

Abstrakt

Tato diplomová práce se zaměřuje na tvorbu dotazníku typologie hráčů her a jeho validaci na základě demografických údajů a herních zkušeností. Dotazník vychází ze zavedeného *Dotazníku hráčů online her* vytvořeného na základě Bartlovy typologie z roku 1996, která hráče rozděluje na 4 typy: Společník (Socialiser), Bojovník (Killer), Kolektor (Achiever) a Dobrodruh (Explorer). Typologie dosud nebyla empiricky ověřena a její struktura je tedy pouze hypotetická. První polovina teoretické části práce shrnuje základní informace o videohrách, jejich historii a herní statistiky, a popisuje různé oblasti lidského života ovlivněné hraním videoher, včetně agresivního a prosociálního chování, fyzického zdraví a kognitivních funkcí. Také jsou zmíněny metodologické nedostatky studií a problematika herních žánrů. Druhá polovina teoretické části je věnována herním typologiím, včetně principů a příkladů nepoužívanějších modelů. Empirická část popisuje metodologické postupy, tvorbu dotazníků a jednotlivé fáze sběru dat. Analýza první verze Bartlova dotazníku o 76 položkách na datech od 159 participantů vedla k vytvoření zkráceného, čtyřiceti položkového dotazníku. Ten byl znovu administrován 55 lidem. Analýzy druhé verze dotazníku naznačily, že model nesplňuje požadovaná kritéria a nemá ideální psychometrické vlastnosti. V diskuzi jsou uvedeny možné příčiny výsledků analýz. Práce je zakončena úvahami nad budoucím výzkumem, výčtem limitů a shrnutím celého výzkumu.

Klíčová slova: videohry, herní typologie, dotazník, Bartle, faktorová analýza