

UNIVERZITA TOMÁŠE BATI VE ZLÍNĚ

FAKULTA HUMANITNÍCH STUDIÍ

INSTITUT MEZIOBOROVÝCH STUDIÍ BRNO

**TRÁVENÍ VOLNÉHO ČASU VYSOKOŠKOLSKÉ MLÁDEŽE
HRANÍM MMOPRG**

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

VEDOUCÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Mgr. Olga Doňková

VYPRACOVALA

Lenka Krajíčková

BRNO

2012

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma „Trávení volného času vysokoškolské mládeže hraním MMOPRG“ zpracovala samostatně a použila jsem literaturu uvedenou v seznamu použitých pramenů a literatury, který je součástí této bakalářské práce.

Elektronická a tištěná verze bakalářské práce jsou totožné.

V Brně dne 18. 4. 2012

.....
PODPIS

Poděkování

Především bych chtěla poděkovat Mgr. Olze Doňkové za odborné konzultace, cenné rady a pomoc, kterou mi poskytla při zpracování mé bakalářské práce. Dále bych chtěla poděkovat pedagogům Fakulty stavební VUT v Brně, kteří mi umožnili zadat dotazníky v jejich hodinách a studentům za ochotu tyto dotazníky vyplnit.

Obsah

Úvod	6
I. TEOREICKÁ VÝCHODISKA PRÁCE	6
1. Mládež a volný čas.....	6
1.1 Vymezení pojmu mládež	6
1.2 Pojem „volný čas“	9
1.3 Volný čas a rodina	9
1.4 Škola a volný čas	11
1.5 Patologie volného času	12
2. Fenomén zvaný Internet	14
2.1 Internet a jeho služby.....	15
2.2 Komunikace na Internetu.....	17
2.3 Vztahy, lež a agrese v prostředí Internetu	19
3. On-line hry	21
3.1 Počítačové hry	21
3.2 MMORPG hry	22
3.3 Hráči MMOPRG.....	24
3.4 Negativa a pozitiva související s nadměrným hraním MMOPRG.....	25
4. Závislosti.....	28
4.1 Závislost na Internetu	28
4.2 Závislost na on-line hrách.....	30
4.3 Prevence závislosti na on-line hrách	31
II. PRAKTICKÁ ČÁST.....	33
5. Metodologie a organizace výzkumu.....	33
5.1 Cíle práce	33
5.2 Formulace hypotéz	33
5.3 Charakteristika výzkumného vzorku	34
5.4 Použité metody	34
5.5 Presentace výsledků a jejich interpretace	35
6. Diskuse.....	48
Závěr.....	50
Resumé.....	51
Anotace	52
Klíčová slova	52
Použitá literatura.....	53
Příloha	56

Úvod

Pro svou bakalářskou práci jsem si vybrala téma „Trávení volného času vysokoškolské mládeže hraním MMOPRG“. Tato problematika mě velmi zajímá už proto, že ve své profesi jsem s vysokoškolskou mládeží v každodenním styku a taky mám doma syna vysokoškoláka, který část svého volného času tráví u počítače.

Hraní počítačových her můžeme v dnešní době považovat za velmi rozšířenou volnočasovou aktivitu. Volný čas je podle Krause a Sýkory¹ prioritně předmětem pedagogiky volného času, která se zabývá obsahem, formami i prostředky edukačních aktivit pro pozitivní působení ve volném čase mládeže.

Problematikou kvalitního trávení volného času současných mladých lidí se společnost zabývá neustále. Snažíme se zjistit, co zajímá dnešní děti a mládež, co je ovlivňuje při výběru volnočasových aktivit, čemu dávají přednost. Nabídka je v současné době velmi široká a ne všechno je kvalitní a pro mladé lidi prospěšné. Nejsou bohužel jen rodiny, kde se rodiče snaží děti podporovat tím, že jim zajistí docházku do sportovních či uměleckých kroužků nebo jazykových kurzů. Jsou i rodiny, kde se volnočasové aktivity dětí moc neřeší. Někdy za to může nezájem rodičů o to, co vlastně jejich dítě dělá ve svém volném čase, u někoho zase může hrát roli ekonomická stránka jmenovaných aktivit, neboť ty opravdu nejsou v dnešní době nejlevnější.

