Univerzita Hradec Králové
Pedagogická fakulta
Ústav sociálních studií

Agresivní chování hráčů v prostředí online počítačových her

Bakalářská práce

Autor: Adéla Kaňkovská
Studijní program: Sociální patologie a prevence
Vedoucí práce: PaedDr. Bc. Martin Knytl, MBA, MCS
Oponent práce: PhDr. Jan Drahoňovský

Hradec Králové 2024

Univerzita Hradec Králové
Pedagogická fakulta

Zadání bakalářské práce

Autor:	**Adéla Kaňkovská**
Studium:	P21P0225
Studijní program:	B0923A190001 Sociální patologie a prevence
Studijní obor:	Sociální patologie a prevence
Název bakalářské práce:	**Agresivní chování hráčů v prostředí online počítačových her**
Název bakalářské práce AJ:	Manifestations of Aggressive Behaviour of Computer Game Players in the Online Environment

Cíl, metody, literatura, předpoklady:

Bakalářská práce se zabývá tématem agresivního chování hráčů v prostředí online počítačových her. Konkrétně se zabývá zkušenostmi hráčů ve věku 15–20 let s verbálním agresivním chováním, které obsahuje různá slovní napadání, jako jsou nadávky, urážky apod. Empirická část obsahuje kvantitativní šetření, které zkoumá, jaké zkušenosti mají hráči ve věku 15–20 let s projevy agresivního chování při hraní online počítačových her a zda byli obětí, pachatelem či pasivním účastníkem.

BASLER, Jaromír a MRÁZEK, Michal. *Počítačové hry a jejich místo v životě člověka*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2018. 315 s. ISBN 978-80-244-5404-7.

KVĚTON, Petr. *Hraní videoher v dětství a dospívání: dopady a souvislosti v sociálně-psychologické perspektivě*. Praha: Grada, 2020. 175 s. ISBN 978-80-271-2887-7.

REICHEL, Jiří. *Kapitoly metodologie sociálních výzkumů*. Praha: Grada, 2009. 184 s. ISBN 978-80-247-3006-6.

SUCHÁ, Jaroslava et al. *Hraní digitálních her českými adolescenty*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2018. 178 s. ISBN 978-80-244-5424-5.

ŠMAHEL, David. *Psychologie a internet: děti dospělými, dospělí dětmi*. Praha: Triton, 2003. 158 s. ISBN 80-7254-360-1.

Zadávající pracoviště:	Ústav sociálních studií, Pedagogická fakulta
Vedoucí práce:	PaedDr. Bc. Martin Knytl, MBA, MCS
Oponent:	PhDr. Jan Drahoňovský

Datum zadání závěrečné práce: 28.2.2023

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci *Agresivní chování hráčů v prostředí online počítačových her* vypracovala pod vedením vedoucího práce PaedDr. Bc. Martina Knytla, MBA, MCS, samostatně a uvedla jsem všechny použité prameny a literaturu.

V Hradci Králové dne 15. 4. 2024 _____

Adéla Kaňkovská

Poděkování

Na tomto místě bych ráda poděkovala mému vedoucímu bakalářské práce panu PaedDr. Bc. Martinu Knytlovi, MBA, MCS, za odborné vedení, cenné rady, a zároveň za jeho trpělivost, pochopení a vstřícný přístup při tvorbě této kvalifikační práce. Mé poděkování patří také respondentům za ochotu participovat na dotazníkovém šetření. Dále bych chtěla poděkovat mému nejbližšímu okolí za jejich podporu během celého studia.

Anotace

KAŇKOVSKÁ, Adéla. *Agresivní chování hráčů v prostředí online počítačových her*. Hradec Králové: Pedagogická fakulta Univerzity Hradec Králové, 2024. 65 s. Bakalářská práce.

Bakalářská práce je zaměřena na problematiku agresivního chování mezi hráči v prostředí online počítačových her. V teoretické části jsou vymezeny počítačové hry a jejich klasifikace, dále jsou charakterizovány vybrané online herní žánry a motivace hráčů, které vedou k hraní počítačových her. Následuje část zabývající se komunikací v kyberprostoru a komunikací v online hrách, včetně disinhibičního efektu. Nezbytnou součástí je pojetí agrese v kontextu počítačových her, včetně vymezení agrese a agresivity, její klasifikace a projevů v online herním prostředí. V empirické části dochází za použití kvantitativně orientovaného přístupu a techniky dotazníku k mapování zkušeností s agresivním chováním v online herním prostředí.

Klíčová slova: agresivní chování, počítačové hry, komunikace ve hrách, hráčská komunita

Annotation

KAŇKOVSKÁ, Adéla. *Manifestations of Aggressive Behaviour of Computer Game Players in the Online Environment*. Hradec Králové: Faculty of Education, University of Hradec Králové, 2024. 65 pp. Bachelor Thesis.

The bachelor thesis focuses on the issue of aggressive behaviour among players in the environment of online computer games. In the theoretical part, computer games and their classification are defined, then selected online game genres and players' motivations that lead to playing computer games are characterized. This is followed by a section dealing with communication in cyberspace and communication in online games, including the disinhibition effect. An essential part is the concept of aggression in the context of computer games, including the definition of aggression and aggression, its classification and manifestations in the online gaming environment. In the empirical part, a quantitative approach and questionnaire technique are used to map experiences of aggressive behaviour in online gaming environments.

Keywords: aggressive behavior, computer games, communications in games, gaming community

Prohlášení

Prohlašuji, že bakalářská práce je uložena v souladu s rektorských výnosem č. 13/2022 (Řád pro nakládání s bakalářskými, diplomovými, rigorózními, dizertačními a habilitačními pracemi na UHK).

Datum: ……. Podpis studenta: ……

Obsah

Úvod **9**

1 Počítačové hry jako fenomén současné doby **10**

1.1 Vymezení a klasifikace počítačových her 10

1.2 Vybrané online herní žánry 15

1.3 Motivace hráčů k online hraní her 18

2 Vybraná specifika online komunikace **21**

2.1 Kyberprostor a virtuální komunikace 21

2.2 Efekt online disinhibice 25

2.3 Sociální komunikace v online hrách 27

3 Pojetí agrese v kontextu počítačových her **29**

3.1 Vymezení pojmů agrese a agresivita 29

3.2 Klasifikace agrese 30

3.3 Agrese v herním prostředí 31

4 Výzkumné šetření **39**

4.1 Výzkumný problém, cíl, předpoklady 39

4.2 Stanovení přístupu výzkumného šetření 40

4.3 Charakteristika sběru dat a výzkumného souboru 41

4.4 Výsledky výzkumného šetření 43

4.5 Shrnutí výzkumného šetření 51

Závěr **55**

Seznam použitých zdrojů **56**

Seznam tabulek **65**

Příloha **66**

Úvod

Online počítačové hry hrají významnou roli v životech mnoha jedinců, zejména u mladší generace. Samotné hraní online počítačových her se stalo nedílnou součástí moderního digitálního světa, které přináší nejen zábavu, ale také možnost komunikovat, spolupracovat a porovnávat se s hráči z celého světa. S rostoucí popularitou online her se však objevují určitá rizika, s kterými se může jedinec setkat. Jedním z rizik by se dalo zařadit agresivní chování, které se může mít mnoho podob, od verbálního konfliktu až po fyzické útoky, přičemž tyto projevy mohou negativně ovlivňovat jak hráče samotného, tak i ostatní hráče a narušovat tak celkovou atmosféru herního prostředí.

Bakalářská práce je rozdělena do čtyř hlavních kapitol, kdy první tři jsou zaměřené výhradně teoreticky k ukotvení jednotlivých pojmů, které jsou stěžejními pro tuto práci. Teoretická část práce definuje počítačové hry, specifikuje online herní žánry, a také se zaměřuje na motivaci hráčů k hraní počítačových her. Práce se dále zabývá komunikací v kyberprostoru, která je také součástí při hraní online počítačových her. V neposlední řadě se práce zaměřuje na agresivní chování, kde je obsahem definování pojmů agrese a agresivita, a s tím související druhy agresivního chování. V závěru teoretické části je pozornost věnována agresi mezi hráči v prostředí online počítačových hrách a její následné regulaci.

Čtvrtá kapitola je věnována samotnému výzkumnému šetřením postaveném na kvantitativním přístupu, které bylo podkladem pro empirickou část této práce. Za cílovou skupinu byli zvoleni adolescenti, kteří tráví významné množství času na počítači a online hry jsou často jedním z hlavních aspektů jejich digitálního života, které pro ně jsou nejen zábavnou aktivitou, ale také prostředím, kde se učí interagovat s ostatními hráči, řešit konflikty a budovat sociální vazby.

Cílem bakalářské práce je na základě odborných zdrojů charakterizovat problematiku agresivního chování v prostředí online počítačových her a její blízké oblasti. Výzkumné šetření v návaznosti má za cíl zjistit, jakou roli zaujímají hráči ve věku 15-20 let v případě zkušeností s agresivním projevy v online počítačových hrách.

Očekávaným přínosem bakalářské práce je proniknutí do světa online počítačových her, komunikačních mechanismů mezi hráči a agresivních projevů v digitálním prostředí. Zvláštní pozornost je věnována roli hráčů při projevech agresivního chování v online počítačových hrách. Tato práce může rovněž posloužit jako inspirace pro další výzkum v oblasti online her.

1 Počítačové hry jako fenomén současné doby

V první kapitole jsou vymezeny základní informace týkající se počítačových her, které získaly v současné době velkou popularitu. Součástí kapitoly je klasifikace počítačových her a detailněji rozebrány vybrané online herní žánry, které se řadí mezi nejoblíbenější. V poslední části této kapitoly je vymezena motivace hráčů k samotnému hraní online her.

1.1 Vymezení a klasifikace počítačových her

Digitální technologie a internetová kultura významně proměnily způsob, jakým lidé tráví svůj volný čas a komunikují. Jedním z fenoménů, který v tomto kontextu výrazně vzrostl, je fenomén počítačových her a online her. Kořeny tohoto fenoménu lze nalézt již v druhé polovině 20. století. Jejich popularita rapidně vzrostla a nabyla na významu zejména v prvním desetiletí 21. století, kdy došlo k rapidnímu rozvoji technologie. Hraní počítačových her ve volném čase si získalo oblibu nejen mezi mladou generací, ale i u dospělých.

Podle Encyklopedie videoher bývá termín počítačová hra často používán s totožným významem jako slovo videohra (Wolf, 2012 in Suchá, 2018, s. 26). Počítačové hry z širšího pojetí jsou takové hry, které jsou dostupné skrze různé digitální technologie, jako jsou osobní počítače, notebooky, herní konzole, mobilní telefony nebo tablety (Basler, 2018). Dostál (2009) popisuje, že každá počítačová hra má podstatu ve virtuálním světe, do kterého hráč vstupuje prostřednictvím vstupních zařízení, jako je klávesnice, myš, joystick, volant a definuje počítačové hry jako software, který není primárně určen na dosahování vnějších cílů a dle svého zaměření uživateli poskytuje zábavu, odreagování, relaxaci či rozvoj osobnosti. Lze se také setkat s pojmem počítačová hra v užším pojetí, za které jsou považovány hry, které se hrají prostřednictvím počítače a videohry, jež jsou hrané primárně prostřednictvím herní konzole. Nadřazeným pojmem počítačové hře a videohře je digitální hra (Suchá a kol., 2018). Bendová (2019) doplňuje, že oblíbeným prostředkem ke hraní her v posledních letech se stal mobilní telefon či tablet. Pro účely bakalářské práce se hledí na počítačové hry z širšího pojetí, tudíž nebudou rozeznávány rozdíly mezi počítačovými hrami a videohrami.

Rozsah počítačových her v současné době internetu nabízí širokou škálu možností a lze je klasifikovat do různých kategorií podle různých kritérií. Jedním z nejzákladnějších a klíčových dělení je dle týmového rozložení. Jedná se o rozlišení na singleplayer a multiplayer hry. Hry určené pro jednoho hráče, známé jako singleplayer

hry, jsou navrženy s ohledem na individuální hráčský zážitek a jsou optimalizovány pro samostatné hraní. Na rozdíl od toho jsou multiplayer hry navrženy tak, aby umožnily současné zapojení více hráčů. Tyto hry využívají propojení přes síť, což umožňuje hráčům interagovat a spolupracovat, soutěžit či se střetávat v rámci herního prostředí. Tímto způsobem se otevírá široká škála sociálních interakcí a strategických možností, které přispívají k bohatosti a dynamice multiplayer herního prostředí (Basler, 2018). Avšak některé herní tituly disponují možností přepínání mezi režimem pro jednoho hráče a pro více hráčů, což poskytuje uživatelům širší spektrum možností v závislosti na jejich preferencích a aktuálním kontextu hry (Suchá a kol., 2018).

Dále můžeme hry rozdělit na online a off-line. Pro off-line hry není nutné stálé síťové připojení a mohou být hrány samostatně bez nutnosti online interakce (Basler, 2018). Online počítačové hry vyžadují aktivní připojení k internetu pro jejich hraní, což umožňuje interakci s ostatními hráči. V online hrách je běžně možné hrát proti jiným lidským hráčům, kompetitivní hraní proti lidským protivníkům poskytuje hráčům větší požitek, než hraní proti počítačem ovládanému soupeři (Weibel et al., 2008) Hraní a ovládání her poskytuje hráčům zkušenosti a zároveň jim nabízí krátkou přestávku od reality a povinností v reálném životě. Online hry mimo jiné poskytují hráčům příležitost chovat se určitým způsobem nebo dělat věci, které by za normálních okolností nedělali, a to i způsoby, které by byly v reálném světě považovány za nepřijatelné (Frostling-Henningsson, 2009).

Oblíbenost online her stoupá a v rámci současných her existuje široká škála různých typů online her pro více hráčů, které nabízejí různorodé zážitky. Některé z těchto her rozšiřují koncepty tradičních her pro jednoho hráče tím, že přidávají online mód pro více hráčů, zatímco jiné jsou navrženy od základu s důrazem na masovou interaktivitu. Velikost hráčské základny se liší, přičemž některé jsou určeny pro menší skupiny, zatímco jiné vyžadují ke správnému fungování minimálně stovky až tisíce hráčů. Z hlediska hratelnosti se některé hry zaměřují na rychlou a okamžitou akci, což umožňuje hráčům snadněji se zapojit do hry a zažít okamžité uspokojení. Naopak jiné hry jsou navrženy tak, aby poskytovaly hlubší a složitější herní zážitek, který vyžaduje trpělivost, strategii a investovaný čas (Siitonen, 2007).

V rámci dalšího dělení se můžeme setkat s rozlišením na základě platebních modelů, které Koláček rozděluje na:

1) Premium hry – využívají platební metodu založenou na jednorázovém poplatku, který je uhrazen při pořízení konkrétní hry a po jeho zaplacení je možné hru využívat bez omezení;
2) Freeware hry – umožňují hráčům hrát bez nutnosti platit jakékoliv poplatky, jedná se o hry, u kterých se neočekává návratnost investic nebo se může jednat o reklamu na jinou placenou hru;
3) Freemium hry – u těchto her není požadován žádný poplatek za instalaci a základní hraní, avšak určitý obsah hry je uzamčen a jeho odemčení vyžaduje finanční investici, také tyto hry často financují svůj vývoj prostřednictvím reklam, které se objevují během hraní;
4) Shareware – tento typ her je limitován časem nebo dostupností počtem kol ve hře a k dalšímu hraní je potřeba zakoupení hry (Koláček, in Jirkovský, 2013, s. 73-83).

Dříve byly hry prodávány nejčastěji za jednorázový poplatek. Nicméně v posledních letech se prosadil model, kde si hráči platí za přístup ke hře na určitou dobu a často mají možnost dokupovat další digitální zboží, jako jsou virtuální měny, rozšíření příběhu, vybavení nebo úpravy vzhledu postavy. Některé hry, jako například Fortnite, jsou zcela zdarma a jejich výdělek je založený na prodeji digitálních příplatků, které hráči mohou ke hře dokoupit (Chomynová a kol., 2022).

Velkou popularitu získaly tzv. lootboxy, což jsou virtuální balíčky, které hráči mohou buď získat v průběhu hry, nebo si je zakoupit za virtuální měnu. Po otevření těchto balíčků může hráč na základě náhody získat vylepšení pro svou postavu ve hře, jako jsou lepší vybavení nebo zlepšené vlastnosti, nebo vizuální úpravy postavy či vybavení. (Chomynová a kol., 2023). Podle celosvětového výzkumu 463 nejpopulárnějších počítačových her dostupných na herní platformě Steam se ukázalo, že v roce 2019 obsahovalo určitou formu lootboxů, a to celkem 71 % z nich (Zendle a kol., 2019 in Chomynová a kol., 2022). Lootboxy však také přinášejí také svá rizika, neboť některé hry byly úmyslně navrženy tak, aby hráče motivovaly k nákupu lootboxů místo zdokonalování jejich herních dovedností. Toto bylo hráči považováno za velkou nespravedlnost, neboť výhody ve hře byly dostupné pouze za finanční platbu. Například Belgie a Nizozemsko od roku 2018 lootboxy zakázala a klasifikovala jako hazardní hry, avšak lootboxy, které jsou získané v průběhy hry zdarma takto klasifikovány nebyly (Chomynová a kol., 2022).

Počítačové hry se dělí také podle herního žánru. Toto dělení je velmi obsáhlé a každý autor má svůj individuální pohled, a proto se lze setkat s mnoha variacemi dělení. Velmi podrobné dělení uvedl profesor Rehbein a jeho kolektiv v roce 2016, kde v rámci tohoto modelu identifikovali různé herní žánry, ke kterým uvedli i konkrétní příklady počítačových her (viz tabulka 1) (Basler, 2018). Například Wolf v roce 2002 ve své knize The Medium of the Video Game popisuje 40 různých žánrů (Suchá a kol., 2008).

