

UNIVERZITA KARLOVA

HUSITSKÁ TEOLOGICKÁ FAKULTA

Vliv videoher na děti a mládež

The impact of videogames on children and adolescents

Bakalářská práce

Vedoucí práce:

PhDr. Lukáš Urban, Ph.D.

Autor práce:

Jan Hof

Praha 2023

Poděkování

Děkuji svému vedoucímu PhDr. Lukášovi Urbanovi, Ph.D. za rady a pevné nervy během tvorby této bakalářské práce. Dále děkuji doc. Pavlíně Janošové, Ph.D. za předmět Metodologický seminář k empirické práci I. a za nastínění jakým směrem se vydat. Nakonec děkuji Evě Císařové za přečtení a korekturu textu.

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem předkládanou bakalářskou práci *Vliv videoher na děti a mládež* vypracoval samostatně. Dále prohlašuji, že všechny použité prameny a literatura byly řádně citovány a že tato práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 6. srpna 2023

Jan Hof

Anotace

Bakalářská práce je zaměřena na působení videoher a jejich pozitivní i negativní vliv na děti a mládež. V teoretické části jsou interpretovány základní pojmy, historie a rozdělení videoher. Jsou zde rovněž popsány již provedené výzkumy od různých autorů. Praktická část se věnuje konkrétnímu přínosu pozitiv a negativ videoher. Cílem je zjistit, kolik času dnešní děti a mládež tráví hraním a jestli je to pro ně hlavní nebo dílčí činnost. Dále se tato část zaměřuje na to, zda se dá díky videohrám naučit něco nového a v čem se může člověk zlepšit, jaká emoce hráči při videohrách zažívají a jestli se při hraní rozčilují a jak se toto rozčilování projevuje.

Klíčová slova

Videohra, osobní počítač, konzole, dítě, mládež, závislost, online, kyberšikana

Annotation

Bachelor thesis is focused on the effect of video games and its positive and negative impact on children and adolescents. In the theoretical part main concept, history and genre dividing are interpreted. Various already carried out researches by different authors are also described here. Practical part is devoted to specific contribution of positive and negative video games. The goal is to find out, how much time today's children and adolescents spend playing video games and if it is the main or partial activity for them. Further is this part focused on if it is possible to learn something new thanks to video games, what can man improve in, what emotions players experience during video games, if they get angry and how is this angriness expressed.

Keywords

Video game, personal computer, gaming console, child, adolescent, addiction, online, cyberbullying

Obsah

Seznam zkratk	9
Úvod	10
Teoretická část	12
1. Historie videoher	12
2. Rozdělení videoher	14
2.1. Akční hry	14
2.1.1. Střílečky	14
2.1.2. Bojové hry	15
2.1.3. Stealth hry	15
2.1.4. Survival hry	15
2.2. Strategie	16
2.2.1. Budovatelské strategie	16
2.2.2. Tahové strategie	16
2.2.3. Real-time strategie	16
2.3. Role-playing games	16
2.4. Simulátory	17
2.5. Závodní	17
2.6. Sportovní	18
3. Proč jsou videohry tak populární	19
4. Pozitiva videoher	21
4.1. Kognitivní schopnosti	21
4.2. Videohry jako práce	22
4.2.1. Esport	22
4.2.2. YouTube a Twitch.tv	22
5. Negativa videoher	24
5.1. Násilí ve videohrách	24
5.2. Nedostatky ve školním prospěchu	26
5.3. Hazard ve videohrách	27
5.4. Platba za výhru	28
5.5. Poruchy spánku	29
5.6. Závislostní chování	29
5.7. Kyberšikana	30

5.7.1. Kyberšikana ve videohrách	31
Praktická část	32
6. Cíl výzkumu	32
7. Charakteristika zkoumaného souboru	33
8. Výzkumná metoda	34
9. Formulace výzkumných otázek	35
10. Způsob provedení výzkumu	36
11. Metoda vyhodnocení dat	37
12. Výsledky výzkumu a jejich interpretace	38
12.1. Přinášejí videohry nové poznatky a vědomosti jejich uživatelům?	38
12.1.1. Jonáš, 14 let	38
12.1.2. Kryštof, 16 let	38
12.1.3. Tomáš, 17 let	39
12.1.4. Martin, 21 let	39
12.1.5. Lukáš, 19 let	39
12.1.6. Matěj, 22 let	40
12.1.7. Vašek, 20 let	40
12.1.8. Adam, 20 let	41
12.1.9. Honza, 20 let	41
12.1.10. Matyáš, 15 let	41
12.1.11. Michal, 20 let	42
12.1.12. Šimon, 15 let	42
12.1.13. Viktor, 15 let	43
12.1.14. Jindřich, 19 let	43
12.1.15. Laura, 19 let	44
12.1.16. Shrnutí poznatků první výzkumné otázky	44
12.2. Je hraní videoher pro dnešní děti a mládež hlavní zábavou?	45
12.2.1. Jonáš, 14 let	45
12.2.2. Kryštof, 16 let	46
12.2.3. Tomáš, 17 let	46
12.2.4. Martin, 21 let	47
12.2.5. Lukáš, 19 let	48
12.2.6. Matěj, 22 let	49

12.2.7. Vašek, 20 let	49
12.2.8. Adam, 20 let	50
12.2.9. Honza, 20 let	51
12.2.10. Matyáš, 15 let	52
12.2.11. Michal, 20 let	52
12.2.12. Šimon, 15 let	53
12.2.13. Viktor, 15 let	54
12.2.14. Jindřich, 19 let	55
12.2.15. Laura, 19 let	56
12.2.16. Shrnutí poznatků druhé výzkumné otázky	57
12.3. Přináší hraní videoher více negativ nebo pozitiv?	58
12.3.1. Jonáš, 14 let	58
12.3.2. Kryštof, 16 let	59
12.3.3. Tomáš, 17 let	59
12.3.4. Martin, 21 let	59
12.3.5. Lukáš, 19 let	60
12.3.6. Matěj, 22 let	60
12.3.7. Vašek, 20 let	61
12.3.8. Adam, 20 let	61
12.3.9. Honza, 20 let	61
12.3.10. Matyáš, 15 let	62
12.3.11. Michal, 20 let	62
12.3.12. Šimon, 15 let	63
12.3.13. Viktor, 15 let	63
12.3.14. Jindřich, 19 let	63
12.3.15. Laura, 19 let	64
12.3.16. Shrnutí třetí výzkumné otázky	64
13. Diskuze	66
13.1. Naplnění cíle	66
13.2. Porovnání výsledků s literaturou	67
13.3. Další zajímavé poznatky	67
13.4. Limity výzkumu	68
13.5. Možnosti dalšího zkoumání	68

13.6. Budoucnost videoher	68
Závěr	69
Seznam použité literatury a dalších zdrojů	70
Seznam příloh	73
Příloha č. 1: Rozhovor	74
Příloha č. 2 Informovaný souhlas	76

Seznam zkratek

atd. - a tak dále

DSM - Diagnostický a statistický manuál mentálních poruch

ESRB - Entertainment Software Rating Board

FIFA - Mezinárodní federace fotbalových asociací, z francouzského Fédération Internationale de Football Association

FPS - Střílečka z první osoby, z anglického First person shooter

F2P - hra zdarma, z anglického free to play

IL-2 - Letadlo Iljušin Il-2

MMORPG - Masivně multiplayerová online hra na hrdiny, z anglického Massive Multiplayer Online Role Playing Game

MUD - Dungeon pro více hráčů, z anglického Multiple User Dungeon

např. - například

NHL - národní hokejová liga, z anglického National Hockey League

PC - Osobní počítače, z anglického personal computer

PEGI - Pan European Game Information

PS - Herní konzole PlayStation

P2W - hra požadující platby, z anglického pay to win

RPG - Hra na hrdiny, z anglického Role-Playing Game

SL - Silver Lions, měna ve videohře War Thunder

TPS - Střílečka ze třetí osoby, z anglického Third person shooter

WRC - Mistrovství světa v rallye, z anglického World Rally Championship

Úvod

V bakalářské práci se badatelsky věnuji krátkodobým i dlouhodobým vlivům videoher na děti a mládež, jak vyplývá již z jejího názvu. V praktické části je blíže popsáno, jakým způsobem videohry na jedince působí, jakou časovou dotaci jim věnuje, jaký pro něj mají přínos či negativní vliv.

K citaci jsem využíval citační normu ISO 690 z roku 2011. V textu jsem odkazoval na použité zdroje harvardským systémem vrocením v závorce. Jako základní literaturu jsem využil knihu *Hraní videoher v dětství a dospívání* od Petra Květona a knihu *Digitální demence* od Manfreda Spitzera.

Teoretická část se pak věnuje nejen historii a vývoji videoher, ale též různým způsobům jejich dělení. Již v minulosti se působení her na jedince věnovalo několik různých autorů, jejich publikace jsem využil i v této práci. V případě působení her na jedince se může jednat například o patologický jev vzniku závislosti. Ve videohrách se často vyskytují různé formy a míry násilí, což může na jedince působit negativním, ale také pozitivním způsobem. Uživatel tak může na základě ovlivnění videohrou jednat agresivněji a násilí ve vyšší míře považovat za určitou normu. Hraní videoher má zároveň i přínos pozitivní. Konkrétně může sloužit jako nástroj obživy, naplňovat relaxační funkci člověka a působit formou zábavy. Dále také hraní do jisté míry pomáhá s rozvojem kognitivních schopností, například při rychlosti reagování na určité situace i ve způsobu uvažování.

Empirické šetření bylo realizováno formou polostrukturovaných rozhovorů s patnácti respondenty ve věku od čtrnácti do dvaceti dvou let, kteří vypovídali o svých zkušenostech a zálibách v hráčském světě. Konkrétně se jednalo o 14 chlapců a 1 dívku. Rozhovory probíhaly formou osobní konverzace s přáteli nebo s návštěvníky zájmového útvaru v pražském *Domě dětí a mládeže* a také pomocí online setkání. Vyhodnocení pak bylo provedeno formou tematické analýzy na základě otevřeného kódování. Výzkumná a vyhodnocovací metoda byly provedeny s použitím publikace od Šedřové a Švaříčka (Šedřová K. a Švaříček R., 2007) a na základě zakotvené teorie.

Toto téma jsem si zvolil, kvůli jeho blízkosti k mé osobě. První videohru jsem si zahrál, když mi bylo pět let. Jednalo se o hru Frogger, která byla tehdy ještě na disketě.

V různých věkových obdobích se u mě časová dotace věnovaná videohrám měnila. Přibližně od dvanácti do patnácti let pro mě bylo hraní jedinou zálibou, kterou jsem realizoval i na úkor školních povinností. Po příchodu na střední školu byly studijní povinnosti důležitější, postupně se přidaly i další činnosti, například brigády a videohrám jsem se proto věnoval méně. V dnešní době to jsou dva až tři dny v týdnu, nejčastěji tak během víkendu nebo vždy po návratu ze zaměstnání či studia. Na základě vlastních zkušeností s hraním jsem tedy chtěl zjistit, jak jsou na tom jiní, věkově podobní jedinci, jak jsou ovlivňováni a zda na ně hry působí obdobně nebo zcela odlišně jako na mě.

Teoretická část

1. Historie videoher

První videohru vytvořil v roce 1952 student z *University of Cambridge* Alexander S. Douglas. Jednalo se o digitální verzi hry Tic-Tac-Toe. V New Yorku byl v roce 1958 spuštěn projekt Tennis for Two vyvinutý fyzikem Williamem Higinbothamem. Hra běžela na osciloskopu a obřím počítači, na displeji se pohybovala dioda, která znázorňovala tenisový míček. Celá hra byla ovládána pomocí ovladače (Rutter J., 2006 dle Buchtové M., 2009).

První úspěšnou videohrou byl Pong, nejspíše silně inspirovaný hrou Tennis for Two. Tvůrci Nolan Bushnel, Ted Dabney a Al Acorn umístili počítač s touto hrou a mincovým automatem do jednoho ze svých oblíbených barů. Druhý den byla hra nefunkční, jelikož byl zásobník na mince plný. Tvůrci této hry následně založili společnost Atari, která vyrábí videohry dodnes, a začali vytvářet spoustu těchto, v podstatě arkádových automatů (Kinder M., 1991 dle Buchtové M., 2009).

Po úspěchu s prvními komerčně využívanými videohrami se připojuje Japonsko se svými Space Invaders, jejichž práva koupila společnost Atari. Ta také přichází s první domácí konzolí. V osmdesátých letech se začaly vyrábět konzole, které se daly připojit doma k televizorům a zároveň se začíná pomalu rozšiřovat i hraní na osobních počítačích, které se stávaly v domácnosti běžné (Rutter J., 2006 dle Buchtové M., 2009).

Další pokrok přišel v roce 1989, kdy společnost Nintendo představila první přenosnou konzoli Game Boy. Odpovědí jiné společnosti byla konzole a svým způsobem zároveň hra Tamagotchi, ve které se staráte o digitální postavičku. Aby byla postavička spokojená, musíte jí krmit, hrát si s ní nebo ji mýt (Buchtová M., 2009).

S příchodem internetu začíná být populární hraní videoher online a mnoho hráčů z různých koutů světa se tak může potkávat na jednom virtuálním místě. Nejznámější se v té době stala hra Multiple User Dungeon, zkráceně MUD. Zkratka vznikla, když student z *University of Essex* vytvořil již zmíněnou videohru inspirovanou Dungeons and Dragons. Hráč v ní prochází různé chodby, bojuje s monstry a hledá různé předměty. Jen oproti zmiňovanému Dungeons and Dragons se příběh odehrává ve virtuálním světě a hráči

nemusí být ve stejné místnosti. Dnes se tento trend změnil spíše v MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) hry. Tam si na začátku každý hráč vytvoří postavu, vybere si rasu a povolání a následně prochází příběhem. Můžete hrát sami nebo ve více hráčích, ale ať už si vyberete to nebo ono, vždy potkáte ostatní hráče, se kterými můžete bojovat nebo obchodovat. Asi nejznámějším zástupcem MMORPG videoher je World of Warcraft (Buchtová M., 2009).

2. Rozdělení videoher

Videohry lze dělit podle několika kritérií. Nejobecnějším je, pro jakou platformu či konzoli se hra prodává. Některé hry jsou totiž exkluzivní a určené pouze pro danou platformu, proto hráč, který vlastní osobní počítač si nemůže zahrát hru, určenou například pouze na PlayStation.

Dále můžeme videohry rozdělit podle věkového doporučení. To nalezneme ve spodním levém rohu na krabici produktu. V Evropě má toto označování na starost Pan European Game Information (zkráceně PEGI) a ve Spojených Státech Entertainment Software Rating Board (zkráceně ESRB). PEGI rozděluje doporučení podle věku od 3, 7, 12, 16 a 18 let. ESRB má obdobný systém, jen využívá písmen, která jsou formou zkratky pro označení věku. Doporučení omezení věku hráčů je nastaveno podle toho, co hra obsahuje a s čím se hráč během hraní může setkat. Zohledňuje se míra násilí, sexuality a vulgarismu. Dalšími z faktorů, které jsou u her uvedeny může být i možnost dodatečných nákupů ve hře, hazard a hraní online. Označení věkového omezení obsahující diskriminaci je vždy automaticky doporučeno od 18 let. *„Hra obsahuje vyobrazení etnických, náboženských, nacionalistických či jiných stereotypů, které mají tendenci podporovat nenávisť. Tento obsah je vždy omezen kategorií PEGI 18 (a má tendenci porušovat vnitrostátní trestněprávní předpisy)“* (PEGI, 2017).