Děti ponechané bez určité míry dozoru, si pak ve svém volném čase, osvojují nesprávné návyky, špatné životní postoje a zejména v dospívání nesprávné životní role, vztah k povinnostem, práci, chování a modelům budoucího života. Lehce pak mohou propadat různým závislostem a to nejen na alkoholu, cigaretách a drogách, ale i na automatech a díky dnešnímu fenoménu internetu i počítačových hrách.

Internet hraje v dnešní době v životě mladých lidí velmi důležitou roli, Toto virtuální prostředí jim nabízí nepřeberné množství informací, aktivit, možnost studia, seznamování, sdílení kulturního, společenského, sportovního nebo politického dění v reálném čase na jakémkoliv místě ve světě. Bohužel ale také anonymitu, která může být pro děti a mladé lidi sice lákavá, ale i zrádná. Hraní počítačových her na internetu se tak může lehce změnit z nevinné zábavy na nebezpečnou závislost.

¹ KRAUS, B., SÝKORA, P.: Sociální pedagogika I. Brno: IMS 2009. str. 50

I. TEOREICKÁ VÝCHODISKA PRÁCE

1. Mládež a volný čas

Jak vymezit věk, který by charakterizoval mládež. Tuto křehkou hranici mezi dětstvím a dospělostí. Jako jedno z vymezení může posloužit Úmluva o právech dítěte (OSN, New York, 20. 11. 1989).

„Mladí lidé ve věku od 15 do 25 (případně do 26) let se podle běžného chápání a dokumentů mezinárodních organizací pokládají za mládež. Instituce OSN pro statistiku a služby mládeži průběžně využívají tohoto společenského vymezení, přihlížejí však také k jiným definicím uplatňovaných v některých zemích. Bilá kniha o mládeži Evropské komise (2001) do pojmu mládež zahrnuje rovněž mladé dospělé (18-25 let)“.²

Podle Říčana³ mládí vrcholí mezi patnácti a dvaceti roky života. Podle něj má člověk v tomto věku porozumět sám sobě, najít své místo ve světě, dokázat co vydrží a dokončit přípravu pro své společenské uplatnění v práci nebo udělat důležité rozhodnutí při jeho hledání (nástup na vysokou školu). Příhoda⁴ se s hranicí dvaceti let shoduje, avšak u vysokoškolačů přidávají spolu s Říčanem tři roky, vzhledem k ekonomické závislosti a pokračování „žákovské role“, která jejich adolescenci prodlužuje.

1.1 Vymezení pojmu mládež

Dospívání je spojeno jak s fyzickými změnami, tak velkými změnami duševního života mladého člověka. Ten se cítí již jako dospělý jedinec, ale jeho okolí, zejména rodina ho tak ještě nevnímá, přestože jej rodiče a sourozenci za dítě už nepokládají. Jeho závislost na rodičích dále přetrvává a nemusí být jen finanční. Společnost i škola od něj očekává vyšší nároky, větší zodpovědnost. Vývojová psychologie nazývá toto období adolescence.

Období adolescence je vývojové období člověka, kterému předchází puberta a po které již následuje dospělost. Navazuje citové vztahy, je k sobě kritický.

² HOFBAUER, B.: Děti, mládež a volný čas. Praha:Portál, 2004. str. 22

³ ŘÍČAN, P.: Cesta životem. Praha:Portál, 2004. str. 191, 192

⁴ ŘÍČAN, P.: Cesta životem. Praha:Portál, 2004. str. 191, 192

„Dospívající se začínají lišit jak od dětí, tak od dospělých, vytvářejí si zvláštní znaky i specifickou subkulturu s odlišným vyjadřováním, oblečením a úpravou, někdy zakládají i zvláštní neformální či formální seskupení, různá „hnutí mládeže“.⁵

V tomto období je mladý člověk pohlacen zájmem o sebe po všech stránkách. Klade velký důraz na to, jak vypadá, jaký je jeho zevnějšek. Chce vypadat atraktivně, zajímavě, dodává mu to pocit sebevědomí, které je v tomto období velice důležité. Naopak, pokud si je vědom nějakého svého nedostatku (handicapu), jímž je například tělesná vada, nadváha, nebo vada řeči (koktavost), nošení brýlí a podobně, může to v tomto období na adolescenta velice negativně působit. Jeho sebejistota, suverenita je narušena a velice těžko se s tím vyrovnává.