Tabulka 1 *Model herních žánrů*

Hlavní herní žánr	**Subžánr**	**Příklady počítačových her**
Kognitivně-dovednostní	Karetní hry	Solitaire, Free Cell, Klondike
	Puzzle hry	Candy Crush Saga, Tetris, Bejeweled
	Digitální deskové hry	Mahjong, Scrabble
	Kvízové hry	Milionář, Quizduell
	Dovednostní hry	Bubble Shooter, Fruit Ninja
	Fitness hry	Wii Fit, Wii Sports, Wii Cardio Workout
	Hudební hry	Guitar Hero, Rocksmith, Singstar
	Párty hry	Mario Party, Wii Party
	Hry skrytých objektů	Mystery Estate, Pearl´s Peril
Sportovní	Sportovní hry	FIFA, NFL, NBA, Golf
Závodní	Závodní hry	Need for Speed, Gran Turismo
Simulace	Simulace a konstrukce	Hay Day, The Settlers, Anno
	Simulace života	The Sims, Pou, Neopets
	Business simulace	Sim City, Theme Hospital, Airport City
	Sandbox	Garry´s Mod, Minecraft
	Letecký simulátor	World of Airplanes, Oolite
Akční a adventury	Akční adventury	Assasin´s Creed, Portal, LA. Noire
	Jump'n'Run	Super Mario, Temple Run
	Adventury	Professor Layton, Broken Sword
	Akční hry	Trine, Red Dead Redemption

	Survival horror	Outlastm The Last of Us, Silent Hill
	Arkády	Pacman, Farm Frenzy, XG Blast
	Bojové hry - Beat‘em up	Streetfighter, Naruto Ultimate Ninja Storm
Hlavní herní žánr	**Subžánr**	**Příklady počítačových her**
Střílečky (shooter)	First-person shooter	Call of Duty, Battlefield, Counter Strike
	Third-person shooter	Kane & Lynch, Lost Planet, Army of Two
	Shoot´em up	Moorhuhn
Strategie	Strategické hry	Clash of Clans, Plants vs. Zombie
	Real-time strategie	Defense of Ancients, Starcraft
RPG	RPG	Risen, The Banner Saga, Final Fantasy
	Akční RPG	Secret of Evermore, The Elder Scrolls, Fable
	MMORPG	World of Warcraft, Metin 2, League of Legends

Zdroj: Basler, 2018

Rozmanitost her je velmi široká, a tudíž může být u některých počítačových her rozlišení složité, jelikož se může vyskytovat ve hře více žánrů současně. Nejprodávanějším žánrem v roce 2017 podle Entertainment Software Association byly střílečky (Suchá a kol., 2018).

Z výzkumu Suché a kolektivu, kterého se účastnilo 3 950 adolescentů, kteří navštěvovali v roce 2017/2018 druhý stupeň základních škol, osmi-, šesti- a čtyřletá gymnázia, střední školy či střední odborné učiliště bylo zjištěno, že mezi nejoblíbenější hry patří Minecraft, Fortnite, FIFA, Counter Strike, League of Legends, World of Tanks, World of Warcraft, Shakes and Fidget, Rocket League, Call of Duty a The Sims. V tomto výzkumu bylo také zjištěno, že celkem 17 % českých adolescentů tráví více než 4 hodiny denně hraním digitálních her a 4 % adolescentů vykazovalo závislost na hraní her. Průměrně hráči ze skupiny vykazující závislost na hrách denně tráví hraním her 5,60 hodin. Na druhou stranu hráči, u kterých nebyly zjištěny známky problematického

nebo závislostního hraní, stráví v průměru pouze 1,83 hodin denně hraním her (Suchá a kol., 2018).

Hry na evropském trhu jsou posuzovány pomocí systému PEGI (*Pan-European Game Information*). Tento systém poskytuje užitečné informace o hře a napomáhá kupujícímu při rozhodování o koupi hry. Mezi tyto informace se řadí doporučená věková kategorie (3, 7, 12, 16 a 18 let) Dále informace o přítomnosti vulgárních výrazů ve hře, zda se objevují prvky užívání drog, diskriminace, strašidelné nebo hororové prvky, hazardní hraní, sexuální obsah a násilí. Rovněž je uvedeno, zda je možné ve hře provádět digitální nákupy (včetně virtuální měny a lootboxů) a zda je potřeba online interakce s ostatními hráči (Chomynová a kol., 2023).

Zajímavostí v prostředí hraní digitálních her je, že se pořádají turnaje na amatérské, poloprofesionální a profesionální úrovni. Existují i týmy hráčů, kteří se věnují profesionálnímu esportu. Tyto týmy, soutěží na profesionálních turnajích, kde lze vyhrát velké množství peněz. Populární hry jako League of Legends, Fortnite a Dota 2 přitahují na své turnaje tisíce diváků. Na internetu může tyto turnaje sledovat až miliony diváků prostřednictvím streamovacích platforem, jako jsou Twitch nebo Youtube Gaming. Například na turnaji Dota 2 s názvem „The International“ v roce 2021 se hrálo o více než 900 milionů Kč (Chomynová a kol. 2022).

1.2 Vybrané online herní žánry

Online světy her nabízejí širokou škálu zážitků, od dobrodružství a soubojů po tvorbu a sociální interakci. Tato různorodost a atraktivita přitahují širokou škálu hráčů s různými zájmy a preferencemi. Tato kapitola je věnována online variantám počítačových her, které jsou označovány MMO (z ang. *massively multiplayer online*). Tyto hry jsou charakterizovány tím, že zde může být současně přítomno mnoho hráčů, často v řádech tisíců, kteří mají schopnost ovlivňovat sebe navzájem (Blinka, 2015).

V rámci virtuálních světů lze identifikovat několik kategorií žánrů. Podle Blinky (2015) převažují MMORPG (z ang. *role playing games*) a MOBA (z ang. *multiplayer battle arena*). Ghuman a Griffiths (2012) rozšiřují o žánry MMOFPS (z ang. *multiplayer online first-person*) a MMORTS (z ang. *massively multiplayer online realtime strategy*).

MMORPG

Jedná se o hry na hrdiny, které se často odehrávají v prostředí fantasy nebo sci-fi. Hráči mezi sebou mohou komunikovat, spolupracovat a budovat vztahy s ostatními (Griffiths, Davies, & Chappell, 2003). V těchto hrách si hráči vytvářejí postavu před vstupem do herního světa a následně ovládají postavu, plní úkoly, bojují s monstry a střetávají se s postavami ostatních hráčů (Blinka, 2015). Tento typ her má charakteristiku, že probíhají kontinuálně, bez ohledu na to, zda jsou v danou chvíli přítomní nebo nepřítomní konkrétní hráči (Wolf, 2012 in Suchá a kol., 2018, s. 34). Je patrné, že MMORPG hry přitahují hráče na delší dobu než ostatní herní žánry. Někteří jednotlivci projevují tendenci přisuzovat větší důležitost a uspokojení sociálním aspektům herního světa než sociálním interakcím ve skutečném světě (Smahel, Blinka, Ledabyl, 2008). Příkladem této kategorie je velmi známá hra World of Warcraft, která získala neuvěřitelnou popularitu (Blinka, 2015).

MOBA

Představuje žánr, ve kterém si každý hráč vybere jednoho hrdinu, který má své speciální schopnosti a bojuje v krátkých, několikaminutových sekvencích proti ostatním hráčům (Blinka, 2015). Jedná se většinou o dva týmy, obvykle složené z pěti nebo tří uživatelů. Tento žánr zaznamenal v současné době obrovský zájem a mezi jeho zástupce patří například hra League of Legends nebo DOTA 2 (Iacolino et al., 2019).

Z analýzy dat z roku 2013 na území České republiky vyplývá, že žánr MOBA zaujal dominantní postavení mezi oblíbenými herními žánry. Zvláště významné zjištění, že hra tohoto žánru, konkrétně League of Legends, vykazovala nejvyšší riziko závislosti mezi hráči. V rámci obecného výzkumu online her pro více hráčů, který zahrnoval masivně multiplayer hry, se potvrdil stereotyp, že tato forma zábavy je především oblíbená mezi mužskou populací (Blinka, 2015). Větší oblíbenost hraní počítačových her u chlapců také potvrzuje studie Mládež a zdraví z roku 2006, která se týkala pouze žáků 9. tříd základních škol. Z celkem 1665 respondentů bylo 842 chlapců, kde 52 % uvedlo, že hraje v pracovní dny alespoň 2 hodiny a o víkendech dokonce 62 % chlapců. Mezi dívkami byla tato intenzita hraní zaznamenána pouze u 17 % (Nešpor, Csémy, 2007).

Na rozdíl od MMORPG, kde často dochází k prolínání herních zážitků a příběhů, jsou zápasy v MOBA hrách často jasně odděleny a mají minimální nebo žádný vliv na

příběh či vývoj postavy mezi jednotlivými zápasy. Například i po dosažení maximální úrovně postavy v průběhu jednoho zápasu začíná hráč v dalším zápase znovu od úrovně první, což podtrhuje striktní oddělení jednotlivých herních situací (Iacolino et al., 2019).

MMOFPS

V tomto žánru se jedná se o střílečky z první osoby, kde hráč bojuje s nepřáteli v 3D prostředí. Během hry je na dolní části obrazovky vidět pouze paže hrdiny a jeho zbraň, kterou používá k eliminaci protivníků. Jedná se především o akční hry jako například Counter Strike a Fortnite. Tyto hry jsou založeny na schopnostech a dovednostech hráče, jelikož vyžadují pozornost, včasné reakce. Velmi dominantním aspektem těchto her je soutěživost (Nagygyörgy et al., 2012).

V žánru střílečekse rovněž objevuje varianta nazývaná Third person shooter, která charakterizuje zobrazení celé herní postavy z pohledu hráče. Díky této perspektivě z třetí osoby hráči získávají širokou paletu možností, jak se pohybovat a jednat, jako například překonávání překážek skákáním, lezením nebo skutálením se, čímž se otevírají různé strategické přístupy k průzkumu herního světa (LMK, nedat., in Suchá a kol., 2018).

MMORTS

Představuje specifický typ online her, který kombinuje prvky masivního multiplayeru a strategického hraní v reálném čase. Hráči koordinují týmy, rozvíjejí své specializované oblasti nebo se spojují s ostatními hráči, aby ve hře získali vyšší status ve jménu důležité postavy virtuálního světa (Nagygyörgy et al., 2012).

Zájem o hry v online prostředí roste a tento trend neunikl pozornosti ani vědeckého výzkumu. V roce provedla společnost Ipsos MediaCT průzkum týkajících se preferencí a návyků v šestnácti evropských zemích včetně České republiky. Průzkum probíhal formou online dotazníků i osobních rozhovorů, kde bylo osloveno 15 142 respondentů ve věku 16-64 let. V rámci průzkumu v České republice se podílelo 651 účastníků. Získané výsledky naznačují, že 56 % českých respondentů věnuje čas videohrám. Z této skupiny pozoruhodných 90 % jedinců, kteří se věnují online hrám, tím se Česká republika umístila na prvním místě v oblasti online her (Ipsos MediaCT, 2012). Podobně i výzkum EU Kids Online IV ukázal, že české děti a mládež ve věku 9-16 let se v online prostoru vyznačují větším zájmem o hraní her než jejich vrstevníci v jiných evropských zemích (Smahel et al., 2020).

1.3 Motivace hráčů k online hraní her

V současné digitální éře, kde online hry zaujímají stále větší roli v oblasti zábavy, získává výzkum motivací hráčů v těchto virtuálních herních prostředích klíčový význam. Motivace hraje klíčovou roli ve formování chování hráčů a poskytuje hluboký vhled do toho, co je pohání k účasti v těchto herních světech. Online prvky v hrách mohou dětem významně usnadnit začlenění do kolektivu, umožňovat navazování nových přátelství a posilování existujících vztahů. Avšak v některých případech mohou hry sloužit jako prostředek úniku před nudou (Květoň, 2020).

V roce 2006 Yee představil model motivace pro online hraní, který vycházel ze studií Bartlových hráčských typů a kvalitativních informací z předchozích výzkumů zaměřených na hráče MMORPG. Yee identifikoval 10 základních komponent motivace k hraní, jež následně seskupil do tří obecnějších dimenzí, jedná se o úspěch (achievement), sociální interakce (socialization) a ponoření se do hry (immersion) (Květon, 2020). K těmto třem dimenzím přidělil různé komponenty motivace, které jsou detailně rozčleněny (viz tabulka 2).

Tabulka 2 *Model motivace pro hraní*

Úspěch (Achievement)	**Sociální aspekt (Socialization)**	**Ponoření do hry (Immersion)**
Pokrok (Advancement)	Socializace (socializing)	Objevování (Discovery)
Mechaniky (Mechanics)	Vztahy (Relationship)	Hraní rolí (Role-playing)
Soutěžení (Competition)	Týmová práce (Teamwork)	Přizpůsobování (Customization)
		Únik (Escapism)

Zdroj: Yee, 2007

Koncept úspěchu poskytuje strukturovaný přístup pro hráče, kteří se zaměřují na dosahování výsledků a excelenci ve své hře. Tato kategorie je rozdělena do tří podkategorií. První podkategorie, nazvána pokrok, zahrnuje hráče, kteří se zaměřují na dosahování moci a rychlého postupu ve hře. Druhá podkategorie, nazvaná mechaniky, představuje hráče, kteří nalézají radost v technických aspektech hry a rádi zkoumají její herní systém za účelem optimalizace výkonu svých postav. Třetí podkategorie, soutěžení,

charakterizuje hráče, kteří se hlavně zajímají o překonávání výzev a soupeření s ostatními hráči (Květon, 2020).

Sociální dimenze zahrnuje komponenty socializace, reflektuje zájem hráčů o interakci s ostatními hráči, vyjádřený pomocí seznámení, povídaní, poskytování pomoci a rad ostatním. Dalším komponentem jsou vztahy, přičemž hráči vyjadřují touhu navazovat trvalé a hodnotné vztahy s ostatními účastníky herní komunity. Posledním komponentem je týmová práce, což znamená že pro tyto hráče je klíčové pociťovat se jako plnohodnotná součást skupiny a přispívat k růstu této kolektivity (Květon, 2020).

Poslední dimenze ponoření do hry zastřešuje komponent objevování, kde hráče pohání touha prozkoumávat herní prostředí a odhalovat tajemná místa. Druhým komponentem je hraní rolí, kde hráči nacházejí potěšení v kreativním vytváření herní postavy včetně fiktivního příběhu. Třetí komponent se nazývá přizpůsobení, v tomto komponentu si hráč nejvíce užívá úpravy vzhledu a herního charakteru své postavy. Poslední komponent útěk je zaměřen na hráče, kteří přistupují k hraní s touhou uniknout realitě (Květon, 2020). Mezi další motivaci, která vede hráče k hraní MMOG, je snaha manipulovat s ostatními hráči nebo je ovládat proti jejich vůli (Yee, 2007).

Yee provedl faktorovou analýzu a dospěl k závěru, že hráč, který dosahuje vysoké úrovně motivace v jednom aspektu, například ve výkonu, nemusí nutně zažívat nižší úrovně motivace v jiném aspektu, jako je ponoření do hry. Hráč může excelovat v různých motivačních dimenzích současně, což zdůrazňuje pestrost a individualitu hráčských motivací, které se nepřekrývají ani vzájemně nevytlačují. Rovněž výzkum odhalil zajímavé rozdíly mezi muži a ženami. Podle Yeeho se ukazuje, že muži obvykle věnují svůj herní čas postupu ve hře zejména porozumění herním mechanismům, dosahování nových úrovní a hledání vzácných předmětu. Naopak ženy investují svůj čas spíše do budování sociálních vztahů a přátelství v herním prostředí (Yee, 2007).

Různorodost herních motivací, které MMORPG uspokojují, naznačuje, že tyto typy her jsou obzvláště vhodné, protože je lze přizpůsobit jednotlivým hráčům s různými herními preferencemi. V důsledku toho lze předpokládat, že existuje mnoho způsobů, které mohou vést některé jedince k tomu, aby si MMORPG oblíbili (Kuss, 2013).

V rámci analýzy žánru online akčních her z pohledu první osoby se výzkumníci Jansz a Tanis (2007) zaměřili na identifikaci sedmi klíčových motivů, které formují hráčské chování v tomto specifickém typu videoher. Tyto motivy zahrnovaly soutěživost, zájem, zábavu, fantazii, sociální interakce, vzrušení a výzvu. Zajímavým aspektem jejich studie bylo také srovnání motivací mezi amatérskými a poloprofesionálními hráči s cílem

odhalit rozdíly v jejich motivovanosti. Výsledky ukázaly, že mezi poloprofesionálními hráči převažovaly komponenty soutěživosti a výzvy ve srovnání s amatéry. Tímto způsobem vyplývá, že hráči s vyšším stupněm zkušeností a angažovanosti v online akčních hrách vyhledávají více konkurenčních a náročných prvků hry. Zároveň bylo pozorováno, že motiv vzrušení se u poloprofesionálních hráčů v některých případech snižoval, což naznačuje, že jejich motivace může být více zaměřena na dosažení cílů a zdokonalování dovedností než na elementy čistě emocionálního uspokojení. Celkově jejich průzkum naznačil, že online střílečky z pohledu první osoby se nehrají izolovaně, ale že motiv sociální interakce byl největším prediktorem času, který hráč stráví herní aktivitou.

V online hraní s masivním počtem hráčů hraje sociální aspekt klíčovou roli, jak ukazuje studie Colea a Griffithse z roku 2007. Na rozdíl od představy, že by se jednalo o spíše uzavřenou činnost, se tato forma hraní opírá o nutnost komunikace a spolupráce s ostatními hráči pro dosažení úspěchu. Hráči často vytvářejí trvalé skupiny, jako jsou klany či gildy, a věnují významnou část svého herního času právě této formě kolektivního hraní. Pro mnohé z nich se hra stává nejen způsobem zábavy, ale také prostředím, ve kterém vznikají a upevňují komunitní vazby (Blinka, 2015).

Domahidi a Quandt (2015) studovali hráče, kteří tráví hraním her alespoň tři hodiny denně. Z 35 dotazovaných respondentů polovina zdůraznila důležitost sociálních složek hry a více než polovina uvedla, že pravidelně hraje v online cechách nebo klanech. Kowert, Festl a Quandt (2014) také zjistili, že lidé, kteří hrají online hry, vykazují větší sociální motivaci a problematičtější herní chování než ti, kteří hrají offline nebo hry nehrají vůbec.

2 Vybraná specifika online komunikace

Druhá kapitola přináší vhled do světa kyberprostoru a internetu, kde jsou tyto pojmy následně vymezeny. Dále se kapitola zabývá virtuální komunikací, která v kyberprostoru probíhá. Nezbytnou součástí této kapitoly je disinhibiční efekt, který se nepochybně řadí k virtuální komunikaci. V závěru je vymezena komunikace hráčů v online počítačových hrách.

2.1 Kyberprostor a virtuální komunikace

Virtuální prostředí společně s internetem formuje naší moderní společnost. Je tedy důležité si tyto základní pojmy vymezit. Šmahaj (2014, s. 16) definuje internet jako *„globální síť, která propojuje lokální počítačové sítě a zároveň poskytuje různé služby (např. osobní a komerční webové stránky, sociální sítě, globální vyhledávače).“* Internet je považován za dnešní fenomén, který se vyznačuje tím, že je snadno dostupný, přístupný a poskytuje možnost anonymního působení (Šmahaj, 2014).

