

Univerzita Hradec Králové

Ústav sociální práce

**Možnosti sociální práce ve virtuální  
realitě počítačových her**

Diplomová práce

Autor: Bc. Hana Kyselová  
Studijní program: B 6731 Sociální politika a sociální práce  
Studijní obor: Sociální práce  
Vedoucí práce: Mgr. Jan Hloušek, Ph.D.

HradecKrálové 2017

## Zadání diplomové práce

<b>Autor:</b>	<b>Bc. Hana Kyselová</b>
Studium:	U1311
Studijní program:	N6731 Sociální politika a sociální práce
Studijní obor:	Sociální práce
<b>Název diplomové práce:</b>	<b>Možnosti sociální práce ve virtuální realitě počítačových her</b>
Název diplomové práce AJ:	Possibilities of social work in virtual reality computer games

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

Práce se zabývá možnostmi sociální práce ve virtuální realitě počítačových her. V teoretické části bude vymezena základní problematika počítačových her a komunity uživatelů počítačových her. Empirická část bude zaměřena na zhodnocení kvalitativní výzkumné strategie. Metoda: případová studie, analýza, syntéza. Technika: dotazování, polostrukturovaný rozhovor.

MUSIL, Libor. Interakce. In Matoušek O. a kol. Encyklopedie sociální práce. první. Praha: Portál s.r.o., 2013. s. 217-219, 3 s. 2110. ISBN 978-80-262-0366-7. MATOUŠEK, Oldřich. Slovník sociální práce. 1. vyd. Praha: Portál, 2003. 288 s. ISBN 80-7178-549-0. MUSIL, Libor. Různorodost pojetí, nejasná nabídka a kontrola výkonu "sociální práce". Sociální práce/Sociálna práca. 2008, roč. 2008, č. 2, s. 60-79. ISSN 1219-6204. NEŠPOR Karel: Jak přežít počítač. 1. vyd. Computer Media s.r.o., 2011. 128s. ISBN 978-80-7402-069-8 BRYANT J. a VORDERER P.: Playing video games: motives, responses, and consequences. Mahwah, N.J.: Lawrwnw Erlbaum Associates, 2006 ASSANGE J., APPELBAUM J., MÜLLER-MAGUHN A., ZIMMERMANN J.: Cyberpunks:freedom and the future of the internet. London: ORBooks, 2012, 186s. ISBN 9781939293015

Garantující pracoviště:	Katedra sociální práce a sociální politiky, Ústav sociální práce
Vedoucí práce:	Mgr. Jan Hloušek, Ph.D.
Oponent:	prof. PhDr. Jana Levická, Ph.D.
Datum zadání závěrečné práce:	28.1.2014

### Prohlášení

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

V Hradci Králové dne 8. 3. 2017

## Poděkování

Ráda bych tímto způsobem poděkovala všem, kteří mě podpořili při práci na této diplomové práci. Především děkuji Mgr. Janu Hlouškovi, Ph.D. za jeho trpělivost, cenné připomínky, odborné rady a oporu, kterou mi poskytoval při psaní této práce.

## Abstrakt

KYSELOVÁ Hana, *Možnosti sociální práce v virtuální realitě počítačových her*, Hradec Králové, 2017, Diplomová práce, Univerzita Hradec Králové, Ústav sociální práce. Vedoucí práce Mgr. Jan Hloušek, PhD.

Diplomová práce se zabývá možnostmi využití sociální práce v kyberprostoru. Hlavním cílem této práce je zjistit, zda je možné práce je možnost využití prostoru počítačových her pro sociální práci. Práce je rozdělena na teoretickou a praktickou část. Teoretická část se nejprve zaměřuje definice sociální práce a na definování typologie sociálního pracovníka pracujícího ve virtuálním. Poté popisuje historii počítačových her a jejich rozdělení. Následně uživatele počítačových účtů, gender v počítačových hrách, anonymitu a trolling. V praktické části je kvantitativní a kvalitativní výzkumnou strategií provedeno výzkumné šetření. Dotazníkovou metodou a dále metodou dotazování, výzkumnou technikou rozhovoru je analyzován prostor počítačových s cílem zjistit, zda hráči znají sociální práci a jak by reagovali na přítomnost sociálního pracovníka v prostoru počítačové hry.

Následně jsou interpretovány výsledky výzkumného šetření, ze kterých vyplývá, že hráči sociální práci znají, někteří ji využili, nebo stále využívají a byť v současné době většinou raději komunikují se sociálním pracovníkem v realitě tváří v tvář, zanedlouho přijde doba, kdy i se sociálním pracovníkem budou komunikovat raději ve virtuální realitě. Na závěr jsou předložena doporučení, jež mohou být předmětem odborného diskursu široké odborné veřejnosti.

Klíčová slova: sociální práce, sociální pracovník, kyberprostor, virtuální realita, počítačová hra

## Abstract

KYSELOVÁ Hana, *Possibilities of social work in virtual reality computer games*, Hradec Králové, 2017. Master Degree Thesis. University of Hradec Králové. Leader of the Master Degree Thesis: Mgr. Jan Hloušek, Ph.D.

The thesis deals with possibilities of using social work in cyberspace. The main objective of this work is to learn here can work is the possibility of using the space of computer games for social work. The work is divided into theoretical and practical part. The theoretical part focuses first definition of social work and to define the typology of social worker working in the virtual. After that describes the history of computer games and their distribution. Consequently, users of computer accounts gender in computer games, anonymity and trolling. In the practical part is the quantitative and qualitative research strategies carried out the research. Questionnaire method and the method of questioning, research interview technique is analyzed space of the computer to determine whether the players know the social work and how they would react to the presence of a social worker in the area of computer games.

Subsequently, interpreted the results of the survey, from which it follows that the players of social work know, some have used or still use, and be currently mostly prefer to interact with a social worker in reality in the face, soon the time will come when even a social worker will prefer to communicate in virtual reality. The conclusion presented recommendations that may be subject to professional discourse wider public.

Keywords: social work, social worker, cyberspace, virtual reality, computer game

## Obsah

Úvod.....	9
<b>A TEORETICKÁ ČÁST .....</b>	<b>12</b>
1 Sociální práce.....	12
1.1 Sociální práce .....	12
1.2 Sociální práce v počítačových hrách.....	16
Shrnutí 1 kapitoly.....	18
2 Kyberprostor a virtuální realita.....	18
2.1 Počítačové hry .....	21
2.1.1 Historie počítačových her .....	22
2.1.2 Současné počítačové hry (od 80. let) .....	24
2.1.3 Good Game Empire .....	34
2.2 Důsledky hraní počítačových her.....	35
2.2.1 Pozitivní důsledky.....	36
2.2.2 Negativní důsledky .....	38
Shrnutí 2 kapitoly.....	40
3 Uživatelé počítačových účtů.....	41
3.1 Přihlašovací údaje a gender.....	41
3.2 Anonymita a trolling .....	44
3.3 Sociální interakce .....	48
Shrnutí 3 kapitoly.....	51
<b>B PRAKTICKÁ ČÁST .....</b>	<b>52</b>
1 Výzkumné šetření .....	52
1.1 Cíl výzkumného šetření.....	52
1.2 Stanovení dílčích cílů.....	54

1.3	Charakteristika nositelů potřebných informací .....	56
1.4	Výzkumná strategie.....	57
1.5	Zvolená výzkumná metoda .....	58
1.6	Zvolená výzkumná technika .....	58
1.7	Organizace vlastního výzkumného šetření, způsob záznamů dat .....	61
2	Výsledky výzkumného šetření.....	62
2.1	Interpretace a vyhodnocení výsledků dílčího cíle 1 .....	62
2.2	Interpretace a vyhodnocení výsledků dílčího cíle 2.....	66
2.3	Interpretace a vyhodnocení výsledků dílčího cíle 3.....	69
2.4	Interpretace a vyhodnocení výsledků dílčího cíle 4.....	72
2.5	Shrnutí kapitoly Výsledky výzkumného šetření .....	74
<b>Závěr</b>	.....	<b>75</b>
Bibliografie .....		80
Seznam tabulek .....		86
Seznam příloh a grafů .....		86



## Úvod

*„Žijeme ve společnosti, naprosto závislé na vědě a technologii, a přesto skoro nikdo vědě a technologii nerozumí. To je jasný recept na katastrofu.“*

Carl Sagan

V současné době se stále více lidí uchyluje do fiktivního světa počítačových her, kde mohou předstírat, že jsou někým zcela jiným a zbavovat se svých problémů, které nechávají v reálném životě. V tomto světě nacházejí zcela jiný život, diametrálně odlišný od života, který skutečně prožívají. Přesto, se dále ve svém reálném životě střetávají se všemi svými problémy. V některých případech, by právě počítačová on-line hra mohla být možností, jak problémy skutečného života řešit a jak si nechat poradit. Lze předpokládat, že ve skutečném životě by někteří lidé nevyhledatli pomoc, nebo by je ani nenapadlo, že pomoc potřebují.

Přímé sociální interakce začínají nahrazovat jiné formy komunikace mezi lidmi, komunikace zprostředkované technikou. Pravděpodobně velká většina z nás je vlastníkem mobilního telefonu a s rodinou vede hovory prostřednictvím aplikace Skype. Pokrok a modernizace v lidské komunikaci bohužel, vede k tomu, že se lidé méně vzájemně setkávají a izolují se ve svém přirozeném prostředí své domácnosti. Výhodou komunikace v prostředí on-line her, bohužel ale i důsledkem izolace od společnosti je např. nesvázanost a neformálnost projevu člověka. U počítačové hry je zcela lhostejné co máte na sobě, pokud vůbec něco máte. Je to pro někoho velice pohodlné a proto ani společnost skutečných lidí nemá potřebu vyhledávat. Izolaci, kterou, po nějaké době, je však obtížné překonat.

Cílem diplomové práce je ověřit využití prostoru počítačových her k sociální práci, potažmo celé virtuální reality jako další prostor pro sociální práci.

Náhodou jsem se dostala do jedné počítačové hry, a proto vím, že pokud je člověk pohlcen tímto světem, může se stát velkým problémem jak pro hráče samotného, tak pro jeho nejbližší okolí, ale i pro jeho zaměstnavatele a další společnost. Hráč sám si neuvědomuje, že se stává závislým a jak moc to změní jeho život.

Když jsem začala monitorovat způsoby pomoci hráčům, došla jsem k tomu že, vše je bráno z medicínského hlediska jako např. diagnóza závislosti, i když nebezpečí závislosti není u počítačových her tak zásadní, ale i tak je k tomuto problému přistupováno, ale již nikdo neřeší sociální dopady, které bývají výraznější. Velká spousta hráčů nikdy nevyhledá žádnou pomoc a stále si myslí, že má svou závislost i reálný život pod kontrolou. Ale právě nějaká sociální událost bývá impulzem k řešení jeho stavu, jen v málo případech je to medicínský problém.

Ač by se mohlo zdát hráči nepřestávají hrát z fyzického (popř. psychického) vyčerpání nepřetržitých několika hodin (10 - 12 denně) strávených nad hrou, ale právě proto, že hraní nějak vážně zasahuje do chodu rodin a do zaměstnání.

Jak jsem již uvedla, i já jsem se dostala do tohoto problému, a proto se moje diplomová práce bude zabývat možností sociální práce ve virtuální realitě.

V prostoru počítačových her se již nějakou dobu pohybuji, v poslední době právě jako tzv. sociální poradce a mých klientů, neoficiálních, protože v současné době není virtuální realita braná jako prostor pro sociální práci.

Ke zpracování diplomové práce využiji poznatky získané z role hráče on-line hry a z mé profesní sociálního pracovníka. Obsahem teoretické části diplomové práce je charakterizovat sociální práci a její prostory působení. Blíže specifikovat sociální práci, jež má některé společné rysy s prostředím on-line her a definovat předpoklady sociálního pracovníka jako hlavního aktéra sociální práce. Ve druhé kapitole se zaměřím na vymezení virtuální reality od 40. let až po současnost a další jejich specifika. Pozornost budu dále věnovat i důsledkům hraní her, jak pozitivním, tak negativním. Třetí kapitola je zaměřena na profil internetového uživatele

Praktická část diplomové práce obsahuje analýzu dílčích výzkumných cílů. Je zde popsána zvolená výzkumná metoda, transformace výzkumných cílů, technika sběru dat a charakteristika nositelů potřebných informací hráčů různých počítačových on-line her a uživatelů sociálních sítí. Zjištěné informace z dotazníkového šetření a polostrukturovaných rozhovorů interpretuji a vyhodnotím dle daných výzkumných otázek.

Diplomová práce je založena na odborných publikacích (O. Matoušek: Základy sociální práce), internetových článkách odborníků a expertů, kteří se problematikou virtuální

reality zabývají a právních norem, zejména z. č 108/2006 Sb., o sociálních službách.

Závěr diplomové práce obsahuje shrnutí teoretických a zjištěných praktických poznatků. Je zde uvedeno, zda bylo dosaženo cíle diplomové práce.

# A TEORETICKÁ ČÁST

## 1 Sociální práce

### 1.1 Sociální práce

Sociální práce je jednou z tzv. pomáhajících profesí. Pojem pomáhající profese je definován např. dle Hartla a Hartlové (2000) jako „*souhrnný název pro veškeré profese, jejich teorie, výzkum a praxe se zaměřují na pomoc druhým, identifikaci a řešení jejich problémů a na získávání nových poznatků o člověku a jeho podmínkách k životu, tak aby pomoc mohla být účinnější; patří sem lékaři, zvl. psychiatři, psychologové, sociální pracovníci, speciální pedagogové; šířeji i fyzioterapeuti, balneologičtí pracovníci apod.*“ (s. 185) Sociální práci jako „pomáhající“ a sociálního pracovníka jako „pomáhajícího“ označuje např. Kopřiva (2013) v publikaci Lidský vztah jako součást profese.

Sociální práce má dlouhou tradici. (Matoušek a kol., 2007) Vrcholným obdobím pro sociální práci bylo před druhou světovou válkou, na které se po 90. letech 20. stol. opětovně navazovalo. Formy sociální práce a cílové skupiny (např. rodiny s dětmi, nezaměstnaní, aj) se vyvíjí a mění spolu se změnami společnosti samotné. „*Formování sociální práce jako oboru je nekončící proces, během něž disciplína “dohání” měnící se společnost, ve které se objevují nové problémy a problémy známé mění svůj význam. Tyto problémy je třeba nejen evidovat, analyzovat ale je nutné hledat i nové metody jejich řešení.*“ (Matoušek, 2007, s. 153) Nejen problémy, ale i prostor, kde je možné jako sociální pracovník působit je nutné přizpůsobit technickému pokroku, jež je součástí každodenního života člověka.

Sociální práce je úzce spjatá se sociální politikou dané země a sociální službami, jež jsou občanům v rámci fungujícího sociálního systému garantovány či nabízeny. Cílem sociální politiky je „... vytvoření lidsky důstojných podmínek život a zajištění rovných příležitostí všem. Prosazení rovných příležitostí znamená zejména: zajistit rovný přístup ke vzdělání a ke zdravotní péči, a to na dostatečně kvalitní úrovni (přiměřené možnostem zdrojů), zajistit rovný přístup k pracovním příležitostem, k možnostem získat přiměřené bydlení a také zajistit a garantovat dostatečný a minimální příjem (odpovídajícím lidsky důstojným podmínkám) ve vymezených a zřetelně definovaných

*sociálních situacích.*“ (Krebs a kol, 2007, s. 37)

Cílem sociální práce je „...1. *pomáhat jednotlivcům a sociálním systémům zlepšovat jejich sociální fungování a 2. měnit sociální podmínky tak, aby chránily tyto jednotlivce a systémy před potížemi ve fungování.*“ (Sheafor, Horejsi a Horejsi, 2000, s. 184 in Matoušek a kol.) Sociální práce je běžně realizována osobně prostřednictvím sociální interakce mezi sociálním pracovníkem a osobou, jež potřebuje nebo má zájem využít těchto služeb. (Giddens, 2001) Vzhledem k novým technologiím (např. internet a virtuální realita) je možné pole působnosti rozšířit také na interakci prostřednictvím virtuální sítě.

Sociální práci lze rozdělit dle úrovně výkonu profese na mikro a mikroúroveň. Práce s klientem tzv. případová práce jako často uplatňovaný přístup v sociální práci je prací na mikroúrovni. Základním prvkem pomoci je zde sociální poradenství. (Matoušek a kol, 2008)

Sociální poradenství dle z. č. 108/2006 Sb., o sociálních službách je jednou ze sociálních služeb vedle služeb sociální péče a služeb sociální prevence (§32). Sociální poradenství definované §37 a dělí se na základní sociální poradenství a odborné sociální poradenství. Pro možnost využití sociální práce ve virtuální realitě je příznačné základní sociální poradenství. „*Základní sociální poradenství poskytuje osobám potřebné informace přispívající k řešení jejich nepříznivé sociální situace. Základní sociální poradenství je základní činností při poskytování všech druhů sociálních služeb; poskytovatelé sociálních služeb jsou vždy povinni tuto činnost zajistit.*“ (§37, odst. 2)

### **Sociální pracovník**

Definice profese „sociální pracovník“

Protože je sociální práce řazena mezi tzv. diverzifikované profese, tzn., nacházíme ji v řadě rezortů, pojí se také profese „sociální pracovník“ k různým typologiím výkonu různých zaměstnání. Dubois a Miley (1999, s. 20) k tomuto uvádějí: „*Služby jsou seskupeny do množství oblastí jako vztahování k adresnosti specifických problémů, uspokojování potřeb klientů, populačních skupin nebo odrážení partikulárních uspořádání.*“ Pro české prostředí pak profesi „sociální pracovník“ popisuje Konopásek (1995, s. 30): „*Úlohou sociálního pracovníka je asistence v riziku, přičemž „riziko“ je zde definováno jako běžná součást každodenního života prakticky všech vrstev*

*společnosti.*“ Hanuš (2007, s. 5) v časopisu Sociální práce/Sociálna práca uvádí: *„Profese sociálního pracovníka vznikla jako reakce na potřebu řešit nové nepříznivé sociální situace, které způsobují problémy nejen jednotlivci, ale také celé společnosti. Sociální pracovník tak vstupuje do boje za zlepšení lidské společnosti prostřednictvím práce s jednotlivcem, skupinou či celou komunitou.“* Profesi sociálního pracovníka a jeho pracovní činnosti popisuje, zákon č. 108/2006, o sociálních službách, ve znění pozdějších předpisů, konkrétně pak § 109, ve kterém se uvádí, že sociální pracovník *„vykonává sociální šetření, zabezpečuje sociální agendy včetně řešení sociálně právních problémů v zařízeních poskytujících služby sociální péče, sociálně právní poradenství, analytickou, metodickou a koncepční činnost v sociální oblasti, odborné činnosti v zařízeních poskytujících služby sociální prevence, depistážní činnost, poskytování krizové pomoci, sociální poradenství a sociální rehabilitace, zjišťuje potřeby obyvatel obce a kraje a koordinuje poskytování sociálních služeb.“* Dále je profese, respektive charakteristika pracovní činnosti sociálního pracovníka, definována v Nařízení vlády č. 222/2010, o katalogu prací ve veřejných službách a správě, ve znění pozdějších předpisů, v dílu 2.08.02 „Sociální služby“, avšak velmi obecně, dle platových tříd. Rozlišuje však Sociální pracovníky specialisty a odborníky. Charakteristiky pracovních činností je, dle tohoto nařízení, součástí přílohy. Profese „sociální pracovník“ byla do 31. srpna 2014 definována dle národní klasifikace CZ-ISCO Techničtí a odborní pracovníci. Charakteristika pracovních činností této kvalifikace není, k 28. únoru 2015, v katalogu CZ-ISCO k dispozici.

Taktéž katalog typových pozic Integrovaného systému typových pozic, v odkazu „Karta typové pozice“ charakterizuje pracovní činnosti profese „Sociální pracovník specialista“ takto: *„Odborní pracovníci v oblasti sociální práce spravují a uskutečňují programy sociální pomoci a poskytují komunitní služby a dále pomáhají klientům při řešení osobních a sociálních problémů. Příklady pracovních činností: shromažďování informací o potřebách klientů a hodnocení jejich dovedností a silných a slabých stránek; poskytování pomoci osobám s postižením nebo starším lidem při získávání služeb a zlepšování jejich schopnosti fungovat ve společnosti; poskytování pomoci klientům s nalezením možností řešení, zpracování akčních plánů během poskytování nezbytné podpory a pomoci; poskytování pomoci klientům nalézt a získat přístup ke zdrojům ve společnosti zahrnujícím právní, zdravotní a finanční pomoc, dále pomoc při*

*hledání ubytování, zaměstnání, dopravy, pomoc se stěhováním, denní péči a jinými službami; poskytování poradenství klientům ubytovaným ve chráněném bydlení a domech na půl cesty, dohled nad jejich činností a pomoc při plánování aktivit před propuštěním a při propuštění; účast na výběru klientů a jejich přijímání do příslušných programů; poskytování krizové intervence a ubytování v azylových domech; organizování seminářů o životních dovednostech, programů na léčbu látkových závislostí, programů řízení chování, programů služeb pro mládež a programů sociálních služeb pod vedením specialistů v oblasti sociální práce nebo zdravotnictví; poskytování pomoci při hodnocení účinnosti zásahů a programů prostřednictvím monitorování a podáváním zpráv o pokroku klientů; udržování kontaktů s jinými organizacemi poskytujícími sociální služby, se školami a s poskytovateli zdravotní péče s cílem poskytovat informace a získávat zpětnou vazbu o celkové situaci a pokroku klientů. " dále jsou tu vyjmenovány příklady zaměstnání zařazených do této podskupiny. Z výše uvedeného vyplývá, že je jasně definována charakteristika pracovních činností profese „sociální pracovník“ pro oblast sociální péče, avšak charakteristika pracovních činností mimo klasické formy poskytování sociální práce nejsou.*

Předpoklady pro výkon povolání sociálního pracovníka

Předpoklady pro výkon sociálního pracovníka jsou upraveny v § 110 zákona o sociálních službách č. 108/2006 Sb., ve znění pozdějších předpisů. Jsou to:

- plná svéprávnost
- bezúhonnost
- zdravotní způsobilost
- odborná způsobilost

Zákon o sociálních službách v § 110, odst. 4 přesně vymezuje, které vystudované obory vzdělání jsou předpokladem pro výkon povolání sociálního pracovníka. Kromě odborné způsobilosti je tímto zákonem, v § 111, také stanovena povinnost dalšího vzdělávání sociálních pracovníků jako prohlubování kvalifikace, které se uskutečňuje akreditovanými vzdělávacími programy prostřednictvím akreditovaných vzdělávacích institucí, udělených MPSV.

## 1.2 Sociální práce v počítačových hrách

Zákon 108/2006 Sb definuje základní druhy a formy sociálních služeb

"§ 32

**Sociální služby zahrnují**

a) sociální poradenství,

b) služby sociální péče,

c) služby sociální prevence.

§ 33

**Formy poskytování sociálních služeb**

(1) Sociální služby se poskytují jako služby pobytové, ambulantní nebo terénní.

(2) Pobytovými službami se rozumí služby spojené s ubytováním v zařízeních sociálních služeb.

(3) Ambulantními službami se rozumí služby, za kterými osoba dochází nebo je doprovázena nebo dopravována do zařízení sociálních služeb a součástí služby není ubytování.

(4) Terénními službami se rozumí služby, které jsou osobě poskytovány v jejím přirozeném sociálním prostředí. "

takže jsou tři roviny poskytování sociálních služeb, pobytová, ambulantní a terénní. Kam ale zařadit potencionální sociální práci v kyberprostoru, když by ani jeden z účastníků, ani klient ani sociální pracovník neopustil své místo a nesetkali by se a přesto by sociální pracovník byl schopný poskytnout pomoc a radu?

I když se v souvislosti s hráči počítačových her hovoří jako o hráčské komunitě, nelze v souvislosti s nimi hovořit o komunitní sociální práci, protože i když podle definice komunity, kdy "komunita je vymezena hranicemi ( mohou být geografické, politické, ekonomické nebo sociální(, postavena na pilířích(sdílené hodnoty, společné kulturní dědictví, společné zájmy, společné problémy) a má strukturu (tj. formální a neformální organizace a sociální uskupení, skrze něž obyvatelé vykonávají určité funkce)." (Kinkor in Matoušek, 2013) nebo "Komunita je místo, kde člověk získává emocionální podporu,



*ocenění a praktickou pomoc v každodenním životě" (Hartl, 1997) (tamtéž) hráči mají společné zájmy a mohou mít i společné problémy, nelze je řešit za pomoci sociálního pracovníka, ale společné problémy může vyřešit jen IT odborník.*

Sociální problémy hráčů jsou čistě individuální a musí se s nimi také individuálně pracovat.

Ovšem hráči počítačových her nejsou na hře primárně kvůli svým sociálním problémům, i když někteří si ani neuvědomují, že jsou ve hře právě kvůli úniku před realitou a pomoc sociálního pracovníka potřebují. Ale aby sociální pracovník mohl vůbec ve hře fungovat, musí udržovat nějakou herní úroveň, takže musí hře samotné věnovat nějaký čas, protože pokud patřičně nehraje, jeho kredit upadá a tím se snižuje i důvěra ostatních k němu. Může se to zdát zvláštní, protože sociální pracovník zůstává stejný, se stejnými, ne-li lepšími vědomostmi a dovednostmi, ale to se v tomto světě nepočítá, protože za avatarem se může schovávat kdokoliv. Důležité pro ostatní je, jaký je hráč ve hře a pak se s ním budou bavit. Ve hře jsou aktivní lékaři, podnikatelé, ředitelé, ale ochotně poslouchají někoho o polovinu mladšího, někoho, se kým by se v reálném život nejenže nepotkali, ale vůbec by s ním nepromluvili.

Pokud chce sociální pracovník aby se o něm vědělo, musí být známý, alespoň mezi hrstkou důležitých hráčů, kteří pak o něm řeknou dál. V žádném případě není možné, aby se sociální pracovník objevil ve hře stylem, „Jsem tu pro vás a můžete sem přijít se svými problémy“. I když to bude myšleno v dobrém, nikdo nepřijde a nebude nic říkat, trvalo mi poměrně dlouho, než se mnou začali hráči vůbec komunikovat na jiné úrovni než herně a vyptávat se jich, s čím jim mohu pomoci, by vzali jako nemísté vměšování, takže poměrně dlouho trvá, než by měl sociální pracovník nějaké relevantní výsledky, se kterými by byl jeho nadřízený spokojen.

Stejně tak musí být sociální pracovník pro hráče uvěřitelný, a pokud lze posuzovat sociálního pracovníka podle modelů způsobů praxe v sociální práci (podle Banksové, 1995 in Matoušek) jednalo by se o angažovaného sociálního pracovníka, i když možný by byl i profesionální způsob. Zcela nevhodný by byl byrokratický způsob, který by sociálnímu pracovníkovi trvale uzavřel možnost dostat se k hráčům. Stejně tak by byla vhodnější reflexivní praxe než defenzivní. (Matoušek, 2013)

## Shrnutí 1 kapitoly

Sociální práce je pomáhající profese, kde práce sociálního pracovníka je definována zákonem č. 108/2006 Sb. o sociálních službách, který definuje i formy sociální práce. Tamtéž je popsán i sociální pracovník a jeho předpoklady pro výkon práce. Ovšem pro sociální práci v prostoru počítačových her je potřeba od sociálního pracovníka trochu víc než jen profesionální znalosti.

## 2 Kyberprostor a virtuální realita

Kyberprostor je virtuální svět vytvořený moderními technologickými prostředky (např. počítačem) (Slovník cizích slov)

*"Termín kyberprostor (angl. cyberspace) použil poprvé na počátku osmdesátých let v povídce Vypálit chrom (v orig. Burning Chrome) americký prozaik William Gibson. Gibson později v románu Neuromancer kyberprostor popsal jako konsenzuální datovou halucinaci, vizualizovanou v podobě imaginárního prostoru, tvořeného počítačově zpracovanými daty a přístupného pouze vědomí (a nikoli fyzické tělesnosti) uživatelů. Gibsonova metaforická vize se díky popularitě, jakou získal kyberpunk v polovině osmdesátých let dvacátého století, mimo jiné stala inspirací pro tehdejší tvůrce počítačových systémů a jejich uživatelských rozhraní i další kyberpunkové autory (za jedno z nejinvencivnějších a ve vztahu k dnešnímu stavu technologie „nejrealističtější“ uchopení kyberprostoru je možno považovat patrně metaverzum z románu Sníh literáta a technologa Neala Stephensona). Samotný termín kyberprostor se během osmdesátých let stal pevnou součástí diskurzů subkultur, svázaných s rozvíjejícími se digitálními médii. Termín následně přebírá i jazyk teoretické reflexe kyberkultury a digitálních médií – vcelku pochopitelně, neboť první snahy o reflexi se do značné míry prolínají s kyberpunkovou literaturou a vycházejí ze zmíněných subkulturních sociálních okruhů. Původní Gibsonovo „vizionářské“, literární pojetí kyberprostoru je vztaženo k již existujícím či vznikajícím formám pokročilých informačních technologií (angl. Advanced Information Technology – AIT). Jako jeden z prvních začal termínu kyberprostor ve vztahu k existujícím počítačovým sítím užívat*

*John Perry Barlow, teoretik a spoluzakladatel organizace Electronic Frontier Foundation, po němž bývá toto pojetí kybeprstoru v kontrastu proti původnímu gibsonovskému označováno jako barlowovské. Podle Barlowa je jako kybeprstor možno označit jakýkoli deterritorializovaný, symbolický prostor mediované komunikace; a záleží jen na složitosti technologie, nakolik komplexní tento kyberprstor bude – barlowovský kyberprstor tedy variuje od jednoduchých audiálních prostor telefonních hovorů přes prostředí současného Internetu až po (zatím ještě zčásti fiktivní) zcela pohlcující prostory virtuálních realit.*

*Polovina devadesátých let dvacátého století pak, se zvyšujícím se zájmem sociálních teoretiků o téma digitálních médií, přináší sociálně-antropologický koncept kyberprstoru. Antropolog David Hakken v návaznosti na Barlowa charakterizuje kyberprstor jako sociální arénu, do níž vstupují všichni sociální aktéři, kteří používají ke vzájemné sociální interakci pokročilé informační technologie. Termín kyberprstor dále podle Hakkena odkazuje ke všem potenciálním životním stylům, svázaným s kulturním bytím vytvářeným prostřednictvím pokročilých informačních technologií; tyto životní styly jsou nejen reálné a distinktivně odlišné od životních stylů neprovázaných s pokročilými informačními technologiemi, ale mají ve vztahu ke starším životním stylům značný transformativní potenciál, ležící v nových způsobech nakládání s informacemi. Vzhledem k tomu, že tento transformativní potenciál podle Hakkena dává a bude dávat vzniknout novým sociálním formacím, vidí Hakken kyberprstor jako distinktivní typ kultury. Pro současnou podobu kyberprstoru, s ohledem na jeho stále se neustálý, proměňující a rozvíjející se charakter, užívá Hakken i řada dalších teoretiků termín proto-kyberprstor (angl. proto-cyberspace), čímž se snaží dnešní úroveň pokročilých informačních technologií odlišit od „konečného“ stavu.“ (Macek, Kyberprstor)*

**Virtuální realita (VR)** (nebo **virtuální prostředí**) je technologie umožňující uživateli interagovat se simulovaným prostředím. Technologie virtuální reality vytvářejí iluzi skutečného světa (např. při výcviku boje, pilotování, lékařství), nebo fiktivního světa počítačových her.