V tomto období života se také stále srovnává se svými vrstevníky. Chce se jim vyrovnat a také je pro něj důležité to, co si o něm druzí myslí. Záleží mu na zevnějšku, chce se líbit, snaží se nosit podobné oblečení, jaké uznávají jeho vrstevníci. Fyzická krása, přitažlivost pro opačný protějšek je v tomto období, zejména u dívek velmi důležitá.

V této etapě vývoje má touhu po osamostatnění, chce být nezávislý, respektovaný. Bývá také označována dobou velkých citových krizí a zmatků. Jedním z nejdůležitějších úkolů tohoto období je hledání identity.

Erikson⁶ tuto fázi vývoje nazývá **období hledání, rozvoj a vytváření vlastní identity**. Jeho charakteristika dospívajícího “jsem to, čemu věřím“, podle něj odráží tendenci hledat nezpochybnitelné hodnoty a ideály a s nimi se ztotožnit. Erikson⁷ vychází z předpokladu, že v každém vývojovém období musí jedinec dosáhnout určité vývojové proměny své osobnosti, která mu umožní vyřešit úkol, odpovídající očekávané úrovni jeho kompetencí a požadavků společnosti. Každou vývojovou fázi definuje prostřednictvím jejího hlavního cíle, jehož je třeba dosáhnout a problém, k němuž by jeho nesplnění vedlo. V tomto období hledání identity zní riziko, vyplývající z jeho nezvládnutí: konfuze rolí a pocity nejistoty vyplývající se vztahu k sebepojetí.

Marcia⁸ vytvořil model čtyř stádií identity adolescenta:

1. **Difúzní identita** je stav, kdy adolescent nemá potřebu sebedefinování, mění své názory i chování, které je často v souladu s očekáváním či normami skupiny, které je členem.

⁵ LANGMEIER, J., KREJČÍŘOVÁ, D.: Vývojová psychologie. Praha:Grada, 1998. str. 142

⁶ VÁGNEROVÁ, M.: Základy psychologie. Praha:Karolinum, 2007. str. 262

⁷ VÁGNEROVÁ, M.: Psychologie osobnosti. Praha:Karolinum, 2010. str. 149

⁸ ŠMAHEL, D.: Co dělají čeští dospívající na internetu, *Psychologie dnes*, 7-8/2004, str. 33

2. Ve stádiu **předčasné uzavřené identity** adolescent přebírá názory od autorit, je spíše konvenční, závislý na autoritách-obvykle rodičích.
3. Ve stádiu **nezávislé identity** adolescent zažívá stavy úzkosti a pochybností, zkouší nové role, objevuje nové hodnoty.
4. Ve stádiu **dosažené identity** adolescent prohází krizí hledání a pochybností, přičemž zároveň přijímá zodpovědnost závazku.

Podle Říčana⁹ znamená mít identitu, něco jako znát odpověď na otázku, kdo jsem, znát sám sebe, rozumět svým citům, vědět kam patřím, kam směřuji, čemu doopravdy věřím, v čem je smysl mého života. Podle něj to znamená jistotu sebe samým, zodpovědnost za své činy, realistické sebevědomí, znalost svých možností a mezí. Být pevně zakotven v tradici a podílet se aktivně na tvorbě budoucnosti, osobní i společenské. Také to podle něj znamená být přesvědčen o své jedinečnosti, znát své nezaměnitelné místo, svou nenahraditelnost, a to všechno nejen intelektem, nýbrž celou hloubkou své bytosti. Znamená to mít větší podíl na vlastním životě.

*„Mezi typické vlastnosti adolescence se obvykle řadí kritičnost a touha po vytváření samostatných názorů a vlastních systémů hodnot. Tato tendence se pak těžko srovnává se snahou dospělých předávat dospívajícím již hotová hodnotící schémata s očekáváním, že přijmou názory a přesvědčení, které vychovávající generace pokládá za jediné správné a závazné“.*¹⁰

Komunikace s dospívajícími bývá velmi složitá. Reakce a chování dospívajících se liší případ od případu. Podle Goddetové¹¹ neexistuje typický profil adolescenta, stejně jako neexistuje jediná forma dospívání. Postoje a chování dospívajícího se tak liší v závislosti na jeho momentální situaci, věku, příslušnosti k rodině, k sociální skupině, školní docházce nebo podle toho, jestli sám sobě dovolí nebo nedovolí „vstoupit do období dospívání“ a také podle rodinné, školní a sociální tolerance vůči jeho projevům chování typického pro tento věk.