Mělo by se mít na vědomí, že internet přináší určitá rizika. Za zásadní problém je považována „paměťová“ vlastnost internetu, což znamená, že veškerý obsah, který na internet nahrajeme, tak tam navždy zůstane. Kolouch (2016, s. 135) ve své knize zmiňuje celosvětové pravidlo ze světa ICT, které zní *„pokud kdykoliv cokoliv nahrajete, přenesete, zprostředkujete, vložíte do kyberprostoru, zůstane to tam „navždy“.“* Uživatelem internetu je totiž vytvářena digitální stopa, kterou lze rozdělit na ovlivnitelnou a neovlivnitelnou. Digitální stopa ovlivnitelná je formována chováním daného uživatele, který vědomě a dobrovolně rozhoduje, které informace zveřejní např. na sociálních sítích, e-mailech. Neovlivnitelná digitální stopa zahrnuje informace o uživateli, které jsou shromažďovány a zpracovány bez jeho vědomí a aktivního souhlasu např. o připojení k internetu, o počítačovém systému (Kolouch, 2016).

Již zmíněné virtuální prostředí, známé jako kyberprostor je prostředí, ve kterém probíhají online aktivity a interakce prostřednictvím internetu. Tento virtuální prostor se výrazně liší od těch v reálném světe, což činí tento svět specifickým. Kolouch (2016, s. 43) kyberprostor definuje jako *„prostor kybernetických aktivit či jako prostor vytvořený informačními a komunikačními technologiemi, který vytváří virtuální svět (či prostor) jako paralelu k prostoru reálnému.“* Kolouch (2016) přirovnává kyberprostor k ledovci. Podle něj je viditelná část kyberprostoru, kde se běžní uživatelé pohybují při své rutinní práci s moderními technologiemi, jako povrch ledovce. Pod hladinou je pak

neviditelný prostor, kde mohou probíhat různé formy kriminální činnosti. Blinka (2015) ve své publikaci zdůrazňuje, že v kyberprostoru mohou u lidí vznikat různé patologické projevy chování a prožívání. Jelikož v online prostředí se ocitáme v neomezeném prostoru, který není vázán hranicemi, což otvírá dveře k interakci napříč různými kulturami a společnostmi (Šmahaj, 2014). Tato nekonečná propojenost a diverzita prostřednictvím internetu přináší různé výzvy a příležitosti, ale také může podnítit rozvoj různých forem atypického chování a prožívání.

Virtuální komunikace

Komunikace patří mezi základní potřeby jak lidí, tak i zvířat, a je považována za nejčastější formu sociální interakce. Je stěžejním prvkem naší schopnosti porozumět sobě samým i ostatním. Skrze komunikaci získáváme a sdílíme informace, vyjadřujeme emoce a postoje, navazujeme a udržujeme vztahy s ostatními lidmi, a dokonce i ovlivňujeme jejich chování a myšlení. Jedná se o klíčový aspekt lidského života, který ovlivňuje mnohé sféry našeho každodenního fungování (Mikuláštík, 2010). Komunikaci v obecném pojetí lze chápat jako „*sdělování informací prostřednictvím signálů a prostředků: ústně, písemně, mimikou, gesty a dalším neverbálním chováním. Probíhá většinou mezi dvěma a více lidmi, dále pomocí tisku, rozhlasu a jiných médií.“* (Janáčková, 2009, s. 11).

Internet vnesl radikální změny do způsobu, jakým lidé komunikují a v odborných publikacích se lze setkat s pojmy jako je virtuální komunikace, internetová komunikace, online komunikace nebo elektronická komunikace. Podle obecné definice lze virtuální komunikaci popsat jako proces přenosu a výměny informací v kyberprostoru s využitím technologických prostředků s dostupným internetem jako je například počítač, mobilní telefon, tablet s dostupným internetem (Kopecký, Szotkowski, Dobešová, 2021). Využívanost virtuální komunikace dokazuje provedený výzkum v rámci projektu EU Kids Online IV v letech 2017 až 2018, který zkoumal online aktivity a rizika u dětí a mladistvých. Podle zjištění Bendrošové a kol. (2018) využívá 73 % českých respondentů internet ke komunikaci s rodinou či přáteli z celkového počtu 2825 účastníků.

Informace ve virtuálním prostředí lze předávat dvěma způsoby. První z nich je synchronní komunikace, která probíhá v reálném čase, kdy oba účastníci jsou přítomni současně a aktivně se účastní interakce. Například, pokud dva lidé používají chatovací aplikaci, mohou psát zprávy a ty jsou okamžitě doručeny druhé osobě, která může na ně

reagovat ihned. Stejně tak platí pro hlasové hovory přes internet, kde se oba účastníci slyší navzájem v reálném čase. Druhým typem je asynchronní komunikace, zahrnuje situaci, kdy účastníci nejsou přítomni ve stejný čas. To znamená, že každý z nich může odpovídat nebo přispívat k diskuzi v různých časech, které jsou pro ně vhodné. Například, když někdo posílá e-mail, jehož příjemce na něj může odpovědět kdykoliv v průběhu dne. Stejně tak u diskusních fór, kde jednotliví účastníci mohou přispívat k diskuzi v různých časech, aniž by byli současně online. Tato forma komunikace umožňuje větší flexibilitu a možnost odpovídat a reagovat na zprávy ve vlastním tempu a čase, což je často považováno za výhodu, zejména při práci s lidmi z různých časových pásem nebo s rozdílným pracovním harmonogramem (Kopecký, 2007).

Vzhledem k rostoucímu využívání chytrých telefonů a tabletů se rozdíl mezi synchronní a asynchronní komunikací stírá. Příjemce má možnost okamžitě reagovat na příchozí e-maily díky notifikacím, stejně jako zprávy v instant messaging. Tato flexibilita umožňuje uživatelům lépe organizovat své odpovědí a poskytovat obsah s větší přesností (Šmahaj, 2014). V rámci tématu této bakalářské práce se jedná o komunikaci mezi hráči při hraní online her, tudíž se jedná o synchronní komunikaci, kde komunikace probíhá v přítomném okamžiku.

Nesmí být opomenuto, že virtuální komunikace může přinášet určitá potencionální rizika mezi které patří například kyberšikana, sexting, kybergrooming, kyberstalking (Kopecký, 2007).

Komunikační kanály a platformy

Mezi nejoblíbenější způsoby virtuální komunikace mladé generace jsou online služby pro okamžitou komunikaci, známé jako instant messaging. Tato forma komunikace může být realizována jak písemně, tak prostřednictvím audio hovorů či videohovorů. To znamená, že si účastnící mohou okamžitě vyměňovat textové zprávy nebo se vidět a slyšet, jako by spolu byli fyzicky přítomní. Tyto služby zahrnují aplikace jako Skype, sociální sítě jako Facebook, WhatsApp apod., a také různé chatovací místnosti (Šmahaj, 2014). V chatovacích místnostech se jedná o prostředí komunikace, do kterého uživatelé vstupují záměrně, s cílem diskutovat o společných tématech, jako jsou seriály, filmy, hudební kapely či počítačové hry. Specifickým pro toto prostředí je, že se uživatelé zapojují do

takových chatů pomocí přezdívek, známé jako nickname, pod kterou vystupují (Čech, Zvoníčková, 2017).

Sociální sítě jsou prostředkem komunikace, který má v současné společnosti významné místo. Tyto online platformy umožňují uživatelům vytvářet své profily, zapojovat se do diskusních fór a prezentovat své zájmy. Mezi nejvyužívanější sociální sítě patří Facebook, Instagram, Youtube, Twitter a Linkedln (Kožíšek, Písecký, 2016). Avšak nesmí být opomenuta aplikace TikTok, která se zaměřuje na krátká videa a obzvlášť mezi mladšími uživateli se těší velké oblibě. Podle výzkumného průzkumu „České děti v kybersvětě“ provedeného v roce 2019 mezi českými dětmi ve věku 7–17 let, kterého se účastnilo 21 177 respondentů bylo zjištěno, že mezi nejčastěji využívané sociální sítě jsou YouTube (89,51 %), Facebook (72,19 %), Facebook Messenger (69,98 %) a Instagram (68,83 %). Již zmíněná aplikace Tiktok je využívána 28,45 % respondenty (Kopecký, Szotkowski, 2019).

E-mailová komunikace je dalším způsobem, jak lidé spolu mohou navzájem komunikovat. Tento způsob komunikace umožňuje jednotlivcům výměnu zpráv prostřednictvím elektronických komunikačních systémů pomocí jejich e-mailových schránek umístěných na internetovém serveru. Což v praxi znamená, že lidé mohou posílat a přijímat zprávy přes své e-mailové účty, kdekoliv a kdykoliv, s podmínkou připojení k internetu. Tento způsob komunikace je efektivní při doručování zpráv velkému množství lidí najednou, což usnadňuje rychlé šíření informací a organizaci skupinové komunikace (Čech, Zvoníčková, 2017).

Dalším prostředkem komunikace jsou blogy, které představují prostředek, kde jednotlivci sdílí osobní příspěvky a články na veřejně přístupných webových stránkách. Tyto příspěvky často reflektují určitá témata a autentické zážitky autora s cílem vyvolat diskuzi a interakci s ostatními uživateli (Šmahaj, 2014).

Specifická komunikace probíhá u hráčů online her, kde hráči mají možnost komunikovat s ostatními účastníky během hry. Komunikace je pro hráče online her velmi často klíčovým aspektem, který umožňuje sdílet zážitky a společně plnit úkoly během hry. Tato interakce často posiluje pocit splnění herních cílů a přispívá k vytvoření silného pocitu sounáležitosti v rámci herní komunity (Šmahaj, 2014). V následujících kapitolách této bakalářské práce budou podrobněji probírány aspekty komunikace v online počítačových hrách.

2.2 Efekt online disinhibice

Disinhibiční efekt je vnímán jako jedna z charakteristických vlastností virtuální komunikace. Jedná se o proces, během něhož jedinec snižuje své sociální zábrany, překonává nesmělost a ostych a projevuje se v komunikaci s větší jistotou. Tato změna v chování vede k větší otevřenosti a uvolněnosti v interakcích, ale také nese rizika překročení běžných sociálních hranic. V krajních případech může vést disinhibice k ignorování společenských norem a projevování chování, které by bylo považováno za nevhodné v normálních okolnostech (Vybíral, 2005).

Disinhibice může působit dvěma zdánlivě protichůdnými směry. Benigní disinhibice představuje první formu tohoto jevu, kdy jedinci projevují větší otevřenost a sdílí osobní informace, které by si možná neodvážili vyjádřit v běžném životě. Tento jev může vést k zvýšenému sebepoznání a pozitivnějším interakcím s ostatními. Naopak toxický disinhibiční efekt představuje situaci, kdy lidé mohou být vulgární, agresivní a projevovat hrubou kritiku vůči ostatním (Suler, 2004). Jednou z forem toxické online disinhibice je flaming. Jedná se o agresivní chování ve formě slovního napadnutí (Lapidot-Lefler, Barak, 2012). Tato forma disinhibice se může projevovat i u hráčů online her, jelikož lidé mezi sebou mohou komunikovat anonymně nebo pod falešnou identitou, necítí žádné zábrany, morální ani etické omezení, takže mohou využívat vulgární slova a nemusí skrývat agresi (Makarova, Makarova, 2019). Lapidot-Lefler a Barak (2012) zdůraznili nedostatek očního kontaktu jako nejdůležitější faktor toxické online desinhibice.

Suler (2004) popisuje šest klíčových faktorů, které se podílejí na vzniku disinhibičního efektu a dodává, že se většinou tyto faktory vzájemně prolínají, navzájem se ovlivňují a doplňují, což má za následek komplexnější a zesílený účinek:

1. Anonymita – internetový prostor poskytuje ideální útočiště anonymitě. Jednotlivci mají ve své moci zakládat své vlastní e-mailové adresy s libovolným jménem a poskytovat o sobě informace, aniž by museli brát v úvahu jejich pravdivost. Navzdory možnosti pokročilých technologií zjistit IP adresu každého uživatele zůstává samotná identita často skryta. Tato schopnost udržet anonymitu vytváří uživatelům prostředí, kde mohou oddělit svůj online život od osobního, což minimalizuje pocit zranitelnosti při sdílení názorů a emocí.
2. Neviditelnost – v online prostředí, zejména v textově zaměřených platformách, jako jsou webové stránky, diskusní fóra nebo chatovací místnosti, lidé nemají

možnost vidět ani vědět o přítomnosti ostatních. Tato anonymita poskytuje lidem pocit odvahy a umožňuje jim jednat mnohem otevřeněji, než by tomu bylo v reálném světě. Být neviditelný online zvyšuje efekt disinhibice, protože lidé nemají obavy z vizuálního nebo zvukového dojmu, který by mohl ovlivnit jejich komunikaci, a nejsou nuceni reagovat na okamžité reakce ostatních na jejich slova.

3. Asynchronicita – při komunikaci přes internet, zejména na sociálních sítích, není běžné, aby lidé vzájemně reagovali v reálném čase, protože nejsou fyzicky přítomní. Po obdržení zprávy si můžeme vzít čas na zvážení své odpovědi, což může trvat od několika minut až po několik dní. Tato asynchronní dynamika poskytuje prostor pro rozmyšlení a pečlivé uvažování o tom, jak adekvátně odpovědět. Pro některé lidi může tato odložená forma komunikace představovat jakýsi "útěk," zejména když sdílí osobní nebo citlivé informace.
4. Minimalizace statusu a autority – internet je považován převážně za prostor, kde má každý stejné právo vyjádřit svůj názor bez ohledu na postavení ve společnosti, bohatství, rasu nebo pohlaví, z čehož vychází, že v online prostředí žádné autority a statusy nejsou jako v reálném světě, kde při kontaktu s člověkem, v nás osoba vyvolává autoritativní dojem nejen skrze společenský status, ale též prostřednictvím nonverbální komunikace, chování a stylu oblékání.
5. Solipsistická introjekce – virtuální komunikace tíhne k tendenci si představovat tón hlasu druhých, a to i v situacích, kdy dotyčný není znám. Paralelně s tím je vytvářen obraz druhé osoby na základě emocí a postojů, které vyplývají z textové interakce. Mentální obraz druhých osob se utváří nejen skrze jejich prezentaci na sociálních sítích, ale také je formován vlastními preferencemi, antipatiemi, představami a aspiracemi.
6. Disociativní představivost – někteří uživatelé používají internetovou identitu, kterou vytvořili ve virtuálním světe, za něco odlišného a nepřisuzují za to co se děje v kyberprostoru žádnou zodpovědnost, která nemá nic společného s reálným světem. Považují celý proces za hru a poté, co vypnou počítač a navrátí se ke svému každodennímu životu, mají přesvědčení, že mohou opustit tuto virtuální realitu a svou herní identitu.

2.3 Sociální komunikace v online hrách

Schopnost komunikovat během hraní online her nezbytnou součástí herního zážitku. Většina moderních online her implementuje herní komunikační systémy, které umožňují hráčům synchronní komunikaci přímo během hry. Hráči mohou používat hlas ke komunikaci, textový chat, předem zadané příkazy nebo kombinaci těchto metod, aby mohli velet týmu, následovat určitého vůdce nebo se stýkat s přáteli (Siitonen, 2007). Výběr vhodného komunikačního modelu proto může přinést a často přináší pozitivní hráčský zážitek. Záleží na stylu hry a úrovní ponoření, která je nutná k plnému vychutnání zážitku ze hry (Spyridonis, 2018). Přičemž každá hra nemusí nutně obsahovat všechny komunikační prvky. Například ve hře League of Legends se můžeme setkat jak s herním chatem, ale také s možností hlasové komunikace v týmu, oproti tomu ve hře Fortnite je k dispozici pouze hlasová komunikace v rámci týmu (Siitonen, 2007).

Komunikace může probíhat mezi hráči z různých částí světa skrze herní prostředí a pomocí komunikačních kanálů, a to bez nákladů na volání či zasíláním zpráv. Výhodou této globální úrovně může být rozvoj jazykových schopností u hráčů, a to zejména anglického jazyka. Velmi častým komunikačním systémem jsou interní herní chaty, které fungují na principu textových zpráv. Tento mechanismus v rámci hry umožňuje hráčům vzájemnou komunikaci prostřednictvím psaní zpráv, které mohou být adresovány buď všem účastníkům ve hře, celému týmu nebo konkrétním jednotlivým hráčům (Čech, Zvoníčková, 2017).

Mnoho online her poskytuje funkci hlasové komunikace v reálném čase pomocí mikrofonů mezi hráči, která je umožněna díky technologii *Voice over Internet Protocol*. Tato technologie umožňuje lidem mluvit pomocí internetového připojení a přeměňuje analogové hlasové signály na digitální data a pak je přenáší přes internetovou síť (Hughes, Louw, 2013). Hlasovou komunikaci lze využít přímo integrovanou v hrách nebo hráči mohou využívat ke komunikaci při hraní her externí komunikační programy, které jsou spuštěny na pozadí hry a jsou využívány za stejným účelem jako komunikace přímo ve hře (Siitonen, 2007). Mezi takové programy patří například Skype nebo Teamspeak (Čech, Zvoníčková, 2017). Mezi nejpopulárnější komunikační program v současné době se řadí Discord. Důvody používání hlasové komunikace jsou různé. Hráči mají pocit, že psaní je ve srovnání s mluveným slovem pomalé. Hra může být často náročná na ovládací prvky, a proto hráč musí využívat obě ruce k ovládání své herní postavy, než aby měl možnost je využívat ke psaní. Nejčastější využívaní hlasové komunikace je ve hrách,

které mají rychlé tempo a vyžadují spolupráci s ostatními hráči (Siitonen, 2007). Löber et al. (2007) jsou názoru, že textový chat je efektivnější formou komunikace při větší velikosti týmu v různých prostředích, jelikož při hlasové komunikaci se jejich hlasy překrývají a dochází k nesrozumitelnosti (Löber et al., 2007).

Při komunikaci si hráči mohou zachovat svou anonymitu pomocí pseudonymů nebo přezdívek a mohou dokonce předstírat, že jsou jiného pohlaví, věku nebo si přivlastňovat jinou osobnost (Okdie et al., 2011). Určitý stupeň anonymity se ztrácí, když jednotlivci využívají možnost *Voice over Internet Protocol* ve hře, protože hráči mohou odhalit určitá vodítka pro sociální seskupení, jako je věk nebo pohlaví (Williams et al., 2007).

Zprostředkováním interakcí mezi hráči z různých částí světa skrze herní prostředí a těchto komunikačních kanálů mohou hráči navzájem komunikovat bez nákladů na volání či zasílání zpráv. Postupem času dochází k přirozenému rozvoji jazykových schopností hráčů, což jim umožňuje bez problémů komunikovat anglicky. Tato forma komunikace přispívá nejen k zábavnému hernímu prostředí, ale také podporuje rozvoj jazykových dovedností hráčů (Čech a Zvoníčková, 2017).

