

Abstrakt

Východiska: Hraní videoher je stále populárnější volnočasovou aktivitou. „Multiplayer Online Battle Arena“ (MOBA) hry patří k roku 2022 k nejhranějším videohrám, svou popularitou přerůstají nejkoumanější žánr „Massively Multiplayer Online Role Playing Games“ (MMORPGs). Někteří autoři přikládají MOBA hrám největší potenciál pro vznik závislosti. Není ale jasné, jak hraní takto populárních MOBA her doopravdy ovlivňuje kvalitu života jejich hráčů.

Cíle: Cílem práce bylo zjistit vztah mezi úrovní kvality života a hraním MOBA videoher – zjistit, jak se liší kvalita života hráčů MOBA her oproti normě populace, jak se liší kvalita života hráčů vzhledem k jejich potenciálnímu problémovému hraní až závislosti, a nakonec zjistit, jak se liší kvalita života hráčů podle stráveného času v MOBA hře.

Metody: Respondenti vyplnili dotazník v elektronické formě, který byl vyvěšen na online sociálních sítích v komunitách hráčů MOBA her. Výzkumný soubor tvořilo 571 převážně českých hráčů MOBA her s průměrným věkem 21,7 let. Kvalita života byla měřena pomocí dotazníku SQUALA (Subjective QUALity of Life Analysis). Potenciální míra závislosti byla zjišťována pomocí dotazníku AICA-S (Assesment of Internet and Computer game Addiction Scale), který rozlišil hráče na „bez závislosti“, „problémové uživatele“ a „závislé“. Pro zjištění signifikantních rozdílů v kvalitě života byla použita jednofaktorová analýza rozptylu (ANOVA).

Výsledky: Celkově měli hráči MOBA her vzhledem k obecné populaci zvýšenou kvalitu života v oblastech *abstraktní hodnoty* (pocit bezpečí, spravedlnost, svoboda, krása a umění, pravda) a *základní potřeby* (prostředí a bydlení, peníze jídlo).

Mezi 3 skupinami hráčů rozdělených dle míry závislosti byl signifikantní rozdíl pouze v dimenzích *zdraví* (zdraví, fyzická soběstačnost, psychická pohoda, péče o sebe sama) a *blízkých vztahů* (rodinné vztahy, láska, sexuální život). V dimenzi *zdraví* dosahovala nejlepší kvality života skupina bez závislosti, po ní skupina problémových uživatelů a nejmenší kvalitu života zde vykazovala skupina závislých hráčů. V dimenzi *blízkých vztahů* kuriózně dosahovala nejvyšší kvalitu života skupina se závislostí, po ní skupina bez závislosti a nejnižší kvalitu života v této dimenzi vykazovala skupina problémových hráčů.

Kvalita života hráčů dle času stráveného v MOBA hře se lišila pouze v dimenzi *abstraktních hodnot*, kde nejdéle hrající hráči dosahovali nejvyšší kvality života.

Závěr: Z výsledků studie vyplývá, že kvalita života hráčů takto potenciálně návykové videohry není celkově nižší, ba možná naopak. Je možné, že diagnostické nástroje chybně určují intenzivní hráče jako „závislé“. Výsledky této studie mohou však být zkreslené, důvody jsou v práci diskutovány. Je možné, že odborníci přeceňují negativní důsledky hraní videoher. Pro vytvoření komplexního obrazu o ovlivňování člověka různými druhy, žánry videoher a způsoby jejich hraní je proto potřeba dalšího výzkumu, který se bude zaměřovat i na potenciálně pozitivní dopady hraní videoher, včetně nyní i v Česku masivně populárních MOBA her.

Klíčová slova: závislost na online hrách; videohry, well-being, kvalita života