler a Feldman (2011) zkoumali vztah anonymity a lhaní u běžné osobní komunikace a psaní e-mailů či SMS. Jejich výzkum došel k závěru, že anonymní prostředí mělo vliv na zvýšené lhaní u svých uživatelů.

3.2.2 Neviditelnost

Ve většině online komunikací nejsme schopni sledovat druhou tvář, z které bychom mohli vyčíst mnoho podnětných informací a hlavně není nikdo schopen odhalit naše emoce. Díky neviditelnosti nehledíme na to jak vypadáme, což může mnohým uživatelům dodávat sebevědomí, jelikož je patrné, že kupříkladu oční kontakt evokuje u spousty lidí nervozitu. Dá se tedy říci, že tento bod úzce souvisí s anonymitou, jelikož se díky němu dokážeme vydat do míst, do kterých bychom se v reálném světě vůbec nevydali (Suler, 2004). Pozitivní stránkou neviditelnosti může být větší ochota sdílet citlivé údaje, které by člověk bez tohoto předpokladu nikdy nesdělil. Svědčí o tom mnohé výzkumy zkoumající kupříkladu masturbaci, které potvrdily vyšší sdílnost svých respondentů (Mühlenfeld, 2005; Ariely, 2009)

3.2.3 Asynchronicita

Asynchronicita spočívá v nesoučasnosti. Máme díky ní možnost si promyslet naši odpověď a díky tomu se můžeme vyhnout nevhodným situacím. Naše snaha o adekvátní odpověď, která má určitý časový odstup, může být i na škodu. Spontánnost v našich reakcích často vede k autentičnosti, což je pro udržování mezilidských vztahů velice důležitá vlastnost (Suler, 2004). Asynchronicita je ale každopádně velmi podstatná, jelikož umožňuje

kupříkladu členům pracovního týmu pracovat odděleně. Své poznatky si pak kolegové mohou sdělovat právě skrze počítačové komunikační technologie, což umožňuje efektivnější výsledek v pracovním kolektivu (Berry, 2011).

3.2.4 Solipsistická introjekce

Solipsismus je filosofický směr, jehož poznání je zkušenost. Berkeley, coby jeden z představitelů, tvrdí, že mentální fenomény mohou, ale také nemusí mít svůj původ ve vnějším světě. My si ovšem onu vnější realitu ve své mysli více či méně dotváříme sami (Plháková, 2006). Jak je již zmíněno v druhém bodě, absence komunikace tváří v tvář má značný vliv na lidskou mysl, která si tento deficit kompenzuje samovolným vytvářením obrazu o daném člověku, kterého jsme ještě osobně neviděli. Postavu a osobnost si vytváříme na základě informací které máme, ale rovněž zde je velký vliv našeho očekávání, představ a přání (Suler, 2004). Tento bod se dá vztáhnout na tvorbu avatara ve video hrách, který mnohdy neodpovídá vlastnostem jeho tvůrce. Vytvoření samotné postavy a její prezentace může mít posléze vliv na interpretaci jejího uživatele (Monjezizadeh & Untoro, 2016).

3.2.5 Disociativní představivost

Představuje kombinaci solipsistické introjekce se specifickým prostředím internetu. Tento bod se projevuje bezohledností, jež je spojena s kybersvětlem, který je pro dotyčné oddělený od zodpovědnosti ve světě reálném. V tomto světě platí jiná pravidla, jsou zde nastoleny jiné normy a hodnoty a své skutky na internetu každý uživatel může vytěsnit vypnutím počítače (Suler, 2004).

3.2.6 Minimalizace autority

Internet je specifický tím, že si nejsme vědomi sociálního statusu ostatních. Je tudíž dost možné, že právě komunikujeme s prezidentem, ředitelem nadnárodní společnosti, ženou na mateřské či dělníkem na stavbě, aniž bychom si toho byli vědomi. Zajímavé na tomto bodě je to, že i kdybychom si byli vědomi reálného sociálního statusu dané osoby, tak se tento status s největší pravděpodobností neprojeví v online prostředí. Můžeme proto říci, že si jsou zde lidé opravdu rovnější, když opomineme kvalitu myšlenek, úroveň komunikace či technické „know-how“ (Suler, 2004).

3.3 Možné potlačení disinhibice

Potenciálním potlačením inhibice se zabýval Elliot (2015), který v tomhle ohledu používal barevné signalizace, a to konkrétně červené barvy. Červená barva u lidí symbolizuje dominanci a agresi, ale rovněž se přirovnává k světelné signalizaci na semaforech či dopravních značkách, a proto může vést k potlačenému výkonu. Podobné účinky zaznamenal Maher (2016), který zkoumal vliv červené signalizace u hraní počítačových her a došel k závěru, že tato červená signalizace vedla ke snížení vulgarismů v dané situaci. Je proto možné, že červená zpráva může vést k potlačení toxicity disinhibičního efektu v online prostředí, jelikož se rovněž prokázalo, že zpráva černé barvy nezaznamenala žádný efekt na potlačení agresivních projevů (Chen & Horne, 2018).

3.4 Interpersonální vztahy u hráčů počítačových her

Interpersonální vztahy u hráčů počítačových her jsou specifickým odvětvím interpersonálních vztahů ve virtuálním prostředí, jelikož u těchto vztahů většinou není prvotním účelem samotné vytvoření vztahu, jako je tomu kupříkladu u internetových seznamek. Samotným motorem pro vstoupení do této komunity je náplň či atraktivita hry, které každý hráč dobrovolně věnuje svůj čas a vytvoření vztahu je až následným konstruktem. Slaměnik (2011) by tento proces nazval přechod povrchního vztahu do vztahu těsného.

3.4.1 Herní komunity

Hraním her se člověk může stát součástí mnoha skupin. Skupiny spolu řeší problémy, rozvíjí strategické uvažování jednotlivých členů či zkrátka prohlubují počítačovou gramotnost všech zúčastněných. S vytvářením komunit rovněž nastává možnost komunikace s lidmi z různých koutů světa, jestli se tedy rozhodneme odpoutat od komunit ohraničených čistě specifickou národností (Zimbardo, 2017). Tyto sociální skupiny se mohou formovat na základě své analogie na internetu, ale možná je i varianta jejich formování skrze off-line podnět (Ševčíková, 2014). Tyto digitální světy se charakterizují vytvářením vlastních pravidel a vlastním hodnotovým systémem, který se patrně odlišuje od hodnot skutečného světa. Samotní uživatelé přitom nejsou pouze pasivními členy, nýbrž se rovněž aktivně podílejí na formování samotné komunity (Greenfield & Yan, 2006). Samotná hra se mnohdy přitom může úplně vytratit z motivace jedince k jejímu hraní. Činnost hry zde přebírá

komunita, ke které se jedinec vrací a bez které hru sám od sebe nevyhledává. Komunita a vztahy v ní se tak mohou stát primárním podnětem pro hraní dané hry. Hráči díky tomuto předpokladu inklinují k tomu, aby se s těmito lidmi setkávali i mimo prostor internetu (Blinka, 2015).

3.5 Setkávání mimo prostor internetu

Jak již bylo zmíněno a výzkumy potvrzeno, online komunikace v sobě nese větší míru sdílnosti svých uživatelů díky charakteristikám samotného online prostředí, a proto je pro mnohé uživatele daleko jednodušší se svěřit právě zde (Bonetti, Campbell, & Gilmore, 2010). Tato větší otevřenost pak může mít za následek zkvalitňování vzájemného vztahu a stimulovat jeho další vývoj (Valkenburg & Peter, 2011).

Pro setkávání jedinců, kteří se poznali v online prostředí, se zavedl termín *meeting online strangers offline*, neboli *meeting strangers*. Tento jev se skládá ze samotného kontaktu a komunikace na internetu a jeho následného přenesení do reálného světa (Macháčková, 2014). Předešlé výzkumy potvrdily, že jedinci, kteří jsou na internetu velice aktivní a často zde komunikují, mají větší pravděpodobnost na vytvoření blízkého vztahu online. Rovněž lze z tohoto předpokladu usoudit, že s větší mírou komunikace online bude vzrůstat i šance na přenesení tohoto vztahu do offline podoby (Wolak, Mitchell, & Finkelhor, 2003). Tato setkání se dají interpretovat dvěma způsoby. Buď můžeme hovořit o ohrožujícím chování, nebo o rozšiřování sociálního okruhu. V literatuře se častěji setkáme s prvním druhem setkání, které je často spojováno s dětmi a jejich zneužívání na internetu (Bayraktar, Barbovski, & Kontrikova, 2016). Tento následek osobního setkání je ovšem krajně zastoupen, jelikož se děti spíše snaží o rozšíření svého kruhu přátel, než aby se snažily o seznámení s dospělými. Konkrétně dětem se věnoval výzkum EU Kids Online II, který se zabýval seznamováním dětí na internetu s cizími lidmi a jejich následnému setkání mimo prostor internetu. Výzkum zjistil, že se 20 % dětí ve věku 11 až 12 let seznámilo s cizím člověkem na internetu a z těchto 20 % se 4 % dětí s tímto člověkem sešla ve skutečném světě. Ve skupině 15 až 16letých se seznámilo s cizím člověkem 46 % uživatelů a osobní setkání proběhlo u 16 % jedinců z této skupiny (Livingstone, Haddon, Görzig, & Ólafsson, 2011). S přibývajícím věkem je nárůst setkání s neznámými lidmi z internetu patrný. Dá se rovněž předpokládat, že vzhledem k vlastnostem samotné adolescence budou tyto hodnoty o to výraznější.

VÝZKUMNÁ ČÁST

4 VÝZKUMNÝ PROBLÉM

V předchozích kapitolách jsme se seznámili s teoretickým zakotvením interpersonálních vztahů ve virtuálním prostředí a specifikovali jsme si oblast počítačových her a její charakteristiky. V několika následujících kapitolách se tato práce zaměří na výzkum, který byl na toto téma proveden.

Navazování vzájemné důvěry a blízkosti skrze počítačové hry je stále novým fenoménem, který se v momentální době mnohdy stává terčem vědeckého zkoumání. Samotná důvěra a blízkost je ve virtuálním prostředí velice specifická, jelikož se díky anonymitě a jiným vlastnostem virtuálního prostředí mohou uvolnit zábrany, které člověk má v reálném světě a které mu brání se někomu svěřit. Na základě tohoto předpokladu je tedy možné, že zde vznikne něco, co by Slaměník (2011) definoval jako těsný vztah, ve kterém se odráží důvěra, blízkost a doba trvání.

Samotnou oblast důvěry a blízkosti ve virtuálním prostředí ovšem výrazně poznamenaly negativní zážitky jednotlivých jedinců, kteří se svými příběhy staly středem zájmu mnoha badatelů. Vzhledem k této situaci se často můžeme setkat s výzkumy zaměřené právě na zneužívání oné důvěry a blízkosti mladistvých, díky čemuž jde do pozadí zájem o pozitivní aspekty těchto setkání (Bayraktar, Barbovschi, & Kontrikova, 2016).

Do práce rovněž vstupuje kontext počítačových her, které jsou dodnes kontroverzním tématem mnoha výzkumů, které se často nemohou shodnout na jejich užitečnosti či negativních dopadech. U hráčů počítačových her se každopádně pořád setkáme s názorem, že jsou tito jedinci ve virtuálním prostředí sociálně izolovaní a že je jejich středobodem zájmu právě jenom počítačová hra.

Cílem této práce by proto mělo být kvantitativně popsat jednotlivce, kteří se skrze počítačové hry seznámili s osobou, ke které cítí důvěru a blízkost v pozitivním slova smyslu. Práce má proto nastínit, jak velké zastoupení populace hráčů počítačových her tuto pozitivní zkušenost mělo a jak výrazné pouto mohlo skrze toto médium vzniknout.

5 TYP VÝZKUMU A POUŽITÉ METODY

Vzhledem k typu výzkumu se tato práce zaměřila na použití kvantitativního designu, díky čemuž jsme schopni pracovat se statistickým zpracování dat.

5.1 Testové metody

Jako testová metoda byl zvolen dotazník, který byl vytvořen autorem práce v rámci výuky předmětu Konstrukce testu a dotazníků. Dotazník byl realizován elektronickou formou z důvodu efektivnějšího získání dat a usnadnění interpretace s daty samotnými. Dotazník se skládá z tematických částí, které byly jednotlivě odděleny. Části jsou následující

1. Úvod – tento bod obsahoval informace o daném výzkumu a jeho realizátorovi. Respondenti byli informováni s cílem výzkumu, anonymitou, dobrovolností a možným odstoupením od dotazníku. Rovněž proběhlo obeznámení o zpracování osobních údajů dle zákona č. 110/2019 Sb. a v neposlední řadě bylo uvedeno, že se může stát, že budou pojmy blízkost a důvěra z pracovního hlediska a snazšího formulování otázky nahrazeny pojmem „přátelství“. K výše uvedeným informacím byl uveden e-mailový kontakt na realizátora v případě dalšího zájmu o výsledky studie.
2. Základní údaje o uživateli – tyto položky se týkaly kupříkladu věku, pohlaví či nejvyššího dosaženého vzdělání
3. Jak hraje počítačové hry? – druhý okruh se zabýval tím, jak daný uživatel hraje či preferuje hrát počítačové hry. Nalezneme zde proto otázky na preferované zařízení k hraní her, oblíbený styl her či dobu, jakou uživatel hraním počítačových her stráví. V neposlední řadě jsou rovněž uvedeny jednotlivé žánry, z kterých si mohl respondent vybrat libovolné množství svých preferovaných.
4. Jste součástí herní komunity? – tento okruh se zabýval interpersonálními vztahy v prostředí počítačových her. Tudíž jestli daný člověk navazuje či navázal kontakt s někým právě v tomto prostředí. Je zde rovněž opět rozvinuta otázka herních žánrů, ovšem nyní musel respondent vypovědět, v kterých herních žánrech navázal nejvíce blízkých vztahů. V neposlední řadě je okruh rozvinut otázkou, „S kolika lidmi, s kterými jste se seznámil/a přes počítačovou hru, jste se viděl/a i mimo prostor

internetu? Touto otázkou již začíná zmiňované zaměření se na osobní setkání skrze počítačové hry.

5. Nejsilnější pouto – čtvrtý okruh se zabývá nejsilnějším vztahem, který dotyčný v prostředí počítačových her získal a jeho následnou charakteristikou. Respondenti proto byli požádáni, aby si právě tento vztah vybrali, jelikož s ním budou pracovat v rámci dalších otázek. Je zde přitom rozděleno, jestli daný vztah trvá či už nikoli. Důležitým prvkem tohoto okruhu je rovněž informace o osobním setkání s daným člověkem. Samotná charakteristika vztahu byla vytvořena dle Slaměnikové (2011) definice těsného vztahu, která odkazuje na blízkost a důvěru. V rámci dlouhodobého blízkého vztahu rovněž spadá v potaz trvání daného vztahu. Tomuto bodu byla věnována otázka „Jak dlouho vaše přátelství trvá/trvalo?“ Otázky týkající se charakteristiky vztahu jsou tedy následující:
 - a. Bavíme se i mimo prostor hry
 - b. Dokáží se mu/jí svěřit s osobním problémem
 - c. Máme podobné zájmy i mimo hru
 - d. Můžu mu/jí věřit
 - e. Poznám, když ho/ji něco trápí
 - f. Jsme k sobě upřímní
 - g. Domlouváme se, kdy se příště setkáme
 - h. V jeho/její přítomnosti mohu být sám sebou

Otázky v této části dotazníku měly nastínit ponětí o charakteristice daného vztahu. Respondenti na tyto otázky odpovídali 5 bodovou škálou (1 rozhodně ne až 5 rozhodně ano). Následné zpracování těchto otázek bylo posléze použito pro vyvození závěru, která z nich měla či má největší vliv na současný vztah či na jeho rozpad.