Poslední zmíněné dělení her je podle žánru. Toto dělení není příliš jednoznačné, jelikož každá platforma dělí hry trochu jiným způsobem a videohry se často v žánrech prolínají a obsahují prvky několika žánrů najednou.

2.1. Akční hry

Jedná se především o hry, v nichž velkou roli hraje násilí a adrenalin. Hráči musí být schopný rychle a přesně reagovat (Tým DH, 2023).

2.1.1. Střílečky

Nejčastěji zde bývají zastoupeny střílečky, ty se dají dále rozdělit na Střílečky z první osoby, zkráceně FPS (z anglického First person shooter). V tomto typu se díváte přímo očima postavy, za kterou hrajeme. Nejznámějšími tituly v dnešní době jsou série Battlefield, Call of Duty nebo Counter-Strike. Druhým typem jsou Střílečky z třetí osoby,

zkráceně TPS (z anglického Third person shooter). V těchto hrách je kamera umístěna za hlavním hrdinou, můžete tedy vidět celou postavu, za kterou hraje. Jako příklad mohou uvést hry Mafia, Uncharted, Tomb Raider (Tým DH, 2023).

2.1.2. Bojové hry

Mezi velmi brutální hry lze zařadit bojové hry, lidově zvané mlátičky. Jedná se o jednoduchý princip, kdy vlevo stojí jedna postava a bojuje proti postavě vpravo. Tyto hry může hrát jedna osoba a protihráčem jí je počítač, nebo dvě osoby, kdy každá hraje za svou postavu. Útoky se dají vázat do tzv. kombi, kdy se po zmáčknutí sekvence určitých tlačítek provede speciální útok. V tomto žánru se nejvíce proslavila hra Mortal Kombat, hlavně díky svým unikátním animacím pro každou postavu. Zápas je ukončen zabitím protivníka a přehráním brutální scénky nazývané fatality¹ (Tým DH, 2023).

2.1.3. Stealth hry

Stealth hry jsou zaměřené především na nepozorované plížení nepřátelským územím. Zde je možnost projít lokací pokud hráč všechny nepřátele postřílí, ovšem mnohem více je odměňováno, když nepřítele pouze omráčí či projde celou oblastí nezpozorován, tedy aniž kohokoli z protivníků jakkoli atakuje. K tomu mu pomáhá například házení kamenů k odvádění jejich pozornosti nebo možnost vypnout světla, aby ho bylo ve tmě hůře vidět. Motivací ke hraní za pacifistu bývá často příběh a jeho konec, kdy za hraní agresivně ztratíte možnost získat dobrý konec. Nejvíce známé jsou Dishonored, Thief a Tom Clancy's Splinter Cell (Tým DH, 2023).

2.1.4. Survival hry

V survival hrách je cílem co nejdelší přežití. Hlavního nepřítele v nich představuje žízeň, hlad, teplota a potřeba spánku. Hráč si musí obstarat potravu lovem nebo farmařením, těžít suroviny, jako jsou dřevo a kámen, postavit si příbytek s postelí, najít si zdroj vody a tu případně kvůli hygieně převařit. Ve hrách se často objevuje vylepšování vybavení, s nímž hráč získá přístup k materiálu, který ještě před chvílí získat nemohl. Velmi populární se stala z tohoto žánru hra Minecraft, díky svým velkým možnostem v úpravě světa a stavbě téměř čehokoliv. Na samotné přežívání jsou spíše zaměřené hry The Long Dark, Subnautica nebo Don't starve (Tým DH, 2023).

¹ Fatality – brutální ukončení zápasu ve videohře Mortal Kombat, jedná se například o useknutí hlavy, vytrhnutí páteře z těla atd. (Šmíd D., 2006)

2.2. Strategie

Strategie patří mezi jeden z nejpobulárnějších žánrů videoher. Jedná se také v podstatě o jediný žánr, který především kvůli jednoduchosti ovládání, zůstal na PC od svého vzniku na PC (Tým DH, 2023).

2.2.1. Budovatelské strategie

V budovatelských strategiích, jak z názvu vyplývá, budujete a následně i spravujete to, na co se hra zaměřuje. V Cities: Skylines stavíte moderní město a musíte zajistit, aby vaši obyvatelé měli kde bydlet, pracovat, studovat a rovněž dostatečnou síť městské hromadné dopravy. V RollerCoaster Tycoon budujete zábavní park a v Zoo Tycoon logicky budujete zoologickou zahradu (Tým DH. 2023).

2.2.2. Tahové strategie

Tahové strategie se dají přirovnat k deskovým hrám, v nichž celá hra probíhá v časově neomezených kolech a hráč tedy dostatek prostoru na promyšlení a zvážení všech možností svého dalšího tahu. Nejznámějšími jsou série X-COM a Civilization (Tým DH. 2023).

2.2.3. Real-time strategie

Real-time strategie mohou být brány jako pravý opak tahových strategií, jelikož všichni hráči hrají současně. Nemají tedy takový komfort na přemýšlení dopředu a musí být schopni jednat a reagovat rychle. Některé hry sice nabízejí možnost hru pozastavit, takže hráčům poskytnou trochu větší prostor pro zamyšlení nad dalším jednáním, ale po spuštění hry se vše opět velmi rychle rozjede v původním tempu. Nejznámějšími se staly Age of Empires nebo Warcraft, ze kterého později vychází celosvětově oblíbená hra World of Warcraft (Tým DH. 2023).

2.3. Role-playing games

Zkráceně RPG nebo česky hry na hrdiny. Jedná se o velmi oblíbený žánr díky své volnosti a propracovanosti, hráč není většinou příliš omezován a má spoustu možností, jak hru hrát a dohrát. Nejvíce her se odehrává ve fantasy světech a jejich hlavním znakem je vývoj postavy, zvyšování úrovně a vylepšování schopností. Začátkem bývá tvorba postavy,

kdy různé rasy mají různé výhody a nevýhody, například ork je silný v používání zbraní na blízko, ale není příliš zbláhý v magii, oproti tomu gnóm je velmi silný v kouzlení, ale kvůli malému vzrůstu není vhodný na souboje zblízka. Ovšem nic hráči nezabrání vystupovat ve hře v roli mága orka, jen průběh hry bude o něco složitější. Kromě vybírání rasy, patří k tvorbě postavy výběr pohlaví a její úprava (tj. barva očí, délka vlasů i vousů atd.) Po vytvoření postavy se hráč dostane do příběhu, je seznámen s hlavními kladnými a zápornými postavami. Jeho volnost podporuje otevřený svět, možnost jen tak se toulat po virtuální zemi, přidávat se k různým frakcím a cechům a volba dialogů. Ovšem některé možnosti odpovědí jsou dostupné jen pro určitou rasu, hráč musí být členem dané frakce, musí mít určitou schopnost nebo úroveň. V různých situacích máte jako hráč možnost reagovat podle úrovně schopností, dané vaší postavě. Když vás např. zastaví ve městě stráž, máte-li dostatek prostředků, zaplatíte ji, při dostatečných schopnostech magie ji očarujete, silou ji zastrašíte či výřečností přesvědčíte. Jako příklad mohu uvést sérii The Elder Scrolls, Dark Souls nebo Zaklínač (Tým DH. 2023).

2.4. Simulátory

Simulátory jsou založené na realističnosti a nejvíce jsou hodnoceny právě ty nejrealističtější. Zároveň se dají rozdělit do několika kategorií, jelikož se každý zaměřuje na jinou oblast. V Euro Truck Simulator 2 vlastníte kamionovou společnost a sami jste zároveň řidičem svého tahače, který si můžete upravovat, ve Farming Simulator ořete, sejete a sklízíte pole různou zemědělskou technikou, v IL-2 Sturmovik jste pilotem za druhé světové války (Tým DH. 2023).

2.5. Závodní

Závodní hry se zaměřují na závody v různých dopravních prostředcích. Některé hry si zakládají na realističnosti více, například WRC nebo GRID Autosport, jiné se řadí k tzv. arkádovým hrám jako jsou série Need for Speed nebo Forza Horizon. Kromě závodních her v autech existují i závody na motocyklech, v kamionech nebo na zahradních sekačkách (Tým DH. 2023).

2.6. Sportovní

Sportovní hry jsou v podstatě obdobou reálných sportů. Mezi nejznámější patří fotbalová série FIFA a hokejová série NHL, u kterých vychází každý rok nový díl a má

velmi silnou fanouškovskou základnu. Poté existují i sportovní manažery, kde hráč kupuje hráče pro svůj tým, vybírá trenéra a styl tréninku, samotný zápas ovšem již hráč neodehrává, jako příklad mohu uvést Football Manager (Tým DH. 2023).

3. Proč jsou videohry tak populární

Kutner a Olsonová rozdělili důvody pro hraní do čtyř obecných kategorií (v Květon P., 2020, s. 14). Prvním důvodem je vzrušení a zábava, ty se charakterizují touhou učit se novým věcem, soutěžit, vyhrávat a zvládat různé výzvy, které hra nabízí. Druhým důvodem je socializace, kterou charakterizuje touha hrát stejné hry jako přátelé či poznávat nové přátele prostřednictvím hraní. Třetím jsou emoce, jež vzbuzují potřebu úniku od reality a problémů. Posledním důvodem je nuda, při níž jedinec nemá na práci nic zábavnějšího a zapne si danou videohru, aby se nenudil.

Výzkumníci z Maďarska Demetrovics a kol. rozdělili motivaci ke hraní do sedmi kategorií. „*Sociální kategorie motivace hraní online her je reprezentována např. položkou “protože mohu potkat mnoho různých lidí”, kategorie únik položkou “protože mi hraní pomáhá zapomenout na každodenní starosti”, kategorie soutěživost položkou “protože si užívám soupeření s ostatními hráči”, kategorie zvládnutí položkou “protože mi to pomáhá snižovat napětí”, kategorie zlepšování schopností položkou “protože mi hraní zostrňuje smysly”, kategorie fantazie položkou “protože mohu dělat věci, které nejsem schopen nebo nesmím dělat v reálném životě” a poslední kategorie oddych položkou “protože je to zábava“* (Květon P., 2020, s. 14-15).

Já osobně bych se nejvíce ztotožnil s posledními dvěma kategoriemi. Na hrách mě vždy bavilo dělat věci, které v realitě zcela dělat nejdu, jako je létání na drakovi nebo hýbání s předměty pouhou myšlenkou. Dále jsou mi videohry zábavou, vždy jsem si u nich po škole odpočinul a následně se věnoval povinnostem. Je pravda, že jsem povinnosti občas odložil nebo jim nevěnoval tolik času, jelikož jsem se vyskytoval zrovna v zajímavé virtuální lokalitě nebo jsem byl těsně před koncem hry. Špatné známky jsem ovšem neměl a celou střední školu jsem v podstatě prošel s jedničkami a dvojkami.

Petr Květon jako jednu z motivací ke hraní videoher také zmiňuje teorii sebeurčení od Ryana a Deciho (Květon P., 2020, s.20-21). Intrinsická motivace znamená, že se člověk něčemu aktivně věnuje kvůli aktivitě samotné, a u videoher to přináší navíc užitek a zábavu. Extrinsická motivace je teorií sebeurčení rozdělena na čtyři subtypy. Prvním subtypem je vnější regulace, zdrojem jsou vnější podněty. Například se může jednat o hraní her s cílem zisku herní měny nebo prémiových předmětů.

V praxi jsem se s tímto setkal ve hře War Thunder, v níž byla přidána časově omezená akce tzv. event, ve které bylo možné, po několikahodinovém hraní, získat předmět, který již znovu do hry nikdy přidán nebude.

Druhý subtyp, který Květon zmiňuje je introjektovaná regulace, ta znamená, že se hráč věnuje hraní videohry, aby například zapadl do kolektivu, necítil se méněcenný nebo nezažíval nějaké negativní pocity. Třetím subtypem je identifikovaná regulace, autor v knize uvádí příklad studenta, který si chce hraním videohry v anglickém jazyce zlepšit úroveň angličtiny. Posledním subtypem je integrovaná regulace, tu lze chápat jako součást sebepojetí a je typická pro jedince, pro kterého je hraní videoher neoddělitelnou součástí života (Květon P., 2020, s.20-21).

Manfred Spitzer (Spitzer M., 2021, s.168) svým způsobem zmiňuje vliv vrstevníků a z něho vyplývající důvod, proč rodiče svým dětem koupí herní konzoli. Nechtějí totiž, aby byl jejich potomek vyloučen z kolektivu, byl považován za outsidera a ztrácel sociální kontakty se svými vrstevníky a přáteli. Navíc konzole patří mezi jeden z nejoblíbenějších dárků pro děti. Trh s herními konzolemi se pohybuje v miliardových částkách a mezi nejznámější výrobce patří Sony, Microsoft a Nintendo.

4. Pozitiva videoher

V následujících podkapitolách se zaměřím na různé možné pozitivní stránky videoher. Mezi ně patří například kognitivní schopnosti jako jsou rychlejší reakce nebo možnost vydělávat prostřednictvím videoher.

4.1. Kognitivní schopnosti

Green a Bavelierová provedli v roce 2007 porovnání mezi pravidelnými hráči akčních videoher a nehráči na téma rozlišování prostorových podnětů. Výsledky vyzněly ve prospěch hráčů. Skupina nehráčů byla následně ještě rozdělena na dvě poloviny. Obě skupiny hrály svou videohru po dobu 30 hodin v rozmezí jednoho měsíce. První polovina hrála akční videohru Unreal Tournament 2004, vyžadující sledování celé obrazovky. Druhá část měla k dispozici videohru Tetris, kde je potřeba sledovat jen část obrazovky. Tato část experimentu již ve svém výsledku neporovnala rozdělenou skupinu mezi sebou. Její autoři na základě získaných výsledků konstatují pozitivní vliv akčních her na schopnost prostorového rozlišování, a to do té míry, že v jejich působení vidí jistý rehabilitační potenciál pro osoby s vadou zraku (Květon P., 2020).

Italská studie od Franceschiniho a kolektivu se zaměřila na možnosti léčby dyslexie. V rámci ní bylo shromážděno 20 dyslektických dětí, které byly náhodně rozděleny do dvou skupin. Aby se zamezilo grafickým odlišnostem, hrály obě skupiny jim věkově přiměřené minihry ve videohře Rayman Raving Rabbids, a to po dobu 12 hodin během 9 dnů. První skupina hrála akční a druhá neakční minihry. Dětem, co hrály ty akční, se drasticky zlepšily čtecí schopnosti, a to bez jakéhokoli fonologického či ortografického tréninku (Květon P., 2020).