Mladí lidé jsou v tomto věku velmi kritičtí ke svému okolí. Důsledně trvají na svých názorech, požadavcích, potřebách. Důsledně se domáhají svých práv. Většinou se rozhodují podle svého uvážení a málokdy si nechají poradit od rodičů nebo jiné autority. Mají pocit, že dospělí jim nerozumí, jejich názory jsou zastaralé. Často kritizují životní styl rodičů, chtějí žít jinak, lépe, zajímavěji. Odsuzují konzumní styl života, chtějí si hlavně užívat s přáteli, bavit se, zažívat

⁹ ŘÍČAN, P.: Cesta životem. Praha:Portál, 2004. str. 191, 217

¹⁰ TAXOVÁ, J.: Pedagogicko-psychologické zvláštnosti dospívání. Praha: SPN, 1987, str. 73

¹¹ GODDETOVÁ, E. T.: Umění jednat s dospívajícími. Praha:Portál, 2001, str. 21

spousta dobrodružství, mít čas na své koníčky a povinnosti je nudí. Vyrůstali však v určitém prostředí, byli ovlivňováni určitými normami chování, zvyklostmi rodiny, chováním nejbližších, sociálním prostředím, a proto v jejich chování a jednání se všechny tyto hodnoty odráží.

1.2 Pojem „volný čas“

Už pouhé vyslovení těchto dvou krátkých slov ve většině lidí vyvolává velmi příjemné představy. Jak ho jen správně definovat?

Podle Hofbauera¹² je to čas, kdy člověk nevykonává činnosti pod tlakem závazků, jež vyplývají z jeho sociálních rolí, zvláště z dělby práce a nutnosti zachovat a rozvíjet svůj život. Někdy se vymezuje jako čas, který zbývá do splnění pracovních i nepracovních povinností. Přesnější a úplnější je však jeho charakteristiky jako činnosti, do níž člověk vstupuje s očekáváním, účastní se jí na základě svého svobodného rozhodnutí, která mu přináší příjemné zážitky a uspokojení. Jako hlavní funkce volného času se uvádějí: odpočinek (regenerace pracovní síly), zábava (regenerace duševní síly), rozvoj osobnosti (spoluúčast na vytváření kultury).

Volný čas je podle Krause a Sýkory¹³ prioritně předmětem pedagogiky volného času, která se zabývá obsahem, formami i prostředky edukačních aktivit pro pozitivní působení ve volném čase mládeže. Známkou volného času je tedy lidská svoboda, v níž může být člověk pouze sám sebou, své volnočasové aktivity si může sám zvolit a sám se v nich seberealizovat.

Mezi základní funkce volného času patří zejména: Kompenzace, komunikace, regenerace, rekreace, vzdělání, kultivace. Do volnočasových aktivit tedy nepatří povinnosti spojené s provozem domácnosti, sebeobsluha, základní péče o zevnějšek, činnosti spojené s biologickou existencí člověka (jídlo, spánek, hygiena, zdravotní péče).

1.3 Volný čas a rodina

Zatímco dospělí si svůj volný čas dokáží zorganizovat a naplňovat sami, děti a mládež ještě nemají tolik zkušeností a vědomostí. Zde je namísto zásah jak pedagogický tak výchovný ze strany rodiny. Základ správných návyků trávení volného času by měla poskytovat především rodina. Dítě se učí nejlépe nápodobou životního stylu rodiny, přebíráním způsobu trávení volného času svých rodičů. Problém samozřejmě nastává v situaci, kdy rodina neplní

¹² HOFBAUER, B.: Děti, mládež a volný čas. Praha: Portál, 2004. str. 13

¹³ KRAUS, B., SÝKORA, P.: Sociální pedagogika I. Brno:IMS, 2009. str. 50

zcela řádně funkci výchovného prostředí. Rodiče mohli vyrůstat v prostředí motivačně chudém, nebyli podporováni k aktivnímu prožívání volného času, a proto nejsou teď schopni svým dětem předávat žádoucí návyky.