6. Doplňující informace setkání – v tomto bodě se zúčastnění mohli podělit o samotné setkání, tudíž co bylo jeho náplní, jak probíhalo či nějaké zajímavosti s ním spojené. Často bylo rovněž zmiňováno, jak se daný vztah vyvíjel či jakou měl dohru. Bylo tomu tak obzvláště u partnerského charakteru setkání.

5.2 Výzkumné cíle a formulace hypotéz

Jak již bylo zmíněno ve výzkumném problému, tato práce se snaží kvantitativně popsat zastoupení jednotlivých hráčů počítačových her, kteří měli zkušenosti s osobním setkáním mimo virtuální prostor či nikoliv. Výzkumný cíl je tedy následující

1. Kvantitativně popsat četnost a jednotlivá specifika utváření blízkých vztahů skrze počítačové hry.

Na základě teoretické části byly formulovány celkem 3 hypotézy

H1: Osobní setkání má statisticky významný vliv na vnímání blízkosti a důvěry k druhé osobě.

H2: V otázkách zabývajících se důvěrou a blízkostí existuje statisticky významný rozdíl v průměrném skóru u mužů a žen.

H3: V denní době strávené hraním počítačových her u pracujících a studujících respondentů ve věkové kategorii 18-25 let existuje statisticky významný rozdíl.

Dále si tato práce stanovila 5 doplňujících otázek, na které si odpověděla skrze deskriptivní statistiku

1. Jaký je výskyt osobního setkání u preferovaných žánrů singleplayer, multiplayer, off-line a on-line počítačových her?
2. Jaké preferované žánry budou vykazovat nejvyšší zastoupení pro utváření vztahů skrze počítačové hry?
3. Jaké je procentuální zastoupení osobního setkání v rámci věkových kategorií?
4. Jaké obsahy setkání se nejčastěji vyskytovaly u souboru mužů a žen?
5. Jak se liší doba hraní počítačových her napříč věkovými skupinami?

6 SBĚR DAT A VÝZKUMNÝ SOUBOR

Tato kapitola je věnována sběru dat a definici konkrétního výzkumného souboru, který byl v rámci této práce klíčový. V neposlední řadě je v této kapitole rovněž uvedeno etické hledisko, ke kterému se tato kapitola rovněž vyjadřuje a snaží se ho objasnit.

6.1 Výzkumný soubor

Pro účast v tomto výzkumu bylo věkové omezení 15 let, které činilo spodní hranici tohoto výzkumného souboru. Vrchní hranice byla určena dle samotného zastoupení jednotlivých skupin. Vzhledem k povaze skupin se tato práce tudíž zabývá pouze jedinci do 40 let vzhledem k užšímu souboru jedinců nad touto věkovou hranicí. Předpokladem pro každého participanta v účasti tohoto výzkumu byla účast v česko-slovenské komunitě či kontakt skrze počítačové hry právě s touto skupinou lidí. Kontakt právě s touto skupinou lidí dává jedinci možnost uskutečnění osobního setkání, což je pro tuto práci klíčové. Kontakt s čistě zahraničními jedinci by tedy výsledky výzkumu značně zkreslil, jelikož by možnost osobního kontaktu byla značně znesnadněna. Tomuto problému se tento výzkum snažil vyvarovat, díky čemuž došlo k vyřazení jedinců mimo tuto skupinu.

Tohoto výzkumu se zúčastnilo celkem 1908 jedinců. Vzhledem k velkému množství zúčastněných se ovšem muselo velké množství výpovědí zúžit a zredukovat. Na základě nevyhovujícího věku bylo ze souboru odebráno 97 jedinců. Důvodem pro toto vyřazení bylo nevyhovující kritérium pro zpracování osobních údajů či malý zástup jedinců v dané kategorii. Pro kritérium hraní počítačových her v průběhu posledních pěti let bylo vyřazeno 24 jedinců. Vzhledem k chybějícímu kontaktu s člověkem skrze počítačové hry či chybějícího kontaktu s hráči česko-slovenské komunity bylo odebráno 389 výpovědí a k závěru bylo vyřazeno 11 účastníků, vzhledem k nedbalému vyplnění dotazníku. Vzhledem k těmto redukcím činí výsledný soubor 1387 účastníků.

Následující tabulka shrnuje zastoupení jedinců dle věku, kde je rovněž poukázáno na zastoupení žen a mužů v celkovém souboru. Zastoupení mužů v tomto souboru činilo 87,7 % celkového souboru, kdežto žen bylo v rámci celkového souboru pouze 12,3 %.

Tab. 1: Popisná tabulka statistického souboru z hlediska věku

| Soubor | Počet | Průměr | Medián | Sm. odch. | Minimum | Maximum |
|----------------|-------|--------|--------|-----------|---------|---------|
| Muži | 1217 | 20,38 | 19 | 4,91 | 15 | 40 |
| Ženy | 170 | 21,99 | 22 | 4,44 | 15 | 37 |
| Celkový soubor | 1387 | 20,59 | 19 | 4,88 | 15 | 40 |

Pro upřesnění pracovního vztahu respondentů byla vytvořena tabulka číslo 2, která uvádí jednotlivé kategorie, které respondenti vybrali dle svého aktuálního pracovního vztahu. Z celého souboru 1388 respondentů se pouze 2 respondenti rozhodli zdržet výpovědi u této otázky. Jednotlivé kategorie či individuální odpovědi byly pro výzkumné účely upraveny či sloučeny. Úprava se týkala primárně individuálních odpovědí v typu zaměstnání, kde mnoho respondentů uvádělo svoje živnosti či provedli výpověď zkratkou OSVČ (osoba samostatně výdělečně činná), či u studentů, kteří uváděli své příležitostné brigády. Pro výzkumné účely, které mají primárně rozeznat rozdíly mezi studenty a pracujícími, byly proto druhy zaměstnání sloučeny do skupiny „pracující“ a skupina studentů byla ponechána bez vymezení brigád.

Tab. 2: Popisná tabulka pracovního vztahu respondentů

| Pracovní stav | Počet |
|-------------------|-------|
| Nezaměstnaný | 35 |
| Mateřská dovolená | 8 |
| Pracující | 447 |
| Důchodce | 2 |
| Student | 894 |

6.2 Průběh sběru dat

Data byla získávána od konce do poloviny března roku 2020. Pro získání výzkumného souboru byly použity dvě metody. První metoda byla metoda samovýběru, která je založena na principu dobrovolnosti. Tato metoda je použita v situacích, kdy je více potenciálních účastníků (Miovský, 2006), což v případě tohoto výzkumu bylo. Metoda samovýběru byla prováděna skrze sdílení dotazníku v „herních“ skupinách a na sociálních sítích pro širokou veřejnost. Herní skupiny byly vybrány takové, které nejsou specifické pro své zaměření. Společným jmenovatelem těchto skupin bylo tedy pouze hraní počítačových her, díky čemuž se mohlo předejít zkreslením výsledků určitou herní komunitou, která může být specifická. Druhou, méně zastoupenou metodou, byla metoda sněhové koule, která vychází z první vlny kandidátů, kteří poskytují nominaci na další potenciální kandidáty do požadovaného výzkumu (Miovský, 2006). Tato metoda byla využita díky osobnímu kontaktu jedinců, kteří splňovali výše požadovaná kritéria výzkumu.

6.3 Etické hledisko a ochrana soukromí

Název výzkumu ve formě internetového dotazníku byl „Hrajete počítačové hry?“. Název samotný byl nepatrně pozměněn, jelikož se přímo neodkazyval na samotné vytváření vztahů skrze počítačové hry. Ke změně došlo z důvodu možného zkreslení a ztráty dat. Vzhledem ke změně názvu tak mohl dotazník nabádat k vyplnění všechny potenciální hráče počítačových her, namísto jenom těch, kteří už určitý vztah v počítačové hře vytvořili. Samotný popis dotazníku již ovšem informoval o povaze výzkumu, díky čemuž nedošlo k žádnému klamání respondentů.

Před samotným vyplněním dotazníku byli všichni respondenti informováni o anonymitě tohoto výzkumu. Zúčastnění byli rovněž vyzváni, aby nikde do dotazníku nevypisovali své jméno či osobní údaje. Samotné odstoupení z vyplňování bylo rovněž zmíněno, a to společně s dobrovolným vyplněním, které poslouží pouze pro účely tohoto výzkumu. Respondenti byli rovněž vyzváni, že svým vyplněním souhlasí se zpracováním osobních údajů dle zákona č. 110/2019 Sb., který ve svém sedmém § ukládá možnost zpracování osobních údajů pro jedince starších 15 roku.

Práce s daty byla prováděna v rámci dodržení etičnosti k respondentům, a to i přesto, že data neobsahovala žádné citlivé údaje, které by mohly jakéhokoli účastníka výzkumu ohrozit. Data byla proto přístupna pouze pro výzkumníka. K těmto datům neměl nikdo jiný

přístup vzhledem k přístupovému heslu na počítači, antivirovému programu a zabezpečení webové stránky s příloženým dotazníkem, ke kterému neměla povolený přístup žádná další osoba.

7 PRÁCE S DATY A JEJÍ VÝSLEDKY

Jak již bylo nastíněno, data byla shromažďována pomocí internetového dotazníku, který byl připraven skrze portál formuláře Google. Data byla automaticky převáděna do souboru Microsoft Office Excel, kde byla provedena jejich následná redukce a úprava. Rovněž došlo k převedení slovních odpovědí do statistické podoby, tudíž na čísla.

Práce s výsledky je rozdělena do dvou částí. První část se zabývá zodpovězením doplňujících výzkumných otázek. Zodpovězením těchto otázek dojde k upřesnění jednotlivých vlivů na osobní setkání či k lepší charakteristice výzkumného souboru. Druhá část je věnována samotnému testování statistických hypotéz a jejich následné interpretaci.

7.1 Výsledky deskriptivní analýzy dat

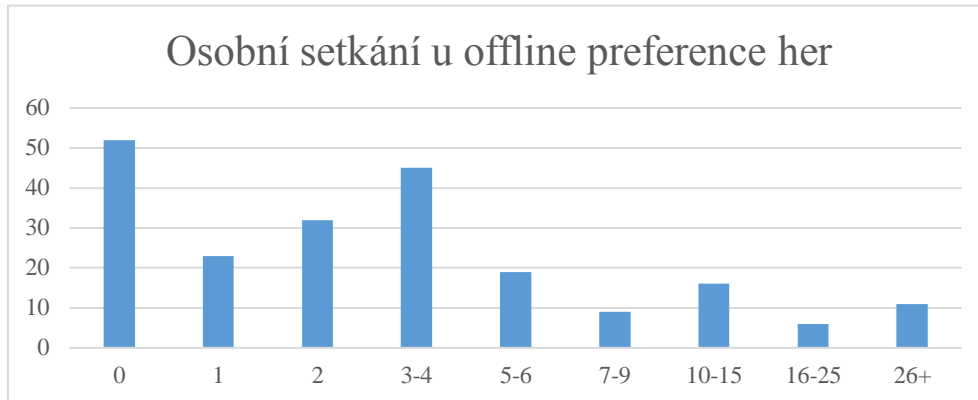
Jak již bylo zmíněno, tato část je věnována výsledkům doplňujících otázek, které byly zpracovány deskriptivní analýzou dat pomocí programu Statistica 13, JASP 0.14 a Microsoft Office.

7.1.1 Jaký je výskyt osobního setkání u preferovaných žánrů singleplayer, multiplayer, off-line a on-line počítačových her?

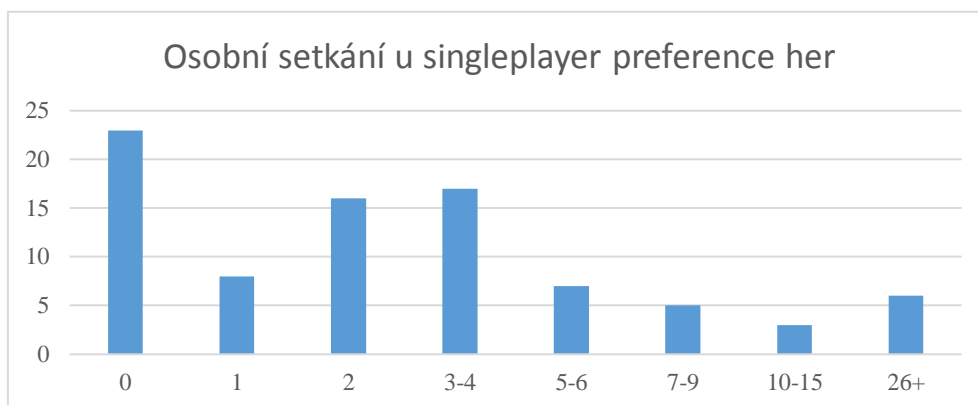
První doplňující výzkumná otázka vycházela z předpokladu, že k osobnímu setkání dochází u vztahu realizovaného skrze počítačové hry, které jsou typické pro svůj online či multiplayer charakter. Nás proto zajímalo, jestli k osobnímu setkání dochází i u jedinců, kteří preferují počítačové hry offline či singleplayerového typu. K následnému zodpovězení této otázky byly použity data preferovaných žánrů danými respondenty, u kterých se porovnávala četnost jednotlivých setkání skrze počítačovou hru. Samotná otázka nabádá k žánrům preferovaným, nikoliv hraným, tudíž může dojít k možnému zkreslení výsledků. Rovněž zastoupení těchto žánrů není jednotné. Každopádně cílem této otázky bylo poukázat na to, jestli se i za těchto předpokladů dostaví určitá míra odlišnosti v četnosti osobního setkání. Následující čtyři grafy poukazují na jednotlivé rozdíly v naměřených hodnotách. Horizontální osa v těchto grafech udává počet individuálních setkání skrze počítačovou hru – tedy otázka „S kolika jedinci, s kterými jste se seznámil skrze počítačovou hru, jste se

viděl/a i mimo prostor internetu?“. Osa vertikální zde udává už pouze četnost jednotlivých odpovědí.