Bavelierová, Green a Seidenberg na zmíněnou italskou studii navazují a přicházejí s velmi odvážným tvrzením: „*Hráči akčních videoher dokáží udělat v daném čase více správných rozhodnutí. Pokud se tedy jedná o chirurga nebo vojáka na bitevním poli, může být rychlost rozhodování rozhodující pro výsledek*“ (v Květon P., 2020, s. 105). Ovšem tyto rozdíly mezi akčními a neakčními hráči nemusí přímo odrážet vliv videoher, nicméně osoby s velmi rozvinutými kognitivními schopnostmi vyhledávají aktivity, které mohou uplatnit právě v akčních videohrách.

4.2. Videohry jako práce

Dnes existuje mnoho možností, jak si vydělávat videohrami a samotný vývoj nabízí určitý počet pracovních příležitostí. V následující části zmíním některé z možností, díky kterým se dá hraním her uživit.

4.2.1. Esport

Videohry jsou především známé jako způsob trávení volného času, ovšem rozmach online technologií umožnil vznik elektronického sportu. Esportovní události jsou v dnešní době velice populární. V roce 2019 sledovalo světový turnaj ve hře Fortnite na vyprodaném stadionu 24 000 diváku a více než 2 miliony diváků sledovalo živý přenos přes platformy YouTube a Twitch.tv. Vítěz v tomto turnaji, Kyle „Bugha“ Giersdorf, získal za první místo finanční odměnu ve výši tři miliony dolarů (Květon P., 2020).

Osobnost esportovce se formuje v několika fázích. V první fázi se hráč postupně začíná vzdalovat od mainstreamového názoru a na hry nepohlíží již pouze jako na zábavu. V druhé etapě ovládne dovedností a znalostí videoher, a nakonec se stává součástí esportovní komunity. Být její součástí neznamená být přímo hráčem, ale může se jednat také o komentátory, administrátory nebo trenéry. Podstatné je najít rovnováhu mezi běžnými povinnostmi a videohrami (Květon P., 2020).

Několik studií se shoduje, že silným motivačním faktorem je prvek soutěživosti. Lee a Schoenstedtová empiricky dokládají, že pro esportovce je nejdůležitějším motivem být lepší než ostatní a porážet je (v Květon P., 2020, s. 114). Průzkum Bányaiové a kolektivu zjistil, že esportovní hráči vykazují vyšší skóre v soutěživosti než rekreační hráči (v Květon P., 2020, s. 114). Podle Martončika může být náležitost ke skupině a vytváření přátelských vazeb v rámci herního týmu silným prostředkem uspokojování osobních potřeb. (v Květon P., 2020, s. 114).

4.2.2. YouTube a Twitch.tv

„Když v roce 2005 Chad Hurley, Steve Chan a Jawed Karim založili internetovou doménu jménem YouTube, netušili, že YouTube se hned po Googlu stane druhou nejnavštěvovanější webovou službou světa. Původně měl sloužit k nahrávání domácích videí, avšak netrvalo dlouho a k domácím videím se připojily hudební videoklipy, vtipná

videa nebo filmy. Největší portál v roce 2006 koupila společnost Google a dostala YouTube tam, kde se nachází nyní“ (Janovský L. a kol., 2020).

Pro začátek je potřeba splnit podmínku 10 000 zhlédnutí za určité časové období a následně se lze do partnerského programu YouTube připojit. Do videí jsou přidávány reklamy, ze kterých autor podle počtu zhlédnutí získává finance. Přesnou částku je velice obtížné zjistit, jelikož se odvíjí od druhu reklamy, cílové skupiny a hlavně podle země ve které autor žije. V České republice si za úplně stejný měsíční počet zhlédnutí vyděláte méně než například ve Spojených státech. Po vybudování určitého jména vzniká další možnost výdělků prodáváním produktů, jako jsou trička, náramky atd. s logem nebo jménem autora.

V dnešní době stále patří mezi velmi populární Let's playe, což jsou komentovaná videa z různých her. Divák se tak v podstatě dívá na to, jak hraje někdo jiný, poslouchá jeho komentáře ke hře, myšlenky a názory na ni a zároveň poslouchá, jak autor reaguje na různé situace, které se ve videohře zrovna odehrávají. Mezi nejznámější autory v dnešní době patří například Pedro z kanálu PedrosGame nebo House z kanálu HouseBox. Let's play občas bývá odlišen od Gameplaye, kdy Let's play znamená hraní hry od začátku do konce, ale Gameplay je pouze ukázkou ze hry. Na tvorbu v tomto stylu se zaměřuje například Sterakdary.

Twitch.tv se od YouTube odlišuje především v tom, že vše probíhá živě. Výhodou je komunikace s diváky, autor může okamžitě reagovat na to, co se děje v chatu a je schopen tomu přizpůsobit samotný přenos. Nevýhodou ovšem mohou být různé chyby nebo nevhodné výroky. Videá na YouTube většinou procházejí před zveřejněním určitou úpravou, takže se nevhodné věci se dají vystříhnout, což během živého přenosu nelze. Pro výdělek lze i zde využít reklamy, ale mnohem více diváci podporují svého oblíbeného tvůrce prostřednictvím měsíčního předplatného nebo dobrovolným jednorázovým finančním příspěvkem tzv. donate. Ten se dá poslat s určitou zprávou, nebo dokonce může spustit vtipnou scénku z nějaké hry či filmu. Mezi nejsledovanější v České republice patří Agraelus nebo CzechCloud.

5. Negativa videoher

V následujících podkapitolách se zaměřím na různé možné negativní stránky videoher. Mezi ně patří nevhodná míra násilí pro různé věkové skupiny, možnost zhoršení školních úspěchů, výskyt hazardu ve videohrách a možnost vzniku poruchy spánku nebo závislosti.

5.1. Násilí ve videohrách

Pojmy agresivita a násilí se často používají v různých významech a to může způsobovat zmatek. K. Lorenz říká, že agresivita je spontánní nebo pudová tendence a nepotřebuje proto vnější podnět (v Fischer S. a Škoda J., 2014, s. 47). J. Dollard tvrdí, že agresivita je reakcí na frustraci (v Fischer S. a Škoda J., 2014, s. 47). Podle J. Volavky se agresivitou a násilím rozumí pozorovatelné chování s úmyslem poškodit někoho nebo něco jiného (v Fischer S. a Škoda J., 2014, s. 47).

Bijvanková, Konijnová a Bushman zjistili, že videoherním násilím jsou spíše ohroženi adolescentní chlapci s horšími studijními výsledky, kteří převážně preferují násilné videohry bez prvků sociální interakce a vyhledávají vzrušení (v Květon P., 2020, s. 80). Naopak chlapci s lepšími studijními výsledky dávají přednost hrám pro více hráčů a zaměřené na spolupráci. Socializační hypotéza předpokládá, že násilí ve videohrách zvyšuje agresivitu, selekční hypotéza se naopak domnívá, že agresivní jedinci dávají přednost hraní násilných videoher. Agresivita je přirozenou reakcí na nepřátelské chování, zároveň se však jedinec snaží nejednat agresivně protože se obává zranění či společenských následků. Jeho tělo si proto vytvořilo kontrolní mechanismy k zablokování nepřiměřeným impulzivních reakcí. Pokud se ovšem jedná o jedince s agresivními predispozicemi u něhož nedojde k zablokování agresivních impulzů, bude jednat agresivně bez ohledu na to, zda byl nebo nebyl vystaven videohernímu násilí. Zajímavým zjištěním Sherryho studie je délka působení videoherního násilí a následný vliv. Čím déle na zkoumanou osobu působilo videoherní násilí, tím menší efekt se u ní objevil (v Květon P., 2020, s. 62-62). Podle Sherryho by proto zakázání hraní násilné videohry mohlo být kontraproduktivní, jelikož by došlo k vytržení dítěte z dění hry v okamžiku největšího vlivu videohry na agresivitu.

Manfred Spitzer se zaměřuje na otupělost způsobenou násilnými videohrami. Zmiňuje experiment, kterého se zúčastnili vysokoškolští studenti. Část z nich hrála násilné

hry, jako jsou Duke Nukem, Carmageddon nebo Mortal Kombat, a část z nich hry nenásilné, jako jsou Glider Pro nebo 3D Pinball. Po dvaceti minutách hraní zazvonil budík a účastníci měli začít vyplňovat dotazník. Jenže po třech minutách jim byla puštěna audionahrávka, ve které se hádali dva lidé, bylo slyšet praskání nábytku a sténání. Po skončení této šarvátky vedoucí experimentu stopkami měřili, aby zjistili, kolik času bude potřeba, aby někdo šel sténající osobě na pomoc. Experiment zjistil, že lidé hrající násilné hry potřebovali na reakci pětkrát více času než lidé hrající nenásilné hry, a někteří z nich dokonce spor vůbec nezaznamenali nebo ho nepovažovali za vážný (Spitzer M., 2021, s.178-179). Dále autor zmiňuje terénní studii, která nezkoumá vliv videoher ale filmů. U východu z kina upadla mladá ženě s nohou v sádře berle, ležela na zemi a ona se snažila na berli dosáhnout. Celý experiment byl předváděn herečkou a z krytu pozorován vědci, kteří měřili čas, za jak dlouho lidé ženě pomohou. Ukázalo se, že lidé, kteří právě shlédli násilný film, potřebovali více času, aby ženě pomohli, než lidé, kteří shlédli film bez násilí. Experiment byl proveden ještě jednou, tentokrát před vstupem do kina tudíž dříve, než byli ovlivněni filmem. Zde nebyl žádný rozdíl mezi lidmi upozorován. Výsledek tedy znamená, že film ovlivnil následné jednání diváků, když před filmem jednali obě skupiny stejně (Spitzer M., 2021, s.179-180). „*V jedné studii zkoumající 150 žáků základní školy ve věku deseti let byla prokázána jasná souvislost mezi digitálními násilnými hrami a otupělostí vůči reálnému násilí. Rovněž japonský výzkum provedený na 307 žácích páté a šesté třídy zjistil u dětí úbytek základní lidské schopnosti soucitu a empatie po hraní násilných videoher. Tento efekt je prokazatelný nejen u dětí, nýbrž i u mladistvých, jak ukázal výzkum na 229 patnácti až devatenáctiletých*“ (Spitzer M., 2021, s.182).

Já osobně preferuji různé příběhové hry, ale když si nějakou tu násilnou hru zapnu, beru to tak, že to jsou pouze jedničky a nuly. Ty následně dají dohromady, to co vidíme na obrazovce. Vše je jen naprogramováno a na rozdíl od některých filmů nebylo ublíženo ani člověku, ani zvířeti. Na druhou stranu jsem chtěl přítelkyni ukázat hru Zaklínač 3, možnosti v herním otevřeném světě a jeho propracovanost. Zrovna tam ovšem byla dosti násilná scéna, jak gryf přepadl dostavník a ulovil koně. Přítelkyně odešla s tím, že je to nechutné, jak taková hra může existovat a jak to vůbec mohu hrát. Mně to ovšem nepřišlo nijak zvláštní. Otázkou je, zda jsem také již ovlivněn a, jak píše Manfred Spitzer, otupělý vůči násilí, nebo si uvědomuji, že to jsou zmíněné jedničky a nuly a nic na tom není reálného.

5.2. Nedostatky ve školním prospěchu

„Už dávno se předpokládá, že videohry na herních konzolích vedou k horším výkonům ve škole, zvláště když školák má svou vlastní herní konzoli. I pro mladé lidi má den jenom čtyřadvacet hodin; dá se tedy předpokládat, že čas strávený videohrami nemůže být už využit na domácí úkoly a prohlubování učiva“ (Spitzer M., 2021, s.169). Děti hrající videohry stráví v porovnání s ostatními dětmi o 30 procent méně času čtením a o 34 procenta méně času děláním domácích úkolů. Je ovšem možné, že žáci se špatnými školními výsledky upřednostňují hraní her před učením, aby se odreagovali od nepěkných známek a částečně na ně zapomněli. Na druhou stranu Manfred Spitzer zmiňuje experiment, během kterého byly chlapcům z prvních až třetích tříd rozdány zdarma konzole PlayStation 2 se třemi hrami, úměrnými jejich věku. Před započítáním experimentu, byli ještě všichni účastníci vyšetřeni, aby se vyloučily již existující problémy v chování nebo ve školní úspěšnosti, a podle toho rozdělení do dvou skupin. Jedna skupina dostala konzoli na začátku školního roku, druhá musela na konzoli čtyři měsíce čekat. Po uplynutí zmíněných čtyř měsíců, byli účastníci opět vyšetřeni. Chlapci vlastníci konzoli si mezitím pořídili další videohry, a u většiny z nich alespoň jedna z her neodpovídala jejich věkové skupině a trávili hraním videoher kolem čtyřiceti minut denně. Druhá skupina bez konzole trávila u videoher pouze deset minut denně, nejčastěji u kamarádů. S přípravou do školy to bylo obráceně. Skupina bez konzole strávila přípravou do školy třicet dva minut, skupina s konzolí pouze osmnáct minut, navíc se její výkon a chování ve škole zhoršily (Spitzer M., 2021, s.172-174). Constance Steinkuehlerová z centra pro pedagogiku *University of Wisconsin-Madison* přišla s nápadem, jak vyřešit u chlapců problém se čtením, tím že budou hrát videohru *World of Warcraft* (v Spitzer M., 2021 s. 170-171). Tuto hru hrálo v roce 2011 kolem jedenácti milionů hráčů a patřila tak k nejrozšířenější MMORPG hře. Pokud ji chtěl někdo hrát, musel každý měsíc zaplatit jedenáct až třináct eur, v dnešní době cena činí třináct až patnáct eur za měsíc (červenec 2023). Ve hře jste součástí frakce a bojujete proti nepřátelské frakci, se svými spoluhráči je potřeba se domluvit na útocích, obraně a případně na uzavírání obchodů. Komunikace s hráči nepřátelské frakce není možná. Hra například zprávu v anglickém jazyce automaticky přetvoří pro nepřátelského hráče v nesmyslnou hatmatilku. V nejnovějších verzích umožňuje hra komunikaci se spoluhráči přes mikrofon a reproduktory, takže číst ani psát není potřeba.

Autor zmiňuje, že myšlenka Constance Steinkuehlerové v dnešní době nejde zcela využít, jelikož děti již nemusí při videohrách psát a číst, ale stačí jim využívat ve videohrách voice chat² nebo s někým volat (Spitzer M., 2021, s. 170-171). Já osobně, když v dnešní době hraji s kamarády online videohru, také využívám ke komunikaci hovor přes nějaký z programů jako je Discord, v minulosti TeamSpeak 3 nebo dokonce Skype. Tyto metody se používají především kvůli jednoduchosti a rychlosti, jelikož se často jedná o kooperační hry, je mnohem rychlejší něco říct, než se s tím vypisovat. V současnosti je navíc běžné, že spolu hrají lidé z různých zemí, takže spolu komunikují nejčastěji v angličtině, a pokud se nejedná se o rodilého mluvčího, hrou si trénují i jazyk. Hráč si tedy, jak píše Manfred Spitzer (Spitzer M., 2021, s. 170-171), neprocvičuje čtení a psaní, ale i komunikaci v cizím jazyce. Mohu ještě doplnit, že existuje také spousta zajímavých příběhových a logických her, u nichž je třeba znát děj příběhu, aby hráč zvládl hru úspěšně dokončit. Skvělým příkladem je videohra Return of the Obra Dinn. V ní vystupujete jako inspektor Východoindické společnosti a vydáváte se na palubu lodi Obra Dinn. K dispozici máte kapesní hodinky, které dokáží ukázat, jak kdo zemřel, a vaším úkolem je vyřešit, co se stalo se všemi členy posádky. Celý příběh je vyprávěn formou dialogů, všechny postavy jsou dabované, ale k dispozici jsou i titulky a hráč se může podívat i na přepis dialogů. Podle toho, jak je kdo oslovován a jak spolu postavy jednají, musí hráč přiřadit jména k fotografiím všech postav.