I v online hrách se lze setkat s negativními jevy. Velmi často dochází při komunikaci mezi hráči k vulgárním nadávkám, vyhrožování a psychickému nátlaku. Takové chování Märtens et al. (2015) označuje jako za toxické, které je vytvořené na základě online disinhibičního efektu. Tyto prvky mohou přejít velmi snadno z prostředí hry do osobní roviny (Čech, Zvoníčková, 2017). Toxicita je častější prostřednictvím chatu, nicméně studie, kterou realizovali Kuznekoff, Rose (2013), kde cílem bylo zjistit, jak se reakce hráčů na mužské hlasy liší od reakcí na ženské hlasy se ukázalo, že ty hráčky, které používají hlasovou komunikaci, dostávají třikrát více toxických komentářů než mužští hráči (Kuznekoff, Rose, 2013).

V případě, že k takovému nežádoucímu chování ze strany některého hráče dojde, systém umožňuje každému jednotlivému hráči tuto situaci řešit individuálně. Každý hráč má možnost vypnout hlasovou či textovou komunikaci, ať už pro celou herní skupinu či pro jednotlivé hráče, což má za následek, že příspěvky daných hráčů nebudou v chatu viditelné, a také k utlumení jejich hlasové komunikace (Siitonen, 2007).

3 Pojetí agrese v kontextu počítačových her

Třetí kapitola se zaměřuje na agresi, agresivitu a popisuje jednotlivé druhy agresí. Klíčovou roli zaujímá agrese v online herním prostředí mezi hráči, ke které může docházet prostřednictvím online komunikace. Závěr kapitoly je zaměřen normalizací agresivního chování v online hrách a navrhuje opatření k řešení tohoto problému.

3.1 Vymezení pojmů agrese a agresivita

V obecném povědomí je často dominantní přesvědčení, že se agrese projevuje prostřednictvím přímého fyzického napadení druhým. Nicméně, je důležité si uvědomit, že agrese může mít různé formy, které jsou stejně významné a problematické, zejména v době moderních technologií, kde se často přesouvá agrese do online prostředí. Jednoznačné vymezení agrese a agresivity neexistuje. Nicméně je důležité si tyto pojmy vymezit a vysvětlit jaký je mezi nimi rozdíl z pohledů různých autorů.

Podle Hartla a Hartlové (2010) je agresivita vnímaná jako určitý sklon k útočnému jednání, zatímco agresi považují jako aktivní útok nebo jednání, které směřuje k poškození nebo ovlivnění cíle, ať už je to osoba, předmět nebo překážka bránící k dosažení určité potřeby. Podobně chápe rozlišení těchto pojmů i Vágnerová (2014), která označuje agresivitu jako sklony k násilné reakce, kdežto agresi chápe jako reálný projev agresivních sklonů.

Agresivitu Martínek (2015) chápe jako typický rys, určitou predispozici jedince nebo jako sklon k agresivnímu chování, které je nezbytné pro jeho přežití ve společnosti. Vyšší úroveň agresivity se projevuje zvýšenou impulsivitou, snadnějším urážlivým chováním, tendencí ke konfliktům a komplikovanou komunikací, což činí jednání s takovými lidmi obtížným. Naopak jedinci s nižší mírou agresivity prokazují schopnost nalézat kompromisy a dosahovat dohod i v náročných situacích. Jejich dovednosti v komunikaci a taktickém vyjednávání pak usnadňují budování pozitivních mezilidských vztahů. Agresi Martínek (2015, s. 9) definuje agresi jako *„výpad, útok – jednání, jímž se projevuje násilí vůči některému objektu, nebo nepřátelství a útočnost s výrazným záměrem ublížit.“*

Na základě uvedených definic od různých autorů lze konstatovat, že tyto dva pojmy spolu nepochybně souvisí, přičemž agresivita je vnímána jako osobnostní charakteristika nebo sklon k útočnému jednání, zatímco agrese je konkrétní aktivní útok nebo jednání směřující k poškození nebo ovlivnění cíle.

Je důležité zdůraznit, že agresivita je z výše zmíněných pohledů odborníky spojována s projevovaným násilím. V kyberprostoru je násilí chápáno jako určitý druh obtěžování, kyberviktimizace, definované jako záměrné agresivní jednání, systematicky prováděné po určitou dobu skupinou osob nebo jednotlivcem s využitím elektronických forem interakce a zaměřené proti oběti, která se nemůže sama bránit (Bastiaensens et al., 2014).

3.2 Klasifikace agrese

Agrese má rozmanité projevy a lze ji rozdělit do různých kategorií. Rozčlenění agrese není jednoduché a objevují se v literatuře různé formy. V knize Martínka (2015) jsou identifikovány tři hlavní faktory, které rozdělují agresi do osmi různých typů:

1. Fyzická aktivní přímá agrese (např. bití oběti, nucení k ponižujícím úkonům);
2. Fyzická aktívní nepřímá agrese (např. najmutí jiného člověka k ublížení oběti);
3. Fyzická pasivní přímá agrese (např. bránění někomu v dosahu jeho cílů);
4. Fyzická pasivní nepřímá agrese (např. odmítnutí splnění některých požadavků;
5. Verbální aktivní přímá agrese (např. nadávky, urážky, znevažování);
6. Verbální aktivní nepřímá agrese (např. rozšiřování pomluv);
7. Verbální pasivní přímá agrese (např. ignorace druhého člověka, odmítání odpovědět na pozdrav);
8. Verbální pasivní nepřímá agrese (např. nezastat se někoho, kdo je nespravedlivě kritizován či trestán).

Jelikož se tato bakalářská práce zabývá online prostředím, kde se s fyzickou agresí nelze setkat, bude následující text vysvětlovat agresi verbální.

Verbální agrese je typická pro většinu míst, kde tráví čas děti a mladiství, obvyklým prostředím těchto projevů jsou sociální sítě a online hry. Jedná se o vyjádření negativních pocitů formou nadávek, výhružek, urážlivých přezdívek a vulgárními slovy. Následně může dojít v prostředí internetu k verbální kyberšikaně, která stává stále rozšířenější, jelikož využívá anonymitu internetu a rychlost, s jakou se informace šíří. Tento druh agrese je často bezdůvodný a anonymní, což může mít vážné důsledky pro oběti. Negativní dopady verbální agrese jsou značné. Oběti se mohou potýkat s emocionálním stresem, úzkostí, depresí a sníženou sebeúctou. Anonymita internetu

umožňuje pachatelům působit bez obav z odhalení či následků svých činů. To může vést k opakovanému chování a zvýšené agresivitě (Makarova, Makarova, 2019).

Výsledky výzkumu České děti v kybersvětě z roku 2018 ukazují, že ve srovnání s předchozími studiemi Nebezpečí internetové komunikace I–IV, které probíhaly v letech 2010–2014, došlo ke snížení všech sledovaných forem kybernetické agrese mezi, které patří urážky, zesměšňování, šíření intimních fotografií, vyhrožování, vydírání, i nabourávání do účtů a další. Dominantní je u českých dětí klasická verbální agrese, jejímž cílem se stalo přibližně 27 %**,** na dalších místech dále nalezneme průnik do účtů (12,6 %) a zneužití ponižující fotografie dítěte (12,25 %) (Kopecký, Szotkowski, 2019).

V rámci další kategorizace lze rozdělit agresi na emocionální a instrumentální. Prostřednictvím **instrumentální agrese** se nejedná o jednání v afektu, ale o dosažení konkrétního cíle, který si instrumentálně agresivní jedinec záměrně a velmi dobře promyslel a naplánoval (Martínek, 2015). Takové chování jedince může být velmi nebezpečné. **Emocionální agrese**, známá také jako zlostná, impulzivní, afektivní či spontánní, která se projevuje jako impulsivní a spontánní reakce na určité situace nebo podněty, vyvolávají silné negativní emoce, jako je hněv nebo zlost a impulzivní reakci ve sféře verbálního nebo fyzického chování (Lovaš in Výrost, 2008). Emocionální agrese není promyšlena dopředu, tudíž člověk ani nemá čas přemýšlet nad následky svého jednání, mnohdy si ani jedinec neuvědomuje, že se takového chování dopouští. Emocionální agresor je jedinec, který projevuje charakteristické znaky prchlivosti a vznětlivosti. Jeho reakce jsou často impulzivní a mohou nastat i při relativně slabém vnějším či vnitřním podnětu. Tento typ agresora může být náchylný k rychlému přechodu od klidného stavu k vysoce emocionálnímu stavu, což může vést k neadekvátním reakcím a agresivitě vůči sobě i druhým (Martínek, 2015).

3.3 Agrese v herním prostředí

V online prostředí se stále častěji lze setkat s projevy agrese. Fyzická a emoční distance, typická pro toto prostředí, zvyšuje sklon jednotlivců k agresivnějšímu jednání a lze se střetnout s řadou negativních projevů chování, jako je například kyberšikana, griefing, verbální agrese, podvádění, obtěžování. Výklady těchto pojmů v souvislosti s herním prostředím nenesou jednotnou definici, na které by se měli výzkumníci shodnout. Velmi často je pro tyto negativní projevy v prostředí online her užíván zastřešující pojem toxické chování (Kou, Nardi, 2020).

Toxické chování, které může uvnitř hry vytvořit spirálu urážek a obviňování, která může ničit komunikaci v týmu a tím znehodnotit zážitek hráčů a narušit atmosféru v herní komunitě (Kwak, Blackburn, Han, 2015). Avšak různé herní komunity mohou identifikovat toxické chování různými způsoby v závislosti na situaci, v níž k předpokládanému toxickému chování dochází (Shores et al., 2014).

Kordyaka et al. (2023) chápou toxické chování jako chování, které souvisí s pojmy jako je sociální vyloučení, osamělost, nenávistné projevy, kyberšikana a lze nahlížet na takové chování, které vede k hněvu a frustraci mezi hráči, poškozuje komunikaci a přispívá k negativní morálce. Toxické chování je rozlišováno od kyberšikany tím, že je impulzivní, má krátké trvání a je reakcí na frustraci ve hře.

Vystavení toxickému chování je běžnou zkušeností hráčů při hraní online her. To potvrzuje studie Zsila et al. (2022), která se zaměřila na zkušenosti hráčů s toxickým chováním v online hrách. Vzorek studie byl získán prostřednictvím online reklamy na sociálních sítích a herní komunity a celkem se zúčastnilo 2097 respondentů. Ve studii se autoři se zabývali mladšími hráči, kteří hrají počítačové hry a bylo zjištěno, že 66 % respondentů se podílelo na toxickém chování. Dále také 43 % respondentů uvedlo, že byli obětí toxicity jiných hráčů a problém toxického chování v online hraní vnímali jako vážný, který potřebuje řešení. Takové chování může také vést k emocionálnímu stresu, úzkosti a snížení pohody hráčů a nespokojení se svým vlastním výkonem. Dokonce téměř 29 % hráčů přestalo komunikovat v prostředí online her kvůli toxickému chování a dále také 9 % přestalo hrát online hry úplně. Oběti a pachatelé s opakovanými zkušenostmi s toxicitou měli vyšší úroveň hněvu a úzkosti.

Toxickým chováním v online hrách pro více hráčů se také zabývali autoři Souza et al. (2021), kteří v roce 2021 provedli výzkum pomocí online dotazníku, kterého se zúčastnilo 554 hráčů z toho 433 mužů, 111 žen, dva transgender a osm nebinárních hráčů. Výsledky ukázaly, že nejvyšší míra toxicity souvisí s verbální agresí, ke které častěji dochází prostřednictvím hlasové komunikace. Celkem 35 % hráčů mužského pohlaví uvedlo, že již byli cílem verbální agrese. V průměru 31 % hráčů ženského pohlaví se setkalo s verbální agresí, urážkami, podceňování dovedností, tlaku na dobrý herní výkon a diskriminací. Jako nejčastější typy toxického chování respondenti uvedli chování, které souvisí s výkonem hráčů, pohlavím, ale také etnický původem. Hráči uvedli, že aplikovali různé strategie, aby minimalizovali prožívané toxické chování. Tyto strategie spočívaly v blokaci zpráv, kterou použilo celkem 52 % respondentů. Následně šlo o strategie hraní pouze ve skupinách přátel nebo hráčů stejného pohlaví. Co se týče

komunikace tak 46 % hráček preferuje komunikaci, pouze pomocí textových zpráv, zatímco 57 % hráčů komunikuje prostřednictvím zpráv a hlasové komunikace.

Dalším zjištěním výzkum z roku 2018, jenž se zabýval agresivním chováním v online hrách, kde vzorkem výzkumu bylo 263 mladých chlapců a dívek ve věku 14 až 20 let bylo, že celkem 36.88 % respondentů přiznalo, že se stali svědkem kyberviktimizace v online hrách nebo jiných aktivitách v kyberprostoru (Makarova, Makarova, 2019).

Apriyanti se zaměřil na verbální agresi a uvedl, že ve světě online her je verbální agresivní chování prováděno vyslovením vulgárních výrazů v chatu nebo prostřednictvím hlasové komunikace během interakce s ostatními hráči. Dle autora toto nevhodné vyjadřování má negativní dopady jak na osoby, kterého se ho při hraní her dopouštějí, ale i na ty, které jsou jeho obětí (Apriyanti, 2015 in Sari, Nurdin, Sulastri, 2023). Pratiwi uvedl, že dopad na oběti verbálního chování spočívá v tom, že se cítí nepohodlně a slabí. Není neobvyklé, že jedinci, kteří jsou obětmi verbálního agresivního chování, také útočí různými druhy hrubých slov, která mohou ublížit jiným lidem (Pratiwi, 2018 in Sari, Nurdin, Sulastri, 2023).

Déle se negativními projevy ve virtuálním světě zabývalo Centrum pro technologie a společnost ADL, kde byly analyzovány výsledky celonárodně reprezentativního průzkumu mezi americkými hráči ve věku 10-17 let. Výzkum uvádí, že 25 milionů z 28 milionů hráčů ve věku 10-17 let v USA hraje online hry pro více hráčů. Údaje o hráčích ve věku 13-17 za rok 2022 ukázaly 6 % nárůst obtěžování mladých lidí v online hrách z 60 % za rok 2021 na 66 % v roce 2022. V roce 2021 bylo zaznamenáno, že se s obtěžováním v oline hrách setkává 70 % dětí ve věku 10-12 let. Data z roku 2022 ukazují, že se celkově 67 % mladých lidí ve věku 10-17 let setkává s nějakou formou obtěžování v online hrách pro více hráčů. Mezi hry, ve kterých se největší podíl hráčů setkalo s obtěžováním je DOTA 2, Valorant, Rocket League, Fortnite, Destiny 2, PUBG: Battlegrounds, World of Warcraft, Call Duty, Final Fantasy XIV, Counter strike: Global Offensive, Dále bylo zjištěno, že v prostředí online multiplayerových her zažívalo více hráčů obtěžování prostřednictvím hlasové komunikace než prostřednictvím textových chatů (ADL, 2022).

Charakteristiky her mohou ovlivnit frekvenci toxického chování. Například Engelhardt, Bartholow (2013) ve své studii došli ke zjištění, že hry, které obsahují výrazné agresivní podněty, jako je žánr MOBA a FPS, tak hráči vykazují zvýšenou agresivitu ve srovnání s jinými herními žánry. Soutěživé a násilné hry zahrnující

anonymitu a velký počet hráčů mohou být spojeny s vyšší frekvencí toxických interakcí. Shen a kol. (2020) zjistili, že toxické chování je pravděpodobnější při hraní s cizími lidmi, než při hraní s přáteli a také, že hraní ve velkých skupinách usnadňuje pocit sdílené sociální identity, což může vést k rozšíření toxického chování v celé skupině.

Také již zmíněná anonymita hráčů a celková převaha mezilidského trash talkingu, který je definován jako urážky, výhružky, nebo nadávky namířené proti ostatním hráčům přispívá k agresivnímu online hraní. Trash talk je nejběžnější mezi protivníky, ale může se také objevit v kooperativních týmech, zvláště pokud některý člen týmu neplní své přidělené úkoly efektivně. Výzkumy také ukazují, že kombinace anonymity a nedostatek okamžitých důsledků a konkurenčního herního prostředí, kde emoce překypují, často znamená, že se hráči stávají agresivnějšími a útočnějšími vůči ostatním (Fox, Tang, 2014).

Griefing a kyberšikana v prostředí online her

Griefing je formou agresivního chování, který Foo, Koivisto (2004) definovali jako typicky záměrné chování, které způsobuje, že si oběť griefingu hru méně užívá. Následně rozdělili griefing do čtyř kategorií:

1. Obtěžování – způsobení citového strádání oběti křikem, urážkami, rozesíláním spamu, narušováním akcí nebo vyhrožováním;
2. Vnucování moci – ovládání hráčů jejich opakovanou eliminací, zaměřování se na nové a nezkušené hráče nebo využívání mezer ve hře k obtěžování hráčů;
3. Podvod – používání podvodných schémat k podvedení ostatních hráčů;
4. Chamtivá hra – když se hráč snaží získat vlastní prospěch, i když tím obtěžuje ostatní hráče, například když krade předměty nebo úspěchy ostatním hráčům, kteří si je zasloužili.

Studie Paul, Bowman, Banks (2015) se zaměřila na fenomén griefingu v online hrách. Zjištění studie naznačuje, že existuje spojitost mezi tím, že hráči, kteří se sami stali oběťmi griefingu, se poté mohou sami zapojit do podobného chování jako odveta nebo jako snaha zabránit podobným incidentům. To dokazují výsledná data, kdy výzkumný vzorek tvořilo 221 hráčů online her se 39 hráčů zapojilo do griefingu a polovina z těchto hráčů uvedlo, že byli sami obětí griefingu a udělali to jako odvetu, aby zastavili špatné chování jiného hráče. Ross, Weaver (2012) podobně zjistili, že hráči, kteří se stali oběťmi griefingu, mají tendenci se později sami zapojit do tohoto chování. Toto může být

způsobeno několika faktory, včetně touhy po odplatě, snahy vyrovnat se s pocitem nespravedlnosti, nebo dokonce prostou adaptací na prostředí plné negativních interakcí. Co se týče dopadů na oběti griefingu, studie naznačují, že to může mít značné negativní psychologické důsledky. Oběti se mohou cítit frustrované, ztratit radost ze hry, a dokonce mohou začít projevovat zvýšenou agresivitu vůči ostatním hráčům. Tento druh emocionálního stresu a negativních pocitů může vést k tomu, že se oběť stane agresorem, buď jako způsob obrany nebo jako způsob vyrovnání se s negativními zkušenostmi.