Jde o vytváření vizuálního, sluchového, hmatového či jiného zážitku budícího subjektivní dojem skutečnosti pomocí zobrazovacího zařízení počítače, speciální

audiovizuální helmy, brýlí atd., popř. oblečení snímajícího pohyb a stimuluujícího hmat nebo jiné vjemy vyvolávající techniky.

Původ vzniku termínu Virtuální realita není jasný. Často se připisuje Damienovi Broderickovi, který použil tento termín ve svém sci-fi románu Judas Mandala, 1982. Vynálezce virtuální reality Jaron Lanier tvrdil, že tento název sám vymyslel. Podobný termín „umělá realita“ se ale díky Myronovi Kruegerovi používal už od 70. let 20. století, který se ve svých dílech zabýval uměním interaktivity. (Virtuální realita)

V roce 2014 koupil start -up Oculus Facebook a mnozí se divili, co bude sociální síť dělat s hardwarovou firmou. Nyní to je již jasné. Virtuální realita je právě další prostor, kam chce firma proniknout. Kdy se tak stane ale nevěděl ani Mike Booth, který má na Facebooku na starosti právě virtuální realitu, ale konferenci Oculus Connect 3 Mark Zuckerberg ukázal konkrétní využití sociálního softwaru právě pro VR. (Šubák, 2016)

Mark Zuckerberg rozdělil virtuální realitu do tří kategorií.

První je ta mobilní, kterou byl myšlen Gear VR. Druhou je virtuální realita pro Windows jako je Oculus Rift a třetí a to novou je standalone. Jde o koncept virtuální reality bez kabelů a bez nutnosti připojení k PC nebo konzole. Oculus tedy oznámil samostatný VR headset, který byl navržen jako zlatá střední cesta mezi Oculus Rift a cenově dostupným, ale omezeným Gear VR. Tento headset bude mít sledování polohy, která je největším rozdílem mezi mobilním a desktopovým VR. Headset je jen ve fázi prototypu. (Šubák, 2016)

Byť je tedy virtuální realita technicky braná jako integrace se simulovaným prostředím, všeobecně je laicky braná virtuální realita jako počítačové prostředí kam člověk nemusí vystupovat smyslově, ale jen prostřednictvím komunikace přes počítač.

A právě nejčastěji se tento výraz používá pro prostor počítačových her.

Podle dostupných údajů existuje přes 16 miliónů předplacených účtů, které jsou využívány pro vstup do počítačových her. A to stále mluvíme pouze o placených hrách. K neplaceným hrám se připojuje jistě ještě mnohem víc hráčů. Počítačové hry se těší velké oblibě hlavně u dětí a mladistvých, proto se tento problém týká především jich. A když už tu hovoříme o online hrách, víte, která online hra patří údajně k nejoblíbenějším? Dle statistik je to "World of Warcraft". Hra drží rekord

v Guinnessově knize rekordů za nejpůvodnější MMORPG hru. Na celém světě hru hrálo, ještě před vydáním datadisku Cataclysm, již přes 12 milionů hráčů. Hra byla nejhranější v počtu měsíčně platících hráčů v období od června 2006 do roku 2008 i mezi lety 2008 a 2011.

## 2.1 Počítačové hry

Počítačové hry jsou poměrně nové médium, a stejně tak jako každé jiné nové médium, i ony stojí před nutností obhájit svou vlastní pozici a existenci mezi již klasickým médiem, jejichž status byt' se stále proměňuje, je již nejen ověřen a přijat mainstreamovou společností, ale zejména akademickou obcí. "Stará" média jsou ta média, jejichž existence a funkce se stále zkoumá a sleduje a jsou považována za kulturní artefakt. Počítačové hry stále stojí, v tomto smyslu, na okraji zájmu, ačkoliv rozhodně již nejsou zábavou jen pro úzkou skupinu subkultur a v rámci ekonomických zisků již předčí i obvyklá média. V roce 2008 například na britském trhu vydělaly počítačové hry 4 miliardy liber - čtyřnásobek toho, co vydělala britská kina a vyšší částku než hudba a filmy dohromady (Chatfield, 2009). Všechny západní trhy hlásí podobné trendy, prodejnost her navíc neustále roste. V roce 2002 vydělaly na americkém trhu počítačové hry 6,9 miliardy dolarů, v roce 2012 to bylo již 14,8 miliardy dolarů (The ESA, 2012). V roce 2013 triumfovala počítačové hra jako nejprodávanější zábavní produkt všech dob. Páté pokračování série Grand Theft Auto vydělalo jen za tři dny miliard dolarů (Maxon, 2013). pro představu, historicky nejvýdělečnější film Avatar (2009) natočený podle počítačové hry, tuto částku vydělal za 17 dní (Telegraph, 2010). Tato fakta signalizují, že počítačové hry jsou významnou sociální silou, kterou nezle opomíjet jak ve společenské, tak akademické diskuzi.

Český herní průmysl si v roce 2010 udržel stabilní objem. Hráči utratili za videohry a herní konzole přes 2,2 miliardy korun, v meziročním srovnání o zanedbatelných 13 milionů více. (Strnad, 2011)

*„Termín počítačová hra je vlastně už sám o sobě svou definicí. V podstatě se totiž jedná o takovou hru, jež se realizuje prostřednictvím počítače, dnes obvykle na PC nebo Macintosh. Primárně slouží k zábavě a uvolnění, některé tituly však mohou mít například i vzdělávací charakter či mohou nést určitou estetickou hodnotu, a proto se*

*nesluší je bagatelizovat na pouhého zabijáka času. Počítačové hry uživatelům nabízí vždy nějaký virtuální svět, v jehož rámci se může hráč pohybovat a nějak s ním interagovat. Dle toho, jak takový svět vypadá, se pak herní tituly dělí do jednotlivých žánrů, jako je střílečka, adventura, strategie, RPG nebo simulátor a další.“(Aktuálně, 2011)*

### **2.1.1 Historie počítačových her**

**1940 – 1948 – Cathode Ray Tube Amusement Device** pravděpodobně první zdokumentovaná videohra. Je inspirována displeji radarů z druhé světové války, hráč pomocí tlačítek ovládá trajektorii světlených stop a smyslem hry je stopou (střelou) zasáhnout cíle na obrazovce.

CRTAD je dílem fyziků Thomase T. Goldsmitha Jr. a Estle Ray Manna, jejichž specializací byly katodové trubice (CRT). Propojením katodové trubice, osciloskopu a ovládacích prvků pro kontrolu úhlu a trajektorie světelných stop byli schopni navrhnout hru, která simulovala sestřelování cílů pomocí raket. Cíle samotné nebyly vzhledem ke schopnostem zařízení zobrazeny přímo, ale byly nakresleny patrně na fólii, která se připevnila na zobrazovací zařízení. Podobný princip byl později použit u konzole Magnavox Odyssey.

Oba pánové si nechali roku 1947 CRTAD patentovat a následující rok tento vůbec první patent na elektronickou hru obdrželi. Především kvůli vysoké ceně komponent nebyl CRTAD nikdy vypuštěn coby komerční produkt. Není známo, zda v tuto chvíli existuje funkční model zařízení.

#### **1951 – NIMROD**

V roce 1951 byl při příležitosti "Festival of Britain" představen digitální počítač Ferranti **NIMROD**. Šlo o první počítač navržený speciálně pro počítačovou hru. Tento stroj se spotřebou 6 kilowattů a frekvencí procesoru 10kHz uměl jedinou hru – **NIM**. Původem pravděpodobně v Číně, **NIM** je jednoduchá logická hra pro dva hráče spočívající v odebírání prvků z několika (typicky tří) množin. V každém tahu může hráč odebrat libovolné množství prvků (minimálně jeden) z jedné množiny. Vítězem je ten hráč, který odebere poslední prvek. Jako "grafický" výstup byl použit panel se žárovkami. NIMROD tedy není mnohými považován za skutečnou videohru, protože

nepoužívá zobrazovací zařízení typu TV / monitor apod. Ale to se zase dostáváme k problematické definici videohry. O něco později byl NIMROD s velkým úspěchem vystaven i v Berlíně.

### **1952 – OXO**

Dalším průkopníkem na poli videoher je OXO – "Noughts and Crosses". Jde o počítačové zpracování hry Tic-Tac-Toe. Hra byla naprogramována Alexandrem S. Douglasem na Univerzitě Cambridge pro počítač EDSAC (Electronic Delay Storage Automatic Calculator). Pro zajímavost – rok předtím pánové Miller a Wheeler použili EDSAC k určení prvního 79ti číselného prvočísla. Ovládání hry bylo zajištěno pomocí otočného číselníku známého ze starých telefonů. Jako grafický výstup byl použit CRT displej s rozlišením 35 x 16 pixelu. Díky těmto parametrům OXO téměř beze zbytku splňuje definici videohry. S jednou výjimkou – opět nešlo o hru tvořenou kvůli zábavě, ale šlo o část práce na téma interakce člověka a počítače.

### **1958 – Tennis for two**

Tennis for two je první hra vytvořená pouze pro zábavu. Návštěvníci Brookhavenské národní laboratoře si mohli tenisem ukrátit dlouhou chvíli a trochu se během čekání pobavit, což byl hlavní záměr tvůrce hry, fyzika Williama Higinbothama. Hra je viděná z boku, ne seshora, jako např. u pozdějšího PONGu. Svislá čára uprostřed reprezentuje síť, dále je na obrazovce osciloskopu světelný bod zobrazující míček a to je všechno. Žádné znázornění hráče. Ovládání je realizováno pomocí dvojice jednoduchých joysticků. I když hra vypadá velmi primitivně, měla poměrně zajímavé vlastnosti – např. chování míčku bylo ovlivněno několika parametry, jako jsou gravitace, rychlost větru, úhel a místo odpalu apod. S definicí videohry se Tennis for two opět trochu rozchází. Základem byl sice počítač, ale jako zobrazovací jednotka byl použit osciloskop, nikoliv video displej nebo TV.

### **1961 – Spacewar!**

Roku 1961 měl do budov MIT (Massachusetts Institute of Technology) dorazit zbrusu nový počítač, DEC PDP-1. Skupina zdejších IT techniků chtěli provést nejvhodnější demonstraci schopností nového stroje. Poté, co se dozvěděli, že součástí počítače bude i CRT displej, bylo rozhodnuto – interaktivní hra. O něco později se dohodli na konkrétní podobě, byla jí simulace boje vesmírných lodí. Po 200 hodinách práce bylo hotovo.

Koncept Spacewar je známý dodnes. Dvě raketky se snaží sestřelit jedna druhou, což jim stěžuje obtížné manévrování v gravitačním poli hvězdy. Každá loď má omezené množství nábojů a paliva. Jako poslední záchranná brzda pro ohroženou raketku může být použit skok do hyperprostoru, což znamená, že raketka zmizí z obrazovky a následně se objeví na náhodném místě. Ze hry se okamžitě stal velký hit a brzy byla upravena i pro jiné počítače, než PDP-1 (především PDP-10 a PDP-11). Hra byla také ideální k diagnostice hardwaru a CRT displeje. Výrobce ji tedy začal nejen pro testování používat, ale také ji distribuoval s novými s PDP-1 počítači. Ze všech uvedených má nejbližší k dnešnímu pojetí počítačové hry právě Spacewar. Jeho koncept přetrval dodnes a základní kámen hry, to jest "letový model" raketky, evidentně inspiroval pozdější titul Asteroids. Ovšem bylo by nespravedlivé opomíjet jeho předchůdce, každý z nich přišel s něčím novým a bezesporu průkopnickým. (Sledge, 2008)

### **1966 –Chase**

V roce 1966 vyvinul Ralph Baer jednoduchou videohru nazvanou *Chase (Honička)*, která mohla být zobrazena na běžném televizním přijímači. Baer pokračoval ve tvorbě a v roce 1968 zkompletoval prototyp, na kterém se dalo hrát několik různých her včetně stolního tenisu a střelby na cíl. (Douglas, 2014)

### **2.1.2 Současné počítačové hry (od 80. let)**

První hry pro počítače však vznikali až v průběhu osmdesátých let minulého století. Jednalo se nejčastěji o, přes počítač hrané, stolní RPG hry. Hráči se navzájem spojovali nejčastěji pomocí vysokoškolských sítí a hry hráli buďto přímo online, nebo přes e-mail. Počátkem devadesátých let se již začal rozvíjet internet, čehož využilo mnoho klasických PC her. Například legendární Doom od id Software, která zavedla nový koncept online hraní – deathmatch. Jedná se o dnes již klasický způsob klání, kde se střetává řada hráčů, a soutěží o to, kdo dokáže nejvícekrát „zabít“ ostatní v časovém limitu s tím, že platí, že po každém zabití se mrtvý hráč okamžitě oživuje a jeho „vrah“ získává body pro sebe či své družstvo. Nedlouho poté se přidaly i tahové strategie, které již dříve podporovaly hru více hráčů na jednom počítači, a kde nároky na rychlost připojení i na přenesené objemy dat byly naprosto minimální. V polovině devadesátých



let se pak koncept online hraní rozšířil i mezi real-time strategie, neboť zrychlení internetu a nové technologie již umožňovaly přenášet objemy dat dostatečné pro tento typ her. Na přelomu století již většina herních žánrů podporovala online hru.

V roce 2005 již přichází velice úspěšný Travian a začíná se datovat historie moderních strategických online her.

Travian vznikl původně bez obchodního modelu. Autor byl nadšený počítačový hráč. Když začal studovat, měl pocit, že žádné z her, které společně s přáteli hrál, nejsou dlouhodobě zábavné. Vytvořil proto Travian který se rychle rozrostl až na 200 000 hráčů, přestože šlo jen o studentský projekt, a rostla dál. Její tvůrce stál před volbou hru pozastavit, nebo se aspoň pokusit nějak pokrýt náklady. Vznikla tedy otázka jak pokrýt náklady na servery. Byla založena firma, a některé speciální funkce byly zpoplatněny tím se povedlo pokrýt náklady a dokonce ještě vydělat. Peníze byly použity na další vylepšování hry i na vývoj dalších her.

Mezi první české pokusy o webovou strategii patří projekt Red Dragon z roku 1999. Red Dragon si díky své jednoduchosti našla poměrně rychle slibnou uživatelskou základnu, ale velké množství bugů ale zezáátku dost komplikovalo hraní. V roce 2000 také začal vývoj konkurenčního DarkElfa, který je dnes se svým počtem více jak 30 tisíc aktivních účtů pravděpodobně nejúspěšnějším českým titulem. V roce 2001 vznikla textová fantasy strategie Melior Annis, vzniká i Webgame poté přišel vizuálně atraktivnější Insect world (Inventář, 2017)

#### **Seznam nejhranějších počítačových her podle počtu průměrně odehraných hodin:**

1. Dota 2 (636 607 hráčů za hodinu), v roce 2015 na prvním místě
2. Counter-Strike: Global Offensive (360 600 hráčů za hodinu), v roce 2015 druhém místě
3. Team Fortress 2 (50 802 hráčů za hodinu), v roce 2015 na čtvrtém místě
4. Grand Theft Auto V (40 258 hráčů za hodinu), v roce 2015 na pátém místě
5. Sid Meier's Civilization (37 885 hráčů za hodinu), v roce 2015 na devátém místě

Při pohledu na nejvyšší počty souběžných hráčů vypadá žebříček odlišně. Mnohdy však šlo o tituly, které na moment zazářily a obratem upadly v zapomnění. Příkladem je

No Man's Sky, které se z 212 321 souběžných hráčů v posledním čtvrtletí roku 2015 propadlo na měsíční průměr okolo 1 273 lidí.

### **Žebříček podle vrcholného počtu hráčů za hodinu:**

1. Dota 2 (1 286 617 souběžně hrajících lidí), v roce 2015 na prvním místě
2. Counter-Strike: Global Offensive (845 806 souběžně hrajících lidí), v roce 2015 na druhém místě
3. No Man's Sky (212 321 souběžně hrajících lidí), vyšlo loni
4. XCOM 2 (132 834 souběžně hrajících lidí), vyšlo loni
5. Dark Souls III (129 922 souběžně hrajících lidí), vyšlo loni

Steam jako takový přitom začátkem měsíce ledna pokořil rekord v počtu aktivních uživatelů. Číslo se v neděli 8. ledna vyšplhalo na 14 370 167 souběžně hrajících lidí. Platforma tedy i nadále roste. Zdá se však, že to loni bylo spíše ve prospěch zavedených her. Analýzu statistik zveřejnil server Githyp.com v lednu 2017. (Brabec, 2017)

Server Superhry.cz nabízí více než 13.000 prověřených online her zdarma ve více než 200 kategoriích. Sám udává, že je nejnavštěvovanější herní web s online hrami v ČR a SR.

Počítačové hry se rozdělují do různých žánrů (převzato z [www. databaze- her.cz](http://www.databaze-her.cz)) např. Akční, dobrodružné, budovatelské, strategické, atd...

### **Akce**

Zpravidla hry, v nichž zásadní roli hraje určitá míra násilí a adrenalinu. Po hráči jsou vyžadovány zejména rychlé reflexy či precizní míření.

#### *1st person akce*

Akční hry viděné z pohledu vlastní osoby (first person - první osoba), hlavním zástupcem jsou FPS (s - shooter), tedy hry zaměřené na boj střelnými zbraněmi, oficiálním zakladatelem byl Wolfenstein 3D od id Software, následovaný sériemi Doom a Quake, které začaly klást důraz i na multiplayerovou část hry. Obrod žánru pak přinesl Half-Life, který jej obohatil o dosud neviděné množství přemýšlivých a taktických prvků.

### *3rd person akce*

Svou postavu vidíte z pohledu nezúčastněné třetí osoby, patří sem zejména TPS (third person shooter). Oproti 1st person hrám poskytuje takový pohled především lepší orientaci v herním prostoru, např. při boji kontaktními zbraněmi (Heretic II) či v případě zahrnutí některých prvků z plošinovek (MDK). Dalším rozdílem oproti FPS občas bývá i větší důraz na dějovou složku (Max Payne série, Mafia: The City of Lost Heaven).

### *Arkády*

Za arkády bývají považovány jednoduché hry a hříčky (často i bez složitějších mechanismů a pravidel, nicméně není podmínkou), kde rozhoduje především rychlost reakce hráče. Často v nich narazíme na neustále se opakující herní mechanismus se vzrůstající obtížností, kde jde o dosažení co nejvyššího skóre (Arkanoid).

### *Bojové*

Lidově zvané "mlátičky". Akce zaměřená především na různá bojová umění, nejznámějším zástupcem je patrně série Mortal Kombat. Dnes už tento typ her vychází v podstatě pouze na konzolích.

### *Plošinovky*

Základem hratelnosti plošinovek je především preciznost, s jakou hráč přeskakuje na různé platformy, překonává propasti atd. Plošinovky patří mezi nejstarší akční subžánry, z původně 2D zpracování (Duke Nukem) přešly i do 3D (především third person; Psychonauts), nicméně už spíše jen z nutnosti. S nástupem jiných 3D her (zejména FPS) se totiž začal žánr pomalu stahovat do ústraní a dlouhodobě se nachází na okraji zájmu, přičemž v současnosti vychází 3D plošinovky (orientované spíše na mladší publikum; Rayman 2: The Great Escape a dál) spíše už jen na konzolích.

### *Stealth akce*

Aka špionážní hry. Protipól klasických akcí, kde není ani tak důležité zneškodnit všechny nepřátele, jako spíše udělat to co nejvíce nenápadně a hlavně splnit určité cíle mise. Stealth akce patří obvykle v rámci žánru mezi příběhově propracovanější hry a vzhledem k většímu zaměření na pohyb než akci samotnou se častěji používá 3rd person perspektivy. Mezi nejznámější představitele žánru patří například série Tom Clancy's Splinter Cell, Thief či Metal Gear Solid.

### *Taktické akce*

Sem patří převážně first-person střílečky se silným důrazem na taktiku či spolupráci týmu. Operation Flashpoint: Cold War Crisis, SWAT 4.

### *Adventure*

#### *2D adventure*

Klasický typ adventur se obvykle vyznačuje point and click ovládáním (prim tedy hraje myš) a určitou stylizací grafiky; hodně her druhé poloviny devadesátých let připomíná kreslené filmy (The Curse of Monkey Island, Broken Sword: The Shadow of the Templars). Na začátku tisíciletí pak začal žánr pomalu přecházet do 3D, zprvu pouze používáním 3D modelů na statickém pozadí, příp. využitím renderovaných backgroundů (tzv. "2.5D" zpracování; The Longest Journey, Syberia).

#### *3D adventure*

Od využití 3D objektů a technologií ve dvourozměrném prostoru byl jen krok k přechodu do plně trojrozměrného prostředí. Čekalo se mj. na dostatečně silný hardware, který by mohl vykreslit srovnatelně detailní grafiku, jakou nabízely 2D adventure, ačkoli první pokusy se objevily už v devadesátých letech (Grim Fandango). Point and click interface velmi rychle vymizel a byl více či méně úspěšně nahrazen ovládáním na klávesnici (Broken Sword: The Sleeping Dragon), v příp. kombinaci s myší (Dreamfall: The Longest Journey). Často nechybí ani akční prvky (Omikron: The Nomad Soul). Úzkou podskupinu představují adventurey viděné z pohledu první osoby (Atlantis: The Lost Tales).

#### *Akční adventure*

Nejčastěji mix 3D adventure a 3rd person akce, kde je poměr adventurních a akčních prvků vcelku v rovnováze. Za zakladatele žánru bývá považován Tomb Raider. Obtížností a propracovaností hádanek se nicméně s klasickými 2D adventurami měřit nemůže a hratelnost tak často přebírá i prvky z jiných žánrů (Beyond Good & Evil).

#### *Interaktivní filmy*

Tento minoritní subžánr zažil rozkvět i pád v 90. let, kdy vzniklo nejvíce her tohoto typu. Vyznačoval se obsazením skutečných herců do rolí herních postav a zejména

kombinací filmového děje a určité míry interaktivity (The X-Files Game). Dnes je již tento žánr v podstatě mrtvý, nicméně čas od času se ještě nějaký volný pokračovatel objeví.

#### *Textové adventury*

Nejstarší typ žánru, jehož dny byly po příchodu 2D zobrazení sečteny. Nezaměnitelným znakem je samozřejmě téměř naprostá absence jakékoli grafiky a celý děj, vč. popisů prostředí či vykonávání akcí se tak odehrává v textové řádce.

#### *Vizuální román*

Žánr rozšířený převážně v Japonsku. Jedná se prakticky o román, který však není vydáván v knižní podobě, ale v podobě počítačové hry, a je tak obohacen o hudební a obrazový doprovod (obvykle kreslen v manga stylu), a v některých případech i o dabing. "Hráč" tak dostává možnost v některých scénách děje "rozhodnout" o tom, jak se zachová hrdina a tak zasáhnout do chodu příběhu.

### **Strategie**

Strategie patří od svého počátku až do dneška mezi nejpoblárnější typy počítačových her, rozvětvený do čtyř hlavních podžánrů. Je to také jeden z mála, jehož doménou (zejména z důvodu ovládacích periférií a cílové skupiny) zůstalo PC.

#### *Budovatelské strategie*

Budovatelské strategie jsou patrně nejkreativnějším subžánrem. Hlavní pozornost se ubírá především na stavbu a správu čehokoli - od starověkého města (Caesar série, Pharaoh), přes moderní metropoli (SimCity série), až po tzv. tycoony, kde spravujete třeba dopravní síť (Transport Tycoon Deluxe) či zábavní park (série RollerCoaster Tycoon) - ačkoli nemusí chybět ani větší množství vojenských prvků (Stronghold).

#### *Tahové strategie*

Anglicky jako turn-based, dnes už lehce zaprášený žánr, jehož zástupci se stále pravidelně objevují, jen v mnohem menším množství, než v minulosti. Tahové strategie jsou asi nejbližší svým deskovým předchůdcům (tj. šachu, Go a tak dál) a poskytují hráči největší (často i neomezený) prostor k promyšlení dalších tahů. Mezi další silné stránky patří i různorodost; některé jsou zaměřené čistě na bitvy (série Steel Panthers),

jiné především na expanzi v rámci určitého území či kontinentu (série Civilization, Heroes of Might and Magic) a neposlední řadě sem patří tzv. squad-based strategie zaměřené na boje menších skupin (UFO/X-COM série), často i zpestřené vývojovým RPG systémem (Jagged Alliance 2).

#### *Realtime strategie*

Zkráceně RTS. Dlouhodobě nejpopulárnější ze strategických žánrů, za jehož zakladatele je považována Dune II: Battle for Arrakis. Oproti tahovým strategiím se veškeré dění odehrává v reálném čase a všechny strany tak hrají zároveň; ubývá prostor pro taktizování (některé RTS nicméně nabízejí pauzu) a hry jsou znatelně svižnější. Mezi známé série patří Command & Conquer, Warcraft či Age of Empires. Podstatnou hrou je také StarCraft, který jako jeden z prvních přinesl vzájemně odlišné a přitom vyvážené strany. Během posledních deseti let se nicméně žánr už více nezměnil (pomineme-li poměrně bolestivý přechod z 2D do 3D), pouze - podobně jako u tahových strategií - občas dochází k menší fúzi s RPG prvky, ovšem v mnohem akčnějším pojetí (Warcraft III: Reign of Chaos).

#### *Sociální strategie*

Odvozené od budovatelských strategií, s mnohem větším důrazem na společenství (čítající obvykle nanejvýše desítky jedinců - zejména lidí), patří sociální strategie mezi nejmladší subžánr, jehož zástupcem/zakladatelem je rozsáhlá série The Sims.

### **RPG**

Role-playing games nebo u nás často "hry na hrdiny" se na počítače dostaly - podobně jako strategie - z deskových či stolních her a navzdory své určité složitosti patří mezi nejstarší žánry vůbec, mezi jehož poznávací znaky patří vývoj postavy (zlepšování atributů, dovedností a podobně) a určitá míra volnosti ve vedení příběhu a dialogů. Jak šel čas, žánr se poměrně bohatě vyvíjel: dlouho dominovaly především hry viděné z perspektivy první osoby (dungeony), nejprve krokovací (série Dungeon Master a Eye of the Beholder) časem s volným pohybem i otevřenějším světem (The Elder Scrolls: Arena). Do konce devadesátých let by se pak dal datovat vznik tzv. moderních RPG s větším důrazem na dialogy a role-playing vůbec, patří sem mj. subžánr izometrických RPG jako Fallout 1 a 2 či hry založené na počítačové adaptaci pravidel a světů Dungeons & Dragons (Baldur's Gate série, Planescape: Torment), po roce 2000 však

tento subžánr téměř vyhynul, v současnosti tak mezi nejoblíbenější typy patří RPG viděné z perspektivy třetí osoby (Gothic, Star Wars: Knights of the Old Republic, Mass Effect, The Witcher), příp. kombinace první a třetí (Fallout 3) a samozřejmě MMORPG (massively multiplayer online role-playing games). Specifické kolonky ještě tvoří akční RPG - ať už izometrická (série Diablo) či FPS/RPG (Deus Ex, Vampire: The Masquerade - Bloodlines, System Shock série) - a japonská RPG (JRPG) od Final Fantasy po na západ ne příliš rozšířené podivnosti typu Princess Maker 2.

### **Logické**

V převážně většině případů mírumilovné záležitosti (byť výjimky se najdou; Lemmings), kde se hraje především na bystrost a inteligenci hráče (The Incredible Machine, Fish Fillets), případně i na rychlý postřeh (Tetris). Už pár let je tento žánr doménou zejména menších nezávislých vývojářů (World of Goo), byť "velké" logické hry také ještě zcela nevymizely (Portal).

### **Online - flash**

Žánr online her je určený zejména pro hry, které se hrají pouze přes síť (především tedy internet), ať už jde o MMORPG (Ultima Online, World of Warcraft), FPS (Team Fortress 2, Wolfenstein: Enemy Territory) či jiný žánr. Jako sekundární bývá udáván u her, které disponují i částí pro jednoho hráče, byť hlavním režimem zůstává multiplayer (Quake III Arena, Unreal Tournament série).

### **Simulátory**

Dost možná nejvíce hard-core žánr, kde je nezdárka realita stavěna na stejnou úroveň jako hrátelnost (ne-li vyšší). V závislosti na simulovaném prostředí se simulátory člení do mnoha skupin; letecké (civilní MS Flight Simulator série či vojenský IL-2 Sturmovik), tankové, námořní či vlakové. Samostatné kategorie pak představují simulátory vesmírné (Wing Commander série, Freelancer) a závodní (série Need for Speed, TOCA Race Driver), kde bývá nezdárka realističnost přeci jen řádově nižší, až vůbec žádná (Carmageddon série), přesto jsou i tyto zařazeny do simulátorů a míru "arkádovosti" je dobré zmínit v popisku hry.

### **Sportovní**

Sportovní hry se ani tak nesnaží vytvořit reálnou simulaci určitého sportu, jako spíše

jeho virtuální obdobu, kdy např. v týmových hrách (Pro Evolution Soccer série) máte k dispozici celý tým. Mezi největší producenty sportovních her patří EA Sports se svými letitými sériemi (NHL, FIFA), z nichž však mnohé vychází už jen na konzolích. Do zvláštní kategorie pak patří sportovní manažery (Football Manager série), ve kterých hráč zpravidla nemá možnost průběh utkání přímo ovlivnit, ale rozhoduje o důležitých záležitostech v pozadí (nákup hráčů, herní taktika atd.).