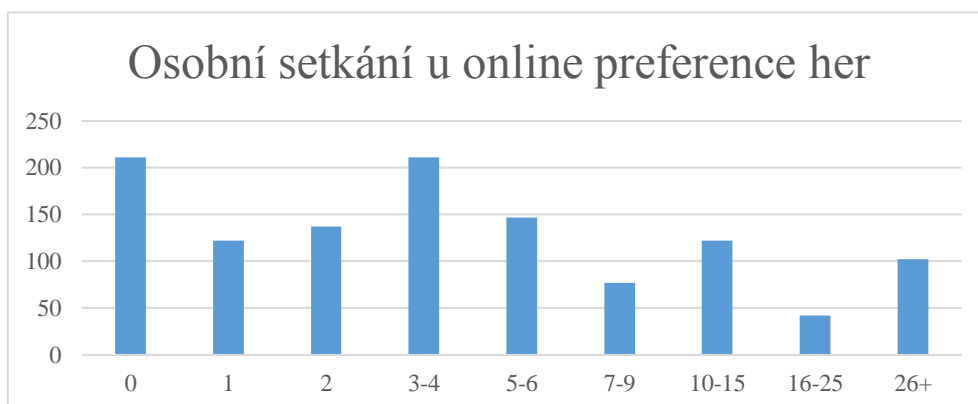
Graf 2: Navázání kontaktu v reálném světě u off-line preference počítačových her



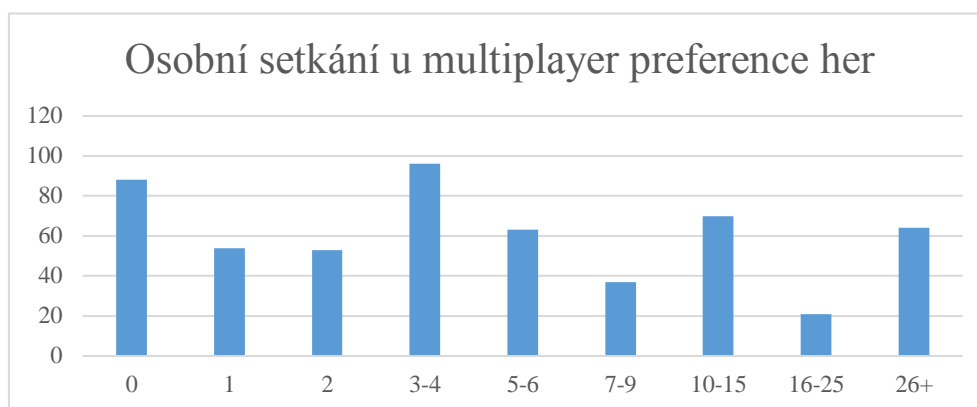
Graf 3: Navázání kontaktu v reálném světě u singleplayer preference počítačových her



Graf 4: Navázání kontaktu v reálném světě u online preference počítačových her



Graf 5: Navázání kontaktu v reálném světě u online preference počítačových her



Následující tabulka popisuje jednotlivé zastoupení žánrů v absenci onoho osobního setkání. Je zde přítom i zmíněn velikost souboru pro dané typy počítačových her.

Tab. 3: Absence osobního setkání u vztahu vytvořeného skrze počítačové hry dle typu her

| Preferované hry | Osobní setkání | Soubor |
|------------------|----------------|--------|
| Singleplayer hry | 73 % | 85 |
| Multiplayer hry | 84 % | 546 |
| Off-line hry | 76 % | 213 |
| On-line hry | 82 % | 1171 |

Výsledky grafů a tabulky tedy udávají, že absence osobního setkání u preferovaných žánrů není až tak významná, jak by se na první pohled očekávalo. Jak již bylo nastíněno na začátku této otázky, u singleplayerových a offline her se očekávala menší míra zastoupení osobního setkání. Vzhledem k výsledkům ale můžeme říci, že se daný žánr na pravděpodobnosti osobního setkání neprojevil v tak velké míře, jak bychom čekali.

7.1.2 Jaké preferované žánry budou vykazovat nejvyšší zastoupení pro utváření vztahů skrze počítačové hry?

Druhá doplňující otázka pojednávala o vlivu žánru na navazování vzájemného vztahu uživatelů počítačových her. Některé žánry mohou být svými vlastnostmi více či méně uzpůsobeny pro navazování vztahů skrze počítačové hry. Cílem této otázky je proto zjistit, jak samotní respondenti vnímají žánry, vzhledem k jejich subjektivnímu navazování vztahu skrze počítačové hry. Následující tabulka vykresluje odpovědi participantů na otázku: „Zaškrtněte uvedené žánry, v kterých jste navázal/a nejvíce přátelství (v závorce jsou uvedeny příklady)“. Tato otázka neměla definovaný přesný počet odpovědí, díky čemuž

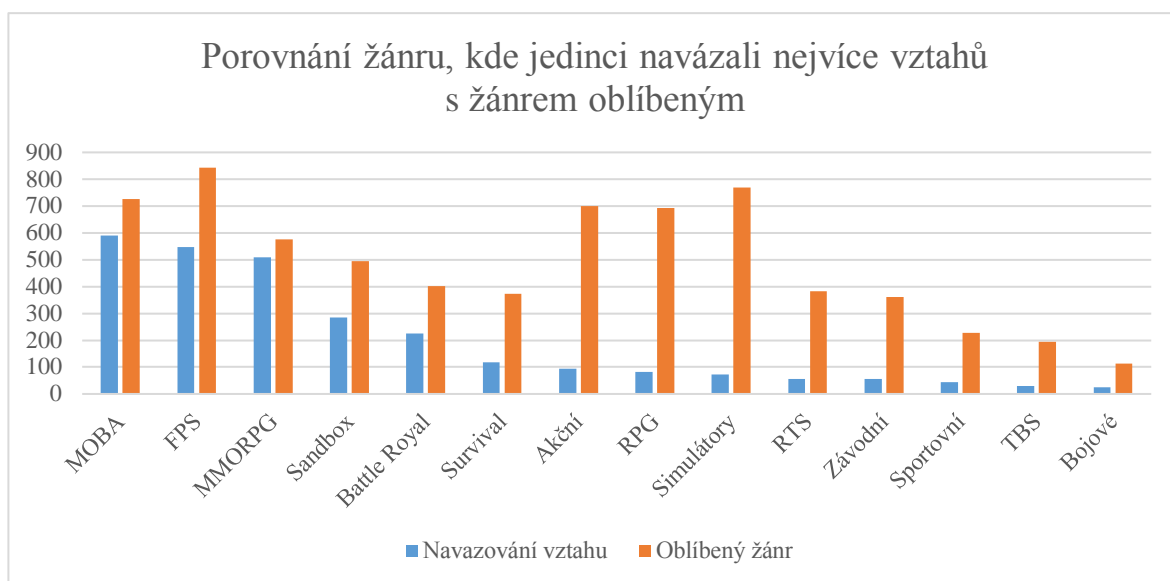
mohli respondenti vyplnit libovolný počet možností. Výsledky v tabulce jsou uspořádány sestupně dle zastoupení jednotlivých žánrů v odpovědích respondentů.

Tab. 4: Zastoupení žánrů počítačových her, které se nejvíce podílely na vytváření vztahů

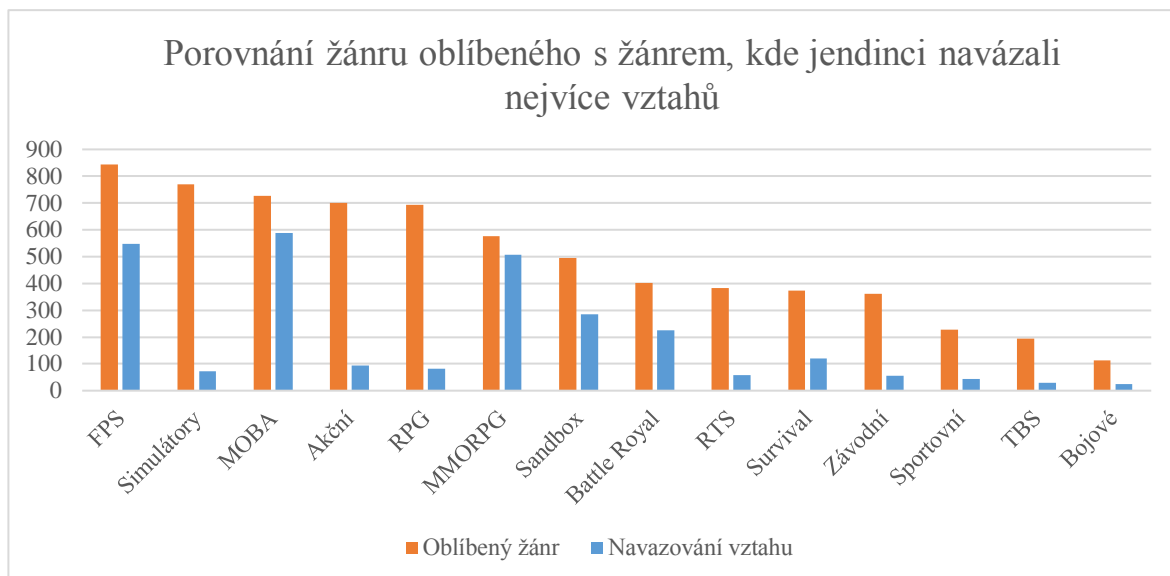
| Žánr | Počet | Procentuální zastoupení |
|--------------|-------|-------------------------|
| MOBA | 589 | 42 % |
| FPS | 547 | 39 % |
| MMORPG | 508 | 37 % |
| Sandbox | 284 | 20 % |
| Battle Royal | 226 | 16 % |
| Survival | 119 | 9 % |
| Akční | 94 | 7 % |
| RPG | 83 | 6 % |
| Simulátory | 73 | 5 % |
| RTS | 57 | 4 % |
| Závodní | 55 | 4 % |
| Sportovní | 43 | 3 % |
| TBS | 29 | 2 % |
| Bojové | 24 | 2 % |

Výsledky této doplňující výzkumné otázky zjistily, že se na předních příčkách objevily žánry MOBA, FPS a MMORPG. Tato práce se ovšem rovněž zabývala oblíbenými žánry daných respondentů, k čemuž sloužila otázka: „Zaškrtněte uvedené žánry, které hrajete nejčastěji (v závorce jsou uvedeny příklady)“, Díky této otázce je totiž možné porovnat oblíbenost žánru se samotným navazováním vztahu. Výsledky tohoto porovnání shrnují následující grafy.

Graf 6: Porovnání žánru, kde jedinci navázali nejvíce vztahů s žánrem oblíbeným.



Graf 7: Porovnání oblíbeného žánru s žánrem, kde jedinci navázali nejvíce vztahů.



Z uvedených grafů je patrné, že určité žánry nejsou tak dobře stavěny na vytváření vztahů i přes svoji velkou oblibu. Jedná se zde převážně o žánr akčních her, simulátorů a RPG her.

7.1.3 Jaké je procentuální zastoupení osobního setkání v rámci věkových kategorií?

Cílem této otázky bylo zjistit, jaké je procentuální zastoupení osobního setkání s člověkem seznámeným skrze internet, dle daných věkových kategorií. Dle povahy souboru došlo k rozdělení na skupinu 15-17 let, 18-25 let a 26-40 let. Vyšší věkové rozmezí nebylo možno uskutečnit díky nedostatečnému počtu participantů v dané kategorii. Následující úvodní tabulka popisuje zastoupení onoho osobního setkání u následujících věkových kategorií. Dle této prvotní tabulky je patrné, že s přibývajícím věkem u dotazovaných jedinců roste pravděpodobnost alespoň jednoho osobního setkání s člověkem seznámeným skrze počítačové hry.

Tab.5: Zastoupení osobního setkání dle jednotlivých věkových kategorií

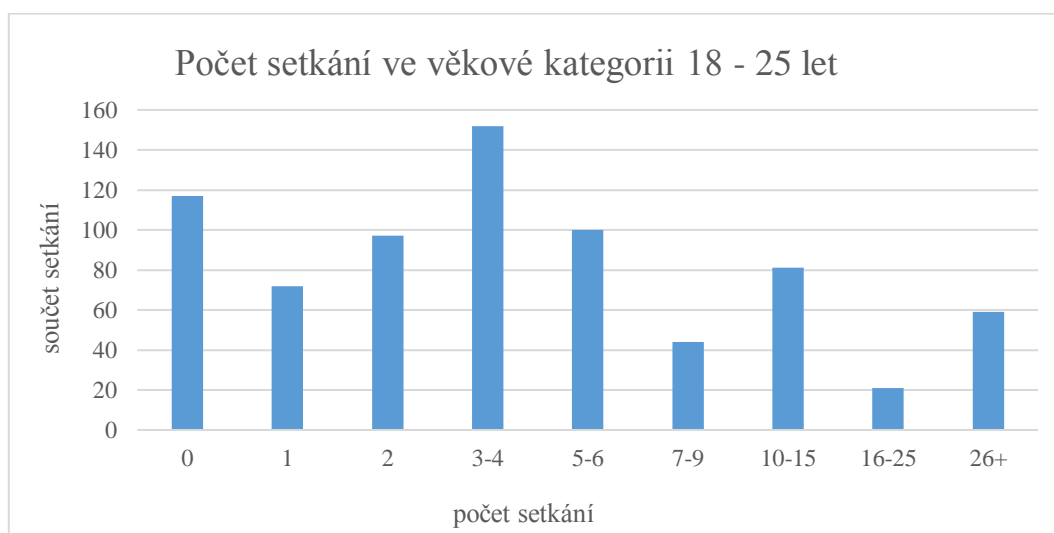
| Věková kategorie | Počet jedinců | Relativní četnost osobního setkání |
|------------------|---------------|------------------------------------|
| 15-17 let | 437 | 70,7 % |
| 18-25 let | 743 | 84,3 % |
| 26-40 let | 205 | 91,2 % |

Následující grafy poskytují detailnější náhled na rozdělení jednotlivých skupin. Z grafů již můžeme vidět rozdíly dle jednotlivých věkových skupin. Dle jejich rozdělení je kupříkladu patrné, že skupina v rozmezí 15 až 17 let má spíše tendenci dosahovat menších hodnot na horizontální ose, než je tomu u věkové skupiny tvořené participanty ve věkovém rozmezí 26 až 40 let. A nakonec je zde uveden graf, který udává čistě srovnání jednotlivých věkových kategorií dle procentuálního zastoupení v jednotlivých skupinách.

Graf 8: Počet osob, s kterými proběhlo osobní setkání, ve věkové kategorii 15-17 let



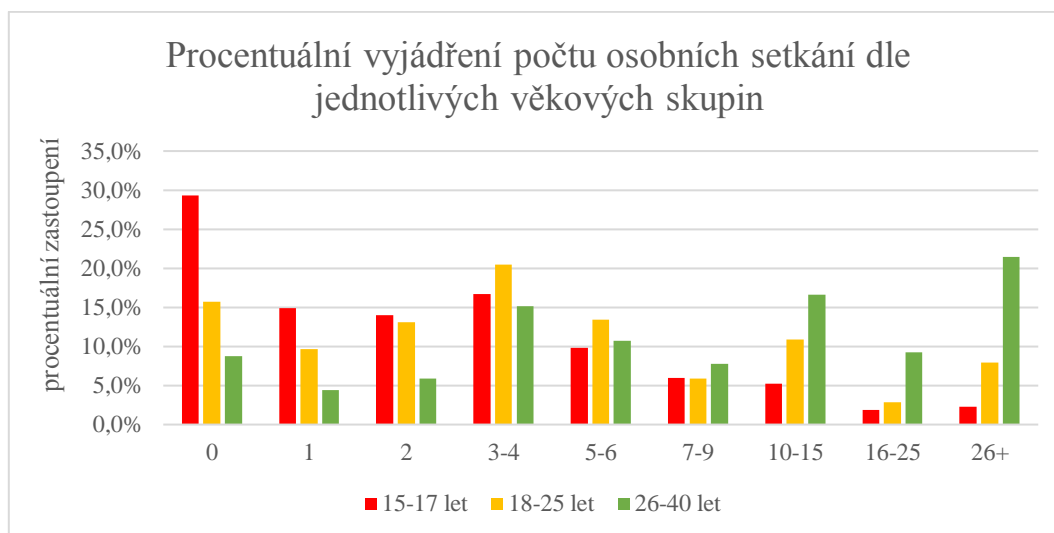
Graf 9: Počet osob, s kterými proběhlo osobní setkání, ve věkové kategorii 18-26 let



Graf 10: Počet osob, s kterými proběhlo osobní setkání, ve věkové kategorii 26-40 let



Graf 11: Procentuální vyjádření počtu osobních setkání dle jednotlivých věkových skupin



7.1.4 Jaké obsahy setkání se nejčastěji vyskytovaly v souboru mužů a ženy?

Pokud možno, krátce popište, co bylo náplní vašeho setkání (co jste při této příležitosti dělali). Tato otázka si kladla za cíl nastínit charakteristiku osobního setkání u mužů a žen. V rámci této otázky bylo tedy nutno provést třídění informací, díky čemuž byly dodatečně vytvořeny kategorie, do kterých se jednotlivé informace shlukovaly. Cílem rovněž nebylo z dané výpovědi zpracovat pouze jednu informaci, díky čemuž se jedna odpověď respondenta mnohdy projevila ve vícero kategoriích. Důležitým poznatkem v rámci obsahů u mužů a žen je absence jakýchkoliv traumatizujících či výrazně negativních

zkušeností, které by měly negativní dopad na daného jedince. Jediné negativní zkušenosti zde byly vesměs spojovány s první schůzkou, která s sebou nesla velkou míru nejistoty.