Další otázkou je finanční náročnost některých volnočasových aktivit. Většina současných rodin má rozpočet vlivem světové finanční krize značně napjatý. Existují ale i méně nákladné vhodné aktivity, které lze s dětmi vykonávat. Například je možné provozovat celoročně pěší turistiku, v létě plavání. Velmi záleží také na tom, aby mělo dítě pocit, že je součástí plánování těchto rodinných aktivit. Samozřejmě to musí odpovídat věku dítěte, jeho možnostem jak fyzickým tak psychickým.

Každá rodina by měla být inspirátorem, podporovatelem a iniciátorem volnočasových aktivit svých dětí, učit je správným návykům trávení volného času. Toto působení se uskutečňuje podle Hofbauera¹⁴ především:

- **Nápodobou a reprodukcí vzorců pozitivního volnočasového chování rodičů prostřednictvím účasti dětí na volnočasových aktivitách rodiny.**

To znamená, že děti by se měly aktivně účastnit veškerých rodinných oslav, setkání se širší rodinou, zábav, společenských her, vycházek, návštěv divadel, kina, výletů, rodinných dovolených. Je nežádoucí děti z těchto aktivit vylučovat.

- **Uskutečňováním individuálních a společenských pravidelných zájmových činností dětí v rodině (sportovních, turistických, uměleckých technických, přírodovědných, zábavných aj.)**

Rozumíme tím, že rodiče své dítě mohou motivovat tím, že ho zapojují do činnosti, kterou sami provádějí a v dítěti tak vidí logického pokračovatele a zachování kontinuity. Zde se skrývá nebezpečí, že pokud dítě pokračuje v zájmové činnosti rodičů, mohou jím být kladeny na dítě nepřiměřené nároky, neboť v něm vidí možnost, jak si splnit své nenaplněné sny. Dítě si pak hledá jiný zájem, než jsou zájmy rodičovské. Důležité je, aby ho žádaná činnost bavila.

- **Citlivým sledováním a cílevědomým reagováním na potřeby, zájmy a nadání dětí, které se k takové činnosti sami přihlásí nebo jež k účasti na ní rodiče přímo vybědnou a podpoří její realizaci mimo rodinu.**

¹⁴ HOFBAUER, B.: Děti, mládež a volný čas. Praha: Portál, 2004. str. 61, 62

Starší děti se postupně osamostatňují, více chtějí provádět své zájmy v kolektivu svých vrstevníků a na rodině záleží, jak bude tyto aktivity podporovat.

Je důležité uvést, že plánování volnočasových aktivit dospívající mládeži není snadné. Zatímco mladší děti se většinou podrobí plánovaným akcím ze strany rodiny bez odporu, s adolescenty je situace mnohem složitější. Chtějí trávit většinu svého volného času se svými vrstevníky, dle svého vkusu a těžce nesou jakoukoliv snahu ze strany rodičů je v tomto směru omezovat nebo usměrňovat.

Pro zdravý vývoj mladých je důležité, aby měli pocit, že volného času se jim ze strany rodičů dostává srovnatelného množství s vrstevníky. Rodiče by měli při rozhodování o vhodných zálibách naslouchat svým dětem, ale jejich volnočasové aktivity musí mít pod kontrolou.

1.4 Škola a volný čas

Škola plní zejména funkci vzdělávací a výchovnou. Vytváří podmínky pro pozitivní návyky na trávení volného času dětí a mládeže. Platí to jak na základní, tak na střední nebo vysoké škole. Důležitá je dobrovolná účast na těchto volnočasových aktivitách pořádaných školou.

Podle Hofbauera¹⁵ volnočasové aktivity školy v letech školní docházky odkrývají zájmy a nadání mladých lidí, rozvíjejí je samy nebo tomuto rozvoji dávají podmínky. Jejich prostřednictvím pomáhají utvářet pozitivní vztah dětí a mladých lidí k dalším způsobům vzdělávání prostřednictvím volnočasových aktivit, budoucí profesí a celému životu. To potvrzují studijní, profesní a životní kariéry mnoha účastníků předmětových olympiád, uměleckých nebo sportovních soutěží, kteří se v původně „pouze“ zájmových oborech profesionalizovali, dosahují v nich špičkových výsledků a v současnosti přispívají k rozvoji svého oboru.