## **Dětské**

Cokoli co je určené především mladšímu publiku, patří sem; nejčastěji různé plošinovky či logické hříčky (Croc: Legend of the Gobbos atd.).

Ale dále jsou to také erotické, hry uváděné jako brutální, ale to jsou jen jednotlivé odnože.

Počítačové hry se hrají:

1. na herních konzolích - na herních konzolích se hrají hry za pomoci televizní obrazovky. Konzole, pro on-linové hry, musí mít připojení na internet.
2. na PC
3. na tabletech
4. na mobilech

Podle typu hry je ke spuštění potřeba DVD, CD, blueRay, flash disk nebo klasické internetové připojení, protože některé náročnější hry potřebují hratelné jádro. Některé hry jsou zcela hratelné jen při připojení k internetu a některé hry potřebují uložení části hry do mezipaměti, nebo na server v počítači uživatele. Hry, které jsou hratelné jen přes připojení jsou kompletně uložené na serveru poskytovatele hry a jsou hratelné na jakémkoliv zařízení které je připojené k internetu.

Herní konzole jsou vyráběné primárně pro počítačové hry, které si uživatel zakoupí a vloží na médium do konzole a hry jsou možné hrát off-line i on-line a v této době je to jediné zařízení, které umožňuje vstup do virtuální reality prostřednictvím počítačových her. V současné době jsou konzole použitelné jako běžné PC.

Pro náročné typy her je potřeba, mimo běžného internetového připojení i médium.



### **off-line hry**

tyto hry se hrají jen na daném zařízení bez připojení na internet a hraje se proti systému. Aby hra byla hratelná, musí být kompletně nainstalovaná na hard disku daného zařízení (na PC) nebo z média, které se vkládá do zařízení (herní konzole). Primárně tyto hry jsou získatelné jen po legálním zakoupení celé hry a bez on-line připojení, nebo dokoupení upgradu, jí nejde dále rozvíjet.

### **on-line hry**

základem on-linové hry je připojení k internetu, pak je již potřeba jen vydržet a dostat se do hry

### **Podle náročnosti se hry dělí na 3 typy.**

Pro hry typu Goodgame Empire, Big Farm, stačí pouze běžné internetové připojení, aby se hráč dostal do hry, hra je uváděna jako zdarma a hráč si sám zvolí jestli chce do hry investovat nějaké reálné peníze, které mu zajistí určité výhody. A hra je hratelná na kterémkoliv zařízení připojeném k internetu. Hru lze spustit kdykoliv a kdekoliv.

Hry typu např. Word of Tanks, WordCraft, Legend of Honor potřebují stažení instalační inicializační souboru hry, který je jedinečný pro určité herní zařízení. Hra je tedy hratelná pouze na daném PC, kam byl instalační soubor uložen a posléze spuštěn. Do PC uživatele je stažena pouze část hry a pro další hru je nutné internetové připojení, nejen pro komunikaci mezi hráči, ale i pro aktuálnost hry.

Posledním typem hry je např. FIFA, NHL, kdy kdy pro hru je nutné zakoupení přenosného média se hrou, které umožňuje hru na kterémkoliv herním zařízení. Tyto hry jsou technicky nejnáročnější a jsou možné je hrát i off-line. Tyto hry jsou poskytované pouze po zakoupení určitým uživatelem.

U všech typů on-line her si každý uživatel vytváří svůj vlastní herní účet, který využívá na kterémkoliv herním zařízení. Po vytvoření herního účtu si uživatel vybírá svůj nick nebo avatara.

### 2.1.3 *GoodGame Empire*

Vzhledem k tomu, že výzkumné šetření bude prováděno v prostoru on-line počítačové hry, považuji za vhodné onu hru, alespoň v nástinu, představit.

GoodGame Empire je strategická realtime flash hra s historickým podtextem.

Cílem hry je získat co nejlepší hrad, silné základny, hrady na světech a být co nejsilnějším hráčem v nejsilnější alianci. Toto se získává boji s ostatními hráči kdy hráč může získat již zmiňované základny, ale také slávu, od které se odvíjí i titul, který hráč používá a který mu umožňuje různé výhody a čest. Hráč postupuje levely(dále lvl) hry, které mu umožňují lepší výstavbu, ale i lepší vojsko a vybavení.

Nejlepší hráči pak mohou získat i další hrady navíc, kterých je ale na mapě (v herním prostoru hry) velmi omezené množství.

Při prvním vstupu do hry si hráč vybere svůj nick, pod kterým pak hraje celou dobu a který nelze změnit. Na počátku hráč dostane malý dřevěný hrad, který musí vybudovat do podoby silného hradu. Hráč dostává různé úkoly, které musí plnit a jejich plněním se zvyšuje jeho lvl. Nejvyšší level je 70. poté již v levelech nepostupuje, ale hráči se zvyšuje legendární dovednost (1 - 800).

Jedním z prvních úkolů pro hráče je vstoupit do alince, tj. společnosti dalších hráčů, kdy pak vystupují společně a aliance je hierarchicky uskupena. Má svého velitele, zástupce, maršály, generály, seržanty a členy. Každá hodnost má své funkce a možnosti. A aliance musí své členy podporovat a motivovat. Stejně jako hráči, i alince mají své lvl. v jejich případě 1 - 50. Dále se počítá jejich síla a vybavení. Jak již bylo řečeno, jsou na mapě speciální objekty, královské věže, královská města, obchodní metropole. Je jich jen určité množství a každý z nich má svůj specifický účel. Královská města umožňují verbovat speciální vojáky, obchodní metropole přidávají hráčům jídlo, aby užívali víc vojska, královské věže posilují bonus na útok a obranu při dobývání a obraně měst a metropolí. Jak již bylo uvedeno, je jich jen velmi omezené množství a záměrem programátorů bylo, že se o tyto objekty bude bojovat, takže nejlepší hráč může mít tyto objekty ve svém držení a musí si jejich vlastnictví ale také obhájit a udržet. Postupem doby ale tyto "majetky" skutečně drží nejlepší hráči, ale nikdo si na ně netroufne, takže se předávají pouze v případě, že hráč končí hru, nebo odchází do jiné aliance, protože

jsou majetkem aliance a nikoliv hráče. Samotný hráč by tyto nemovitosti neudržel.

Aliance tedy pomáhá hráči v rozvoji, učí jej jak se hra hraje. Hráč plní úkoly které jsou určené jen jemu a současně plní úkoly pro alianci.

Jak tedy bylo již řešeno, smyslem hry je stát se nejlepším hráčem v nejlepší alianci. Tedy pokud je hráč dostatečně ambiciozní. Některý stačí jen být na hře a povídat si s lidmi nejen že své aliance, ale i s ostatními. Ti se potom diví, když některý hráč zaútočí na jejich hrad.

V současné době, již nějakou dobu, je na českém serveru nejlepší aliance Triáda, která je i v mezinárodním měřítku, v TOP 3 aliancí z celého světa.

GoodGame Empire je mezinárodní hra a hraje se celosvětově. Každá hra má svůj hrací server a hráči z ostatních serverů nemají na jiný přístup. V České republice hraje přibližně 46 tisíc hráčů, což je o trochu víc, než má např. Mladá Boleslav obyvatel. Takže takové okresní město.

## **2.2 Důsledky hraní počítačových her**

Ohledně počítačových her vzniká poměrně široké pole výzkumů z různých univerzit, ale i psychologů a například i armády si provádějí své výzkumy.

Vědci z Queen Mary University of London zjistili, že ti, kdo hrají hry, zvyšují svou adaptabilitu. Studovali skupinu 72 dobrovolníků, kteří počítačové hry předtím nehráli. Ti pak museli hrát po několik týdnů různé druhy her a pak dostali psychologické testy. Ukázalo se, že zdaleka nejlepší schopnost multitaskingu a adaptace v nich prokázali ti, kdo hráli strategické hry (konkrétně Starcraft), mnohem hůře na tom byli hráči nenáročných simulací (The Sims). Zvláštní je i fakt, že všichni dobrovolníci byli ženy - do výzkumu se totiž nepodařilo sehnat žádné muže, kteří by před tím nehráli méně než 2 hodiny týdně. (ScienceBlog, 2013)

V odborném časopise Psychological Science byl zveřejněn vědecký výzkum, který studoval rodiny šesti- až devítiletých chlapců. Polovině rodin vědci zapůjčili počítačové hry určené dětem. Po nějaké době porovnávali jejich školní prospěch a v inteligenční testy. Podle jejich výzkumu, ti s hrami dopadli o dost hůř. (News Staff, 2010)

I americká armáda, respektive námořnictvo, si nechala zpracovat vlastní výzkum o počítačových. A na co se přišlo? „Zjistili jsme, že hraní vhodných her zvyšuje kognitivní schopnosti až o 20 procent,“ uvedl šéf výzkumu Ray Perez. Kromě toho také zlepšují schopnost vymýšlet nová řešení a krátkodobou paměť. Prý k tomu stačí hrát dva až dva a půl roku. (Titilo, 2010)

Tři američtí psychologové Walter R. Boot, Daniel P. Blakely a Daniel J. Simons studovali studie o počítačových hrách a dospěli k závěru, že hraní vám reflexy nezlepší. V práci vydané v časopise *Frontiers in Psychology* tvrdí, že hraní her zlepšuje reflexy jen v jediné oblasti – právě v dalším hraní jiných počítačových her. Podle nich měly starší práce zcela špatnou metodiku výzkumu. (Ewalt, 2011)

Vliv hraní na reflexy zkoumali na univerzitě v Rochesteru. Testovaní hráli dvě počítačové hry: akční střílečku *Medal of Honor* a spíše logickou *Tetris*. Ti, kteří hráli akční hru, pak projevovali lepší vizuální vnímání a také měli rychlejší reflexy. (Geek, 2003) a je další spousta vědeckých výzkumů, kdy jedny popisují prospěšnost a druhé škodlivost počítačových her. Faktem ale je, že počítačové hry neovlivňují naši společnost dostatečně dlouho, aby mohly být provedené relevantní studie, zda a jak hraní počítačových her škodí nebo prospívají.

Protože pokud by měl někdo opravdu poctivě odpovědět na otázku: „Jak je to s počítačovými hrami?“, musel by po pravdě odpovědět, že neví. Hraní počítačových her je natolik nový fenomén, je jeho přesné důsledky ještě neznáme. Zatím ještě nestačila dorůst generace, která si na počítačích hrála odmalička. Protože byť jsou mezi námi počítačové geekové, ještě nezačali stárnout. Teprve mnohem později se ukáže, zda jim hraní počítačových her v mládí v životě pomohlo nebo naopak.

### **2.2.1 Pozitivní důsledky**

*„V celém světě je dnes obrovský nedostatek IT odborníků. Je to dáno tím, že se celý svět digitalizuje. Jen v České republice nyní chybí asi 20 tisíc specialistů,“ řekl Novinkám Pavel Křížanovský, technický ředitel společnosti Cisco Systems, která vzdělává IT odborníky.*

*Formou počítačové hry studenti pracují v simulovaném prostředí, kde řeší reálné*

*situace. Na obrazovkách před sebou mají například továrnu, kde jsou tradiční komunikační prvky doplněné o senzory, hlídání teploty či sirény. Prakticky si zde vyzkoušejí, jak jednotlivé komponenty společně pracují a co se stane, když nastane nějaký problém.*

*Tyto kurzy probíhají i na pražské Střední průmyslové škole na Proseku. „Studenti se tak mohou vzdělávat i doma a také se jim rozšiřují jazykové schopnosti, protože ty kurzy se dělají i v anglickém jazyce. Zároveň to umožní nejen nám, ale také ostatním školám, porovnávat znalosti žáků mezi sebou,“ uvedl zástupce ředitele pro praktické vyučování a technické činnosti SPŠ na Proseku Lukáš Procházka.*

*Nejdůležitějším prvkem digitálního podnikání je práce s daty. S tím roste důležitost IT dovedností i na těch pracovních pozicích, kde to nyní ještě není zapotřebí. „Dalo by se říci, že 90 procent zaměstnání v budoucích letech bude potřebovat digitální znalosti různého typu,“ dodal Křížanovský.“ (Novinky, 2011)*

Ředitel International Gaming Research Unit na Nottingham Trent University Mark Griffiths sleduje, jak hraní počítačových her působí na hráče:

*„Můj vlastní výzkum prokázal, že přílišné hraní počítačových her nemusí nutně být projevem závislosti, a že mnozí hráči můžou hraním strávit dlouhou dobu, aniž by u nich vznikly jakékoliv negativní zhoubné účinky. Mám tři děti, které jsou všechny archetypálním příkladem tzv. screenagerů, kteří tráví spoustu času každý den u moderní technologie. I když hrají pár hodin každý den po většinu roku, nezasahuje to negativně do jejich života.“ (Strnad, 2012)*

Přes počítačové hra je možné naučit se cizí jazyk, je možné skrz online hry potkat nové lidi. Existují i nějaké studie, které dokazují prospěšnost her, co se týče třeba rozvíjení postřehu nebo rozvíjení myšlení.

Co se však týká samotných pozitivních důsledků, stejně tak, jako ještě nevíme jaké budou dlouhodobé negativní důsledka, stejně ještě neznáme všechny pozitivní dlouhodobé důsledky hraní počítačových her: Faktem je, že hráči se dostávají ve větší míře mezi jiné hráče, více komunikují s ostatními a častěji, než by se setkávali se svými reálnými přáteli, protože pokud komunikujete s přítelem přes chat, můžete při tom vykonávat běžné denní činnosti, Když denně strávíte dvě hodiny s kamarády v hospodě, nebo s přítelkyní v kavárně, nevěnujete se ničemu jinému, když komunikujete

v počítačovém rozhraní, nemusíte se plně věnovat jen této činnosti, ale sociální interakce je výraznější, než když budete večer trávit volný čas jen u televize nebo knihy. A váš rozhled bude širší, protože se k vám dostanou informace i z oblastí, které by vás, kdybyste si vybírali jen sami, nikdy ani nenapadlo se o ně zajímat. Osobně mám mám nyní znalosti ze sportu, automobilismu, zemědělství, ale i z vojenské oblasti, protože jsem se setkala i s vojenským pozorovatelem, který se tímto způsobem odreagoval od svých úkolů při zahraničních misích.

V Novinkách se v březnu 2017 objevil článek "Bez počítače se mladí lidé neumějí už ani seznámit" s oznámením, že počítače, notebook nebo chytrý telefon a připojení k internetu začínají válcovat všechny ostatní způsoby, kterými se Češi seznamují a hledají si partnera. „*Sociální sítě a seznamky totiž lámou tu největší překážku seznamování – omezený okruh přátel a známých. Většina mladých raději zapne počítač, než by zašla se pobavit do společnosti,*“ potvrdila Právu socioterapeutka Zdena Prokopová. (Vavroň, 2017) Po pravdě, nevím, jestli to mám uvést mezi pozitivní důsledky, kdy uživatel má velké pole možností seznámení, nebo negativní, protože se stává závislým na sociálních médiích i při výběru partnera.

### **2.2.2 Negativní důsledky**

I přes spoustu pozitivních důsledků hraní počítačových her jsou tu ovšem i důsledky negativní a závislost na on-line hrách ale není radno zlehčovat, i když závislost na počítačových hrách je okrajový fenomén a lidé k němu musí mít dispozici, která je dána souhrou faktorů. Dospívající, kteří ovšem některé z her propadnou, ztrácí zájem o cokoli jiného a hraní má destruktivní dopad na jejich běžný život, jelikož mu podřizují i své každodenní chování. Hru vnímají jako způsob úniku před reálnými problémy, neustále prodlužují čas hraní a v případě, že nemají možnost hrát, dostávají se u nich i abstinenční příznaky.

Odborníci se shodují, že závislost na hraní počítačových her po Internetu se projevuje až u deseti procent lidí, kteří hrají pravidelně. Podle odhadů pak notoričtí hráči ve virtuálním světě tráví 35 až 40 hodin týdně (to je v podstatě jeden pracovní týden). Nejnávykovější však nejsou akční a strategické hry, jak se veřejnost často mylně domnívá, ale především masové hry na hrdiny (MMORPG), kdy se hráči vžívají

do fiktivních postav, například právě zmíněný World of Warcraft. Tyto hry totiž běží v reálném čase a vyvíjejí se, i když není hráč přítomen, čímž ho nutí se pravidelně vracet a hrát více. Znáám je dokonce i případ jihokorejského patologického hráče, který v roce 2005 zemřel po 50 hodinách nepřetržitého připojení k on-line hře. Nejčerstvější je událost z února 2017, kdy při herním maratónu zemřel jeden zkušený hráč Brian Vigneault chtěl na charitu poslat veškerý výtěžek, který by získal z 24hodinového herního maratónu. avčask o 22 hodinách hraní titulu World of Tanks (Svět tanků) fanouškům sdělil, že si musí dát krátkou pauzu – šel si zakouřit. Před obrazovku však už znovu neusedl, neboť zemřel. V tu chvíli vysílání neustále běželo. Přestože se mu snažili jeho fanoušci přivolat pomoc, protože se jim zdála prodleva příliš dlouhá, zachránit jeho život se už nepodařilo. (Novinky, 2017)

Rozlišit hranici mezi koníčkem, zvýšeným užíváním a závislostí je velmi obtížné, už i proto, že na počítači nevzniká závislost fyzická, ale psychická. Přesto můžeme vysledovat určité příznaky, které svědčí pro rozvíjející se závislosti. Mezi hlavní příznaky patří stavy podobné transu při hraní hry, vzpírání se zákazům hraní, neschopnost dodržovat časový limit určený pro tuto činnost. K dalším příznakům patří:

- méně vykonané práce
- pocit prázdnoty, když není člověk u počítače
- ztráta kontroly nad časem stráveným u počítače
- brzké vstávání k počítači nebo ponocování u počítače
- rostoucí nervozita a neklid, když delší dobu nemůže hrát
- přemýšlení o počítači, když ho zrovna nepoužívá
- kradení peněz na nákup her
- stále více a více času potřebného k uspokojení ze hry
- lhaní o své závislosti
- hraní kvůli úniku od osobních problémů
- narušené vztahy s rodinou
- zanedbávání učení
- opouštění dřívějších zájmů a přátel
- zhoršující se školní výsledky

Závislost lze definovat i takto:

- hra baví hráče dlouhodobě stále stejně, zatímco u jiných po čase nadšení a zájem o novou hru opadá
- hráč zanedbává hygienu a jídlo, práci či učení; naopak využívá stimulační drogy, aby udržel svou pozornost.
- přednost je dávana mezilidským vztahům vytvořeným přes internet před reálnými
- hráč má nutkavé myšlenky na hraní
- u hráče se projevuje nervozita, když někde není přístup k internetu
- hráč ztrácí zájem o okolní dění a reálný svět
- poruchy spánku

Závislost na počítačových hrách patří mezi poměrně nový druh závislostí, tzv. netolismus. Podle výzkumů jsou obzvláště nebezpečné online hry pro větší počet hráčů. Důsledky závislosti na počítačových hrách jsou především psychického a sociálního rázu (Nešpor, 2011), i když sociální problematika se značně upozadňuje.

## **Shrnutí 2 kapitoly**

Kybeprostor je virtuální svět vytvořený moderními technologickými prostředky. Stále více lidí v tomto prostoru tráví stále více času. Proto také provozovatelé sociálních sítí nabízí stále vylepšování tohoto prostoru a aby přilákali další uživatele, nabízí jim nepřeborné množství akční zábavy, aby zde uživatelé trávili ještě větší množství času a aby si každý uživatel mohl vybrat to, co by jej zajímalo. Na užívání počítače se mohou vytvořit i závislosti a to jak pozitivní, tak negativní, ovšem jak zásadní tyto závislosti jsou je ještě brzy hovořit, neboť je to ještě mladý fenomén.



### 3 Uživatelé počítačových účtů

Uživatel nebo Uživatelé jsou také obvykle líčeni jako typ lidí, kteří používají systém bez kompletní technické znalosti potřebné pro úplné pochopení systémů. V počítačovém žargonu jsou také děleni na začátečníky (lamy, BFU) a pokročilé uživatele. Pro účely bezpečnosti, záznamu prováděných akcí nebo správy zdrojů může být vyžadována identifikace uživatele. Pro potřebu identifikace má uživatel konto (uživatelské konto, účet), uživatelské jméno a ve většině případů heslo. Uživatelé pro přístup k systému používají uživatelské rozhraní.

*"You ought to have some papers to show who you are." The police officer advised me.*

*"I do not need any paper. I know who I am," I said.*

*"Maybe so. Other people are also interested in knowing who you are."*

B. Traven, *The Death Ship*

*"Měl byste mít nějaké papíry, abyste ukázal kdo jste." radil mi policista*

*"Já nepotřebuji žádné papíry, já vím kdo jsem." odpověděl jsem*

*"Ale ostatní také chtějí vědět kdo jste"*

B. Traven, *Mrtvá loď*

#### 3.1 Přihlašovací údaje a gender

Při přihlášení do hry si hráč nejprve zvolí, podle typu hry, svůj nick nebo svého avatara. Nick, z anglického nickname, je přezdívka používaná v komunikačních programech (Skype, ICQ a další), internetových diskuzích a chatech. Nick si většinou uživatel určuje podle své vůle, ale někdy mohou mít, v nějakém větším informačním systému, obecnou podobu tzv. Uživatelského jména. V počítačových hrách si však hráč svůj nick vybírá sám a je jenom na jeho vůli, jaký si zvolí. Nick si používá ve hrách, kde není viditelná postava hráče a kde, v podstatě vystupuje sám za sebe a nemůže si zvolit, jakou podobu a vlastnosti jeho hráč mít bude – viz Empire, Big Farm apod.

Druhou možností v počítačových hrách je použití Avatara. Avatar prezentuje určitého uživatele. Většinou se jedná o dvou či třírozměrný obrázek, který představuje virtuální postavu, ovládanou hráčem. Vyskytuje se především v hrách na hrdiny (MUD, MMORPG). Ale i v neherní části internetového světa se Avatar používá, je to označení ikonky uživatele, formou statiského nebo animovaného obrázku, používaného například v diskuzních fórech nebo na sociálních sítích. (IT-slovník, 2017) Slovo Avatar se prvně objevilo v počítačové hře Ultima4, v roce 1985, kde cílem této hry bylo právě stát se Avatarem. (Svět Hardware, 2017). Programy virtuální reality často obsahují trojrozměrný model, který je avatarem uživatele. (Význam slova, 2017) Pro rozšíření termínu Avatar měl význam jeho použití v kyberpunkovém románu Neala Stephensona Sníh, v originále Snow Crash, 1992, kdy jej autor použil ve významu virtuální simulace lidského těla ve virtuální realitě Mataverse. Kde na kvalitách Avatara záleželo sociální postavení v Metaversu. (Stephenson, 2014)

I když počítačové hry lze chápat jako kulturní texty se svou jedinečností, které se vyznačují úzkou demografií, větší mírou interaktivity a kvazi-subkulturním statutem v porovnání např. s televizí nebo filmem (Labre a Duke, 2004) lze jej také popsat jako výrazně maskulinní prostředí. Někteří autoři dokonce hovoří o počítačových hrách jako o médiích pro muže, od mužů a o mužích (Egenfeldt-Nielsen, 2013). A i když dnes již mužští hráči nejsou v absolutní převaze, např. v roce 2012, podle Entertainment Software Association (ESA), tvoří muži 55 procent všech hráčů - v roce 2011, podle ESA to bylo 58 procent - a jejich počet každý rok klesá, stále jsou hry zaměřovány především na ně. Dle Jenkinse desiněři produkují ten druh her, které by sami rádi hráli. A pokud si uvědomíme, že většina zaměstnanců v herním průmyslu jsou muži, je tedy logické, že většina her bude vytvářena právě pro ně (Jenkins in Bonasio, 2006) Proto i Avataři jsou vytvářeni zejména v mužských polohách a tvůrci na muže myslí i při jejich výběru vzhledu. Zatímco mužské postavy jsou vytvářeny v různých možnostech, např. ve hře The Sims (2000) si hráč v případě mužské postavy může zvolit avatara třeba s pleší, nadváhou a špinavým tílkem, u ženské varianty tyto možnosti chybí a ženská postava je tam předdefinovaná v rámci normativnosti ženské krásy. I když The Sims někteří autoři považují za nejzdařilejší hru pro ženy, která sice nebyla prvotně vytvářena pro ně, ale uspěla převážně u nich proto, že se jedná o simulaci života bez násilí, která je zaměřena především na sociální vztahy. Zalíbení ženy našly v tom, že si

mohou samy, svobodně vytvořit avatara „přesně“ podle svých představ, i když možnosti vzhledu jsou velmi omezené. Faktem je, že žádná žena si svého avatara nezvolí ošklivějšího než je třeba, ale naopak. Mužské postavy, na rozdíl od ženských nemusí být krásné a dokonalé.

Od počátku masového rozvoje počítačových her jsme svědky dvojí genderové stereotypizace, jednak na straně hráčů a hráček, v druhé rovině pak herních a hratelných postav. V prvním případě je ženská herní komunita téměř přehlížena a herní trh se soustředí téměř výhradně jen na muže. Ženské hráčky jsou neviditelné jak v očích samotné herní komunity, tak také v očích producentů (Egenfeldt - Nielsen, 2013) Ovšem, nemluvíme o "fyzické" diskriminaci hráček, ale o představě, který hráčský segment je zásadní a kterým směrem je nutné se vyvíjet. Právě mainstreamové, akční hry, projekty velkého rozsahu s rozvíjející se grafikou, které mění historii her, jsou implicitně určeny pro muže. Nakonec se herní průmysl začal explicitně obracet i na ženy, ovšem ne jako na součást segmentu hráčů, ale jako na zcela specifickou podskupinu hráčů se zájmem o vlastní, malé projekty. Na ženy se pozornost trhu obrátila po masovém úspěchu hry Barbie fashion designer, jejímž cílem je navlékat Barbie do různých šatů (Cassel a Jenkins, 2000) I dále pak vznikaly a vznikají dívčí hry, jejich tématem jsou ovšem atributy, které jsou stereotypně připisovány právě dívkám a ženám, teda láska, mezilidské vztahy a móda a naopak předpokládá, že ženy se nemohou zajímat o hry plné násilí a krve. Tudíž je celá ženská komunita ghettizována a deklarativně odtržena od možnosti, že by jí akční, dobrodružné a velké hry mohly zajímat. Takové rozdělení je patrné kupříkladu na serveru s fashovými hrami Gamepark.cz, na němž je ve výběru sekcí sekce pro dívky mezi oddechovými, postřehovými a pro nejmenší, takže server dává jasně najevo, že ostatní sekce pro dívky určeny nejsou. Podobně Only Girl Games, nebo Girl Go Games jsou hned na úvodní straně slad'oučce růžové, aby jasně dali najevo, pro koho jsou primárně určené.

V druhém případě se od počátku i v rámci samotných postav v hrách projevuje genderová stereotypizace. Hlavní postavou byl vždy muž. Pokud se ve hře objevily feminní postavy, byly jen neherní postavou, objektem, nebo hlavní odměnou hrdiny. (Kennedy, 2002) Dietz uvádí, že v roce 1998 v celých 41 % nefigurují žádné ženské postavy, a pokud tam jsou, 21% hrdinek jsou zobrazovány jako krásky v nesnážích, tedy jako pasivní postava, které má být mužským hrdinou vysvobozena. (Dietz in

Bryant et Vorderer, 2006) Ačkoliv existovali výjimky v rámci strategických nebo bojových her - např. Heroes, 1996, Mortal Kombat, 1992, kde bylo možné si zvolit herní ženský charakter, výrazná ženská osoba se tam neobjevuje. Ženské hrdinky jsou stále jen doplňkový produkt.

Postupně se do her dostávají i ženské hlavní hrdinky. V 90. letech se v rámci popkultury mění reprezentace žen. Vychází tak částečně ze skutečných společenských proměn. Sílí třetí vlna feminismu, na síle nabývají mezinárodní diskuze o genderu, moci, práci a násilí na ženách (Mc Caughey a King, 2001) Začínají se objevovat nové silné hrdinky, schopné ubránit se sami. *"Ženské postavy, které zabírají ústřední prostor v tradičně maskulinním žánru akčního filmu, odvozují svou moc od schopnosti myslet a žít kreativně, od odvahy i schopnosti využívat maskulinní technologie"* (Hills citována v Innes, 2004 s.8) A objevují se jak ve filmu, tak v počítačových hrách např. Lara Croft, 1996. A právě Lara Croft zbořila veškeré bariéry a formovala další počítačové hrdinky které jí následovali. Chová se jako muž, ale přitom je ženou. Hrají ji nejen muži, ale i ženy různého věku, herní prožitek nabízí všem bez rozdílu (Bonasio, 2006).

Ovšem přes to jsou ženské postavy v počítačových hrách většinou prezentovány jako věčně mladé, velmi krásné, nezadané, bezdětné, spoře oblečené ženy. (Herbst v Innes, 2004)

Takže hráč počítačových her nejenže může být ve hře někým zcela jiným, jak vzhledově, tak charakterově, ale jen v některých hrách. V jiných si musí vystačit jen s nickem, ze který se schová. Co však všechny hra spojuje je hráčská anonymita, která hráči zaručuje, že, pokud sám nebude chtít, nikdo, pokud se na něj nenapojí úmyslně hacker, neodhalí jeho totožnost. Anonymita je vůbec jedním ze základních jevů Internetu.

### **3.2 Anonymita a trolling**

I když, dle Marxe, širší definice anonymity aplikovatelná jak na virtuální, tak na reálný svět, k dosažení anonymity předpokládá neznalost ani jedné ze sedmi dimenzí identifikačních informací (Marx, 1999). Tyto dimenze jsou: jméno osoby, kolace, pseudonym spojitelný s reálným jménem a lokací, informace, předmět či dovednost

naznačující osobní charakteristiky, členství v některé sociální skupině, pseudonym odhalující jiné informace nebo odhalující vzorce chování. Těchto sedm dimenzí by se dalo zařadit do tzv. sociální anonymity. Sociální anonymita, spolu s technickou anonymitou přispívá, na základě písemného projevu uživatele, k identifikovatelnosti autora a efektivity technické anonymity (Hayne, 1997).

V dnešní době se o internetu mluví ve spojitosti s jeho všudypřítomnost. Ve vyspělejších částech světa, v roce 2014, bylo 2,4 miliardy připojených uživatelů, tedy 34 % penetrace skrze obyvatelstvo. Od roku 2000 je to nárůst o 566%. (Internet Word Stats 2014).

