



Pedagogická
fakulta
Faculty
of Education

Jihočeská univerzita
v Českých Budějovicích
University of South Bohemia
in České Budějovice



Katedra
psychologie
Department
of Psychology

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích

Pedagogická fakulta

Katedra psychologie

Bakalářská práce

Ověření dualistického modelu vášně v e-sportu

Verification of the dualistic model of passion in e-sport

Vypracovala: Tereza Kožnarová

Vedoucí bakalářské práce: Mgr. Jakub Staněk

České Budějovice 2023

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem autorem této kvalifikační práce a že jsem ji vypracovala pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu použitých zdrojů.

V Českých Budějovicích dne

Tereza Kožnarová

Poděkování

Ráda bych chtěla poděkovat vedoucímu své práce Mgr. Jakobovi Staňkovi za odborné rady, motivaci a důvěru které mi pomohly při psaní bakalářské práce. Dále bych chtěla poděkovat také Mgr. Janu Hynkovi a Mgr. Martině Faltové, svým kolegům Anně Fragnerové a Markovi Habánovi, všem svým respondentům, ale zejména bych však ráda poděkovala svému příteli Tadeášovi, který mi byl vždy oporou, nejen při studiu. Děkuji také Lesu, bez kterého by tato práce zřejmě vůbec nevznikla.

Abstrakt

Cílem této práce bylo psychometrické ověření využití dualistického modelu vášně v českém prostředí. Model předpokládá existenci dvou typů vášně, a to harmonické a obsedantní; v rámci výzkumu byly statisticky popsány a ohodnoceny výsledky prostřednictvím škály the passion scale, která byla přeložena z originální anglické verze do češtiny s účelem vytvořit pro ni normy. Výzkumu se zúčastnilo 1040 respondentů; 622 žen (59,8 %) a 418 mužů (40,2 %); ($M = 23,31$ let). Výsledky přinesly podporu pouze obsedantnímu faktoru vášně ($OP\alpha=0,80$; $HP\alpha=0,65$). U HP byly zjištěny pro české prostředí nefunkční položky 3,5,6. $HP\alpha=0,65$; $\omega = 0,81 \geq 0,8$; $\chi^2 = 40.783$; $p < 0,001$; $CFI = 0,98 \geq 0,95$; $TLI = 0,97 \geq 0,95$; $RMSEA$ p-value = $0.070 \geq 0,05$; Sycení faktorů HP u otázky 3,5,6 ($0,381, 0,273, 0,255 \leq 0,4$); $r =$ pouze střední ($\leq 0,3$) a slabé korelace ($\leq 0,2$) u položek 3,5,6; p-value ($< 0,001$). Tato zjištění naznačují, že dualistický model vášně prozatím nemůže být použit pro českou populaci. Možné další budoucí návrhy, jako například hlubší pochopení kulturního kontextu v použití slova vášně pro vybranou aktivitu a tomu možné nové uzpůsobení zadání testových otázek 3,5,6 jsou diskutována. Dalším dílčím cílem mé práce bylo použití DMP konkrétně u e-sport hráčů, kteří v rámci výzkumu vykazovali převážně vášně obsedantní, a tudíž jsem na ně model mohla použít.

Klíčová slova: vášně, dualistický model vášně, e-sport, gaming

Abstract

The aim of this study was to psychometrically test the use of the dualistic model of passion in the Czech environment. The model assumes the existence of two types of passion, namely harmonious and obsessive; the results were statistically described and evaluated using the passion scale, which was translated from the original English version into Czech in order to create standards for it. 1040 respondents participated in the research; 622 women (59.8 %) and 418 men (40.2 %); ($M = 23.3$ years). The results yielded support only for the obsessive passion factor ($OP\alpha=0.80$; $HP\alpha=0.65$). For HP, items 3,5,6 were found to be non-functional for the Czech setting. $HP\alpha=0.65$; $\omega=0.81 \geq 0.8$; $\chi^2=40.783$; $p<0.001$; $CFI=0.98 \geq 0.95$; $TLI=0.97 \geq 0.95$; $RMSEA$ p-value= $0.070 \geq 0.05$; HP factor saturation for items 3,5,6 ($0.381, 0.273, 0.255 \leq 0.4$); $r =$ only moderate (≤ 0.3) and weak correlations (≤ 0.2) for items 3,5,6; p-value (< 0.001). These findings suggest that the dualistic model of passion cannot yet be applied to the Czech population. Possible future suggestions, such as a deeper understanding of the cultural context in the use of the word passion for the selected activity and possible re-adaptation of the assignment of test items 3,5,6 to this, are discussed. Another sub-objective of my work was to apply the DMP specifically to e-sport players, who in the research showed predominantly obsessive passion, and thus I was able to apply the model to them.

Key words: passion, dualistic model of passion, e-sport, gaming

Obsah

Úvod	7
1 E-sport.....	8
1.1 Historie e-sportu.....	8
1.2 Současnost e-sportu.....	9
1.3 Hráč	10
1.4 Úskalí e-sportu	13
2 Dualita vášně	17
2.1 Historie vášně.....	18
2.2 Internalizace vášně	19
2.2.1 Vášně a spokojenost.....	21
2.2.2 Vášně a kognice	21
2.2.3 Vášně a úspěch.....	22
3 Souvislost zkoumaných konstruktů.....	23
4 Cíle výzkumu, výzkumné otázky a hypotézy.....	25
5 Metody	25
5.1 Sběr dat.....	25
5.2 Použité metody.....	25
5.3 Výzkumný soubor	26
6 Výsledky a jejich interpretace	27
7 Diskuse	38
8 Závěr	43
9 Souhrn.....	44

10	Použité zdroje	49
	Seznam příloh	
	Seznam tabulek.....	
	Seznam grafů	

Úvod

E-sport; fenomén, který můžeme definovat jako organizované soutěžní digitální hraní, hrané na spektru profesionality; jeho organizované a soutěžní aspekty vedou k prvkům, které jsou s e-sporty často spojovány, ale nejsou pro ně nezbytné, včetně diváků a fanoušků; turnajů a lig; tréninku a rozvoje dovedností; sponzorství, komerčních partnerství a prize money (Formosa et al., 2022). Koncept, jehož celosvětová sledovanost dosáhla koncem roku 2022 532 miliónů diváků (Newzoo, 2022). Na základě své popularity e-sport již upozornil mnoho výzkumníků, z řad psychologické obce, na aspekty, které jsou nezbytné pro úspěšnou hru, ovšem nebyly doposud systematicky studovány. Právě tento aspekt byl pro výběr mé bakalářské práce klíčový; svojí prací chci nejen více upozornit na dynamicky rostoucí odvětví e-sport psychologie, ale také chci rovněž poukázat na budoucí možnost aplikace *Dualistického modelu vášně* (dále už jen DMP) v České republice s širokospektrálním uplatněním. S tímto účelem bylo zvoleno zkoumání vášně; konkrétně vášně e-sport hráče v porovnání s vášněmi české populace pomocí DMP a škály *the passion scale* Roberta J. Valleranda et al. (2003). Vášně je dle Valleranda motivační silou, kterou lidé už po staletí používají k vysvětlení svých činů, nebo slabostí. DMP vychází z pevného předpokladu, že člověk má přirozenou tendenci k vlastnímu růstu, kterou prožívá po celý život. To znamená, že společnost neustále hledá, jak ovládnout své vnější i vnitřní světy (Vallerand et al., 2003). Model posuzuje dva typy vášně, harmonickou (dále už jen HP) a obsedantní (dále už jen OP), k dané činnosti, pro kterou je člověk vášnivý; HP, která vyplývá z autonomní internalizace činnosti do identity jedince a OP, jenž vyplývá z kontrolované internalizace činnosti do identity osoby. Jedinci s OP zažívají nekontrolovatelné nutkání zapojení se do aktivity, kterou považují za smysluplnou a zábavnou. S OP tato činnost zabírá ohromující prostor v identitě osoby a je rovněž v rozporu s ostatními prvky identity jedinceva života (Vallerand, 2015). Bližší prozkoumání vášně e-sportovců v České republice je jednou z hlavních hypotéz, které si má práce klade.

1 E-sport

Počátky e-sportu a jeho sledování se datují do 70. let minulého století, ovšem vymezení toho, co vlastně e-sport je, se často projevuje neostrým rozlišením mezi e-sportem a hraním her na jedné straně a e-sportem a fyzickými sporty na straně druhé. Na základě studií poskytnutých Evropským parlamentem (2022) jsou základními znaky e-sportu: (1) Člověk, tj. hráč, který má přirozenou touhu soutěžit; (2) Digitální prostředí, tj. videohra, rozdělena na hardware a software; (3) Konkurenceschopnost, tj. rozlišení mezi e-sporty a nesoutěžními hrami v rámci porovnání výkonu jak mentálního, tak fyzického. V rámci terminologie se pro soutěžní (e-sport) a nesoutěžní hraní používá zastřešující termín *Gaming*. Kategorizace e-sportu může být založena na obsahu hry, herního režimu nebo samotného stylu hry. Existuje mnoho žánrů a podžánrů videoher, mezi ty nejznámější se ovšem řadí:

(1) Strategické hry – Real-Time Strategy (RTS) jako *Warcraft III* nebo *StarCraft II*, Multiplayer Battle Arena (MOBA), jako je základní hra *League of Legends* nebo *Dota 2*, Autobattler – Teamfight *Tactics*; *League of Legends* herní režim, nebo *Hearthstone*; Battlegrounds – herní režim *Hearthstone*.

(2) Střílečky – First Person Shooter (FPS) vs. Third Person Shooter (TPS), Squad vs. solo, PC Shooter vs. VR Shooter, Battle Royale games (*Fortnite*), Tactical Shooter (*Counter-Strike*), Hero Shooter (*Valorant* or *Overwatch*).

(3) Sportovní hry – Tradiční sporty (*FIFA* nebo *NBA2k*) vs. nové sporty (*Rocket League*), Čisté simulace vs. simulace, ve kterých je vyžadován pohyb tradičním způsobem (Scholz & Nothelfer, 2022).

1.1 Historie e-sportu

Ačkoliv vznik prvních video her můžeme zařadit do období kolem roku 1950, počátky samotného e-sportu a jeho sledování se datují do 70. a 80. let minulého století. Teprve technologický pokrok na konci 90. let učinil videohry lákavými pro masu nových hráčů. E-sportu se pomohly rozvinou především stále lepší hardware, grafika a rozšíření internetu po celém světě. První oficiální soutěž ve videohrách se konala 19. října 1972 na Stanfordské univerzitě mezi tamějšími studenty. Účastníci soutěžili ve hře *Spacewar*, hlavní cenou bylo roční předplatné časopisu *Rolling Stone*. V 80. letech se soutěže v e-sportu staly mainstreamem. Mistrovství ve hraní *Space Invaders* shromáždilo více než 10 000 hráčů a pomohlo tak dostat

videohry ze stínu domovů. V polovině devadesátých let začaly první velké LAN party¹, kde si hráči mohli navzájem konkurovat nejen ve velkém, ale zejména v malém měřítku; hraní prostřednictvím sítě hráče stále více fascinovalo; čím dál tím víc hráčů se scházelo na malých síťových sezeních a hráli své oblíbené hry. Z těchto setkání vzešly první herní týmy, které měly být hnací silou budoucího profesionálního hraní; hry jako Doom, Quake, Unreal Tournament nebo StarCraft jsou dnes nedílnou součástí historie e-sportu. Popularitu tohoto tématu v Německu demonstroval například také v roce 1999 „Gamers' Gathering“ v Duisburgu; sešlo se zde více než 1600 hráčů z celé Evropy, aby proti sobě soutěžili v různých hrách. V Jižní Koreji se e-sport profesionalizoval založením Korejské asociace e-Sports (KeSPA) v roce 2000, která se od samého počátku zaměřovala i na možnosti marketingu e-sportu v médiích, aby docílila co největšího dosahu k hráčům. V roce 2005 byla „CPL World Tour“ (Cyberathlete Professional League) první e-sportovou akcí, která nabízela výherní cenu jeden milion dolarů; hrála se hra Painkiller. Celá série se konala v deseti městech po celém světě a finále, které proběhlo v New Yorku, živě vysílal hudební kanál MTV. Nakonec je třeba zmínit také „Championship Gaming Series“; soutěž která se konala poprvé v roce 2007 a nabídla peněžní výhru ve výši přes milion amerických dolarů. Spolu s platy profesionálních hráčů kolem pěti milionů amerických dolarů akce vyústila v nejdražší e-sport turnaj všech dob (Larch, 2020).

1.2 Současnost e-sportu

Řady organizací E-sportu stále spoléhají na sponzorství jako primární zdroj příjmů pro své působení. Koncem roku 2022 organizace dosáhly sponzorství ve výši 837,3 milionu dolarů, což je téměř 60 % celosvětových příjmů e-sportu. Počet diváků live-streaming her dosáhl v roce 2021 téměř 810 milionů a očekává se, že do roku 2025 dosáhne 1,41 miliardy, což je v letech 2020 až 2025 hodnota CAGR² +16,3 %. Celosvětová sledovanost e-sportu dosáhla koncem roku 2022 532 milionů diváků. Streamovací platforma Twitch byla v roce 2021 na Západě nejpopulárnější platformou pro živé streamování her, kdy zaznamenala meziroční nárůst +26 % s téměř 20 miliardami zhlédnutých živých herních hodin. YouTube Gaming byl druhý největší s 4,7 miliardami zhlédnutých živých herních hodin (Newzoo, 2022). Dříve se považoval e-sport především za hry pro PC, ovšem sledovanost událostí v oblasti mobilních her vyskočila z 15,3 milionu hodin v roce 2018 na 98,5 milionu v roce 2019; nárůst o více než

¹ LAN párty je shromáždění lidí s počítači nebo kompatibilními herními konzolemi, kde je navázáno lokální síťové připojení (LAN) mezi zařízeními pomocí routeru nebo switchu, primárně za účelem společného hraní videoher pro více hráčů. Zdroj: https://en.wikipedia.org/wiki/LAN_party

² CAGR (Compound Annual Growth Rate) je ukazatel růstu, který měří míru návratnosti investic po dobu trvání investice. Je to ukazatel průměrného tempa růstu. Zdroj: <https://www.investopedia.com/terms/c/cagr.asp>

600 % za jediný rok. Například mobilní aplikace PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG MOBILE), populární on-line hra pro více hráčů, vygenerovala více hodin zhlédnuté soutěže než standardní aplikace; 27,9 milionu oproti 26,8 milionu (Nikas & Poulaki, 2021).

E-sport kulturu prosazují například e-sportové federace, nebo organizace jako Electronic Sports League (ESL), což je největší e-sportová společnost, která vede průmysl napříč nejpobulárnějšími videohrami s četnými herními soutěžemi organizovanými v daném čase (ESL, 2021). Podle *Esports Charts*¹(2020) byly v roce 2019 dvě z pěti nejpobulárnějších her na Twitchi hry MOBA (League of Legends, #1, 1,08 miliardy zhlédnutých hodin; Dota 2, #5, 492,67 milionu zhlédnutých hodin). V rámci e-sportu zejména v hrách MOBA se predikce výher a následných statistik stala ústředním bodem analytického výzkumu napříč průmyslem a psychologickou akademickou obcí, byť se dosavadní výzkumy pořád potýkají s řadou nedostatků (Hodge et al., 2021). Odvětví e-sport se stalo v průběhu posledních pár let mnohem více popularizované. Profesionální oficiální týmy si najímají čím dál tím zkušenější trenéry, psychology, mentální kouče a další školitele, kteří jsou důležití stejně jako významné investice do herní infrastruktury a reklamy s ní spojené (Formosa et al., 2022). Dále v rámci kultury e-sportu vznikl například Arcane – Animovaný seriál pro dospělé inspirovaný hrou League of Legends, ten zaujal jak herní komunitu, tak běžné diváky, kteří nikdy předtím League of Legends nehráli. Týden po své premiéře se stal nejlépe hodnoceným seriálem v historii Netflixu a v 52 zemích se umístil na prvním místě v žebříčku deseti nejlepších seriálů (Tassi, 2022). Seriál také vyhrál pro rok 2022 cenu Emmy, Creative Arts Emmy Awards v kategorii Outstanding Animated Program (IMDb.com: Arcane, ©1990-2021). Nicméně, tento rozšiřující se postup zkoumá, jak už bylo nastíněno, jen velmi málo výzkumů; i když se dnes těchto aktivit denně účastní miliony uživatelů, a to zejména mladí lidé, kteří jim věnují stále větší část svého volného času (Pérez-Rubio, González, & Garcés de los Fayos, 2017).

1.3 Hráč

Zdá se, že definice hráče a následná kategorizace je stejně neuceleně konstruována jako definice samotného e-sportu. Hráč hraje počítačové hry z řady důvodů, Yee (2006) zjistila, že existují tři zastřešující druhy faktorů, které nutí lidi hrát videohry: (1) touha po úspěchu, (2) hledání ponoření a (3) sociální faktory (Yee, 2006). Kahn et al., (2015) dále identifikovali šest typů motivací e-sport hráčů: (1) socializátory (zájem o budování a udržování sociálních vztahů),

¹ Analytická agentura, která shromažďuje veškeré informace o e-sportech, streamování a poskytuje aktuální faktické údaje. Zdroj: <https://escharts.com/>

(2) komplementanty (zájem o prozkoumávání všech prvků hry v co největší míře), (3) konkurenty (zájem vyhrávat hry a zapojit se do chování, které přispívá k vítězství), (4) escapisty (zájem o únik z reality), (5) příběhem poháněné (zájem o herní zápletku a pozadí postav) a (6) chytráky (zájem o posílení duševních schopností a inteligence), (Kahn et al., 2015). Elitní e-sportovci musí být schopni udržet vysokou úroveň pozornosti, rozvíjet své kognitivní a taktické schopnosti, rozhodovat se pod časovým tlakem, důraz je rovněž kladen na motorické schopnosti a dovednosti, zejména jemné motorické dovednosti a koordinace oko a ruka (Thiel & John, 2019). V rámci e-sport ekosystému se takový hráč přímo účastní soutěže, nebo hraje za e-sport organizaci, která může být přirovnána k tradičnímu sportovnímu klubu (Scholz & Nothelfer, 2022).