Již při volbě školy pro dítě je důležité vědět, jaké zájmové kroužky, ať již vědomostní, umělecké nebo sportovní vybraná škola nabízí, jak k uskutečňování volnočasových aktivit slouží například školní družiny, školní kluby, různé zájmové kroužky apod.

Pro mládež je velmi důležitá správná volba volnočasové aktivity, neboť trávení volného času je jedním z ukazatelů životního stylu. Kdo netráví svůj volný čas sportem a nemá žádné užitečné koníčky, může z nudy experimentovat s drogami, dopouštět se drobné kriminality, šikany vrstevníků, nebo se věnovat jiné nežádoucí aktivitě.

¹⁵ In HOFBAUER, B.: Děti, mládež a volný čas. Praha: Portál, 2004. str. 66,67

Podle Krause a Sýkory¹⁶ můžeme chápat výchovu uskutečňovanou ve spojitosti s volným časem z dvou různých pohledů:

- **Výchova ve volném čase**

Jedná se výchovu prostřednictvím aktivit volného času. Smyslem je utváření individuálních rysů účastníků těchto činností a jeho působení mezi druhými lidmi. Východiskem, ale i cílem volnočasových aktivit je osvojení si nových znalostí, dovedností a kompetencí. Činitelem výchovy může být rodina, vrstevnická skupina, hromadné sdělovací prostředky a informační technologie nebo různé kluby, sdružení, organizace.

- **Výchova k volnému času**

Jde v ní o seznámení se s množstvím volnočasových aktivit, poskytnutí základní orientace a pomoc při nalezení vyhovující oblasti činností seberealizace a uspokojení. Jde o vytvoření návyků pro budoucí trávení volného času.

1.5 Patologie volného času

*„Pokud se o děti po vyučování kdo nestará... .. dospívají zhusta malí nezbedové v neuzitečné, ba škodlivé živly společnosti, jejich žalářování a ošetřování v káznících pohlcuje ohromnou část důchodu státního“.*¹⁷

MŠMT¹⁸ uvádí, že škodlivé neboli sociálně patologické projevy trávení volného času mohou mít více příčin. V prvním případě jde o selhání kontroly ze strany rodiny. Ta selhává ve své prioritním poslání – ve výchově. Bohužel rodiče mají dnes mnohem méně času, nároky v zaměstnání neustále rostou a děti mají volného času leckdy nadbytek. Další příčinou může být špatný vliv vrstevnické skupiny. Na vině může být také špatná organizace denního režimu, velké množství povinností, nuda, absence volného času, média, virtuální prostředí počítačů, internetu.

Do této skupiny dětí a mládeže se zvýšeným rizikem výskytu společensky nežádoucích jevů patří:

- chroničtí „sledovači“ televize, filmů a počítačových her,
- mládež bloudící po ulicích a restauračních zařízeních a ubíjejících nudu,

¹⁶ KRAUS, B., SÝKORA, P.: Sociální pedagogika I. Brno:IMS, 2009. str. 54

¹⁷ TAUBEREK, K.:Rukověť školství obecného. Praha:J.Kl. Kober, 1892.

¹⁸ MŠMT: www.msmt.cz/uploads/soubory/prevence/olnycas.pdf,str. 11, 12 (3. 12. 2011)

- mládež vyhledávající dramatické a dobrodružné aktivity zástupným způsobem; pomocí násilí, kriminality, drog, alkoholu apod.

Mladí lidé jsou v dnešní době bez správných návyků trávení volného času vystaveni různým lákavým nástrahám současného světa. Čelit musí nástrahám světa skutečného a světa virtuálního – prostředí Internetu. Kontrola způsobu trávení volného času dětmi je pro rodiče ve skutečném světě leckdy obtížná. Kontrolovat, co dělá mládež ve světě virtuálním je ještě složitější. Počítačové schopnosti mládeže jsou zpravidla na mnohem vyšší úrovni než počítačová gramotnost jejich rodičů. Také zdánlivá nevinnost této aktivity v mnoha rodičích nevyvolává obavu; vždyť jen sedí doma v pokoji u počítače. Přitom nástrahy, které na jejich děti číhají, jsou srovnatelné, ne-li horší, jako ve skutečném světě. Také zde se mohou setkat s pedofily, šikanou, sexuálním obtěžováním, nelegálním sdílením jak hudby, tak filmů.