Stejně jako jsou různé důvody pro identifikaci uživatele, i samotní uživatelé mají různé důvody pro to zůstat v anonymitě. Sherry Turkle popisuje ve své knize, že Internet ve své relativní anonymitě a mnohonásobných možnostech k sociální interakci dovoluje každému experimentovat s více verzemi svého já. Tento stav přirovnává k dětským hrám, ve kterých lze experimentovat, bez toho, aby se uživatel musel bát odmítnutím ve svém okolí. (Turkle, 1995)

I když si musíme připustit, že většina běžných uživatelů Internetu nemá větší povědomí o tom, jak vlastně Internet funguje (Madden, 2010) Přes 80% účastníků výzkumu zaměřeného na soukromí na Internetu přiznalo, že neví jak se pohybovat na Internetu anonymně. Ovšem mezi počítačem ochotně poskytované informace patří verze operačního systému, verze internetového prohlížeče, e-mailového klienta, barevná hloubka, rozlišení zobrazení a prioritně IP adresa. Některé z těchto „uniklých informací“ mohou jistí lidé využít a zneužít. Hacker pomocí nich může optimalizovat svůj útok a vyladit své nástroje přímo na vás. Avšak to drtivě většině uživatelů, potažmo hráčů počítačových her, rozhodně nehrozí. Opravdu anonymní na internetu však bude jen ten, kdo internet používat nebude. (Brbla, 2003)

K vyostření konfliktu mezi příznivci anonymity na straně jedné a zastánci reálné identity na straně druhé došlo v roce 2011 mezi tzv. "Nymwars". Příčinou byla snaha společnosti Facebook a hlavně Google, aby na své nové sociální síti Google+ zavedl striktní pravidla pro výhradně reálnou identitu uživatelů bez možnosti pseudonymů a přezdívek. Facebook prozatím spoléhá ve vymáhání podobných pravidel primárně na hlášení ostatních uživatelů, zatímco google přišel s algoritmem pro detekci

pseudonymů, který automaticky blokoval účty. Ovšem brzy se však projevil nepřesnosti algoritmu, když kupříkladu špatně vyhodnocoval cizokrajná jména. Proto po několika měsících na své sociální síti Google pseudonymy přece jen povolil, avšak stále vyžaduje reálné jméno uživatele při registraci (Galperin, 2011). Podobná situace se opakovala i v roce 2013, kdy Google do své služby pro streamování videa YouTube integroval Google. Jedním z hlavních argumentů pro obhajobu těchto kroků je redukce urážlivých komentářů za pomoci autocenzury ve vztahu k reálné identitě, pod kterou uživatel vystupuje.

Na opačném přístupu k anonymitě v interakci s ostatními uživateli fungují služby, jakými jsou 4chan nebo Reddit, komunitní portály pro diskuzi. V jednu chvíli je na 4chan současně 190 tisíc návštěvníků, měsíčně pak 20 milionů unikátních návštěvníků a proto je mu přisuzován velký vliv na internetovou kulturu jako celek. Převážná část příspěvků je publikována jako "Anonymous", "OP" nebo kolonka zůstane prázdná. Pro představu, přes 90% příspěvků, z 5,5 milionů vzorků bylo publikováno jako "Anonymous". U 5% pak byli použity speciální symboly nebo slang. (4chan, 2017)

Máme zde tedy dva význačné zastánce protichůdných názorů, na jedné straně Marka Zuckerberka, zakladatele Facebooku, jako propagátora zveřejnění identity a na druhé Christophera Poola, zakladatele 4chanu, jako předního obhájce anonymity.

To, jakou výhodu mezi reálnou identitou a anonymitou spatřují sami uživatelé, ilustruje následující tabulka z práce *Why do people seek anonymity on the internet?* (Kang, 2013)

**Tabulka č. 1: Výhody Anonymity a identifikace**

kategorie	výhody anonymity	výhody identifikace
sociální vazby	vyhnutí se odporu ostatních	spojení s reálnými přáteli
	vyhnutí se závazkům vůči komunitě	silnější sociální pouto
	ochránění svých blízkých	povzbuzení k většímu zapojení
	odstranění bariér k novým vztahům	
reputace a důvěra	upřímné hodnocení a doporučení	dobré pro budování reputace
		Získání důvěry od ostatních uživatelů
budování image	kontrola nad vlastní image	vyhnutí se hrubé kritice
	vyhnutí se ponížení/ souzení/ kritiky	konzistentní image
emoční benefit	pocit uvolněnosti a pohodlí	pocit opravdovosti, zapojení
		větší blízkost k ostatním
vyjádření názoru	jednodušší vyjádření vlastních názorů	vyhnutí se nezodpovědného chování
soukromí	kontrola nad zveřejněním vlastních soukromých údajů	vypadat nevinně
bezpečnost	ochrana vlastního bezpečí	schovat se v davu
	vyhnutí se právním důsledkům/ spamu/ stalkingu/ ztrátě majetku	
Jednoduchost použití	odpadá nutnost přihlašovat se	snadno zapamatovatelný účet

Ovšem podle amerického právníka Fische, který kritizuje rozhodnutí NS USA z doby těsně předinternetové, podle něhož je protiústavní (neboť porušující svobodu slova) zákon, který vyžaduje identifikaci osoby veřejně šířící nějaké heslo nebo pamflet. Identita mluvčího nějakého sdělení je podle Fische částí informace, a tedy významnou částí významu samotného sdělení. Anonymita blogosféry je strategií anonymů, kteří tak neunesou žádnou odpovědnost za smyšlenky, nesmysly a urážky, které šíří. Oddělují tak své internetové já od jejich identity v reálném světě, současně mají ale zaručeno, že jejich slova materiální význam mají, neboť adresáti jejich urážek a smyšlenek jsou identifikováni jednoznačně. Fish rozebírá nedávnou knihu na toto téma, a citací autorů jako je Leiter nebo Sunstein dospívá k závěru, že Internet by byl lepším světem, pokud provozovatelé jednotlivých stránek ponese odpovědnost za to, co na těchto stránkách říkají jiní. Tuto odpovědnost neponese provozovatelé webových stránek (nebo třeba bloggeři) jen tehdy, pokud zajistí, že diskuse na jejich stránkách nebude anonymní, a eventuální lži tak budou žalovatelné vůči tomu, kdo je sám šíří. (Fish, 2011)

S anonymitou na internetu velice úzce souvisí také trolling (nebo Trolování) je to obtěžující činnost v diskuzích a na chatech, nevhodné příspěvky a neopodstatněná kritika. Trolling neboli trolování nemá až takovou souvislost s označením pohádkových a mýtických trollů. Jedná se o výraz z IT terminologie, který lze označit za slangový, konkrétně znamená nevyžádanou činnost v diskuzních fórech, komentářích a v podstatě v každé existující internetové diskuzi. Trolling spočívá v nevyžádaných, nevhodných, často i sprostých příspěvcích do diskuze. Ten kdo „trolí“, je často také haterem, tedy tím uživatelem, který záměrně kritizuje, vyvolává hádky a otravuje svým působením ostatní členy řádné diskuze nebo chatu, záměrně posílá do diskuse příspěvky k různým citlivým tématům (např. tématům týkajících se rasismu) takové příspěvky, které mají za úkol vyprovokovat ostatní účastníky diskuse k emotivní reakci. Stejně tak může troll posílat příspěvky mimo téma (off-topic), hanlivé, urážlivé a tím narušovat věcnou diskusi. Mnohdy hovoříme o znevažování samotného webu, na kterém probíhá diskuze. Nejlepší způsobem, jak se trollů zbavit je trolly ignorovat (IT-slovník, 2017)

### **3.3 Sociální interakce**

Počítačové hry jsou málokdy jen o jednom hráči, který si hraje jen sám za sebe a pro sebe, to nejčastěji bývá v off-line hrách, které nejsou vázány ani časem, kdy je hráč hraje a ani interakcí. Ve většině her je hráč nucený přidat se k nějaké skupině hráčů a plnit s nimi nějaké úkoly, nebo jít za společným cílem. V některých hrách je toto společenství nahodilé, hráči se příliš neznají a jejich spolupráce je krátkodobá. Kupříkladu League of Legend, kdy se hráči dohodnou na určitý čas kdy se sejdou a hrají společně, ale ne vždy tam jsou stejní hráči, i když hráči jsou si rovni a netvoří kompaktní skupinu.

V jiných typech her tvoří hráči různé skupiny, kmeny nebo aliance, které mají dlouhodobé trvání, přesně danou hierarchii a jdou společně za stejným cílem. Jistě, že tam hráči nezůstávají trvale, ale obměňují se, ale dlouhou dobu jsou tam stejní hráči. A i tyto skupiny mají různá rozlišení. Některé skupiny jsou otevřené a hráči jimi volně procházejí, jiné jsou uzavřené a hráč se do nich dostane jen na pozvánku a i tu není lehké získat.

A protože jsou to lidé, kteří spolu tráví hodně času, vznikají mezi nimi i sociální



interakce. Stejně tak celá skupina hráčů jedné hry tvoří určitou komunitu hráčů, kdy oni sami uznávají jasnou komunitu, se všemi jejími pravidly.

A v těchto sociálních skupinách vznikají tyto formy sociální interakce (Dle Kellera, 2011): *koakce, kooperace, rivalita a soutěžení*.

Koakce - členové skupiny pracují na určitém úkolu relativně nezávisle, bez spolupráce, rivality i soutěžení - v počítačových hrách je to určitý úkol, který mají všichni hráči za povinnost splnit, ale jeho splnění není závislé na čase a ani zda ho splní všichni hráči.

Kooperace nebo také pozitivní interakce, členové skupiny spolupracují při dosahování určitého cíle, nesoutěží mezi sebou a ani necítí rivalitu. V akčních on-linových hrách, je toto u všem jen velmi zřídka, protože hráči spolu soupeří i v rámci jedné domovské skupiny, protože hráči se snaží hecovat a povzbuzovat tímto způsobem k lepším výsledkům.

Rivalita (soupeření) kdy se členové skupiny snaží zvýšit nejen svoje dosavadní výsledky, ale zároveň se snaží snížit zásluhy partnera, resp. všech ostatních. V počítačových hrách je toto poměrně časté, ale záleží na typu hry, při některých rivalita není příliš vítaná, protože je potřeba, aby skupina fungovala jako celek a nikoliv jako shluk mezi sebou soupeřících individualit. Protože skupina může mít určitý cíl jako celek a rivalita mezi hráči je neefektivní. Pro skupinu jako takovou je výhodnější soutěžení.

Soutěžení (kompetice) existuje ve dvou formách: jako motivace činnosti a jako organizace práce. Soutěžení jako motivace činnosti často přechází do rivality. Je to úsilí zlepšit své výsledky a tak překonat jiné osoby ve skupině. Konkurence zde převažuje a záleží na vedoucím skupiny, zda je schopný zkoordinovat celou skupinu tak, aby soutěžení zůstalo motivační. Soutěžení jako forma organizace práce skupiny je cílevědomé zavedení takových vztahů, při nichž každý člen skupiny usiluje o maximální výkon, ale v zájmu co nejlepších výsledků celé skupiny.

Skupiny se též od sebe mohou lišit např. stabilitou, volností, autonomií mezi jednotlivými členy skupiny, přístupností, soudržností, participací (udává, nakolik se jednotliví členové účastní skupinových činností), přitažlivostí.

Pro pochopení mentality sociální skupiny, musíme především analyzovat její *výrazové*

*projevy a jazyk* a osvojit si sémantickou strukturu tohoto jazyka.

Příslušnost člověka k určitým skupinám se stává jednou ze základních determinant vývoje jeho osobnosti, jeho myšlení, cítění, sociální komunikace, myšlení a rozhodování, má vliv i na jeho potřeby, myšlení a tvořivost, kupní motivaci, spotřební chování, atd.

Shoda v mezilidských vztazích, stabilita skupiny a spokojenost členů skupiny je závislá na míře tzv. *homogenity* skupiny (např. podobnost zájmů, názorů v manželství napomáhá vytvoření harmonického manželství). Členové *heterogenních* skupin mají více konfliktů a více si konkurují. Projevuje se u nich také větší tendence k tvoření *frakcí* (klik, podskupin).

Činnosti osob a interakce, do kterých v rámci společných činností vstupují, mají i zde zásadní formativní charakter. Na míře normativnosti interakce se podílí relativní aktivita subjektu a relativní pasivita objektu, míra sociální zprostředkovanosti a vztah procesů sociální interakce k normám sociálně žádoucího nebo nežádoucího chování.

Pro hráče počítačových her můžeme použít i rozlišení podle Křivohlavého kdy mezi hráči probíhá koexistence, což je existence „vedle sebe“, zároveň však s náznaky ochoty k upouštění od soupeřivých projevů – tento výraz by bylo možné uvést též jako „spolubytí“. Tolerance neboli snášenlivost – ochota přecházet nepodstatné rozdíly a nedostatky v zájmu dobrých vzájemných vztahů. Koordinace - sladění individuálních činností, jednotlivé individuální cíle se stávají součástí společného úsilí, kooperace, jakožto společnou činnost směřující ke společnému cíli a náklonnost, což je vzájemná ochota pozitivně odměňovat pozitivní vstřícné reakce. (Křivohlavý, 2007)

Ovšem nesmím zapomenout na další sociální interakci, které je zásadní a tou je reciprocita, vzájemnost. Nikoli pouze ve smyslu vzájemné výhodnosti, na což bývá, bohužel, výrazně v poslední době tento pojem redukován. Znamená spoluprožít, druhý člověk zde není prostředkem k dosažení individuálního cíle. Podstatnými znaky reciprocit jsou vstřícnost a otevřenost.

A opět je to na typu a druhu počítačové hry, jak moc bude sociální interakce probíhat a jak jí budou hráči využívat. Faktem je, že počítačové hry nabízí hráčům jiné sociální interakce než v reálném životě, vzhledem k tomu, že hráči vystupují v jiných rolích než v reálném životě. Proto hráč, který je v běžném životě úspěšný podnikatel, řídící firmu

s desítkami zaměstnanců a který má velkou zodpovědnost nejen za své zaměstnance a tím pádem i za jejich rodiny, je rád pouhým členem skupiny, bez nějakých rozhodovacích práv a, na druhou stranu, v reálném životě nepříliš úspěšný zaměstnanec se stává dominantní silou ve hře, která kolem sebe šíří auru strachu. Tím si kompenzuje své neúspěchy v reálném životě. Ovšem podle vlastních zkušeností mám ověřeno, že se většina hráčů chová ve hře tak, jak se chová i v reálném životě. Spíše je to tak, že hráči se jinak chovají ve společnosti, a je jedno jestli v reálném životě nebo v herním světě. Ve společnosti musí být středem společnosti, zatímco v soukromí jsou spíše introvertní a pozorní. Ale to není doménou jen počítačových her, ale osobností člověka jako takového.

### **Shrnutí 3 kapitoly**

Každá počítačový uživatel, pokud chce být v kyberprostoru aktivní, si musí zvolit svůj nick nebo avatara, který jej v tomto prostoru definuje. Uživatel může využít anonymitu, kdy některým tato anonymita vyhovuje a někteří se obávají možnosti zneužití této anonymity, kdy uživatelé, schovaní za touto anonymitou, mohou rušit a urážet ostatní uživatele, nebo chodí na chaty a diskuze právě proto, aby trollovali. Ovšem pohyb v kyberprostoru přináší pro všechny zúčastněné mnoho sociálních interakcí a pro některé uživatele je to také jedna z mála možností komunikovat s ostatními lidmi.

## **B PRAKTICKÁ ČÁST**

### **1 Výzkumné šetření**

Výzkumné šetření jsem realizovala v návaznosti na teoretickou část diplomové práce.

#### **1.1 Cíl výzkumného šetření**

Hlavním cílem diplomové práce je ověřit využití prostoru počítačových her k sociální práci, potažmo celé virtuální reality jako další prostor pro sociální práci. Z tohoto důvodu jsem se zaměřila na hráče počítačových her, kteří jsou tudíž relevantními zdroji získaných informací.

Ve výzkumné praxi se zabývám aplikovaným výzkumem, který je charakterizován bezprostředním významem pro praxi, hledáním návodů k řešení praktických problémů prostřednictvím otázek, na než odpovídá. Tento výzkum se provádí často v přirozeném prostředí respondentů (Hendl, 2005, s 36-39). Vzhledem k šíři zkoumaného pole měl být výzkum kombinací kvantitativních i kvalitativních metod, ale protože toto území je skutečně nesmírně široké, a výsledek by nebyl relevantní, ale rozmělnil by se do množství podskupin, které by nepřineli adekvátní řešení, ve výsledku jsem se rozhodla pro kvalitativní výzkum vedený převážně zúčastněným pozorováním a polostrukturovanými rozhovory.

Dle Strausse a Corbinové (1999) rozumíme kvalitativním výzkumem jakýkoliv výzkum, jehož výsledky nejsou založeny na statistických procedurách nebo jiných způsobech kvantifikace. Výzkum se může pak týkat příběhů a života lidí, jejich chováním, ale také chodu organizací, společenských hnutí nebo vzájemných vztahů.

Samotný výzkum *„znamená proces vytváření nových poznatků. Jedná se o systematickou a pečlivě naplánovanou činnost, která je vedena snahou zodpovědět kladené výzkumné otázky a přispět k rozvoji daného oboru“* (Hendl, 2005, s.30) Dále, dle Hendla, se kvalitativní výzkum vyznačuje těmito rysy: je veden prostřednictvím intenzivního či prodlouženého styku s prostředím, ve kterém se výzkumník snaží

zachytit data osobními kontakty s místními aktéry – dotazovanými, jejichž informace shromáždí, srovnává, analyzuje a vyhodnocuje. Sám Hendl pal uvádí, že „...neexistuje jediný obecně uznávaný způsob, jak vymezit nebo dělat kvalitativní výzkum.“ Kvalitativní výzkum, podle mnoha metodologů, nelze charakterizovat pouze absencí čísel, jehož výsledků sse nedosahuje pomocí statistických metod, nebo jiných způsobů kvantifikace. Hendl cituje, v této souvislosti, definici metodologa Creswella (1998, in Hendl, 2005, s. 50) který vymezuje kvalitatívni výzkum takto: „... je proces hledání porozumění založený na různých metodologických tradicích zkoumání daného sociálního nebo lidského problému. Výzkumník vytváří komplexní, holistický obraz, analyzuje různé typy textů, informuje o názorech účastníků výzkumu a provádí zkoumání v přirozených podmínkách.“ Někdo může namítnout, že virtuální realitu není možno brát jako přirozené podmínky hráče, ale ve velké části případů je pro ně běžnou součástí života, proto jsem jí jako jejich přirozené podmínky brala. Kvalitativní výzkum může být definován na základě zvolené metody sběru dat (nástrojem je pak dotazník), na použité metodě usuzování (indukci), na typu dat (data z pozorování, data z rozhovorů) a na způsobu analýzy dat. Na základě těchto kritérií, která zohledňují všechny uvedené rysy, pak můžeme kvalitativní výzkum dle Švaříčka a Šed'ové (2007, s.17) definovat jako „... proces zkoumání jevů a problémů v autentickém prostředí s cílem získat komplexní obraz těchto jevů založený na hlubokých datech a specifickém vztahu mezi badatelem a účastníkem výzkumu. Záměrem výzkumníka provádějícího kvalitativní výzkum je za pomoci celé řady postupů a metod rozkrýt a prezentovat to, jak lidé chápou, prožívají a vytvářejí sociální realitu.“ Títož autoři (2007, s 13) též uvádějí, že „... i dnes panuje velká terminologická rozrůzněnost v definování termínu kvalitativní přístup.“

Proto jsem k řešení výzkumného úkolu, z výše uvedených důvodů, využila kvalitativní výzkumnou strategii, kterou jsem zvolila záměrně vzhledem k charakteru řešeného úkolu. Domnívám se, že pro sociální oblast se kvalitativní výzkumná strategie jeví právě jako vhodnější z důvodů, že jejím prostřednictvím mohu předložit a zprostředkovat subjektivní pocity a názory hráčů a také své, jako zúčastněného pozorovatele.

Metody sběru dat jsou, podle Švaříčka a Šed'ové (2007, s 142) „specifické postupy poznávání určitých jevů, které badatel užívá s cílem rozkrýt a prezentovat to, jak lidé interpretují a vytvářejí sociální realitu.“ Proto jako výzkumnou metodu volím metodu

*dotazování* , jako jednu ze základních metod poznání jevů prostřednictvím výzkumné techniky dotazníkového šetření a rozhovor, kde jsou otevřené i uzavřené otázky. Dotazníkové šetření je provedeno v prostoru počítačové hry, kdy nebyli osloveni hráči podle určitého klíče, ale náhodným výběrem. Rozhovory realizuji s vybranými hráči různého věku, pohlaví a vzdělání, kde kritériem bylo délka hraní, čas strávený na hře.

## **1.2 Stanovení dílčích cílů**

V rámci hlavního výzkumného cíle, kterým je ověřit využití prostoru počítačových her k sociální práci, potažmo celého kyberprostoru jako další prostor pro sociální práci, a jestli je tedy virtuální realita novým, dosud nevyužitým prostorem pro sociální práci, jsem stanovila následující dílčí cíle:

- Cíl 1: Jaké sociální události vznikají dlouhodobým hraním her.
- Cíl 2: Jaké jiné roviny sociální interakce virtuální realita nabízí, vyjma primárního záměru hry.
- Cíl 3: Zda mají hráči všeobecné informace o sociální práci a zda si někdy uvědomili že mohou sociálního pracovníka potřebovat, nebo potřebovali a jaké pocity v nich sociální pracovník vzbuzuje.
- Cíl 4: Zda by hráči raději komunikovali se sociálním pracovníkem on-line přes počítač nebo zda dávají přednost osobnímu kontaktu v realitě.

V následující tabulce je zachyceno, prostřednictvím jakých technik bude dosahováno dílčích cílů: Současně znázorňuje i zdroje zjištění daných informací. Současně znázorňuje také zdroje zjištění daných informací a transformaci dílčích cílů do tazatelských otázek, které budou použity v dotazníku a polostrukturovaném rozhovoru.

**Tabulka č. 2:** Tabulka transformačních kroků - dotazník

Dílčí cíl	Výzkumná technika	Zdroj zjištění	Otázky do dotazníku
Cíl 1	dotazník	hráči on-line počítačových her	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jak dlouho hraješ on-line hru?</li> <li>2. Kolik času, průměrně, u hry strávíš?</li> <li>3. Jak reaguje na Tvé hraní partner/ka?</li> <li>4. Myslíš, že kdybys nezačal/a hrát, byl by Tvůj život jednodušší?</li> <li>5. Za dobu co hraješ, stalo se něco zásadního ve Tvém životě v souvislosti se hrou, co mělo dopad na Tvůj soukromý život?</li> </ol>
Cíl 2	dotazník	hráči on-line počítačových her	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Co dalšího, mimo hry jako takové, Ti hraní přineslo?</li> <li>7. Proč jsi začal/a hrát?</li> <li>8. Proč jsi začal/a hrát právě tuto hru?</li> <li>9. Setkal/a ses někdy v reálném světě se svými spoluhráči?</li> </ol>
Cíl 3	dotazník	hráči on-line počítačových her	<ol style="list-style-type: none"> <li>10. Víš co je to sociální práce?</li> <li>11. Víš na koho by ses měl/a obrátit v případě, že potřebuješ pomoc s rodičovským příspěvkem, příspěvkem na péči, hmotnou nouzí?</li> <li>12. Víš co dělá sociální pracovník?</li> </ol>
Cíl 4	dotazník	hráči on-line počítačových her	<ol style="list-style-type: none"> <li>13. Kdybys potřeboval/a sociálního pracovníka, raději bys první kontak měl/a osobně nebo v kyberprostoru?</li> <li>14. Využil/a bys někdy možnost promluvit si se sociálním pracovníkem v prostoru počítačové hry?</li> </ol>

**Tabulka č. 3:** Tabulka transformačních kroků - rozhovory

Dílčí cíl	Výzkumná technika	Zdroj zjištění	Otázky do dotazníku
Cíl 1	polostrukturovaný rozhovor	hráči on-line počítačových her (H1-H9)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Za dobu co hraješ, stalo se něco zásadního ve Tvém životě v souvislosti se hrou, co mělo dopad na Tvůj soukromý život?</li> <li>2. Jak dlouho hraješ on-line hru?</li> <li>3. Kolik času, průměrně, u hry strávíš?</li> <li>4. Myslíš, že kdybys nezačal/a hrát, byl by Tvůj život jednodušší?</li> <li>5. Co Ti vzalo, že jsi začal/a hrát?</li> <li>6. Co Ti přineslo, že jsi začal/a hrát?</li> </ol>

Dílčí cíl	Výzkumná technika	Zdroj zjištění	Otázky do dotazníku
Cíl 2	polostrukturovaný rozhovor	hráči on-line počítačových her (H1-H9)	5. Co Ti vzalo, že jsi začal/a hrát? 6. Co Ti přineslo, že jsi začal/a hrát? 7. Proč jsi začal/a hrát? 8. Proč jsi začal/a hrát právě tuto hru? 9. Co dalšího, mimo hry jako takové, Ti hraní přineslo? 10. Jaké máš vztahy se svými spoluhráči?
Cíl 3	polostrukturovaný rozhovor	hráči on-line počítačových her (H1-H9)	11. Znáš sociální práci? 12. Měl/a jsi někdy co do činění se sociální pracovníci v realitě? 13. Jak na Tebe sociální pracovník/pracovnice působil/a? 14. Jak vnímáš sociální práci, jako něco, co pomáhá nebo "nutné zlo"? 15. Pokud by ses rozhodl/a řešit své osobní sociální problémy, budeš je řešit s přáteli na chatu nebo by ses hned obrátil/a na sociálního pracovníka, o kterém bys věděl, že je ve hře?
Cíl 4	polostrukturovaný rozhovor	hráči on-line počítačových her (H1-H9)	16. Volil/a bys raději osobní rozhovor se sociálním pracovníkem v realitě nebo v kyberprostoru? 17. Za jakých okolností bys volil rozhovor se sociálním pracovníkem v kyberprostoru?

### 1.3 Charakteristika nositelů potřebných informací

Dotazníkové šetření realizuji prostřednictvím virtuální reality počítačové hry a přes sociální síť, rozhovory poté s jednotlivými hráči počítačových her. Díky velké různorodosti hráčů předpokládám, že mi bude k dispozici dostatečně rozmanitý výběrový soubor.

V první části výzkumného šetření, prostřednictvím dotazníkového šetření, které bylo zprostředkováno pomocí zpráv v počítačových hrách, fóra komunity počítačové hry a sociálních sítí se účastnilo tohoto šetření 250 respondentů. K rozhodnutí využít v první části výzkumného šetření dotazníkového šetření jsem přistoupila z důvodů výhod této



metody pro obsáhnutí většího pole respondentů, kdy je nabídnuta možnost anonymity pro respondenty, protože na některé otázky by dotyčný v přímém rozhovoru mohl odmítnout odpověď, stejně tak obsáhnutí velkého vzorku hráčů v relativně krátké době. Výhodou této formy je i snazší navázání kontaktu se všemi informanty najednou a komunikaci v obou směrech (od výzkumníka k informantům a naopak) a také, v neposlední řadě v časové úspořena straně výzkumníka.

Na druhé části výzkumného šetření prostřednictvím polostrukturovaných rozhovorů participuje vybraných 9 hráčů, kteří byli ochotni mi věnovat svůj čas z zodpovězení výzkumných otázek, i když někteří byli velmi skeptiční k danému výzkumu. Volba tohoto typu rozhovoru mi umožní, při dodržení pevně stanoveného sledu dotazů, vstupovat do rozhovoru doplňujícími otázkami a přizpůsobovat celý rozhovor informantovi.

Pro vytvoření výběrového souboru byl použit záměrný výběr, neboť jsem přesvědčena, že právě tito hráči mi umožní provést co nejlépe zamýšlené výzkumné šetření. Do výběrového souboru jsem zařadila hráče ze špičky žebříčku hry, kteří, svým způsobem hru ovlivňují a zároveň ale je mi známo, že mají určité sociální problémy, které jsou potřeba řešit na profesionální úrovni. Přestože mé dlouhodobé zkušenosti hráče jsou jen z jedné hry, většina hráčů má vyzkoušených několik her a jsou tedy již kvalifikovaní mluvit i za hráče z jiných her a proto vybraní informanti zkoumaný soubor kvalifikovaně reprezentují. Z mé strany jsou ale současně zaručeny předběžné znalosti o zkoumaném souboru. Pro účely interpretace získaných informací budou hráči označováni v textu jako H 1 – H 9.

Při výběru konkrétních hráčů jsem vycházela nejen z osobních znalostí tohoto prostředí, ale také z legendy, která dotyčné hráče doprovází ve virtuálním světě, kdy jsou bráni za vzor ostatních hráčů.

## **1.4 Výzkumná strategie**

K řešení výzkumného úkolu jsem záměrně zvolila, vzhledem k charakteru řešeného úkolu, kvantitativní i kvalitativní výzkumnou strategii, neboť se domnívám, že právě obě výzkumné strategie, prostřednictvím kterých mohu zprostředkovat a předložit subjektivní pocity a názory hráčů se pro sociální oblast jeví jako vhodnější. Volba

těchto strategií je také dána snahou o větší rozkrytí problematiky hráčů počítačových her, kdy prostřednictvím dotazování mohou prozkoumat jejich virtuální i reálný svět.

## **1.5 Zvolená výzkumná metoda**

Z výzkumných metod používám Obecnou teoreticko – empirickou metodu, konkrétně metodu dotazování, jako jednu ze základních metod poznání jevů, dále metodu analýzy, syntézy a indukce. Metodu analýzy uplatňuji například při analýze informací získaných z dotazníků a posléze z rozhovorů. V případě shrnutí dílčích poznatků, ke kterým jsem dospěla pomocí analýzy používám syntézu. Z odpovědí informantů, tedy jejich jediných výroků a z určitých tvrzení odvozuji logické závěry za použití indukce.

## **1.6 Zvolená výzkumná technika**

Hlavní techniky, sloužící k dosažení všech výzkumných cílů je dotazník polostrukturovaný rozhovor.