Široký pohled na griefing se podobá definicím kyberšikany. Někteří autoři považují griefing za formu kyberšikany a někteří tyto dva pojmy rozlišují. Kyberšikana se rozšířila s tím, jak síťové počítače, internet a mobilní telefony staly běžnými každodenními médii pro mladé lidi (Smith et al., 2008). Je charakterizována jako agresivní, úmyslné jednání, které je realizováno jednotlivcem nebo skupinou pomocí informačních a komunikačních technologií. Toto jednání obvykle probíhá opakovaně v čase a je zaměřeno na oběť, která není schopna se bránit (Hinduja, Patchin, 2008). Paul, Bowman, Banks (2015) uznávají, že tato definice pojmově přibližuje griefingu, protože obě situace zahrnují záměrné chování jednotlivce nebo skupiny, často směřující k poškození slabší oběti. Přestože se může zdát, že jsou tyto pojmy ekvivalentní, existuje mezi nimi rozdíl. Hlavním rozlišujícím faktorem je prostředí, v němž se tyto jevy vyskytují, a zejména motivace, která stojí za tímto chováním (Paul, Bowman, Banks, 2015). Griefing se týká výhradně herního prostředí, jelikož kromě prostého obtěžování prostřednictvím urážek nebo rozesíláním spamu dále dochází v online herním prostředí také k dalšímu griefingovému chování jako je eliminace hráčů, krádeže herních předmětů nebo obtěžování ostatních hráčů (Foo, Koivisto, 2004). V kyberšikaně je motivací a cílem poškodit cíl, zatímco griefing je zaměřen spíše na zničení požitku z cíle jako herního stylu určitého hráče (Paul, Bowman, Banks, 2015).

Kyberšikana v prostředí online her je poměrně novým aspektem ke zkoumání, kterým se zabýval výzkum provedený týmem Fryling et al. (2015). Ten se zaměřil, na prevalenci kyberšikany. Průzkum byl zveřejněn na herní fórum Animal Crossing Community a dokončilo ho 1 033 respondentů, kteří uvedli hraní různých her na různých úrovních. Celkově 62,12 % respondentů uvedlo, že se kyberšikana vyskytuje často v prostředí online her. Ve studii byla rozdělena kyberšikana do kategorií být „obětí“, „pachatelem“ a „svědkem“ kyberšikany. Obětí kyberšikany v online prostředí pro více hráčů uvedlo 78 % respondentů, svědky kyberšikany bylo 91 % respondentů a 35 % respondentů připustilo, že projevují chování kyberšikany. V této studii 63,51 % účastníku

souhlasilo s tím, že kyberšikana je vážným problémem v prostředí online her, přičemž 54 % opustilo videohru pro více hráčů, jelikož někdo projevoval chování kyberšikany. Významným zjištěním této studie byly příčiny kyberšikany, kde hráči z 86 % uvedli anonymitu, avšak mezi jako další příčiny považují, neviditelnost skutečných dopadů takového chování a žádný strach z trestu. I přes to, že se ve studii hovoří o kyberšikaně, byl ve výzkumném šetření používán pojem griefing z důvodu dodržení herního slangu. Tudíž zde autoři považují griefing jako formu kyberšikany.

Regulace agresivního chování v online hrách

Agresivní chování v online hrách je poněkud běžným a hráči akceptovatelným chováním. Autoři Bruce-Hilvert, Neil (2020) zkoumali, zda hráči normalizují agresivitu ve hrách a zda normativní přesvědčení vysvětlují jejich agresivní chování ve hrách. Výzkumu se zúčastnilo 1646 respondentů z celého světa pomocí online průzkumu. Účastníkům bylo náhodně přiděleno, aby si přečetli vinětu popisující případ verbálního obtěžování, ke kterému došlo buď online v rámci hry pro více hráčů nebo off-line v kavárně deskových her, a byli dotázáni, jak přijatelné a tolerovatelné je podle nich obtěžování. Z odpovědí vyplynulo, že považují za více tolerované a přijatelné, když k agresi dojde online, než když se agrese vyskytuje tváří v tvář.

Nejdůležitějším prvotním krokem je, aby děti pochopily, že obtěžování, agrese, zesměšňování nejsou neškodnou zábavou, ale vážným problémem s neméně vážnými následky. Dospělí by měli dát najevo, že si jednání agresorů všimli a hodlají je zastavit (Makarova, Makarova, 2019). Pro dosažení široké účinnosti změnit přesvědčení o přijatelnosti kybernetické agrese se zvláštním důrazem na to, že nepřátelská komunikace a toxicita ve hrách není přijatelná a ospravedlnitelná by bylo ideální, kdyby se tyto postoje šířily různými cestami s využitím herních společností a významných osobností dané komunity. Předchozí výzkumy zjistily, že reakce herních společností na obtěžování ve hrách je důležitým faktorem pro výsledky obětí, zatímco společnosti, které jsou pasivní, vysílají hráčům implicitní zprávu, že je to přijatelné. Nestačí, aby herní společnosti pouze apelovaly, aby došlo ke snížení obtěžování, musí následovat tresty (Fox, Tang, 2017). Jasná pravidla a důsledné trestání kyberagrese by pomohly definovat, co je v herní komunitě přijatelné a nepřijatelné chování. To by mohlo vést k změně názorů a normativních přesvědčení v této oblasti.

Dalším faktorem přispívajícím k normalizaci toxicity by mohla být skutečnost, že existuje jen málo pravidel a pokynů pro komunikaci v online prostředí. I přes to, že většina online her má stanovená pravidla, která musí hráči dodržovat. První pravidlo představuje technická pravidla, která jsou definována v programovém kódu a stanovují hraniční podmínky pro hru. Druhé pravidlo se týká podmínek služeb (z ang. *Terms of Service*), pravidel chování (z ang. *Rules of Conduct*) a uživatelské licenční smlouvy (z ang. *End User License Agreemen*), s kterými se hráči zavazují při vstupu do hry. Při porušení uživatelské licenční smlouvy v závislosti na okolnostech může být hráčům pozastaven přístup ke hře nebo mohou být dokonce zrušeny jejich účty (Warner, Raiter, 2005). Třetí kategorie zahrnuje implicitní pravidla specifická pro danou hru, jako je etiketa a férová hra (z ang. *fair play*) (Foo, Koivisto, 2004). Někdy je hranice toxického hraní nejasná, protože očekávané chování, zvyklosti, pravidla nebo etika se mezi jednotlivými hrami liší. Subjektivní vnímání toxického hraní způsobuje, že toxičtí hráči sami někdy nedokážou své chování identifikovat jako toxické (Warner, Raiter, 2005).

Převládajícím řešením pro vypořádání se s toxicitou je nahlašování hráčů, kteří se chovají mimo stanovená pravidla. Například Dota 2, populární multiplayerová hra, vyvinutá společností Valve, má systém hlášení zneužívání komunikace, který automaticky ztlumí hráče na určitou dobu. Ačkoli vývojáři Dota 2 tvrdí, že díky tomu došlo k výraznému poklesu toxické komunikace, hráči hlásí jiné zkušenosti. Nejenže stále dochází k toxické komunikaci, ale také systém hlášení nahlašuje nevinné hráče, kteří se žádného nevhodného chování nedopouštějí. V květnu 2011 společnost Riot Games, která provozuje jednu z nejpopulárnějších kompetitivních her s názvem League of Legends, zavedla Tribunál. Jednalo se o systém k posuzování viny či nevinny obviněných hráčů z toxického chování. Obvinění hráči byli postaveni před soud s lidskými porotci, místo toho, aby byli automaticky potrestáni. Avšak tento systém byl již deaktivován a od té doby se pomalu zavádějí náhradní systémy (Blackburn, Kwak, 2014). Kromě technických prostředků pro odhalování podvádění mají některé online hry přítomné administrátory na herních serverech. Administrátor může obdržet stížnosti od ostatních hráčů, kteří se domnívají, že konkrétní hráč podvádí nebo se jinak špatně chová. Může takovou akci pozorovat z první ruky a poté přistoupit k vyloučení uvedeného hráče. Tento způsob sledování hry je však velmi pracný a není škálovatelné řešení, takže není vhodný pro hry, kde se počet hráčů pohybuje v desítkách tisíc (Yeung et al., 2006).

Kromě herních společností hrají významnou roli při definování populárních témat a ovlivňování názorů také jednotlivci s širokým záběrem. Postoje známých

live-streamerů, influencerů a profesionálních hráčů ovlivňují normativní přesvědčení v herních komunitách. Takzvaní streameři, kteří během svých živých vysílání mluví aktivně podporují agresivní projevy v online hrách, pravděpodobně utvrzují své publikum v přesvědčení, že agrese ve hrách je normální a přijatelná. Na druhou stranu jsou tu také streameři, kteří aktivně zasahují, aby obtěžování zastavili, vysílají zprávu, že agrese je nepřijatelná. Herní společnosti a streameři, kteří mají vliv na své publikum, by si měli uvědomit, jaké poselství svému publiku vysílají a zvážit, zda je to v souladu s jejich záměry. Tyto osobnosti herní komunity mohou využít svého vlivu k tomu, aby reagovaly a chovaly se tak, aby utvářely své kulturní normy podle svých představ. Tato strategie by mohla být zvláště účinná vzhledem k popularitě a rozsahu živých vysílaní v herním prostředí (Bruce-Hilvert, Neill, 2020).

4 Výzkumné šetření

Čtvrtá kapitola zahrnuje formulaci výzkumného problému, stanovení výzkumného cíle a výzkumných předpokladu. Dále obsahuje popis metodologie a prezentaci výsledků výzkumného šetření, které je zaměřené na zkušenosti s agresivním chováním u adolescentů při hraní online počítačových her.

4.1 Výzkumný problém, cíl, předpoklady

Samotné výzkumné šetření začíná stanovením výzkumného problému, výzkumného cíle a výzkumných předpokladů, které definují očekávání ohledně výsledků výzkumného šetření.

Pro účely výzkumného šetření je důležité nejprve stanovit výzkumný problém, který tvoří jakýsi základ, od kterého se odvíjejí všechny další kroky ve výzkumném šetření. Výzkumný problém může být formulován otázkou, ale i větou oznamovací, která by se měla následně dát přeformulovat do podoby otázky (Gavora, 2010). Výzkumný problémem, který byl pro tuto práci stanoven, zní následovně: *Jaké jsou zkušenosti hráčů ve věku 15-20 let s projevy agresivního chování při hraní online počítačových her?*

V návaznosti na stanovený výzkumný problém je potřeba stanovit výzkumný cíl práce. Cílem tohoto výzkumného šetření je zjistit, jakou roli zaujímají hráči ve věku 15-20 let v případě zkušeností s agresivními projevy chování.

K výzkumnému problému a cíli výzkumného šetření je zapotřebí formulovat výzkumné předpoklady (ve zkr. VP). Pro výzkumné šetření, které bylo podkladem empirické části této bakalářské práce byly stanoveny následující výzkumné předpoklady, které jsou formulovány na základě již provedených výzkumných šetření:

- **VP 1:** Více než 60 % respondentů se setkalo s agresivním chováním při hraní online počítačových her.
- **VP 2:** Více než 40 % hráčů se stalo obětí agresivního chování při hraní online počítačových her.
- **VP 3:** Více než 45 % hráčů se stalo pachatelem agresivního chování při hraní online počítačových her.
- **VP 4:** Více než 25 % hráčů bylo svědkem agresivního chování při hraní online počítačových her.
- **VP 5**: Hráči více normalizují agresivní chování v online počítačových hrách než v off-line světě.

Podložení výzkumných předpokladů

První výzkumný předpoklad vychází ze průzkumu, kterým se zabývalo Centrum pro technologie a společnost (ADL). Průzkum ADL byl zaměřen na americké hráče. V USA hraje dle statistik 25 miliónů hráčů z 28 miliónů hráčů ve věku 10-17 online hry pro více hráčů. Dle průzkumu se v roce 2022 se celkově 67 % hráčů ve věku 10-17 let setkalo s nějakou formou obtěžování v online hrách pro více hráčů (ADL, 2022).

Druhy výzkumný předpoklad byl inspirován studií *Toxické chování v online hrách pro více hráčů: Prevalence, vnímaní, rizikové faktory a psychologické důsledky*, kterou vydali autoři Zsila et al. (2022). Studie zkoumala vnímání a subjektivní důsledky toxického chování v online hrách. Přičemž 43 % respondentů uvedlo, že byli obětí toxicity jiných hráčů a problém toxického chování v online hraní vnímali jako vážný.

Třetí výzkumný předpoklad také vychází ze studie *Toxické chování v online hrách pro více hráčů: Prevalence, vnímaní, rizikové faktory a psychologické důsledky*, kterou vypracovali Zsila et al. (2022). Autoři se zabývali mladšími hráči, kteří hrají online počítačové hry, kde 66 % respondentů uvedlo, že se osobně podíleli na toxickém chování, do kterého se řadí například nepřátelská komunikace a agrese.

Dle výzkumu s názvem *Agresivní chování v online hrách a kyberviktimizace teenagerů a dospívajících* byl stanoven čtvrtý výzkumný předpoklad. Předmětem výzkumu je role, kterou hrají online hry ve vývoji násilí teenagerů. Podle průzkumu mezi teenagery a dospívajícími ve věku 14 až 20 let, kteří používali internet bylo 36.88 % respondentů svědkem kyberviktimizace a obtěžování v online hrách (Makarova, Makarova, 2019).

Pátý výzkumný předpoklad vyplývá ze studie *Jen trolluji: Role normativních přesvědčení v agresivním chování v online hraní.* Autoři se zabývají, zda hráči normalizují agresivitu ve hrách a zda tato normativní přesvědčení vysvětlují jejich agresivní chování. Z odpovědí respondentů vyplývá, že respondenti považují za tolerované a přijatelné, když k agresi dojde online, než když se agrese vyskytuje v tváří v tvář (Bruce-Hilvert, Neill, 2020).

4.2 Stanovení přístupu výzkumného šetření

Výzkumné šetření zaměřené na agresivní chování mezi hráči v online počítačových hrách je založeno na kvantitativním výzkumném přístupu.

Kvantitativním přístupem se měří, porovnává a analyzuje statistickými metodami se záměrem ověřit platnost představ o výskytu charakteristik zkoumaných fenoménu (Reichel, 2009).

V rámci tohoto výzkumného šetření je použita výzkumná metoda dotazování za použití techniky dotazníku. Dotazník je považován za nejrozšířenější nástroj výzkumného šetření. Je především určen pro hromadné získávání údajů pomocí písemných otázek, díky kterým dochází k získávání písemných odpovědí. Otázky v dotazníku se rozlišují podle stupně otevřenosti na uzavřené, polouzavřené a otevřené. Uzavřená otázka nabízí respondentům předdefinované možnosti odpovědí, ze kterých si mohou vybrat tu, která nejlépe odpovídá jejich názoru nebo situaci. Otevřená otázka naopak neklade žádná omezení na možné odpovědi respondentů. Ti mají velkou volnost ve formulaci své odpovědi, jelikož mohou vyjádřit své myšlenky a názory podle vlastního uvážení. Polouzavřená otázka kombinuje prvky u předchozích typů. Na začátku nabízí předem definované možnosti následně pak dává respondentů prostor pro vlastní vyjádření nebo objasnění svých odpovědí v otevřené části otázky (Gavora, 2010).

Pro potřeby výzkumného šetření byl sestaven dotazník vlastní konstrukce (viz Příloha A). Dotazník obsahuje předmluvu a následně soubor čtrnácti otázek. V předmluvě jsou respondenti seznámeni s autorem a účelem dotazníkového šetření, ale také rovněž s etikou výzkumného šetření, která ujišťuje o anonymitě respondenta. Otázky jsou koncipované převážně uzavřenou formou s možností výběru z nabídky. Otázka č. 4 je formulována jako otevřená otázka, což umožňuje respondentům vyjádřit se k problematice detailněji prostřednictvím vlastních slov. Otázky č. 3, 10, 12 jsou koncipovány formou polouzavřených otázek s možností vícenásobného výběru odpovědí. V otázkách č. 6, 7, 8, 9, 11 které jsou zaměřeny na zkušenosti s agresivním chováním a jeho vlivem na hraní je využita metoda škálování, konkrétně byla využita pětistupňová škála Likertova typu. Otázky č. 1, 13, 14 se týkají základních údajů o respondentech, konkrétně pohlaví, věku a jejich statusu jako hráčů online počítačových her.

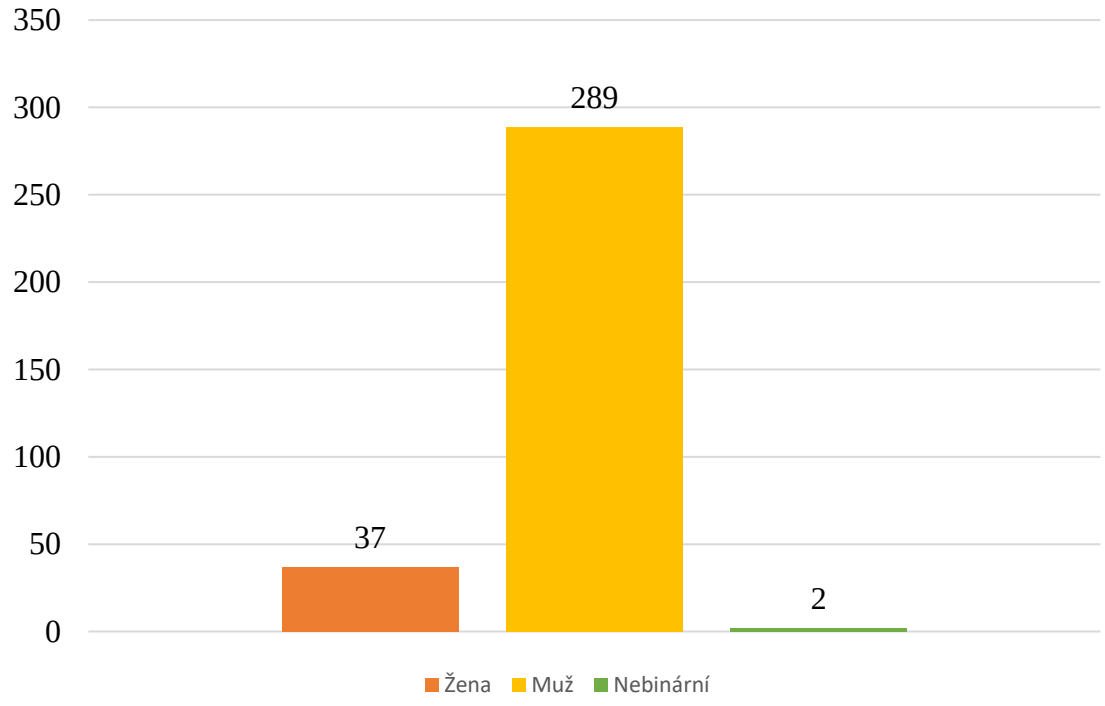
4.3 Charakteristika sběru dat a výzkumného souboru

Cílovou skupinou pro toto výzkumné šetření byli zvoleni hráči online počítačových her ve věku 15-20 let. Toto věkové rozmezí odpovídá období adolescence, jak je definováno Leingemeirem a Krejčíkovou (2006), kteří do tohoto období řadí věkovou kategorii 15-20 let. Cílová skupina tohoto šetření byla vybrána s ohledem na skutečnost, že

adolescenti jsou často aktivními hráči online počítačových her a také z důvodu absence výzkumů pro tuto problematiku. Tato věková skupina je známá aktivitou v digitálním prostředí a často se zapojuje do online her jako součást svého volného času a sociálních interakce, jak ukázaly výzkumy od ADL a EU Kids Online IV (*viz 1.2 Vybrané online herní žánry*).