Společnosti Niko Partners a Deloitte navrhli klasifikační systém hráče, který je založen na tom, jak hráči své hry hrají. S využitím dat o stupni aktuální konkurence a připravenosti hráčů v e-sportu společnost Niko Partners (2019) rozdělila hráče do šesti kategorií; (1) Hardcore hráčů mobilních her, (2) Hardcore hráčů PC, (3) Core hráčů, (4) Příležitostných hráčů, (5) Super konzumentů a (6) z eng. originálu Casual demolitionists. Ve výzkumu publikovaném společností Deloitte Insights společnost Westcott a kolegové (2019) zařadili hráče do kategorií s dominantním postavením na PC, dominantním postavením na mobilu, dominantním postavením na konzoli nebo multiplatformních hráčů. Celkově tyto dva systémy klasifikace chování rozdělily hráče primárně na základě platformy, na které primárně hrají, a jejich frekvence hraní (Partners, 2019). Niko Partners (2019) využila proces identifikace a klasifikace na základě měřených úrovní konkurence hráčů, připravenosti hráče, komunity a herní výzvy. E-sport hráči existují na kontinuu od neprofesionálních, přes poloprofesionální po profesionální konkurenceschopné hráče. Jejich výsledky identifikovaly šest typů hráčů (Partners, 2019) ze kterých Hedlund ve svém výzkumu stanovil finálních 5 skupin hráčů:

(1) *Competitive Arena Gamers*; Podobní hráči jako u tradičních sportů. Hlavní motivace hráčů je soutěžení, mít úspěch a vyhrát (Vallerand & Losier, 1999). Hráči e-sportu v tomto „konkurenčním“ klastru sdílejí motivaci hrát, soutěžit a dosáhnout výher/vítězství, zkoušejí nové hry a hledají nové způsoby, jak hru hrát a jak ji co nejefektivněji přizpůsobit vlastnímu hernímu stylu (Hedlund, 2021). Profesionální hráči spadající do kategorie Competitive Arena Gamers tráví značné množství času tréninkem a soutěžením o co nejlepší výkon. Konkrétně zaměřená praxe zlepšuje herní dovednosti a rozšiřuje škálu hráčových herních a osobních dovedností. Studie Kim a Thomase (2015) uváděla, že profesionální e-sportovci hrají alespoň 10 hodin denně; složených z herních plánů, strategií a individuálních výkonů (Thomas & Kim,

2015). Profesionální hráči spolu žijí ve speciálních tréninkových centrech, nebo docházejí do herních kanceláří. Tréninky, které se v těchto prostorách konají, se mohou skládat ze *scrimů*, tj. nehodnocených zápasů proti jiným profesionálním hráčům nebo týmům. Dále je trénink složen z přehrání a sledování vlastních nahraných zápasů, nebo zápasů jiných týmů s cílem analyzovat chyby a naučit se nové techniky, nebo taktiky (Pereira et al., 2016). Výdělek profesionálního e-sport hráče se v průměru pohybuje kolem 3 000 až 5 000 dolarů měsíčně, 15 000 dolarů měsíčně v nejvyšších ligách. Nadstandardní platební položky jsou sponzorské dary, herní streaming, tj. např. poplatky diváků za předplatné na streamovacích kanálech jednotlivých hráčů e-sportu, nebo vysílání e-sportových událostí prostřednictvím platform jako například Twitch, mediální práva, merchandising, nebo vstupenky na herní klání (Newzoo, 2021).

(2) *Casual Challengers*; Do této skupiny se dle Hedlunda řadí příležitostní a rekreační hráči. Prediktorem typu hráče „poloprofesionála“ může být skutečnost, že jsou hráči mladší, méně motivovaní zápletkou hry, mají větší motivaci ke zlepšení herních i duševních schopností a zároveň tráví i více hodin hraním, než hráči amatéři (García-Lanzo & Chamarro, 2018). Dle výzkumů Bertrana a Chamarra (2016) poloprofesionální hráči častěji vykazují větší HP, než amatéři.

(3) *Fantasy Arena Gamers* a *Arena Gamers*; Z označení vyplývá, že tito hráči převážně sociálních her jsou často charakterizováni svou primární touhou a motivací potkávat nové hráče, sdílet společný zájem, získávat přátele a navazovat nové kontakty s ostatními během hraní her. Dle výzkumu Hedlunda (2021) se jedná o lidi narozené po roce 1990, kteří hojně využívají technologie ke komunikaci a socializaci s okolím.

(4) *Strategists*; Tento typ hráčů popisuje Hedlund (2019) v rámci důležitosti katarze, tj. pozitivní emoce pociťované po uvolnění stresu, úzkosti nebo tlaku projevující se u hráčů e-sportu. Pro tyto jedince má hraní potenciál poskytnout příležitost pro uvolnění negativních emocí. Tato skupina má nejvyšší průměrný věk, tj. 33,30 let. Jedná se tedy spíše o rekreační a příležitostné hráče, kde hry mohou jedince pobavit a rozptýlit od povinností a tlaků v „reálném“ životě (Hedlund, 2021).

(5) *Casual-Competitive*; Hráči tohoto klastru jsou podobní s hráči prvního klastru „Competitive gamers“. Tito jedinci jsou motivováni pozitivním vlivem, možnostmi soutěžit, socializovat se. Hledají „ponoření se“ do hry a schopnost používat herní prvky ke zvládnutí jakýchkoliv problémů, kterým by člověk mohl čelit (Hamari & Tuunanen, 2014). Hedlund (2019) je popisuje jako hráče vyrovnávající se s problémy prostřednictvím hraní, kteří se ale

nepokoušejí před těmito problémy uniknout do fantasy světa her. Hráči Casual-Competitive jsou považováni za méně oddané hráče her, než jejich protějšky z klastru 1 „Competitive“, a to kvůli cca 3 hodinám, které hrají v průměru každý den. Tito hráči dále hledají příležitosti k hraní kvůli zábavě, volnému času, nebo snadnému přístupu k herní platformě, atd. Hráči Casual-Competitive naplnění pozitivními emocemi se mohou pohybovat jak mezi příležitostnými hrami pro zábavu, tak v organizovaném hraní, kde mají za cíl vyhrát menší soutěže (Hedlund, 2021).

Dalším důležitým poznatkem z výzkumu Hedlunda je rovněž potvrzení, že ženské e-sportové hráčky existují ve všech segmentech, ve větším počtu na obou koncích hráčské klasifikace, tj. konkurenční až příležitostné. Ve srovnávacím výzkumu Ruvalcaba et al. (2018) popsali mnoho podobností a rozdílů mezi zkušenostmi mužských a ženských hráček např. ženské hráčky dostávají více pozitivních i negativních komentářů definovaných jako druhy kybernetického obtěžování (Ruvalcaba et al., 2018). Výsledky aktuálního výzkumu přidávají další důkazy, že stereotypy o genderovém složení hráček e-sportu se mění, i když ženské hráčky se stále shlukují více na příležitostném konci herního spektra (Hedlund, 2021).

1.4 Úskalí e-sportu

Úskalí e-sportových výzkumů spočívá například v tom, že přestože i jiné výzkumy zkoumaly spojitost mezi e-sportem a tradičními sporty (Himmelstein, Liu, & Shapiro, 2017; Polman, Trotter, Poulus, & Borkoles, 2018; Parry 2018, 2021), například ve výzkumu Jenny et al., (2016) není jasné, jak snadno se dají přenést poznatky z dávno zavedených oborů, jako je sportovní psychologie, elitní trénink určený profesionálním sportovcům, rozvoj dovedností nebo koučování, do nového a neustále se rozvíjejícího e-sport kontextu (Jenny et al., 2016). Samotný problém posouzení e-sportu a tradičního sportu se ovšem potýká s nedostatečným prozkoumáním a po odborné stránce nedostatečně syntetizovaným prostředím e-sportu; mírou samotné fyzické zátěže, kterou e-sport při realizaci vyvíjí; etickými nároky olympijské sportovní rodiny, nebo s nepřehlédnutelnými prvky agrese (poškození, likvidace protivníka), (Hurych, 2022). Na akademickém poli se setkáme s názory vyjadřujícími se pro i proti zařazení e-sportu do kategorie sport, či úplného vymezení e-sportu jako samostatně uznávané kategorie. Dle Parryho (2018) lidé používají označení „sport“ pro různé aktivity od „terénního sportu“ jako je například lov, nebo rybaření po „rekreační sporty“ jako například šachy. Parry přemýšlí o koncepci sportu, jako o olympijském sportu, tj. „*atletická činnost vyžadující zručnost nebo fyzickou zdatnost a často soutěživého charakteru*“; „*činnosti, které se čas od času objevily v olympijském programu spolu s jinými dostatečně podobnými činnostmi*“ (Parry, 2018). Dále

definuje olympijský sport jako institucionalizovaný, pravidly řízený souboj lidských fyzických dovedností. Odůvodnění tohoto ustanovení spočívá částečně v tom, že je nekontroverzní. Ať už si lidé pod pojmem sport představují cokoli jiného, nikdo nepopírá, že olympijský sport je sport. Druhým odůvodněním tohoto ustanovení spočívá částečně v jeho normativitě; Parry zvolil olympijské pojetí sportu proto, že nabízí žádoucí verzi toho, co sport je a čím by se mohl stát. Ve svých výzkumech se hlavně zabývá otázkami, zdali se počítá e-sport jako sport jen proto, že to někdo chce nazývat sportem. Parry (2018) navrhuje šest nezbytných podmínek pro sporty:

(1) Lidská povaha aktivity; zde e-sport dle Parryho (2018) naráží na soupeření pomocí konzolí a nepřímého souboje.

(2) Fyzická aktivita; kde Holt (2016) činí zajímavý rozdíl mezi doménou exekuce a doménou aplikace. Doména exekuce je specifická pro určitý předmět, jde o to, kde k provedení dojde; naproti tomu doména aplikace je specifická pro určitý předmět, kde se má dosáhnout výsledku dané akce. Tvrdí, že zásadní rozdíl mezi sportem a počítačovými hrami spočívá v tom, že technologická povaha počítačových her nutně odděluje obě domény. Zatímco ve sportu se obě sféry shodují (tam kde já střelím, je skutečná sféra, ve které se snažím vstřelit gól), v počítačových hrách musí být dovednosti provedené ve skutečné doméně nutně převedeny do domény virtuální (Holt, 2016).

(3) Fyzická dovednost; myšleno z hlediska pouze „celotělových“ dovedností.

(4) Všechny sporty jsou soutěžní.

(5) Řídí se pravidly; Abanazir (2018) nazývá soubory pravidel „zdrojem“ a poukazuje na to, že zdroj sportů a zdroj počítačových her se v důležitých ohledech liší. Ve sportu je zdroj vytvořen normotvornými pravomocemi organizace, která má moc stanovovat pravidla hry, zatímco u počítačových her je zdrojem samotná hra, která se skládá z „kódu“ jejího tvůrce a audiovizuálních reprezentací (kontrolovaných vydavatelem, který je začleněným subjektem v rámci určité jurisdikce), (Abanazir, 2018).

(6) Institucionalizace; přičemž národní a mezinárodní federace spravují své záležitosti. U e-sportu dle Abanazira (2018) neexistují žádná sdružení dohlížející na počítačové hry, která by se skládala z členů nebo společných vlastníků sportovních týmů vytvářejících právnickou osobu s cílem stanovit pravidla zdrojů a turnajů. Vidíme zde „rozptýlený výrobní proces“, kdy vydavatelé organizují turnaje pro své vlastní hry. Abanazir (2018) tvrdí, že pokud vezmeme do úvahy počet počítačových her a počet vydavatelů, kteří jsou ve skutečnosti soupeři v odvětví,

vidíme, že šance založit zastřešující organizaci určující produkci videoher a turnajů soudržným způsobem je téměř nemožná. (Abanazir 2018). Parryho (2018) závěr tedy zní, že soutěžní počítačové hry nepovažuje za sport, bez ohledu na podobnosti; počítačové hry jsou právě to – hry (Parry, 2018). Parry (2021) o tři roky později ve svém výzkumu popisuje dle jeho názoru sporně reprezentované podobnosti sportu s e-sportem jako jsou například: e-sportový „sportovec“ musí trénovat, připravovat se, být fit pro hru atd; e-sportové hvězdy jsou stejně slavné jako sportovní hvězdy; průmysl je signatářem kodexu WADA¹; e-sport podporuje rodinné vztahy – hraní s dětmi přináší blízkost; existuje globální komunita, která poskytuje pocit propojenosti. (Parry, 2021).

Na pozvání MOV² se vedoucí představitelé olympijského hnutí sešli 28. října 2017 v Lausanne na 6. olympijském summitu. Diskutovali o několika tématech, včetně poprvé zařazené otázky rychlého rozvoje e-sportu, a zapojení různých zúčastněných stran olympijského hnutí. Shodli se na následujícím (1) E-sport vykazuje silný růst, zejména v rámci mládežnického demografického vývoje v různých zemích a může poskytnout platformu pro zapojení se do olympijského hnutí. (2) Soutěžní e-sport by mohl být považován za sportovní aktivitu, jelikož zúčastnění hráči se připravují a trénují s intenzitou, která může být srovnatelná se sportovci v tradičních sportech. (3) Aby byl obsah e-sportu uznán MOV jako sport, nesmí narušovat olympijské hodnoty; vyobrazení násilí jako například ve střílečkách jsou obzvláště problematické, protože jsou neslučitelné s hlavními principy olympijského hnutí. Kromě toho, skutečnost, že vydavatelé her vydělávají na soutěžích, není rovněž slučitelná s neziskovým charakterem MOV. (4) Dalším požadavkem pro uznání MOV musí být existence organizace zaručující soulad s pravidly a předpisy olympijského hnutí (antidoping, sázky, manipulace atd.), (Parry, 2021). Později, na 9. olympijském summitu, který se konal 12. prosince 2020 v Lausanne už proběhla diskuse pod hlavičkou „*Virtuálních sportů a her*“, kterou předložil David Lappartient, předseda styčné skupiny Esports and Gaming (IOC, 2020). Změna názvu naznačuje vznik důležitých pojmových odlišností v termínech jako jsou e-sporty, herní a virtuální sporty. Virtuální sporty jsou dvou odlišných druhů: fyzického a nefyzického. Hraní je také dvou odlišných druhů: soutěžního a příležitostného. Zdá se, že hlavní rozlišení mezi virtuálními sporty a hraním bylo zavedeno na základě obsahu; virtuální sporty mají jako svůj obsah sport, hraní ne. Je příznačné, že to zřejmě naznačuje, že hraní nemá nárok na to, aby bylo sportem, zatímco virtuální sporty se se skutečným sportem zdají být spojeny (Parry, 2021).

¹ Světový antidopingový kodex. Zdroj: <https://www.wada-ama.org/>

² Mezinárodní olympijský výbor. Zdroj: <https://cs.wikipedia.org/>

Dále je nutné zdůraznit chybějící ucelenou strategii pro právní zacházení s e-sporty at' už na evropské úrovni, nebo v rámci členských států. E-sport není neregulovaný; existují předpisy týkající se reklamy, ochrany nezletilých osob, pořádání akcí apod. Totéž platí i pro tradiční sporty, ty však používají své jasně stanovené zákonné dohody. Kromě potřebných zákonů týkajících se podpory e-sportu, je nutné vyjasnění například: zaměstnaneckého práva, práva akcí a hazardních her, vyjasnění v daňovém právu (odvody hráčů a zdanění peněz z výhry), vízová nařízení (oddělené od sportu), předpisy týkající se neziskového statusu čistě sportovních organizací e-sportových klubů na amatérské úrovni a obecně paralelní právní předpisy týkající se právních výhod e-sportových klubů na amatérské úrovni tradičních sportů (pokud by bylo nutné a vhodné e-sport zařadit mezi sporty). Je třeba provést podrobný právní průzkum ucelené legislativní strategie. V tradičních sportech jsou to uznávané sportovní federace, zatímco v e-sportech existuje dualismus, který je založen na právní moci a strategii sportovních svazů, nebo vydavatele her jako držitele výhradních a neomezených práv na využívání; vydavatel buď sám organizuje soutěž, nebo tuto výhradu umožní třetí straně prostřednictvím licence nebo neplacené tolerance. Vzhledem k tomu, že e-sport organizace nemají žádnou regulační pravomoc, jsou federace e-sportu kvalifikovány jako čistě lobbistické organizace. Globální e-sport federace by případně mohla v budoucnu dát rámeček těmto vášnivým otázkám nejen v rozlišení e-sportu a sportu (Scholz & Nothelfer, 2022).