Obsahy setkání u žen

Z celkového souboru 170 žen uvedlo obsah osobního setkání 121 respondentek. Vzhledem k dobrovolnosti této otázky se 10 žen rozhodlo otázky zdržet či jejich odpovědi byly špatně koncipovány. Finální soubor žen tedy obsahoval 111 respondentek. Následující tabulka vykresluje zastoupení již zmíněných kategorií ve výpovědích respondentek.

Tab.6: Charakteristika osobního setkání u skupiny žen

| Kategorie | Počet | Zastoupení v % |
|----------------|-------|----------------|
| Konverzace | 34 | 28,1 % |
| Kultura | 31 | 25,6 % |
| Partnerství | 31 | 25,6 % |
| Hra | 20 | 16,5 % |
| Procházka | 20 | 16,5 % |
| Alkohol, party | 14 | 11,6 % |
| Jídlo | 13 | 10,7 % |

Z tabulky č 5. tedy vyplývá, že zhruba každá čtvrtá žena z našeho výzkumného souboru uvedla, že mělo její osobní setkání partnerský charakter. Vzhledem k různorodosti a obsáhlosti výpovědí je tedy patrné, že je tato skupina hojně zastoupena, jestliže vezmeme v potaz charakter obou kategorií, které mají své zastoupení stejné či vyšší. Samotná povaha kategorie „Partnerství“ je rovněž zajímavá, jelikož zde odpovědi respondentek vesměs uváděly dlouhodobé vztahy s osobami seznámenými právě skrze počítačové hry. Jako příklad bych z této kategorie uvedl: *„Při prvním setkání jsme měli rande, uvařili si jídlo, pustili film, zašli pár dungů na wowku a později i něco, co se nehodí sem psát. Od té doby se vidáme pravidelně, je to už několik let můj partner. Zatím oba studujeme, takže bydlíme u rodičů, ale plánujeme společný život.“*

Velká část respondentek mimo to uváděla, že náplní setkání byla konverzace či kultura. Pojem kultura v této práci obsahuje široký záběr aktivit kupříkladu návštěvu kina, sportovního zápasu, koncertu či festivalu: *„Najprv návšteva u neho, prechádzky mestom a potom metalfest“*.

. Herní tematika setkání byla v tomto kontextu ovšem sdružena do samostatné kategorie, jelikož mnoho respondentek uvádělo jako náplň setkání kupříkladu vytváření nové strategie v rámci hry, návštěvu herní akce či společné hraní hry na jednom či vícero počítačích: „*Setkání při akci spojené s hrou - fandění, nákup merche, jídlo, povídání.*“.

K zbývajícím kategoriím řadíme společné procházky, účasti na oslavách či pití alkoholu (pracovní název: Alkohol, Party) či návštěvu restauračního zařízení pojmenováno kategorií „Jídlo“.

Obsahy setkání u mužů

Soubor mužů obsahoval 1217 respondentů, ovšem pouze 822 jedinců vyplnilo otázku týkající se osobních vztahů, čímž byla skupina zredukována o 395 výpovědí. Druhá redukce poté eliminovala 147 odpovědí, které byly špatně formulované, nejednoznačné či nedbale vyplněné: „*Um, všechno*“ či „*sirili komunismus*“. Vzhledem k oběma redukcím tedy činil závěrečný vzorek 675 respondentů. Obsahy setkání u mužů se svým charakterem liší od setkání žen, což je patrné již při samotném rozdělení kategorií v rámci tabulky. Nejvýznamnější prvek setkání zde bylo opět konverzování, ovšem jako druhý významný činitel byla u mužů kategorie „Alkohol, party“. Velké zastoupení v této kategorii je způsobeno samotným pitím alkoholu: „*Pití velkého množství alkoholu*“, ale rovněž přítomností alkoholu u mnoha aktivit: „*Jdeme na pivo, dame jídlo, zalijem to par panakame a jdeme hrát online a u toho chlastáme dál.*“. Tímto se tato skupina výrazně lišila od žen, které v této kategorii spíše uváděly návštěvu oslavy, baru či klubu. U kategorií jako je hra, jídlo, kultura či procházka u mužů nedocházelo z hlediska obsahu k významným rozdílům v odpovědích v porovnání se souborem žen. Typickou odpovědí zde bylo rozebírání hry při příležitosti návštěvy kina či restaurace. Kategorie partnerství se na druhou stranu svým výskytem lišila daleko více. Tento výsledek byl ale předpokládaný, přihlédneme-li ke genderovému nepoměru u uživatelů počítačových her. Poslední zmíněnou a zároveň novou kategorií je sport. Tato kategorie byla potřeba vytvořit až u souboru mužů, kteří často uváděli jako aktivitu osobního setkání aktivní provozování sportu: „*Jen tak jsme si zašli někam, například si zahrát badminton, někdy jsme zašli do hospody...*“.

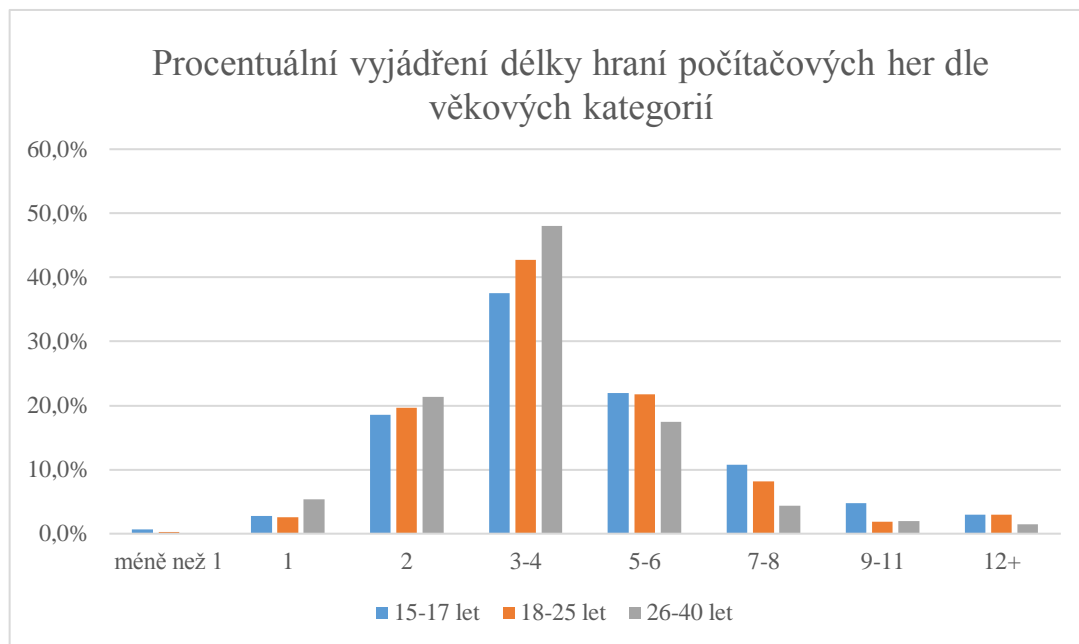
Tab.7: Charakteristika osobního setkání u mužů

| Kategorie | Počet | Zastoupení v % |
|----------------|-------|----------------|
| Konverzace | 260 | 31,6 % |
| Alkohol, party | 206 | 25,1 % |
| Hra | 160 | 19,5 % |
| Jídlo | 119 | 14,5 % |
| Kultura | 100 | 12,2 % |
| Sport | 58 | 7,1 % |
| Procházka | 53 | 6,4 % |
| Partnerství | 44 | 5,4 % |

7.1.5 Jak se liší doba hraní počítačových her napříč věkovými skupinami?

Cílem této doplňující výzkumné otázky je poukázat na možné odlišnosti v průměrné délce hraní počítačových her napříč jednotlivými věkovými skupinami. Následující graf č. 12 shrnuje poznatky deskriptivní statistiky, přičemž horizontální osa zde značí průměrnou délku hraní počítačových her v hodinách v rámci daného dne a osa vertikální značí procentuální zastoupení dle daných věkových kategorií.

Graf 12: Procentuální vyjádření délky hraní počítačových her dle věkových kategorií



Jak je z grafu patrné, hodnoty se významně neliší dle jednotlivých věkových skupin. Největší rozestupy byly zaznamenány mezi věkovou kategorií 15-17 let a 26-40 let, přičemž šlo o průměrnou délku hraní:

1. 3 až 4 hodin, kde věková skupina 26-40 let dosahovala vyššího zastoupení oproti skupině 15-17 let a to o 10,5 %
2. 5 až 6 hodin, kde věková skupina 15-17 let dosahovala vyššího zastoupení oproti skupině 26-40 let a to o 4,5 %
3. 7 až 8 hodin, kde věková skupina 15-17 let dosahovala vyššího zastoupení oproti skupině 26-40 let a to o 6,4%

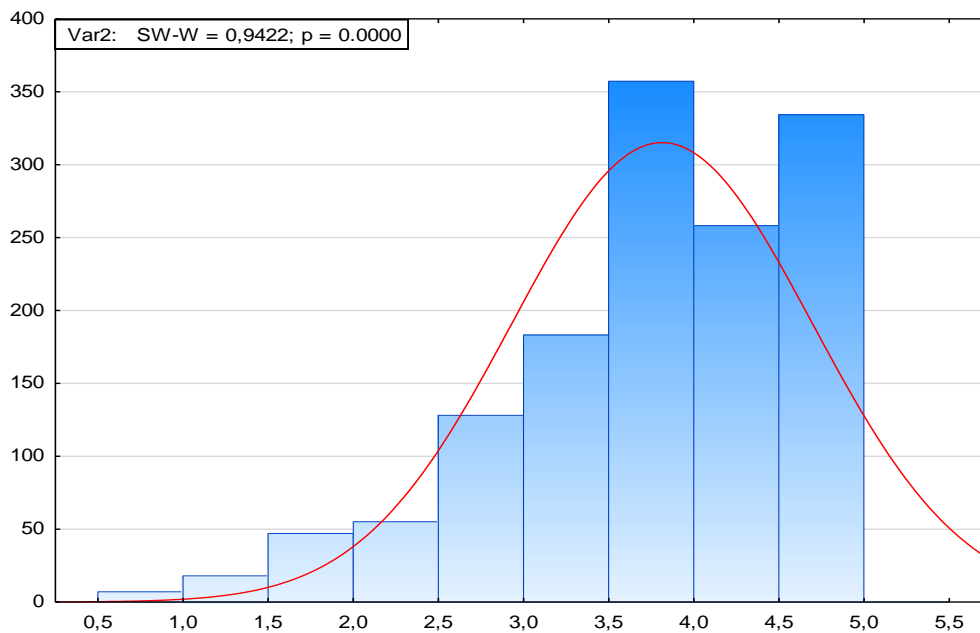
7.2 Výsledky ověření platnosti statistických hypotéz

V této části práce prezentujeme výsledky statistických hypotéz, jejichž výpočet byl proveden skrze Mann-Whitney U test, kde U značí testové kritérium, Z označuje standardizované Z, p statistickou významnost a AUC je zkratka pro „area under the curve“, což je ukazatelem míry účinku.

7.2.1 Osobní setkání má statisticky významný vliv na vnímání blízkosti a důvěry k druhé osobě.

Tato hypotéza si kladla za cíl zjistit, zda-li má statisticky významný vliv osobní setkání na vnímání blízkosti a důvěry k druhé osobě. Vzhledem k neúspěšnému testu normality u skupiny s přítomností osobního setkání (viz graf 10), však bylo nutno upustit od užití parametrického testu.

Graf 13: Shapir-Wilkův test normality pro hodnoty blízkosti a důvěry



Následující tabulka znázorňuje výsledky užití neparametrického Mann-Whitney U testu, přičemž „N setkání ANO a NE“ zde značí počet přítomnosti či nepřítomnosti osobního setkání u respondentů.

Tab. 8: Srovnání přítomnosti a nepřítomnosti osobního setkání vzhledem k důvěře a blízkosti

| N: setkání ANO | N: setkání NE | U | Z | p | AUC |
|----------------|---------------|----------|--------|---------|------|
| 958 | 429 | 102782,5 | 14,897 | < 0,001 | 0,75 |

Na základě výsledků z tabulky č. 7 **přijímáme H1**. Osobní setkání má statisticky významný vliv na vnímání blízkosti a důvěry k druhé osobě.

7.2.2 V otázkách zabývajících se důvěrou a blízkostí existuje statisticky významný rozdíl v průměrném skóru u mužů a žen.

Tato otázka si kladla za cíl odhalit možné statisticky významné rozdíly v utváření blízkosti a důvěry skrze počítačové hry u souboru žen a mužů. Jak již bylo zmíněno v deskriptivní části, obsah osobního setkání u mužů a žen byl odlišný, díky čemuž vystává otázka, jestli se tato odlišnost projevuje i u vytváření blízkosti a důvěry. Vzhledem k nevhodnému rozdělení metrické proměnné (viz graf 10) nebylo možné pracovat s daty coby s metrickou proměnnou.

Následující tabulka znázorňuje výsledky Mann-Whitney U testu. Vzhledem k těmto výsledkům jsme schopni **H2 přijmout**, jelikož jsme zjistili, že ženy dosahují statisticky významně vyššího průměrného skóru než muži.

Tab. 9: Srovnání mužů a žen ve vytváření blízkosti a důvěry

| N: muži | N: ženy | U | Z | p | AUC |
|---------|---------|----------|----------|---------|------|
| 1217 | 170 | 74532,00 | 5,910331 | < 0,001 | 0,64 |

7.2.3 V denní době strávené hraním počítačových her u pracujících a studujících respondentů ve věkové kategorii 18-25 let existuje statisticky významný rozdíl.

Poslední hypotéza vychází z teoretického ukotvení vynořující se dospělosti, ve které dochází k prodloužení adolescence či nástupu dospělosti. Hypotéza se snaží najít statisticky signifikantní rozdíly v délce hraní počítačových her právě mezi pracujícími a studenty v dané věkové kategorii. Samotná délka hraní počítačových her byla v dotazníků formou škály, díky čemuž bylo nutno škály převést na ordinální proměnnou a použít Mann-Whitney U test. Následující tabulka č. 9 zobrazuje výsledky daného výpočtu.

Tab. 10: Srovnání pracujících a studujících jedinců věkové kategorie 18-25 let v délce hraní počítačových her

| N: studujících | N: pracujících | U | Z | p | AUC |
|----------------|----------------|----------|----------|-------|------|
| 458 | 262 | 59978,00 | 0,007262 | >0,05 | 0,50 |

Na základě výsledků uvedených v tabulce č. 9 **nepřijímáme H3**. Tato hypotéza se zabývá pouze průměrnou délkou hraní počítačových her v rámci daného okamžiku. Participanti byli ovšem rovněž dotazováni na aktivitu hraní počítačových her. Následující

tabulka č. 11 vykresluje dodatečné informace o aktivitě hraní dané hry. N zde představuje četnost a „r. četnost“ vyjadřuje relativní četnost dané kategorie.