5.3. Hazard ve videohrách

Ve videohrách jsou populární tzv. lootboxy. Jedná se svým způsobem o ruletu v kasinu, jen je vše virtuální. Za peníze lze lootbox otevřít a hráč z něj může získat spoustu předmětů, podle hry, ze které daný lootbox pochází. Dají se získat nové zbraně, postavy nebo kosmetické doplňky. Mezi reálnou ruletou a virtuálními lootboxy je ovšem několik rozdílů. Prvním z nich je šance na výhru. V reálném světě existuje určitá míra pravděpodobnosti, že kulička dopadne na dané políčko, v lootboxech záleží vše na procentech, a šance na získání vzácných předmětů je velmi malá. Nevyváženost mezi šancí na získání vzácného předmětu a obyčejného předmětu je extrémní a může se jednat pouze o jednoprocenní šanci. Problémem je také věk uživatelů. Do reálného kasina vás pustí až od osmnácti let, k lootboxům však mají přístup i děti. Stačí mít jen k dispozici platební

2 Voice chat – hlasový hovor prostřednictvím internetu, jedná se např. o program Skype nebo bývá přímo součástí videohry (Miller, B. 2023).

kartu, vložit si peníze na herní účet přes Paysafecard nebo využít jednu z možností předplacených karet (Zelený P., 2023).

Drummond a Sauer provedli průzkum dvaceti dvou populárních videoher obsahujících lootboxy a zjistili, že polovina těchto her obsahuje hazardní prvky (v Li W. a kol., 2019). Ve hrách jako jsou Counter Strike: Global Offensive, Fortnite a PlayerUnknown's Battlegrounds si může hráč koupit lootboxy za reálné peníze. Stejně jako v hazardu, je výsledek předem neznámý a založený na náhodě. Dále některé videohry nabízejí hráčům možnost prodat vyhrané položky na virtuálním tržišti, např. komunitní trh služby Steam nebo služby třetích stran kupříkladu šedý trh nebo online aukce. V některých videohrách se dají získat dané předměty pouze pomocí lootboxů. Tyto vzácné předměty mají následně i velkou finanční hodnotu a lze je prodat za reálnou měnu. To může některé hráče přimst k utrácení peněz za lootboxy s velmi malou šancí na výhru vysněného předmětu (Li W. a kol., 2019).

Gamblerství může mít stejně destruktivní vliv na život člověka jako závislost na drogách. Podle statistik hraje v České republice každý desátý jedinec, kterému je osmnáct let, jeden hrací automat připadá na dvě stě lidí (Drtilová D. a Koukolík F., 2006).

5.4. Platba za výhru

Existují dvě podobné, občas se prolínající herní kategorie. Jednou z nich je pay to win (v překladu zaplat' za výhru), zkráceně P2W a druhá free to play (přeloženo hraní zdarma), zkráceně F2P.

V P2W videohrách musí hráč zaplatit, aby mohl dále pokračovat ve hře. Platí se tedy za prémiovou měnu nebo silné herní předměty. Tento typ videoher je často kritizován kvůli neférovosti a velmi těžkým podmínkám pro neplaticí hráče, a to konkrétně hráči i videoherním průmyslem. Zároveň mohou být tyto hry návykové, jelikož hráč, který utratil větší množství peněz, může následně chtít ze hry nazpět těžit co nejvíce a stráví hraním tak delší čas.

F2P videohry jsou ke hráčům mnohem přátelštější. Často sice také obsahují různé transakce, za něž hráč ovšem obdrží především kosmetické doplňky či urychlení herního postupu. Neplaticí hráč tedy není v hratelnosti nijak omezován a může získat stejné předměty, jen pomaleji a bez problémů následně konkurovat platicím hráčům (Lynch M., 2023).

5.5. Poruchy spánku

Dívky tráví u videoher méně času než chlapci, sociální sítě a chatování ovšem používají více. Užívání těchto médií, včetně hraní videoher, především ve večerních hodinách, vede k rostoucímu výskytu poruch spánku. Tímto okrádáním se o spánek páchá člověk těžký zločin na vlastním těle. Dlouhodobě může nedostatek spánku způsobit sníženou imunitu, častější infekční onemocnění a zvětšit riziko vzniku rakoviny. Dále je prokázáno, že zvyšuje ohrožení kardiovaskulárním onemocněním, nadváhou a diabetem (Spitzer M., 2021).

5.6. Závislostní chování

V dnešní době existuje již spousta studií zkoumající závislostní potenciál počítačů a internetu, a to statistiku výskytu i mechanismus jejich působení. V mezinárodním srovnání je závislost na internetu mnohem výraznější v asijských zemích, jako jsou Japonsko, Jižní Korea nebo Tchaj-wan, což může být způsobeno velkou popularitou technických novinek u jejich obyvatel. Složitě hry, kde se může potkat spousta hráčů a určitou roli v nich hraje náhoda, mají nezřídka katastrofální dopad na hráčův život. Tito hráči zanedbávají své povinnosti, chátrají a hrají i osmáct hodin denně. Podle průzkumu, který provedl Kriminologický výzkumný ústav Dolního Saska mezi 15 168 mladistvými ve věku od patnácti let, hraje denně videohry 4,3 procent dívek a 15,8 procent chlapců. Závislost byla objevena u 3 procent chlapců a u 0,3 procent dívek. Podle studie Berliner Längsschnitt Medien, provedené na 1 156 berlínských školácích, má největší závislostní potenciál hra World of Warcraft (v Spitzer M., 2021, s. 241). Christian Pfeiffer, vedoucí Kriminologického výzkumného ústavu Dolního Saska, soudí, že je třeba její prodej zakázat osobám mladším osmnácti let (v Spitzer M., 2021, s. 241).

V roce 2013 byla zařazena internetová herní porucha do Sekce 3 páté edice Diagnostického a statistického manuálu mentálních poruch, zkráceně DSM-5. „V rámci DSM-5 bylo pro diagnostiku této poruchy navrženo devět kritérií: (1) zaujetí videoherní činností vy smyslu přemítání o předchozích herních aktivitách či anticipace budoucího hraní, internetové hraní se stává dominantní denní aktivitou; (2) zažívání abstinenčních příznaků – pouze psychologických, jako je podrážděnost, úzkost nebo smutek; (3) zvýšená tolerance, tedy potřeba navyšovat čas trávený hraním videoher; (4) ztráta kontroly, tj. Neúspěšné pokusy o kontrolu množství hraní; (5) pokračující excesivní hraní i přes vědomí

psychosociálních problémů, jako jsou hádky s rodiči nebo zanedbávání školních povinností; (6) klamání ostatních ohledně množství času stráveného hraním; (7) hraní jako úniková strategie před negativními pocity nebo jako prostředek úlevy; (8) omezení ostatních zájmů na úkor hraní; (9) ohrožení nebo ztráta důležitého vztahu a/nebo důležitých příležitostí (školních, pracovních) v důsledku hraní videoher. K diagnostice poruchy je dle tohoto návrhu zapotřebí výskyt více než pěti symptomů v uplynulých 12 měsících“ (Květon P., 2020, s. 90-91).

V mozku se nachází oblast odpovídající za pocit štěstí. Ta se aktivuje, při pozitivním zážitku a následně způsobuje vyplavení endorfinů, což člověk prožívá jako příjemné. Mnoho látek vyvolávajících závislost (kokain, heroin, alkohol, nikotin) toto centrum aktivuje, a proto bývá nazýváno centrem závislosti. Kromě výše zmiňovaných látek ho aktivují i digitální média, mezi které patří i videohry. Některé hry jsou záměrně programovány tak, aby u nich hráče udržely, co nejvíce. Florian Rehbein a jeho kolegové vytvořili seznam charakteristických znaků vykazujících vysoký závislostní potenciál (v Spitzer M., 2021, s. 242-243). Mezi hlavní znaky patří udělování virtuálních odměn za množství času stráveného ve hře, odměny za navštěvování videohry každý den, dlouhý „levelový“ systém, který vyžaduje dlouhodobé a vytrvalé hraní hry k získání maximálního levelu, rozlehlost a náročnost herního světa, jejichž průzkum může trvat i měsíce, ale i náročnost úkolů, jejichž plnění vyžaduje účast více hráčů a tak má hráč následně pocit zodpovědnosti vůči ostatním spoluhráčům ve skupině nebo mu hrozí vyloučení ze skupiny, pokud nebude dostatečně aktivní (Spitzer M., 2021).

5.7. Kyberšikana

Kyberšikana bývá označena za šikanu prostřednictvím internetu. I zde je charakteristické opakování a nepoměr sil. Dochází k záměrným útokům a poškozování daného uživatele. Opakovanost nemusí být prováděna přímo agresorem, ale může se jednat o ostatní uživatele, kteří sdílí nebo „lajkují“ obsah s poškozeným. Oběť zároveň nemůže plně zabránit agresorovi v jeho kontaktování, může se však přesunout do jiného prostředí, ale agresor ji často znovu vyhledá. Existuje také možnost útočníka nahlásit nebo zablokovat, nic mu ale nezamezí ve vytvoření nového účtu a pokračování v útocích. S kyberšikanou se lze nejčastěji setkat v oblasti sociálních sítí (Černá A. a kol., 2013).

5.7.1. Kyberšikana ve videohrách

Ve videohrách kyberšikana vyskytuje především ve hrách obsahujících „chat“ nebo jinou možnost zasílání zpráv. Útočníci této možnosti využívají a nejčastěji slovně napadají ostatní hráče. Kyberšikana se také může projevovat krádeží a zneužitím herní postavy. Tu agresor může cíleně smazat, prodat jinému hráči nebo dále využívat ke slovnímu napadání. Další možností může být vyloučení ze skupiny, během něhož je hráč vyhozen z důvodu udělení chyby, nedostatečné týmové práce, za hraní nevyhovující role nebo za její špatné hraní (místo toho, aby léčil své spoluhráče, útočí na nepřátele). Poslední z možností je tzv. griefování. To se projevuje vulgárním napadáním ostatních hráčů, útočení na jejich postavy a úmyslné ničení toho, co postavili. Tento typ útoku se nejvíce projevil ve videohře Minecraft (Kopecký K., 2017).

Praktická část

6. Cíl výzkumu

Jako hlavní cíl své bakalářské práce jsem si stanovil zjistit pozitivní i negativní vliv videoher na děti a mládež. Jelikož se často mluví pouze o negativních vlivech, které u videoher existují, chtěl bych ve své práci zároveň zjistit a vyzdvihnout některá pozitiva, které mohou videohry přinášet.

7. Charakteristika zkoumaného souboru

Věk dotazovaných se v době provedení výzkumu pohyboval mezi čtrnácti a dvaceti dvěma roky. Skupina se skládá ze čtrnácti chlapců a pouze jedné dívky.

Sběr dat probíhal osobně v jednom z pražských Domů dětí a mládeže při konání jednoho ze zájmových útvarů. Dále při osobních setkáních s přáteli, kteří mě následně odkázali na své přátele, čemuž se říká metoda sněhové koule³. S těmi jsem byl v kontaktu prostřednictvím hovoru za využití programu Discord⁴.

Lisá a Vágnerová věk od deseti do dvaceti let nazývají obdobím dospívání. Dochází v něm ke komplexním proměnám osobnosti, biologickým změnám, ale velký vliv mají i psychické a sociální faktory (Lisá L., Vágnerová M., 2021, s. 373). Pro tuto vývojovou fázi je charakteristické je hledání vlastní identity.

Já jsem se však dále řídil věkovým rozdělením podle Úmluvy o právech dítěte, kdy se pojmem dítě rozumí osoba ve věku do 18 let a mládeží osoba do 26 let (NIDM, 2008).

3 Metoda sněhové koule – počáteční vyhledání několika osob a následné kontaktování dalších lidí ze stejné skupiny (Řehák J., 2018)

4 Discord – program pro hovory a video hovory, získal si velkou popularitu u hráčů díky svému propojení s videohrami, v němž můžete vidět, kdo z vašich přátel hraje jakou hru nebo jim můžete hry živě vysílat a oni vás mohou sledovat.

8. Výzkumná metoda

Jako výzkumnou metodu bakalářské práce jsem zvolil kvalitativní výzkum a polostrukturované rozhovory s využitím techniky aktivního naslouchání, kde jsem postupoval na základě zakotvené teorie podle publikace od Šedové a Švaříčka (Šed'ová K. a Švaříček R., 2007). Celkem se jedná o dvacet tři otázek. V případě nedostatků informací jsem se doptával. Na některé z dotazy se dá odpovědět velice jednoduše, jiné vyžadují obsáhlejší odpověď. Plné znění otázek je uvedeno v závěrečné části práce v Přílohách (Příloha č. 1).

9. Formulace výzkumných otázek

Výzkumné otázky jsem stanovil v souladu s se stanoveným cílem tři základní. První otázka se věnuje novým poznatků, které mohou z videoher pramenit, tedy: *Přinášejí videohry nové poznatky a vědomosti jejich uživatelům?* Druhou otázkou se snažím odhalit: *Je hraní videoher pro dnešní děti a mládež hlavní zábavou?* Třetí otázka je zaměřena to, jak videohry mohou hráče ovlivnit a zda: *Přináší hraní videoher více negativ nebo pozitiv?*

Témat, o nichž jsem se domníval, že se mohou objevit, bylo i několik dalších. Jedním z nich je například i to, kolik času jsou dnešní děti a mládež schopné u videoher strávit nebo co je vede k tomu, že je hrají, popřípadě jakým způsobem získávají potřebné finance. Jedním z okrajových témat je rovněž postoj rodičů hráčů k videohrám.

10. Způsob provedení výzkumu

Data do výzkumu jsem sbíral osobně. Někteří dotazovaní navštěvují pravidelnou volnočasovou aktivitu v jednom z pražských Domů dětí a mládeže a rozhovory s nimi jsem tedy absolvoval zde. S přáteli, jelikož bydlíme blízko sebe a navštěvovali jsme stejnou základní školu, nebylo těžké se sejít přímo v místě bydliště. Většinou jsme se setkávali venku. Seznámil jsem je s tématem výzkumu a uskutečnili jsme rozhovory. Zároveň jsme stihli i pohovořit o tom, jak se komu v životě daří. Při té příležitosti mě přátelé odkázali na další hráče, s nimiž jsem se spojil prostřednictvím hovoru přes program Discord.