2 Dualita vášně

Vallerand definoval vášně jako „*Silný sklon k aktivitě, kterou má osoba ráda; která ji přijde důležitá, do které investuje čas, energii a je součástí její identity*“ (Vallerand, 2015, s.70). DMP předpokládá, že procesem internalizace činností se v naší identitě rozvíjí vášně pro tyto specifické aktivity a určuje, jaký typ vášně se bude vyvíjet po její internalizaci. Autonomní internalizace nastává tehdy, když jednotlivci svobodně přijmou aktivitu jako sobě důležitou, bez zásahů ze sociálního prostředí, vedoucí k optimální adaptaci. Lidé s HP, kterým je bráněno v zapojení do své vášnivé aktivity, by měli být schopni se dobře přizpůsobit vzniklé situaci a zaměřit svou pozornost a energii i na jiné, pro ně důležité životní úkoly, které je potřeba zvládnout. Úspěch i neúspěch přijímají vyrovnaně. Na druhé straně, řízený proces internalizace pochází z našich vnitřních popudů, nebo mezilidských tlaků společnosti spojených s aktivitou. Nejčastěji to jsou otázky sociálního přijetí nebo sebevědomí, nebo pocit vzrušení spjatý s nekontrolovatelným zapojením do činnosti. Takový proces omezuje přístup k adaptivním procesům a může vést k procesům maladaptivním (Deci & Ryan, 1985). Takto obsedantní vášniví lidé pociťují určitý pocit nejistoty a sebeohrožení, který vede k menší přizpůsobivosti i soustředění. Jedinci s OP cítí přemíru pocitů viny, hanby, strachu ze selhání a neustálého přemítání o vášnivé činnosti. Takové vlastní procesy s sebou nesou také pocity toho, že jedince ovládá něco uvnitř jeho samotného, co ho navádí k tomu, aby se zapojil do činnosti, kterou miluje. Důsledky působení OP by se měly promítnout i do jiných oblastí jedincova života, jako například do kvality vztahů s rodinnými příslušníky, nebo přáteli, kteří se nepodílejí na vášnivé činnosti jedince. Nicméně, ačkoliv se u člověka vyvinul převládající typ vášně založený na procesu internalizace, který proběhl na počátku střetu s aktivitou, stále může existovat pohyb v typu vášně, který se může projevit v kterémkoli daném okamžiku v čase. Je důležité zdůraznit, že internalizační proces není procesem „všechno, nebo nic“ oba typy vášně jsou v rámci jedince přítomny v různé míře (Vallerand, 2015).

Vallerand (2015) ve své knize *The Psychology of Passion* definoval sedm prvků konstruktů vášně; (1) Člověk pociťuje vášně ke konkrétnímu objektu; podle Valleranda existuje zvláště silná interakce mezi konkrétní osobou, konkrétním objektem, nebo aktivitou. (2) Člověk k dané aktivitě chová hluboké city, které jsou hluboké a dlouhotrvající. (3) Člověk si vybrané vášně velmi cení a považuje ji za smysluplnou; tato aktivita představuje vysokou životní prioritu, kdy si člověk kolem ní uspořádá určitou část svého života. (4) Vášně s sebou nese určitou motivační tendenci coby motivační konstrukt, který člověka posouvá k objektu. (5) Tato aktivita je pro člověka natolik důležitá, že se nakonec stane součástí toho, kým je jako

součástí jeho identity; činnost tak může představovat jednu ze základních charakteristik osoby. (6) Aktivita angažovanosti vášnivých lidí je zcela evidentní; probíhá pokaždé s nadšením, hojnou energií, s totálním nasazením, relativně častou a dlouhotrvající frekvencí; několik měsíců, let, někdy i celý život. (7) Existují dva typy vášně, z nichž každý se vyznačuje specifickou formou angažovanosti v aktivitě; HP a OP (Vallerand, 2015).

2.1 Historie vášně

V Řecku se básníci a filozofové jako Solón (638 př. n. l. – 558 př. n. l.) a Thalés (624 př. n. l. – okolo 548 př. n. l.) začali zaměřovat na řadu psychologických otázek, včetně: „*Má mysl vládne vášním, nebo je to naopak?*“. Racionální mysl a osobní znalosti byly považovány za hlavní roli v ovládnutí lidské vášně a následného chování člověka. Pro většinu těchto filozofů byla vášně vnímána jako dysregulovaná, nekontrolovaná forma energie. Podle Platóna (427–348 př. n. l.) byla vášně vnímána jako „špatná“, protože s sebou nesla stav mimo naši vlastní kontrolu. Platón předpokládal, že vášně vždy převažuje nad rozumem. Aristoteles (384–322 př. n. l.) souhlasil s Platónem, že vášně pro člověka znamená ztrátu rozumu, nicméně navrhl, že vášně představovaly jednu z našich nejlidštějších vlastností odvozenou z našich zkušeností, za které by se člověk neměl stydět, ale přesto by se jim neměl podvolovat (Vallerand, 2015).

Poté následovalo období, během něhož filozofické studium vášně převzaly tři nové myšlenkové proudy. (1) Pohled Stoiků, který do značné míry kopíroval Platónův pohled a tedy, že vášně byly pro člověka špatné a měly by být ovládnuty racionálním. Dochází zde rovněž ke spojení významu slova vášně a neřest, což vedlo jednoho z jeho hlavních zastánců (Zenon de Citio; 334–262 př. n. l.) k odsouzení vášní jako zcela nevhodných a přímo zakázaných prožívat. (2) Proud Epikurejců (341–270 př. n. l.) předpokládal, že „rozkoš je počátek a konec požehnaného života“ (Hunt, 2010). Epikurejci předpokládali existenci dvou širokých typů vášně, rozkoše a bolesti, na nichž posuzovali všechny věci, kterých se má člověk držet, nebo se jim vyhnout. (3) Skeptici jako třetí předpokládali, že bychom neměli věřit svým smyslům, protože způsobují chybu v našem racionálním úsudku. Vášně tedy představovala chybu v úsudku.

Descartes (1596-1650) identifikoval šest primitivních forem vášně: lásku, nenávisť, touhu, radost, smutek a obdiv; to, co měl Descartes na mysli, byly víceméně „emoce“. Dále Descartes rozdělil vášně na „dobré“ a „špatné“. Zajímavé je, že Descartes věřil, že jako lidé máme to, co je potřeba ke zkrocení našich vášní prostřednictvím naší svobody volby, která nám pomáhá kontrolovat naše vášně (Vallerand, 2015).

Ke konci devatenáctého století a na přelomu dvacátého století zmizelo ve Spojených státech slovo vášně. Psychologové, kteří se obraceli k měření konstruktů, nabyli dojmu, že emoce jsou přesnějším konstruktem, než abstraktnější koncept vášně. Tento názor mohl být posílen vzestupem behaviorismu s představiteli jako Watson (1913) a později Skinner (1938), který předpovídal, že výběr vášně závisí na zkušenosti s pozitivním posílením do této konkrétní, nebo podobné činnosti. Freud (1856–1939) ve své psychoanalytické teorii jen zřídka používal slovo vášně, přestože přikládal velký význam afektivním pojmům, jako je úzkost, nebo princip slasti jako formám psychické energie. Freud (1940/1969) předpokládal, že jednotlivci by si vybírali činnosti, které uspokojují jejich podvědomé instinktivní potřeby (Vallerand, 2015). Ribot (1907) napsal knihu věnovanou výhradně vášním, nazvanou *Essai sur les passions*¹ kde podle něj existují tři hlavní charakteristiky vášně: (1) „Pevná“ myšlenka, nebo jasný a trvalý cíl směrem k objektu nebo aktivitě. (2) Určitá časová perioda; od několika měsíců až někdy po celý život. (3) Intenzita; zahrnující nějakou formu energie nasazené směrem k cíli nebo objektu. Ribot také viděl tři široké typy vášně v závislosti na objektu, kterého se osoba snaží dosáhnout: (1) Vášně v souladu s individuálním zachováním (např. obžerství, alkoholismus); (2) Vášně orientovaná na expanzi, chápána jako chtění a touha po moci (např. hazard, hledání dobrodružství) a (3) Nesympatická vášně (Gardiner, 1907). Vallerand a kolektiv byli první, kteří se zaměřili na vášně ve spojitosti s aktivitou (Vallerand et al., 2003).

2.2 Internalizace vášně

DMP vychází z pevného předpokladu, že lidé mají přirozenou tendenci k vlastnímu růstu, kterou prožívají po celý život. To znamená, že lidé neustále hledají, jak ovládnout své vnější i vnitřní světy. Osobní růst probíhá prostřednictvím interakcí, které si vytváříme s okolím, které nás obklopuje (Vallerand, 2015). Vygotsky definoval pojem internalizace jako situaci, kdy je kognitivní vývoj jedince ovlivňován společností, přijímáním morálky a etiky společenství. Moment, kdy jedinec začíná pohlížet na víru své kultury jako na svou vlastní. Internalizace není socializací, kdy si jedinci vytvářejí postoje kvůli potřebě někam patřit, ale kvůli skutečné povinnosti tak činit. Existují tři typy internalizace; (1) *Introjekce* je zvnitřnění objektu jako celku, včetně vztahu, který k němu jedinec zaujímá. (2) Při *identifikaci* si člověk zvnitřňuje jen ty vlastnosti nebo projevy objektu, které jsou v souladu s jeho utvářející se osobností. (3) *Ego-identita* je sebepojetí tvořené organizovanými identifikacemi a introjekcemi (Plháková, 2004). Bandura (1969) předpokládal, že by si lidé vybírali činnost na základě typu

¹ Z francouzského překladu Esej o vášních

odměn, které jiní lidé, nebo uznávané modely odvozují z jejich očekávání zapojení do činnosti. Bandura (1977) nazývá tento obousměrný vztah jako reciproční determinismus, kdy jedinci svým chováním ovlivňují prostředí, které je zároveň ovlivňuje. Prostor se může lišit, jak z hlediska kultury, podnebí, sociálního prostředí, rodinných zvyklostí, vzdělání, kroužků, nebo finanční dostupnosti; na základě toho předpokládá, že se lidé rozhodnou zapojit do těch činností, které jim umožní uspokojit jejich základní psychologické potřeby (Výrost et al., 2019). *Self-Determination Theory* (Sebedeterminační teorie), Ryan & Deci, (2000) byla první teorií, která předpokládala v souvislosti s motivací existenci tří hlavních psychologických potřeb. Těmito potřebami jsou (1) Potřeba autonomie; smysl pro osobní iniciativu v našich interakcích se světem. (2) Kompetence; efektivně interagovat s okolím. (3) Potřeba vztahu s druhými lidmi; cítit se spojení s pro nás významnými druhými lidmi. Při naplňování těchto potřeb je člověk stále diferencovanější a také celistvější při vnímání vlastního Já (*self*), (Deci & Ryan, 2008).

Z pohledu sociálního prostředí bylo prokázáno, že chování ostatních, jako jsou rodiče, učitelé, vedoucí práce, trenéři nebo například kouči má velký význam na míru potřeby uspokojení ze zapojení a setrvání v těchto činnostech a následného vlastního růstu (Mageau & Vallerand, 2003). Rovněž samotné zapojení rodičů do aktivit dětí, nejenom na začátku účasti v aktivitě, je klíčové pro jejich další rozvoj v aktivitě, protože jí rodiče vytvářejí kontext (Csíkszentmihályi, 2015). DMP předpokládá, že dialektika mezi osobou a prostředím vede k tomu, že v počátečním vývoji vášně jsou důležité následující prvky: (1) Zapojení se do činnosti a posléze její upřednostnění nad ostatními činnostmi; ohodnocení, vnímání aktivity jako součást své bezprostřední nebo budoucí identity a získání podpory autonomie, která je v počáteční fázi klíčová. Jako příklad Vallerand (2015) uvádí, že pokud se člověk cítí být donucen hrát v brzkém věku například na klavír, pak v nejlepším případě dojde k vytvoření vnější motivace, nikoliv však k vášni. (2) Poté, co si dítě, nebo dospělá osoba vybere danou činnost a zintenzivní její zapojení zvolí si i typ chování spojený se sociálním prostředím jedince související s jeho autonomií, to bude následně utvářet typ internalizace s konkrétním typem vášně. Bloom (1985) identifikoval tři fáze zapojení aktivit, které ji charakterizují; (1) První fáze odkazuje na poznání aktivity a zaměřuje se na průzkum a hru, (2) Druhá fáze je zaměřená na prohlubování znalostí v konkrétní činnosti po několika měsících zapojení do praxe, (3) Poslední fáze se týká zapojení činnosti na odbornou úroveň (Vallerand, 2015). Obvykle člověk potřebuje kolem 10 let trvalého zapojení, aby dosáhl poslední třetí fáze (Ericsson & Charness, 1994). Jak už bylo zmíněno výše e-sport je spojen s přirozenou povahou člověka soutěžit, posilováním kognice i potřebou uspokojení.

2.2.1 **Vášně a spokojenost**

Škála the passion scale, předpokládá, že uspokojení z potřeby je primárně spojeno s rozvojem vášně pro činnost, kterou člověk miluje. To znamená, že vášnivé činnosti jsou nejen příjemné, ale měly by také uspokojit základní psychické potřeby lidí, skrze čas, který jí věnují, dovednosti, které získávají, pocity samostatnosti a kompetence sdílené s ostatními lidmi (Vallerand, 2010). U OP úroveň uspokojení z aktivity nemusí být tak vysoká jako u HP, kvůli nedostačujícímu přístupu k integrovanému Já a adaptivním procesům. Vallerand (2015) uvádí příklad, že osoba může mít své sebevědomí závislé na domnění, že se jí ve vybrané činnosti velmi daří, a to jí může bránit v lepší všímavosti v rozhodujícím okamžiku. Rovněž uvádí, že nedostatek uspokojení mimo vybranou činnost může vést k tomu, že se člověk stane závislým na své vášnivé činnosti, protože může představovat jen jednu z mála oblastí v jeho životě, kde prožívá určitá uspokojení z potřeby. Opakující se nedostatek uspokojení v některých klíčových oblastech života jako například v práci, nebo ve škole může vést k tomu, že se člověk vyrovnává s tímto nedostatkem v jiné oblasti, jako například ve své vášnivé činnosti, kde uspokojení z potřeby může být snadno prožívané (Vallerand, 2015). Výsledky dalších studií odhalily, že nedostatek potřebného uspokojení v životě obecně, mimo vášnivou aktivitu, předpovídal nárůst OP. HP předpovídala nárůst životní vitality během výzkumné doby šesti měsíců (Lalande et al., 2017).

2.2.2 **Vášně a kognice**

Dle Valleranda (2015) je jedním z dalších příspěvků DMP to, že vytváří konkrétní predikce, nejen o úrovni využití vlastních kognitivních procesů, ale také o kvalitě kognitivních procesů člověka jako funkci typu vášně ve hře. Konkrétně se předpokládá, že HP by měla vést jedince k častějšímu využívání adaptivnějšího typu kognitivních procesů, které vedou k tomu, aby se plně zapojil do vášnivé činnosti s otevřeností, která směřuje k uvědomělé pozornosti, koncentraci a flow (Vallerand, 2015). Pojem vášně lze také přirovnat k pojmu flow (Csikszentmihalyi, 1978). Flow odkazuje na pocit ponoření se do činnosti při jejím vykonávání; flow se však od vášně liší v důležitých ohledech. Konceptuálně flow není motivační konstrukt, ale spíše konstruktem kognitivním, při němž se mění kognitivní stavy člověka. V současném pohledu na vášně je flow vnímán jako výsledek, nikoliv jako motivační determinant (Lavigne et al., 2012). Ve studii C. K. J. Wang, Khoo, Liu a Divaharan (2008) se zabývali rolí vášně a flow v on-line hraní her, kde účastníci dokončili škálu the passion scale pro hraní on-line her a také stupnici hodnotící flow při hraní. Výsledky odhalily, že vášniví jedinci zažívali větší flow v porovnání s méně vášnivými jedinci (Wang et al., 2008). Situace je jiná, když je ve hře OP,

protože jsou zapojeny procesy ega. Takové procesy vedou jedince k tomu, že se soustředí jak na úkol, tak na vnější faktory a ostatní hráče. S takovou defenzivní orientací ve hře je možná pouze částečná kognitivní investice do vášnivé činnosti (Vallerand, 2015).

2.2.3 **Vášně a úspěch**

DMP předpokládá, že přijímání negativní informace o vášnivé činnosti má některé důležité negativní důsledky pro Já u lidí s převládající OP, protože vybraná činnost je součástí něčí identity způsobem, kdy je dobrý výkon pro jedince vysoce důležitým. U člověka s OP pro určitou činnost, přijímání negativních informací o této činnosti vede ke zvýšení objektivního výkonu této aktivity. Takové zvýšení výkonu se nekoná po informaci o úspěchu, nebo pokud následná činnost není pro jeho osobu relevantní, nebo pokud je prováděna z HP. Tyto vysoké úrovně výkonu jsou realizovány, protože je ohroženo vlastní Já a takové hrozby vyvolají strach z neúspěchu, který se stane pro jedince vysoce motivačním (Bélanger et al., 2013). Elliot a jeho kolegové (2001) rozlišovali mezi různými druhy cílů dosažení úspěchu. V modelu 2 x 2 výkonových cílů Elliota a McGregorové jsou výkonové cíle rozděleny do dvou dimenzí: podle toho, jak je určitá kompetence definována a také podle její valence. Tyto cíle mají podstatné důsledky pro motivované zapojení člověka do vášnivé činnosti (Vallerand, 2015). Rozdělení výkonových cílů: (1) Schopnostní snahový cíl (*Mastery-approach*), který se zaměřuje na rozvoj kompetence a zvládnutí úkolu. (2) Performační snahový cíl (*Performance approach*), který se zaměřuje na dosažení lepších výkonů v porovnání s ostatními. (3) Schopnostní vyhýbavý cíl (*Mastery-avoidance*), vyjadřuje snahu o udržení dosažené úrovně zvládnutí úkolu, o udržení dovednosti či znalosti, snahu o vyhnutí se chybování (4) Performační vyhýbavý cíl (*Performance avoidance*), charakterizuje snahu o to nedosáhnout horších výsledků než ostatní (Elliot & McGregor, 2001). DMP předpokládá, že proces dosažení cílů by se měl lišit v závislosti na typu vášně, z níž daná činnost vychází. HP je založena na perspektivě vlastního růstu, orientované na sebezdokonalování v rámci kompetence dané činnosti; je spojována pouze se schopnostními cíli. OP by měla vyvolat konfliktní regulační proces, kdy se jedinec cítí být nucen usilovat o jakoukoli formu přiblížování se úspěchu a vyhýbání se neúspěchu v dané činnosti. OP tedy vede k přijetí různých cílů, ale z velké části hlavně srovnávacích cílů, které se zabývají strachem dělat něco horšího než ostatní a snahou překonat ostatní (Vallerand et al., 2008).