Tab. 11: Rozdíl v aktivitě hraní počítačových her u studujících a pracujících ve věkové skupině 18-25 let.

| Aktivita hraní | Skupina pracujících | | Skupina studujících | |
|--|---------------------|------------|---------------------|------------|
| | N | r. četnost | N | r. četnost |
| Hrají každý den | 132 | 50,4 % | 285 | 62,4 % |
| Hrají párkrát do týdne | 81 | 30,9 % | 94 | 20,6 % |
| Hrají párkrát do měsíce | 5 | 1,9 % | 3 | 0,7 % |
| Dříve jsem hrával/a často, ale nyní už jenom občas | 37 | 14,1 % | 68 | 14,9 % |
| Dříve jsem hrál/a, ale nyní už nehrají | 2 | 0,8 % | 4 | 0,9 % |

Tabulka shrnuje dodatečné informace týkající se aktivity hraní počítačových her. Jak je z tabulky patrné, významný rozdíl zde můžeme nalézt u skupiny hrající počítačové hry každý den a párkrát do týdne, jelikož právě u těchto skupin dochází k největším rozdílům dle rozdělení na pracující jedince a studenty.

8 DISKUZE

V této kapitole si detailně vysvětlíme výsledky, ke kterým jsme ve sběru a analýze dat došli. Tato kapitola byla rovněž rozdělena do dvou částí. V první části budeme interpretovat výsledky pěti doplňujících výzkumných otázek, které byly zodpovězeny deskriptivní statistikou, a ve druhé části se budeme vyjadřovat k hypotézám tohoto výzkumu.

8.1 Diskuze k deskriptivní analýze dat

První deskriptivní otázka se zabývala jednotlivým rozložením vytváření blízkosti a důvěry v rámci herních žánrů singleplayer, multiplayer, on-line a off-line. Dle výsledů z tabulky č. 3 můžeme tvrdit, že mezi oblíbenější žánry patří ty, které dovolují interakci vícero uživatelů v daném okamžiku, tedy multiplayer a online počítačové hry. Vzhledem k charakteru těchto žánrů je rovněž z tabulky číslo 3 patrné, že právě u těchto žánrů docházelo k vyššímu výskytu osobního setkání s člověkem seznámeným skrze počítačové hry.

Druhá doplňující otázka si kladla za cíl vysvětlit, jaké preferované žánry budou vykazovat nejvyšší zastoupení pro utváření vztahů skrze počítačové hry. Z výsledků tabulky č. 4 můžeme tvrdit, že tomu tak je právě u žánrů MOBA, FPS a MMORPG, což jsou žánry, které svojí charakteristikou nejvíce cílí na interakci mezi jednotlivými hráči. Yee (2006) v tomto kontextu vhodně podotkl, že u her jsou klíčové úspěchy, sociální stránka a ponoření se do hry, což tyto žánry jednoznačně splňují. Z výsledků grafů číslo 6 a 7 rovněž můžeme tvrdit, že oblíbenost her úzce nesouvisí s navazováním vztahů právě skrze onu hru, jelikož je v hodnotách patrný velký rozdíl právě v oblíbenosti a navazování vztahů. Jako příklad bych zde uvedl simulátory, akční a RPG počítačové hry, kde byla propast mezi oblíbeností a navazováním vztahů nejvyšší.

Otázku procentuální četnosti osobního setkání v rámci věkových kategorií popisuje tabulka číslo 6, která vypovídá o vzrůstající tendenci napříč věkovými kategoriemi, bavíme-li se pouze o přítomnosti osobního setkání či absenci osobního setkání. Nicméně v porovnání s výsledky z minulých let je patrné, že dnešní uživatelé počítačových her navazují osobní setkání s blízkými vztahy daleko více, než tomu tak bylo dříve (Walsh, Wolak a Mitchell (2013)). Z dodatečného sjednocujícího grafu číslo 9 je rovněž patrný rozdíl v celkovém množství setkání. Skupina 15-17letých byla specifická nejvýznamnější hodnotou „0“ – tedy

absencí osobního setkání. Zbylé hodnoty byly specifické svým klesajícím charakterem vzhledem k navyšujícímu počtu individuálních setkání. V kontrastu této skupiny působilo skupina 26-40letých, jejichž hodnoty spíše připomínaly vzrůstající tendenci společně s nejvýznamnější položkou 26 a více individuálních setkání. Jak již zmínil Fam (2018), kdo hraje počítačové hry se změnilo, a proto není divu, že se do této kategorie začíná promítat čím dál tím více starších respondentů, kteří za svou „hráčskou kariéru“ stihli poznat mnoho přátel. Skupina 18-25letých svými hodnotami tvořila pomyslný most mezi již zmíněnými dvěma skupinami. Proto se většinou v rámci jednotlivých položek držela na prostřední pozici, s výjimkou 3 až 4 setkání a 5 až 6 setkání, kde tato skupina dominovala. Milníkem této doplňující výzkumné otázky ovšem byla stále převažující nerovnoměrnost výzkumného souboru z hlediska věku, díky čemuž nebylo možno pracovat se staršími jedinci nad 30 let coby samostatnou skupinou. Skupiny byly z tohoto důvodu rozděleny na dospívající, skupinu vynořující se dospělosti a dospělé jedince.

Doplňující výzkumná otázka, týkající se obsahu osobního setkání u mužů a žen, měla za cíl nastínit jednotlivé rozdíly v rámci těchto dvou skupin. Z výsledků obsažených v tabulce č 6 a 7 můžeme bezpochyby určit rozdíly v daných kategoriích, které byly vytvořeny z odpovědí participantů. Nejvýznamnější rozdíly panovaly v kategorii partnerství (romantická schůzka, vztah atd.), kde ženy převažovaly nad muži o 20,2 %, dále v kategorii alkohol a party (oslavy, party, společné pití alkoholu, atd.), kde muži převažovali nad ženami o 13,5 % a v neposlední řadě v kategorii kultura (kino, divadlo, koncert atd.), kde opět dominovaly ženy a to o 13,4 %. Za zmínku bezpochyby stojí i kategorie sport (aktivní provozování sportu), která byla vytvořena pouze u skupiny mužů, jelikož se tento druh odpovědi u souboru žen neobjevil. U mužů tato kategorie představovala 7,1 % odpovědí. Z analýzy dat je patrné, že nejvýznamnějším činitelem pro porovnávání těchto dvou skupin je partnerská náplň osobního setkání, jelikož se tato náplň setkání v rámci výzkumného souboru objevila zhruba u každé čtvrté ženy, kdežto u mužů zhruba u každého patnáctého jedince. Z analýzy jednotlivých odpovědí žen můžeme rovněž vyvodit, že právě u této skupiny se partnerský charakter osobního setkání mnohdy projevovat dlouhodobějším vztahem s daným jedincem. Vysvětlením tohoto jevu by mohlo být nerovnoměrné zastoupení uživatelů počítačových her. Crawford (2005) správně podotkl, že dnešní počítačové hry nejsou vytvářeny pro ženy v tak velké míře, jako pro muže, jelikož v samotných hrách převažuje sport, násilí či v nich chybí aktivní ženská postava. Muži v počítačových hrách dle Jenson a de Castella (2010) hledají spíše soutěživost, kterou ženy

oproti mužům tolik nevyhledávají. Na základě tohoto teoretického rozložení uživatelů počítačových her a na základě rozložení respondentů této studie můžeme vyvodit, že žena je v prostředí počítačové hry takzvanou „raritou“, což by teoreticky mohl být důvod, proč je vzbuzován větší zájem o její osobu.

Za zmínění v rámci této doplňující otázky rovněž stojí, že se v celkovém souboru neobjevila žádná výpověď, která by popisovala traumatizující či vysoce negativní povahu setkání. Jak již bylo zmíněno v části teoretické, mnoho výzkumů se zabývá pouze negativními dopady osobního setkání s člověkem z online prostředí (Bayraktar, Barbovschi, & Kontrikova, 2016). V rámci tohoto výzkumu ale většina respondentů uváděla ve spojitosti s negativním prožitkem pouze mírné napětí, které bylo součástí prvního setkání. Vzhledem k těmto výsledkům ale rovněž vystává otázka, zda právě nepřítomnost těchto druhů setkání nebyla limitem tohoto výzkumu, vezmeme-li v potaz citlivost traumatizující či vysoce negativní zkušenosti.

V poslední výzkumné otázce jsme se dozvěděli, že mezi danými skupinami nedochází k výraznému rozdílu v délce hraní počítačových her v rámci daných věkových kategoriích. Nejvýraznější rozdíly zde byly u skupiny dospívajících (15-17 let), mezi skupinou dospělých (26-40 let), kde si můžeme povšimnout rozdílu v průměrném hraní počítačových her 3-4 hodiny denně ve prospěch starší generace a to o 10,4 %. Samotné rozložení hodnot v grafu č. 12 si každopádně můžeme vyložit jako eskalaci hraní počítačových her právě do průměrné doby hraní 3-4 hodiny, jelikož po této časové době dochází k razantnímu úpadku jedinců, kteří by hráli počítačové hry déle, a to napříč všemi věkovými kategoriemi.

8.2 Diskuze k jednotlivým hypotézám

První hypotéza předpokládala, že existuje statisticky významný vliv osobního setkání pro vytváření důvěry a blízkosti s jedincem seznámeným skrze počítačové hry. Suler (2004) v tomto kontextu uvádí velký vliv solipsistické introjekce, díky které si do jisté míry utváříme osobnost druhého jedince dle našich ideálních představ, společně s dalšími faktory komunikace na internetu.

Vzhledem k výsledkům této práce ovšem můžeme tvrdit, že faktory disinhibičního efektu na internetu neměly u osobního setkání negativní vliv pro vytváření důvěry a blízkosti. Z dat obsažených v tomto výzkumném souboru můžeme tvrdit, že skupina

s přítomností osobního setkání dosahovala vyššího průměrného skóru v otázkách důvěry a blízkosti než skupina bez osobního setkání. Vzhledem k těmto výsledkům se můžeme domnívat, že právě ono osobní setkání se stalo pozitivním aspektem pro vnímání blízkosti a důvěry k druhé osobě. V rámci této hypotézy jsme tedy objevili velmi signifikantní vztah mezi těmito skupinami, který se dá vzhledem k deskriptivní povaze dat interpretovat jako pozitivní právě pro přítomnost osobního setkání.

Výsledky druhé statistické hypotézy odkryly rozdíly v utváření blízkosti a důvěry u souboru mužů a žen. Předpoklad této hypotézy vycházel z rozdílného obsahu setkání u jednotlivých skupin. Jak jsme se již dozvěděli v deskriptivní části, soubor žen a mužů se lišil svými kategoriemi. U žen se razantně více objevovala kategorie „partnerství“, kdežto u mužů byla vytvořena kategorie „sport“, která se neobjevila v žádné z výpovědi žen. V rámci výpočtu statistické hypotézy jsme posléze zjistili, že existuje statisticky významný rozdíl v průměrném skóru mužů a žen v rámci odpovědí zachycující povahu blízkosti a důvěry. Informace dosažené v deskriptivní statistice v nás ovšem vzbuzují domněnku, že jsou to právě ženy, které dosahují vyšší důvěry a blízkosti, a to právě díky odlišnému charakteru osobních setkání.

Poslední hypotéza zkoumala statisticky významný rozdíl v denní době strávené hraním počítačových her u pracujících a studujících v rámci věkové kategorie 18-25 let. Předpoklad této hypotézy vychází z teorie, která vykládá vynořující se dospělost (18-25 let) jako mezistupeň mezi koncem adolescence a dospělostí. Díky tomuto vývojovému mezistupni může u jednotlivců docházet k rozporu, který s sebou odráží odlišné hodnotové orientace (Arnett, 2004). Naše hypotéza vychází z odlišného uchopení zodpovědnosti v rámci hraní počítačových her, díky čemuž jsme očekávali statisticky významný rozdíl právě v denní délce hraní. Výsledky statistiky ovšem u tohoto výzkumného souboru nevypověděly žádný signifikantní rozdíl mezi skupinou pracujících a studujících. Díky tomuto zjištění jsme hypotézu číslo 3 nepřijali. Z výsledných dat se tedy dá vyvodit, že u studujících a pracujících jedinců v rámci 18-25 let neexistuje signifikantní rozdíl v délce hraní počítačových her.

Jakousi odpověď jsme každopádně získali z dat týkajících se aktivity hraní počítačových her, kde jsme zjistili, že dochází k jistému rozdílu u hráčů, kteří hrají každý den a u hráčů, kteří hrají párkrát do týdne. Skupina pracujících zde u každodenního hraní dosahovala 50,4 % relativní četnosti, kdežto skupina studujících dosahovala relativní

četnosti 62,4 %. V hraní počítačových her párkrát do týdne skupina pracujících dosahovala relativní četnosti 30,9 % a skupina studujících 20,9 %.

Z následujících dat můžeme vyvodit, že v rámci tohoto výzkumného souboru nedochází u studujících a pracujících v rámci věkové kategorie 18-25 let k signifikantnímu rozdílu v délce hraní počítačových her, nýbrž v aktivitě hraní počítačových her, která vypovídá o aktivnějším hraní studentů nad pracující skupinou. Limitem herní aktivity u této věkové skupiny však stále je nedostatečné naplnění skupin hráčů, kteří hrají párkrát do měsíce či hráčů, kteří dříve hráli, ale nyní už nehrají, jelikož jsme v těchto skupinách obdrželi opravdu malé množství odpovědí na vyvozování jakýchkoli závěrů.

V rámci zodpovězení hlavního výzkumného cíle jsme se tedy vyjádřili ke třem stanoveným hypotézám a pěti doplňujícím výzkumným otázkám, které nám pomohly více pochopit mechanismy pro utváření blízkých vztahů skrze počítačové hry. Nutno podotknout, že vzhledem k teoretickému předpokladu se v souboru neobjevil žádný respondent, který by osobní setkání definoval jako traumatizující či velice negativní.

9 ZÁVĚR

Cílem našeho výzkumu bylo kvantitativně popsat četnost a jednotlivá specifika utváření blízkých vztahů vytvořených skrze počítačové hry. Tento výzkum byl realizován na 1387 účastnících. V rámci šetření jsme stanovili 3 hypotézy, které jsme následně doplnili o výsledky deskriptivní statistiky v rámci doplňujících výzkumných otázek.

První hypotéza se zabývala otázkou, zde existuje statisticky významný rozdíl ve vnímání důvěry a blízkosti u jedinců s přítomností a nepřítomností osobního setkání. Tuto hypotézu jsme v rámci statistických výpočtů potvrdili, čímž jsme potvrdili předpoklad onoho vztahu mezi těmito skupinami. Druhá hypotéza se zabývala přítomností signifikantního rozdílu ve vytváření důvěry a blízkosti mezi souborem žen a mužů. Tato hypotéza byla rovněž přijata, jelikož byl ve výzkumném souboru přítomen velice signifikantní rozdíl mezi pohlavím a průměrnou hodnotou důvěry a blízkosti. Třetí hypotéza se zabývala rozdílem v délce hraní počítačových her u studujících a pracujících v rámci věkové skupiny vynořující se dospělosti (18-25 let). Tato hypotéza nebyla přijata, jelikož nebyl prokázán signifikantní rozdíl mezi pracovním statutem a denní délkou hraní počítačových her. Nicméně jsme v rámci deskriptivní analýzy rovněž poukázali na možný rozdíl, který byl dle výsledů patrný z herní aktivity v rámci respondentů ze skupiny vynořující se dospělosti.

V rámci deskriptivní statistiky jsme potvrdili předpoklad, že se přítomnost osobního setkání nejvíce objevuje v multiplayerovém a online žánru počítačových her, vzhledem k interakci mnoha uživatelů v dané hře. V rámci žánrů jednotlivých her jsme rovněž zjistili, že se osobní setkání nejvíce objevovalo u žánru MOBA, FPS a MMORPG, čímž se opět potvrdil teoretický předpoklad, vzhledem k rizikovosti dlouhodobého hraní těchto žánrů.