Polostrukturovaný rozhovor, jak uvádí Hendl (2005, s. 164-172), je částečně řízený rozhovor, který sestává ze souboru předem připravených otázek, kdy jejich pořadí se může měnit, ale které musí odeznít. Tento rozhovor vyžaduje vytvoření určitého schématu, které specifikuje okruhy otázek, které jsou pokládány informantům. Jádro rozhovoru tedy tvoří otázky či témata, které by měl tazatel probrat, čili existuje zde určitá jistota, že tato témata probrána budou. Pokud se během rozhovoru vyskytnou jakékoliv dodatečné, doplňující, otázky, které by mohly v danou chvíli smysluplně či vhodně rozšířit původní zadání otázky, musí je tazatel napsat nebo přepsat spolu s odpověďmi. Výhodu polostrukturovaného rozhovoru tedy spatřuji v tom, že dává tazateli možnost flexibilně reagovat na vzniklou situaci a určitou volnost a možnost zaměňovat pořadí otázek či dotazovaného vyzvat, aby vysvětlil a upřesnil svoje odpovědi. Nevýhodu polostrukturovaného rozhovoru osobně spatřuji v tom, že se mi nepodaří dodržet určitou závaznou strukturu a budu doplňujícími otázkami získávat údaje, které nejsou relevantní cílům výzkumného šetření. Při formulaci většiny otázek v rozhovorech jsem vycházela z teoretické části; některé otázky byly vytvořeny dodatečně, ale principiálně vycházejí a kontinuálně navazují na teoretickou část.

*Dotazníkové šetření realizuji v prostoru on-line počítačové hry s hráči této hry.*

## **Shrnutí otázek položených v rámci dotazníku**

### Otázky pokrývající cíl 1

1. Jak dlouho hraješ on-line hru?
2. Kolik času, průměrně, u hry strávíš?
3. Jak reaguje na Tvé hraní partner/ka?
4. Myslíš, že kdybys nezačal/a hrát, byl by Tvůj život jednodušší?
5. Za dobu, co hraješ, stalo se něco zásadního ve Tvém životě v souvislosti se hrou, co mělo dopad na Tvůj soukromý život?

### Otázky pokrývající cíl 2

6. co dalšího, mimo hry jako takové, Ti hraní přineslo?
7. Proč jsi začal/a hrát?
8. Proč jsi začal/a hrát právě tuto hru?
9. Setkal/a ses někdy v reálném světě se svými spoluhráči?

### Otázky pokrývající cíl 3

10. Víš, co je to sociální práce?
11. Víš, na koho by ses měl/a obrátit v případě, že potřebuješ pomoc s rodičovským příspěvkem, příspěvkem na péči, hmotnou nouzí?
12. Víš, co dělá sociální pracovník?

### Otázky pokrývající cíl 4

13. Kdybys potřeboval/a sociálního pracovníka, raději bys první kontakt měl/a osobně nebo v kyberprostoru?
14. Využil/a bys někdy možnost promluvit si se sociálním pracovníkem v prostoru počítačové hry?

*Rozhovory realizuji s hráči on-line hry osobním rozhovorem s jednotlivými hráči*

### Otázky pokrývající cíl 1

1. Jak dlouho hraješ on-line hru?
2. Kolik času, průměrně, u hry strávíš?
3. Myslíš, že kdybys nezačal/a hrát, byl by Tvůj život jednodušší?
4. Za dobu co hraješ, stalo se něco zásadního ve Tvém životě v souvislosti se hrou, co mělo dopad na Tvůj soukromý život?
5. Co Ti vzalo, že jsi začal/a hrát?
6. co Ti přineslo, že jsi začal/a hrát?

### Otázky pokrývající cíl 2

5. Co Ti vzalo, že jsi začal/a hrát?
6. co Ti přineslo, že jsi začal/a hrát?
7. Proč jsi začal/a hrát?
8. Proč jsi začal/a hrát právě tuto hru?
9. co dalšího, mimo hry jako takové, Ti hraní přineslo?
10. Jaké máš vztahy se svými spoluhráči?

### Otázky pokrývající cíl 3

11. Znáš sociální práci?
12. Měl/a jsi někdy co do činění se sociální pracovníci v realitě?
13. Jak na Tebe sociální pracovník/ pracovnice působil/a?
14. Jak vnímáš sociální práci, jako něco, co pomáhá nebo "nutné zlo"?
15. Pokud by ses rozhodl/a řešit své osobní sociální problémy, budeš je řešit s přáteli na chatu nebo by ses hned obrátil/a na sociálního pracovníka, o kterém bys věděl, že je ve hře?

#### Otázky pokrývající cíl 4

16. Volil/a bys raději osobní rozhovor se sociálním pracovníkem v realitě nebo v kyberprostoru?

17. Za jakých okolností bys volil rozhovor se sociálním pracovníkem v kyberprostoru?

### **1.7 Organizace vlastního výzkumného šetření, způsob záznamů dat**

První fáze, dotazníkové šetření, byla realizována distanční formou v prostoru počítačové hry v týdnu od 30. ledna 2017 do 6. února 2017, druhá fáze, rozhovory, byla zrealizována na setkání vybraných hráčů, konaným za tímto účelem, ve dnech 17. - 19. února 2017. K výzkumnému šetření v prostoru hry jsem nejprve získala souhlas provozovatele počítačové hry. Samotné realizaci rozhovorů předcházela výběr informantů a formulace vhodných otázek, následně pak byl dojednána časový harmonogram. Všichni informanti byli předem ústně seznámeni se záměrem výzkumného šetření, jeho cílem, způsobem získávání informací a jejich následnou interpretací. Současně jim také byla zaručena anonymita při získávání těchto informací. Jak již bylo výše zmíněno, všichni hráči se mi snažili vycházet maximálně vstřícně, byť někteří mají svůj vlastní postoj k sociální práci, pramenící z negativních zkušeností. Dotazníkové šetření v první fázi výzkumného šetření proběhlo distanční formou s 250 respondenty, kteří si dotazník mohli stáhnout na fóru hráčů on-line her, sociální síti a dotazník jim byl poslán v počítačové hře. V druhé fázi výzkumného šetření byly rozhovory se 9 vybranými hráči realizovány na základě individuální domluvy s každým zvlášť. Všechny rozhovory byly provedeny v osobním kontaktu při víkendovém setkání s vybranými hráči, tedy mimo prostor počítačové hry, i z důvodu zajištění dostatečného „klidu“ a „intimity“ při sdělování informací. Všechny rozhovory nebyly na přání respondentů zaznamenávány prostřednictvím záznamového zařízení, místo nahrávky byl proveden zápis do záznamového archu.

## 2 Výsledky výzkumného šetření

Ve výzkumné části se zabývám aplikovaným výzkumem, který odpovídá na otázky mající bezprostřední význam pro praxi a hledá řešení praktických problémů prostřednictvím otázek, na něž odpovídá. Z dotazníkového šetření, které jsem provedla s 250 hráči on-line hry v 1. fázi výzkumného šetření distanční formou prostřednictvím kyberprostoru, zaměřeném na získání odpovědí na dílčí cíle 1 až 4, dále z individuálních rozhovorů, které jsem provedla ve 2. fázi výzkumného šetření se devíti vybranými hráči, k dosažení získání podrobnějších informací dílčích cílů, mohu shrnout poznatky v následujících kapitolách následovně:

### 2.1 Interpretace a vyhodnocení výsledků dílčího cíle 1

#### dotazníkové šetření

Prvními otázkami jsem chtěl zjistit věk jednotlivých hráčů, jejich pohlaví, vzdělání a zaměstnání. Z tohoto počtu respondentů bylo 191 žen a 59 mužů. Nejvíce zastoupený věkové rozhraní bylo 26 - 45 let - 140, pak 46 - 65 let - 85 a 19 - 25 - 17. Na otázku vzdělání nejvíce respondentů odpovědělo, že mají středoškolené odborné - 70, pak vyučení - 58, středoškolské 56, vysokoškolské vzdělání uvedlo 50 respondentů. Nevíce respondentů jsou zaměstnani - 170, pak OSVČ 45, studenti 18 a invalidní důchodci - 12. Žádný z respondentů nevedl, že by byl nezaměstnaný.

K dosažení dílčího cíle č. 1: *"Jaké sociální události vznikají dlouhodobým hraním her."* jsem oslovila 250 participujících hráčů on-line her. Všichni oslovení informanti, tedy 250 hráčů na mnou kladené otázky odpověděli.

Úvodní otázkou 1. *Jak dlouho hraješ on-line hru?* jsem chtěla zjistit, nakolik hráči hru ovládají a ví o čem počítačové hry jsou. Nejčastější odpověď byla 4 roky. Jen jeden respondent odpověděl, že hraje jen 2 týdny. Ostatní respondenti uvedli časový horizont v rozpětí jednoho až 10 let.

Otázkou 2. *Kolik času, průměrně, u hry strávíš?* jsem chtěl zjistit, kolik času denně hráč věnuje své zábavě, pokud se to ještě zábavou dá nazvat. Nejvíce odpovědí bylo 3 hodiny, pak 4 hodiny a 2 hodiny, 3 hodiny denně uvedlo 37 respondentů.

10 respondentů uvedlo, že na počítačové hře denně tráví 16 hodin denně.

Otázkou č. 3. *Jak reaguje na Tvé hraní partner/ka?* jsem chtěla znát reakce partnerů hráčů, jsem si vědoma toho, že odpovědi na tuto otázku nebyli objektivní, ale pouze subjektivní z pohledu hráče, nikoliv jeho partnera. Ovšem získat reakce samotných partnerů nabylo možné při mém šetření získat. 80 respondentů na tuto otázku odpovědělo, že to partnerovi nevadí, 67 že to partner nemá rád, 55 respondentů nemá partnera a 43 respondentů odpovědělo, že jeho partner také hraje on-line počítačové hry.

Otázkou č. 4. *Myslíš, že kdybys nezačal/a hrát, byl by Tvůj život jednodušší?* jsem chtěla znát jak hráči sami sebe vidí jak vidí přínost her pro ně samé. 78 respondentů odpovědělo, že by se pro ně patrně nic nezměnilo, 57 to vidí tak, že by se tím pro ně určitě vůbec nic nezměnilo, 50 respondentů si myslí, že asi by jejich život byl jednodušší, 30 že určitě ano a 35 neví, jestli by to pro ne bylo nebo nebylo nějak přínosné, kdyby počítačovou hru nikdy nezačali hrát.

Otázkou 5. *Za dobu co hraješ, stalo se něco zásadního ve Tvém životě v souvislosti se hrou, co mělo dopad na Tvůj soukromý život?* jsem chtěla zjistit, jak hraní, jako takové, ovlivnilo život jednotlivých hráčů, pokud se tak stalo. 105 respondentů odpovědělo, že u nich nenastala žádná zásadní změna v souvislosti s počítačovou hrou, 74 odpovědělo, že našli nové dobré přátele, 25 respondentů si našlo ve hře nového životního partnera a tři z nich s ním založili rodinu, otěhotněly a narodilo se jim dítě. Na druhou stranu 8 respondentů v souvislosti se hrou o partnera přišli, 12 respondentů muselo změnit zaměstnání, 3 o zaměstnání přišli a 15 se zhoršilo zdraví, jako důsledek vysedávání u počítače.

## **Rozhovory**

Vzhledem ke skutečnosti, že dotyčné hráče již nějakou dobu znám, a znám je i osobně, vybrala jsem si je jako svůj výzkumný vzorek, protože jsou mi známi jejich sociální problémy.

Otázky pro rozhovory jsem vybírala jednak na základě svých znalostí jednotlivých respondentů a dále na základě vyhodnocení dotazníku, protože jsem některé otázky chtěla více rozvinout nebo doplnit informace z dotazníkového šetření.

Otázka 1. *Jak dlouho hraješ on-line hru?* Všichni respondenti odpověděli, že to není jejich první on-line hra a že jí někteří hráli i na zahraničních serverech, když nebyla ještě na českém serveru uvedena. Ale všichni shodně odpověděli, že hrají on-line hry několik let.

Otázka 2. *Kolik času, průměrně, u hry strávíš?* byla navazující na předchozí otázku a, protože všichni hráči patří ke špičce oné hry, jejich odpověďmi byli, že v současné době to již není tak hrozné jako to bývalo dřív, kdy u hry trávili denně i 16 hodin a to po celých 7 dní v týdnu, takže na hře trávili svůj čas téměř nepřetržitě, protože i když v noci spali jenom pár hodin, počítač měli stále zapnutý, aby se mohli ke hře kdykoliv vrátit. V současné době je to již lepší a nesedí stále u počítače, ale jenom proto, že mají možnost určité "vychytávky", které sice není ve hře oficiálně povolena, ale je tolerovaná, proto nemusí být u hry stále. Ale současně přiznávají, že počítač mají stále zapnutý trvale. Ovšem kdyby onu vychytávku nemohli používat, raději by hraní ukončili, protože si již jsou vědomi skutečnosti, že pokud by tímto způsobem hráli dál, patrně by to na nich zanechalo vážné psychické následky.

Otázka 3. *Myslíš, že kdybys nezačal/a hrát, byl by Tvůj život jednodušší?* tak jako většina respondentů dotazníkového šetření odpověděla, že jim hra nezasahuje do hry, tito respondenti uznali, že kdyby jí nezačali hrát, patrně by byl jejich život jiný, i když neví, jestli by to chtěli, na což navazuje další otázka.

Otázka 4. *Za dobu co hraješ, stalo se něco zásadního ve Tvém životě v souvislosti se hrou, co mělo dopad na Tvůj soukromý život?* tato otázka byla první, ve které se respondenti rozešli, protože téměř všem se v životě přihodilo něco, co mělo dopad na jejich reálný život, a bylo to jak pozitivní, tak negativní. Protože: "*Našla jsem si tu partnera, nechodila jsem moc mezi lidi, ale poznali jsme se přes hru, pak jsme se sešli, začali se scházet a zjistili, že je nám spolu dobře, tak teď spolu trávíme všechny volný čas*". (H-4) "*Začala jsem hrát tuhle hru společně se svým tehdejším partnerem, ale tady jsem poznala jaký je, když si myslí, že o něm nikdo nic neví a rozešli jsme se, ale našla jsem si jiného partnera a tím nyní žiju a jsem ráda, že jsme spolu*" (H-6), na druhou stranu "*Nějak jsem jenom seděl u počítače, když jsem nebyl v práci, a říkal jsem si jak je dobrý, že mojí přítelkyni tím, jak hraju, tak jí neruším a ona má čas sama pro sebe a pak sem se divil, když mi řekla, že má už 5 let milence, teda že není nic moc, ale že si má*



*s kým popovídat. dokonce mi nabídla, že se přestěhuje k němu, ale protože já jsem lepší v posteli než on, tak že by za mnou docházela, aby u toh něco měla, takže jeho by měla na povídání a mně na sex. A já jenom seděl u počítače a vůbec jsem neviděl co se děje.*  
(H-9)

Otázka 5. *Co Ti vzalo, že jsi začal/a hrát?* v téhle odpovědi, stejně jako v poslední z tohoto dílčího cíle se respondenti opět sešli, i když rozhovory probíhali jednotlivě a v soukromí, shodně odpovídali, že jim to vzalo hodně hodin spánku, že od té doby co hrají mají trvalý nedostatek spánku a pocit závislosti, že pokud někam šli, stále museli myslet na to, co se děje ve hře. Ale nikdo z nich neřekl a nevrátil se k předchozí otázce ohledně partnerů.

Otázka 6. *Co Ti přineslo, že jsi začal/a hrát?* Jak jsem uvedla, i v této otázce se respondenti velice shodli. Všichni uvedli, že jim to přineslo hodně nových a dobrých přátel, přátel, se kterými se setkávají i ve skutečném životě, kdy ale neprobírají hru, ale pomáhají si. *"Potřebovala jsem předělat kuchyni, syn mi řekl, že mi pomůže, ale až za dva měsíce, až bude mít čas, jenom sem něco prohodila na tohle téma na chatu a druhý den u mě kluci zvonili, všechno přeměřili, řekli co mám koupit, a o víkendu se do toho dali, syn říkal, že to udělá sám za den, kdyby, byli u mně 4 a trvalo jim to dva víkendy, nikdy jsem neměla lepší kuchyň a nic za to nechtěli. Řekli, že to je snad samozřejmost a co by pro mě neudělali."* (H-5) Všichni shodně vypověděli, že jim to dává pocit sounáležitosti. Že už jim ani tak nejde o hru, ale o tu skupinu lidí, kteří se setkávají, že jsou si toho vědomi, že to není navždy, ale teď to tak je. Pořádají se společné výlety, kupříkladu do adventní Prahy, nebo společné výlety s dětmi. Hodně hráčů je osamělých a třeba ani nechtějí, po návratu z práce domů, nikam chodit ven, ale takhle mají skupinu, která se schází a "donutí" je to vylézt se své "ulity."

### **Z uvedených odpovědí docházím, pro dílčí cíl 1, k tomuto závěru:**

Dle vyjádření respondentů jak z dotazníkového šetření, tak z polostrukturovaných rozhovorů, na základě hraní počítačových her může dojít, a dochází, u hráčů počítačových her k sociálním událostem a to jak přirozených (biologických - těhotenství, narození dítěte, mateřství, sociálních - založení rodiny), tak nepřirozených (biologických - dlouhodobě nepříznivý zdravotní stav sociálních - rozvod), ale není toto

možné paušalizovat a tyto události nevznikají vždy a netýkají se všech hráčů. Ovšem v každém případě tyto události, následkem hraní her, vznikají a je tedy potřeba i s jejich vznikem do budoucnosti počítat.

## 2.2 Interpretace a vyhodnocení výsledků dílčího cíle 2

### Dotazníkové šetření

K dosažení dílčího cíle č. 2: *"Jaké jiné roviny sociální interakce virtuální realita nabízí, vyjma primárního záměru hry"* jsem oslovila 250 participujících hráčů on-line her. Všichni oslovení informanti, tedy 250 hráčů na mnou kladené otázky odpověděli.

Otázka 6. *Co dalšího, mimo hry jako takové, Ti hraní přineslo?* Tuto otázku jsem zvolila, protože jsem chtěl vědět, jaké další sociální interakce hra hráčům přináší, (v dotazníku měli respondenti možnost více odpovědí). 165 respondentů odpovědělo, že jim hra umožnila odreagování od jiných starostí, 132 že zábavu, 110 respondentů odpovědělo, že získali nové přátele, 102 komunikaci s ostatními, ale také pomoc když potřebovali, 35, známé 67 a 18 případech partnera a ve třech rodinu. Zvláštní, že v dílčím cíli č. 1 v otázce č. 5 odpovědělo 25 respondentů, že na základě hry získali nového partnera, tady stejně odpovědělo jen 18 respondentů.

Otázku 7. *Proč jsi začal/a hrát?* jsem zvolila u důvodu zájmu proč lidí zvolí jako formu zábavy počítačovou hru (tady měli respondenti možnost vybrat z více odpovědí). Nejvíce respondentů, 120, odpovědělo že pro zábavu, 93 ze zvědavosti, 50 chtělo poznat nové lidi, 38 odpovědí bylo že z nudy. Jen 133 respondentů odpovědělo, že chtěli utéct před realitou a 3, že se jinak mezi lidi nedostanou, než jen přes internet.

Otázka 8. *Proč jsi začal/a hrát právě tuto hru?* jsem si vybrala protože tuto hru znám. Jedná se primárně o strategickou hru a rádoby historickým podtextem. Toto byla otevřená otázka. Většinou byla odpověď že hráče prvně zaujala reklama na tuto hru nebo jí začali hrát náhodou, když se na Internetu objevila nabídka na tuto hru, když sledovali něco jiného. 12 respondentů odpovědělo, že jim byla doporučena známými, 15 respondentů odpovědělo, že mají rádi strategické hry.

Otázka 9. *Setkal/a ses někdy v reálném světě se svými spoluhráči?* Tuto otázku jsem zvolila s ohledem na sociální vazby mezi hráči. 97 respondentů odpovědělo, že své

spoluhráče osobně zná a že se s nimi již několikrát setkala. 68 odpovědělo, že se ještě nikdy se spoluhráči neseťkalo, ale že by rádi, 18, že se viděli, ale jen jednou, 48 respondentů se se spoluhráči pravidelně setkává a 25 odpovědělo, že své spoluhráče osobně nezná a ani nemá zájem je poznat.

## **Rozhovory**

Vzhledem ke skutečnosti, že dotyčné hráče již nějakou dobu znám, a znám je i osobně, vybrala jsem si je jako svůj výzkumný vzorek, protože jsou mi známi jejich sociální problémy.

Otázky pro rozhovory jsem vybírala jednak na základě svých znalostí jednotlivých respondentů a dále na základě vyhodnocení dotazníku, protože jsem některé otázky chtěla více rozvinout nebo doplnit informace z dotazníkového šetření.

První dvě otázky jsou stejně jako v dílčím cíli č. 1, protože se tyto otázky týkají obou cílů.

Otázka 5. *Co Ti vzalo, že jsi začal/a hrát?* v téhle odpovědi, se respondenti opět sešli, i když rozhovory probíhali jednotlivě a v soukromí, shodně odpovídali, že jim to vzalo hodně hodin spánku, že od té doby co hrají mají trvalý nedostatek spánku a pocit závislosti, že pokud někam šli, stále museli myslet na to, co se děje ve hře. Ale nikdo z nich neřekl a nevrátil se k předchozí otázce ohledně partnerů.

Otázka 6. *Co Ti přineslo, že jsi začal/a hrát?* Jak jsem uvedla, i v této otázce se respondenti velice shodli. Všichni uvedli, že jim to přineslo hodně nových a dobrých přátel, přátel, se kterými se setkávají i ve skutečném životě, kdy ale neprobírají hru, ale pomáhají si. *"Potřebovala jsem předělat kuchyni, syn mi řekl, že mi pomůže, ale až za dva měsíce, až bude mít čas, jenom sem něco prohodila na tohle téma na chatu a druhý den u mě kluci zvonili, všechno přeměřili, řekli co mám koupit, a o víkendu se do toho dali, syn říkal, že to udělá sám za den, kdyby, byli u mně 4 a trvalo jim to dva víkendy, nikdy jsem neměla lepší kuchyň a nic za to nechtěli. Řekli, že to je snad samozřejmost a co by pro mě neudělali."* (H-5) Všichni shodně vypověděli, že jim to dává pocit sounáležitosti. Že už jim ani tak nejde o hru, ale o tu skupinu lidí, kteří se setkávají, že jsou si toho vědomi, že to není navždy, ale teď to tak je. Pořádají se společné výlety,

kupříkladu do adventní Prahy, nebo společné výlety s dětmi. Hodně hráčů je osamělých a třeba ani nechtějí, po návratu z práce domů, nikam chodit ven, ale takhle mají skupinu, která se schází a "donutí" je to vylézt se své "ulity. "

Otázka 7. *Proč jsi začal/a hrát?* Na tuto otázku respondenti většinou odpověděli že z nudy. *"Já jsem už tuhle hru hrál dvakrát, vždycky jsem vystavěl hrad na maximum a pak mě to přestalo bavit, tak jsem to zrušil, ale po čase mě to začalo chybět, nudil jsem se. Ale proč jsem vůbec začal hrát prvně, to už si nepamatuju. "* (H-3)

Otázka 8. *Proč jsi začal/a hrát právě tuto hru?* jsem si vybrala protože tuto hru znám. Jedná se primárně o strategickou hru a rádoby historickým podtextem. Opět všichni hráči svorně odpověděli, že si již napamatují proč si tuto hru vybrali, ale drží se v ní proto, i když už je nebaví, že tu mají přátele. A i když se s nimi setkávají ve skutečnosti, tím, že jsou spolu na hře, jim dává pocit sounáležitosti.

Otázka 9. *Co dalšího, mimo hry jako takové, Ti hraní přineslo?* Tuto otázku jsem zvolila, protože jsem chtěl vědět, jaké další sociální interakce hra hráčům přináší.

Opět se respondenti sešli s tím, že získali nové přátele, nové kontakty, pocit potřebnosti, sounáležitosti. Dvě respondentky získaly nové partnery a tím i zázemí. *"Já jsem říkala Kačce (dcera respondentky) že tím, že jsem se seznámila s Radem (novým partnerem), že nás to zachránilo, jinak bysme byli na ulici, ale nebylo to záměrné, já jsem nevěděla jak na tom je, jenom jsem v něm cítila oporu, proto jsem s ním začala chodit, až později jsem přišla na to, jak to s ním je, ale to už jsme spolu byli, ale kdybych ho neměla, tak nevím kde bych byla a co bych dělala. "* (H-6)

Otázka 10. *Jaké máš vztahy se svými spoluhráči?* Tuto otázku jsem zvolila s vědomím, že tito hráči spolu mají dobré vztahy a jen jsem si tuto informaci chtěla ověřit. *"Tak vzájemné vztahy máme všeobecně hodně dobré, myslím se spoluhráči z aliance, je jasné, že ostatní nás nemají rádi, ale tak to je pochopitelné, protože přece jenom vedeme mapu."* (H-1) Opět mi všichni respondenti potvrdili, že mají velice přátelské vztahy, často se scházejí, ať jen tak na pivo či na kávu, oběd, nebo několika dní akce, kdy se setkává větší množství hráčů. Nejsou tam všechny dny, alespoň ne všichni, ale různě se střídají a potkávají a každý tam stráví tolik času kolik může. I když většina je tam celou dobu. A toto přátelství je i dlouhodobé a někdy trvá i když hráč již své období hraní ukončil.

### **Z uvedených odpovědí docházím, pro dílčí cíl 2, k tomuto závěru:**

Dle vyjádření respondentů jak z dotazníkového šetření, tak z polostrukturovaných rozhovorů, na základě hraní počítačových her vznikají silné přímé i nepřímé sociální interakce, ať již kladné (kooperace, resiprocita) nebo záporné (rivalita, konflikt), stejně jako záměrné i nezáměrné, protože na jednotlivé hráče působí jak jednotliví hráči, tak jejich aliance. (v případě Goodgame Empire, nebo jiné skupiny a sdružení v jiných hrách - Legue of Legend atd.)

## **2.3 Interpretace a vyhodnocení výsledků dílčího cíle 3**

### **Dotazníkové šetření**

K dosažení dílčího cíle č. 3: *"Zda mají hráči všeobecné informace o sociální práci a zda si někdy uvědomili, že mohou sociálního pracovníka potřebovat, nebo potřebovali a jaké pocity v nich sociální pracovník vzbuzuje."* jsem oslovila 250 participujících hráčů on-line her. Všichni oslovení informanti, tedy 250 hráčů na mnou kladené otázky odpověděli.

Otázka 10. *Víš, co je to sociální práce?* Tuto otázku jsem zvolila z důvodu, jelikož jsem chtěla vědět, zda mají hráči o sociální práci vůbec povědomí. Toto byla otevřená otázka a odpovědi velice různorodé. Většina respondentů ví, že je to práce s lidmi a že je to pomáhající profese, ale nemá žádnou představu o tom, co vlastně ve skutečnosti sociální práce. Byla tam odpověď, že *"Je to práce s lidmi a jejich psychickými problémy a emocemi"*, *"Identifikace a navrhování řešení k problémům společnosti"*, *"Zabývá se životní úrovní lidí"*. Celkově z 250 odpovědí jen z 15 odpovědí by neznalý pochopil, co je sociální práce. Z některých odpovědí bylo jasné, že velkou roli v chápání sociální práce hrají média: *"Pomáhání sociálně slabým a těm, kteří toho zneužívají"*, *"Vím co by měla a komu by měla, ale v České republice je tato otázka výsměch"*. Celkovým vyhodnocením respondenti, i když zdaleka ne všichni, měli povědomí o sociální práci, ale značně zkreslené.

Otázka 11. *Víš, na koho by ses měl/a obrátit v případě, že potřebuješ pomoc s rodičovským příspěvkem, příspěvkem na péči, hmotnou nouzí?* Tuto otázku jsem zvolila z důvodu, kdyby si někdo nebyl jistý s odpovědí v předchozí otázce, abych jej

trochu nasměrovala správným směrem. I tato otázka byla otevřená. V této odpovědi drtivá většina respondentů odpověděla správně, že na sociální odbor buď Městského úřadu, kde dostane radu, nebo na Úřad práce, i když 5 respondentů odpovědělo, že by se obrátilo na ČSSZ, jeden, že na rodiče, ve 3 případech by respondent vyhledal informace na internetu a jeden odpověděl *"sory, ale co Ti je po tom?"*. Patrně nepochopil smysl dotazníku.

Otázka 12. *Víš, co dělá sociální pracovník?* Tato otázka byla uzavřená, byla zařazena je v důvodu mého zájmu o to, zda respondenti se o práci sociálních pracovníků vůbec zajímají. 170 respondentů odpověděl, že ano, ví, ale nikdy jí nepotřebovali, 35 ano, a potřebovali jej již někdy v minulosti, 32 ne, neví a 13 respondentů toto neví a ani je to nezajímá.

## **Rozhovory**

Vzhledem ke skutečnosti, že dotyčné hráče již nějakou dobu znám, a znám je i osobně, vybrala jsem si je jako svůj výzkumný vzorek, protože jsou mi známi jejich sociální problémy.

Otázky pro rozhovory jsem vybírala jednak na základě svých znalostí jednotlivých respondentů a dále na základě vyhodnocení dotazníku, protože jsem některé otázky chtěla více rozvinout nebo doplnit informace z dotazníkového šetření.

Otázka 11. *Znáš sociální práci?* Většina respondentů odpověděla, že sociální práci zná, že jí buď již potřebovali, stále se sociálními pracovníky spolupracují nebo jí budou potřebovat v nejbližší době potřebovat, protože se bude jednat o péči o dítě. Ovšem přesnější definice o sociální práci nikdo neví, každý z nich jen ví, že sociální práce pomáhá když to lidé potřebují, ohledně rodičovského příspěvku, pomoc při ztrátě zaměstnání, příplatky na bydlení, s pečovatelskou službou nebo umístění rodičů do Domova pro seniory. Ale víc je nezajímá.