3 Souvislost zkoumaných konstruktů

Cantalops a Sicilia (2018) provedli obsáhlý přehled akademické literatury o hrách MOBA kde zjistili, že tento žánr byl do značné míry výzkumníky opomíjen a že nebyly provedeny žádné studie zahrnující profesionální hráče (Mora-Cantalops & Sicilia, 2018). Tématem zdůrazňujícím aspekty e-sportu a vášně se zabývali například výzkumníci Allen a Anderson (2018) kteří ukázali, že nedostatečné uspokojování základních psychologických potřeb, jak v počítačových hrách, tak v každodenním životě, způsobuje, že hráči s větší pravděpodobností trpí IGD¹ (Allen & Anderson, 2018). Dále bylo prokázáno, že videohry mohou ve skutečnosti uspokojovat základní psychologické potřeby a že je uživatelé mohou prožívat jako vášně (Mills et al., 2018). Nedávný výzkum spojený rovněž s uspokojováním základních psychologických potřeb naznačil, že dlouhodobé zkušenosti s frustrací základních psychologických potřeb může vést k většímu OP a k riziku závislosti na určité činnosti (Lalande et al., 2017). Formosa et al. (2022) publikovali studii využívající *Self-Determination Theory* a DMP k prozkoumání vztahů mezi potřebou uspokojení a frustrací; vášní pro videohry a well-beingem před pandemií COVID-19² a během ní, ($HP\alpha=.82$), a ($OP\alpha=.83$). Zjištění ukázala, že v obou obdobích může uspokojení potřeby ve hře vést buď k HP, nebo OP pro videohry, zatímco frustrace potřeb prostřednictvím důležitých životních oblastí s větší pravděpodobností určuje OP (Formosa et al., 2022). García-Lanzo & Chamarro (2018) ve své studii použili upravenou DMP pro španělskou populaci (Chamarro et al., 2015), coby vhodný nástroj k měření vášně pro hraní videoher. Výzkumu se účastnilo 195 španělsky mluvících hráčů LoL³ (156 amatérů a 39 poloprofesionálů), ($M=21,72$ let) s vášní pro hru LoL; ($HP\alpha= 0,74$ a $OP\alpha = 0,86$). Zdůrazňují, že je důležité zkoumat různé způsoby, kterými jedinci internalizují hraní her jako součást své identity. Dle jejich výzkumu jsou hráči harmonicky vášniví mladí lidé, kteří jsou vysoce oddaní tomu, co dělají, (García-Lanzo & Chamarro, 2018). Bertran a Chamarro (2016) ukázali, že je vášně spojena jak s výkonem, tak s chováním uživatelů během hraní LoL. Výzkumu se účastnilo 369 španělsky mluvících hráčů LoL s ($M= 21,59$ let); ($HP\alpha= 0,75$ a $OP\alpha = 0,83$). Jejich výsledky naznačují, že HP má tendenci izolovat hráče od negativních následků hraní. Naopak OP je spojena s většími negativními následky a využíváním hraní k vyhýbání se realitě, stejně jako se zlepšeným herním výkonem. Tyto výsledky naznačují, že typ vášně projevovaný hráči je důležitý, protože ovlivňuje jejich pravděpodobnost zapojení se do nepřizpůsobivého chování a jejich herního výkonu (Bertran & Chamarro, 2016). V neposlední

¹ Internet Gaming Disorder; dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_addiction

² z anglického spojení Coronavirus Disease 2019. Zdroj: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Covid-19>

³ Zkratka League of Legends. Zdroj: https://cs.wikipedia.org/wiki/League_of_Legends

řadě Fuster et al., (2014) zkoumali souvislosti mezi vášní a rozdílnými motivacemi hráčů hrát WoW¹, zjistili, že HP a OP jsou spojeny s různými druhy zapojení v MMORPG², které jsou více než jiné hry zaměřeny na průzkum, děj, mise a další kooperativní činnosti; ($HP\alpha = 0,73$ a $OP\alpha = 0,85$). Tato studie také zjistila, že vášně je užitečným konstruktem při studiu škály motivačních vzorců hráčů; HP pozitivně souvisí se socializací, stejně jako s úspěchem, OP souvisela hlavně s disociací, úspěchem a slabě se socializací. Tyto výsledky naznačují, že oba konstrukty – motivace a vášně – mohou být začleněny do vysvětlujícího modelu herního chování, ve kterém HP a OP řídí různé motivace prožívané při hraní on-line her. (Fuster et al., 2014).

¹ World of Warcraft; dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft

² Massively multiplayer online role-playing game; dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Massively_multiplayer_online_role-playing_game

4 Cíle výzkumu, výzkumné otázky a hypotézy

Cílem této práce bylo psychometrické ověření využití DMP v českém prostředí. Model předpokládá existenci dvou typů vášně, a to harmonické a obsedantní; v rámci výzkumu byly statisticky popsány a ohodnoceny výsledky prostřednictvím škály the passion scale, která byla přeložena z originální anglické verze do češtiny s účelem vytvořit pro ni normy; pro překlad byla stanovena následující VO1.

VO1: Jaká je shoda ve validitě výsledků po aplikování DMP v ČR v porovnání se standardizovaným originálem testu?

VO2: Jaký je rozdíl mezi typem vášně (harmonická/obsedantní) u hráčů e-sportu a sportovců?

H1: E-sportovci vykazují vyšší míru obsedantní vášně nežli sportovci.

5 Metody

5.1 Sběr dat

Pro sběr dat byl použit dotazník, jehož výsledná podoba byla vytvořena pomocí volně dostupné aplikace Google Forms. Pro výběr potenciálních respondentů byly vybrány následující způsoby: (1) Vytvoření příspěvku na sociálních sítích Instagram a Facebook u skupin vysokých škol ČVUT, VŠE, MFF. (2) Rozeslání emailu přes školní doménu vybraných fakult JU. (3) Vytvoření QR kódu a sdílení ho v kavárně Kafe a Dýmka v Lese v Českých Budějovicích. Součástí výzvy k vyplnění dotazníku byly informace o výzkumu a zadání jednoduchého úkolu, tj. *Vzpomeňte si na Vaši oblíbenou aktivitu, která vás naplňuje. Tuto myšlenku si prosím udržte po celou dobu vyplňování dotazníku. Dále prosím s touto myšlenkou vyplňte otázky 1–17, které budete hodnotit na škále od 1 (vůbec nesouhlasím) do 7 (naprosto souhlasím) spolu se samotným dotazníkem.* Cílovou populací pro stanovení norem škály the passion scale byl kdokoliv bez ohledu na věk či pohlaví. Účast na výzkumu byla dobrovolná, anonymní, bez sběru citlivých osobních dat.

5.2 Použité metody

Výzkum zjišťoval v první části dotazníku demografické údaje o respondentech; věk, pohlaví, nejvyšší dosažené vzdělání. Škála the passion scale (Vallerand et al., 2003) coby hlavní výzkumný nástroj byla vytvořena za účelem zjišťování typu vášně k oblíbeným činnostem, kterým se jedinec aktivně věnuje. Dotazník se skládá z 12 otázek rozdělených na 6 otázek pro HP a 6 otázek pro OP + 5 kriteriálních otázek pro kontrolu základní myšlenky vášně k vybrané

aktivitě. Nástroj je položen na Likertovu škálu od 1 (vůbec nesouhlasím) do 7 (naprosto souhlasím), viz příloha. Pro zpracování a analyzování dat získaných pomocí *Google Forms* byl použit *Microsoft Excel 365*, následně analyzovány statistickým softwarem *Jamovi* verze 2.2.5. a *JASP*. Nejprve došlo k přepracování dat v programu Excel, aby bylo možné převést data uceleně do statistického programu, kde byla následně transformována a rekódována, aby bylo možné s daty dále pracovat. K rekódování došlo také u položek zaměřených na demografické údaje a základní charakteristiky respondentů. Dále došlo k prověření reliability použitých škál, a to pomocí Cronbachova koeficientu alfa. Ze získaných a upravených dat byly následně zjišťovány deskriptivní statistiky, normalita dat, další předpoklady a samotné metody analýzy dat; především se jednalo o korelace, lineární, mnohonásobné regrese, konfirmační a explorační faktorová analýza a T-Test.

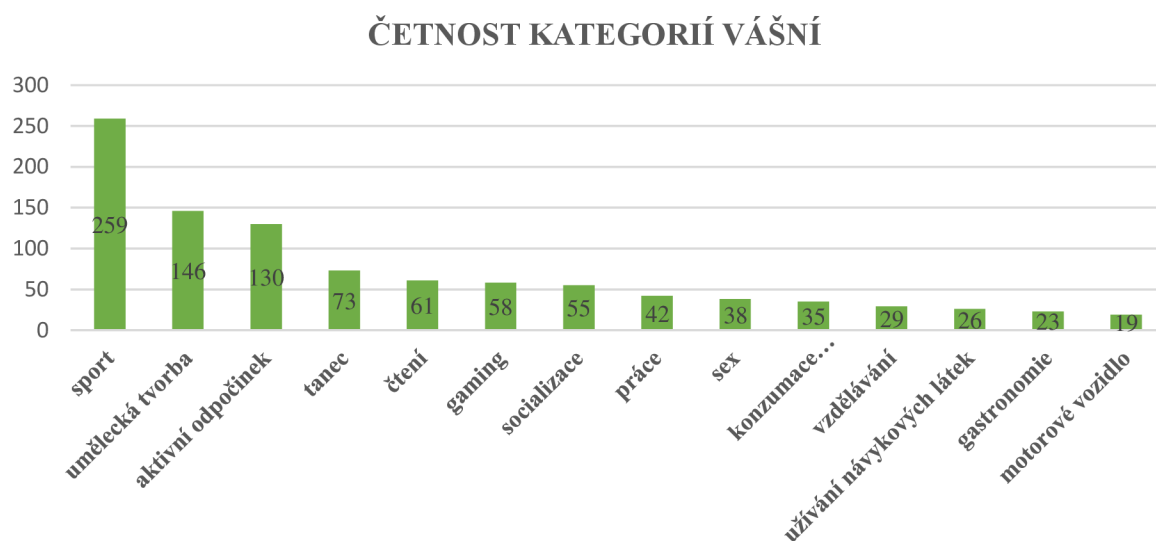
5.3 Výzkumný soubor

V rámci výzkumu bakalářské práce bylo respondenty vyplněno 1040 dotazníků, které byly zařazeny do výzkumu a tvořily tak výzkumný soubor. Z celkového počtu 1040 respondentů bylo 622 žen (59,8 %) a 418 mužů (40,2 %). Věk respondentů se pohyboval ve věku od 12 do 60 let, s ($M = 23,3$); (M mužů = 23,9); (M žen = 22,8); průměrný věk hráčů získaných pomocí DMP ($M = 23,0$). Nejvyšší dosažené vzdělání respondentů bylo ze (62,7 %) SŠ s maturitou, (28,7 %) VŠ, (7,2 %) ZŠ a (1,3 %) SŠ s výučním listem.

6 Výsledky a jejich interpretace

Respondenti byli rozděleni dle jejich vybraných aktivit do 29 skupin, viz Graf 1. V rámci výzkumu byli e-sport hráči zařazeni do kategorie *gaming*, což je zastřešující termín pro hraní jakékoliv videohry na jakékoliv platformě, jakýmkoliv způsobem. Termín e-sport je rovněž hraní, ale na konkurenční úrovni.

Graf 1 Četnost kategorií vášní vzorku



Výsledky šetření byly dále rozděleny do kategorií dle pohlaví, věku a odpovídajících HP či OP otázek. Nejvíce zastoupenou kategorií byli ženy 20-25 let (421) a muži ve stejné věkové kategorii (265). viz Tabulka 1. – zde můžeme například pozorovat, že u OP otázek, se v některých kategoriích dokonce respondenti dostali na úplné minimum možného skóre (6), i maxima byla u OP otázek nižší než u HP. Z průměrných odpovědí a jejich SD lze také vidět, že kategorie OP otázek měla odpovědi mnohem více odchýlené, oproti relativně homogennímu vzorku HP otázek.

Tabulka 1 Deskriptivní statistika vzorku rozděleného do kategorií mužů/žen a HP/OP

		Počet	Median	Průměr	Směrodatná odchylka	Minimum	Maximum
HP	Muž_14_19	36	35.000	34.389	4.351	25.000	41.000
HP	Muž_20_25	265	35.000	33.943	5.367	10.000	42.000
HP	Muž_26_30	68	34.000	34.368	5.087	19.000	42.000
HP	Muž_31_40	21	35.000	34.857	4.475	24.000	42.000
HP	Muž_41 a více	9	38.000	37.444	3.745	31.000	42.000
HP	Žena_14_19	83	35.000	34.337	5.411	17.000	42.000
HP	Žena_20_25	421	35.000	34.164	4.916	18.000	42.000
HP	Žena_26_30	39	36.000	35.718	4.472	22.000	42.000
HP	Žena_31_40	28	36.000	35.750	3.748	25.000	42.000
HP	Žena_41 a více	14	37.000	35.214	7.392	14.000	42.000
HP	Žena_do 13 let	10	35.500	34.700	5.397	24.000	42.000
OP	Muž_14_19	36	26.000	25.083	7.412	13.000	41.000
OP	Muž_20_25	265	23.000	23.283	8.279	6.000	42.000
OP	Muž_26_30	68	21.000	22.426	8.321	6.000	39.000
OP	Muž_31_40	21	25.000	24.143	8.205	13.000	41.000
OP	Muž_41 a více	9	19.000	24.222	11.670	11.000	42.000
OP	Žena_14_19	83	25.000	24.349	8.278	6.000	40.000
OP	Žena_20_25	421	21.000	21.192	7.845	6.000	42.000
OP	Žena_26_30	39	18.000	19.769	8.545	6.000	38.000
OP	Žena_31_40	28	18.500	18.286	7.673	6.000	37.000
OP	Žena_41 a více	14	21.500	21.571	7.133	8.000	35.000
OP	Žena_do 13 let	10	25.500	24.700	6.848	14.000	33.000

Nejharmoničtější skupinou respondentů byli muži ve věku 41 a více let ($M = 37,44$) a ženy ve věku 31-40 let ($M = 35,75$), které zároveň měly i nejnižší průměr u OP otázek ($M = 18,28$). Nejvíce obsedantní skupinu pak tvořili muži ve věku 14-19 let ($M = 25,08$ pro OP), viz Tabulka 2.

Tabulka 2 Deskriptivní statistika HP/OP

			HP		OP	
		n	Průměr	SD	Průměr	SD
do 13let	Muž	0	0	0	0	0
	Žena	10	34.700	5.397	24.700	6.848
14_19	Muž	36	34.389	4.351	25.083	7.412
	Žena	83	34.337	5.411	24.349	8.278
20_25	Muž	265	33.943	5.367	23.283	8.279
	Žena	421	34.164	4.916	21.192	7.845
26_30	Muž	68	34.368	5.087	22.426	8.321
	Žena	39	35.718	4.472	19.769	8.545
31_40	Muž	21	34.857	4.475	24.143	8.205
	Žena	28	35.750	3.748	18.286	7.673
41 a více	Muž	9	37.444	3.745	24.222	11.670
	Žena	14	35.214	7.392	21.571	7.133

Nejzajímavějším výsledkem je v tabulce číslo 3. a 4. kategorie *sex*, jako celkem homogenní vzorek ($SD = 3,6$ pro HP a $7,6$ pro OP) zastoupila tato kategorie první místo v žebříčku i HP i OP odpovědí.

Tabulka 3 Deskriptivní statistika kategorií HP

		Počet	Průměr	Směrodatná odchylka	Minimum	Maximum
HP	aktivní odpočinek	130	34.631	5.225	14.000	42.000
HP	gaming	58	30.759	5.698	19.000	42.000
HP	gastronomie	23	34.913	5.026	24.000	42.000
HP	motorové vozidlo	19	34.579	4.834	22.000	41.000
HP	práce	42	35.333	5.480	10.000	42.000
HP	sex	38	37.053	3.683	27.000	42.000
HP	socializace	55	35.273	4.759	25.000	42.000
HP	sport	259	34.320	4.882	16.000	42.000
HP	tanec	73	35.123	4.431	20.000	42.000
HP	umělecká tvorba	146	33.459	4.937	17.000	42.000
HP	užívání návykových látek	26	34.769	3.409	29.000	40.000
HP	vzdělávání	29	34.586	5.213	19.000	42.000
HP	čtení	61	35.115	4.789	24.000	42.000
HP	konzumace audiovizuálního obsahu	35	32.600	5.927	19.000	42.000

Tabulka 4 Deskriptivní statistika kategorií OP

		Počet	Průměr	Směrodatná odchylka	Minimum	Maximum
OP	aktivní odpočinek	130	21.700	8.061	6.000	41.000
OP	gaming	58	26.690	7.908	10.000	41.000
OP	gastronomie	23	19.565	7.609	6.000	31.000
OP	motorové vozidlo	19	21.316	8.801	9.000	38.000
OP	práce	42	22.881	8.791	6.000	39.000
OP	sex	38	29.526	7.650	10.000	42.000
OP	socializace	55	24.000	7.949	9.000	42.000
OP	sport	259	20.471	7.461	6.000	40.000
OP	tanec	73	24.822	8.143	7.000	40.000
OP	umělecká tvorba	146	20.014	8.085	6.000	42.000
OP	užívání návykových látek	26	22.154	7.187	9.000	35.000
OP	vzdělávání	29	25.793	7.552	15.000	39.000
OP	čtení	61	21.951	7.133	9.000	40.000
OP	konzumace audiovizuálního obsahu	35	22.057	8.394	8.000	35.000

Dále ve stejných tabulkách také vidíme důležitou kategorii gaming ($M_{HP} = 30,75$), a ($SD_{HP} = 5,69$); ($M_{OP} = 26,69$).