Jeden rozhovor trval v rozmezí od 20 do 25 minut. Při osobních setkáních jsem si psal k otázkám poznámky ve zkratkách⁵, které jsem po skončení rozhovoru a odchodu dotazovaného následně rozepsal. Při rozhovorech přes Discord jsem zaznamenával do počítače celé věty, které dotazovaný odpovídal. Po skončení hovoru jsem opravil mnou vytvořené překlady a obecnou či nespisovnou formu jazyka dotazovaného jsem zachoval.

⁵ Zkratky jako je například F2P nebo symbol fajfky pro ano a křížek pro ne.

11. Metoda vyhodnocení dat

Při vyhodnocování dat jsem postupoval podle knihy Šed'ové a Švaříčka (Šed'ová K. a Švaříček R., 2007) a využil jsem tematickou analýzu za využití otevřeného kódování. Kvůli zajištění anonymity byla jména všech respondentů změněna, věk zůstal zachován. Při kódování jsem prošel všechny záznamy rozhovorů s respondenty a barevně si vyznačoval stejné nebo podobné odpovědi, ale i ty, které byly zajímavé, byť byly zmíněné pouze jednou. Témata vystavěná na základě zakódovaných sekvencí jsem seskupoval podle stanovených výzkumných otázek.

12. Výsledky výzkumu a jejich interpretace

V následující části se zaměřím na výsledky jednotlivých výzkumných otázek, na všechny zajímavé poznatky a na to, co vypovídají o vlivu videoher na děti a mládež.

12.1. Přinášejí videohry nové poznatky a vědomosti jejich uživatelům?

12.1.1. Jonáš, 14 let

Jaká pozitiva na hraní sám vidíš?

„Je to fajn na odreagování.“

Jaká negativa na hraní sám vidíš?

„Může vzniknout nenávisť vůči ostatním.“

Co jsi se díky videohrám naučil? V čem jsi se zlepšil?

„Trpělivost, když musíš na někoho číhat a čekat.“

Využil jsi nějakou ze znalostí například ve škole?

„Asi joo.“

12.1.2. Kryštof, 16 let

Jaká pozitiva na hraní sám vidíš?

„Lepší reflexy, vnímání více věcí najednou, manuální zručnost, jakoby vyznání se na klávesnici.“

Jaká negativa na hraní sám vidíš?

„Závislost a zbytečný promrhání času.“

Co jsi se díky videohrám naučil? V čem jsi se zlepšil?

„Naučil jsem se poznávat válečnou techniku.“

Využil jsi nějakou ze znalostí například ve škole?

„Ano, třeba jména historických osobností, nebo když jsme měli zeměpisný hlavolamy.“

12.1.3. Tomáš, 17 let

Jaká pozitiva na hraní sám vidíš?

„Může se při tom relaxovat a zbavit se stresu.“

Jaká negativa na hraní sám vidíš?

„Já osobně se u toho někdy naštvu.“

Co jsi se díky videohrám naučil? V čem jsi se zlepšil?

„Nějaký ten všeobecný přehled a angličtinu.“

Využil jsi nějakou ze znalostí například ve škole?

„Tu angličtinu během hodin.“

12.1.4. Martin, 21 let

Jaká pozitiva na hraní sám vidíš?

„Potkávání nových lidí se stejným zájmem, odpočinek, při hraní se mohou rozvíjet různé dovednosti.“

Jaká negativa na hraní sám vidíš?

„Žere to hodně času, málo pohybu, může to narušit sociální život.“

Co jsi se díky videohrám naučil? V čem jsi se zlepšil?

„Zapamatoval jsem si různé historické události.“

Využil jsi nějakou ze znalostí například ve škole?

„Jojo, při dějepise.“

12.1.5. Lukáš, 19 let

Jaká pozitiva na hraní sám vidíš?

„Jazyky a sociální kontakt s ostatními lidmi.“

Jaká negativa na hraní sám vidíš?

„Migrény, špatný spací harmonogram nebo zapominání na ostatní věci.“

Co jsi se díky videohrám naučil? V čem jsi se zlepšil?

„Angličtinu.“

Využil jsi nějakou ze znalostí například ve škole?

„Skoro vůbec.“

12.1.6. Matěj, 22 let

Jaká pozitiva na hraní sám vidíš?

„Komunikace, dá se při tom naučit dost novejš věcí.“

Jaká negativa na hraní sám vidíš?

„Žere to čas, špatná komunita a jsou tam různí hackeri.“

Co jsi se díky videohrám naučil? V čem jsi se zlepšil?

„V angličtině, naučil jsem se anglicky spíš díky hrám než díky škole.“

Využil jsi nějakou ze znalostí například ve škole?

„Při hodinách angličtiny jsem měl lepší slovní zásobu oproti některým spolužákům.“

12.1.7. Vašek, 20 let

Jaká pozitiva na hraní sám vidíš?

„Je to zábava.“

Jaká negativa na hraní sám vidíš?

„Může to bejt ztráta času.“

Co jsi se díky videohrám naučil? V čem jsi se zlepšil?

„Myslím, že se mi zlepšily reflexy, koordinace ruka-oko a sociální jednání.“

Využil jsi nějakou ze znalostí například ve škole?

„Nemyslím si.“

12.1.8. Adam, 20 let

Jaká pozitiva na hraní sám vidíš?

„Lepší reflexy, lepší kognitivní schopnosti.“

Jaká negativa na hraní sám vidíš?

„Závislost.“

Co jsi se díky videohrám naučil? V čem jsi se zlepšil?

„Může to znít jako blbost, ale kamarád mě naučil, jak vzlítnout s AH-64, HH-60G nebo FA-18 Super Hornet v simulátorovém módu, kdy každý tlačítko něco dělá a všechno reaguje jako v reálu. Ještě mám doma někdy vytištěný manuály ke všem těm strojům.“

Využil jsi nějakou ze znalostí například ve škole?

„Jedině slovní zásoba v angličtině.“

12.1.9. Honza, 20 let

Jaká pozitiva na hraní sám vidíš?

„Pomáhá to se stresem, člověk může vidět svět z jiný perspektivy a různých úhlů, můžeš poznávat nový lidi.“

Jaká negativa na hraní sám vidíš?

„Hodně lidí je na internetu nepříjemných až toxických, může to člověka potom ovlivnit.“

Co jsi se díky videohrám naučil? V čem jsi se zlepšil?

„Tak různě.“

Využil jsi nějakou ze znalostí například ve škole?

„Něco nejspíš ano, ale na nic konkrétního si nevzpomenu.“

12.1.10. Matyáš, 15 let

Jaká pozitiva na hraní sám vidíš?

„Potkávání nových lidí z různých zemí.“

Jaká negativa na hraní sám vidíš?

„Člověk může být pořád zalezlý doma a nepotkává potom nikoho ze svého okolí.“

Co jsi se díky videohrám naučil? V čem jsi se zlepšil?

„Taktizovat, využívat prostředí.“

Využil jsi nějakou ze znalostí například ve škole?

„Asi nic.“

12.1.11. Michal, 20 let

Jaká pozitiva na hraní sám vidíš?

„Zlepšování se v angličtině, rozšiřování si slovní zásoby, lepší koordinace rukou, zlepšování se v komunikaci, naučení se mluvit s random lidma.“

Jaká negativa na hraní sám vidíš?

„Když je toho příliš, může to mít špatný následky na školu nebo práci. Dál to může mít vliv na lidi kolem , přijít o kontakt s nima.“

Co jsi se díky videohrám naučil? V čem jsi se zlepšil?

„Zlepšil jsem se v angličtině a naučil jsem se dopravní značky díky hrám, takže když jsem dělal řidičák, znal jsem pravidla provozu i co jaká značka znamená.“

Využil jsi nějakou ze znalostí například ve škole?

„Ve škole? Asi jenom angličtinu.“

12.1.12. Šimon, 15 let

Jaká pozitiva na hraní sám vidíš?

„Můžeš se zlepšit v různých věcech.“

Jaká negativa na hraní sám vidíš?

„Hmmm, nic mě nenapadá.“

Co jsi se díky videohrám naučil? V čem jsi se zlepšil?

„Potkal jsem díky hrám kamarády, jinak asi nic.“

Využil jsi nějakou ze znalostí například ve škole?

„Nevim o tom.“

12.1.13. Viktor, 15 let

Jaká pozitiva na hraní sám vidíš?

„Může to bejt odpočinek.“

Jaká negativa na hraní sám vidíš?

„Naopak to může bejt stres.“

Co jsi se díky videohrám naučil? V čem jsi se zlepšil?

„Možná zlepšení reakcí a taky angličtina.“

Využil jsi nějakou ze znalostí například ve škole?

„Úplně nevím.“

12.1.14. Jindřich, 19 let

Jaká pozitiva na hraní sám vidíš?

„Je to forma odpočinku, člověk vypne a nemusí řešit starosti, dá se při tom zlepšit třeba v angličtině.“

Jaká negativa na hraní sám vidíš?

„Málo pohybu, čas při tom hrozně letí.“

Co jsi se díky videohrám naučil? V čem jsi se zlepšil?

„V angličtině se mi zlepšila slovní zásoba, zjistil jsem i například různé historický souvislosti.“

Využil jsi nějakou ze znalostí například ve škole?

„Určitě, slovíčka v angličtině nebo historický informace při dějepise.“

12.1.15 Laura, 19 let

Jaká pozitiva na hraní sama vidíš?

„Odreagování, zabije to tu nudu, když nemám co dělat. Když je ta hra dobrá, tak je určitě lepší jak film - na rozdíl od filmu to má interakci. Pomáhalo mi to, když jsem měla deprese, tak jsem rozmlátila stormtroopera a bylo to lepší.“

Jaká negativa na hraní sama vidíš?

„Agrese, závislost.“

Co jsi se díky videohram naučila? V čem jsi se zlepšila?

„Anglicky. Hlavně v Life is Strange.“

Využila jsi nějakou ze znalostí například ve škole?

„Ve škole nic.“

12.1.16. Shrnutí poznatků první výzkumné otázky

U odpovědí je vidět věkový rozdíl respondentů. Mladší z nich si negativní ani pozitivní vlivy videoher většinou neuvědomují, ti starší však již mají jasno, v čem spočívají rizika videoher a jaká pozitiva mohou přinést. Celkem mile překvapující je zjištění, že se jedenáct respondentů z patnácti naučilo díky videohram něco nového nebo se v něčem zlepšili. Nejčastěji zmiňují anglický jazyk, o němž hovořilo osm z nich. Tři respondenti zmínili historické souvislosti, dvakrát byla jmenována znalost vojenské techniky a jednou lepší reflexy. Nejvíce mě překvapila odpověď Michala, který se díky videohram naučil poznávat dopravní značení, pravidla silničního provozu a znalosti následně využil v autošcole při získávání řidičského průkazu. Velmi zajímavá je i odpověď Adama, který si vytiskl několik manuálů k různým strojům a s kamarádem se učili, jak s nimi létat. Zarážející ovšem je, že nějakou znalost naučenou z videoher využilo ve škole pouze sedm respondentů. Osobně jsem předpokládal, že toto číslo bude o něco vyšší.

Nejčastěji zmiňovaným pozitivem při hraní videoher představuje možnost odreagování se, tu nějakým způsobem uvádí celkem sedm respondentů, následuje poznávání nových lidí, jak odpovědělo pět z nich, zlepšování se v jazycích uvádějí tři respondenti a lepší reflexy byly zmíněny dvakrát.

Z možných negativních vlivů je nejčastěji zastoupen spotřebovaný až promrhaný čas, a to celkem pětkrát, dále jako rizikový faktor následuje závislost, která je zmíněná třemi respondenty, dvakrát byla zmíněna možnost ztráty sociální interakce. Ostatní odpovědi se objevily pouze jednou, ale i tak mi přijde zajímavé některé z nich uvést. Například špatný spánkový harmonogram, migrény, stres nebo nedostatek pohybu.

12.2. Je hraní videoher pro dnešní děti a mládež hlavní zábavou?

12.2.1. Jonáš, 14 let

Hraješ častěji s někým nebo sám? Co tě více baví?

„S někým, s někým.“

Kolik dnů v týdnu si něco zahraješ?

„Šest.“

Kolik hodin za den cca strávíš hraním?

„Dvě až tři hodiny.“

Liší se, jak dlouho hraješ v pracovní den a jak dlouho o víkendu? Jak moc? Z jakého důvodu?

„Joo, o víkendu asi čtyři až pět hodin. Je víc času.“

Jak často si koupíš novou hru?

„Jednou za půl roku.“

Jak dlouho si myslíš, že bys vydržel nehrát?

„Pfuuuu, netuším.“

Chybí ti hry, třeba když někam jedeš? Bereš si je s sebou?

„Nechybí. Neberu.“

Kolik let hraješ?

„Nějak od roku 2016.“

12.2.2. Kryštof, 16 let

Hraješ častěji s někým nebo sám? Co tě více baví?

„S někým. S někým.“

Kolik dnů v týdnu si něco zahraješ?

„Šest“

Kolik hodin za den cca strávíš hraním?

„Kolem dvou a půl hodiny.“

Liší se, jak dlouho hraješ v pracovní den a jak dlouho o víkendu? Jak moc? Z jakého důvodu?

„Ano, celkem o dost. Kolem šesti hodin. Je víc času a mám víc nálady.“

Jak často si koupíš novou hru?

„Jednou za měsíc si něco stáhnu.“

Jak dlouho si myslíš, že bys vydržel nehrát?

„Týden bez problému.“

Chybí ti hry, třeba když někam jedeš? Bereš si je s sebou?

„Ne.“

Kolik let hraješ?

„Od deseti let.“

12.2.3. Tomáš, 17 let

Hraješ častěji s někým nebo sám? Co tě více baví?

„Většinou sám, ale víc mě baví hrát s kamarádama.“

Kolik dnů v týdnu si něco zahraješ?

„Skoro každý den.“

Kolik hodin za den cca strávíš hraním?

„Dvě až pět hodin.“

Liší se, jak dlouho hraješ v pracovní den a jak dlouho o víkendu? Jak moc? Z jakého důvodu?

„Je volno, takže o víkendu to je čtyři až sedm hodin.“

Jak často si koupíš novou hru?

„Jednou za půl roku až jednou za rok.“

Jak dlouho si myslíš, že bys vydržel nehrát?

„Asi dlouho.“

Chybí ti hry, třeba když někam jedeš? Bereš si je s sebou?

„Když někam jedu, tak mi hry nechybí.“

Kolik let hraješ?

„Začal jsem s Minecraftem, když mi bylo asi pět.“

12.2.4. Martin, 21 let

Hraješ častěji s někým nebo sám? Co tě více baví?

„Většinou s někým. Oboje má svoje výhody a nevýhody. S někým je větší zábava.“

Kolik dnů v týdnu si něco zahraješ?

„Pět.“

Kolik hodin za den cca strávíš hraním?

„Dvě až tři hodiny za den.“

Liší se, jak dlouho hraješ v pracovní den a jak dlouho o víkendu? Jak moc? Z jakého důvodu?

„O víkendu víc, mám víc volného času.“

Jak často si koupíš novou hru?