Z hlediska věkových kategorií jsme poukázali na stoupající relativní četnost u osobního setkání, přičemž jsme rovněž upozornili na významné položky individuálních setkání u každé z věkových kategorií.

Obsahy osobního setkání byly rovněž prověřeny z hlediska deskriptivní analýzy dat, díky čemuž jsme mohli uvést nejvýznamnější rozdíly u souboru mužů a žen. Mezi nejvýznamnější rozdíly zde řadíme kategorii „partnerství“, která dominovala u souboru žen, kdežto u mužů se objevila až v posledních přičkách.

V neposlední řadě jsme se zaměřili na průměrnou denní dobu hraní počítačových her v rámci věkových kategorií. Zde jsme ovšem nezaznamenali výraznější rozdíly, ale i přesto jsme poukázali na stoupající tendenci, která eskalovala do průměrné délky hraní 3-4 hodin denně. Tato stoupající tendence byla typická pro všechny věkové kategorie. Po průměrné době hraní 3-4 hodin denně docházelo v rámci všech skupin k dramatickému poklesu.

V rámci zodpovězení výzkumného cíle jsme se tedy vyjádřili k třem stanoveným hypotézám a pěti doplňujícím výzkumným otázkám. Nutno podotknout, že vzhledem k teoretickému předpokladu se v souboru neobjevil žádný respondent, který by osobní setkání definoval jako traumatizující či velice negativní.

10 SOUHRN

Interpersonální vztahy jsou nedílnou součástí sociální interakce. Samotná potřeba vztahu je dynamický proces, který se utváří v průběhu života každého z nás. Skládá se ze snahy o komunikaci a koordinaci s druhými lidmi, sdílením zkušeností, vytváření důvěry a odkrývání intimity (Neustaedter, Harrison, & Sellen, 2013). V dnešní době se ovšem čím dál více setkáváme s využíváním online sociální interakce, jelikož nám poskytuje mnohé výhody, jako je třeba rychlé získávání informací, sociální oporu, anonymitu prostředí, asynchronicitu a mnoho dalších (Ridings & Gefen, 2004). Mnozí jedinci proto aktivně vyhledávají tento druh sociální interakce za účelem získání větší sebejistoty ve světě skutečném. Hammick a Lee (2014) vyjadřují v této souvislosti vztah virtuality a obavy z komunikace. Ve své práci došli k závěru, že se virtuální realita pozitivně podílí na snižování této obavy.

Je proto přirozené, že se toto prostředí rovněž podílí na vytváření interpersonálních vztahů. Výzkum Walsh, Wolak a Mitchell (2013), prováděný na adolescentech, poukázal na to, že 10 % jedinců navázalo blízký vztah s někým, koho poznali na internetu.

V dnešní době existuje mnoho způsobů, jak skrze prostředí internetu navázat interpersonální vztahy. Tato práce se ovšem zaměřuje na prostředí počítačových her, jelikož hra je dle Tatliho (2018) základní činností již od dětského věku. V kontextu dnešní doby se ale pozice hry změnila. Technologický pokrok zapříčinil v této sféře velký vliv internetu, který se stává novým prostředím pro realizaci hry jako takové (Rad, 2016). Tohoto faktoru si jsou vědomi i vývojáři her, kteří se snaží mnoho žánrů postavit na interakci komunity v rámci dané hry. Hráči tak získávají určitou prestiž a společenské postavení v dané komunitě (Yee, 2006).

Pokud jde o interpersonální vztahy u hráčů počítačových her, můžeme tvrdit, že se jedná o velmi specifické navazování vztahu, jelikož do prostředí počítačové hry jedinec většinou nepřichází proto, aby zde navazoval blízký vztah, v čemž spočívá rozdíl v navazování vztahů u hráčů počítačových her a návštěvníků internetových seznámk. Slaměnik (2011) by u vytvoření interpersonálního vztahu v rámci počítačové hry tento proces nazval přechodem z vztahu povrchního do vztahu těsného.

Jak již bylo zmíněno, online prostředí s sebou nese větší míru sdílnosti. Není tedy divu, že se při vytvoření vzájemného vztahu mnohdy objeví touha tento vztah posunout za hranice internetu (Valkenburg & Peter, 2011). Pro setkávání jedinců, kteří se poznali skrze online prostředí, se zavedl pojem „meeting strangers“. Tento jev se skládá z kontaktu dvou osob na internetu, přičemž jde o následné přenesení tohoto kontaktu do reálného světa (Macháčková, 2014). Meeting strangers s sebou ovšem nese i rizika. Svědčí o tom literatura, která se mnohdy zaměřuje právě na negativní stránky osobního setkání s člověkem seznámeným skrze online prostředí (Bayraktar, Barbovschi, & Kontrikova, 2016).

Cílem této práce proto bylo kvantitativně popsat četnost a jednotlivá specifika utváření blízkých vztahů vytvořených skrze počítačové hry. V rámci zodpovězení těchto otázek jsme si stanovili 3 hypotézy a 5 doplňujících výzkumných otázek.

Pro náš výzkum jsme zvolili kvantitativní design. Výzkumnou metodou byl elektronický dotazník vlastní tvorby, který byl rozdělen do dvou významných částí. První část se zabývala základními informacemi o uživateli a jeho preferencích v rámci her, kdežto druhá část se zabývala více interpersonálními vztahy, které jedinec navázal skrze počítačové hry. Pro zjištění blízkosti a důvěry zde byly použity otázky, které vycházely ze Slaměníkovy definice těsného vztahu. Všichni účastníci dotazníku byli ujištěni o jeho anonymitě a dobrovolnosti. Veškerá získaná data byla rovněž zajištěna tak, aby k nim měl přístup jenom výzkumník a nikdo jiný.

Výzkumný soubor původně tvořilo 1908 jedinců. Vzhledem k velkému množství zúčastněných ale bylo mnoho odpovědí odstraněno, což bylo převážně způsobeno nedbalým vyplněním, nevyhovujícím věkem či nesplněním zbylých kritérií, díky čemuž náš výsledný soubor tvořilo 1387 jedinců.

V rámci výzkumu jsme se rozhodli ověřit platnost tří statistických hypotéz. První zjišťovala, zda existuje statisticky významný vliv mezi přítomností osobního setkání a vnímáním důvěry a blízkosti k druhé osobě. Druhá hypotéza se snažila nalézt statisticky významný rozdíl u otázek zabývajících se důvěrou a blízkostí v průměrném skóru mužů a žen a v neposlední řadě třetí hypotéza zjišťovala statisticky významný rozdíl v denní době strávené hraním počítačových her u studujících a pracujících respondentů z věkové skupiny vynořující se dospělosti (18-25 let). K ověření platnosti statistických hypotéz jsme použili Mann-Whitney U test, jelikož nám nerovnoměrné rozložení proměnných nedovolovalo použít metrické testy. Na základě výsledků z Mann-Whitney U testu jsme první dvě hypotézy

přijali. Můžeme tedy tvrdit, že osobní setkání má statisticky významný vliv na vnímání blízkosti a důvěry k druhé osobě a že v otázkách zabývajících se důvěrou a blízkostí existuje statisticky významný rozdíl v průměrném skóru u mužů a žen. Třetí hypotézu jsme na základě výsledků z Mann-Whitney U testu nepřijali. Lze tedy konstatovat, že v denní době strávené hraním počítačových her u pracujících a studujících respondentů ve věkové kategorii 18-25 let neexistuje statisticky významný rozdíl.

Na základě deskriptivní analýzy dat jsme byli schopni odpovědět na celkem 5 doplňujících výzkumných otázek. Zjistili jsme, že mezi nejpreferovanější žánry patří multiplayer a online počítačové hry. V těchto žánrech rovněž docházelo k vyššímu zastoupení osobního setkání.

Druhá otázka nám zodpověděla předpoklad o konkrétních žánrech, které se nejvíce podílejí na vytváření interpersonálních vztahů skrze počítačové hry. Jsou to MOBA, FPS a MMORPG hry, což potvrdilo náš předpoklad z literatury, jelikož specifikem těchto her je spolupráce mezi jejími členy. Zajímavý zde byl i rozdíl mezi žánry oblíbenými a právě žánry, ve kterých jedinci navázali nejvíce přátelství, jelikož jsme zjistili, že se tyto žánry nepřekrývají.

Třetí otázka vysvětlila procentuální zastoupení osobního setkání dle daných věkových kategorií. Zde jsme se přesvědčili o tom, že přítomnost osobního setkání má tendenci eskalovat s přibývajícím věkem, přičemž ve skupině 26-40letých přítomnost osobního setkání dosahovala až 91 %.

Zodpovězením čtvrté otázky jsme zjistili, jaké panují rozdíly v charakteru osobního setkání u mužů a žen. Nejvýznamnější rozdíl zde představovala kategorie „partnerství“, která dominovala u žen, nýbrž u mužů skončila na posledních příčkách. U mužů byla ovšem potřeba vytvořit dodatečnou kategorii „sport“, která se u souboru žen neobjevila ani jednou. A v neposlední řadě je nutno u této otázky dodat, že žádný ze zúčastněných participantů nereferoval o silně negativní či traumatizující zkušenosti, která byla vytvořena právě osobním setkáním.

Poslední doplňující otázka se snažila vykreslit denní dobu hraní počítačových her napříč věkovými skupinami. Z výsledků jsme se dozvěděli, že se průměrná doba hraní napříč skupinami nijak zvlášť neliší. Nejvýznamnější rozdíl zde byl mezi skupinou 15-17 let a 26-40 let, a to právě v průměrné denní době hraní 3-4 hodin.

LITERATURA

1. Abreu, C. N. de, & Young, K. S. (2011). *Internet addiction: a handbook and guide to evaluation and treatment / edited by Kimberly S. Young, Cristiano Nabuco de Abreu.*
2. Agustina, J. R. (2015). Understanding cyber victimization: Digital architectures and the disinhibition effect [Online]. *International Journal Of Cyber Criminology*, 9(1), 35 - 54. <https://doi.org/10.5281/zenodo.22239>
3. Akhtar, M. (2015). *Pozitivní psychologii proti depresi Jak svépomocí dosáhnout štěstí, pohody a vnitřní síly Miriam Akhtar.*
4. Andersen, E., O'Rourke, E., Liu, Y.-E., Snider, R., Lowdermilk, J., Truong, D., Popovic, Z. (2012). *The impact of tutorials on games of varying complexity.* Proceedings of the 2012 ACM Annual Conference on Human Factors in Computing Systems - CHI '12. doi:10.1145/2207676.2207687
5. Aubertová, D., & Slaměník, I. (2013). INTIMITA JAKO JEDEN ZE ZÁKLADNÍCH ZNAKŮ TĚSNÝCH VZTAHŮ. *Psychologie Pro Praxi*, (3/4), 9-23.
6. Arnett, J. J. (2004). *Emerging Adulthood: The Winding Road From the Late Teens Through the Twenties.* Oxford University Press.
7. Aron, A. P., Mashek, D. J., & Aron, E. N. (2004). *Handbook of closeness and intimacy.*
8. Ariely, D. (2009). *Jak drahé je zdarma: proč chytrí lidé přijímají špatná rozhodnutí : iracionální faktory v ekonomice i v životě.* Praha: Práh.
9. Asencio-guillén, A., & Navío-marco, J. (2018). Cyberspace as a system and a social environment: a theoretical proposal based on Niklas Luhmann [Online]. *Communication*, 31(1), 23-38. <https://doi.org/10.15581/003.31.1.23-38>
10. Basler, J., & Mrázek, M. (2018). *Počítačové hry a jejich místo v životě člověka.* Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.
11. Basler, J. (2016). Počítačové hry, jejich dělení, současné tendence vývoje a základní výzkumná šetření z oblasti počítačových her. In *Trendy ve vzdělávání*, 9(1). 20–27. <https://doi.org/10.5508/tvv.2016.003>
12. Bayraktar, F., Barbovski, M., & Kontrikova, V. (2016). Risky sociability and personal agency-offline meetings with online contacts among European children

- and adolescents [Online]. *Children And Youth Services Review*, 70, 78-83.
<https://doi.org/10.1016/j.chilyouth.2016.09.007>
13. Beastess. (2016). *Osamělost, aneb, Kolik máte přátel na facebooku*. Praha: Grada.
 14. Belanger, C., & Wagner, G. (2018). Video Games: An Overview [Online]. *Salem Press Encyclopedia*.
 15. Ellen, B., Mark, S., & Allen M., O. (1989). The Relationship Closeness Inventory: Assessing the Closeness of Interpersonal Relationships [Online]. *Journal Of Personality And Social Psychology*, 57(5), 792-793. Retrieved from <http://ovidsp.ovid.com/ovidweb.cgi?T=JS&PAGE=fulltext&D=ovft&CSC=Y&NEWS=N&SEARCH=00005205-198911000-00005.an>
 16. Berry, G. R. (2011). Enhancing effectiveness on virtual teams: Understanding why traditional team skills are insufficient. *Journal of Business Communication*, 48, 186–206. doi:10.1177/0021943610397270
 17. Bonetti, L., Campbell, M. A., & Gilmore, L. (2010). The relationship of loneliness and social anxiety with children's and adolescents' online communication. *Cyberpsychology, Behavior And Social Networking*, 13(3), 279-85.
<https://doi.org/10.1089/cyber.2009.0215>
 18. Břejlová, D., Le Roch, P., Hewstone, M., & Stroebe, W. (2006). *Sociální psychologie: moderní učebnice sociální psychologie*. Praha: Portál
 19. Brooks-gunn, J., & Lewis, M. (1981). Infant social perception: Responses to pictures of parents and strangers [Online]. *Developmental Psychology*, 17(5), 647-649. <https://doi.org/10.1037/0012-1649.17.5.647>
 20. Costa, R. T. da, Carvalho, M. R. de, Ribeiro, P., & Nardi, A. E. (2018). Virtual reality exposure therapy for fear of driving: analysis of clinical characteristics, physiological response, and sense of presence. *Brazilian Journal Of Psychiatry*, 40(2), 192-199. <https://doi.org/10.1590/1516-4446-2017-2270>
 21. Crawford, G. (2005). Digital gaming, sport and gender. *Leisure Studies*, 24(3), 259-270. <https://doi.org/10.1080/0261436042000290317>
 22. Český statistický úřad (2010). *Kolik domácností v ČR má počítač a internet?*
Dostupné z:
https://www.czso.cz/csu/czso/kolik_domacnosti_v_cr_ma_pocitac_a_internet
 23. Český statistický úřad. (2019a). *Kulturní průmysly v ČR: audiovizuální a mediální sektor 2018*. Dostupné z:

<https://www.czso.cz/documents/10180/90577085/090004-19.pdf/19665b09-cf3b-42be-a746-8b901d365034?version=1.1>