Konfirmační faktorová analýza HP

V rámci ověření představy adaptace dotazníku DMP na českou populaci byla jako první použita konfirmační faktorová analýza. Výsledky poskytly podklad pro potvrzení HP, kde DMP prozatím nemůže být použit pro českou populaci, a tedy zamítá prvotní myšlenku modelové představy. Výsledek chí-kvadrát testu (hodnota testové statistiky chi-square $\chi^2 = 40.783$; $p < 0,001$; viz tabulka 5) nepotvrdil strukturu modelu s dvěma faktory. Nicméně Fit indexy CFI a TLI jsou „goodness of fit“ (CFI = $0,98 \geq 0,95$); (TLI = $0,97 \geq 0,95$); viz tabulka 6.

Tabulka 5 *Test normality: Chí kvadrát test dobré shody*

Chí-kvadrát test			
Model	X²	df	p
Baseline model	2868.400	15	
Factor model	40.783	7	< .001

Tabulka 6 *Fit indexy HP*

Indexy vhodnosti	
Index	Hodnota
Comparative Fit Index (CFI)	0.988
Tucker-Lewis Index (TLI)	0.975

Hodnoty chybovosti modelu RMSEA jsou přijatelné (RMSEA = $0,07 \geq 0,05$; viz tabulka 7). U sycení faktorů vidíme nedostatečně silnou stabilitu k HP u otázky 3,5,6 (0,381, 0,273, $0,255 \leq 0,4$; viz tabulka 8 a graf 2). U Pearsonova r pro HP vidíme pouze střední ($\leq 0,3$) a slabé korelace ($\leq 0,2$), a to hlavně opět u položek 3,5,6; p-value ($< 0,001$). (viz graf 3).

Tabulka 7 *RMSEA model chybovosti HP*

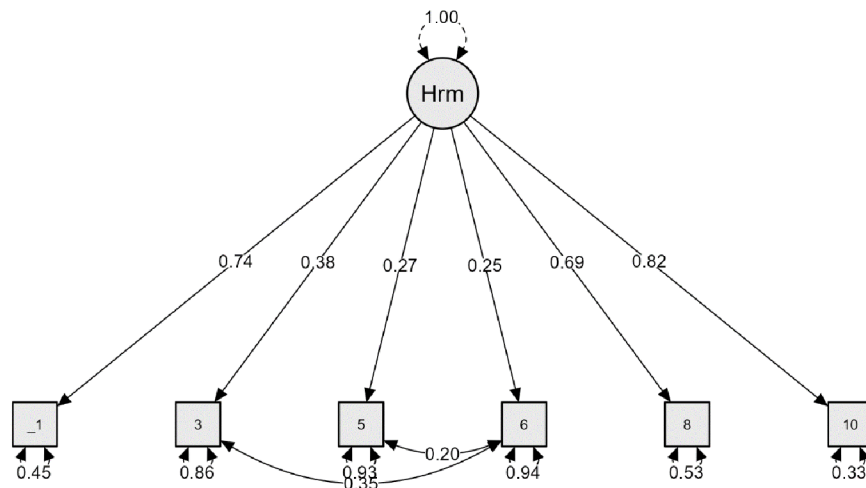
	Hodnota
Průměrná kvadratická chyba aproximace (RMSEA)	0.070
RMSEA 90% CI dolní hranice	0.050
RMSEA 90% CI horní hranice	0.091
RMSEA p-value	0.051

Tabulka 8 *Sycení faktorů HP*

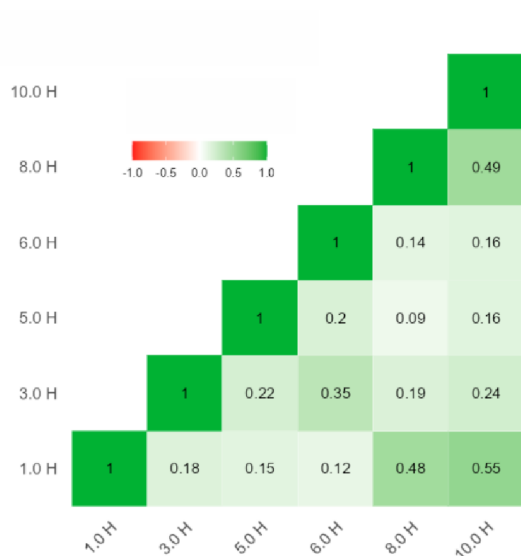
Odhad koeficientů

Faktor	Položky testu	Symbol	Odhad	Chyba SD	z-hodnota	p	95% interval spolehlivosti	
							Dolní hranice	Horní hranice
HP	1	λ_{11}	0.743	0.023	32.208	<.001	0.698	0.789
	3	λ_{12}	0.381	0.025	15.152	<.001	0.332	0.430
	5	λ_{13}	0.273	0.023	11.716	<.001	0.227	0.318
	6	λ_{14}	0.255	0.027	9.383	<.001	0.201	0.308
	8	λ_{15}	0.686	0.022	31.777	<.001	0.643	0.728
	10	λ_{16}	0.816	0.025	33.002	<.001	0.768	0.864

Graf 2 *CFA plots model HP*



Graf 3 *Pearsonův korelační koeficient pro HP*



Konfirmační faktorová analýza OP

Výsledky CFA přinesly podporu pouze modelu pro OP ($\alpha_{OP}=0,80$). U sycení faktorů vidíme dostatečně silnou stabilitu k OP (položky u mužů i žen 2, 4, 7, 9, 11, 12 $\geq 0,4$; viz tabulka 11 a 12; graf 4 a 5). U Pearsonova r pro OP vidíme středně silné ($\leq 0,3$) a silné korelace ($\leq 0,5$); p-value ($< ,001$), viz graf 6. Fit indexy CFI a TLI jsou opět „goodness of fit“ (CFI = 0,96 $\geq 0,95$); (TLI = 0,98 $\geq 0,95$), viz tabulka 9. Chybovost modelu RMSEA pro OP = (0,06 $\geq 0,05$), viz tabulka 10.

Tabulka 9 Fit indexy OP

Indexy vhodnosti	
Index	Hodnota
Comparative Fit Index (CFI)	0.969
Tucker-Lewis Index (TLI)	0.982

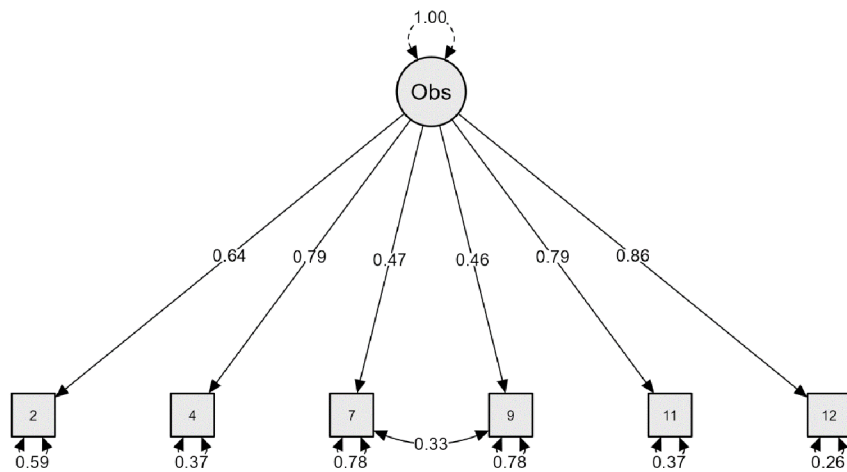
Tabulka 10 RMSEA model chybovosti OP

	Hodnota
Průměrná kvadratická chyba aproximace (RMSEA)	0.064
RMSEA 90% CI dolní hranice	0.052
RMSEA 90% CI horní hranice	0.075
RMSEA p-value	0.025

Tabulka 11 Sycení faktorů muži OP**Muži****Odhad koeficientu**

Faktor	Položky testu	Symbol	Odhad	Chyba SD	z-hodnota	p	95% Interval spolehlivosti	
							Dolní hranice	Spodní hranice
OP	2	λ_{11}	0.640	0.025	25.128	$< .001$	0.590	0.690
	4	λ_{12}	0.793	0.027	29.801	$< .001$	0.741	0.846
	7	λ_{13}	0.474	0.024	19.372	$< .001$	0.426	0.522
	9	λ_{14}	0.464	0.023	20.258	$< .001$	0.419	0.509
	11	λ_{15}	0.794	0.028	28.543	$< .001$	0.739	0.848
	12	λ_{16}	0.862	0.030	28.759	$< .001$	0.803	0.921

Graf 4 CFA plots model OP muži



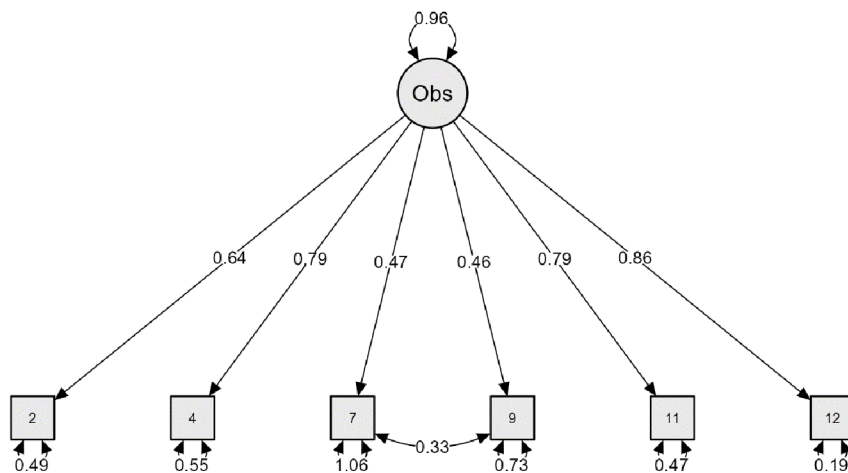
Tabulka 12 Sycení faktorů OP ženy

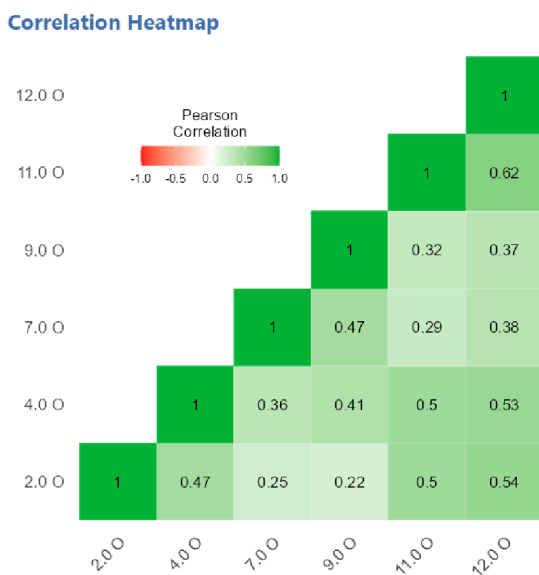
Ženy

Odhad koeficientu

Faktor	Položky testu	Symbol	Odhad	Chyba SD	z-hodnota	P	95% Interval spolehlivosti	
							Dolní hranice	Horní hranice
OP	2	λ_{11}	0.640	0.025	25.128	< .001	0.590	0.690
	4	λ_{12}	0.793	0.027	29.801	< .001	0.741	0.846
	7	λ_{13}	0.474	0.024	19.372	< .001	0.426	0.522
	9	λ_{14}	0.464	0.023	20.258	< .001	0.419	0.509
	11	λ_{15}	0.794	0.028	28.543	< .001	0.739	0.848
	12	λ_{16}	0.862	0.030	28.759	< .001	0.803	0.921

Graf 5 CFA plots model OP ženy



Graf 6 Pearsonův korelační koeficient pro OP

Explorační faktorová analýza

V rámci představy o souvislostech mezi faktory byla použita explorační faktorová analýza (dále už jen EFA). EFA má složit ke generování teorie, mladší konfirmační má tuto pak teorii ověřit, tedy konfirmovat (Soukup, 2021.) V našem případě je teorie již dána, a proto ji také pouze ověřujeme. V rámci toho procesu je pak třeba nejprve předložit předpokládaný model (řešení) toho, jak budou faktory na položky působit. Následně je algoritmicky tzv. estimátory odhadnuto, jak velké jsou faktorové náboje a jak se tento model na data hodí, což naznačují různé indexy dobré shody modelu s daty. Výsledky rozptylu KMO jsou dobré pro otázky 2,4,7,11 ($\geq 0,8$); zbylé otázky jsou pro výzkum dostačující ($\geq 0,6$), viz tabulka 13. Dvoufaktorový model byl podroben korelacím otázek pomocí OBLIMIN rotace, kde vidíme nedostačující korelace faktoru 2 HP (otázky 3,5,6 $\leq 0,4$), viz tabulka 14. Zprostředkování vztahu mezi faktory RC1 = HP a RC2 = OP pomocí Path analýzy odhalilo u OP opět slabé korelace u otázek 3,5,6; dále i slabé korelace mezi oběma faktory HP a OP, viz graf 7. Zároveň nám potvrzuje využití čtyřstranného přístupu (Schlennenberg et al., 2018; Schlennenberg et al., 2021).

Tabulka 13 *KMO test pro škálu the passion scale*

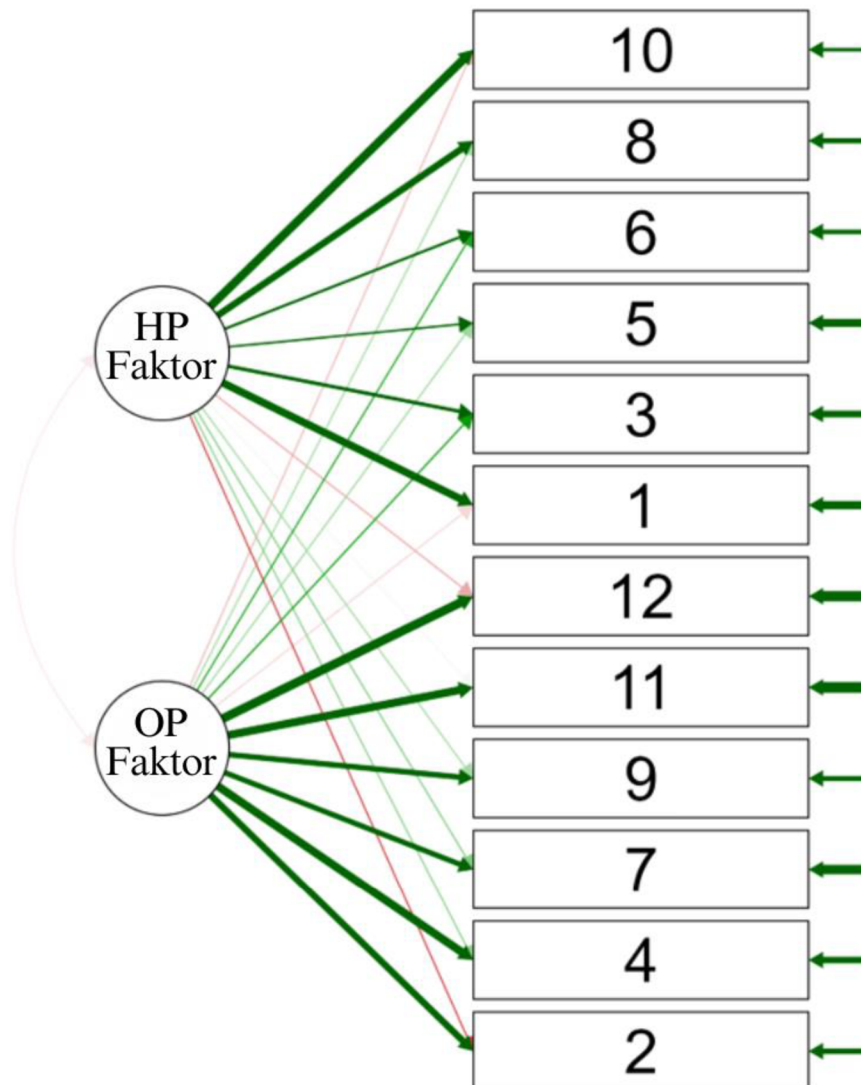
Kaiser-Meyer-Olkin test	
	MSA
Celkové MSA	0.787
1	0.712
2	0.823
3	0.756
4	0.855
5	0.777
6	0.726
7	0.804
8	0.748
9	0.789
10	0.698
11	0.818
12	0.814

Tabulka 14 *Sycení faktorů CFA pro faktor OP a HP*

Sycení faktorů			
	Faktor OP	Faktor HP	Jedinečnost
12	0.784		0.378
4	0.725		0.468
11	0.716		0.487
2	0.615		0.594
9	0.527		0.718
7	0.511		0.730
10		0.752	0.430
1		0.686	0.528
8		0.621	0.610
3		0.373	0.821
6		0.297	0.879
5		0.251	0.931

Poznámka. Použita metoda rotace oblamin.