„Nakupuju během slev, takže když jsou slevy, tak si koupim víc her najednou.“

Jak dlouho si myslíš, že bys vydržel nehrát?

„Občas mi chybí hry, co mám zrovna rozehraný, ale když je něco potřeba, jdou hry stranou.“

Chybí ti hry, třeba když někam jedeš? Bereš si je s sebou?

„Ne. Neberu.“

Kolik let hraješ?

„Začal jsem okolo šesti, sedmi.“

12.2.5. Lukáš, 19 let

Hraješ častěji s někým nebo sám? Co tě více baví?

„S někým. S někým.“

Kolik dnů v týdnu si něco zahraješ?

„Tak pět dní ze sedmi.“

Kolik hodin za den cca strávíš hraním?

„Minimálně pět hodin.“

Liší se, jak dlouho hraješ v pracovní den a jak dlouho o víkendu? Jak moc? Z jakého důvodu?

„Určitě, víkendy kolem deseti hodin, nemám úplně nic jinýho na práci, jsem stucknutý doma.“

Jak často si koupíš novou hru?

„Asi jednou za dva měsíce.“

Jak dlouho si myslíš, že bys vydržel nehrát?

„Celkem dlouho, dva až tři týdny určitě, ale hraní je zábava.“

Chybí ti hry, třeba když někam jedeš? Bereš si je s sebou?

„Záleží. Jak kdy.“

Kolik let hraješ?

„Od sedmi, první počítač jsem měl v osmi.“

12.2.6. Matěj, 22 let

Hraješ častěji s někým nebo sám? Co tě více baví?

„Častěji hraju sám, občas s někým. Hodně záleží na hře.“

Kolik dnů v týdnu si něco zahraješ?

„Každý den.“

Kolik hodin za den cca strávíš hraním?

„Průměrně pět až deset hodin.“

Liší se, jak dlouho hraješ v pracovní den a jak dlouho o víkendu? Jak moc? Z jakého důvodu?

„Joo, o víkendu osm až dvanáct hodin, všední dny musím chodit do práce.“

Jak často si koupíš novou hru?

„Asi čtyřikrát za rok.“

Jak dlouho si myslíš, že bys vydržel nehrát?

„Asi tak dva dny heh. Pomáhá mi to zůstat v klidu.“

Chybí ti hry, třeba když někam jedeš? Bereš si je s sebou?

„Chybí, ale neberu, nějak to musím vydržet.“

Kolik let hraješ?

„Asi třináct let, s hraním jsem začal v osmi.“

12.2.7. Vašek, 20 let

Hraješ častěji s někým nebo sám? Co tě více baví?

„Většinou sám. Záleží podle nálady.“

Kolik dnů v týdnu si něco zahraješ?

„Každý den.“

Kolik hodin za den cca strávíš hraním?

„Dvě až čtyři hodiny.“

Liší se, jak dlouho hraješ v pracovní den a jak dlouho o víkendu? Jak moc? Z jakého důvodu?

„Anoo, mám víc času. Asi dvakrát víc.“

Jak často si koupíš novou hru?

„Málokdy, už šest let hraju Rainbow Six: Siege.“

Jak dlouho si myslíš, že bys vydržel nehrát?

„Občas mi chybí, ale není to nic hrozného. Takže bych vydržel.“

Chybí ti hry, třeba když někam jedeš? Bereš si je s sebou?

„Nee, neberu si sebou nic.“

Kolik let hraješ?

„Netuším přesně v kolika jsem začal, ale dejme tomu od desíti.“

12.2.8. Adam, 20 let

Hraješ častěji s někým nebo sám? Co tě více baví?

„Hraju jak sám, tak s ostatníma. V Armě 3 máme jednotku s názvem Brig R. R., ale hry jako je Asetto Corsa nebo Dirt Rally 2.0 hraju sám. Obecně, ale raději s kamarádama.“

Kolik dnů v týdnu si něco zahraješ?

„Sedm.“

Kolik hodin za den cca strávíš hraním?

„Průměrně dvanáct hodin za den.“

Liší se, jak dlouho hraješ v pracovní den a jak dlouho o víkendu? Jak moc? Z jakého důvodu?

„Jojo, o víkendu je to asi o čtyři hodiny víc než všední den. Musím chodit do školy.“

Jak často si koupíš novou hru?

„Záleží podle toho, na co mám náladu.“

Jak dlouho si myslíš, že bys vydržel nehrát?

„Kolem týdne.“

Chybí ti hry, třeba když někam jedeš? Bereš si je s sebou?

„Trošku. Ne.“

Kolik let hraješ?

„Začal jsem nějak kolem šesti, takže to bude pomalu čtrnáct let.“

12.2.9. Honza, 20 let

Hraješ častěji s někým nebo sám? Co tě více baví?

„Raději s kamarádama, každá hra je hned zábavnější.“

Kolik dnů v týdnu si něco zahraješ?

„Každý den.“

Kolik hodin za den cca strávíš hraním?

„Kolem sedmi hodin.“

Liší se, jak dlouho hraješ v pracovní den a jak dlouho o víkendu? Jak moc? Z jakého důvodu?

„O víkendu klidně i šestnáct hodin. Mám víc času.“

Jak často si koupíš novou hru?

„Když jsou slevy nebo když vyjde hra, na kterou jsem mega dlouho čekal.“

Jak dlouho si myslíš, že bys vydržel nehrát?

„Asi dva dny, netuším co jinýho bych dělal.“

Chybí ti hry, třeba když někam jedeš? Bereš si je s sebou?

Chybí, ale mám jenom PC, takže se sebou nemám co vzít.“

Kolik let hraješ?

„Od devíti.“

12.2.10. Matyáš, 15 let

Hraješ častěji s někým nebo sám? Co tě více baví?

„S kamarády. S kamarády.“

Kolik dnů v týdnu si něco zahraješ?

„Pět dní ze sedmi.“

Kolik hodin za den cca strávíš hraním?

„Kolem deseti hodin.“

Liší se, jak dlouho hraješ v pracovní den a jak dlouho o víkendu? Jak moc? Z jakého důvodu?

„Ve všední dny skoro vůbec nehraju, takže když je volno strávím u toho celý víkend bez problému.“

Jak často si koupíš novou hru?

„Když něco hrajou kamarádi, tak si to taky pořídím.“

Jak dlouho si myslíš, že bys vydržel nehrát?

„Měsíc bez problému.“

Chybí ti hry, třeba když někam jedeš? Bereš si je s sebou?

„Chybí mi, ale nic si sebou neberu.“

Kolik let hraješ?

„Začal jsem před čtyřmi rokama.“

12.2.11. Michal, 20 let

Hraješ častěji s někým nebo sám? Co tě více baví?

„Nepreferuji asi ani jedno. Pokud hra nabízí multiplayer nebo kooperaci, tak si jí rád zahraju s kamarádama. Když jde o singlepayer příběhovku, tak si příběh rád vychutnám sám.“

Kolik dnů v týdnu si něco zahraješ?

„Šest až sedm dní.“

Kolik hodin za den cca strávíš hraním?

„Průměrně tři hodiny.“

Liší se, jak dlouho hraješ v pracovní den a jak dlouho o víkendu? Jak moc? Z jakého důvodu?

„O víkendu rozhodně víc, kamarádi maj taky víc času, nemusim se věnovat škole. Všední dny nemám většinou moc náladu na hraní.“

Jak často si koupíš novou hru?

„Asi jednou za dva měsíce.“

Jak dlouho si myslíš, že bys vydržel nehrát?

„Asi dost dlouho.“

Chybí ti hry, třeba když někam jedeš? Bereš si je s sebou?

„Hry mi nechybí.“

Kolik let hraješ?

„První hru jsem hrál nějak když mi bylo sedm. Protože jsme dlouho neměli počítač, aktivně jsem začal hrát nějak ve třinácti.“

12.2.12. Šimon, 15 let

Hraješ častěji s někým nebo sám? Co tě více baví?

„Častěji sám. Raději s lidmi.“

Kolik dnů v týdnu si něco zahraješ?

„Dva, tři dny v týdnu.“

Kolik hodin za den cca strávíš hraním?

„Čtyři až osm hodin.“

Liší se, jak dlouho hraješ v pracovní den a jak dlouho o víkendu? Jak moc? Z jakého důvodu?

„Všední den to je kolem těch čtyř hodin, víkend kolem osmi. Není škola.“

Jak často si koupíš novou hru?

„Vzácně.“

Jak dlouho si myslíš, že bys vydržel nehrát?

„Nějakou dobu bych vydržel.“

Chybí ti hry, třeba když někam jedeš? Bereš si je s sebou?

„Chybí, nic si sebou neberu.“

Kolik let hraješ?

„Asi od desíti.“

12.2.13. Viktor, 15 let

Hraješ častěji s někým nebo sám? Co tě více baví?

„Častěji s kamarádama. S kamarádama.“

Kolik dnů v týdnu si něco zahraješ?

„Skoro každý den.“

Kolik hodin za den cca strávíš hraním?

„Osm hodin a víc.“

Liší se, jak dlouho hraješ v pracovní den a jak dlouho o víkendu? Jak moc? Z jakého důvodu?

„Nemám žádný povinnosti, takže o moc se to neliší.“

Jak často si koupíš novou hru?

„Moc často ne, jen výjimečně.“

Jak dlouho si myslíš, že bys vydržel nehrát?

„Asi měsíc, nemám žádný jiný koníčky.“

Chybí ti hry, třeba když někam jedeš? Bereš si je s sebou?

„Chybí, záleží, kam se jede.“

Kolik let hraješ?

„Začal jsem nějak kolem deseti, nevím, nemám tušení.“

12.2.14. Jindřich, 19 let

Hraješ častěji s někým nebo sám? Co tě více baví?

„Častěji sám. Raději s někým.“

Kolik dnů v týdnu si něco zahraješ?

„Každý den.“

Kolik hodin za den cca strávíš hraním?

„Asi tak čtyři až pět hodin.“

Liší se, jak dlouho hraješ v pracovní den a jak dlouho o víkendu? Jak moc? Z jakého důvodu?

„Joo, o víkendu je víc času, nemusím do školy. Když není co dělat tak u hraní strávím i celý den.“

Jak často si koupíš novou hru?

„Asi tak třikrát za rok.“

Jak dlouho si myslíš, že bys vydržel nehrát?

„Když bych jel na tábor nebo jedu na dovolenou tak si počítač neberu, takže si myslím, že bych vydržel nějakou dobu.“

Chybí ti hry, třeba když někam jedeš?

„Občas, záleží, co mám zrovna rozehraný.“

Kolik let hraješ?

„První hru jsem hrál, když mi bylo asi šest ale o hry jsem se začal nějak víc zajímat kolem jedenácti.“

12.2.15. Laura, 19 let

Hraješ častěji s někým nebo sama? Co tě více baví?

„Sama. Sama.“

Kolik dnů v týdnu si něco zahraješ?

„Tři, čtyři dny.“

Kolik hodin za den cca strávíš hraním?

„Čtyři hodiny průměrně. Někdy jenom hodinu, někdy víc.“

Liší se jak dlouho hraješ v pracovní den a jak dlouho o víkendu? Jak moc? Z jakého důvodu?

„Ano, o víkendu se nudím a mám víc času a nevím, co s ním. V týdnu moc nehraju, to hraju třeba hodku.“

Jak často si koupíš novou hru?

„Jednou za rok poslední dobou, protože je to drahý a nemám PS5, takže nemůžu ty nový úplně hrát. A už na to taky nemám tolik času na to hraní, momentálně se učím na maturitu a tak.“

Jak dlouho si myslíš, že bys vydržela nehrát?

„Klidně napařád asi, hraní není můj smysl života.“

Chybí ti hry, třeba když někam jedeš? Bereš si je s sebou?

„Nechybí. Neberu.“

Kolik let hraješ?

„Začala jsem někdy ve třech letech. Hry od Špidly.“

12.2.16. Shrnutí poznatků druhé výzkumné otázky

Z výsledků jasně vyplývá, že většina respondentů raději hraje s někým, tuto možnost upřednostňuje jedenáct respondentů. Často to zdůvodňují tím, že hraní ve více lidech je zkrátka větší zábava. Tři respondenti nemají vyhraněnou preferenci, a tudíž odpověděli, že hodně záleží na hře, kterou zrovna hrají. Tento údaj je však trochu sporný, jelikož například Adam uvádí, že určitou hru si raději zahraje sám, jinou raději s kamarády, ale přednost dává hře s někým. Započítal jsem ho proto dvakrát. Vašek zmiňuje, že záleží na náladě a Laura jako jediná tvrdí, že raději hraje sama. Ve výsledku tedy pouze osm respondentů opravdu častěji hraje s někým.

Osm respondentů, tj. o něco víc než polovina, si něco zahraje každý den, z toho jeden z nich uvádí, že si něco zahraje šest nebo sedm dnů v týdnu. Tato informace může být trochu alarmující, ale záleží i na tom, kolik hodin u videoher za ten den stráví. Ostatní odpovědi se pohybují od šesti po dva dny.

Odpovědi na hodiny strávené u videoher jsou velmi různé. Nejvyšší představují osm, pět až deset, sedm, průměrně dvanáct nebo průměrně deset hodin. Pak jsou tu ale i respondenti, kteří uvádějí dvě až pět hodin. Což mi připadá jako rozumné rozmezí. Při této frekvenci hraní lze stihnout úkoly i přípravu do školy i si ještě zahrát. Údaje uváděné u času stráveného videohrami o víkendu jsou často mnohem vyšší než ve všední dny. Mezi ty nejvyšší patří šestnáct, dvanáct až patnáct, osm až dvanáct, deset, osm, čtyři až osm nebo čtyři až sedm hodin. Vezmeme-li v potaz, že den má pouze dvacet čtyři hodin, znamená to u nejvyšších uvedených údajů, že hráč vstane, celý den hraje a jde spát. Maximálně si udělá pauzu na jídlo. Nejčastěji uváděným důvodem, se časové údaje u víkendů a všedních dnů velmi liší, je rozdílné množství volného času. Volné dny nejsou zatížené pracovními povinnostmi. Dva respondenti dále uvedli jako důvod náladu, kterou během všedních dnů nemají.

Z odpovědí na otázku týkající se četnosti nákupu videoher lze vydedukovat, že ve většině případů se to neděje příliš často. Nejfrekventovanější údaj hovoří o jednom měsíci. Nejedná se však o placené hry, ale o ty volně dostupné. U placené hry se uskutečňují nákupy v případě jednou za dva měsíce nebo jednou za tři měsíce. Tento údaj se týká tří respondentů. Dvakrát je uvedeno, že si během slev nakoupí několik videoher najednou a ty pak průběžně hrají. Nejznámější slevy jsou asi na platformě Steam, jenž je pořádá

jedenkrát v ročním období (podzimní, vánoční, jarní a letní). Některé z nich jsou zlevněny i o devadesát procent, novějších tituly pak mezi dvaceti až padesáti procenty (Steam, 2022). Ostatní respondenti si videohry kupují méně často, v odpovědích uvádějí jednou za půl roku, jednou za rok, zřídka, málo, vzácně, výjimečně, podle nálady, podle kamarádů nebo když vyjde dlouho očekávaná hra. Je však třeba uvést, že někteří respondenti si sice novou hru moc často nekoupí, videohry ovšem stahují ilegálně.