Otázka 12. *Měl/a jsi někdy co do činění se sociální pracovníci v realitě?* Všichni respondenti odpověděli, že se sociálním pracovníkem již pracovali nebo stále pracují, jeden respondent odpověděl: *" Zatím ještě ne, ale pokud se manželka bude chtít skutečně nechat rozvést, tak budeme muset řešit péči o děti."* (H-2) *"Potřebovala jsem*

*pomocť s maminkou, když táta zemřel, aby se o ní někdo postaral."* (H-4)

Otázka 13. *Jak na Tebe sociální pracovník/ pracovnice působil/a?* Na tuto otázku jsem dostala zcela protichůdné odpovědi: *"Sociální pracovnice byla velice milá a moc mi pomohla, já bych to neuměla..."* (H-4) dalším rozhovorem ovšem jsem ovšem přišla na to, že respondentka, tak jako spousta jiných lidí, si plete sociálního pracovníka a pracovníka v přímé péči. *"Potřebovala jsem se domluvit ohledně plateb na dítě, když jsem se rozváděla, ale sociální pracovnice mi rovnou rázně řekla, že musíme k soudu a že mám partnera zažalovat, ale my jsme byli domluvení a nic takového jsme nechtěli, ale nechtěli se s námi vůbec bavit, byla hodně nepříjemná, já jsem tam byla poprvé a ona na mě hned spustila, že musíme k soudu... vůbec jsem nevěděla co mám dělat a ona mi nic nevysvětlovala."* (H-6) *"Tak chovala se profesionálně, poradila mi přesně co mám dělat, jak mám požádat o umístění táty do důchodáku."* (H-3)

Otázka 14. *Jak vnímáš sociální práci, jako něco, co pomáhá nebo "nutné zlo"?* Jak již bylo řečeno v předchozí otázce, podle toho, jak sociální pracovnice působili na respondenty, tak nyní respondenti vnímají sociální práci. *" Sociální práce se dobrá věc, pomáhá lidem, když potřebují, třeba když jsem potřebovala pomoc já s mámou..."* (H-4) *"Sociální práce by měla pomáhat, ale ne každý člověk se na sociálního pracovníka hodí, jednali se mnou jako s póvlm... ale musela jsem to s nimi řešit, ale kdybych nemusela, tak už s nimi nechci mít nic společného."* (H-6)

Otázka 15. *Pokud by ses rozhodl/a řešit své osobní sociální problémy, budeš je řešit s přáteli na chatu nebo by ses hned obrátil/a na sociálního pracovníka, o kterém bys věděl, že je ve hře?* Tato otázka se nakonec ukázala jsko zavádějící, protože všichni respondenti shodně odpověděli, že od té doby, co mě znají, a vědí co dělám, vždycky se obrací na mě, protože mě znají a ví, že jim poradím a pomůžu, ale mohu z těchto odpovědí vyvodit, že pokud by na hře byl sociální pracovník a hráči by jej znali a důvěřovali mu, jistě by se na něj obraceli.

### **Z uvedených odpovědí docházím, pro dílčí cíl 3, k tomuto závěru:**

Dle vyjádření respondentů jak z dotazníkového šetření, tak z polostrukturovaných rozhovorů, není znalost o sociální práci mezi hráči příliš rozšířená, respondenti nevidí rozdíl mezi sociálním pracovníkem a pracovníkem v přímé péči v sociálních službách,

stejně tak pro některé není rozdíl mezi sociálním odborem Městského úřadu, Úřadem práce a České správě sociálního zabezpečení. Sociálního pracovníka i sociální práci hodnotí respondenti podle prvního dojmu, kdy se se sociálním pracovníkem setkal a nyní je paušalizují. Stejně tak odmítají komunikaci se sociálním pracovníkem v prostoru počítačové hry, ale v závěru docházejí k tomu, že pokud jej znají, raději se obrátí na něj, alespoň pro první radu.

## **2.4 Interpretace a vyhodnocení výsledků dílčího cíle 4**

### **Dotazníkové šetření**

*K dosažení dílčího cíle č. 4: "Zda by hráči raději komunikovali se sociálním pracovníkem on-line přes počítač nebo zda dávají přednost osobnímu kontaktu v realitě."* jsem oslovila 250 participujících hráčů on-line her. Všichni oslovení informanti, tedy 250 hráčů na mnou kladené otázky odpověděli.

Otázka 13. *Kdybys potřeboval/a sociálního pracovníka, raději bys první kontak měl/a osobně nebo v kyberprostoru?* Na tuto otázku 197 respondentů odpovědělo, že raději by se sociálním pracovníkem hovořili osobně a jen 53 respondentů odpovědělo, že přes počítač.

14. *Využil/a bys někdy možnost promluvit si se sociálním pracovníkem v prostoru počítačové hry?* 135 respondentů odpovědělo, že by se sociálním pracovníkem v prostoru počítačové hry mluvit nechtělo, 80 respondentů neví a 35 respondentů by využilo možnosti hovořit se sociálním pracovníkem v prostoru počítačové hry, kdyby to potřebovali.

### **Rozhovory**

Vzhledem ke skutečnosti, že dotyčné hráče již nějakou dobu znám, a znám je i osobně, vybrala jsem si je jako svůj výzkumný vzorek, protože jsou mi známi jejich sociální problémy.

Otázky pro rozhovory jsem vybírala jednak na základě svých znalostí jednotlivých respondentů a dále na základě vyhodnocení dotazníku, protože jsem některé otázky



chtěla více rozvinout nebo doplnit informace z dotazníkového šetření.

Otázka 16. *Volil/a bys raději osobní rozhovor se sociálním pracovníkem v realitě nebo v kyberprostoru?* Téměř všichni respondenti odpověděli, všechno řeší osobně, protože jsou na to zvyklí, ale umí si dobře představit, že "... za pár let si základ vyřeším přes počítač, i když tam bude nějaký automat, který mě nasměruje a až bude jasné co chci, tak mi řekne přímo konkrétného člověka, na kterého se mám obrátit, to bych bral i teď." (H-8) Ovšem v tuhle chvíli raději vše zařizují osobně. "Já raději všechno řeším osobně, jsem rád, když dotyčného vidím." (H-3) " V tuhle chvíli raději jednám s člověkem přímo, ale umím si představit, že za pár let to budu vyřizovat přes počítač a uleví se mi, že nikam nemusím." (H-2) "Já jsem na to už stará, takže mám raději přímé jednání, ale ti dnešní mladí pořád jenom sedí u počítače, takže za chvíli už to ani jinak nebudou umět a budou to chtít řešit přes počítač." (H-5)

Otázka 17. *Za jakých okolností bys volil rozhovor se sociálním pracovníkem v kyberprostoru?* " Tak je jasné, že za čas se všechno bude řešit přes počítače, ale teď na to ještě není doba. " (H-2) "Kdybych se nemohl dostat třeba z domu, nebo bych potřeboval vyřídit něco dalšího, dnešní doba je uspěchaná, a někde čekat na úřadě, nebylo by špatný si moct na úřadu něco vyřídit, když třeba jedu vlakem, nebo vůbec jsem na cestách, hodně cestuju, i do zahraničí, takže to by se mi hodilo, že bych tam nemusel osobně." (H-2) "Mám toho hodně, dlouho pracuju, tak by se mi někdy hodilo, kdybych tam osobně nemusel" (H-7) "Byla jsem nemocná se srdcem a dlouho jsem ležela v nemocnici, táta byl v té době sám a já jsem nevěděla, jestli je o něj pečováno, asi by se mi hodilo, kdybych mu mohla zařídit pečovatelskou službu když jsem se já postarat nemohla a ani jsem tam nemohla dojít." (H-5)

#### **Z uvedených odpovědí docházím, pro dílčí cíl 4 , k tomuto závěru:**

Dle vyjádření respondentů jak z dotazníkového šetření, tak z polostrukturovaných rozhovorů, v současnosti respondenti raději řeší své záležitosti osobně, ovšem připouštějí, že v blízké době se tato situace může změnit a připouštějí i to, že by jim možnost komunikace se sociálním pracovníkem přišla vhod, když jsou pracovně zaneprázdnění, nebo cestují, i v případě dlouhodobé pracovní neschopnosti nebo invalidity, kdy nemohou opustit svůj dům.

## 2.5 Shrnutí kapitoly Výsledky výzkumného šetření

Na základě jednotlivých shrnutí výše uvedených dílčích cílů mohu, v rámci hlavního výzkumného cíle, kterým je zjistit, zda je možné využití prostoru počítačových her k sociální práci, potažmo celého kyberprostoru jako další prostor pro sociální práci, a jestli je tedy virtuální realita novým, dosud nevyužitým prostorem pro sociální práci, konstatovat, že převážná část hráčů počítačových her využívá tento prostor pro komunikaci s ostatními hráči, kde získali nové přátele, a kam chodí za odreagováním a zábavou. Ovšem i v tomto prostoru vznikají různé sociální události, ať je to seznámení s budoucím partnerem, otěhotnění, porod a péče o dítě, nebo rozvod a zhoršení zdravotního stavu.

Ve hrách vznikají silné sociální interakce, jak kladné, tak záporné a zároveň také vznikají silné sociální vazby. Hráči se společně scházejí a tráví spolu čas.

Velká část hráčů nemá příliš velkou představu o sociální práci a i když říkají, že ví, co obnáší práce sociálního pracovníka, často si pletou sociálního pracovníka a pracovníka v přímé péči v sociálních službách. Stejně tak celkově na sociálního pracovníka reagují podle toho, jak na ně sociální pracovník zapůsobil když se s ním setkali úplně poprvé, pokud byl tento zážitek negativní, už na každého dalšího pracovníka reagují negativně. Se sociálním pracovníkem by neměli zájem komunikovat v prostoru počítačové hra, pokud jej dobře neznají, pokud ano, raději by se obrátili na něj.

Stejně tak většina hráčů odmítla možnost komunikace se sociálním pracovníkem přes počítač, ale po bližším objasnění si hráči uvědomili, že by jim vlastně komunikace se sociálním pracovníkem v určitých situacích vyhovovala a ulehčila život.

## Závěr

V současné době hledá mnoho lidí odreagování v kyberprostoru, ať na sociálních sítích nebo v počítačových hrách. Přímé sociální interakce začínají nahrazovat jiné formy komunikace mezi lidmi, komunikace zprostředkované technikou. To je důvodem, proč je potřeba zajistit možnost sociální práce i v tomto prostoru. Protože pokud se stále víc lidí bude stahovat do virtuální reality, a budou málokdy vycházet, bude to znamenat, že i sociální práce se bude odehrávat ve stejném prostoru. Prozatím jsou tři roviny sociálních služeb, ambulantní, terénní a pobytová, ale může být i čtvrtá, virtuální. V tuto chvíli je to otázka budoucnosti, ale je to jen otázka času, kdy to bude aktuální a kdy bude potřeba, aby i sociální pracovníci byli připraveni na tuto rovinu. Sociální pracovníci jsou vzdělávání jako multifunkční pracovníci pro multidimenzionální spolupráci, jsou vzdělávání i na práci s počítačem, ale pouze jako běžní uživatelé tabulek a odborných programů, nikoliv jako někdo, pro je připravován na sociální práci v tomto prostoru, kdy bude potřeba, aby vystupoval nejen jako odborník, ale také jako někdo, kdo rozumí danému prostředí. Bude tedy potřeba i systematické vzdělávání.

Tato diplomová práce byla zaměřena na zjištění, zda je možné využít prostor počítačových her k sociální práci, potažmo celého kyberprostoru jako dalšího prostoru pro sociální práci. V závěru práce bych ráda shrnula celé téma a interpretovala výsledky, k nimž jsem v rámci výzkumného šetření dospěla.

Práce byla rozdělena do dvou částí – teoretické a praktické. Teoretická část byla, na základě odborné literatury, věnována nejprve definici sociální práce a sociálního pracovníka a poté sociální práci v kyberprostoru. V dalších kapitolách byl popsán kyberprostor jako takový a přiblížena virtuální realita a její možnosti pro budoucnost, dále byli popsány počítačové hry, jejich rozlišení. Vzhledem ke skutečnosti, že výzkumná část probíhala v prostoru počítačové hry, byla tato hra v jedné kapitole přiblížena. V poslední kapitolách teoretické části bylo vysvětleno použití uživatelského účtu, vysvětleny pojmy nick a avatar a genderové pojetí postav v počítačových hrách. Byla přiblížena anonymita, trolling a nakonec sociální interakce.

V praktické části práce byly prezentovány výsledky výzkumného šetření. Na začátku byla popsána metodologie, užitá výzkumná strategie, metoda a techniky. Pro výzkumné šetření byla zvolena kvantitativní i kvalitativní výzkumná strategie, metoda dotazování,

výzkumné techniky dotazníkové šetření a polostrukturovaný rozhovor. Cíl výzkumu byl rozpracován do 4 dílčích výzkumných cílů, přičemž výsledky výzkumného šetření byly následně interpretovány.

Hlavním cílem diplomové práce bylo zjistit, zda je možné využít prostor počítačových her k sociální práci, potažmo celého kyberprostoru jako dalšího prostoru pro sociální práci, tak, aby výsledky empirického šetření mohly být využity jako nové poznatky, podklady či výchozí materiál pro zpracování další, nové koncepce využití a mohly sloužit také jako téma odborného diskursu široké odborné veřejnosti. Cíl práce totiž vycházel z mého subjektivního pocitu, že kyberprostor se velice široký, a hlavně zcela nevyužitý, prostor pro sociální práci a že v průběhu několika let se to stane plnohodnotnou formou pro sociální práci, vedle ambulantní, terénní a pobytové formy. Pro zodpovězení hlavního cíle byl tento hlavní cíl rozdělen do čtyř dílčích cílů. Každý z těchto dílčích cílů byl zaměřen na zkoumání specifické oblasti tak, aby byla zodpovězena hlavní výzkumná otázka.

Na základě výsledků výzkumného šetření pro dílčí cíle 1 a 2 mohu, i s ohledem na svou účast v počítačové hře, konstatovat, že v počítačových hrách k sociálním událostem dochází a to i k zásadním, které ovlivňují hráče po zbytek života - setkání s partnerem, založení rodiny, porod, ale také rozvod, zhoršení zdravotního stavu, tak k méně zásadním - změna práce. Část sociálních událostí které u hráčů vznikají nemají přímou souvislost s hraním počítačových her, ovšem část těchto událostí přímou souvislost mají a pokud by se hráči nedostali do počítačové hry, nikdy by nenastali. Stejně tak vznikají silné sociální interakce, přímé i nepřímé, kladné i záporné. A i tyto interakce mohou vést ke vzniku různých sociálních událostí. A protože nastat mohou a hráči na ně nejsou připraveni a neví jak s nimi naložit, rada sociálního pracovníka by se mohla hodit, ovšem běžný sociální pracovník jim s těmito událostmi neporadí, protože hráče ani nenapadne, že by to měli nějak řešit.

Po zpracování a interpretaci výzkumného šetření dílčího cíle 3 mohu konstatovat, že převážná část hráčů má o sociální práci zcela zkreslené představy, nejsou kompetentní přesně definovat a charakterizovat ani sociální práci a ani práci sociálního pracovníka, nejednoznačně identifikují sociální zabezpečení a jednotlivé části systému sociálního zabezpečení, kdy jim jednotlivé složky splývají. Stejně tak reagují na sociálního

pracovníka na základně prvotního setkání se sociálním pracovníkem, kdy, pokud byl na ně sociální pracovník příjemný, i nadále sociální práci považují za přínosnou a pomáhající, zatím co, pokud prvotní zkušenost byla negativní, považují sociální práci za něco, co jen ztrpčuje život a sociální pracovníky za život otravující zlé úředníky. Ovšem výraz sociální pracovník je pro ně kdokoliv, kdo přišel s tím, že jim má pomoci a nerozlišovali, jestli je to úředník ze správy sociálního zabezpečení, ze sociálního odboru, nebo terénní pracovníce v přímé péči z pečovatelské služby. Nesou schopni konstatovat, zda by raději komunikovali se sociálním pracovníkem na hře, nebo zda by raději přijali radu od svých přátel, ovšem pokud jsou se vědomi toho, že ve hře je sociální pracovník a znají jej, raději se zeptají rovnou jeho a nechají si poradit, ovšem musí to být hráč, který tam nejde jen pomáhat, ale musí si vydobít svou pozici hráče a až později může radu a pomoc nabídnout. Do té doby není respektovaný a nikdo by s ním nekomunikoval, ale naopak, pokud by hned vnucoval svou pomoc, rychle by mu byla hra znemožněna.

Patrně nejzásadnější však byl dílčí cíl 4, zda by hráči raději komunikovali se sociálním pracovníkem osobně nebo přes počítač. Jak v dotazníkovém šetření, tak později v rozhovorech hráči většinou odpovídali, že volí raději osobní kontakt, ovšem pokud pak nad touto odpovědí začali uvažovat a začali chápat rozsah možností, které jim komunikace se sociálním pracovníkem skýtá, většinou se pak k závěru přiklonili k tomu, že, v první fázi by kontakt s pracovníkem přes počítač byl pro ně přínosnější, protože by ušetřili čas s chozením po úřadech a obíháním co vlastně a od koho potřebují. Protože pokud člověk nespolupracuje se sociálním pracovníkem dlouhodobě, neví kam a na koho se má obrátit. Proto v případě, že by pomoc potřeboval, by rád někoho, kdo by mu odpověděl na všechny otázky najednou a poradil co má dělat jednou. Vezměme příklad, že člověk potřebuje pomoc pro své rodiče, chodí do práce nebo bydlí daleko, zeptá se praktického lékaře co má dělat, ten mu poradí pečovatelskou službu. A pokud má člověk štěstí, dá mu na ní i kontakt. Pokud ne, musí sám hledat. Třeba ho napadne dojít na městský úřad, za sociální pracovníci a ta mu kontakt pomůže najít. Dotyčný si dojde na pečovatelskou službu a zařídí pro rodiče jejich služby. Ale protože pečovatelská služba nesmí požadovat po klientech potvrzení o výši příspěvku na péči, tak se nezeptá jestli rodiče příspěvek na péči mají a zase, pokud žadatele nikdo neinformuje, o příspěvku na péči neví. Postupně se dozví, že by rodiče na příspěvek

měli nárok. Dojde za sociální pracovníci a ta mu dá formuláře k vyplnění. S tím, že ale žadatel musí dojít na Úřad práce, protože příspěvky na péči nejsou v její kompetenci. ÚP je, samozřejmě, na druhém konci města. S vyplněnými formuláři tedy náš neoficiální zástupce žadatele přijde na ÚP, kde hledá, která ze sociální pracovníce je má na starosti. Pak požádá o příspěvek na péči. Při tom se, mimochodem dozví, že by jeho rodiče mohli mít nárok na kartu ZTP a příspěvek na mobilitu. Dostane formuláře, jde domů, s rodiči je vyplní, odnese na ÚP... Každou návštěva jej stojí čas, pokud je zaměstnaný, i volno v práci.. Ano, formuláře lze najít na internetových stránkách MPSV, ale to musí člověk vědět co hledá. A to je příklad jen jedné situace.... Nebylo by jednodušší mít možnost se on-line připojit na sociálního pracovníka, se kterým se můžu rovnou domluvit co potřebuji a sociální pracovník mi rovnou pošle odkaz na to, jaké formuláře budu potřebovat a zjistí mi, kdo v mém bydlišti nás má na starosti a rovnou mě pošle za konkrétní sociální pracovníci již s předvyplněnými formuláři, takže všechno zvládnou za chvíli, během jedné návštěvy? Osobně můj názor je, že ano. Ale nejde jen o můj subjektivní názor. Dle názoru respondentů i jim by tato možnost vyhovovala. Protože ne každý může trávit spoustu času běháním po úřadech.

Z výše interpretovaných dílčích cílů 1, 2, 3 a 4 lze tedy vyvodit odpověď na hlavní výzkumnou otázku: „Lze využít prostor počítačových her k sociální práci, potažmo celé virtuální reality jako další prostor pro sociální práci?“, jež byla i hlavním výzkumným cílem, následovně: kyberprostor skýtá značně rozsáhlou, ovšem nevyužitou a nevyužívanou plochu pro sociální práci a i když v současné době patrně internetoví uživatelé neocení možnost on-line komunikace se sociálním pracovníkem, ale již další generace uživatelů patrně tuto formu sociální práce považovat za samozřejmou a proto by na to měli být sociální pracovníci i celá sociální práce, včas připraveni.

Vzhledem k výše uvedeným závěrům, považuji za nedostatek skutečnost, že sociální pracovníci nejsou dostatečně o kyberprostoru informováni jako o prostoru pro sociální práci, a pokud se v něm pohybují, jen jako běžní uživatelé.

Přínosem této práce je, že spojuje hráče počítačových her se sociální prací a široké odborné veřejnosti pak může sloužit jako podnět k odbornému diskursu týkajícího se rozšíření stávajících forem sociální práce o další rovinu - kyberprostor. V současnosti lze přes Internetovou síť zařídit téměř vše, snad vyjma lékařských úkonů - a uceleného

sociálního poradenství.

V budoucích výzkumných šetřeních by bylo jistě zajímavé se podrobněji a více do hloubky zabývat sociálním světem počítačových her, analyzovat jejich sociální prostředí, a analyzovat také podmínky, za jakých by byli ochotni spolupracovat se sociálním pracovníky a, na druhou stranu, jak by sociální pracovníci pohlíželi na možnost, že by část své práce vykonávali s klientem on-line.

Sociální práce je obor multidisciplinární a multidimenzionální. Proto by se i sociální pracovníci měli umět orientovat v kyberprostoru a, kromě administrace v rámci výkonu sociální práce, profesionálně pracovat s klientem a také poskytovat odborné sociální poradenství v jakémkoliv počítačovém prostředí. A stejně tak, běžní uživatelé internetu by měli mít možnost se poradit s fundovaným sociálním pracovníkem, ani by byli nuceni zjišťovat kde o jaký příspěvek mohou požádat a na koho a na jakém odboru jej mohou získat, aniž by museli obcházet několik institucí, kde by dostali vždy část informace.

Kyberprostor je tedy velmi vhodný prostor pro sociální práci a to jak pro zlepšení spokojenosti klientů, ale také, ve výsledném efektu, pro zjednodušení práce sociálních pracovníků, protože klienti k nim tak mohou přijít lépe informováni a připraveni, čímž se zkrátí doba vysvětování a sociální pracovník může věnovat větší množství času samotné sociální práci a klientovi, jako takovému, jeho přáním a potřebám a práci s ním.

## Bibliografie

### Knihy

BRYANT Jenings a Peter VORDERER, Playing video games: motives, responses, and consequences, Mahwah, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates, 2006

CASELL, J., JENKINS H. From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games. Cambridge, Mass.: MIT Press 2000

DIETZ, T.L. An examination of violence and gender role portrayals in video games: Implications for gender socialization and aggressive behavior, Sex Roles: A Journal of Research, č. 38, 1998, s. 425 - 442

EGENFELDT-NIELSEN, Simon, SMITH Jonas Heide a PAJARES TOSCA Susana, Understanding video games: the essential introduction. New York: Routledge, 2013. 2. vydání, 323 s., ISBN 9780415896962

GIDDENS, Anthony. Sociologie. Praha: Argo, 2001. 595s. ISBN 80-7203-124-4.

HANUŠ, Petr. Kdo je sociální pracovník a proč by měl být vzdělaný. Sociální práce/Sociálna práca. 2007, roč. 2007, č. 1, s. 5-6. ISSN 1213-6204.

HARTL, Pavel a Helena HARTLOVÁ. Psychologický slovník. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-303-X.

HENDL, Jan. Kvalitativní výzkum: základní metody a aplikace, 1. vyd. Praha: Portál, 2005. 408 s. ISBN 80-7367-040-2.

HORÁK, Pavel. Role sociálních pracovníků v prostředí státních organizací. Sociální práce/Sociálna práca. 2008, roč. 2008, č. 4, s. 106-123. ISSN 1213-6204.

INNES Sherry B. Action chicks: New images of tough woman in popular culture. New York: Palgrave Macmillan, 2004, s.293, ISBN 978-1403963963

KELLER, Jan. Úvod do sociologie. 5. vyd. Praha: SLON, 2011. 204 s. ISBN 978-80-8642-939-7

KONOPÁSEK, Zdeněk. Zaměstnavatelé a zaměstnanci na poli sociální práce. Podkladová studie k řešení problému minimálních standardů pro zaměstnávání sociálních pracovníků. Součást projektu Zdokonalení práce koordináční rady pro



- minimální standardy v sociální práci, program PHARE GTAF II/WP2/4A, Praha, 1995.
- KOPŘIVA, Karel. Lidský vztah jako součást profese. 6. vyd, Praha: Portál, 2013. 152 s. ISBN 978-80-262-0528-9.
- KREBS, Vojtěch. Sociální politika. 2., přepracované a aktualizované vydání, Praha: Wolters Kluwer, 2007. 566s. ISBN 978-80-7357-276-1.
- KŘIVOHLAVÝ Jaro, Psychologie vděčnosti a nevděčnosti, 1. vyd., Praha: Grada, 2007, 120s. ISBN 978-80-247-1838-5
- MATOUŠEK, Oldřich. Slovník sociální práce. 1. vyd., Praha: Portál, 2003. 288 s. ISBN 80-7178-549-0.
- MATOUŠEK, Oldřich. Základy sociální práce. 2. vyd., Praha: Portál, 2007. 310s. ISBN 978-80-7367-331-4.
- MATOUŠEK, Oldřich. Metody a řízení sociální práce. 2. vyd., Praha: Portál, 2008. 395s. ISBN 978-80-7367-502-8
- MCCAUGHEY, Marta et al. Reel Knockouts: Violet Women in the Movies. Texas:Univerzity of Texas Press, 2001, 291 s ISBN 978-0-292-75251-1
- MUSIL, Libor. Interakce. In Matoušek O. a kol. Encyklopedie sociální práce. 1.vyd., Praha: Portál s.r.o., 2013. s. 217-219, 3 s. 210. ISBN 978-80-262-0366-7.
- MUSIL, Libor. Různorodost pojetí, nejasná nabídka a kontrola výkonu „sociální práce“. Sociální práce/Sociálna práca. 2008, roč. 2008, č. 2, s. 60-79. ISSN 1219-6204.
- NEŠPOR Karel. Jak přežít počítač. 1.vyd. Computer Media s.r.o., 2011, 128 s. ISBN 978-80-7402-069-8
- POOLE Steven, Trigger happy: the inner life of video games. 1. vyd., London: Fourth Estate, 2000, 254 s., ISBN 1841151203
- ŘEZNÍČEK, Ivo. Metody sociální práce. 1. vyd., Praha: SLON, 1994. 75 s. ISBN 80-85850-00-1.
- STRAUSS, Anselm L.; CORBINOVÁ, Juliet. Základy kvalitativního výzkumu: postupy a techniky metody zakotvené teorie. 1. vyd., Brno: Sdružení Podané ruce, 1999. 196 s. ISBN 80-85834-60X.

ŠVARŤÍČEK, Roman; ŠEĎOVÁ, Klára, et. al. Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách. 1. vyd., Praha: Portál, 2007. 377 s. ISBN 978-80-7367-313-0.