Sběr dat pro kvantitativně orientované výzkumné šetření probíhalo v březnu 2023 prostřednictvím dotazníkového nástroje Google Formuláře. Tento nástroj byl zvolen pro svou schopnost snadného přístupu prostřednictvím internetu a zároveň zajištění anonymity respondentů. Díky této moderní technologii bylo možné rychle a efektivně získat potřebná data pro výzkumné šetření. Vzhledem k znalostem cílové skupiny v oblasti informačních a komunikačních technologií, je pojímán online dotazník jako vhodný nástroj pro sběr výzkumných dat. Dotazník byl distribuován prostřednictvím online herních fór, diskuzních skupin a sociálních sítí.

Dotazník vyplnilo celkově 494 respondentů, avšak po provedení kontroly sesbíraných dat bylo z výzkumného šetření 166 respondentů vyřazeno. Důvodem pro vyřazení bylo nesplnění stanovených kritérií: respondenti nespadali do požadovaného věkového rozmezí, nebyli hráči online počítačových her, nebo uvedli takovou genderovou identitu, která se nekoresponduje s běžnými odpověďmi (viz dále).



Graf 1 *Struktura výzkumného souboru: pohlaví, genderová identita*

Ze celkového počtu 352 respondentů ve věkové kategorii 15-20 let, kteří se identifikují jako hráči online počítačových her, uvedlo své pohlaví nebo genderovou identitu celkem 328 respondentů (100 %). Dvacet čtyři respondentů muselo být z výzkumného souboru vyřazeno, jelikož v dotazníkové otázce v možnosti „jiné“ uvedli možnosti, které nelze považovat v souladu s běžnými odpověďmi za pohlaví ani genderovou identitu. Z grafu 3 tedy vyplývá, že ve výzkumném souboru mají největší zastoupení muži, kterých je dohromady 289 (88,1 %). Déle následují ženy v počtu 37 respondentů (11,3 %) a v nejmenším počtu zvolilo 26 respondentů možnost „jiné“, přičemž 2 respondenti (0,6 %) uvedli, že jejich genderová identita je nebinární. Po vyřazení všech nevhodných odpovědí tohoto výzkumného šetření validní výzkumný vzorek činí **328 respondentů.**

4.4 Výsledky výzkumného šetření

V následující kapitole budou podrobněji rozebrány výsledky výzkumného šetření, které jsou zpracovány v tabulkách a interpretovány společně s výzkumnými předpoklady. Jak již bylo uvedeno v předchozí kapitole, validní výzkumný vzorek tvoří 328 respondentů (100 %), kteří spadají do věkové kategorie 15-20 let a jsou aktivními hráči online počítačových her.

- Otázka č. 2: **Preferujete hraní?**

Tabulka 3 *Preferovaný způsob hraní v online hrách*

Možnosti	Absolutní četnost	Relativní četnost
Samostatně s neznámými hráči	28	8,54 %
S přáteli a známými	300	91,46 %
Celkem	**328**	**100 %**

Z výsledků k otázce č. 2 uvedených v tabulce 3 jasně vyplývá, že pro hráče online počítačových her má sociální aspekt zásadní význam. Převažující většina respondentů, konkrétně 91,46 % (300), upřednostňuje hraní s přáteli a známými. Naopak pouze 8,54 % respondentů (28) preferuje hraní samostatně s neznámými hráči. Pro hráče nemusí být důležitá pouze samotná hra, ale také možnost interakce a sdílení zážitků s lidmi, se kterými mají vazby a které znají.

- Otázka č. 3: **Jaké druhy online her obvykle hrajete?**

Tabulka 4 *Oblíbené herní žánry*

Možnosti	Absolutní četnost	Relativní četnost
FPS (First-PersonShooter) – například Counter Strike, Valorant, Overwatch	218	66,46 %
MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) -– například League of Legends, Dota 2	105	32,01 %
Battle royale – např. Fortnite, PUBG	123	37,50 %
Sandbox – např. Minecraft, Terraria	28	8,54 %
Simulátory – např. Farming Simulator 22, Euro Truck Simulator 2	13	3,96 %
Sportovní hry – např. FIFA, NHL	6	1,83 %
Survival horror – např. Dead by Daylight, The Forest	13	3,96 %
Strategické hry – např. Hearts of Iron IV, World of Tanks	15	4,57 %
Závodní hry – např. Forza Horizon 5, DiRT Rally 2.0	9	2,74 %

Tabulka 4 poskytuje přehled o preferencích herních žánrů mezi respondenty, kteří se účastnili dotazníkového šetření. Respondenti měli v této otázce na výběr z několika možností, mohli však také uvést své vlastní odpovědi. Mezi nejhranější žánr mezi respondenty se řadí FPS (First-Person Shoorer), který zvolilo celkem 218 hráčů (66,46 %). Dalším velmi oblíbeným žánrem byly hry typu Battle royale, které zvolilo

123 respondentů (37,50 % 123). MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) hry, jako například League of Legends nebo Dota 2, byly také oblíbeným žánrem, který zvolilo 32,01 % respondentů (105). Méně hrávanými žánry byly například sandbox hry (28; 8,54 %), sportovní hry (6; 1,83 %), survival horror (13; 3,96 %), simulátory (13; 3,96 %), strategické hry (15; 4,57 %) a závodní hry (9; 2,74 %). Je důležité zdůraznit, že mnoho moderních her není striktně vázáno pouze na jeden žánr. Mnoho her kombinuje prvky z různých žánrů, což může činit obtížné jejich specifikaci do jednoho konkrétního žánru.

- Otázka č. 4: **Kolik hodin týdně strávíte při hraní online her?**

Tabulka 5 *Čas hráčů strávený hraním online her*

Možnosti	Absolutní četnost	Relativní četnost
0,5-169 hodin	318	96,95 %
Hodně	5	1,52 %
Nevím, nedokážu určit	5	1,52 %
Celkem	**328**	**100 %**

Tabulka 5 znázorňuje, kolik času tráví respondenti týdně hraním online počítačových her. Jednalo se o otevřenou otázku, kde respondenti měli napsat svou vlastní odpověď. Celkem z 328 respondentů (100 %) uvedlo 318 respondentů (96,95 %) číselnou hodnotu v rozmezí 0,5-169 hodin. Z těchto číselných hodnot byl vypočítán průměrný týdenní čas strávený hraním online her, který činil 19,34 hodin. Do tohoto průměru nebylo započítáno 10 respondentů (3,05 %), jelikož neuvedli číselnou hodnotu nebo nedokázali určit kolik hodin tráví týdně hraním online her.

- Otázka č. 5: **Setkali jste se někdy při hraní online her s agresivním chováním?**

Tabulka 6 *Zkušenosti s agresivním chováním při hraní online her*

Možnosti	Absolutní četnost	Relativní četnost
Ano	309	94,21 %
Ne	6	1,83 %
Nevím, nedokážu určit	13	3,96 %
Celkem	**328**	**100 %**

Tabulka 6 vypovídá o míře zkušeností respondentů s agresivním chováním v online počítačových. Výsledky analýzy uvádějí, že téměř většina, konkrétně 309 (94,21 %) respondentů se setkalo při hraní her s agresivním chováním. Pouze 6 respondentů (1,83 %) nemělo žádnou zkušenost s těmito jevy. 13 dotázaných respondentů (3,96 %) nedokázalo zhodnotit, zda se s agresivním chováním při hraní online her setkali.

Celkově tedy na základě těchto analýz lze **potvrdit výzkumný předpoklad VP 1: Více než 60 % respondentů se setkalo s agresivním chováním při hraní online počítačových her**. Jedná se o téměř jednoznačné potvrzení tohoto výzkumného předpokladu, protože téměř všichni respondenti se s agresivním chováním při hraní online her setkali, jedná se o celých 94,21 % respondentů.

- Otázka č. 6: **Cítil(a) jste se někdy jako oběť hrubého, urážlivého agresivního chování od ostatních hráčů?**

Tabulka 7 *Zkušenosti s agresivním chováním v roli oběti*

Možnosti	Absolutní četnost	Relativní četnost
Rozhodně ano	111	33,84 %
Spíše ano	55	16,77 %
Ani tak ani onak	39	11,89 %
Spíše ne	66	20,12 %
Rozhodně ne	57	17,38 %
Celkem	**328**	**100 %**

Jak tedy vyplývá z tabulky 7, celkem 111 (33,84 %) respondentů uvedlo, že se stali obětí agresivního chování při hraní online her a 55 respondentů (16,77 %) uvedlo, že se spíše cítili jako oběť agresivního chování v online hrách. Nicméně ve výzkumném vzorku 57 respondentů (37,5 %) uvedlo s jistotou, že se obětí hrubého, urážlivého chování od ostatních hráčů při hraní online her nestali, přičemž 66 respondentů (20,12 %) také uvedlo, že se spíše necítili v roli oběti hrubého, urážlivého agresivního chování od ostatních hráčů při hraní online her. 39 respondentů (11,89 %) zvolilo odpověď „ani tak ani onak“.

Lze dojít k závěru, že celkem 50,61 % respondentů (166) se stalo obětí agresivního chování v online hrách, čímž se **potvrzuje výzkumný předpoklad VP 2**: **Více než 40 % hráčů se stalo obětí agresivního chování při hraní online her.**

- Otázka č. 7**: Cítil(a) jste se někdy jako pachatel agresivního chování při hraní online her?**

Tabulka 8 *Zkušenosti s agresivním chováním v roli pachatele*

Možnosti	Absolutní četnost	Relativní četnost
Rozhodně ano	119	36,28 %
Spíše ano	38	11,59 %
Ani tak ani onak	53	16,16 %
Spíše ne	73	22,26 %
Rozhodně ne	45	13,71 %
Celkem	**328**	**100 %**

V tabulce 8 jsou znázorněny zkušenosti s agresivním chováním v roli pachatele. Téměř polovina respondentů, konkrétně 157 (47,87 %), odpovědělo, že se sami cítili jako pachatelé agresivního chování při hraní online her. Nicméně téměř 118 respondentů (35,97 %) uvedlo, že se necítili jako pachatelé agresivního chování při hraní online her. Další skupinou je 53 respondentů, kteří zvolili možnost „ani tak ani onak".

Na základě této otázky, je možné **potvrdit výzkumný předpoklad VP 3: Více než 45 % hráčů se stalo pachatelem agresivního chování při hraní online her.** Téměř dvě čtvrtiny výzkumného vzorku (47,87 %) potvrzují, že zažili situaci, kdy se cítili jako pachatelé agresivního chování při hraní online her, a naopak více než jedna čtvrtina (35,97 %) se necítila jako pachatelé agresivního chování v prostředí online her.

- Otázka č. 8: **Byl(a) jste někdy svědkem hrubého anebo urážlivého agresivního chování namířeného na ostatní hráče při hraní online her?**

Tabulka 9 *Zkušenosti s agresivním chováním od ostatních hráčů v roli svědka*

Možnosti	Absolutní četnost	Relativní četnost
Rozhodně ano	217	66,16 %
Spíše ano	72	21,95 %
Ani tak ani onak	16	4,88 %
Spíše ne	17	5,18 %
Rozhodně ne	6	1,83 %
Celkem	**328**	**100 %**

Tabulka 9 prezentuje údaje o zkušenostech jako svědka s hrubým a urážlivým agresivním chováním v online hrách. Značná většina, celkem 289 respondentů (88,11 %) potvrdila, že byla svědkem takového chování. Konkrétně 66,16 % respondentů (217) uvedlo, že se stali svědky hrubého a urážlivého agresivního chování v online hrách a 72 respondentů (21,95 %) uvedlo, že spíše stali svědky agresivního chování ve hrách, i když možná ne v takové míře jako ti, kteří uvedli, že se rozhodně stali svědky. Pouze menší část respondentů celkem 7,01 % (23) odpověděla, že nebyla svědkem takového chováním, ať už s odpověďmi „rozhodně ne“ nebo „spíše ne“. Neutrální postoj ohledně jejich zkušeností uvedlo celkem 4,88 % respondentů (16), kteří neměli jasný názor nebo si nebyli jisti, zda byli svědky takového chování.

Z procentuálních výsledků je zřetelné, že celkem 88,11 % respondentů (289) uvádí, že byli svědky hrubého a urážlivého agresivního chování v prostředí online her. Tím se **potvrzuje výzkumný předpoklad VP 4: Více než 25 % hráčů bylo svědkem agresivního chování při hraní online počítačových her.**

- Otázka č. 9: **Myslíte si, že agresivní chování v online hrách je společensky přijatelnější než agresivní chování ve skutečném světě?**

Tabulka 10 *Vnímání agresivního chování*

Možnosti	Absolutní četnost	Relativní četnost
Ano, v online hrách je agresivní chování vnímáno jako méně závažné než ve skutečném světě.	228	69,51 %
Ne, agresivní chování by mělo být vnímáno stejně vážně bez ohledu na kontext.	72	21,95 %
Nejsem si jistý(á)	28	8,54 %
Celkem	**328**	**100 %**

Z výsledků tabulky 10 vztahující se k otázce č. 9 vyplývá, že 228 respondentů (69,51 %) uvedlo, že agresivní chování v online hrách je vnímáno jako méně závažné než agresivní chování v reálném světě. Menší část respondentů 21,95 % (72) odpověděla, že by agresivní chování mělo být vnímáno stejně bez ohledu na kontext. Nejmenší počet

tvoří skupina 20 respondentů (8,54 %), kteří odpověděli, že si nejsou jisti, jaký je jejich postoj k této otázce.

Na základě poskytnutých údajů z tabulky 10 **lze potvrdit výzkumný předpoklad VP5: Hráči více normalizují agresivní chování v online počítačových hrách než v off-line světě.** Tento výsledek naznačuje, že 69,51 % hráčů má pro virtuální prostředí odlišné normy a hodnoty než ve skutečném světě.

- Otázka č. 10: **Jaký typ chování jste pozoroval(a) nebo zažil(a) při hraní online her?**

Tabulka 11 *Typy chování v prostředí online her*

Možnosti	Absolutní četnost	Relativní četnost
Verbální útoky (např. nadávky, urážky, používání vulgárních výrazů)	303	93,81 %
Diskriminační chování (např. rasismus, sexismus)	244	75,54 %
Manipulace a vydírání	81	25,08 %
Sociální vyloučení (např. ignorování, odmítání spolupráce, vylučování hráčů z herního týmu)	219	67,80 %
Nepoctivé chování (např. podvádění, porušování pravidel hry)	242	74,92 %
Jiné	2	0,62 %

Otázka č. 10 vychází z celkového počtu 323 odpovědí, protože pět respondentů otázku nezodpovědělo. Jednalo se o otázku, kde respondenti mohli zvolit více možností, případně i využít možnost „jiné“ a napsat svou vlastní odpověď. Jek je z tabulky 11 zřejmé, téměř většina respondentů 303 (93,81 %) se setkala s verbálními útoky, které zahrnují např. různé nadávky, urážky a používání vulgárních výrazů. Dalším velmi častým typem chování v online hrách se stalo diskriminační chování, s kterým se setkalo 244 respondentů (75,54 %). Podobně se setkalo 242 respondentů (74,92 %) s nepoctivým

chováním, které zahrnuje např. podvádění a porušování pravidel her. Se sociálním vyloučením v online hře se setkalo 219 respondentů (67,80 %). Značně v menším počtu narazilo 81 respondentů (25,08 %) při hraní online her na manipulaci a vydírání. Z důvodu polouzavřené otázky 2 respondenti (0,62 %) zvolili možnost „jiné“, kde byl uveden doxxing a využívání důvěry u hráčů.

- Otázka č. 11: **Ovlivnilo takové chování vaše hraní?**

Tabulka 12 Vliv agresivního chování na hraní

Možnosti	Absolutní četnost	Relativní četnost
Rozhodně ano	61	18,60 %
Spíše ano	49	14,94 %
Ani tak ani onak	82	25,00 %
Spíše ne	82	25,00 %
Rozhodně ne	54	16,46 %
Celkem	**328**	**100 %**

Otázka č. 11 navazuje předchozí otázku č. 10, která zjišťovala, s jakým typem chováním se respondenti při hraní online her setkali. Tabulka 12 znázorňuje, zda takové chování, které uvedli v předchozí otázce ovlivnilo jejich hraní. První skupina respondentů 136 (41,46 %) uvedla, že takové chování nemělo žádný vliv na jejich herní zážitek. Druhá skupina 110 (33,54 %) respondentů naopak uvedla, že jim jejich hraní změnilo kvůli agresivnímu chování od ostatních hráčů. Nicméně 82 respondentů (25 %) uvedlo, že s chováním, s kterým se setkali při hraní online her nemělo na jejich herní výkon žádný významný efekt, ani pozitivní, ani negativní.

- Otázka č. 13: **Když se při hraní setkáte s hrubým nebo urážlivým chováním, jak na to reagujete?**

Tabulka 13 *Reakce na agresivní chování*

Možnosti	Absolutní četnost	Relativní četnost
Reaguji na takové chování, aniž bych použil/a urážky	92	28,05 %
Ztlumím, zablokuji	166	50,61 %
Nahlásím uživatele	156	47,56 %
Přestávám hrát hru	19	5,79 %

Možnosti	Absolutní četnost	Relativní četnost
Reaguji okamžitě na podobné chování stejnou mírou hrubosti	153	46,65 %
Přestávám používat komunikační funkce	45	13,72 %
Nereaguji na takové chování	150	45,73 %
Zasměji se tomu	10	3,05 %
Reaguji okamžitě na podobné chování ještě vyšší mírou hrubosti	5	1,52 %

Tabulka 13 prezentuje reakce 328 respondentů (100 %) na agresivní chování při hraní online her. V této otázce mohli respondenti zvolit více možností, případně i využít možnost „jiné“ a napsat svou vlastní odpověď. Polovina respondentů, celkem 166 (50,61 %) reaguje na agresivní chování, tím že si hráče ztlumí či případně i zablokuje. 156 respondentů (47,56 %) zvolilo možnost blokování. Okamžitou reakci stejnou mírou hrubosti namířenou vůči pachateli hrubého nebo urážlivého chování uvedlo 153 respondentů, zatímco 150 respondentů na takové chování nereaguje. V menší míře se vyskytovala reakce na takové chování, aniž by bylo použito urážek, celkem 92 respondentů (28,05 %). Déle 19 respondentů (5,79 %) odpovědělo, že přestali hrát hru. 15 respondentů (4,57 %) zvolilo možnost „jiné“, kde odpovědi byly rozřazeny do dvou oblastí., přičemž 10 respondentů (3,05 %) se v případě agresivního zasměje a nebere to vážně, zatímco nejmenší počet, tedy 5 respondentů (1,52 %) uvedlo, že na takové chování reagují ještě vyšší mírou hrubosti, než je na ně směřována. Nicméně respondenti v této možnosti také zdůraznili, že jejich reakce závisí na intenzitě agresivního chování a jejich momentální náladě a z toho důvodu vybrali více možností.