Jak dlouho by vydrželi nehrát se často také velmi liší. Dva respondenti uvádějí dva dny a dva tvrdí, že týden. Třikrát se objevuje odpověď kolem měsíce. U ostatních se přesné hodnoty již neobjevují, ale uvádějí například dlouho, nějakou dobu nebo napořád. Na otázku zda jim videohry chybí, když jedou někam pryč, odpověď zněla sedm krát ne a pětkrát ano. Zbytek odpověděl, že záleží na situace nebo jim chybí jen občas. Deset respondentů si videohry na dovolenou a podobně nebere.

12.3. Přináší hraní videoher více negativ nebo pozitiv?

12.3.1. Jonáš, 14 let

Co tě na hraní nejvíce baví?

„Kupování nových strojů, relax.“

Zažil jsi při hraní něco nepříjemného?

„War Thunder uptier⁶.“

Zažil jsi při hraní nějaké emoce?

„Smutek, bolest.“

Rozčiluješ se při hraní? Jak se to projevuje?

„Ano. Víc grindim⁷, musím zaplatit hodně SL⁸ a nadávám.“

12.3.2. Kryštof, 16 let

Co tě na hraní nejvíce baví?

6 Uptier – vyšší úroveň nepřítele než je úroveň hráče.

7 Grinding – Neustálé opakování toho stejného, většinou k získání např. peněz, větší úrovně.

8 SL – Zkratka pro Silver Lions, měna ve videohře War Thunder.

„Spoluhráči, společné budování.“

Zažil jsi při hraní něco nepříjemného?

„Reklamy a různý podvody.“

Zažil jsi při hraní nějaké emoce?

„Překvapení, strach, stres.“

Rozčiluješ se při hraní? Jak se to projevuje?

„Hlavně slovně, pak různý pohyby, třeba naznačuju, že hodím s ovladačem, ale ve skutečnosti nehodím.“

12.3.3. Tomáš, 17 let

Co tě na hraní nejvíce baví?

„Lidi, se kterými hraju a příběhy her.“

Zažil jsi při hraní něco nepříjemného?

„Osobně jsem nic nezažil, ale kyberšikana atd. by mohl být problém.“

Zažil jsi při hraní nějaké emoce?

„Ne.“

Rozčiluješ se při hraní? Jak se to projevuje?

„Yes. Křičím nebo hru vypnu.“

12.3.4. Martin, 21 let

Co tě na hraní nejvíce baví?

„Můžu si tam dělat, co chci.“

Zažil jsi při hraní něco nepříjemného?

„Online prostředí je nebezpečný samo o sobě, ale nic špatného jsem při hraní nezažil.“

Zažil jsi při hraní nějaké emoce?

„Ano.“

Rozčiluješ se při hraní? Jak se to projevuje?

„Většinou ne, nechci mít zkažený zážitek ze hry.“

12.3.5. Lukáš, 19 let

Co tě na hraní nejvíce baví?

„Relax, trávení času s kamarádama online.“

Zažil jsi při hraní něco nepříjemného?

„Ano, toxický lidi, falešný obvinění, že jsem cheater.“

Zažil jsi při hraní nějaké emoce?

„Jo, smutek z příběhu.“

Rozčiluješ se při hraní? Jak se to projevuje?

„Většinou ne, dokud se mnou není hodně vyje*áno. Nadávám.“

12.3.6. Matěj, 22 let

Co tě na hraní nejvíce baví?

„Jsem míň ve stresu, pomáhá mi to s různými problémy.“

Zažil jsi při hraní něco nepříjemného?

„Jup, šikanu.“

Zažil jsi při hraní nějaké emoce?

„Ano.“

Rozčiluješ se při hraní? Jak se to projevuje?

„Jo, mám problémy se vztekem. Nejčastěji křičím nebo bouchám do stolu.“

12.3.7. Vašek, 20 let

Co tě na hraní nejvíce baví?

„Komunita, lidi, co potkávám.“

Zažil jsi při hraní něco nepříjemného?

„Občas, nic si z toho nedělám nebo toho hráče nahlásím.“

Zažil jsi při hraní nějaké emoce?

„Joo.“

Rozčiluješ se při hraní? Jak se to projevuje?

„Jo. Dám si pauzu.“

12.3.8. Adam, 20 let

Co tě na hraní nejvíce baví?

„Skvělý nový zážitky a potkávání nových lidí.“

Zažil jsi při hraní něco nepříjemného?

„S úplně cizíma lidma jsem moc nehrál, takže ne.“

Zažil jsi při hraní nějaké emoce?

„Záleží na hře. Pamatuju si radost, když jsem v Armě pročistil celou lokaci úplně sám nebo smutek, když byl příběh ve hře emotivní.“

Rozčiluješ se při hraní? Jak se to projevuje?

„Podle toho a jakou hru jde. Projevím stolu trošku lásky.“

12.3.9. Honza, 20 let

Co tě na hraní nejvíce baví?

„Svoboda, kterou nabízí, většinu svých dobrých kamarádů jsem poznal díky hrám.“

Zažil jsi při hraní něco nepříjemného?

„Občas nějaký protivnej člověk nebo toxická komunita.“

Zažil jsi při hraní nějaké emoce?

„V některých hrách jo.“

Rozčiluješ se při hraní? Jak se to projevuje?

„Dřív jsem se rozčiloval, ale teď už ne. Stejně to nemá cenu se rozčilovat.“

12.3.10. Matyáš, 15 let

Co tě na hraní nejvíce baví?

„Můžu si tvořit svůj vlastní svět.“

Zažil jsi při hraní něco nepříjemného?

„Ne.“

Zažil jsi při hraní nějaké emoce?

„Jo.“

Rozčiluješ se při hraní? Jak se to projevuje?

„Ne.“

12.3.11. Michal, 20 let

Co tě na hraní nejvíce baví?

„Trávení času s kamarádama, který mám po celým světě. Mám třeba kámoše z USA.“

Zažil jsi při hraní něco nepříjemného?

„Zažil jsem, že mi lidi nadávali. Zablokoval jsem si je a život šel dál.“

Zažil jsi při hraní nějaké emoce?

„Moc ne, jen tu otrávenost.“

Rozčiluješ se při hraní? Jak se to projevuje?

„U her se nenaštvu, spíš jsem otrávenej, když je tam nějakej nepříjemnej hráč. Hru většinou potom vypínám.“

12.3.12. Šimon, 15 let

Co tě na hraní nejvíce baví?

„Kontrola nad tím, co se ve hře děje.“

Zažil jsi při hraní něco nepříjemného?

„Ne.“

Zažil jsi při hraní nějaké emoce?

„Jo, všechno možný.“

Rozčiluješ se při hraní? Jak se to projevuje?

„Ne.“

12.3.13. Viktor, 15 let

Co tě na hraní nejvíce baví?

„Je to zábava, utíká při tom čas.“

Zažil jsi při hraní něco nepříjemného?

„Jojo, na internetu je spousta divnejch lidí.“

Zažil jsi při hraní nějaké emoce?

„Vztek, radost, smutek, dají se zažít různý emoce.“

Rozčiluješ se při hraní? Jak se to projevuje?

„Občas mě hraní frustruje. Křičím nebo nadávám.“

12.3.14. Jindřich, 19 let

Co tě na hraní nejvíce baví?

„Relax, můžu dělat věci, který ve skutečnosti nejdou, je to únik z reality, příběhy her jsou zajímavý.“

Zažil jsi při hraní něco nepříjemného?

„Ano, nepříjemný spoluhráči a kyberšikana od spolužáka ze základky.“

Zažil jsi při hraní nějaké emoce?

„Určitě. Radost, když se mi něco povedlo nebo smutek z příběhu.“

Rozčiluješ se při hraní? Jak se to projevuje?

„Ano, bohužel. Nadávám nebo bouchnu do stolu.“

12.3.15. Laura, 19 let

Co tě na hraní nejvíce baví?

„Když se mi povede zlikvidovat nějakýho silnýho protivníka a jinak všechno, jinak bych nehrála.“

Zažila jsi při hraní něco nepříjemného?

„Ne, jenom nervy a strach“

Zažila jsi při hraní nějaké emoce?

„Všechny. Naměkko, pláč, vztek.“

Rozčiluješ se při hraní? Jak se to projevuje?

„Nadávání, žádné fyzické projevy. Když hraju proti někomu a prohraju, tak bývám uražená.“

12.3.16. Shrnutí třetí výzkumné otázky

Nejvíce účastníků rozhovoru odpovědělo, že je na hraní nejvíce baví čas strávený se spoluhráči a přáteli v online prostředí. To konstatovalo sedm z nich. Pětkrát byla zmíněna volnost a možnosti, které videohry nabízejí. Čtyři respondenti si nejvíce cení relaxace a odpočinku, jenž jim videohry poskytují. Dva lidé si nejraději vychutnávají videoherní příběhy a ponořují se nich. Zážitky, zábava, možnost kontroly, pořizování si nových herních předmětů, to vše je zmíněno pouze jednou, přesto to zjevně má pro respondenty nějakou osobní hodnotu, takže je uvádějí.

Z nepříjemných zážitků během hraní jsou nejčastěji, paradoxně, zmiňováni spoluhráči. Takže spoluhráči jsou pro respondenty na jedné straně motivací k hraní, ale současně s tím i někteří překážkou v zážitku pohody při hře. Svým způsobem to dává smysl, jelikož během hraní potkáte jak skvělé spoluhráče, se kterými si pomáháte, tak někoho, kdo navzdory příslušnosti k vašemu týmu, neustále dělá nějaké schválnosti, blokuje výhled, odhaluje vaši pozici atd. Zároveň u odpovědí o pozitivěch musíte vzít

v úvahu. Že ve skupině spoluhráčů figurují i vaši kamarádi. Velmi zajímavé je, že dvakrát je zmíněná kyberšikana. Líbí se mi, že například Tomáš osobně sice nic nepříjemného nezažil, ale sám uvádí, že by kyberšikana mohla být problém. Ale i Martin, který nic nepříjemného osobně nezažil, ve své odpovědi uvádí, že internet je nebezpečné místo samo o sobě. S tím nelze než souhlasit. Jako další nepříjemné zážitky jsou uváděny nadávky nebo reklamy.

Na otázku ohledně emocí se objevilo několik různých odpovědí. Nejčastěji, celkem šestkrát, je zmiňován smutek, který většinou vyvolává emotivní hra. Při sledování filmů také lidé cítí emoce, ale videohra je podle mého názoru dokáže vtáhnout do děje více, protože jsou často nuceni činit rozhodnutí a tím vzniká interakce mezi hráčem a videohrou. Třikrát je zmíněná radost, když se respondentům ve hře něco povede, zažijí nějaký úspěch. Dva lidé při hře zažili strach, který může být zapříčiněn hororovými nebo atmosférickými videohrami, ale rovněž může jít o strach, aby hráč danou část nepokazil. Dva lidé uvedli vztek, to ve chvílích, když se ve videohře nedaří. Jednou jsou zmíněny zážitky jako stres, bolest, otrava nebo překvapení.

Že se při hraní nějakým způsobem rozčilují, mi odpovědělo jedenáct hráčů a pouze čtyři se nerozčilují. Projevy rozčilování mají v šesti případech podobu nadávání, které mi přijde jako taková klasická lidská reakce, když se něco nepovede, i mimo videoherní život, například když si člověk ukopne malíček o kus nábytku. Třikrát se projeví jako křik a bouchání do stolu. Toto už je o něco horší, jelikož to začíná rušit okolí a ničí se při tom nábytek a velmi často to odnáší i počítačová myš. Jeden respondent to řeší přerušením hry a pauzou. Líbí se mi odpověď od Honzy, který tvrdí, že se dříve rozčiloval, ale v dnešní době již ne, jelikož, to stejně nemá cenu a výsledek videohry to stejně neovlivní.

13. Diskuze

13.1. Naplnění cíle

U první výzkumné otázky „*Přinášejí videohry nové poznatky a vědomosti jejich uživatelům?*“ se objevilo dost pozitivních odpovědí a jedenáct z nich se něco naučilo, nejčastěji respondenti zmiňovali zlepšení slovní zásoby v anglickém jazyce. Někteří zmiňovali i získání nových poznatků z oblasti historie. Uplatnit získané poznatky a dovednosti se však respondentům příliš nedařilo. Přesto se domnívám, že sedm z patnácti hráčů, kteří znalosti využilo, lze považovat za úspěch.

U druhé výzkumné otázky „*Je hraní videoher pro dnešní děti a mládež hlavní zápravou?*“ jsem se zaměřil na počet dnů a čas strávený u videoher. V podstatě polovina z dotazovaných si něco zahraje každý den. Druhá polovina si něco zahraje většinou třikrát až pětkrát týdně. Ve všední dny stráví hráči u videoher kratší čas, protože musí být během dne ve škole a poté teprve hrají, a to tři až osm hodin. Zato jejich víkendové penzum představuje i šestnáct hodin denně. Výsledek bych tedy prezentoval tak, že ve všední dny si většina něco zahraje, ale nestráví u videoher veškerý volný čas, jelikož se zároveň musí připravovat do školy. Během víkendu však, jelikož mají volno, stráví u videoher většinu dne. Když jsem získané údaje zprůměroval, vychází, že dotazovaná skupina si něco zahraje průměrně šestkrát v týdnu. Z toho ve všední dny stráví u videoher průměrně pět hodin a o víkendech osm hodin. Zda respondentům chybí videohry, pokud se jim nemohou věnovat, odpověděla většina, že ano. Lze to tedy považovat za první projev závislosti, či za nějakou její lehčí formu.

U třetí výzkumné otázky „*Přináší hraní videoher více negativ nebo pozitiv?*“ jsem se pokusil obsáhnout co nejširší seznam možných pozitivních a negativních vlivů. Respondenti nejčastěji zmiňují jako pozitivní vliv čas strávený s kamarády a dobrými spoluhráči, dále to, že jim hry přinášejí relaxaci a umožňují jim sdílet herní příběhy. Zároveň se jim líbí pocit volnosti a možnost se chovat ve hře tak, jak to v realitě není možné. Toto vše i já vnímám jako pozitivní. Být v kontaktu s přáteli a moci s nimi sdílet kvalitní příběh, ať už knižní, filmový nebo i videoherní, je velmi příjemné. Volnost navíc podle mého názoru podporuje fantazii, ať už hráč staví vesmírnou loď nebo hrad a musí přemýšlet nejen, jak bude vypadat, ale zároveň musí zajistit, aby správně fungovala.

Negativum videoher vidí respondenti nejčastěji v nepříjemných spoluhráčích, kteří jim kazí pohodu při hře a požitek z ní. Počet respondentů, kteří se při hraní rozčilují je jedenáct hráčů z patnácti, tedy pouze čtyři dokáží tzv. udržet chladnou hlavu. To znamená, že v tomto ohledu nejsou videohry příliš vhodné pro naši duševní pohodu. Samozřejmě existují i poklidné hry, kde se hráči nemůže stát nic negativního, tyto hry ovšem dotazovaní nehráli. Rozhněvanost se nejvíce projevovala nadáváním, křikem nebo boucháním do stolu, kdy ani jedno není příliš příjemné pro okolí, ať už se jedná o zbytek rodiny nebo sousedy.