Graf 7 Path diagram mezi faktory RC2 (OP Faktor) A RC1 (HP Faktor)



Reliabilita

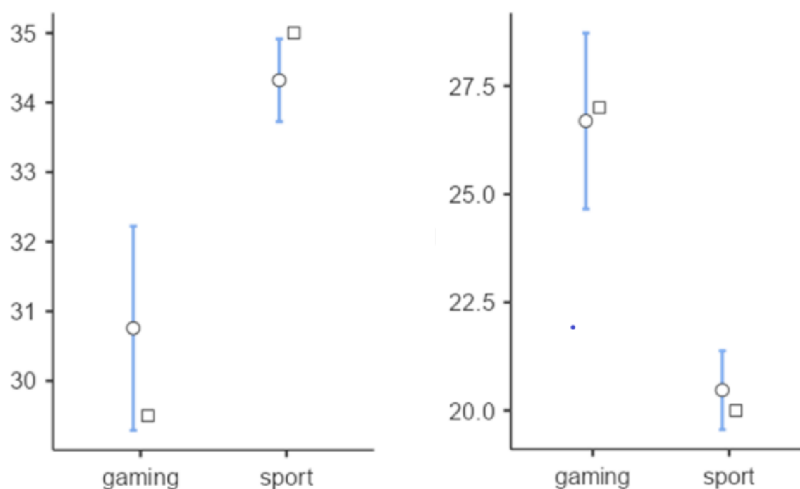
Tabulka 15 Populační odhad McDonaldovi Omega koeficientu (ω)

Frekvenční škála reliability	
Odhad	McDonald's ω
Bodový odhad	0.812
95% CI dolní hranice	0.794
95% CI horní hranice	0.830

Realistický předpoklad McDonaldovi Omega koeficientu (ω) je přijatelný ($0,81 \geq 0,8$); viz tabulka 15). Zvolená kategorie e-sport byla dále porovnávána pomocí Shapirova-Wilkovým testem normality a následně nezávislým T-testem s kategorií ji nejpodobnější s dostatkem respondentů, a tou byl sport. V grafu 8 vidíme už finální porovnání kategorie e-sportu a sportu, který oproti výše zmíněnému nabývá více homogenních výsledků, nakloněných spíše HP na rozdíl od e-sportu. Cohenovo d (HP = -0,707); (OP = 0,824), značí, že bez ohledu na to, zda existuje statisticky významný rozdíl v průměru HP a OP kategoriích sport a e-sport, mezi oběma kategoriemi je skutečně významný rozdíl mezi skupinovými průměry; střední pro HP (-0,70 \geq 0,5) a velký pro OP (0,82 \geq 0,8). Studentův nezávislý T-Test pro HP (-4,87); OP (5,67), p hodnota (<,001). *Přijímáme hypotézu H1.*

Graf 8 Porovnání kategorie gaming a sport

		Statistika	df	p		Velikost účinku
HP gamingXsport	Studentův T-Test	-4.87	315	<.001	Cohen's d	-0.707
OP gamingXsport	Studentův T-Test	5,67	315	<.001	Cohen's d	0.824



7 Diskuse

První výzkumná otázka se zabývala myšlenkou, že v ČR nalezneme statisticky významné rozdíly ve výsledcích aplikování DMP. Nejpodstatnějším zjištěním bylo odhalení nízkého nasycení faktoru HP ($\alpha = 0,65$) oproti zbylým standardizovaným variantám testu. Díky tomu došlo k zavrnutí původní myšlenky práce; stanovení norem pro ČR. Samozřejmě, mohlo dojít k vyřazení pouze nevhodných položek z testu a tím udržet minimální počet otázek pro sycení HP faktoru; ostatně jak potvrdil path diagram (viz graf 7), tak přesto existuje mezi vášněmi velmi slabá korelace. Ovšem domnívám se, že takto drastický zásah by mohl způsobit změnu podstaty samotného faktoru HP; z těchto důvodů je opravdu nutné brát interpretaci výsledků testu s rezervou. Výsledky původní studie ($\alpha = 0,79$ pro HP a $\alpha = 0,89$ pro OP), (Vallerand et al., 2003); španělské verze, ($\alpha = 0,81$ pro HP a $\alpha = 0,87$ pro OP), (Chamarro et al., 2015) a čínské verze, ($HP\alpha = 0,86$ a $OP\alpha = 0,82$), (Zhao et al., 2015) dosáhly dostatečného nasycení obou faktorů HP a OP. U sycení faktorů této práce byla potvrzena nedostatečně silná stabilita k faktoru HP u otázky 3,5,6 ($0,381, 0,273, 0,255 \leq 0,4$; viz tabulka 8 a graf 2). Pearsonovo r pro HP bylo korelováno pouze středně ($\leq 0,3$) a slabě ($\leq 0,2$), a to hlavně opět u položek 3,5,6; p -value ($< 0,001$). V rámci diskuse se pokusím přijít s možnými odůvodněními tohoto výsledku. Vášně jako motivační konstrukt existuje v podobě impulsu, sklonu, cíle, tendence, touhy nebo snahy směřovat k vybrané aktivitě, která nás naplňuje, a to je tedy jedním z důležitých důvodů toho, že není emocí. Vášně bývá také často chybně označována jako vlastnost; lidé jsou považováni za vášnivé (Vallerand, 2015). Domnívám se, že i tyto chyby se mohou objevit v českém překladu, který byl pro tuto práci použit, nebo se jedná o rozdílnost kulturního kontextu v přeneseném pochopení originálního anglického významu slova *passion*. Dle mého názoru, není pro českou populaci užití výrazu „*Jsem vášnivá pro určitou aktivitu*“ typické, a proto může dojít k zásadnímu zkreslení už u samotného zadání testu, kde v úvodní hlavičce online dotazníku představuji, že se BP věnuje tématu HP a OP a to může v respondentovi dopředu vyvolat pomyšlení na vášně, kterou usoudí spíše za vášnivou nikoliv, v sobě internalizující. Dále se budu věnovat rozebrání nejméně korelujících HP otázek 3,5,6.

HP: (3) The new things that I discover with this activity allow me to appreciate it even more. [*Nové věci, které objevuji díky této aktivitě mi dovolují ji ocenit ještě více.*]. Při pomyslném dosazení vášně např. pro e-sport bychom mohli polemizovat, nad významem „nových věcí“ jsou to přátelé? Rank? Skin postavy? Napadá mě spojitost nových zkušeností, díky kterým ve hře stoupám, ale už výzkum Bertrana a Chamarra (2016) definuje, že poloprofesionální hráči častěji vykazují větší HP, než amatéři (Bertran & Chamarro, 2016).

Spíše se ale domnívám, že neprofesionální hráči, kteří vyplnili můj dotazník, nedosahovali dostatečně herně uznávaného výkonu, který je ve spojitosti s vášní rozhodující (Bertran & Chamorro, 2016); a proto nebyli schopni v této otázce dosahovat vysokých, nebo nízkých skóre. Jak uvedl Vallerand (2015) osoba může mít své sebevědomí závislé na domnění, že se jí ve vybrané činnosti velmi daří, a to jí může bránit v lepší všímavosti v rozhodujícím okamžiku. Člověk se stane závislým na své vášnivé činnosti, protože může představovat jen jednu z mála oblastí v jeho životě, kde prožívá určitá uspokojení. Opakující se nedostatek takového uspokojení v některých dalších klíčových oblastech života jako například v práci, nebo ve škole může vést k tomu, že se člověk vyrovnává s touto frustrací v jiné oblasti, jako například ve své vášnivé činnosti, kde uspokojení z potřeby může být snadno prožívané (Vallerand, 2015). Tento fakt byl také dobře pozorován v path diagramu (viz. graf 7) při pozorování slabého sycení OP faktoru u této otázky. Nabízí se mi proto otázka, jestli by byl člověk schopný přes zmíněnou závislost i frustraci vůbec vidět nové věci, natož si je spojit a náležitě ocenit.

Při (5) otázce: *This activity reflects the qualities I like about myself. [Tato aktivita odráží kvality, které mám na sobě rád/a.]* Podle mého názoru tato otázka automaticky počítá s tím, že vybraná aktivita natolik ovlivňuje náš každodenní život, že v rámci internalizace s ní jsme ji plně nasyceni. Vallerand (2003) uvádí na příkladu, že v momentě, kdy mám např. vášně pro konkrétní hudební nástroj, tak jsem: basák, houslistka, kytarista; s vášní pro sport jsem: volejbalista, plavec, hokejista, tenistka (Vallerand et al., 2003). Co s kategorií sex? Co jsem? Co s třetí největší kategorií: Aktivní odpočinek (horská turistika, procházka v lese, chození do sauny, zahradničení), co jsem? Co konkrétního mají mít respondenti rádi? To že dokáží vyjít do hor? To, že se neztratí v lese? To že mají rádi saunové rituály, nebo že dovedou vyplenit záhon? Rozpor mezi těmito kategoriemi a zároveň správnému porozumění a fitu vášně s touto otázkou je dle mého názoru pro nasycení faktoru HP rozhodující.

Polemizování nad otázkou číslo (6) *This activity allows me to live a variety of experiences. [Tato aktivita mi dovoluje prožít různé zážitky.]* je svou problematikou úzce spojená s otázkou (3), což dokázal path diagramu (viz graf 7) v rámci slabého sycení OP faktoru i CFA plots model HP (viz graf 2). Domnívám se, že při každé vybrané aktivitě zažíváme podle mého názoru různé zážitky, ale slovo „dovoluje“ je lehce problematické. Má myšlenka směřuje k tomu, že v rámci aktivity samovolně, až náhodně zažíváme momenty, které jsou pro nás velmi ceněné, bez toho, aniž by nám to naše aktivita vysloveně dovolila. Můžeme opět rozmýšlet nad spojitostí internalizace s vášní; pokud jsem já e-sport hráč, jsem to já, kdo dovoluje sám sobě

prožít zážitky, vášně zde může být brána pouze jako prostředník; a tím se znovu potvrzuje spíše OP pochopení otázky, spojené se závislostí na vášnivé aktivitě a jejím úspěchu, jak popsal (Vallerand et al., 2003).

U hypotézy H1: *E-sportovci vykazují vyšší míru obsedantní vášně nežli sportovci*. Je nutné vzít v první řadě v úvahu velmi křehkou a specifickou provázanost mezi HP a OP; HP a OP spolu téměř vždy pozitivně korelují. To znamená, že většina lidí, kteří mají vysokou, nebo nízkou úroveň jedné dimenze vášně, také zažívá odpovídajícím způsobem vysoké nebo nízké úrovně té druhé, (Vallerand 2015). Dále Bélanger et al. (2013) ukázal, že buď HP nebo OP směrem k aktivitě mohou být dočasně posíleny pomocí dočasného aktivování uvnitř člověka různými situačními nebo environmentálními silami (Bélanger et al., 2013). Proces internalizace aktivity je tedy naprosto stěžejní, avšak citlivý například na osobnostní charakteristiky jedince, charakteristiky prostředí, kde se činnost vykonává, nebo na situační změny přicházející ze dne na den (Mageau et al., 2009). Jak e-sportovci, tak sportovci zažívají různé sportovní fáze (např. tréninky, pre-season, play-off), kontexty (např. tréninky, soutěže, školení) a další prvky (např. podpora samostatnosti, odměny, tresty), které mohou u každého jedince podporovat autonomní nebo řízenou internalizaci činnosti v různé míře (Vallerand, 1997). Nicméně jak už bylo zmíněno e-sport, a to hlavně jeho profesionální část, která je postavená na pilířích hráče, který má přirozenou touhu soutěžit a konkurenceschopnosti v rámci porovnání výkonu jak mentálního, tak fyzického (Scholz & Nothelfer, 2022) je pro mě výsledek vyšší OP zcela pochopitelný, byť je například v rozporu se studií (García-Lanzo & Chamarro, 2018). Existuje celá řada kontrastů mezi e-sportem a tradičním sportem, které přispěly k potvrzení této hypotézy. Abych se neuchýlila k úplné spekulaci, vyjdu z představy sportu Parryho (2018) na kterou navážu. Lidská povaha aktivity, zde e-sport, dle Parryho naráží na soupeření pomocí konzolí a nepřímého souboje (Parry, 2018). Vallerand by k této podmínce mohl přidat důležitost prostředí (v našem případě online prostředí), kde bylo prokázáno, že chování ostatních, jako jsou rodiče, trenér nebo například spoluhráči má velký význam na míru potřeby uspokojení ze zapojení a setrvání v těchto činnostech a následného vlastního růstu (Mageau & Vallerand, 2003). Herní prostředí, jak už bylo zmíněno, povzbuzuje hráče k vysokým výkonům ve velmi toxickém herním prostředí takřka už od prvního styku s hrou. Zapojení se do herní činnosti a posléze její upřednostnění nad ostatními činnostmi je v celku snadné díky řadě faktorů ať je to děj hry, možnosti navázání nových přátelství, nebo jednoduše dosažitelného odpočinku. Poté, co si dítě, nebo dospělá osoba vybere danou činnost a zintenzivní její zapojení zvolí si i typ chování spojený se sociálním prostředím jedince související s jeho autonomií, to

bude následně utvářet typ internalizace s konkrétním typem vášně. Zde se můžeme bavit o časovém úseku dosažení takové internalizace. Domnívám se, že s dnes už běžně dostupnou herní konzolí a lehce dostupným herním prostředím prostřednictvím oblíbené hry je celý proces internalizace vášně oproti tradičnímu sportu značně urychlený. I co se týče prostředí sociálního, skrze vstup do tradičního sportu, který je např. týmový, prochází hráč skrze počáteční fáze poznání, celý proces tréninků atd. absolvuje s tím stejným týmem, kde se hráč roste, kde funguje vzájemná synergie, motivace, podpora, odbornost. Do online prostředí, ale hráč nepřichází jako do sportovního týmu, který zaštitují odborné federace. Vstupujete do hry jako amatér, který se jde naučit hrát hru; do prostředí často nediferencovaného na hráče stejné herní úrovně, zkušenosti, plánu hry, střetává se s různě diferenciovanými hráči, jak už bylo uvedeno na výzkumu (Hedlund, 2021), což může vyvolat řízený proces internalizace, která pochází z našich vnitřních popudů, nebo mezilidských tlaků společnosti spojených s aktivitou. Nejčastěji to jsou otázky sociálního přijetí nebo sebevědomí, nebo pocit vzrušení spjatý s nekontrolovatelným zapojením do činnosti. Začátky každého sportu mohou být pochopitelně složité, ale u tradičního sportu na celém spektru obtížnosti od hobby kroužků např. ve škole, až po olympijskou přípravu, je vždy k dispozici nějaký odborník; trenér, instruktor, vychovatel atd. Někdo, u koho sbíráte nejen zkušenosti, ale zároveň vám tato osoba zprostředkovává oporu, která v online prostředí chybí už od samotného začátku. Následkem toho není jen vyšší OP, ale hlavně přemíra pocitů viny, hanby, strachu ze selhání a neustálého přemítání o vášnivě činnosti. Takové vlastní procesy s sebou nesou také pocity toho, že jedince ovládá něco uvnitř jeho samotného, co ho navádí k tomu, aby se zapojil do činnosti, kterou miluje (Vallerand, 2015). V neposlední řadě k otázce případné vyšší HP u e-sportovců; jak už popsala Formosa (2022), profesionální oficiální týmy si najímají čím dál tím zkušenější trenéry, psychology, mentální kouče a další školitele, kteří jsou důležití stejně jako významné investice do herní infrastruktury a reklamy s ní spojené (Formosa et al., 2022). Dle mého názoru je tohle důležitý pohled na věc skrze zájem o profesionální e-sport týmy, které zajímá pohled na své hráče po stránce fyzické i duševní. Jak už bylo zmíněno, skrze právní pohled na e-sport organizace; profesionální týmy fungují na základě sponzorství, případný pohyb mezi jednotlivými vášněmi si mohou dovolit. Jak ukázala studie Scholz & Nothelfer (2022) e-sportu je často odpírána státní podpora s argumentem, že je e-sport výhradně výdělečný a že stát nechce podporovat herní komunitu v hodnotě miliard eur i když by mohla nabídnout přidanou hodnotu pro společnost v mnoha způsobech (Scholz & Nothelfer, 2022).

Výsledky této práce rozhodně mají své limity hlavně skrze nedostatečný fit HP, a tedy celkovou limitaci funkčnosti dotazníku DMP. Dále skrze homogenitu vzorku; pro výzkum byla zvolena tzv. nulová strategie výběru vzorku, a to kombinace samovýběru a příležitostného výběru prostřednictvím internetu. Takto vybraný vzorek mohl být nereprezentativní vzhledem k celkové populaci. Nicméně i přes limity výzkumu si myslím, že tento výsledek neobohacuje jen výzkumy zaměřené na e-sport; DMP a využití škály *the passion scale* které v budoucnu, s podrobnější EFA a upravenou adaptací otázek pro ČR může daleko přesáhnout své využití i do dalších psychologických směrů.

8 Závěr

Práce byla zaměřena na specifické a poměrně nové odvětví e-sport psychologie, skrze téma: Ověření dualistického modelu vášně v e-sportu. Zajímala nás shoda ve statistických výsledcích aplikováním DMP v ČR v porovnání se standardizovaným originálem testu, proto i teoretická část obsahovala vymezení duality a popsání psychologických konstruktů HP a OP, včetně statistických výsledků předchozích studií. Další kapitoly byly zaměřené na vymezení termínu e-sport; vzájemnou propojenost s vášní skrze souvislosti zkoumaných konstruktů; nastavení výzkumných otázek a hypotézy, které vycházely z teorie předchozích výzkumů a předpokladů, že harmonická a obsedantní vášně pro tuto aktivitu bude mít odlišné důsledky na další psychologické a životní oblasti respondentů v ČR. Analyzovaná data pocházela z předem připraveného online dotazníku, obsahující přeloženou škálu the passion scale. Celkový počet respondentů byl ucházející ($n=1040$). Ve výzkumné části byl podle předpokladů potvrzen pozitivní vztah mezi OP pro gaming v rámci hypotézy; E-sportovci vykazují vyšší míru obsedantní vášně nežli sportovci. HP a OP mezi sebou zároveň slabě korelovaly. Dalším cílem výzkumu mělo být vytvoření norem pro DMP v rámci ČR; Výsledky přinesly ovšem podporu pouze obsedantnímu faktoru vášně ($OP\alpha=0,80$; $HP\alpha=0,65$); celková studie by tedy byly nesignifikantní. Kromě konfirmační a faktorové analýzy pro DMP byl poslední dodatečnou metodou T-Test k porovnání blízké kategorie OP gamingu a HP sportu. Výsledky přinesly zjištění, že bez ohledu na to, zda existuje statisticky významný rozdíl v průměru HP a OP kategoriích sport a e-sport, mezi oběma kategoriemi je skutečně významný rozdíl mezi skupinovými průměry a přinesly podporu vyšší míře obsedantní vášně u kategorie gaming. Limity a další možné budoucí směřování nastiňuje samotný výsledek celého výzkumu.