4.5 Shrnutí výzkumného šetření

Výzkumné šetření, které bylo provedeno pomocí kvantitativního přístupu, metody dotazování a techniky dotazníku, se zaměřilo na zkušenosti hráčů s agresivním chováním v prostředí online počítačových her. Výzkumné šetření bylo realizováno prostřednictvím

online dotazníku vlastní konstrukce. Dotazník obsahoval celkem 14 otázek, z nichž bylo 11 povinných a 3 nepovinné. Dotazníkovém šetření proběhlo v březnu 2024 a zapojilo se celkem 494 respondentů, přičemž po vyhodnocení dat bylo vyřazeno 166 odpovědí, z důvodu nesplňovaných požadavků pro toto výzkumné šetření. Validní vzorek činil tedy 328 respondentů ve věku 15-20 let, kteří hrají online hry.

Pro výzkumné šetření byl stanoven výzkumný problém ve znění: *Jaké jsou zkušenosti hráčů ve věku 15-20 let s projevy agresivního chování při hraní online počítačových her?* Cílem výzkumného šetření bylo zjistit, jakou roli zaujímají hráči v případě zkušeností s agresivním chováním při hraní online počítačových her. V souladu s výzkumným problémem a výzkumným cílem bylo následně stanoveno pět výzkumných předpokladů.

Podle výsledků z výzkumného šetření bylo zjištěno, že téměř většina hráčů v adolescentním věku, konkrétně 309 respondentů (94,21 %), se setkala s agresivním chováním v online hrách. Na základě tohoto zjištění byl potvrzen **VP 1:** Více než 60 % respondentů se setkalo s agresivním chováním při hraní online počítačových her. Toto vysoké procento naznačuje, že agresivní chování je běžnou součástí herního prostředí pro tuto skupinu hráčů.

Dalším velmi významným zjištěním v rámci tohoto výzkumného šetření bylo, že respondenti považují agresivní chování v online prostředí za méně závažné než v reálném světě, konkrétně 228 respondentů (69,51 %) uvedlo, že je pro ně agresivní chování v online počítačových hrách méně závažné než ve skutečném světě. Tento jev může být vysvětlen anonymitou online her a subjektivním vnímáním virtuální reality. Anonymita umožňuje hráčům vytvořit virtuální identitu, což může snižovat pocit osobní odpovědnosti za jejich jednání. Zároveň může vnímání online prostředí jako odlišného od reality vést k relativizaci vážnosti agresivního chování. Podle tohoto zjištění byl potvrzen výzkumný předpoklad **VP5:** Hráči více normalizují agresivní chování v online počítačových hrách než v off-line světě.

Pro získání komplexního pohledu na roli hráčů v kontextu agresivního chování byly formulovány výzkumné předpoklady **VP 2:** Více než 40 % hráčů se stalo obětí agresivního chování při hraní online počítačových her, **VP 3:** Více než 45 % hráčů se stalo pachatelem agresivního chování při hraní online počítačových her a **VP 4:** Více než 25 % hráčů bylo svědkem agresivního chování při hraní online počítačových her, které se zaměřovaly na identifikaci postavení hráčů v situacích agresivního chování. Výsledky k těmto výzkumným předpokladům jsou shrnuty v tabulce 14 a poskytují strukturovaný

přehled o účasti hráčů jako obětí, pachatelů nebo svědků agresivního chování v online herním prostředí.

Tabulka 14 *Shrnutí výsledků analýzy role při agresivním chováním*

Možnosti	Absolutní četnost	Relativní četnost
Role oběti	166	50,61 %
Role pachatele	157	47,87 %
Role svědka	289	88,11 %

Jak tedy z tabulky 14 vyplývá, respondenti z výzkumného vzorku při hraní zaujímají různé role v souvislosti s agresivním chováním. Nejvíce respondentů (88,11 %) se stalo svědky agresivního chování, což znamená, že pozorovali agresivní chování jiných hráčů při hraní online her. Přibližně polovina respondentů, konkrétně 50,61 % se ocitla v roli oběti agresivního chování při hraní her, tudíž byla terčem např. urážek, hrozeb nebo fyzickým napadnutím. Téměř stejný počet respondentů (47,87 %) byl identifikován jako pachatelé agresivního chování při hraní her, kteří se dopouštějí agresivního chování vůči ostatním hráčům. Tyto výsledky zřetelně naznačují vysokou prevalenci agresivního chování v online herním prostředí. Na základě těchto zjištění byly všechny výzkumné předpoklady potvrzeny.

V otázkách, které měly informativní charakter a netýkaly se přímo stanovených výzkumných předpokladů byly zjištěny následující informace. Výzkumný vzorek tohoto výzkumného šetření preferuje hraní s přáteli a známými, což naznačuje že sociální interakce a propojení je pro hráče klíčové. Co se týče preferencí herních žánrů, mezi nejoblíbenější se řadí FPS (66,46 %), MOBA (32,01 %) a Battle royale (37,50 %). Nejvíce se respondenti setkávali s verbálními útoky (93,81 %), diskriminačními útoky (75,54 %) a nepoctivým chováním, které zahrnuje např. podvádění a porušování pravidel hry (74,92 %). V dalším zjištění došlo k závěru, že nejčastějšími reakcemi na hrubé a urážlivé chování je ztlumení, popřípadě zablokování hráče (50,61 %), dále spoustu uživatelů hráče nahlašuje (47,56 %). Také se velmi často vyskytovala odpověď, že hráči reagují okamžitě na podobné chování stejnou mírou hrubosti (46,65 %), podobně hráčů odpovědělo, že na takové chování vůbec nereagují (45,73 %). V závěru výzkumného šetření bylo zjištěno, že agresivní chování v online herním prostředí z větší části nemá vliv na hraní jednotlivých hráčů, avšak nesmí být opominuto, že 110 respondentů (33,54 %) takové chování jejích hraní ovlivnilo.

Na základě získaných výsledků lze říct, že cíl výzkumného šetření byl naplněn a také došlo k potvrzení všech výzkumných předpokladů. Zjištěné poznatky poskytují důležitý vhled do problematiky agresivního chování mezi hráči v online počítačových hrách a naznačují vysokou prevalenci této problematiky mezi adolescentními hráči. Došlo ke zjištění, jaké role zaujímají v případě zkušeností s agresivním chováním v online herním prostředí. Výsledky z výzkumného šetření by mohly dále sloužit k dalšímu podobnějšímu zkoumaní, jelikož podobné výzkumy na takové téma najdeme převážně v zahraničí.

Problém agresivního chování mezi hráči v online hrách by neměl být přehlížen a měl by být aktivně řešen. Herní platformy a vývojáři her by měli zavést důkladnější mechanismy pro monitorování a potrestání agresivního chování hráčů, což by mohlo přispět k vytvoření bezpečnějšího herního prostředí. Důležitým krokem je také edukovat hráče o negativních důsledcích agresivního chování a podporovat pozitivní a respektující atmosféru v online hrách. Edukace a prevence by měly být zaměřeny na osvětu o správném chování a řešení konfliktů v online prostředí, aby se snížila prevalence agresivního chování a vytvořilo se prostředí, které podporuje zábavu a bezpečnost pro všechny hráče.

V rámci shrnutí výsledků výzkumného šetření týkajícího se agresivního chování mezi hráči by měla být zahrnuta komparace s existujícími výzkumy. Avšak v tomto konkrétním šetření není možné provedené výsledky plně porovnat s jinými studiemi, zejména v českém prostředí, kvůli nedostatku dostupných výzkumů zaměřených na toto téma. Nicméně v zahraničí se s podobnými studiemi lze setkat, i když se například rozcházela v jiných cílových skupinách. V zahraničí existují podobné studie, i když se mohou lišit v cílové skupině respondentů. Například společnost ADL se zaměřila na hráče ve věku 10-17 let a zjistila, že jako v případě této studie je i v tomto případě vysoká prevalence agresivního chování v prostředí online her. Tato zjištění naznačují podobné trendy v chování hráčů v online prostředí napříč různými věkovými skupinami (srov s ADL, 2022).

Závěr

Tato bakalářská práce se zaměřila na agresivní chování hráčů v online herním prostředí, kde dochází k různým formám agresivity a konfliktů mezi hráči, převážně prostřednictvím online komunikace.

Bakalářská práce se prostřednictvím čtyř kapitol zaměřila na definici klíčových termínů a jevů spojených s agresivním chováním v online herním prostředí. Byly zde vymezeny počítačové hry jako takové, blíže specifikovány online herní žánry a také motivace hráčů, která vede k hraní online her. Důraz byl kladen na komunikaci v kyberprostoru, která je považována za klíčovou pro interakci mezi hráči online her s ohledem na možné agresivní projevy v této virtuální komunikaci. V neposlední radě se práce zaměřovala na agresivní chování v online počítačových hrách a možnostmi jeho regulace, kde byly podrobně vysvětleny pojmy agrese a agresivita a jejich projevy v prostředí online her.

Po této teoretické části navazovala dále část empirická, kterou se zabývala čtvrtá kapitola. Tato kapitola představila metodologické aspekty a výsledky výzkumného šetření. Ve výzkumné šetření bylo zjištěno, že většina hráčů, konkrétně 94,1 % ve věku 15-20 let měla zkušenost s agresivním chováním v online herním prostředí. Tato zjištění podle názoru autora naznačují vysokou rozšířenost agresivního chování mezi mladými hráči v online hrách a poukazují na důležitost problematiky agresivity v herním prostředí. Dané výsledky naznačují, že agresivní chování není v online hrách ojedinělým jevem, ale spíše běžnou zkušeností pro většinu mladých hráčů. S ohledem na teoretická východiska a výsledky výzkumného výzkumu lze konstatovat, že stanovený cíl bakalářské práce uvedeného v *Úvodu* byl úspěšně dosažen.

Bakalářská práce má ze subjektivního pohledu svého autora potenciál k dalšímu využití. Na základě poznatků by mohly být vyvinuty strategie pro prevenci agresivního chování v online hrách. Déle by mohla bakalářská práce sloužit jako podklad pro další výzkum v oblasti agresivního chování, například detailněji zkoumat agresivní chování v rámci herních žánrů, kde by mohlo dojít k lepšímu porozumění vlivů a specifik jednotlivých žánrů na projevy agresivity hráčů. Takové zkoumání by mohlo poskytnout hlubší vhled do této problematiky. Poznatky z této bakalářské by mohly být vodítkem pro vývojáře počítačových her, ke snižování agresivního chování v online herním prostředí. To by mohlo vést k posílení komunity hráčů, zvýšení uživatelské spokojenosti a dlouhodobě k většímu zapojení hráčů do hry.

Seznam použitých zdrojů

Tištěné zdroje

BASLER, J. a MRÁZEK, M. *Počítačové hry a jejich místo v životě člověka*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2018. 315 s. ISBN 978-80-244-5404-7.

BENDOVÁ, H. *Co je nového v počítačových hrách*. Praha: Nová beseda, 2019. 109 s. ISBN 978-80-906751-9-3.

BLINKA, L. a kol. *Online závislosti: jednání jako droga?: online hry, sex a sociální sítě: diagnostika závislosti na internetu: prevence a léčba*. Praha: Grada, 2015. 198 s. ISBN 978-80-210-7975-5.

ČECH, O. a ZVONÍČKOVÁ, N. *Nebezpečí kyberšikany: internet jako zbraň?*. České Budějovice: Theia – krizové centrum o.p.s., 2017. 131 s, 4 nečíslované strany obrazových příloh. ISBN 978-80-904854-4-0.

DOLEJŠ, M. a kol. *Agresivita u českých adolescentů*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2016. 85 s. ISBN 978-80-244-5022-3.

GAVORA, P. *Úvod do pedagogického výzkumu*. Brno: Paido, 2010. 261 s. ISBN 978-80-7315-185-0.

HARTL, P. a HARTLOVÁ, H. *Velký psychologický slovník*. Vyd. 4., V Portálu 1. Praha: Portál, 2010. 797 s. ISBN 978-80-7367-686-5.

JANÁČKOVÁ, L. *Praktická komunikace pro každý den*. Praha: Grada, 2009. 111 s. ISBN 978-80-247-2479-9.

KOLÁČEK, M. *Freemium hry*. In: JIRKOVSKÝ, J. *Game Industry 3*. Praha: D.A.M.O., 2013. s. 73–83. ISBN 978-80-904387-4-3.

KOLOUCH, Jan. *CyberCrime*. Praha: CZ.NIC, z.s.p.o., 2016. 522 s. ISBN 978-80-88168-15-7.

KOPECKÝ, K. *Moderní trendy v e-komunikaci*. Olomouc: Hanex, 2007. 98 s. ISBN 978-80-85783-78-0.

KOPECKÝ, K., SZOTKOWSKI, R. a DOBEŠOVÁ, P. *Riziková komunikace a seznamování českých dětí v kyberprostoru*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2021. 111 s. ISBN 978-80-244-5914-1.

KOŽÍŠEK, M. a PÍSECKÝ, V. *Bezpečně n@ internetu: průvodce chováním ve světě online*. Praha: Grada, 2016. 175 s. ISBN 978-80-247-5595-3.

KVĚTON, P. *Hraní videoher v dětství a dospívání: dopady a souvislosti v sociálně-psychologické perspektivě*. Praha: Grada, 2020. 175 s. ISBN 978-80-271-2887-7.

LANGMEIER, J. a KREJČÍŘOVÁ, D. *Vývojová psychologie*. Praha: Grada, 2006. 368 s. ISBN 80-247-1284-9.

LMK, nedat. In: SUCHÁ, Jaroslava a kol. *Hraní digitálních her českými adolescenty*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2018. s 35. ISBN 978-80-244-5424-5.

LOVAŠ, L. *Agrese*. In: VÝROST, J. a kol. *Sociální psychologie*. Praha: Grada, 2008, s. 267-383. ISBN 978-80-247-1428-8.

MARTÍNEK, Z. *Agresivita a kriminalita školní mládeže*. Praha: Grada, 2015. 190 s. ISBN 978-80-247-5309-6.

MIKULÁŠTÍK, M. *Komunikační dovednosti v praxi*. Praha: Grada, 2010. 325 s. ISBN 978-80-247-2339-6.

REICHEL, Jiří. *Kapitoly metodologie sociálních výzkumů*. Praha: Grada, 2009. 184 s. Sociologie. ISBN 978-80-247-3006-6.

SUCHÁ, J. a kol. *Hraní digitálních her českými adolescenty*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2018. 178 s. ISBN 978-80-244-5424-5.

ŠMAHAJ, J. *Kyberšikana jako společenský problém = Cyberbullying as a social problem*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2014. 232 s. ISBN 978-80-244-4227-3.

VÁGNEROVÁ, M. *Současná psychopatologie pro pomáhající profese*. Praha: Portál, 2014. 815 s. ISBN 978-80-262-0696-5.

VYBÍRAL, Z. *Psychologie komunikace*. Praha: Portál, 2009. 319 s. ISBN 978-80-7367-387-1.

VYMĚTAL, J. *Průvodce úspěšnou komunikací: efektivní komunikace v praxi*. Praha: Grada, 2008. 322 s. ISBN 978-80-247-2614-4.

WOLF, M. *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*. 2012. In: SUCHÁ, J. a kol. *Hraní digitálních her českými adolescenty*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2018. s. 26. a s. 34. ISBN 978-80-244-5424-5.

Elektronické zdroje

APRIYANTI, M. F. and HARMANTO. Perilaku Agresif Remaja yang Gemar Bermain Game online (Studi Kasus di Kelurahan Ngagelrejo Kecamatan Wonokromo Surabaya). *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*. 2015, 3(3), pp. 994–1008. In: SARI, N., I., K., NURDIN, M. N. H. and SULASTRI, T. The Relationship

Between Game OnlineAddiction and The Tendency for Verbal Agressiveness in Multiplayer Online Battle Arena. *ARRUS Journal of Social Sciences and Humanities* [online]. 2023, **3**(5), pp. 685-694 [cit. 2024-04-10]. ISSN: 2807–3010. DOI:10.35877/soshum2128.

ADL. *Hate is No Game: Hate and Harassment in Online Games 2022.* Center for Technology and Society [online]. 2022, pp. 38 [cit. 2024-04-10]. Report.

BASLER, J. a MRÁZEK, M. Computer games and their use by secondary school students in the Czech Republic. In: *EDULEARN18 Proceedings. 10th International Conference on Education and New Learning Technologies* [online]. Spain: Palma, 2018, pp. 2015-2023 [cit. 2024-04-10]. ISSN: 2340–1117. DOI: 10.21125/edulearn.2018.0565.

BASTIAENSENS, S. et al. Cyberbullying on social network sites. An experimental study into bystanders' behavioural intentions to help the victim or reinforce the bully. *Computers in Human Behavior* [online] 2014, **31**(1), pp. 259–271 [cit. 2024-04-10]. ISSN 0747-5632. DOI: 10.1016/j.chb.2013.10.036.

BENDROŠOVÁ, M. a kol. *České děti a dospívající na internetu: Zpráva z výzkumu na základních a středních školách.* Projekt EU Kids Online IV [online]. Brno: Masarykova univerzita, 2018, 36 s. [cit. 2024-04-10]. Výzkumná zpráva.

BLACKBURN, J. and KWAK, H. STFU NOOB!: predicting crowdsourced decisions on toxic behavior in online games. In: *Proceedings of the 23rd International Conference on World Wide Web* [online]. 2014, pp. 877–888 [cit. 2024-04-10]. DOI: 10.1145/2566486.2567987.

BRUCE-HILVERT, H and NEILL, J., T. I'm just trolling: The role of normative beliefs in aggressive behaviour in online gaming. *Computers in Human Behavior* [online]. 2020, **102**, pp. 303–311 [cit. 2024-04-10]. ISSN: 0747-5632. DOI: 10.1016/j.chb.2019.09.003.

DOMAHIDI, E. and QUANDT, T. "And all of a sudden my life was gone…": A biographical analysis of highly engaged adult gamers. *New Media & Society* [online]. 2015, **17**(7), pp. 1154–1169 [cit. 2024-04-10]. DOI: 10.1177/1461444814521791.