TURKLE Sherry, Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet, 1. vyd., New York: Simon and Schuster, 1995, s. 347, ISBN 9780684833484

### **Internetové zdroje**

BONASIO Alice Atkinson Genderer Representation in computer and Videogames Academia, [online]. 2013 [cit. 2017-02-01], dostupné z [http://www.academia.edu/273382/Genderer\\_Representatin\\_in\\_Computer\\_and\\_Videogames](http://www.academia.edu/273382/Genderer_Representatin_in_Computer_and_Videogames)

BRABEC Andrej, Mezi nejhranějšími tituly na Steamu loni nebyly žádné loňské hry, [online]. 2017 [cit. 2017-02-01], dostupné z [http://bonusweb.idnes.cz/mezi-nejhranejsimi-tituly-na-steamu-loni-nebyly-zadne-lonske-hry-pyr-/Novinky.aspx?c=A170111\\_161035\\_bw-novinky\\_anb](http://bonusweb.idnes.cz/mezi-nejhranejsimi-tituly-na-steamu-loni-nebyly-zadne-lonske-hry-pyr-/Novinky.aspx?c=A170111_161035_bw-novinky_anb)

BRBLA, Míra anonymity na internetu, [online]. 2003 [cit. 2017-02-01], dostupné z <http://www.abowe.brbla.net/1-kapitola-uzivatelske-minimum/bezpecnost-zaklady/anonymita-na-internetu.php>

CURTIN Paul, Steam's Most Played Games of 2016, [online]. 2017 [cit. 2017-02-01], dostupné z <http://www.githyp.com/steams-most-played-games-of-2016/>

CHATFIELD, Tom, Videogames now outperform Hollywood movies, The Guardian, [online]. 2009 [cit. 2017-02-01] dostupné z <http://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2009/sep/27/videogames-hollywood>

Česko. Zákon č. 108 ze dne 14. března 2006, o sociálních službách. Sbírka zákonů ČR [online]. 2006, [cit. 10. 12. 2016]. ISSN 1211-1244. Dostupné z: [http://www.mpsv.cz/files/clanky/13640/z\\_108\\_2006.pdf](http://www.mpsv.cz/files/clanky/13640/z_108_2006.pdf)

Česko. Nařízení vlády č. 222 ze dne 14. června 2010, o katalogu prací ve veřejných službách a správě. Sbírka zákonů ČR [online]. 2010, [cit. 2017-02-01]. ISSN 1211-1244. Dostupné z: <http://aplikace.mvcr.cz/sbirkazakonu/SearchResult.aspx?q=2010>

DOUGLAS, Martin, Ralph H. Baer, Inventor of First System for Home Video Games, Is Dead at 92,[online]. 2014 [cit. 2017-01-17]dostupné z [https://www.nytimes.com/2014/12/08/business/ralph-h-baer-dies-inventor-of-odyssey-first-system-for-home-video-games.html?\\_r=1](https://www.nytimes.com/2014/12/08/business/ralph-h-baer-dies-inventor-of-odyssey-first-system-for-home-video-games.html?_r=1)

EWALD, David M., Do Video Games Make You Smarter? Maybe Not., [online]. 2011 [cit. 2017-01-17], dostupné z<https://www.forbes.com/sites/davidewalt/2011/09/12/do-video-games-make-you-smarter-perception-cognition/#6e970b0634aa>

FISH Stanley, Anonymity and the Dark Side of the Internet, [online]. 2011 [cit. 2017-01-17] dostupné z <https://opinionator.blogs.nytimes.com/2011/01/03/anonymity-and-the-dark-side-of-the-internet/?nl=todaysheadlines>

GALPERIN Eva, 2011 in Review: Nymwars , [online]. 2011 [cit. 2017-01-21]dostupné z <https://www.eff.org/deeplinks/2011/12/2011-review-nymwars>

GEEK, Study finds playing video games improves your mind, [online]. 2003 [cit. 2017-01-21] dostupné z <http://www.geek.com/games/study-finds-playing-video-games-improves-your-mind-553409/>

HAYNE.Stephen C., RICE Ronald E. Attribution accuracy when using anonymity in group support systems. International Journal of Human-Computers Studies on-line 1997 vol. 47, [online]. 1997 [cit. 2017-01-21] dostupné z <https://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S107581997901348>

INVENTÁŘ, Vznik online strategických her, [online]. 2017 [cit. 2017-01-21]dostupné z <http://inventar.cz/latest/vznik-webovych-strategickyh-her>

IT-Slovník.cz, Avatar, [online]. 2017 [cit. 2017-01-21] dostupné z [http://it-slovník.cz/pojem/avatar/?utm\\_source=cp&utm\\_medium=link&utm\\_campaign](http://it-slovník.cz/pojem/avatar/?utm_source=cp&utm_medium=link&utm_campaign)

IT-Slovník.cz, Trolling, [online]. 2017 [cit. 2017-01-14] [http://it-slovník.cz/pojem/trolling/?utm\\_source=cp](http://it-slovník.cz/pojem/trolling/?utm_source=cp)

KANG Rougu, BROWN Stephanie, KIESLER Sara, Why do people seek anonymity on the internet? Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems - CHI'13, Human Computer Interaction Institute1 Department of Psychology,

- Carnegie Mellon University, [online]. 2013 [cit. 2017-02-01] dostupné z <https://www.cs.cmu.edu/~kiesler/publications/2013/why-people-seek-anonymity-internet-policy-design.pdf>
- KENNEDY H.W. Lara Croft:feminist Icon of Cyberbimbo? , [online]. 2002 [cit. 2017-01-14] dostupné z <http://gamestudies.org/0202/keneddy/>
- KOHOUTEK Rudolf, Pojem kyberprostor, [online]. 2005 [cit. 2017-01-14] dostupné z <http://slovník-cizich-slov.abz.cz/web.php/slovo/kyberprostor>
- MACEK J., Kyberprostor (Cyberspace) | RPM č. 5, 2005, [online]. [cit. 2017-01-14] dostupné z <http://rpm.fss.muni.cz/Revue/Heslar/kyberprostor.htm>
- MADDEN Mary, SMITH Aaron, Reputation Management and Social Media: How people monitor thier identity and search for others online, [online]. 2010 [cit. 2017-01-14] dostupné z <http://pewinternet.org/2010/05/26/reputation-management-and-social-media/>
- MARX, Gary T. What's in a Name? Some Reflection on the Sociology of Anonymity. The Information Society, [online]. 1999 [cit. 2017-01-14] dostupné z <http://web.mit.edu/gtmarx/www/anon.html>
- MCZ, Herní žánry na Databázi her, [online]. 2008 [cit. 2017-01-14] dostupné z <https://www.databaze-her.cz/napoveda/herni-zanry-na-databazi-her/>
- New Staff, Video Games Probably Make Kids Dumber, Study Claims [online]. 2010 [cit. 2017-02-01] dostupné z [http://www.science20.com/news\\_articles/video\\_games\\_probably\\_make\\_kids\\_dumber\\_study\\_claims](http://www.science20.com/news_articles/video_games_probably_make_kids_dumber_study_claims)
- Novinky, Česku chybí tisíce IT odborníků. Mladí se vzdělávají s pomocí počítačových her, [online]. 2017 [cit. 2017-02-13] dostupné z <https://www.novinky.cz/veda-skoly/426831-cesku-chybi-tisice-it-odborniku-mladi-se-vzdelavaji-s-pomoci-pocitacovych-her.html>
- Novinky, Herní maratón se změnil v tragédii. Muž nepřežil, [online]. 2017 [cit. 2017-02-11] dostupné z <https://www.novinky.cz/internet-a-pc/hry-a-herni-systemy/430396-herni-maraton-se-zmenil-v-tragedii-muz-neprezil.html>

Počítačové hry [online]. 2011 [cit. 2017-02-18] dostupné z <https://www.aktualne.cz/wiki/veda-a-technika/pocitacove-hry/r~i:wiki:2326/?redirected=1488191919>

Science Blog, Playing StarCraft can boost brain power [online]. 2013 [cit. 2017-02-18] dostupné z <https://scienceblog.com/65742/playing-starcraft-can-boost-brain-power/>

SLEDGE, Historie počítačových her [online]. 2008 [cit. 2017-02-18] dostupné z <http://www.high-voltage.cz/2008/historie-pocitacovych-her-i/>

Slovník základních pojmů IT, Avatar [online]. 2017 [cit. 2017-02-11] dostupné z <http://www.svethardware.cz/slovník/>

STEPHENSON, Neal, Stephenson Neal [online]. 2017 [cit. 2017-02-11] dostupné z <http://www.nealstephenson.com/>

STRNAD Z., VOJTEK M., Počítačové hry mají ve srovnání s drogami nulové riziko závislosti, tvrdí Presl [online]. 2012 [cit. 2017-02-18] dostupné z [http://www.rozhlas.cz/radio\\_cesko/exkluzivne/\\_zprava/1029715](http://www.rozhlas.cz/radio_cesko/exkluzivne/_zprava/1029715)

Superhry.cz [online]. 2004 [cit. 2017-02-11] dostupné z <http://www.superhry.cz/>

ŠUBÁK Michael, Facebook chce sociálnu sieť vo virtuálnej realite [online]. 2016 [cit. 2017-01-18] dostupné z <http://virtualnarealita.eu/oculus-rift/facebook-chce-socialnu-siet-vo-virtualnej-realite/>

ŠUBÁK Michael, Oculus Connect 3 – prehľad noviniek, nižšie požiadavky pre Oculus Rift [online]. 2016 [cit. 2017-01-18] dostupné z <http://virtualnarealita.eu/vseobecne-virtualna-realita/udalosti/oculus-connect-3-zhrnutie/>

TITILIO Stephan, U.S. Navy: Video Games Improve Brains, "Fluid Intelligence" [online]. 2010 [cit. 2017-01-15] dostupné z <http://kotaku.com/5457590/us-navy-video-games-improve-brains-fluid-intelligence>

THE ESA, Essential fact about the copmputer and video industry, The Esa [online]. 2011 [cit. 2017-02-01] dostupné z [http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA\\_EF\\_2011.pdf](http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2011.pdf)

VAVROŇ Jiří, Bez počítače se mladí lidé neumějí už ani seznámit [online]. 2017 [cit. 2017-01-15] dostupné z <https://www.novinky.cz/internet-a-pc/431511-bez-pocitace>

[-se-mladi-lide-neumeji-uz-ani-seznamit.html](#)

Virtuální realita [online]. 2016 [cit. 2017-02-12] dostupné z <http://virtualnarealita.eu/co-je-virtualna-realita/>

Význam slova, Avatar, [online]. 2016 [cit. 2017-02-12] dostupné z <http://www.vyznam-slova.com/avatar>

4chan.org [online]. 2003 [cit. 2017-02-12] dostupné z <http://blog.4chan.org/>

## Seznam tabulek

Tabulka č. 1: Výhody Anonymity a identifikace .....	47
Tabulka č. 2: Tabulka transformačních kroků - dotazník .....	55
Tabulka č. 3: Tabulka transformačních kroků - rozhovory.....	55

## Seznam příloh a grafů

Příloha A: 2.08.02 SOCIÁLNÍ PRACOVNÍK	
Příloha B: 2635 Specialisté v oblasti sociální práce	
Příloha C: 3412 Odborní pracovníci v oblasti sociální práce	
Příloha D: Tabulka síly Goodgame Empire - celosvětová	
Příloha E: Goodgame Empire - herní mapa	
Příloha F: GoodGame Empire - hrad	
Příloha G: Lara Croft	
Příloha H: Dotazník	

- Příloha I: Výsledky dotazníkového šetření
- Příloha J: Záznamový arch pro polostrukturovaný rozhovor - čistý
- Příloha K: Záznamový arch pro polostrukturovaný rozhovor - vyplněný
- Graf č. 1: pohlaví
- Graf č. 2: Věk
- Graf č. 3: Vzdělání
- Graf č. 4: Povolání
- Graf č. 5: Jak reaguje na Tvé hraní partner/ka?
- Graf č. 6: Myslíš, že kdybys nezačal/a hrát, byl by Tvůj život jednodušší?
- Graf č. 7: Za dobu co hraješ, stalo se něco zásadního ve Tvém životě v souvislosti se hrou, co mělo dopad na Tvůj soukromý život?
- Graf č. 8: Co dalšího, mimo hry jako takové, Ti hraní přineslo?
- Graf č. 9: Setkal/a ses někdy v reálném světě se svými spoluhráči?
- Graf č. 10: Víš, co dělá sociální pracovník?
- Graf č. 11: Kdybys potřeboval/a sociálního pracovníka, raději bys první kontakt měl/a osobně nebo v kyberprostoru?
- Graf č. 12: Využil/a bys někdy možnost promluvit si se sociálním pracovníkem v prostoru počítačové hry?

## **Příloha A: 2.08.02 SOCIÁLNÍ PRACOVNÍK**

### **8. platová třída**

1. Provádění dílčích odborných sociálních prací včetně zajišťování standardní dokumentace. Řešení dílčích sociálně-právních problémů. Zajišťování informací a odborných podkladů pro sociální práci včetně jejich zpracovávání.

### **9. platová třída**

1. Sociálně-právní poradenství, analytická a metodická činnost v sociální péči v zařízeních sociálních služeb, ve zdravotnických zařízeních nebo v záchytných zařízeních a v zařízeních sociálně-právní ochrany dětí. Vytváření podmínek pro zapojení klientů do společenského procesu za účelem sociálního začlenění i mimo rámec zařízení sociálních služeb.

2. Řešení sociálně-právních a sociálně zdravotních problémů klientů aplikací odborných metod sociální práce, diagnostická činnost, poradenství; účast na jednání se správními orgány a jinými organizacemi v zájmu klientů. Sociální práce v zařízeních sociálních služeb poskytujících služby sociální prevence (azylové domy, noclehárny apod.) a v zařízeních sociálně-právní ochrany dětí.

### **10. platová třída**

1. Analytická, koncepční a metodická činnost v individuální a skupinové sociální práci.

2. Samostatný výkon náročných specializovaných agend péče o osoby, rodiny a skupiny v nepříznivé sociální situaci. Zajišťování sociálně-právního poradenství. Poskytování soustavné sociální pomoci v přímém styku s osobami nebo rodinami, které se dostaly do nepříznivé sociální situace.

3. Koncepční činnost sociální práce v zařízeních sociálních služeb, v zařízeních sociálně-právní ochrany dětí, ve zdravotnických zařízeních nebo v záchytných zařízeních.

4. Poskytování odborné sociálně-právní pomoci osobám ohroženým násilným chováním vykázané osoby. Zajišťování spolupráce a vzájemné informovanosti mezi intervenčními centry, poskytovateli sociálních služeb, orgány sociálně-právní ochrany dětí, obcemi, Policií České republiky a obecní policií, orgány veřejné správy apod.

### **11. platová třída**

1. Samostatné zajišťování sociálně-právního poradenství a sociální práce s rodinami nebo jednotlivci v krizových situacích. Odborná činnost ve střediscích drogové a jiné závislosti.



2. Depistážní činnost zaměřená na vědomé, cílené a včasné vyhledávání jednotlivců, rodin a skupin v nepříznivé sociální situaci a na analýzu jejich sociálních potřeb v dané komunitě. Komplexní správa sítě sociálních služeb.

3. Poskytování krizové intervence.

4. Sociální práce zaměřené na jednotlivce, rodiny a skupiny se zvýšeným rizikem sociálního vyloučení nebo vzniku problémů v osobním nebo sociálním vývoji.

5. Vedení specializovaných výchovných a dalších preventivních programů osobního rozvoje a prevence sociálně patologických jevů u dětí a mládeže se speciálními sociálními potřebami.

6. Tvorba koncepce a strategie poskytování více druhů sociálních služeb, zavádění systému kvality sociální práce, analytická činnost a metodické usměrňování sociální práce v rámci daného zařízení.

## **12. platová třída**

1. Poskytování sociálně-právního poradenství v oblasti rodinných vztahů, zdravotního a psychického onemocnění či postižení, sociálně-patologických nebo kriminálních jevů apod.

2. Provádění náročných metodických a specializovaných kontaktních činností se zaměřením na jednotlivce, rodiny a skupiny se zvýšeným rizikem sociálního vyloučení nebo vzniku problémů v osobním a sociálním vývoji.

3. Příprava a koordinace sociálně-preventivních programů na ochranu týraných, zneužívaných a zanedbávaných dětí, usměrňování péče o děti vyžadující zvýšenou pozornost, posuzování a řešení zvláště složitých a výjimečně obtížných případů ohrožených dětí.

## **13. platová třída**

1. Tvorba a rozvoj metod sociální práce a aplikace nejnovějších poznatků z psychologie, sociologie, pedagogiky, práva a jiných společenských věd

## **Příloha B: 2635 Specialisté v oblasti sociální práce**

CZ-ISCO Kód

2635

Jméno

Specialisté v oblasti sociální práce

### **Definice**

Specialisté v oblasti sociální práce poskytují poradenství jednotlivcům, rodinám, skupinám, komunitám a organizacím v reakci na jejich sociální a osobní problémy. Pomáhají klientům rozvíjet dovednosti a získávat přístup ke zdrojům a podpůrným službám, které jsou nezbytné pro překonání problémů vyvolaných nezaměstnaností, chudobou, zdravotním postižením, závislostmi, trestným a přestupkovým chováním, manželskými a jinými problémy.

### **Příklady pracovních činností:**

vedení rozhovorů s jednotlivými klienty, v rodinách nebo ve skupinách s cílem vyhodnotit jejich situaci a problémy a určit typ vhodných služeb;

analyzování situace klientů a předkládání alternativních řešení jejich problémů;

zpracovávání záznamů a zpráv o případech pro soudní a jiná jednání;

poskytování poradenství, terapie, mediačních služeb a pomocných diskusních skupin s cílem pomoci klientům při rozvoji dovedností a znalostí, které potřebují pro řešení svých osobních a sociálních problémů;

plánování a realizace programů pro pomoc klientům včetně krizových zásahů, dále předávání klientů agenturám poskytujícím finanční a právní pomoc, ubytování, lékařskou péči a jiné služby;

šetření případů zanedbávání nebo zneužívání, aktivity na ochranu dětí a jiných osob vystavených tomuto ohrožení;

práce s pachateli během předběžného řízení a po jejich odsouzení s cílem integrovat je do společnosti, změnit jejich postoje a chování a snížit pravděpodobnost budoucího trestného chování;

poskytování poradenství ředitelům vězeňských zařízení a probačním a odvolacím radám, které spolurozhodují o tom, zda a za jakých okolností by měl být pachatel uvězněn, propuštěn nebo podstoupit alternativní nápravná opatření;

působení jako obhájci skupin klientů v komunitách, lobbying za řešení problémů, které je postihují;

vytváření programů prevence a intervence s cílem uspokojit potřeby v komunitách;  
udržování kontaktů s jinými sociálními agenturami, vzdělávacími institucemi a poskytovateli zdravotní péče, kteří jsou v kontaktu s klienty, s cílem poskytovat informace a získávat zpětnou vazbu o celkové situaci a pokroku klientů.

**Příklady zaměstnání zařazených do této podskupiny:**

Poradce v oblasti návykových látek

Poradce pro pozůstalé

Poradce pro děti a mládež

Sociální pracovník specialista v oblasti veřejné správy

Rodinný poradce

Manželský poradce

Specialista v oblasti parole

Probační úředník

Poradce v oblasti sexuálního zneužívání

Sociální pracovník specialista

Specialista na pomoc týraným ženám

Specialista v oblasti sociálního poradenství

Úředník pro podmíněně propuštěné

Příklady zaměstnání zařazených do jiných podskupin:

Klinický psycholog - [2634](#)

Odborný pracovník pro práci s mládeží - [3412](#)

**Zaměstnání této podskupiny jsou rozdělena na následující kategorie:**

[26351](#) Sociální pracovníci specialisté v oblasti veřejné správy

[26352](#) Sociální pracovníci specialisté v oblasti zdravotnictví (kromě péče o zdravotně postižené)

[26353](#) Sociální pracovníci specialisté v oblasti péče o zdravotně postižené

[26354](#) Sociální pracovníci specialisté v oblasti péče o seniory (kromě péče o zdravotně postižené)

[26355](#) Sociální pracovníci specialisté v oblasti péče o děti a mládež (kromě péče o zdravotně postižené)

[26356](#) Sociální pracovníci specialisté v azylových domech, probačních střediscích, nápravných a jiných zařízeních

[26357](#) Sociální pracovníci specialisté v oblasti poradenství (včetně pedagogicko-psychologických poraden)

[26359](#) Ostatní specialisté v oblasti sociální práce

## **Příloha C: 3412 Odborní pracovníci v oblasti sociální práce**

CZ-ISCO Kód

3412

Jméno

Odborní pracovníci v oblasti sociální práce

### **Definice**

Odborní pracovníci v oblasti sociální práce spravují a uskutečňují programy sociální pomoci a poskytují komunitní služby a dále pomáhají klientům při řešení osobních a sociálních problémů.

Příklady pracovních činností:

shromažďování informací o potřebách klientů a hodnocení jejich dovedností a silných a slabých stránek; poskytování pomoci osobám s postižením nebo starším lidem při získávání služeb a zlepšování jejich schopnosti fungovat ve společnosti; poskytování pomoci klientům s nalezením možností řešení, zpracování akčních plánů během poskytování nezbytné podpory a pomoci; poskytování pomoci klientům nalézt a získat přístup ke zdrojům ve společnosti zahrnujícím právní, zdravotní a finanční pomoc, dále pomoc při hledání ubytování, zaměstnání, dopravy, pomoc se stěhováním, denní péčí a jinými službami; poskytování poradenství klientům ubytovaným ve chráněném bydlení a domech na půl cesty, dohled nad jejich činnostmi a pomoc při plánování aktivit před propuštěním a při propuštění; účast na výběru klientů a jejich přijímání do příslušných programů; poskytování krizové intervence a ubytování v azylových domech; organizování seminářů o životních dovednostech, programů na léčbu látkových závislostí, programů řízení chování, programů služeb pro mládež a programů sociálních služeb pod vedením specialistů v oblasti sociální práce nebo zdravotnictví; poskytování pomoci při hodnocení účinnosti zásahů a programů prostřednictvím monitorování a podáváním zpráv o pokroku klientů; udržování kontaktů s jinými organizacemi poskytujícími sociální služby, se školami a s poskytovateli zdravotní péče s cílem poskytovat informace a získávat zpětnou vazbu o celkové situaci a pokroku klientů.

**Příklady zaměstnání zařazených do této podskupiny:**

Odborný pracovník v oblasti komunitního rozvoje  
Odborný pracovník v oblasti komunitních služeb  
Odborný pracovník k v oblasti krizových zásahů  
Odborný pracovník v oblasti služeb pro postižené  
Odborný pracovník v oblasti služeb pro rodinu  
Odborný pracovník v oblasti podpory duševního zdraví  
Odborný pracovník v oblasti sociálních služeb  
Odborný pracovník pro práci s mládeží  
Lektor v oblasti životních dovedností  
Vedoucí azylového domu pro ženy  
Sociální pracovník v oblasti veřejné správy

**Příklady zaměstnání zařazených do jiných podskupin:**

Manželský poradce - [2635](#)  
Úředník pro podmíněně propuštěné - [2635](#)  
Probační úředník - [2635](#)  
Sociální pracovník specialista - [2635](#)  
Poradce v oblasti návykových látek - [2635](#)  
Poradce pro děti a mládež - [2635](#)  
Odborný pracovník v oblasti komunitní zdravotní péče - [3253](#)

**Zaměstnání této podskupiny jsou rozdělena na následující kategorie:**

[34121](#) Sociální pracovníci v oblasti veřejné správy  
[34122](#) Sociální pracovníci v oblasti zdravotnictví (kromě péče o zdravotně postižené)  
[34123](#) Sociální pracovníci v oblasti péče o zdravotně postižené  
[34124](#) Sociální pracovníci v oblasti péče o seniory (kromě péče o zdravotně postižené)  
[34125](#) Sociální pracovníci v oblasti péče o děti a mládež (kromě péče o zdravotně postižené)  
[34126](#) Sociální pracovníci v azylových domech, probačních střediscích, nápravných

a jiných zařízeních

[34127](#) Sociální pracovníci v oblasti poradenství (včetně pedagogicko-psychologických poraden)

[34129](#) Ostatní odborní pracovníci v oblasti sociální práce

**Příloha D: Tabulka síly Goddgame Empire - celosvětová**

#	Alliance	Points	Server
<b>1</b>	<b>ROYAL 30</b>	<b>56.667.700</b>	<b>Germany</b>
2	TRIÁDA	51.812.033	Czech
3	SNOW.	51.465.562	Brazil
4	AMIGOS SNOW	50.132.085	Brazil
5	TERRORWARRIORS	48.639.168	Italy
6	UNITED FORCES	46.954.614	Greece
7	A Rend	46.686.554	Hungary 2
8	RAWSIDE	44.274.034	Germany
9	PARABELLUM	44.057.590	France
10	D-Generation X	43.580.756	Romania
11	Old School*	43.191.305	Czech
12	Cogneurs Libres	43.077.121	France
13	La Muerte	43.076.705	France
14	OrdinulLorzilor	42.945.057	Romania
15	EW SZLACHTA	42.875.249	Poland
16	Szakasz	42.656.944	Hungary 2
17	Dragons Anarchy	42.393.474	Poland
18	PowerStar	42.134.328	Bulgaria
19	Legie ODPADLIKU	42.022.233	Czech
20	орден Храмовник	41.849.399	Russia
21	SNOW ELITE	41.314.227	Brazil
22	Poseldon	41.205.644	Germany
23	Legion XIII	40.833.591	Netherlands
24	Celtic Legends	40.599.306	Germany
25	ELLENÁLLÁS	40.465.919	Hungary 2
26	Rebelianci	40.374.838	Poland
27	Demolition	40.278.790	Netherlands
28	Asylum	40.100.404	International 2
29	TAFELRUNDE	39.225.630	Germany
30	SNOW CT	38.913.364	Brazil
31	ROYAL 40	38.846.696	Germany
32	Hierro y Fuego	38.571.857	Spain
33	BRAVEHEART-	38.351.349	Spain
34	Suomi leijona	37.489.774	Scandinavia
35	THE GUARDIANS	37.426.040	Greece
36	"HELLS BOYS"	37.416.673	International 1
37	Kingdom Of Neph	37.209.410	United States
38	..ASYLUM..	37.196.214	Italy
39	- LEGION -	37.076.571	Russia
40	Immortals	36.730.063	Netherlands
41	TERR_IBILIS	36.332.809	Italy
42	LoW Rebels	35.766.850	Germany
43	-GLADIATOR-	35.689.292	Russia
44	некатороHires	35.441.197	France
45	No Limit	35.440.334	Romania



**Příloha E: Goodgame Empire - herní mapa**



**Příloha F: GoodGame Empire - hrad**



**Příloha G: Lara Croft**



## **Příloha H: Dotazník**

Vážení přátelé, potřebuji pomoc. V rámci závěrečné diplomové práce vás chci všechny požádat o pomoc s vyplněním dotazníku. Je to anonymní a nezávazné a každopádně do toho nikoho nenutím, ale čím víc vyplněných dotazníků, tím lepší mohu udělat závěr. Někomu již dotazník přišel na hře, tak ty prosím, aby to znovu nevyplňovali, stačí to jednou. Pokud mi tedy chcete pomoci, vyplňte to co nejdřív.

Děkuji

### **Jste**

Muž

Žena

### **Věk**

15 - 18

19 - 25

26 - 45

46 - 65

66 a více

### **Vzdělání**

Základní

Vyučený

Středoškolské

Středoškolské odborné

Vysokoškolské

## **Povolání**

Student

Zaměstnanec

OSVČ

Nezaměstnaný

Rodičovská dovolená

Invalidní důchod

Starobní důchod

### **1. Jak dlouho hraješ on-line hru?**

.....

### **2. Kolik času, průměrně, u hry strávíš?**

.....

### **3. Jak reaguje na Tvé hraní partner/ka?**

Nemám partnera/ku

Hraje také, stejnou hru

Hraje také, ale jinou hru

Nevadí mu to

Nemá to rád/a

### **4. Myslíš, že kdybys nezačal/a hrát, byl by Tvůj život jednodušší?**

Určitě ano

Asi ano

Asi ne

Určitě ne

Nevím

**5. Za dobu co hraješ, stalo se něco zásadního ve Tvém životě v souvislosti se hrou, co mělo dopad na Tvůj soukromý život?**

Našel/a jsem životního partner/ku

Založil/a jsem rodinu

Otěhotněla jsem

Narodilo se mi dítě

Získal/a jsem nové, dobré přátele

Změnil/a jsem práci

Přišel/a jsem o práci

Přišel/a jsem o partnera

Přešel/a jsem o přátele

Přišel/a jsem o rodinu

Zhoršilo se mi zdraví - následkem času stráveného u počítače

Musel/a jsem změnit byt

Přišel/a jsem o byt

Nenastala žádná výrazná změna

**6. Co dalšího, mimo hry jako takové, Ti hraní přineslo?**

Jinou práci

Přátele

Známé

Partnera/ku

Rodinu

Odreagování

Zábavu

Komunikaci s ostatními

Pomoc, když jsem potřeboval/a

Jiné

**7. Proč jsi začal/a hrát?**

Z nudy

Ze zvědavosti

Potřeboval/a jsem změnu

Pro zábavu

Potřeboval/a jsem se odreagovat

Chtěl/a jsem poznat nové lidi

Chtěl/a jsem najít nové přátele

Potřeboval/a jsem utéct před realitou

Jinak se nedostanu mezi lidi

Chtěl/a jsem mluvit s novými lidmi

Chtěl/a jsem se seznámit

Z jiného důvodu

.....

**8. Proč jsi začal/a hrát právě tuto hru?**

.....

**9. Setkal/a ses někdy v reálném světě se svými spoluhráči?**

Ne a nemám zájem

Ne, ale rád bych

Ano, jednou

Ano, několikrát

Ano, pravidelně se setkáváme

**10. Víš, co je to sociální práce? (pokud ano, popiš co, podle Tebe znamená)**

.....

**11. Víš, na koho by ses měl/a obrátit v případě, že potřebuješ pomoc s rodičovským příspěvkem, příspěvkem na péči, hmotnou nouzí?**

Ne

Ano

kam .....

**12. Víš, co dělá sociální pracovník?**

Ano, už jsem někdy sociálního pracovníka potřeboval/a

Ano, ale nikdy jsem ho nepotřeboval/a

Ne

Ne a ani mě to nezajímá

**13. Kdybys potřeboval/a sociálního pracovníka, raději bys první kontakt měl/a osobně nebo v kyberprostoru?**

Osobně

Přes počítač

**14. Využil/a bys někdy možnost promluvit si se sociálním pracovníkem v prostoru počítačové hry?**

Ano

Ne

Nevím

## Příloha I: Výsledky dotazníkového šetření

odpovědi 250 respondentů

<b>Otázka</b>			
	<b>Odpovědi</b>	<b>Relativní četnost v %</b>	<b>Absolutní četnost</b>
<b>Jste?</b>			
	muž	23	58
	žena	77	192
<b>Věk</b>			
	15-18	2	0
	19-25	7	17
	26-45	56	0
	46-65	34	0
	66 a víc	1	3
<b>Vzdělání</b>			
	Základní	6	0
	Vyučený	23	58
	Středoškolské	23	56
	Středoškolské odborné	28	0
	Vysokoškolské	20	0
<b>Povolání</b>			
	Student	7	18
	Zaměstnanec	68	0
	OSVČ	18	0
	Nezaměstnaný	0	0
	Rodičovská dovolená	1	2
	Invalidní důchod	5	12
	Starobní důchod	1	3
<b>1. Jak dlouho hraješ online hru?</b>			
	6	4	0
	4	24	0
	7	4	0
	3	21	52
	5	18	0
	5,5	1	2
	2,5	3	8
	1	7	18
	2	11	27
	9	1	3
	Záleží kterou. V současnosti nejdéle asi rok a půl na jednom účtu, 4 roky celkově	1	2
	10	2	4
	6	1	2
	3 týdny	1	2
	2 týždne	1	2



<b>2. Kolik času, průměrně, denně u hry trávíš?</b>			
	1	3	8
	2	12	0
	3	15	37
	4	13	32
	5	7	18
	6	9	22
	7	6	0
	8	9	22
	9	5	13
	10	2	0
	11	5	13
	12	4	0
	13	3	8
	14	4	0
	15	2	0
	16	1	2
<b>3. Jak reaguje na Tvé hraní Tvůj/Tvoje partner/ka?</b>			
	Nemám partnera	22	0
	Také hraje, stejnou hru	17	43
	Také hraje, jinou hru	2	0
	Nevadí mu to	32	0
	nemá to rád/a	27	67
<b>4. Myslíš, že kdybys nezačal/a hrát, byl by Tvůj život jednodušší?</b>			
	určitě ano	12	0
	asi ano	20	0
	asi ne	31	78
	určitě ne	23	57
	nevím	14	0
<b>5. Za dobu co hraješ, stalo se něco zásadního ve Tvém životě v souvislosti se hrou, co mělo dopad na tvůj soukromý život?</b>			
	našel jsem si životního partnera	10	0
	Přišel/la jsem o rodinu	0	
	Zhoršilo se mi zdraví - následkem času tráveného u počítače	6	0
	Musel/a jsem změnit byt	0	
	Přišel/la jsem o byt	0	
	Nestala se žádná zásadní změna	42	0
	Založil/a jsem rodinu	1	3
	Otěhotněla jsem	1	3
	Narodilo se mi dítě	1	3
	Získal/a jsem nové, dobré přátele	30	74
	Změnil/a jsem práci	5	12
	Přišel/la jsem o práci	1	3
	Přišel/la jsem o partnera	3	8
	Přišel/la jsem o přátele	0	
<b>6. Co dalšího, mimo hry jako takové, Ti hraní přineslo?</b>			