9 Souhrn

E-sport; fenomén, který můžeme definovat jako organizované soutěžní digitální hraní, hrané na spektru profesionality; jeho organizované a soutěžní aspekty vedou k prvkům, které jsou s e-sporty často spojovány, ale nejsou pro ně nezbytné, včetně diváků a fanoušků; turnajů a lig; tréninku a rozvoje dovedností; sponzorství, komerčních partnerství a prize money (Formosa et al., 2022). Koncept, jehož celosvětová sledovanost dosáhla koncem roku 2022 532 miliónů diváků (Newzoo, 2022). Hráč hraje počítačové hry z řady důvodů, Yee (2006) zjistila, že existují tři zastřešující druhy faktorů, které nutí lidi hrát videohry: (1) touha po úspěchu, (2) hledání ponoření a (3) sociální faktory (Yee, 2006). Kahn et al., (2015) dále identifikovali šest typů motivací e-sport hráčů: (1) socializátory (zájem o budování a udržování sociálních vztahů), (2) komplementanty (zájem o prozkoumávání všech prvků hry v co největší míře), (3) konkurenty (zájem vyhrávat hry a zapojit se do chování, které přispívá k vítězství), (4) escapisty (zájem o únik z reality), (5) příběhem poháněné (zájem o herní zápletku a pozadí postav) a (6) chytráky (zájem o posílení duševních schopností a inteligence), (Kahn et al., 2015). Elitní e-sportovci musí být schopni udržet vysokou úroveň pozornosti, rozvíjet své kognitivní a taktické schopnosti, rozhodovat se pod časovým tlakem, důraz je rovněž kladen na motorické schopnosti a dovednosti, zejména jemné motorické dovednosti a koordinace oko a ruka (Thiel & John, 2019).

Na základě své popularity e-sport již upozornil mnoho výzkumníků, z řad psychologické obce, na aspekty, které jsou nezbytné pro úspěšnou hru, ovšem nebyly doposud systematicky studovány a zároveň i na svá úskalí, která spočívají například v tom, že přestože i jiné výzkumy zkoumaly spojitost mezi e-sportem a tradičními sporty (Himmelstein, Liu, & Shapiro, 2017; Polman, Trotter, Poulus, & Borkoles, 2018; Parry 2018, 2021), například ve výzkumu Jenny et al., (2016) není jasné, jak snadno se dají přenést poznatky z dávno zavedených oborů, jako je sportovní psychologie, elitní trénink určený profesionálním sportovcům, rozvoj dovedností nebo koučování, do nového a neustále se rozvíjejícího e-sport kontextu (Jenny et al., 2016). Samotný problém posouzení e-sportu a tradičního sportu se ovšem potýká s nedostatečným prozkoumáním a po odborné stránce nedostatečně syntetizovaným prostředím e-sportu; mírou samotné fyzické zátěže, kterou e-sport při realizaci vyvíjí; etickými nároky olympijské sportovní rodiny, nebo s nepřehlédnutelnými prvky agrese (poškození, likvidace protivníka), (Hurych, 2022). Abanazir (2018) tvrdí, že pokud vezmeme do úvahy počet počítačových her a počet vydavatelů, kteří jsou ve skutečnosti soupeři v odvětví,

vidíme, že šance založit zastřešující organizaci určující produkci videoher a turnajů soudržným způsobem je téměř nemožná. (Abanazir 2018).

Právě tento aspekt byl pro výběr mé bakalářské práce klíčový; svojí prací chci nejen více upozornit na dynamicky rostoucí odvětví e-sport psychologie, ale také chci rovněž poukázat na budoucí možnost aplikace *Dualistického modelu vášně*, (dále už jen DMP) v České republice s širokospektrálním uplatněním. S tímto účelem bylo zvoleno zkoumání vášně; konkrétně vášně e-sport hráče v porovnání s vášněmi české populace pomocí DMP a škály *the passion scale* Roberta J. Valleranda et al. (2003). Vášně je dle Valleranda motivační silou, kterou lidé už po staletí používají k vysvětlení svých činů, nebo slabostí. DMP vychází z pevného předpokladu, že člověk má přirozenou tendenci k vlastnímu růstu, kterou prožívá po celý život. To znamená, že společnost neustále hledá, jak ovládnout své vnější i vnitřní světy (Vallerand et al., 2003). Model posuzuje dva typy vášně, harmonickou (dále už jen HP) a obsedantní (dále už jen OP), k dané činnosti, pro kterou je člověk vášnivý; HP, která vyplývá z autonomní internalizace činnosti do identity jedince a OP, jenž vyplývá z kontrolované internalizace činnosti do identity osoby. Jedinci s OP zažívají nekontrolovatelné nutkání zapojení se do aktivity, kterou považují za smysluplnou a zábavnou. S OP tato činnost zabírá ohromující prostor v identitě osoby a je rovněž v rozporu s ostatními prvky identity jedince života (Vallerand, 2015). Nicméně, ačkoliv se u člověka vyvinul převládající typ vášně založený na procesu internalizace, který proběhl na počátku střetu s aktivitou, stále může existovat pohyb v typu vášně, který se může projevit v kterémkoli daném okamžiku v čase. Je tedy důležité zdůraznit, že internalizační proces není procesem „všechno, nebo nic“ oba typy vášně jsou v rámci jedince přítomny v různé míře (Vallerand, 2015). Ve studii Schellenberg et al. (2018) se výzkumníci rozsáhle zaměřili na jedinečné účinky HP i OP (Vallerand, 2015). Přijali čtyřstranný přístup (Gaudreau & Thompson, 2010), aby zkoumali vášně v různých kombinacích uvnitř člověka, včetně hráčů počítačových her, tj. čistá HP, čistá OP, smíšená vášně, nebo non-passion (Schellenberg et al., 2018; Schellenberg et al., 2021).

V rámci souvislosti zkoumaných konstruktů vášně a e-sportu přispěla například Formosa et al. (2022) publikovali studii využívající *Self-Determination Theory* a DMP k prozkoumání vztahů mezi potřebou uspokojení a frustrací; vášní pro videohry a well-beingem před pandemií COVID-19¹ a během ní, (HP α =.82), a (OP α =.83). Zjištění ukázala, že v obou obdobích může uspokojení potřeby ve hře vést buď k HP, nebo OP pro videohry, zatímco

¹ z anglického spojení Coronavirus Disease 2019. Zdroj: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Covid-19>

frustrace potřeb prostřednictvím důležitých životních oblastí s větší pravděpodobností určuje OP (Formosa et al., 2022). García-Lanzo & Chamarro (2018) ve své studii použili upravenou DMP pro španělskou populaci (Chamarro et al., 2015), což je vhodný nástroj k měření vášně pro hraní videoher. Výzkumu se účastnilo 195 španělsky mluvících hráčů LoL¹ (156 amatérů a 39 poloprofesionálů), (M=21,72 let) s vášní pro hru LoL; (HP α = 0,74 a OP α = 0,86). Zdůrazňují, že je důležité zkoumat různé způsoby, kterými jedinci internalizují hraní her jako součást své identity. Dle jejich výzkumu jsou hráči harmonicky vášniví mladí lidé, kteří jsou vysoce oddaní tomu, co dělají, (García-Lanzo & Chamarro, 2018). Bertran a Chamarro (2016) ukázali, že je vášně spojena jak s výkonem, tak s chováním uživatelů během hraní LoL. Výzkumu se účastnilo 369 španělsky mluvících hráčů LoL s (M= 21,59 let); (HP α = 0,75 a OP α = 0,83). Jejich výsledky naznačují, že HP má tendenci izolovat hráče od negativních následků hraní. Naopak OP je spojena s většími negativními následky a využíváním hraní k vyhýbání se realitě, stejně jako se zlepšeným herním výkonem. Tyto výsledky naznačují, že typ vášně projevovaný hráči je důležitý, protože ovlivňuje jejich pravděpodobnost zapojení se do nepřizpůsobivého chování a jejich herního výkonu (Bertran & Chamarro, 2016). V neposlední řadě Fuster et al., (2014) zkoumali souvislosti mezi vášní a rozdílnými motivacemi hráčů hrát WoW², zjistili, že HP a OP jsou spojeny s různými druhy zapojení v MMORPG³, které jsou více než jiné hry zaměřeny na průzkum, děj, mise a další kooperativní činnosti; (HP α = 0,73 a OP α = 0,85). Tato studie také zjistila, že vášně je užitečným konstruktem při studiu škály motivačních vzorců hráčů; HP pozitivně souvisí se socializací, stejně jako s úspěchem, OP souvisela hlavně s disociací, úspěchem a slabě se socializací. Tyto výsledky naznačují, že oba konstrukty – motivace a vášně – mohou být začleněny do vysvětlujícího modelu herního chování, ve kterém HP a OP řídí různé motivace prožívané při hraní on-line her. (Fuster et al., 2014).

Cílem této práce bylo psychometrické ověření využití dualistického modelu vášně v českém prostředí. Model předpokládá existenci dvou typů vášně, a to HP a OP; v rámci výzkumu byly statisticky popsány a ohodnoceny výsledky prostřednictvím škály the passion scale, která byla přeložena z originální anglické verze do češtiny s účelem vytvořit pro ni normy. Výzkum využívá kvantitativní design; konkrétně se jedná o korelační výzkum. Celkově se studie zúčastnilo 1040 respondentů; 622 žen (59,8 %) a 418 mužů (40,2 %); (M = 23,3let).

¹ Zkratka League of Legends. Zdroj: https://cs.wikipedia.org/wiki/League_of_Legends

² World of Warcraft; dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft

³ Massively multiplayer online role-playing game; dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Massively_multiplayer_online_role-playing_game

Výzkumu se zúčastnilo 1040 respondentů; 622 žen (59,8 %) a 418 mužů (40,2 %); (M = 23,3let). Výsledky přinesly podporu pouze obsedantnímu faktoru vášně $OP\alpha=0,80$; $\omega = 0,81 \geq 0,8$; $\chi^2 = 40.783$; $p < 0,001$; CFI = $0,96 \geq 0,95$; TLI = $0,98 \geq 0,95$; RMSEA = $0,06 \geq 0,05$; dostatečného sycení faktorů OP u položek mužů i žen (2, 4, 7, 9, 11, 12 $\geq 0,4$); r = středně silné ($\leq 0,3$) a silné korelace ($\leq 0,5$); p -value ($< 0,001$). U HP byly zjištěny pro české prostředí nefunkční položky 3,5,6. $HP\alpha=0,65$; $\omega = 0,81 \geq 0,8$; $\chi^2 = 40.783$; $p < 0,001$; CFI = $0,98 \geq 0,95$; TLI = $0,97 \geq 0,95$; RMSEA = $0,07 \geq 0,05$; Sycení faktorů HP u otázky 3,5,6 (0,381, 0,273, 0,255 $\leq 0,4$); r = pouze střední ($\leq 0,3$) a slabé korelace ($\leq 0,2$) u položek 3,5,6; p -value ($< 0,001$). Výsledky původní studie ($\alpha = 0,79$ pro HP a $\alpha = 0,89$ pro OP), (Vallerand et al., 2003); španělské verze, ($\alpha = 0,81$ pro HP a $\alpha = 0,87$ pro OP), (Chamarro et al., 2015) a čínské verze, ($HP\alpha = 0,86$ a $OP\alpha = 0,82$), (Zhao et al., 2015) dosáhly dostatečného nasycení obou faktorů HP a OP. Tato zjištění naznačují, že DMP prozatím nemůže být použit pro českou populaci.

Vášeň bývá často chybně označována jako vlastnost; lidé jsou považováni za vášnivé (Vallerand, 2015). Domnívám se, že tyto chyby se mohou vysvětlit českým překladem, který byl pro tuto práci použit, nebo se jedná o rozdílnost kulturního kontextu v přeneseném pochopení originálního anglického významu slova *passion*. Dle mého názoru, není pro českou populaci užití výrazu „*Jsem vášnivá pro určitou aktivitu*“ typické, a proto může dojít k zásadnímu zkreslení už u samotného zadání testu, kde v úvodní hlavičce online dotazníku představuji, že se BP věnuje tématu HP a OP, a to může v respondentovi dopředu vyvolat pomyšlení na vášeň, kterou usoudí spíše za vášnivou nikoliv, v sobě internalizující. Dalším dílčím cílem mé práce bylo použití DMP a T-Testu u e-sport hráčů, kteří v rámci výzkumu vykazovali převážně vášeň obsedantní, a tudíž na ně model mohl být použit. U porovnání kategorie e-sportu a sportu, který nabývá více homogenních výsledků, nakloněných spíše HP na rozdíl od e-sportu vidíme Cohenovo d ($HP = -0,707$); ($OP = 0,824$), které značí, že bez ohledu na to, zda existuje statisticky významný rozdíl v průměru HP a OP kategoriích sport a e-sport, mezi oběma kategoriemi je skutečně významný rozdíl mezi skupinovými průměry; střední pro HP ($-0,70 \geq 0,5$) a velký pro OP ($0,82 \geq 0,8$). Studentův nezávislý T-Test pro HP ($-4,87$); OP (5,67), p hodnota ($< 0,001$). Na základě těchto výsledků byla přijmata hypotéza H1. Výsledky této práce rozhodně mají své limity hlavně skrze nedostatečný fit HP, a tedy celkovou limitaci funkčnosti dotazníku DMP. Dále skrze homogenitu vzorku; pro výzkum byla zvolena tzv. nulová strategie výběru vzorku, a to kombinace samovýběru a příležitostného výběru prostřednictvím internetu. Takto vybraný vzorek mohl být nereprezentativní vzhledem k celkové populaci. Nicméně i přes limity výzkumu si myslím, že tento výsledek neobohacuje jen

výzkumy zaměřené na e-sport; DMP a využití škály *the passion scale* které v budoucnu, s podrobnější EFA a upravenou adaptací otázek pro ČR může daleko přesáhnout své využití i do dalších psychologických směrů.

10 Použité zdroje

Abanazir, C. (2018). Institutionalisation in E-Sports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 13(2), 117-131. <https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1453538>

Allen, J. J., & Anderson, C. A. (2018). Satisfaction and frustration of basic psychological needs in the real world and in video games predict internet gaming disorder scores and well-being. *Computers in Human Behavior*, 84, 220-229. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.02.034>

Bélanger, J. J., Lafrenière, M. -A. K., Vallerand, R. J., & Kruglanski, A. W. (2013). Driven by fear: The effect of success and failure information on passionate individuals' performance. *Journal of Personality and Social Psychology*, 104(1), 180-195. <https://doi.org/10.1037/a0029585>

Bertran, E., & Chamarro, A. (2016). Video gamers of League of Legends: The role of passion in abusive use and in performance. *Adicciones*, 28(1), 28-34. <https://doi.org/10.20882/adicciones.787>

Chamarro, A., Penelo, E., Fornieles, A., Oberst, U., J. Vallerand, R., & Fernández-Castro, J. (2015). Psychometric properties of the Spanish version of the Passion Scale. *Psicothema*, 2015(27(4)), 402-9. <https://doi.org/10.7334/psicothema2015.80>

Csikszentmihályi, M. (2015). *Flow: o štěstí a smyslu života* (přeložil Eva HAUSEROVÁ). Portál.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-1-4899-2271-7>

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2008). Self-determination theory: A macrotheory of human motivation, development, and health. *Canadian Psychology / Psychologie canadienne*, 49(3), 182-185. <https://doi.org/10.1037/a0012801>

Elliot, A. J., & McGregor, H. A. (2001). A 2 × 2 achievement goal framework. *Journal of Personality and Social Psychology*, 80(3), 501-519. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.80.3.501>

Ericsson, K. A., & Charness, N. (1994). Expert performance: Its structure and acquisition. *American Psychologist*, 49(8), 725-747. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.49.8.725>

ESL. (2021). *One Passion. Many Worlds*. <https://about.eslgaming.com/>.