DOSTÁL, J. INSTRUCTIONAL SOFTWARE AND COMPUTER GAMES – TOOLS OF MODERN EDUCATION. *Journal of Technology and Information Education* [online]. 2009, **1**(1), pp. 23–28 [cit. 2024-04-10]. ISSN 1803-537X. DOI: 10.5507/jtie.2009.003.

ENGELHARDT, C. et al. This is your brain on violent video games: Neural desensitization to violence predicts increased aggression following violent video game exposure. *Journal of Experimental Social Psychology* [online]. 2011, **47**, pp. 1033–1036 [cit. 2024-04-10]. DOI: 10.1016/j.jesp.2011.03.027.

FOO, C. Y. and KOIVISTO, E. M. Defining grief play in MMORPGs: player and developer perceptions. In: *Proceedings of the 2004 ACM SIGCHI International Conference on Advances in computer entertainment technology Association for Computing Machinery* [online]. New York: ACM, 2004, pp. 245–250 [cit. 2024-04-10]. DOI: 10.1145/1067343.1067375.

FOX, J. and TANG, W., Y. Sexism in online video games: The role of conformity to masculine norms and social dominance orientation. *Computers in Human Behavior* [online]. 2014, **33**, pp. 314–320 [cit. 2024-04-10]. DOI: 10.1016/j.chb.2013.07.014.

FOX, J. and TANG, W. Y. Women's experiences with general and sexual harassment in online video games: Rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies. *New Media & Society* [online]. 2017, **19**(8), pp. 1290–1307 [cit. 2024-04-10]. DOI: 10.1177/1461444816635778.

FROSTLING-HENNINGSSON, M. First-Person Shooter Games as a Way of Connecting to People: "Brothers in Blood". *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* [online]. 2009, **12**(5), pp. 557–562 [cit. 2024-04-10]. DOI: 10.1089/cpb.2008.0345.

FRYLING, M. et al. Cyberbullying or Normal Game Play? Impact of age, gender, and experience on cyberbullying in multi-player online gaming environments: Perceptions from one gaming forum. *Journal of Information Systems Applied Research* [online]. 2015, **8**(1), pp. 4–18 [cit. 2024-04-10]. ISSN 1946-1836.

GHUMAN, D. and GRIFFITHS, D. M. A cross-genre study of online gaming: Player demographics, motivation for play, and social interactions among players. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning* [online]. 2012, **2**(1), pp. 13–29 [cit. 2024-04-10]. ISSN: 2155-7136 DOI: 10.4018/ijcbpl.2012010102.

GRIFFITHS, M. D., DAVIES, M. N. O. and ChAPPELL, D. Breaking the stereotype: The case of online gaming. *CyberPsychology and Behavior* [online]. 2003, **6**(1), pp. 81–91 [cit. 2024-04-10]. DOI: 10.1089/109493103321167992.

HINDUJA, S. and PATCHIN, J. Cyberbullying: An Exploratory Analysis of Factors Related to Offending and Victimization. *Deviant Behavior* [online]. 2008, **29**, pp. 129–156 [cit. 2024-04-10]. DOI: 10.1080/01639620701457816.

HUGHES, M. and LOUW, J. Playing games: The salience of social cues and group norms in eliciting aggressive behaviour. *South African Journal of Psychology* [online]. 2013, **43(**2), pp. 252–262 [cit. 2024-04-10]. DOI: 10.1177/0081246313482629.

CHOMYNOVÁ, P. a kol. *Zpráva o digitálních závislostech v České republice 2022* [online]. 2022. Praha: Úřad vlády České republiky [cit. 2024-04-10]. ISBN: 978-80-7440-296-8.

CHOMYNOVÁ, P. a kol. *Zpráva o digitálních závislostech v České republice 2023* [online]. 2023. Praha: Úřad vlády České republiky [cit. 2024-04-10]. ISBN 978-80-7440-321-7.

IACOLINO, C. et al. Internet Addiction Disorder: Internet Gaming Disorder in a Nonclinical Sample Of Moba And Mmorpg. *World Futures* [online]. 2019, **75**(7), pp. 543–569 [cit. 2024-04-10]. ISSN: 0260-4027. DOI: 10.1080/02604027.2019.1654775.

IPSOS MEDIACT. *Videogames in Europe: Consumer Study – European Summary Report* [online]. Brussels: IFSE, 2012, pp. 54 [cit. 2024-04-10]. Report.

JANSZ, J. and TANIS, M. Appeal of Playing Online First Person Shooter Games. *Cyberpsychology & behavior: the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society*. 2007, **10**, pp. 133–136 [cit. 2024-04-10]. DOI: 10.1089/cpb.2006.9981.

KOPECKÝ, K. a SZOTKOWSKI, R. *České děti v kybersvětě* [online]. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2019, 32 s. [cit. 2024-04-10]. Výzkumná zpráva.

KORDYAKA, B. et al. Exploring the Relationship Between Offline Cultural Environments and Toxic Behavior Tendencies in Multiplayer Online Games. *ACM Transactions on Social Computing* [online]. 2023, **6**(3), pp. 1–20 [cit. 2024-04-10]. DOI: 10.1145/3580346.

KOU, Y. and NARDI, A. B. Governance in League of Legends: A hybrid system. In: *Proceedings of the 9th International Conference on the Foundations of Digital Games* [online]. 2014, **15** [cit. 2024-04-10]. ISBN: 978-0-9913982-2-5.

KOWERT, R., WENDT, R., QUANDT, T. Unpopular, Overweight, and Socially Inept: Reconsidering the Stereotype of Online Gamers. *Cyberpsychology, Behavior, and*

Social Networking [online]. 2014, **17**(3), pp. 141–146 [cit. 2024-04-10]. DOI: 10.1089/cyber.2013.0118.

KUSS, J. D. Internet gaming addiction: current perspectives, *Psychology Research and Behavior Management* [online]. 2013, **6**, pp. 125–137 [cit. 2024-04-10]. DOI: 10.2147/PRBM.S39476.

KUZNEKOFF, J.H. and ROSE, L. M. Communication in multiplayergaming: Examining player responses to gender cues. *New Media & Society* [online]. 2013, **15**(4), pp. 541–556 [cit. 2024-04-10]. DOI: 10.1177/1461444812458271.

KWAK, H., BLACKBURN, J. and HAN, S. Exploring cyberbullying and other toxic behavior in team competition online games. In: *Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems* [online]. 2015, **22**, pp. 3739–3748 [cit. 2024-04-10]. DOI: 10.1145/2702123.2702529.

LAPIDOT-LEFTER, N. and BARAK, A. Effects of anonymity, invisibility, and lack of eye-contact on toxic online disinhibition. *Computers in Human Behavior* [online]. 2012, **28**(2), pp. 434–443 [cit. 2024-04-10]. ISSN 0747-5632. DOI: 10.1016/j.chb.2011.10.014.

LÖBER, A., GRIMM, S. and SCHWABE, G. Audio vs chat: Can media speed explain the differences in productivity?. In: *Proceedings of the Fourteenth European Conference on Information Systems* [online]. Sweden: ECIS, 2006, pp. 2172–2183 [cit. 2024-04-10]. DOI: 10.5167/uzh-61415.

MAKAROVA, E. and MAKAROVA, E. Aggressive Behavior in Online Games and Cybervictimization of Teenagers and Adolescents. *lnternational Electronic Journal of Elementary Education* [online]. 2019, **12**(2), pp. 157–165 [cit. 2024-04-10]. DOI: 10.26822/iejee.2019257663.

MÄRTENS, M. et al. Toxicity Detection in Multiplayer Online Games. In: *International Workshop on Network and Systems Support for Games* [online]. 2015, pp. 1–6 [cit. 2024-04-10]. DOI: 10.1109/NetGames.2015.7382991.

NAGYGYÖRGY, K. et al. Typology and Sociodemographic Characteristics of Massively Multiplayer Online Game Players. *International Journal of Human–Computer Interaction* [online]. 2013, **29**(3), pp. 192–200 [cit. 2024-04-10]. ISSN 1532-7590. DOI: 10.1080/10447318.2012.702636.

NEŠPOR, K. a CSÉMY, L. Zdravotní rizika počítačových her a videoher. In: *Česká a slovenská psychiatrie* [online]. Praha: Česká lékařská společnost J. E. Purkyně, 2007, roč. 103, č. 5, s. 246–250 [cit. 2024-04-10]. ISSN 1212-0383.

OKDIE, B. M. et al. Getting to know you: Face-to-face versus online interactions. *Computers in Human Behavior* [online]. 2011, **27**(1), pp. 153–159 [cit. 2024-04-10]. ISSN 0747-5632. DOI: 10.1016/j.chb.2010.07.017.

PAUL, H., BOWMAN, N. and BANKS, J. The enjoyment of griefing in online games. *Journal of Gaming & Virtual Worlds* [online]. 2015, **7**, pp. 243–258 [cit. 2024-04-10]. DOI: 10.1386/jgvw.7.3.243_1.

PRATIWI A. *Studi Kasus Masalah Perilaku Agresif pada Anak Kelompok A di di TK PGRI I Mumbul Sari tahun pelajaran 2017/2018*. S1 Skripsi: Universitas Negeri Jember, 2018. In: SARI, N., I., K., NURDIN, M. N. H. and SULASTRI, T. The Relationship Between Game OnlineAddiction and The Tendency for Verbal Agressiveness in Multiplayer Online Battle Arena. *ARRUS Journal of Social Sciences and Humanities* [online]. 2023, **3**(5), pp. 685–694 [cit. 2024-04-10]. ISSN: 2807-3010. DOI: 10.35877/soshum2128.

ROSS, T. L. and WEAVER, A. J. Shall we play a game? How the behavior of others influences strategy selection in a multiplayer game. *Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications* [online]. 2012, **24**(3), pp. 102–112 [cit. 2024-04-10]. DOI: 10.1027/1864-1105/a000068.

SHEN et al. Viral vitriol: Predictors and contagion of online toxicity in World of Tanks. *Computers in Human Behavior* [online]. 2020, **108**, 106343 [cit. 2024-04-10]. DOI: 10.1016/j.chb.2020.106343.

SHORES, K. B. et al. The identification of deviance and its impact on retention in a multiplayer game. In: *Proceedings of the 17th ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work & Social Computing* [online]. 2014, pp. 1356–1365 [cit. 2024-04-10]. DOI: doi.org/10.1145/2531602.2531724.

SIITONEN, M. *Social interaction in online multiplayer communities* [online]. Jyväskylä: Jyväskylä studies in humanities, 2007. 237 s. [cit. 2024-04-10]. ISBN 978-951-39-2931-2.

SMAHEL, D. et al. *EU Kids Online 2020: Survey results from 19 countries* [online]. 2020 [cit. 2024-04-10]. ISSN 2045-256X. DOI: 10.21953/lse.47fdeqj01ofo.

SMAHEL, D., BLINKA, L. and LEDABYL, O. Playing MMORPGs: Connections between Addiction and Identifying with a Character. *Cyberpsychology & behavior: the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society* [online]. 2008, **11**, pp. 715–718 [cit. 2024-04-10]. DOI: 10.1089/cpb.2007.0210.

SMITH, P. K. et al. Cyberbullying: Its nature and impact in secondary school pupils. *Journal of Child Psychology and Psychiatry* [online]. 2008, **49**(4), pp. 376–385 [cit. 2024-04-10]. DOI: 10.1111/j.1469-7610.2007.01846.x.

SOUZA, A. et al. Exploring toxic behavior in multiplayer online games: perceptions of different genders. *Brazilian Symposium on Computer Games and Digital Entertainment – SBGames* [online]. 2021, [cit. 2024-04-10]. ISSN: 2179-2259.

SPYRIDONIS, F. et al. Efficient In-Game Communication in Collaborative Online Multiplayer Games. In: *10th International Conference on Virtual Worlds and Games for Serious Applications (VS-Games)* [online]. 2018, pp. 1–4 [cit. 2024-04-10]. DOI: 10.1109/VS-Games.2018.8493420.

SULER, J. The Online Disinhibition Effect. *Cyberpsychology & behavior: the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society* [online]. 2004, **7**, pp. 321–326 [cit. 2024-04-10]. DOI: 10.1089/1094931041291295.

WARNER, D. E. and RAITER, M. Social Context in Massively-Multiplayer Online Games (MMOGs): Ethical Questions in Shared Space. In: *The International Review of Information Ethics 4* [online]. 2005, pp. 46–52 [cit. 2024-04-10]. DOI: 10.29173/irie172.

WEIBEL, D. et al. Playing online games against computer- vs. human-controlled opponents. *Computers in Human Behavior* [online]. 2008, **24**(5), pp. 2274–2291 [cit. 2024-04-10]. DOI: 10.1016/j.chb.2007.11.00.

WILLIAMS, D., CAPLAN, S. and XIONG, L. Can you hear me now? The impact of voice in an online gaming community. *Human Communication Research* [online]. 2007, **33**(4), pp. 427–449 [cit. 2024-04-10]. DOI: 10.1111/j.1468-2958.2007.00306.x.

YEE, N. Motivation for Play in Online Games. *CyberPsychology and Behavior* [online]. 2007, **9**, pp. 772–775 [cit. 2024-04-10]. DOI: 10.1089/cpb.2006.9.772.

YEUNG et al. Detecting cheaters for multiplayer games: theory, design and implementation. In: *Proceedings of the 2nd IEEE International Workshop on Networking Issues in Multimedia Entertainment* [online]. 2006, pp. 1178–1182 [cit. 2024-04-10]. DOI: 10.1109/CCNC.2006.1593224.

ZENDLE, D., BALLOU, N. and MEYER, R. *The Changing Face of Desktop Video Game Monetisation: An Exploration of Trends in Loot Boxes, Pay to Win, and Cosmetic Microtransactions in the Most-played Steam Games of 2010-2019.* In: CHOMYNOVÁ, P. a kol. *Zpráva o digitálních závislostech v České republice*

2023 [online]. 2023. Praha: Úřad vlády České republiky [cit. 2024-04-10]. ISBN 978-80-7440-321-7.

ZSILA, Á. et al. Toxic behaviors in online multiplayer games: Prevalence, perception, risk factors of victimization, and psychological consequences. *Aggressive Behavior* [online] 2022, **48**(3), pp. 356–364 [cit. 2024-04-10]. DOI: 10.1002/ab.22023.

Seznam tabulek

Tabulka 1 Model herních žánrů 13
Tabulka 2 Model motivace pro hraní 18
Tabulka 3 Preferovaný způsob hraní v online hrách 43
Tabulka 4 Oblíbené herní žánry 44
Tabulka 5 Čas hráčů strávený hraním online her 45
Tabulka 6 Zkušenosti s agresivním chováním při hraní online her 45
Tabulka 7 Zkušenosti s agresivním chováním v roli oběti 46
Tabulka 8 Zkušenosti s agresivním chováním v roli pachatele 47
Tabulka 9 Zkušenosti s agresivním chováním od ostatních hráčů v roli svědka 47
Tabulka 10 Vnímání agresivního chování 48
Tabulka 11 Typy chování v prostředí online her 49
Tabulka 12 Vliv agresivního chování na hraní 50
Tabulka 13 Reakce na agresivní chování 50
Tabulka 14 Shrnutí výsledků analýzy role při agresivním chováním 53

Příloha

Příloha A *Dotazník výzkumného šetření*

Dobrý den,

jsem studentkou oboru Sociální patologie a prevence Univerzity Hradec Králové. Ráda bych Vás touto cestou poprosila o vyplnění následujícího dotazníku, který se zabývá zkušenostmi hráčů s agresivním chováním v prostředí online počítačových her. Vyplnění je dobrovolné a získané údaje budou anonymně zpracovány*. Dotazník je určen osobám ve věku 15-20 let a zabere přibližně 5 minut.

Předem děkuji za vyplnění.

Adéla Kaňkovská

*Vyplněním tohoto dotazníku dáváte souhlas ke zpracování Vašich odpovědí pro účely této bakalářské práce.

1. Hrajete online počítačové hry pro více hráčů?

a) Ano
b) Ne

2. Preferujete hraní?

a) Samostatně s neznámými hráči
b) S přáteli a známými

3. Jaké druhy online her obvykle hrajete?

a) FPS (First-PersonShooter) – například Counter Strike, Valorant, Overwatch
b) MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) -– například League of Legends, Dota 2
c) Battle royale – Fortnite, PUBG
d) RPG (Role play gaming) – například World of Warcraft, Final Fantasy XIV
e) Jiné…

4. Kolik hodin týdně trávíte při hraní online her?

……..

5. Setkali jste se někdy při hraní online her s agresivním chováním?

a) Ano
b) Ne

c) Nevím, nedokážu určit.

6. Cítil(a) jste se někdy jako oběť hrubého, urážlivého agresivního chování od ostatních hráčů?

a) Rozhodně ano
b) Spíše ano
c) Ani tak ani onak
d) Spíše ne
e) Rozhodně ne

7. Cítil(a) jste se někdy jako pachatel agresivního chování při hraní online her?

a) Rozhodně ano
b) Spíše ano
c) Ani tak ani onak
d) Spíše ne
e) Rozhodně ne

8. Byl(a) jste někdy svědkem hrubého anebo urážlivého agresivního chování namířeného na ostatní hráče při hraní online her?

a) Rozhodně ano
b) Spíše ano
c) Ani tak ani onak
d) Spíše ne
e) Rozhodně ne

9. Myslíte si, že agresivní chování v online hrách je společensky přijatelnější než agresivní chování ve skutečném světě?

a) Ano, v online hrách je agresivní chování vnímáno jako méně závažné než ve skutečném světě
b) Ne, agresivní chování by mělo být vnímáno stejně vážně bez ohledu na kontext
c) Nejsem si jistý(á)

10. Jaký typ chování jste pozoroval(a) nebo zažil(a) při hraní online her?

a) Verbální útoky (např. nadávky, urážky, používání vulgárních výrazů)
b) Diskriminační chování (např. rasismus, sexismus)
c) Manipulace a vydírání
d) Sociální vyloučení (např. ignorování, odmítání spolupráce, vylučování hráčů z herního týmu)
e) Nepoctivé chování (např. podvádění, porušování pravidel hry)

f) Jiná…

11. Ovlivnilo takové chování vaše hraní?

a) Rozhodně ano
b) Spíše ano
c) Ani tak ani onak
d) Spíše ne
e) Rozhodně ne

12. Když se při hraní setkáte s hrubým nebo urážlivým chováním, jak na to reagujete? Můžete vybrat jednu nebo více možností.

a) Reaguji na takové chování, aniž bych použil/a urážky
b) Reaguji okamžitě na podobné chování stejnou mírou hrubosti
c) Ztlumím, zablokuji
d) Nahlásím uživatele
e) Přestávám používat komunikační funkce
f) Přestávám hrát hru
g) Nereaguji na takové chování
h) Jiná…

13. Jakého jste pohlaví?

a) Muž
b) Žena
c) Jiná…

14. Kolik Vám je let?

a) 14 a méně
b) 15-20
c) 21 a více