24. Český statistický úřad (2019b). *Využívání informačních a komunikačních technologií v domácnostech a mezi jednotlivci – 2019*. Dostupné z: <https://www.czso.cz/csu/czso/6-socialni-site>
25. Dimock, M. (2018). *Defining generations: Where Millennials end and post-Millennials begin*. The Pew Research Center. Dostupné z: <http://www.pewresearch.org/facttank/2018/03/01/defining-generations-where-millennials-end-and-post-millennials-begin/>
26. Dolev-cohen, M., & Barak, A. (2013). Adolescents' use of Instant Messaging as a means of emotional relief. *Computers In Human Behavior*, 29(1), 58-63. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.07.016>
27. Dong, H. B., Lohman, L. L., & Mcelroy, E. (2018). Y OR Z? WHAT MARKETERS NEED TO KNOW ABOUT THE UPCOMING WORK FORCE GENERATIONS. *Marketing Management Association Annual Conference Proceedings*, 30-36. Dostupné z: <https://eds.a.ebscohost.com/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=13&sid=60f386d8-2f4b-4554-8490-1415485ff0ac%40sdc-v-sessmgr01>
28. Dota 2: The International 9 [Online]. (2019). Retrieved February 14, 2020, from <https://www.dota2.com/international/overview/?l=czech>
29. Dowsett, A., & Jackson, M. (2019). The effect of violence and competition within video games on aggression [Online]. *Computers In Human Behavior*, 99, 22-27. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.05.002>
30. Dunbar, R. I. M. (2018). The Anatomy of Friendship [Online]. *Trends In Cognitive Sciences*, 22(1), 32-51. <https://doi.org/10.1016/j.tics.2017.10.004>
31. Elliot, A. J. (2015). Color and psychological functioning: a review of theoretical and empirical work. *Frontiers In Psychology*, 6. doi:[10.3389/fpsyg.2015.00368](https://doi.org/10.3389/fpsyg.2015.00368)
32. Ewoldsen, D. R., Eno, C. A., Okdie, B. M., Velez, J. A., Guadagno, R. E., & Decoster, J. (2012). Effect of playing violent video games cooperatively or competitively on subsequent cooperative behavior [Online]. *Cyberpsychology, Behavior, And Social Networking*, 15(5), 277-280. <https://doi.org/10.1089/cyber.2011.0308>

33. Fam, J. Y. (2018). Prevalence of internet gaming disorder in adolescents: A meta-analysis across three decades. *Scandinavian Journal Of Psychology*, 59(5), 524-531. <https://doi.org/10.1111/sjop.12459>
34. Gkioulos, V., Wangen, G., Katsikas, S. K., Kavallieratos, G., & Kotzanikolaou, P. (2017). Security awareness of the digital natives. *Information (Switzerland)*, 8(2). <https://doi.org/10.3390/info8020042>
35. Gorman, T. E., Gentile, D. A., & Green, C. S. (2018). Problem Gaming: A Short Primer [Online]. *American Journal Of Play*, 10(3), 309-327. Retrieved from <https://eds.a.ebscohost.com/eds/Citations/FullTextLinkClick?sid=7a3350fb-19f5-4589-af1d-048446d1a642@sessionmgr4008&vid=4&id=pdfFullText>
36. Granic, I., Adam, L., & Rutger C. M. E., E. (2014). The Benefits of Playing Video Games [Online]. *American Psychologist*, 69(1), 66-67. <https://doi.org/10.1037/a0034857>
37. Green, C. S., & Bavelier, D. (2012). Learning, Attentional Control, and Action Video Games [Online]. *Current Biology*, 22(6), R197. <https://doi.org/10.1016/j.cub.2012.02.012>
38. Greenfield, P., & Yan, Z. (2006). Children, adolescents, and the Internet: A new field of inquiry in developmental psychology [Online]. *Developmental Psychology*, 42(3), 391-394. <https://doi.org/10.1037/0012-1649.42.3.391>
39. Hammick, J. K., & Lee, M. J. (2014). Do shy people feel less communication apprehension online? The effects of virtual reality on the relationship between personality characteristics and communication outcomes. *Computers In Human Behavior*, 33, 302-310. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.01.046>
40. Hartl, P., & Hartlová, H. (2010). *Velký psychologický slovník / Pavel Hartl, Helena Hartlová*. Praha: Portál.
41. Hayes, N. (2003). *Základy sociální psychologie* (Vyd. 3). Praha: Portál.
42. Chen, H. -tao, & Horne, B. D. (2018). Effects of Priming on Online Discussion Behavior [Online]. *Proceedings Of The Human Factors And Ergonomics Society Annual Meeting*, 62(1), 335-335. Retrieved from <https://doi.org/10.1177/1541931218621077>
43. International Game Developers Association. (2005). *Game developer demographics: An exploration of workforce diversity*. In Jenson, J., & de Castell, S. (2010). Gender, simulation, and gaming: Research review and redirections. *Simulation And Gaming*, 41(1), 51-71.

44. Jenson, J., & de Castell, S. (2010). Gender, simulation, and gaming: Research review and redirections. *Simulation And Gaming*, 41(1), 51-71.
<https://doi.org/10.1177/1046878109353473>
45. Jirovský, V. (2007). *Kybernetická kriminalita: nejen o hackingu, crackingu, virech a trojských koních bez tajemství*. Praha: Grada.
46. Kim, M. A. X. S. (2020). ZERO-sum game [Online]. *Mit Technology Review*, 123(1), 54-61. Retrieved from
<https://eds.a.ebscohost.com/eds/Citations/FullTextLinkClick?sid=fa48b0eb-7e83-47e2-a225-3bfeba677f86@sessionmgr4008&vid=20&id=pdfFullText>
47. Király, O., Nagygyörgy, K., Griffiths, M. D., & Demetrovics, Z. (2014). *Problematic Online Gaming*. *Behavioral Addictions*, 61–97. doi:10.1016/b978-0-12-407724-9.00004-5
48. Kelley, H. H. (1986). Personal relationships: Their nature and significance. In Kohoutek, R., Ocetková, I., & Štěpaník, J. (1998). *Základy sociální psychologie*. Brno: CERM.
49. Kolářček, M. Freemium hry. In: Jirkovský, J. (2013). *Game industry 3*. Praha: D.A.M.O.
50. Kovess-masfety, V., Keyes, K., Hamilton, A., Hanson, G., Bitfoi, A., Golitz, D., et al. (2016). Is time spent playing video games associated with mental health, cognitive and social skills in young children? [Online]. *Social Psychiatry And Psychiatric Epidemiology: The International Journal For Research In Social And Genetic Epidemiology And Mental Health Services*, 51(3), 349-357.
<https://doi.org/10.1007/s00127-016-1179-6>
51. Kowert, R., & Quandt, T. (2016). *The video game debate: unravelling the physical, social, and psychological effects of digital games*. New York: Routledge.
52. Langmeier, J., & Krejčířová, D. (2006). *Vývojová psychologie* (2., aktualiz. vyd). Praha: Grada.
53. Lapidot-lefler, N., & Barak, A. (2012). Effects of anonymity, invisibility, and lack of eye-contact on toxic online disinhibition [Online]. *Computers In Human Behavior*, 28(2), 434-443. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.10.014>
54. Lee, P. S. N., & Leung, L. (2008). Assessing the displacement effects of the Internet. *Telematics And Informatics*, 25(3), 145-155.
<https://doi.org/10.1016/j.tele.2006.08.002>

55. Lenhart, A., Kahne, J., Middaugh, E., Macgill, A. R., Evans, C., Vitak, J., & Internet, P. (2008). Teens, Video Games, and Civics: Teens' Gaming Experiences Are Diverse and Include Significant Social Interaction and Civic Engagement [Online]. *Pew Internet*. Retrieved from <https://eric.ed.gov/contentdelivery/servlet/ERICServlet?accno=ED525058>
56. Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A., & Ólafsson, K. (2011). Risks and safety on the internet: the perspective of European children, 36-42. Retrieved from <http://eprints.lse.ac.uk/33731/1/Risks%20and%20safety%20on%20the%20internet%28Isero%29.pdf>
57. Lundin, L. L. (2019). Millennial Generation. *Salem Press Encyclopedia*. Dostupné z: <https://eds.b.ebscohost.com/eds/detail/detail?vid=1&sid=ed16c628-08c6-41b0-8779-9d86d92f2a4c%40pdc-v-sessmgr01&bdata=JmF1dGh0eXBIPXNoaWImbGFuZz1jcyZzaXRIPWVkey1saXZlJnNjb3BIPXNpdGU%3d#AN=89550608&db=ers>
58. Maher, B. (2016). Good gaming [Online]. *Nature*, 531(7596), 568-571. <https://doi.org/10.1038/531568a>
59. Macháčková, H. (2014). Online komunity: v čem představují rizika pro dospívající? In A. Ševčíková, *Děti a dospívající online: Vybraná rizika používání internetu* (pp. 143-158). Grada Publishing.
60. Masarykův slovník naučný: lidová encyklopedie všeobecných vědomostí. (1927). Praha: Československý Kompas.
61. Maslow, A. H. (2014). *O psychologii bytí*. Praha: Portál.
62. Maniccia, D. M., Davison, K. K., Manganello, J. A., Marshall, S. J., & Dennison, B. A. (2011). A meta-analysis of interventions that target children's screen time for reduction [Online]. *Pediatrics*, 128(1), e193 - e210. <https://doi.org/10.1542/peds.2010-2353>
63. Mathews, C. L., Morrell, H. E. R., & Molle, J. E. (2019). Video game addiction, ADHD symptomatology, and video game reinforcement [Online]. *American Journal Of Drug And Alcohol Abuse*, 45(1), 67-76. <https://doi.org/10.1080/00952990.2018.1472269>
64. McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: why games make us better and how they can change the world / Jane McGonigal*.
65. Mentzoni, R. A., Brunborg, G. S., Molde, H., Myrseth, H., Mår Skouverøe, K. J., Hetland, J., & Pallesen, S. (2011). Problematic video game use: Estimated

- prevalence and associations with mental and physical health. *Cyberpsychology, Behavior, And Social Networking*, 14(10), 591-596.
<https://doi.org/10.1089/cyber.2010.0260>
66. Messias, E., Castro, J., Saini, A., Usman, M., & Peeples, D. (2011). Sadness, Suicide, and Their Association with Video Game and Internet Overuse among Teens: Results from the Youth Risk Behavior Survey 2007 and 2009. *Suicide and Life-Threatening Behavior*, 41(3), 307–315. doi:10.1111/j.1943-278x.2011.00030.x
67. Ministerstvo zdravotnictví České republiky [Online]. (2019). Retrieved February 14, 2020, from http://www.mzcr.cz/dokumenty/svetova-zdravotnicka-organizace-schvalila-jedenactou-revizi-mezinarodni-klasifik_17669_3970_1.html
68. Miovský, M. (2006). *Kvalitativní přístup a metody v psychologickém výzkumu*. Praha: Grada.
69. Monjezizadeh, L., & Untoro, A. (2016). *How the Online Disinhibition Effect Affects the Online Video Game Industry*. Uppsala universitet, Institutionen för speldesign. Retrieved from <http://uu.diva-portal.org/smash/get/diva2:944023/FULLTEXT01.pdf>
70. Mühlendorf, H. -ullrich. (2005). Differences between 'talking about' and 'admitting' sensitive behaviour in anonymous and non-anonymous web-based interviews. *Computers In Human Behavior*, 21(6), 993-1003.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2004.02.023>
71. Nešpor, K. (2011). *Jak přežít počítač*. Kralice na Hané: Computer Media.
72. Neustaedter, C., Harrison, S., & Sellen, A. (2013). *Connecting Families: The Impact of New Communication Technologies on Domestic Life*.
<https://doi.org/10.1007/9781447141921>
73. Olson, C. K. (2010). Children's Motivations for Video Game Play in the Context of Normal Development. *Review Of General Psychology*, 14(2), 180-187.
<https://doi.org/doi:10.1037/a0018984>
74. Ormrod, D. and Turnbull, B. P. (2016). The Military Cyber-Maturity Model – Preparing Modern Cyber-Enabled Military Forces for Future Conflicts In: Žáková, G. (2018). CYBERSPACE: GLOBAL PUBLIC GOODS? *Acta Oeconomica Pragensia*, 26(2), 68-82. <https://doi.org/10.18267/j.aop.602>
75. Plháková, A. (2006). *Dějiny psychologie*. Praha: Grada.
76. Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On The Horizon*, 9(5), 1-6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>

77. Przybylski, A. K. (2014). Electronic Gaming and Psychosocial Adjustment [Online]. *Pediatrics*, 134(3), E716. <https://doi.org/10.1542/peds.2013-4021>
78. Rad, C. (2016). *Minecraft sales surpass 100 million copies* In: Suchá, J., Dolejš, M., Pipová, H., Maierová, E., & Cakirpaloglu, P. (2018). *Hraní digitálních her českými adolescenty*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.
79. Raboch, J., Hrdlička, M., Mohr, P., Pavlovský, P., & Ptáček, R. (Eds.). (2015). *DSM-5: Diagnostický a statistický manuál duševních poruch*. Praha: Hogrefe - Testcentrum.
80. Ridings, C. M., & Gefen, D. (2004). Virtual community attraction: Why people hang out online. *Journal Of Computer-Mediated Communication*, 10(1). Získáno z: <https://academic.oup.com/jcmc/article-abstract/10/1/JCMC10110/4614455>
81. Slaměník, I. (2011). *Emoce a interpersonální vztahy*. Praha: Grada.
82. Spitzer, M. (2014). *Digitální demence: jak připravujeme sami sebe a naše děti o rozum*. Brno: Host.
83. Stockdale, L., & Coyne, S. M. (2019). Parenting paused: Pathological video game use and parenting outcomes. *Addictive Behaviors Reports*. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2019.100244>
84. Suchá, J., Dolejš, M., Pipová, H., Maierová, E., & Cakirpaloglu, P. (2018). *Hraní digitálních her českými adolescenty*. Univerzita Palackého v Olomouci.
85. Suchý, A. (2007). *Mediální zlo - mýty a realita: souvislost mezi sledováním televize a agresivitou u dětí / Adam Suchý*. Praha: Triton.
86. Ševčíková, A. (2014). *Děti a dospívající online: vybraná rizika používání internetu*. Praha: Grada.
87. Šimíčková-Čížková, J. (2010). *Přehled vývojové psychologie* (3., upr. vyd). Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.
88. Šmahel, D., & Veselá, M. (2006). Interpersonální atraktivita ve virtuálním prostředí [Online]. *Československá Psychologie: Časopis Pro Psychologickou Teorii A Praxi*, 50(2), 174-186.
89. Tatli, Z. (2018). *Traditional and Digital Game Preferences of Children: A CHAID Analysis on Middle School Students*. In Contemporary Educational Tehnology.
90. Tortolero, S. R., Peskin, M. F., Baumler, E. R., Cuccaro, P. M., Elliott, M. N., Davies, S. L., et al. (2014). Daily Violent Video Game Playing and Depression in Preadolescent Youth [Online]. *Cyberpsychology Behavior And Social Networking*, 17(9), 609-615. <https://doi.org/10.1089/cyber.2014.0091>

91. Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). Online Communication Among Adolescents: An Integrated Model of Its Attraction, Opportunities, and Risks. *Journal Of Adolescent Health, 48*(2), 121-127.
<https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2010.08.020>
92. Vollmer, C., Randler, C., & Ayas, T. (2014). Computer Game Addiction in Adolescents and Its Relationship to Chronotype and Personality. *Sage Open, 4*, 1-9.
<https://doi.org/10.1177/2158244013518054>
93. Vybíral, Z. (2009). *Psychologie komunikace / Zdeněk Vybíral* (2.nd ed.). Praha: Portál.
94. Výrost, J., & Slaměnik, I. (2008). *Sociální psychologie* (2., přeprac. a rozš. vyd). Praha: Grada.
95. Wiederhold, B. K., & Riva, G. (2013). *Annual Review of Cybertherapy and Telemedicine 2013: Positive Technology and Health Engagement for Healthy Living and Active Ageing*.
96. Walsh, W. A., Wolak, J., & Mitchell, K. J. (2013). Close relationships with people met online in a national U.S. sample of adolescents
[Online]. *Cyberpsychology, 7*(3), 1-10. <https://doi.org/10.5817/CP2013-3-4>
97. Wolak, J., Mitchell, K. J., & Finkelhor, D. (2003). Escaping or connecting? Characteristics of youth who form close online relationships [Online]. *Journal Of Adolescence, 26*(1), 105-119. [https://doi.org/10.1016/S0140-1971\(02\)00114-8](https://doi.org/10.1016/S0140-1971(02)00114-8)
98. World Health Organization: The International Classification of Diseases and Related Health Problems 11th Edition (ICD-11) [Online]. (2019). Retrieved February 14, 2020, from <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http%3a%2f%2fid.who.int%2fclid%2fentity%2f1448597234>
99. Yee, N. (2006). Motivations for play in online games
[Online]. *Cyberpsychology, 9*(6), 772-775.
100. Zákon č. 110/2019 Sb., Zákon o zpracování osobních údajů
101. Zimbardo, P. G., & Coulombe, N. D. (2017). *Odpojený muž: jak technologie připravuje muže o mužství a co s tím*. Praha: Grada Publishing.
102. Zimler, M., & Feldman, R. (2011). Liar, Liar, Hard Drive on Fire: How Media Context Affects Lying Behavior. *Journal Of Applied Social Psychology, 41*(10), 2492-2507. <https://doi.org/10.1111/j.1559-1816.2011.00827.x>

103. Zimmerman, A. G., & Ybarra, G. J. (2016). Online aggression: The influences of anonymity and social modeling. *Psychology Of Popular Media Culture*, 5(2), 181-193. <https://doi.org/10.1037/ppm0000038>
104. Žáková, G. (2018). CYBERSPACE: GLOBAL PUBLIC GOODS? *Acta Oeconomica Pragensia*, 26(2), 68-82. <https://doi.org/10.18267/j.aop.602>

PŘÍLOHY

Seznam příloh:

1. Příloha 1: Abstrakt v českém jazyce
2. Příloha 2: Abstrakt v anglickém jazyce
3. Příloha 3: Printscreen vzhledu a obsahu dotazníku vlastní tvor

Příloha 1: Abstrakt v českém jazyce

ABSTRAKT DIPLOMOVÉ PRÁCE

Název práce: Navazování vzájemné důvěry a blízkosti u jedinců hrajících počítačové hry

Autor práce: Dominik Stanek

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

Počet stran a znaků: 75, 128 933

Počet příloh: 3

Počet titulů použité literatury: 104

Abstrakt:

Seznamování skrze nová média nemusí být vždy bráno jako riskantní a nebezpečné, avšak může být zdrojem nových přátelství a vztahů. Hlavním cílem práce bylo kvantitativně popsat četnost a jednotlivá specifika utváření blízkých vztahů skrze počítačové hry. Teoretická část se věnuje tématům z oblastí interpersonálních vztahů, počítačových her a specifík interpersonálních vztahů ve virtuálním prostředí. V praktické části se věnujeme výzkumu, pro který jsme zvolili kvantitativní design. Výzkumný soubor byl utvořen samo výběrem a metodou sněhové koule. K analýze dat byla použita induktivní a deskriptivní statistika. Hypotézu týkající se statisticky významného vlivu osobního setkání na blízkost a důvěru a hypotézu zabývající se statisticky významným rozdílem vytváření důvěry a blízkosti u mužů a u žen přijímáme. Hypotézu týkající se existence statisticky významného rozdílu v délce hraní počítačových her u pracujících a studujících osob věkové kategorie 18-25 let nepřijímáme. Díky deskriptivní statistice jsme zjistili rozdíly v délce hraní počítačových her napříč různými věkovými skupinami, rozdíl týkající se obsahu osobního setkání u mužů a u žen, rozdíly v preferenci jednotlivých žánrů počítačových her a procentuální zastoupení osobního setkání v rámci různých věkových kategorií. Na základě výsledků jsme nastínili principy utváření blízkých vztahů skrze počítačové hry, přičemž jsme nepotvrdili teoretický předpoklad pro přítomnost negativních či traumatizujících zážitků v rámci osobního setkání.

Klíčová slova: vztahy, interpersonální vztahy, počítačové hry, digital natives, disinhibiční efekt, kvantitativní výzkum

Příloha 2: Abstrakt v anglickém jazyce

ABSTRACT OF THESIS

Title: Inducing of mutual reliance and closeness in individuals playing computer games

Author: Dominik Stanek

Supervisor: PhDr. Jan Šmahaj, Ph.D.

Number of pages and characters: 75, 128 933

Number of appendices: 3

Number of references: 104

Abstract:

Establishing relationships through new media may not always be considered risky and dangerous, but it can be a source of new friendships and relationships. The main goal of the work was to quantitatively describe the frequency and individual specifics of close relationships created through computer games. The theoretical part of the work is focused on topics from the areas of interpersonal relationships, computer games and the specifics of interpersonal relationships in a virtual environment. The practical part is devoted to research for which we have chosen a quantitative design. The sample of our research was created using self-sampling and the snowball method. Inductive and descriptive statistics were used for data analysis. We accept the hypothesis relating to statistically significant influence of personal encounters on closeness and trust and we accept the hypothesis dealing with the statistically significant difference of building trust and closeness between men and women. We do not accept the hypothesis expecting statistically significant differences in the length of playing computer games among working and studying people at the age from 18 to 25 years. Descriptive statistics confirmed differences in the length of playing computer games across different groups of age, differences in the content of face-to-face meetings for men and women, differences in the preference of individual genres of computer games and the percentage of face-to-face meetings within different categories of age. Based on the results, we outlined the principles of forming close relationships through computer games, while we did not confirm the theoretical assumption for the presence of negative or traumatic experiences in a personal meeting.

Key words: relationships, interpersonal relationships, computer games, digital natives, disinhibition effect, quantitative research

Příloha 3: Printscreen vzhledu a obsahu dotazníku vlastní tvorby

Hrajete či hrál/a jste počítačové hry?



Dobrý den,

jmenuji se Dominik Stanek a jsem studentem 3. ročníku oboru psychologie na Filozofické fakultě Univerzity Palackého v Olomouci a v rámci své bakalářské práce provádím výzkum na téma navazování vzájemné důvěry a blízkosti skrze počítačové hry. Rád bych Vás tímto požádal o chvíli Vašeho času, který využijete k vyplnění mého dotazníku. Z důvodu snazšího pochopení otázky nahradím pojem důvěra a blízkost pojmem přátelství.

Dotazník obsahuje 24 položek a jeho vyplnění by vám mělo zabrat zhruba 10 minut. Nejedná se ovšem o test a proto nemusíte spěchat. Důležité je, abyste odpovídali pravdivě a upřímně. Dotazník je rovněž anonymní a proto v něm nikde neuvádějte své jméno. Účast při vyplnění dotazníku je dobrovolná a proto z něj můžete kdykoli odstoupit.

Svým vyhotovením tohoto dotazníku souhlasíte s následným zpracováním osobních údajů pro potřeby výzkumu dle zákona č. 110/2019 Sb.

V případě jakýchkoliv dotazů mě můžeme kontaktovat na e-mailové adrese: stanek.dominik7@seznam.cz

Děkuji Vám za spolupráci.

Pohlaví *

Muž

Žena

Váš věk *

Text stručné odpovědi

Jaké je Vaše nejvyšší ukončené vzdělání? *

- Základní
 - Vyučen/vyučena bez maturity
 - Vyučen/vyučena s maturitou
 - Středoškolské s maturitou
 - Vyšší odborné
 - Vysokoškolské
 - Jiná...
-

V současné době *

- Jsem nezaměstnaný/á
 - Studuji
 - Jsem zaměstnaný/á
 - Jsem na mateřské/rodičovské dovolené
 - Jsem důchodce
 - Jiná...
-

Hrajete či hráli jste v posledních 5 letech počítačové hry? *

- Ano
- Ne

Jak hrajete počítačové hry?



Popis (nepovinný)

Prostřednictvím jakého zařízení hrajete počítačové hry nejčastěji? *

- Stolní počítač
- Notebook
- Konzole (playstation, xbox atd.)
- Jiná...

Jak často hrajete počítačové hry? *

- Hraji každý den
- Hraji párkrát do týdne
- Hraji párkrát do měsíce
- Dříve jsem hrával/a často, ale nyní už jenom občas
- Dříve jsem hrál/a, ale nyní už nehraji
- Jiná...



Když už hrajete, jak dlouho u hry/her většinou během dne strávíte? *

- Méně než hodinu
- 1 hodinu
- 2 hodiny
- 3 až 4 hodiny
- 5 až 6 hodin
- 7 až 8 hodin
- 9 až 11 hodin
- 12 hodin a déle

Jaký styl počítačových her preferujete? *

- Singleplayer (raději hraji sám)
- Multiplayer (raději hraji ve více lidech)
- Kombinace singleplayeru i multiplayeru

Jaký styl počítačových her preferujete? *

- Online počítačové hry
- Offline počítačové hry

Zaškrtněte uvedené žánry, které hrajete nejčastěji (v závorce jsou uvedeny příklady) *

- Akční (God of war, Dishonored, Assassin's creed, Far cry)
- Battle Royal (PUBG, Fortnite, Apex legends)
- Bojové (Mortal kombat, Street fighter)
- FPS (first person shooters: Counter strike, Call of duty, Battlefield)
- MMORPG (massive multiplayer online role-playing game: World of warcraft, Metin 2, Lineage 2)
- MOBA (multiplayer online battle arena: League of legends, Dota 2)
- RPG (roleplayed games: The Witcher, Fallout, The Elder scrolls, Gothic)
- RTS (real time strategy: Age of empires, Warcraft)
- Sandbox (Minecraft, Terraria, Garry's mod)
- Simulátory (The Sims, Zoo tycoon, Flight simulator, Truck simulator)
- Sportovní (FIFA, NHL, NBA, NFL)
- Survival (The Forest, SCUM, RUST, DayZ)
- TBS (Turn-based strategy: Heroes of Might and Magic, Civilization)
- Závodní (Need for speed, Forza, Dirt, The Crew)
- Jiná...

Vypište 3 hry, které jste hrál či hrajete nejdéle *

Text dlouhé odpovědi

Herní komunity



Popis (nepovinný)

Jste součástí "Česko-slovenské" herní komunity? *

Zde je myšleno, jestli se v počítačových hrách setkáváte s lidmi české či slovenské národnosti, s kterými komunikujete

- Ano
- Ne
- Nevím

Seznámil/a jste se s někým prostřednictvím počítačových her? *

Zde je myšleno, jestli jste navázali kontakt s druhým člověkem skrze počítačové hry. Nemuselo přitom jít o kontakt fyzický v reálném světě. U této otázky stačí, když jste s někým kupříkladu mluvili, psali si s někým atd.

- Ano
- Ne
- Nevím



Jste s těmito lidmi v kontaktu i nyní? *

- Ano, se všemi
- Ano, s většinou
- Ano, ale jenom s pár lidmi
- Ne, s nikým

S kolika lidmi, s kterými jste se seznámil/a přes počítačovou hru, jste se viděl/a i mimo prostor internetu (ve skutečném světě?) *

- S žádným
- S jedním
- Se dvěma
- 3 až 4
- 5 až 6
- 7 až 9
- 10 až 15
- 16 až 25
- 26 a více

Zaškrtněte uvedené žánry, v kterých jste navázal/a nejvíce přátelství (v závorce jsou uvedeny příklady) *

- Akční (God of war, Dishonored, Assassin's creed, Far cry)
- Battle Royal (PUBG, Fortnite, Apex legends)
- Bojové (Mortal kombat, Street fighter)
- FPS (first person shooters: Counter strike, Call of duty, Battlefield)
- MMORPG (massive multiplayer online role-playing game: World of warcraft, Metin 2, Lineage 2)
- MOBA (multiplayer online battle arena: League of legends, Dota 2)
- RPG (roleplayed games: The Witcher, Fallout, The Elder scrolls, Gothic)
- RTS (real time strategy: Age of empires, Warcraft)
- Sandbox (Minecraft, Terraria, Garry's mod)
- Simulátory (The Sims, Zoo tycoon, Flight simulator, Truck simulator)
- Sportovní (FIFA, NHL, NBA, NFL)
- Survival (The Forest, SCUM, RUST, DayZ)
- TBS (Turn-based strategy: Heroes of Might and Magic, Civilization)
- Závodní (Need for speed, Forza, Dirt, The Crew)
- Jiná...

Nyní si prosím vyberte člověka, s kterým jste se seznámil/a přes počítačové hry. Vyberte si člověka, ke kterému cítíte nejsilnější důvěru a blízkost

Předmětem této práce jsou pouze vztahy, které byly vytvořeny v online prostředí. Nevybírejte si prosím proto jedince, s kterým jste se původně znal/a z offline prostředí (skutečného světa).

Bavíte se s tímto člověkem i nyní? *

- Ano
- Ne

Charakteristika vztahu

Popis (nepovinný)

Je vaše přátelství silné? *

- 1 = Rozhodně ne
2 = Spíše ne
3 = Nevím
4 = Spíše ano
5 = Rozhodně ano

- | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
|-------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|--------------|
| Rozhodně ne | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Rozhodně ano |

Jak dlouho vaše přátelství trvá? *

- Pár dnů
- Pár týdnů
- Pár měsíců
- Pár let



Na škále vyznačte, jak tohoto člověka vnímáte *

| | Rozhodně ne | Spíše ne | Nevím | Spíše ano | Rozhodně ano |
|----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| Bavíme se i mi... | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Dokáži se mu/ji... | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Máme podobné... | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Můžu mu/ji věřit | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Poznám, když h... | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Jsme k sobě up... | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Domlouváme s... | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| V jeho/její přito... | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

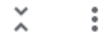
Setkal/a jste se s tímto člověkem i mimo internet (v reálném světě)? *

1. Ano
2. Ne

Pokud jste se sešli, kolik takových setkání proběhlo? *

- Žádné
- Jedno
- Dva
- 3 až 4
- 5 až 7
- 8 až 10
- 11 a více

Charakteristika vztahu



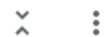
Popis (nepovinný)

Pokud možno, krátce popište, co bylo náplní vašeho setkání (co jste při této příležitosti dělali) *

V případě většího počtu setkání uveďte nejběžnější aktivitu

Text dlouhé odpovědi

Charakteristika vztahu



Popis (nepovinný)

Bylo vaše přátelství silné? *

- 1 = Rozhodně ne
- 2 = Spíše ne
- 3 = Nevím
- 4 = Spíše ano
- 5 = Rozhodně ano

| | | | | | | |
|-------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|--------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| Rozhodně ne | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Rozhodně ano |

Jak dlouho vaše přátelství trvalo? *

- Pár dnů
- Pár týdnů
- Pár měsíců
- Pár let

Na škále vyznačte, jak jste tohoto člověka vnímal/a *

| | Rozhodně ne | Spíše ne | Nevím | Spíše ano | Rozhodně ano |
|----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| Bavili jsme se i ... | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Dokázal/a jsem... | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Měli jsme podo... | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Mohl/a jsem m... | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Poznal/a jsem, ... | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Byli jsme k sob... | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Domlouvali jsm... | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| V jeho/její příto... | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

Setkal/a jste se s tímto člověkem i mimo internet (v reálném světě)? *

- Ano
- Ne

Pokud jste se sešli, kolik takových setkání proběhlo? *

- Žádné
- Jedno
- Dva
- 3 až 4
- 5 až 7
- 8 až 10
- 11 a více

Charakteristika vztahu



Popis (nepovinný)

Pokud možno krátce popište, co bylo náplní vašeho setkání (co jste při této příležitosti dělali) *

V případě většího počtu setkání uveďte nejběžnější aktivitu

Text dlouhé odpovědi