Esports Charts. (2020). *Most popular Twitch categories of 2019*. <https://escharts.com/blog/twitch-top-games-2019>

Formosa, J., Johnson, D., Türkay, S., & Mandryk, R. L. (2022). Need satisfaction, passion and wellbeing effects of videogame play prior to and during the COVID-19 pandemic. *Computers in Human Behavior*, 131. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107232>

Formosa, J., O'Donnell, N., Horton, E. M., Türkay, S., Mandryk, R. L., Hawks, M., & Johnson, D. (2022). Definitions of Esports: A Systematic Review and Thematic Analysis. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 6(CHI PLAY), 1-45. <https://doi.org/10.1145/3549490>

Fuster, H., Chamarro, A., Carbonell, X., & Vallerand, R. J. (2014). Relationship Between Passion and Motivation for Gaming in Players of Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(5), 292-297. <https://doi.org/10.1089/cyber.2013.0349>

García-Lanzo, S., & Chamarro, A. (2018). Basic psychological needs, passion and motivations in amateur and semi-professional eSports players. *Aloma: Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, 36(2), 59-68. <https://doi.org/10.51698/aloma.2018.36.2.59-68>

Gardiner, H. N. (1907). Review of Essai sur les passions. *Psychological Bulletin*, 4(5), 134-137. <https://doi.org/10.1037/h0068021>

Gaudreau, P., & Thompson, A. (2010). Testing a 2×2 model of dispositional perfectionism. *Personality and Individual Differences*, 48(5), 532-537. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2009.11.031>

Hamari, J., & Tuunanen, J. (2014). Player Types: A Meta-synthesis. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 1(2). <https://doi.org/10.26503/todigra.v1i2.13>

Hedlund, D. P. (2021). A Typology of Esport Players. *Journal of Global Sport Management*, 1-18. <https://doi.org/10.1080/24704067.2021.1871858>

Hewitt, P. L., & Flett, G. L. (2002). Perfectionism and stress processes in psychopathology. In G. L. Flett & P. L. Hewitt (Eds.), *Perfectionism: Theory, research, and treatment* (pp. 255-284). American Psychological Association. <https://doi.org/10.1037/10458-011>

Himmelstein, D., Liu, Y., & Shapiro, J. L. (2017). An Exploration of Mental Skills Among Competitive League of Legend Players. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 9(2), 1-21. <https://doi.org/10.4018/IJGCMS.2017040101>

Hodge, V. J., Devlin, S., Sephton, N., Block, F., Cowling, P. I., & Drachen, A. (2021). Win Prediction in Multiplayer Esports: Live Professional Match Prediction. *IEEE Transactions on Games*, 13(4), 368-379. <https://doi.org/10.1109/TG.2019.2948469>

Holt, J. (2016). Virtual domains for sports and games. *Sport, Ethics and Philosophy*, 10(1), 5-13. <https://doi.org/10.1080/17511321.2016.1163729>

Hunt, M. M. (2010). *Dějiny psychologie* (Vyd. 2, přeložil Renáta MLÍKOVSKÁ, přeložil Ivo MÜLLER). Portál.

Hurych, E. (2022). Esport coby sport – nástin pro možnou systematizaci otázek pro kinantropologické uchopení fenoménu označovaného jako esport ... Esports as sports – an outline for the possible systematisation of questions for the kinanthropological approach to the phenomenon referred to as esports. *Česká kinantropologie*, 2022(vol.26, 1-2, p. 83-98), 17. https://www.researchgate.net/publication/366001818_Esport_coby_sport__nastin_pro_moznou_systematizaci_otazek_pro_kinantropologicke_uchopeni_fenomenu_oznacovaneho_jako_esport_Esports_as_sports__an_outline_for_the_possible_systematisation_of_questions

Chung, T., Sum, S., Chan, M., Lai, E., & Cheng, N. (2019). Will esports result in a higher prevalence of problematic gaming? A review of the global situation. *Journal of Behavioral Addictions*, 8(3), 384-394. <https://doi.org/10.1556/2006.8.2019.46>

IMDb.com: Arcane. (©1990-2021). IMDb.com. Retrieved November 19, 2022, from <https://www.imdb.com/title/tt11126994/awards/>

IOC, “Declaration of the 9th Olympic Summit,” Olympics (website), December 12, 2020, <https://olympics.com/ioc/news/declaration-of-the-9th-olympic-summit/>. Additionally, these recommendations appear as Recommendations 8 and 9 of the IOC’s strategy “roadmap” Olympic Agenda 2020+5, announced at the 137th IOC Session of March 10–12, 2021. See IOC, “IOC Executive Board proposes Olympic Agenda 2020+5 as the strategic roadmap to 2025,” Olympics (website), February 15, 2021, <https://olympics.com/ioc/news/ioc-executive-board-proposes-olympic-agenda-2020-plus-5-as-the-strategic-roadmap-to-2025>

Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2016). Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport”. *Quest*, 69(1), 1-18. <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>

Kahn, A. S., Shen, C., Lu, L., Ratan, R. A., Coary, S., Hou, J., Meng, J., Osborn, J., & Williams, D. (2015). The Trojan Player Typology: A cross-genre, cross-cultural, behaviorally validated scale of video game play motivations. *Computers in Human Behavior*, 49, 354-361. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.03.018>

Lafrenière, M. -A. K., Jowett, S., Vallerand, R. J., Donahue, E. G., & Lorimer, R. (2008). Passion in Sport: On the Quality of the Coach–Athlete Relationship. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 30(5), 541-560. <https://doi.org/10.1123/jsep.30.5.541>

Lalande, D., Vallerand, R. J., Lafrenière, M. -A. K., Verner-Filion, J., Laurent, F. -A., Forest, J., & Paquet, Y. (2017). Obsessive Passion: A Compensatory Response to Unsatisfied Needs. *Journal of Personality*, 85(2), 163-178. <https://doi.org/10.1111/jopy.12229>

Larch, F. (2020). History of eSports: How it all began: In 70 years: The evolution of eSports into a billion-dollar market. *ISPO Newsletter*. <https://www.ispo.com/en/markets/history-esports-how-it-all-began#share-article-footer>

Lavigne, G. L., Forest, J., & Crevier-Braud, L. (2012). Passion at work and burnout: A two-study test of the mediating role of flow experiences. *European Journal of Work and Organizational Psychology*, 21(4), 518-546. <https://doi.org/10.1080/1359432X.2011.578390>

Mageau, G. A., & Vallerand, R. J. (2003). The coach–athlete relationship: a motivational model. *Journal of Sports Sciences*, 21(11), 883-904. <https://doi.org/10.1080/0264041031000140374>

Mageau, G. A., & Vallerand, R. J. (2007). The moderating effect of passion on the relation between activity engagement and positive affect. *Motivation and Emotion*, 31(4), 312-321. <https://doi.org/10.1007/s11031-007-9071-z>

Mora-Cantallops, M., & Sicilia, M. -Á. (2018). MOBA games: A literature review. *Entertainment Computing*, 26, 128-138. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2018.02.005>

Mills, D. J., Milyavskaya, M., Mettler, J., Heath, N. L., & Derevensky, J. L. (2018). How do passion for video games and needs frustration explain time spent gaming?. *British Journal of Social Psychology*, 57(2), 461-481. <https://doi.org/10.1111/bjso.12239>

Newzoo (2019). Global Esports Market Report. *Newzoo*. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-marketreport-2019-light-version>

Newzoo. (2022). Global Esports & Live Streaming Market Report. *Newzoo*. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2022-free-version>

Nothelfer, N. and Petschinka, P. (2021) 'Das Versäumnis des Gesetzgebers in der Causa eSport und dessen Auswirkungen auf die Praxis', *Sport- und E-Sportrecht in der Praxis*, pp. 26-31.

Nikas, I. A., & Poulaki, I. (2021). ESports Tourism: Sports Tourism in a Modern Tourism Environment. In V. Katsoni & C. van Zyl (Eds.), *Culture and Tourism in a Smart, Globalized, and Sustainable World* (pp. 105-115). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-72469-6_7

Parry, J. (2018). E-sports are Not Sports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 13(1), 3-18. <https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1489419>

Parry, J. (2021). Esports Will Not Be at the Olympics. *Journal of Olympic Studies*, 2(2), 1-13. <https://doi.org/10.5406/jofolympstud.2.2.0001>

Pereira, R., Wilwert, M. L., & Takase, E. (2016). Contributions of Sport Psychology to the Competitive Gaming: An Experience Report with a Professional Team of League of Legends. *International Journal of Applied Psychology*, 6(2), 27-30. <https://doi.org/10.5923/j.ijap.20160602.01>

Pérez-Rubio, C., González, J., & Garcés de los Fayos, E. (2017). Personalidad y burnout en jugadores profesionales de e-sports. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 17(1), 41-49.

Plháková, A. (2004). *Učebnice obecné psychologie*. Academia.

Plháková, A. (2020). *Dějiny psychologie* (2., přepracované a doplněné vydání). Grada.

Polman, R., Trotter, M., Poulus, D., & Borkoles, E. (2018). ESport: Friend or Foe?. In S. Göbel, A. Garcia-Agundez, T. Tregel, M. Ma, J. Baalsrud Hauge, M. Oliveira, T. Marsh, & P. Caserman (Eds.), *Serious Games* (pp. 3-8). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-02762-9_1

Ruvalcaba, O., Shulze, J., Kim, A., Berzenski, S. R., & Otten, M. P. (2018). Women's Experiences in eSports: Gendered Differences in Peer and Spectator Feedback During Competitive Video Game Play. *Journal of Sport and Social Issues*, 42(4), 295-311. <https://doi.org/10.1177/0193723518773287>

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68-78. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>

Schellenberg, B. J. I., Verner-Filion, J., Gaudreau, P., Bailis, D. S., Lafrenière, M. -A. K., & Vallerand, R. J. (2018). Testing the dualistic model of passion using a novel quadripartite approach: A look at physical and psychological well-being. *Journal of Personality*, 87(2), 163-180. <https://doi.org/10.1111/jopy.12378>

Scholz, T., & Nothelfer, N. (2022). Esports – Background analysis: Research for CULT Committee – Esports, European Parliament, Policy Department for Structural and Cohesion Policies, Brussels. *European Parliament's Committee on Culture and Education*, 2022, 62. https://www.europarl.europa.eu/cmsdata/248295/PE699_635_Esports_Background%20Analysis_study.pdf

Soukup, P. (2021). Factor Analysis as a Known Unknown - Principal Component Analysis with a Varimax Rotation Is Not Always the Ideal Approach. *Czech Sociological Review*, 57(4), 455-484. <https://doi.org/10.13060/csr.2021.021>

Special report: Evolution of mobile esports for the mass market. (2019). Nico Partners. Retrieved November 15, 2022, from <https://nikopartners.com/wp-content/uploads/2019/08/Evolution-of-Mobile-Esports-for-the-Mass-Market.pdf>

Tassi, P. (2022) 'Arcane' Is Netflix's #1 Show In 52 Countries, But Struggling In The US. *Forbes*. <https://www.forbes.com/sites/paultassi/2021/11/16/arcane-is-netflixs-1-show-in-52-countries-but-struggling-in-the-us/?sh=7bfa264338a6>

Thiel, A., & John, J. M. (2019). Is eSport a 'real' sport? Reflections on the spread of virtual competitions. *European Journal for Sport and Society*, 15(4), 311-315. <https://doi.org/10.1080/16138171.2018.1559019>

Thomas, M. K., & Kim, S. H. (2015). A Stage Theory Model of professional video game players in South Korea: The socio-cultural dimensions of the development of expertise. *Asian Journal of Information Technology*, 14 (5), 176-186. <https://doi.org/10.3923/ajit.2015.176-186>

Vallerand, R. J., & Losier, G. F. (1999). An integrative analysis of intrinsic and extrinsic motivation in sport. *Journal of Applied Sport Psychology*, 11(1), 142-169. <https://doi.org/10.1080/10413209908402956>

Vallerand, R. J., Blanchard, C., Mageau, G. A., Koestner, R., Ratelle, C., Léonard, M., Gagné, M., & Marsolais, J. (2003). Les passions de l'âme: On obsessive and harmonious passion. *Journal of Personality and Social Psychology*, 85(4), 756-767. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.85.4.756>

Vallerand, R. J., Fortier, M. S., & Guay, F. (1997). Self-determination and persistence in a real-life setting: Toward a motivational model of high school dropout. *Journal of Personality and Social Psychology*, 72(5), 1161-1176. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.72.5.1161>

Vallerand, R. J. (2015). *The Psychology of Passion*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199777600.001.0001>

Vallerand, R. J., Mageau, G. A., Elliot, A. J., Dumais, A., Demers, M. -A., & Rousseau, F. (2008). Passion and performance attainment in sport. *Psychology of Sport and Exercise*, 9(3), 373-392. <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2007.05.003>

Verner-Filion, J., & Vallerand, R. J. (2016). On the differential relationships involving perfectionism and academic adjustment: The mediating role of passion and affect. *Learning and Individual Differences, 50*, 103-113. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2016.07.018>

Výrost, J., Slaměník, I., & Sollárová, E. (Eds.). (2019). *Sociální psychologie: teorie, metody, aplikace*. Grada.

Wang, C. K. J., Khoo, A., Liu, W. C., & Divaharan, S. (2008). Passion and Intrinsic Motivation in Digital Gaming. *CyberPsychology & Behavior, 11*(1), 39-45. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.0004>

Yee, N. (2006). The Demographics, Motivations, and Derived Experiences of Users of Massively Multi-User Online Graphical Environments. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments, 15*(3), 309-329. <https://doi.org/10.1162/pres.15.3.309>

Seznam příloh

1. Abstrakt

Cílem této práce bylo psychometrické ověření využití dualistického modelu vášně v českém prostředí. Model předpokládá existenci dvou typů vášně, a to harmonické a obsedantní; v rámci výzkumu byly statisticky popsány a ohodnoceny výsledky prostřednictvím škály the passion scale, která byla přeložena z originální anglické verze do češtiny s účelem vytvořit pro ni normy. Výzkumu se zúčastnilo 1040 respondentů; 622 žen (59,8 %) a 418 mužů (40,2 %); ($M = 23,3$ let). Výsledky přinesly podporu pouze obsedantnímu faktoru vášně ($OP\alpha=0,80$; $HP\alpha=0,65$). U HP byly zjištěny pro české prostředí nefunkční položky 3,5,6. $HP\alpha=0,65$; $\omega = 0,81 \geq 0,8$; $\chi^2 = 40,783$; $p < 0,001$; $CFI = 0,98 \geq 0,95$; $TLI = 0,97 \geq 0,95$; $RMSEA\ p\text{-value} = 0,070 \geq 0,05$; Sycení faktorů HP u otázky 3,5,6 (0,381, 0,273, $0,255 \leq 0,4$); $r =$ pouze střední ($\leq 0,3$) a slabé korelace ($\leq 0,2$) u položek 3,5,6; $p\text{-value} (<,001)$. Tato zjištění naznačují, že dualistický model vášně prozatím nemůže být použit pro českou populaci. Možné další budoucí návrhy, jako například hlubší pochopení kulturního kontextu v použití slova vášně pro vybranou aktivitu a tomu možné nové uzpůsobení zadání testových otázek 3,5,6 jsou diskutována. Dalším dílčím cílem mé práce bylo použití DMP konkrétně u e-sport hráčů, kteří v rámci výzkumu vykazovali převážně vášně obsedantní, a tudíž jsem na ně model mohla použít.

Klíčová slova: vášně, dualistický model vášně, e-sport, gaming

2. Abstract

The aim of this study was to psychometrically test the use of the dualistic model of passion in the Czech environment. The model assumes the existence of two types of passion, namely harmonious and obsessive; the results were statistically described and evaluated using the passion scale, which was translated from the original English version into Czech in order to create standards for it. 1040 respondents participated in the research; 622 women (59.8 %) and 418 men (40.2 %); (M = 23.3years). The results yielded support only for the obsessive passion factor ($OP\alpha=0.80$; $HP\alpha=0.65$). For HP, items 3,5,6 were found to be non-functional for the Czech setting. $HP\alpha=0.65$; $\omega=0.81 \geq 0.8$; $\chi^2=40.783$; $p<0.001$; $CFI=0.98 \geq 0.95$; $TLI=0.97 \geq 0.95$; $RMSEA\ p\text{-value}=0.070 \geq 0.05$; HP factor saturation for items 3,5,6 ($0.381, 0.273, 0.255 \leq 0.4$); $r =$ only moderate (≤ 0.3) and weak correlations (≤ 0.2) for items 3,5,6; $p\text{-value} (< 0.001)$. These findings suggest that the dualistic model of passion cannot yet be applied to the Czech population. Possible future suggestions, such as a deeper understanding of the cultural context in the use of the word passion for the selected activity and possible re-adaptation of the assignment of test items 3,5,6 to this, are discussed. Another sub-objective of my work was to apply the DMP specifically to e-sport players, who in the research showed predominantly obsessive passion, and thus I was able to apply the model to them.

Key words: passion, dualistic model of passion, e-sport, gaming

3. Seznam tabulek

Tabulka 1 <i>Deskriptivní statistika vzorku rozděleného do kategorií mužů/žen a HP/OP</i>	28
Tabulka 2 <i>Deskriptivní statistika HP/OP</i>	28
Tabulka 3 <i>Deskriptivní statistika kategorií HP</i>	29
Tabulka 4 <i>Deskriptivní statistika kategorií OP</i>	29
Tabulka 5 <i>Test normality: Chi kvadrát test dobré shody</i>	31
Tabulka 6 <i>Fit indexy HP</i>	31
Tabulka 7 <i>RMSEA model chybovosti HP</i>	31
Tabulka 8 <i>Sycení faktorů HP</i>	32
Tabulka 9 <i>Fit indexy OP</i>	33
Tabulka 10 <i>RMSEA model chybovosti OP</i>	33
Tabulka 11 <i>Sycení faktorů muži OP</i>	33
Tabulka 12 <i>Sycení faktorů OP ženy</i>	34
Tabulka 13 <i>KMO test pro škálu the passion scale</i>	36
Tabulka 14 <i>Sycení faktorů CFA pro faktor OP a HP</i>	36
Tabulka 15 <i>Populační odhad McDonaldovi Omega koeficientu (ω)</i>	38

4. Seznam grafů

Graf 1 <i>Četnost kategorií vášní vzorku</i>	28
Graf 2 <i>CFA plots model HP</i>	28
Graf 3 <i>Pearsonův korelační koeficient pro HP</i>	29
Graf 4 <i>CFA plots model OP muži</i>	29
Graf 5 <i>CFA plots model OP ženy</i>	34
Graf 6 <i>Pearsonův korelační koeficient pro OP</i>	34
Graf 7 <i>Path diagram mezi faktory RC2 (OP Faktor) A RC1 (HP Faktor)</i>	37
Graf 8 <i>Porovnání kategorie gaming a sport</i>	38