13.2. Porovnání výsledků s literaturou

Za nejzásadnější výsledek považuji zjištění, že se dotazovaní během videoher něco naučili, jelikož Manfred Spitzer (Spitzer M., 2021) často ve své knize tvrdí, že videohry nemohou přinést nic pozitivního. S tímto tvrzením musím po vyhodnocení výsledků nesouhlasit. Zmiňuje naopak zvýšenou agresivitu. Do této kategorie lze z výzkumu zařadit rozčilování při herních nezdarech i následné projevy. Z výzkumu lze také zařadit možnost vzniku závislosti. Tento jev lze pozorovat u odpovědí, že respondentům chybí videohry během pobytu mimo domov.

13.3. Další zajímavé poznatky

Ve svém výzkumu jsem se také respondentů dotazoval na jejich zkušenosti s nelegálními videohrami, na reakci jejich rodičů a na čem všem hrají. Nemilým zjištěním je fakt, že sedm respondentů uvedlo, že hry získává nelegálním stahováním. Lze tedy říci, že polovina si videohry poctivě kupuje a polovina si je stahuje.

Ve výzkumu jsem se také ptal na reakci rodičů, zda jim videohry vadí či nikoliv. Třináct odpovědí zní, že doma videohry nevadí. Další otázka zjišťovala, zda jim rodiče kupují nebo v minulosti kupovali videohry, a tak vlastně, podporovali své děti ve hraní. Zde se odpovědi opět dělí na poloviny. Sedm respondentů uvedlo, že jim rodiče videohry kupují nebo kupovali a osm respondentů si je kupuje za své peníze.

Poslední zajímavou otázkou je, na čem všem dotazovaní hrají. Všichni účastníci uvedli, že ke hraní využívají počítač, tři z nich uvedli kromě počítače ještě konzoli PlayStation, dva Nintendo Switch a jednou je zmíněný mobil a Xbox.

13.4. Limity výzkumu

Jako limit výzkumu vidím skutečnost, že jsem se s některými respondenty znal osobně, protože se mohli u některých odpovědí stydět a podávat zkreslené informace, ale i sdělovat informací více, než by poskytli někomu, koho neznají. Dalším limitem mohly být hovory přes program Discord, jelikož jsem dotazované neviděl, ale pouze slyšel, což mohlo ovlivnit míru jejich sdílnosti. Limitem je rovněž nedostatek ženských respondentek, neboť součástí výzkumu byla jen jedna dívka a převaha mužského pohlaví je tak 14:1.

13.5. Možnosti dalšího zkoumání

Při dalším výzkumu bych se zaměřil na rodiče a jejich pohled na videohry, jak moc jim vadí, že jejich potomek stráví hraním i celý víkend, případně zda mají s dětmi domluvená nějaká pravidla. Zda si rodiče sami také něco zahrají nebo si něco zahrají se svým dítětem.

13.6. Budoucnost videoher

Lidstvo žije ve 21. století, technologie jsou všude kolem a pokrok jde velmi rychle dopředu. Každý rok se objevují nové vymoženosti, a nevyhýbá se to ani videohrám. Ještě před pár desítkami let videohry vypadaly, tak, že téměř nebylo poznat, zda se jedná o člověka či jinou bytost. Dnes se více podobají realitě a grafickým zpracováním také natočeným filmům. Objevují se pojmy jako rozšířená realita, což znamená, že je videohra umístěna do reálného prostoru. Příkladem je mobilní hra Pokémon GO, ve které vám díky zmíněné rozšířené realitě „běhá“ po obývacím pokoji Pokémon. Dalším pojmem je virtuální realita, ve které se hráč stává přímým účastníkem videohry. Na hlavě má umístěné speciální brýle a v každé ruce ovladač, obojí snímá pohyb, proto, když se hráč v realitě podívá nahoru, i ve videohře bude směřovat pohled vzhůru a totéž platí i o rukou. Celý tento systém trochu připomíná film natočený podle knihy Ready Player One, ve kterém se veškerý život přesunul do virtuálního prostředí, jelikož lidé neměli v reálném světě co dělat a veškerá zábava se odehrávala mimo něj. Otázkou tedy je, jaké další vymoženosti nás ve videohrách čekají a jaká je jejich budoucnost. Podle mého názoru zde s námi videohry ještě nějakou dobu zůstanou.

Závěr

Hlavním cílem práce bylo zjistit míru vlivu videoher na dnešní děti a mládež a jakým způsobem se tento vliv projevuje, zda pozitivně nebo negativně. V teoretické části jsem se zaměřil na historický vývoj videoher, videoherní žánry, jejich popularitu, pozitiva v oblasti rozvoje kognitivních schopností nebo možnosti výtvarného jejich prostřednictvím a nakonec na negativní stránky, jako je násilí, hazard, závislostní chování nebo kyberšikanu. Do praktické části jsem si připravil dvacet tři otázek a ke sběru dat využil rozhovory.

Ve výzkumu se mi podařilo zjistit, že si respondenti díky videohrám zlepšili slovní zásobu v anglickém jazyce a obohatili se o nové historické informace. Tím se kladně potvrdila první výzkumná otázka. Druhou výzkumnou otázku lze svým způsobem také potvrdit, neboť jsem zjistil, že dnešní děti a mládež tráví právě u videoher značné kvantum času, a to především během víkendu, kdy u videoher setrvávají bez menších problémů oba tyto dny. Většina z nich pak hraje ve formě počítačových her a jen někteří disponují i herními konzolemi. U třetí výzkumné otázky nelze najít zcela jednoznačnou odpověď, protože videohry přinášejí jak pozitiva, tak negativa a je tedy složité posoudit, co převažuje. Respondenti mezi pozitiva řadí zábavu, odpočinek, nalezení nových přátel, volnost, nebo právě zlepšení se v anglickém jazyce. Mezi negativa naopak řadí časovou náročnost, nepříjemné spoluhráče nebo kyberšikanu. Dále se mi podařilo zjistit, že poměrně velké množství respondentů se během hraní rozčiluje, většinou v reakci na neúspěch. Toto jednání není zcela příjemné pro okolí, také zde existuje možnost poškození nebo zničení předmětů v domácnosti zcela zbytečně.

Videohry mají přínos také v oblasti vzdělávání, jejich prostřednictvím lze u dětí rozvíjet různé schopnosti, například ty jazykové či logické myšlení. Musejí být samozřejmě správně vybrány, aby naopak u dětí nepodpořily negativní vlivy, tedy případnou agresi a podobně. Dále aby odpovídaly věku dítěte a ve hře se nezobrazoval brutální nebo erotický obsah.

Seznam použité literatury a dalších zdrojů

1. BUCHTOVÁ, Michaela. *Učení pomocí video her jako nová vzdělávací metoda, diplomová práce*. [online] Praha: Univerzita Karlova, Filozofická fakulta, Katedra andragogiky a personálního řízení, 2009. [cit. 20.5.2023]. Dostupné z: https://dspace.cuni.cz/bitstream/handle/20.500.11956/25853/DPTX_2009_1_11210_ASZK10001_132592_0_82566.pdf?sequence=1&isAllowed=y
2. ČERNÁ, Alena, Lenka DĚDKOVÁ, Hana MACHÁČKOVÁ a kol. *Kyberšikana - Průvodce novým fenoménem*. Vyd. první, Praha: Grada, 2013. ISBN 978-80-247-4577-0.
3. DRTILOVÁ, Jana a František KOUKOLÍK. *Vzpouza deprivantů: nestvůry, nástroje, obrana*. Vyd. nové, přepracované, dotisk. Praha: Galén, 2006. ISBN 978-80-7492-120-9.
4. FISCHER, Slavomil a Jiří ŠKODA. *Sociální patologie*. Vyd. druhé, rozšířené a aktualizované. Praha: Grada, 2014. ISBN 978-80-247-5046-0.
5. JANOVSKEÝ, Lukáš, Jakub LORENC a Martin ŠIMAN. *YouTube jako práce na plný úvazek*. Praha: 1.12.2020. [cit. 19.7.2023]. Dostupné z: <https://www.informacnigramotnost.cz/youtube-jako-prace-plny-uvazek/>
6. KOPECKÝ, Kamil. *Specifické formy kyberšikany spojené s hraním online her*. [online] 13.9.2017. [cit. 4.8.2023]. Dostupné z: <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/rizikove-jevy-spojene-s-online-komunikaci/kybersikana/1258-kybersikana-online-hry>
7. KVĚTON, Petr. *Hraní videoher v dětství a dospívání*. Vyd. první. Praha: Grada, 2020. ISBN 978-80-271-2887-7.
8. LI, Wen, Devin MILLS a Lia NOWER. *The relationship of loot box purchases to problem video gaming and problem gambling*. [online] 23.5.2019. [cit. 18.7.2023]. Dostupné z: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0306460319301091>

9. LISÁ, Lidka a Marie VÁGNEROVÁ. *Vývojová psychologie: Dětství a dospívání*. Vyd. třetí, přepracované a doplněné. Praha: Karolinum, 2021. ISBN 978-80-246-9461-0.
10. LYNCH, Matthew. *P2W vs. F2P in video games, what's the difference?*. [online] 15.6.2023. [cit. 4.8.2023]. Dostupné z: <https://www.thetechedvocate.org/p2w-vs-f2p-in-video-games-whats-the-difference/>
11. MILLER, B. *What is Voice Chat?*. [online] 18.7.2023. [cit. 31.7.2023]. Dostupné z: <https://www.easytechjunkie.com/what-is-voice-chat.htm>
12. Národní institut dětí a mládeže MŠMT. *Mládež České republiky, publikace*. [online] Praha: Česká rada dětí a mládeže, 2008. [cit. 5.7.2023]. Dostupné z: <https://www.crdm.cz/download/publikace/mladez-CR-web.pdf>
13. PEGI. *Co znamenají jednotlivá značení?*. [online] PEGI, Pan European Game Information, All Rights Reserved, © 2017. [cit. 16.4.2023]. Dostupné z: <https://pegi.info/cs/what-do-the-labels-mean>
14. ŘEHÁK, Jan. *Výběr metodou sněhové koule*. [online] Sociologická encyklopedie, 9.3.2018. [cit. 31.7.2023]. Dostupná z: https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/V%C3%BDb%C4%9Br_metodou_sn%C4%9Bhov%C3%A9_koule
15. SPIZER, Manfred. *Digitální demence*. Vyd. první, dotisk. Brno: Host, 2021. ISBN 978-80-7294-872-7.
16. Steam. *Změny čtyř velkých sezónních výprodejů + data nadcházejících výprodejů*. [online] 27.9.2022. [cit. 22.7.2023]. Dostupné z: <https://store.steampowered.com/news/group/4145017/view/3282583269823858400>
17. ŠMÍD, Darek. *FatalIty - Profesionální hráč počítačových her*. [online] 13.1.2006 [cit. 31.7.2023]. Dostupné z: <https://www.abicko.cz/clanek/casopis-abc/6903/fatalIty-profesionalni-hrac-pocitacovych-her.html?fbclid=IwAR09ofULLYssK8hdV2nUWCKi-SYcrri9ecSpY-lw0tkJcpgxbahWse78sHg>
18. Tým DH. *Herní žánry na Databázi her*. [online] © 2008–2023. [cit. 21.5.2023]. Dostupné z: <https://www.databaze-her.cz/napoveda/herni-zanry-na-databazi-her/>

19. ZELENÝ, Petr. *Lootboxy tlačí počítačové hráče k utrácení za náhodu. Kritici v tom vidí hazard a chtějí zákaz.* [online] ČT24, 28.4.2023. [cit. 19.7.2023]. Dostupné z: <https://ct24.ceskatelevize.cz/domaci/3582067-lootboxy-tlaci-pocitacove-hrace-k-utraceni-za-nahodu-kritici-v-tom-vidi-hazard-a>

Seznam příloh

Příloha č.1 Rozhovor

Příloha č.2 Informovaný souhlas

Příloha č. 1: Rozhovor

- 1) Jak se dneska máš?
- 2) Co tě na hraní nejvíce baví?
- 3) Jaká je tvoje nejoblíbenější hra? Jakte?
- 4) Jaký žánr tě baví nejvíce a jaký nejméně?
- 5) Co by sis v životě nezahrál/a nebo tě absolutně nebaví? Z jakého důvodu?
- 6) Hraješ častěji sám/sama nebo s někým? Co tě více baví?
- 7) Na čem všem hraješ? Na čem nejvíce?
- 8) Kolik dnů v týdnu si něco zahraješ?
- 9) Kolik hodin za den cca strávíš hraním?
- 10) Liší se, jak dlouho hraješ v pracovní den a jak dlouho o víkendu? Jak moc? Z jakého důvodu?
- 11) Jaká pozitiva na hraní sám/sama vidíš?
- 12) Jaká negativa na hraní sám/sama vidíš?
- 13) Jak na hraní reagují doma? Jak moc jim to vadí nebo nevadí?
- 14) Zakazují ti doma videohry? Hraješ i přes zákaz?
- 15) Kupují ti rodiče videohry?
- 16) Preferuješ hry zdarma nebo si je raději kupuješ?
- 17) Jak často si koupíš novou hru?
- 18) Stahuješ hry na černo?
- 19) Jak dlouho si myslíš, že bys vydržel/a bez hraní?
- 20) Co jsi se díky videohrám naučil/a? Zlepšil/a jsi se v něčem?
- 21) Kolik let hraješ? V jakém věku jsi začal/a s hraním videoher?
- 22) Zažil/a jsi při hraní něco nepříjemného?

23) Rozčiluješ se při hraní? Jak se to projevuje?

24) Zažil/a jsi při hraní nějaké emoce?

25) Napadá tě ještě něco k tématu, co bys chtěl/a říct?

Příloha č. 2 Informovaný souhlas

Informovaný souhlas s empirickým šetřením pro bakalářskou práci Jana Hofa

Seznámení s empirickým šetřením:

Cílem empirického šetření je zjistit, jaký vliv má hraní videoher na myšlení, chování a jednání jedinců v různých věkových kategoriích. Dále půjde o zjišťování, co videohry jednotlivým respondentům přináší (pozitiva) a co jim naopak berou (negativa).

Empirické šetření proběhne formou polostrukturovaných rozhovorů s jednotlivými respondenty během listopadu a prosince 2022. Z důvodu zachování anonymity budou jména respondentů vždy změněna a v práci bude uvedeno jméno smyšlené.

Všechna získaná data budou použita pouze pro tuto bakalářskou práci a nebudou zveřejněna nikde jinde.

Já _____ (zákonný zástupce) svým podpisem stvrzuji, že jsem byl/a seznámen/a s náplní, způsobem a cílem tohoto šetření a souhlasím, aby do něj bylo zahrnuto mé dítě _____ (jméno dítěte).

V Praze dne _____

podpis zákonného zástupce: _____