	Jinou práci	0	
	Přátele	44	0
	Známé	27	67
	Partnera/ku	7	18
	Rodinu	1	3
	Odreagování	66	0
	Zábavu	53	132
	Komunikaci s ostatními	41	102
	Pomoc, když jsem potřeboval/a	14	0
	Jiné	1	3
<b>7. Proč jsi začal/a hrát?</b>			
	Z nudy	15	38
	Chtěl/a jsem mluvit s novými lidmi	6	0
	Chtěl/a jsem se seznámit	3	7
	Potřeboval jsem změnu	7	17
	Ze zvědavosti	37	93
	Pro zábavu	48	0
	Potřeboval/la jsem se odreagovat	20	0
	Chtěl/la jsem poznat nové lidi	13	32
	Chtěl jsem najít nové přátele	8	0
	Potřeboval/a jsem utéct před realitou	5	13
	Jinak se nedostanu mezi lidi	1	3
<b>Jiné</b>	drive jsem hral tuto hru tak jsem to chtel zkusit	7	17
	dlouho na nemocenské, tak co dělat doma		
	kluk chtěl najít nějakou hru		
	dlouhodobý pobyt v nemocnici		
	účet si založil syn		
	Kvůli synovci		
<b>8. Proč jsi začal/a hrát právě tuto hru?</b>			
	Doporučení		
	reklama na internetu		
	nahoda		
	Nemocenská, byla dlouhá chvíle, syn mě ke hře přivedl		
	videl jsem to u kamarada		
	Náhoda, upoutávka v televizi a pak mě to pohltilo		
	nebavil mě poker :)		
	Já ani jinou nehrál, našel jsem ji na netu náhodou a zatím mě baví.		
	zaujala mě		
	uz ani nevím		
	viděla v reklamě		
	vyskočil na mě odkaz		
	strategie (3x)		
	Náhodný výběr		
	zvědavost		
	viděl jsem reklamu na FB,tak jsem to zkusil a zůstal		

	mám rád historii a mí přátelé ji hráli , tak jsem ji také zkusil a velmi se mi zalíbila		
	reklama		
	náhoda z reklamy		
	zaujala mě reklama na hru a rad mam strategicke hry		
	Účet si založil syn a přes prázdniny potřeboval pohlídat hru aby mu hrad nepadl do ruiny když byl na táboře, no a už jsem tu zůstal		
	???		
	jen tak na zkoušku		
	manžel to hrál a mě se zalíbila		
	dovedl me k ni kamarad		
	náhodné kliknutí		
	náhodou jsem natrefil na reklamu		
	baví mě		
	Přivedla mě ke hře reklama na netu. Důvod délky pobytu ovlivnil kolektiv lidí kolem mě.		
	Reklama na Eurosportu		
	doporučení		
	Kvůli synovce		
	viděl sem reklamu v televizi		
	náhoda (2x)		
	baví mě strategické hry		
	pro zábavu.		
	doporučila mi ji kamarádka		
	reklama, vánoce, zvědavost - 3 faktory		
	přítel ji hrál tak jsem to chtěla vyzkoušet		
	Nahoda		
	už sem ji hrál předtím pak sem skončil a po čase zase začal od nuly		
	byla mi doporučena kamarádem a zaujala mě		
	no to už nevím :-)		
	pro zabavu		
	náhoda, hru objevila dcera		
	ukázal mě ji syn ...		
	nabídka z reklamy		
	Mám rád strategický hry.		
	reklama v telce		
	je to bojová hra		
	upozornila me na ni tv reklama		
	náhoda, vyzkoušela jsem asi postupně 10 her, ale nebavily mě, těžký, nudný, divná grafika, bez kontaktu s lidmi, moc se opakovaly úkoly...různě		
	baví me to		
	Doporučil mi ju známy		
	seznámil mne s ní švagr		
	Na doporučení známého		

	to byla náhoda. na internet byla upoutávka na tuto hru, tak jsem to zkusila a chytlo mě to. člověk díky této hře poznal fajn lidi a z nějakým se i scházíme.		
	nabídla se jako první		
	ZVĚDAVOST		
	na fb byl na ní odkaz a nějak mě zaujala		
	hodně možností na hře něco ovlivnit		
	doporučení od kolegů v zaměstnání		
	Ze zvědavosti		
	viděl jsem reklamu v TV		
	Zaujala mě a získala jsem tam ze začátku dobré hráče, kteří mi pomohli s hraním.		
	náhodný výběr (2x)		
	Zaujalo mě to		
	na doporučení známých		
	mám rád středověk		
	Mám rád středověk a bojovky		
	mám rád historické hry		
	byla mi doporučena a zaujala me		
	ani už nevím		
	byla jsem zvědavá o čem hra je		
	na doporučení kamaráda		
	ani nevím :-))		
	Vyděl jsem na ní upoutávku tak jsem to zkusil		
	baví mne strategie		
	Chytila mě strategie		
	ze zvědavosti mám rád dějiny a hlavně středověk		
	baví me bojovat za alianci a stavet		
	Už som ju hrával predtým na SK serveri.		
	Hráli to kamarádi		
	viděl jsem reklamu v televizi		
	Dostal jsem doporučení od kolegy.		
	travian mě přestal bavit		
	jinou jsem nikdy nehrál a tato mě začala bavit		
	Zaujala mě strategií		
	V závislosti na studiu historie středověku.		
	Jsem bývalý hráč LiTu Ovlivnila mě reklama v TV a hra se mi nakonec zalíbila. Zůstal jsem u ní díky dobrému kolektivu v ali		
	byla jsem zvědavá a chtěla jsem to zkusit		
<b>9. Setkal/a ses někdy v reálném světě se svými spoluhráči?</b>			
	Ne, nemám zájem	10	0
	Ne, ale rád/a bych	25	62
	Ano, jednou	7	18
	Ano, několikrát	39	97
	Ano, pravidelně se setkáváme	19	48
<b>10. Víš co je to sociální práce?</b>			

	V podstatě studium a výzkum ke zlepšení kvality života společnosti		
	zabývá se uplatněním lidí v životě a ve společnosti, snaží se řešit problémy lidí s tímto uplatněním		
	možná		
	Sociální práce je profesí a akademickou disciplínou, která se zabývá uplatněním společenské teorie a výzkumu ke studiu a zlepšení kvality života lidí, sociálních skupin a celé společnosti. (2x)		
	netuším		
	nevím		
	práce s komunitou ( se skupinami lidí)		
	Pomáhá lidem v nouzi		
	ne		
	práce pro lidi		
	...		
	vim ale co k tomu říct		
	Ne		
	práce s lidmi a jejich psychickými problémy a jejich emocemi		
	Pomoc lidem kteří ji potřebují		
	Pomoc potřebným spoluobčanům		
	naslouchat druhým, podle možností pomoci		
	pomaha slabším rodinám s finančními příspěvky		
	pomoc sociálně slabším ,lidem bez domova ,drogově závislým, týraným ženám atd...		
	zřejmě práce pro lidi...		
	Pomoc lidem. Zkoumání vztahů.. (?)		
	Pomáhání sociálně slabším a těm kdo toho zneužívají		
	Pomoc lidem, za přispění vědy a pod.....		
	ano mám to vystudované :D		
	Ne.		
	nevím, lidé jsou zlí, a můj nejlepší kamarád mě zradil, prdím na ně, i když pár přátel mám jen už si je nepřipustím k tělu		
	Práce s lidmi		
	mám z toho VŠ bakalářský a později magisterský stupeň - měl bych to vědět :-)		
	práce s lidmi		
	pomoc lidem		
	se zaměřuje na naplnění lidských potřeb		
	ano práce s lidmi kteří potřebují pomoc		
	Identifikace a navrhování řešení k problémům společnosti		
	Spíše ne		
	práce s lidmi co potřebují pomoc poradit		
	nemám přesnou informaci asi to přesně nedefinuji :-)		

	řeší sociální problémy		
	ano		
	řekla bych práce s lidmi, snaha pomoci jim se lépe začleňovat do života		
	nejen si jistě..průzkum		
	Zabývá se životní úrovní lidí.		
	Čistě teoreticky ale specifikaci po mě nechťej		
	Je to soubor společenských věd pro zlepšení životních podmínek obyvatel		
	Je a bude to stále důležitější spojení mezi spoluobčanama, jelikož rozvoj internetu a počítačové techniky je na vzestupu		
	Práce, která se zabývá pomocí lidem, kteří z různého důvodu mají ztížené postavení mezi ostatními ve společnosti (životní úroveň, mentální úroveň, psychické problémy, závislosti různého druhu, postižení vrozená i získaná úrazem, návraty do "normálu z výkonu trestu, ústavů, staří lidé... )		
	V tomto případě si myslím hrát na síti z ostatními lidmi.		
	Pomoc znevýhodněným skupinám		
	vím, co by měla a komu by to měla ale v české republice je tato otázka výsměch		
	Např. osobní asistent		
	starost o ty co to opravdu potřebují..bohužel sociálního systému zneužívají někteří spoluobčané..		
	týká se to práce, která se zabývá obecnými nebo konkrétními problémy, které se týkají společnosti, lidí. Může jít o např. jen výzkum a mělo by to zlepšit životní podmínky či kvalitu života lidí. atd.		
	nic		
	PRÁCE S LIDMI		
	podle toho co myslíš psát soc. práci nebo jako zaměstnání lidově řečeno charitativní činnost v různých institucích a oborech		
	práce s lidmi		
	pomoc lidem, co to potřebují		
	Sociální práce znamená uplatnění výzkumu ke zlepšení kvality života lidí, sociálních skupin a celé společnosti.		
	práce z lidmi		
	pomoc lidem, např. sociální služby		
	Netuším		
	starat se o jiné co se o sebe zas tolik postarat nedokáží		
	Výzkum zlepšení kvality života.		
	v 90 % zbytečnost		
	nevím, ale vygooglil jsem si to		
	řeší problémy v mezilidských vztazích		

	snaží se zlepšovat kvality jedinců,skupin,atd.		
	Podle mne je to práce která má pomáhat sociálně slabším lidem finančně		
	Jistě,jsem ID,takže různé úřady řeším docela často		
	práce s lidmi, jejich životní situací, financemi		
	starost o lidi co to potřebují		
	zřejmě pomáhat druhým...		
	Řešení problému mezilidských vztahů		
	Přesně nevím, sociální práce je asi řešení problémů v lidských vztazích. Na co má člověk právo a řeší problémy lidí a pomáhá jim najít východisko ze své situace. A snaží se je nasměřovat správným směrem.		
	veřejná		
	ne nevím		
	Dalo by se říci, že je to práce, která se zabývá zlepšením kvality života všech sociálních skupin společnosti, především na základě sociodemografických a jiných průzkumů a teorií.		
	Sociální pracovníce je pracovník je někdo kdo pomáhá lidem v různých životních situacích. Takže to bude asi ta práce.		
	Sociální práce je profesí a akademickou disciplínou, která se zabývá uplatněním společenské teorie a výzkumu ke studiu a zlepšení kvality života lidí, sociálních skupin a celé společnosti		
	profese, která se zabývá kvalitou života sociálních skupin		
	Pomoc potřebným		
	Práce s lidmi, převážně s těmi co mají nějaké vážnější problémy, ato v rodinném životě, nebo sami se sebou.		
	prosazování sociální spravedlnosti, zlepšování kvality života ( jednot., skupin a společenství )		
	Není to můj obor ale myslím si, že SP je práce s lidmi - pomoc při začleňování se do společnosti, případně pomoz při zvládání žití ve společnosti		
	pomoc lidem v nouzi		
<b>11. Víš na koho by ses měl/a obrátit v případě, že potřebuješ pomoc s rodičovským příspěvkem, příspěvkem na péči, hmotnou nouzí?</b>			
<b>Ne</b>		32	0
<b>Ano</b>		68	0
	státní - Charakteristická pomoc státu občanům		
	vím, protože jsme měli také malé děti		
	Česká správa sociálního zabezpečení		
	odbor soc.péče, kontakty, stránky		
	na úřad, který tyto dávky vyplácí		
	Sociální odbor v Neratovicích		
	Sociální odbor městského úřadu		

	Odbor státní sociální podpory		
	Úřad práce a sociálních věcí		
	na příslušný sociální odbor		
	soc. odbor místního úřadu		
	sory, ale co je ti potom		
	Sociálka nebo Městský Úřad		
	Na Sk sa to volá ÚPSVAR		
	Státní sociální podpora		
	NA SOCIÁLNÍ PRACOVNÍCI		
	příspěvek na bydlení		
	odbor sociálních dávek		
	dnes je to úřad práce		
	úřad práce a sociálka		
	úřadpráce, odbor SSP		
	sociální pracovníci		
	Na kolegyni v práci		
	vim ale nepotřebuji		
	sociální pracovníci		
	Městský úřad, OSZV		
	životní zkušenosti		
	na ÚP, portál MPSV		
	na soc. úřad na MÚ		
	UP-odd.příspěvků		
	Na sociální úřad		
	sociální odbor		
	příslušný úřad		
	sociálce nee		
	odbor na MÚ		
	na úřad SSP		
	na sociálku		
	městský úřad		
	na sociálku (2x)		
	úřad práce (2x)		
	Úřad práce		
	Úřad práce		
	sociálka (4x)		
	socialku		
	socialka		
	Sociálka (2x)		
	socjalka		
	Internet		
	na uřad		
	rodiče		
	google		
	čssv		
	urad		



	MPSV		
	ČSSZ		
	čssz (2x)		
	OSSZ (3x)		
	SSZ		
	Ú P		
<b>12. Víš co dělá sociální pracovník?</b>			
	Ano, už jsem sociálního pracovníka potřeboval/a	14	0
	Ano, ale nikdy jsem ho nepotřeboval/a	68	0
	Ne	13	32
	Ne a ani mě to nezajímá	5	13
<b>13. Kdybys potřeboval/a sociálního pracovníka, raději bys první kontakt měl/a osobně nebo přes počítačové rozhraní?</b>			
	Osobně	79	197
	přes počítač	21	53
<b>14. Využil/a bys někdy možnost promluvit si se sociálním pracovníkem v prostoru počítačové hry?</b>			
	Ano	14	0
	Ne	54	0
	Nevím	32	0

**Příloha J: Záznamový arch pro polostrukturovaný rozhovor - čistý**

věk

pohlaví

1. Jak dlouho hraješ on-line hru?

2. Kolik času, průměrně, u hry strávíš?

3. Myslíš, že kdybys nezačal/a hrát, byl by Tvůj život jednodušší?

4. Za dobu co hraješ, stalo se něco zásadního ve Tvém životě v souvislosti se hrou, co mělo dopad na Tvůj soukromý život?

5. Co Ti vzalo, že jsi začal/a hrát?

6. Co Ti přineslo, že jsi začal/a hrát?

7. Proč jsi začal/a hrát?

8. Proč jsi začal/a hrát právě tuto hru?

9. Co dalšího, mimo hry jako takové, Ti hraní přineslo?

10. Jaké máš vztahy se svými spoluhráči?

11. Znáš sociální práci?

12. Měl/a jsi někdy co do činění se sociální pracovnící v realitě?

13. Jak na Tebe sociální pracovník/ pracovnice působil/a?

14. Jak vnímáš sociální práci, jako něco, co pomáhá nebo "nutné zlo"?

15. Pokud by ses rozhodl/a řešit své osobní sociální problémy, budeš je řešit s přáteli na chatu nebo by ses hned obrátil/a na sociálního pracovníka, o kterém bys věděl, že je ve hře?

16. Volil/a bys raději osobní rozhovor se sociálním pracovníkem v realitě nebo v kyberprostoru?

**Příloha K: Záznamový arch pro polostrukturovaný rozhovor - vyplněný**

Formulář pro polostrukturovaný rozhovor

věk 36

pohlaví žena

1. Jak dlouho hraješ on-line hru?

ani 5 let, teda bukle

2. Kolik času, průměrně, u hry strávíš?

leto už mám co dělat, ale zapnu si  
to měm počítač, ale čistěho času tak  
4 hodiny

3. Myslíš, že kdybys nezačal/a hrát, byl by Tvůj život jednodušší?

ani ne

4. Za dobu co hraješ, stalo se něco zásadního ve Tvém životě v souvislosti se hrou, co mělo dopad na Tvůj soukromý život?

jo, no, možná jsem si přiklela se klukem  
leto žiju, teda začalo jsem hrát s příjmem  
příjem, ale každý jsme se seznámila  
a už nějakou dobu jsou spolu, zavedli  
má, že jsou a seznámili, jinak není  
co by bylo

5. Co Ti vzalo, že jsi začal/a hrát?

ani žádnou spánku, hodně času

6. co Ti přineslo, že jsi začal/a hrát?

hodně nových přátel a hlavně toho že hra

7. Proč jsi začal/a hrát?

protože začal miš lehoučce přátel  
\*\* to už jsem spoleky byl, ale když to nemělo,  
tak mělo být takhle a co bych dělala

8. Proč jsi začal/a hrát právě tuto hru?

oni nemějí, no, protože začal on  
\* mění, já jsem nevěděl jak na tom je, jsem jsem  
v něm chvíli opomněl, protože jsem s ním začala chodit  
ať spíše jsem přišel na to jak to s ním je, ale \*\*

9. co dalšího, mimo hry jako takové, Ti hraní přineslo?

tak, získala jsem, nové přátel, přátel,  
když mě hodně pomohlo, já jsem získala kade,  
tohle, to jsem se seznámila s Radem, že už to \*  
získávalo, jak jsem byl na ulici, ale nebylo to tak \*

10. Jaké máš vztahy se svými spoluhráči?

tak to je tak, buď mi máj nádi,  
nebo mě pomáhá, já jsem získala jsem  
jardu a to získal například

11. Znáš sociální práci?

znám, když jsem se rozhodla,  
museli jsme hrát práci o dem,  
ale bylo to krásný



12. Měl/a jsi někdy co do činění se sociální pracovníci v realitě?

jo, byli hoši, ale bylo to hrozný!  
\* a nic takového jsem nechtěl, ale chtěl se s někým  
více bavit byla hodně nepřijemná, jo tam byla poprav!  
a ona na mě hned zkusila, že musíme & soudy vubě\*\*

13. Jak na Tebe sociální pracovník/ pracovnice působil/a?

zabíralo vcelkem jsem & domluvit obědů, zalet  
na dělo když jsem se roznětil, ale sociální pracovníci  
mi rovnou řekli třeba, že musíme & soudy a že  
budu faktura sociálně, ale my byli domluveni \*

14. Jak vnímáš sociální práci, jako něco, co pomáhá nebo "nutné zlo"?

sociální práce by měla pomáhat, ale ne každý  
dovet se na sociálního pracovníka hodně zlobí  
& rovnou jako s jablem... ale musela jsem to s někým  
říct když jsem musela, tak už s nimi nemůžu mít nic  
\*\* jsem musela co mám dělat a ona mi nic nepřidala.

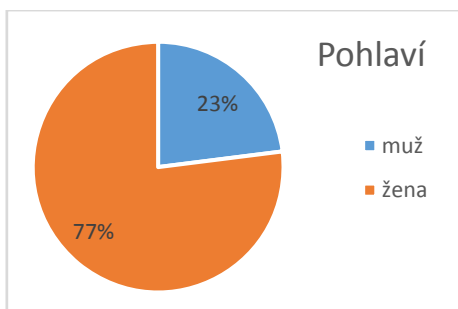
15. Pokud by ses rozhodl/a řešit své osobní sociální problémy, budeš je řešit s přáteli na chatu nebo by ses hned obrátil/a na sociálního pracovníka, o kterém bys věděl, že je ve hře?

hal když to mám, hal bych se obrátil na  
koho, když jsem co dělá, ale když je to nutné,  
hal ani bych to nedyt řešila s kamarády,  
můj je za nějakou dobu mrtvá

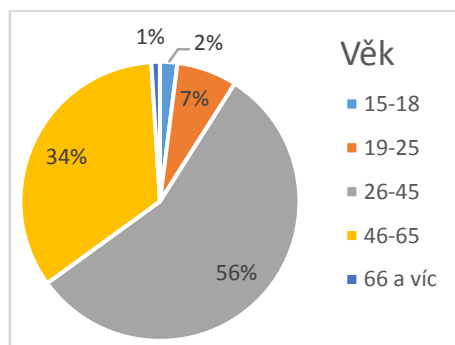
16. Volil/a bys raději osobní rozhovor se sociálním pracovníkem v realitě nebo v kyberprostoru?

no, tu budu, co jsem přelala, hal s tou  
bych nechtěla už žádnou mluvit, jímá  
raději všechno řeším osobně, na druhou  
stranu, když jsem musela všechno obít  
a mohla bych to vyřadit & domova, hal  
by to bylo lepší, třeba, když jsem šla  
na dlouhý cest, uslozma, ani by bylo  
dobré, když bych to mohla dobře udělat,  
a neměla bych tu žádnou vidět.

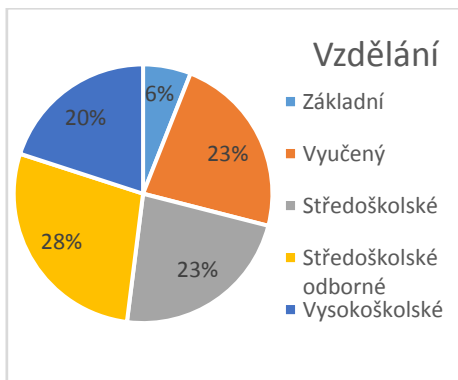
**Graf č. 1:** pohlaví



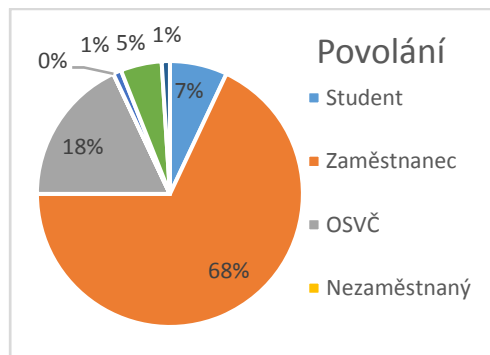
**Graf č. 2:** Věk



**Graf č. 3:** Vzdělání

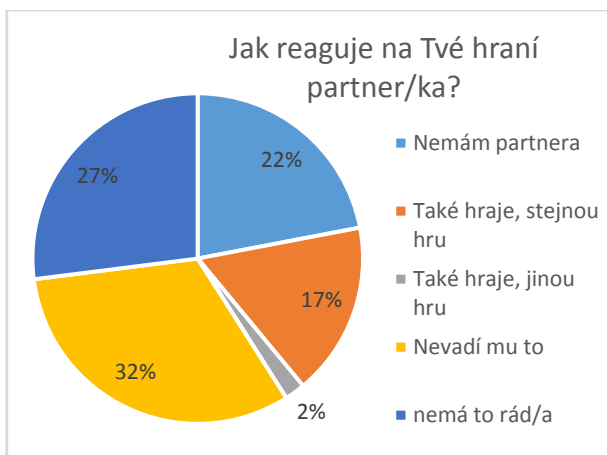


**Graf č. 4:** Povolání

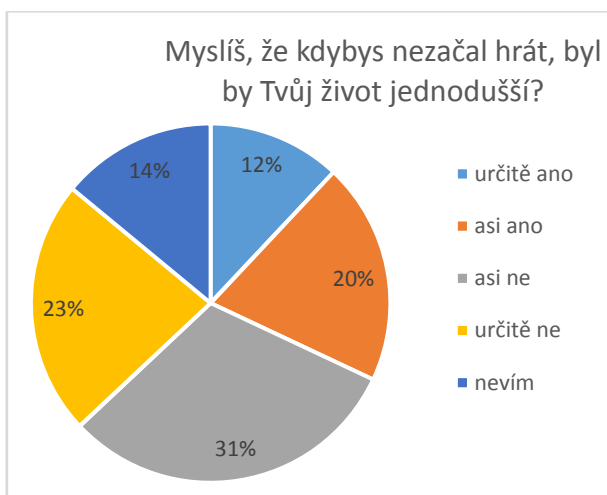




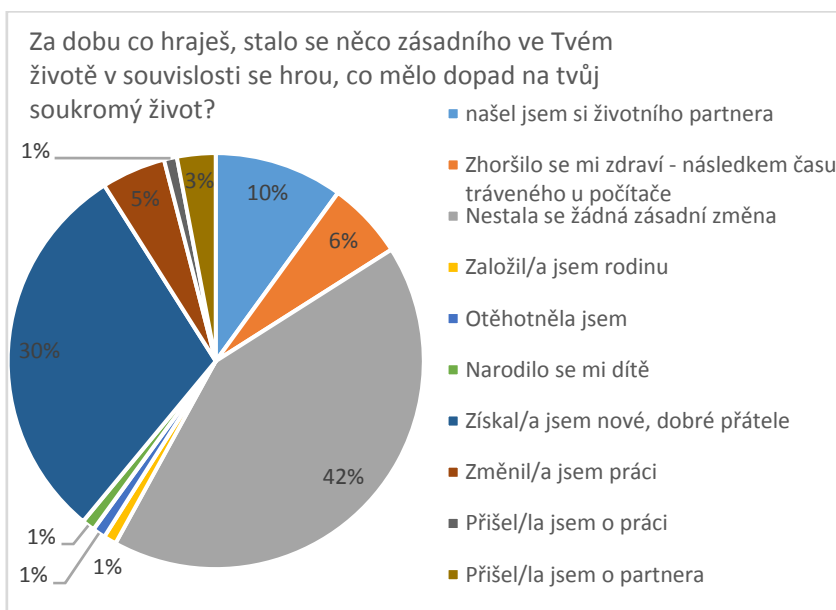
**Graf č. 5:** Jak reaguje na Tvé hraní partner/ka?



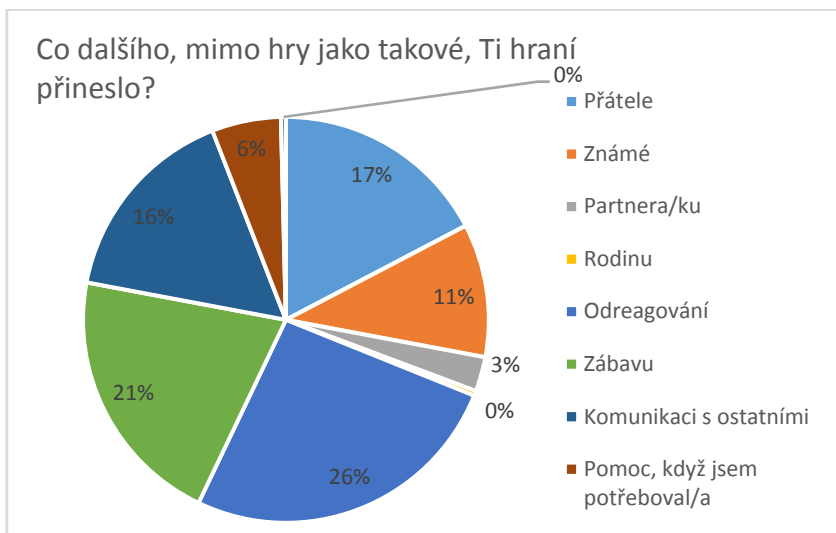
**Graf č. 6:** Myslíš, že kdybys nezačal/a hrát, byl by Tvůj život jednodušší?



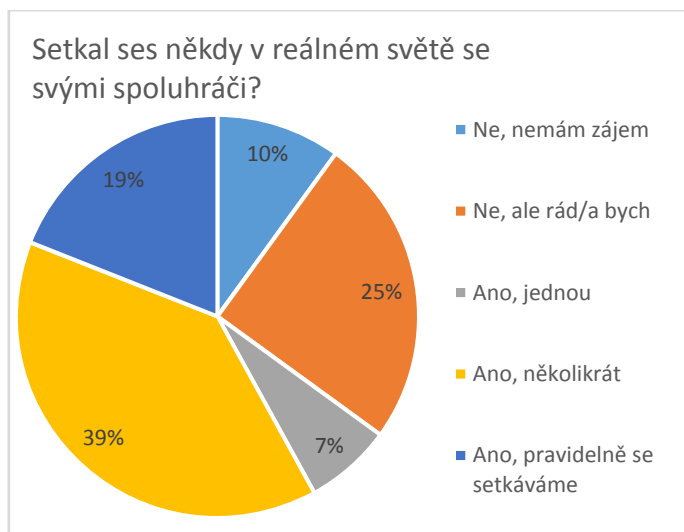
**Graf č. 7:** Za dobu co hraješ, stalo se něco zásadního ve Tvém životě v souvislosti se hrou, co mělo dopad na Tvůj soukromý život?



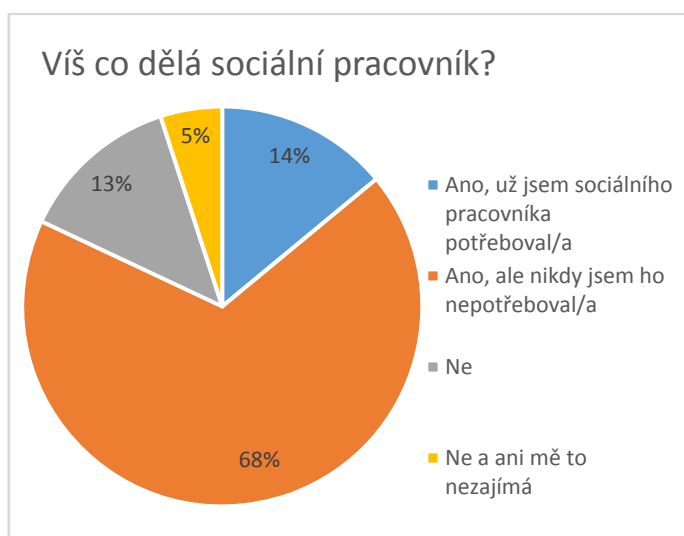
**Graf č. 8:** Co dalšího, mimo hry jako takové, Ti hraní přineslo?



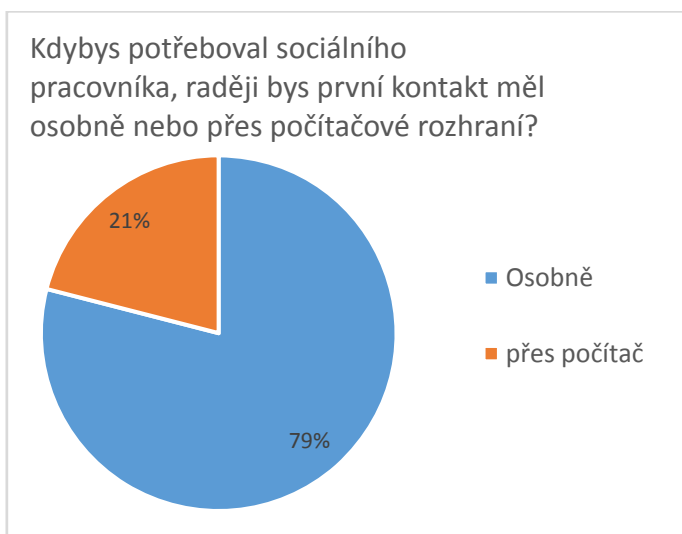
**Graf č. 9:** Setkal/a ses někdy v reálném světě se svými spoluhráči?



**Graf č. 10:** Víš, co dělá sociální pracovník?



**Graf č. 11:** Kdybys potřeboval/a sociálního pracovníka, raději bys první kontakt měl/a osobně nebo v kyberprostoru?



**Graf č. 12:** Využil/a bys někdy možnost promluvit si se sociálním pracovníkem v prostoru počítačové hry?