2. Fenomén zvaný Internet

*„Sít' Internet se skládá z množství různě vzájemně se propojujících institucí tvořících společenství sahající z jednoho konce světa na druhý. Internet je vstupní branou do kybernetického prostoru. Kybernetický prostor (Cyberspace) představuje na konci dvacátého století elektronickou infrastrukturu a obsahuje skutečný vesmír myšlenek a informací, do něhož vstupujete vždy, když používáte počítač“.*¹⁹

Na vzniku Internetu začali pracovat ve Spojených státech Amerických už před 42 lety. Z původní snahy propojit jednotlivé vojenské základny, města a důležité státní instituce a úřady v případě nějaké přírodní či nukleární katastrofy tak, aby dokázala odolávat různým kolizím, se během pár let projekt prudce rozrostl. Překročil hranice USA a zasáhl celý svět pod názvem Internet.²⁰

Internet, tak jak ho známe, poskytuje běžnému uživateli množství různých služeb. Nejvýznamnější službou poskytovanou Internetem je bezpochyby WWW, která vnikla v roce 1991, kdy ji světu představil jeden z jejích tvůrců Tim Berners-Lee²¹.

Letos 6. srpna 2011 tak oslavil web dvacet let. Česká republika byla k této celosvětové počítačové síti připojena 13. 2. 1992²².

Podle Československého statistického úřadu v druhém čtvrtletí 2011 činila velikost internetové populace 62% domácností. Ve stejném období vlastnilo domácí počítače 2/3 domácností. Za posledních pět let vzrostl počet domácností vybavených osobním počítačem o 1, 2 mil. (o 77 %) a internetem dokonce o 1,4 mil. (125 %).

Na pomyslném žebříčku EU by se Česká republika nacházela na 20. místě, co se týká vybavenosti osobním počítačem a na 18. místě z hlediska připojení k Internetu.²³

¹⁹ EDDINGS, J.: Jak pracuje Internet. Brno:UNIS, 1995. Překlad: Miroslav Dressler. str. 1

²⁰ EDDINGS, J.: Jak pracuje Internet. Brno:UNIS, 1995. Překlad: Miroslav Dressler. str. 9

²¹ <http://www.cnews.cz/tim-berners-lee-vynalezce-webovych-stranek> (31. 10. 2011)

²² <http://www.cesnet.cz/akce/2012/20let-internetu/> (10. 3. 2012)

²³ http://www.czso.cz/csu/tz.nsf/i/na_internet_je_pripojeno_62_ceskych_domacnosti_ze_sta20111129 (3. 12. 2011)

2.1 Internet a jeho služby

Které služby nabízí Internet? K základním službám, které dnes zná každý běžný uživatel, patří například:

- WWW – webové stránky, které jsou zobrazovány pomocí webových prohlížečů,
- elektronická pošta – neboli e-mail, který zabezpečuje přenos zpráv,
- VoIP – telefonování pomocí Internetu (Skype),
- Instant messaging – on-line (přímá) komunikace mezi uživateli,
- FTP – přenos souborů,
- DNS – domény (systém jmen počítačů pro snadnější zapamatování),
- On-line hry a další služby.

Mezi nejdůležitější služby patří vyhledávání informací. Prostředí Internetu se může představit jako obrovskou knihovnu plnou nejrůznějších informací, které jen čekají na své objevení. Také proto jsou knihovny nejčtenějšími a nejviditelnějšími zdroji v síti Internetu.

V síti Internet je ovšem mnoho dalších zdrojů informací. Můžeme navštívit archiv irské literatury CURIA, informovat se o výstavě ve Vatikánu, studovat architekturu v benátském Istituto Universitario de Architettura nebo zakoupit knihu v nějakém knižním obchodě připojeném on-line k Internetu. Můžete se zúčastnit diskusí, komunikovat s lidmi v oblastech postižených válečným konfliktem nebo si vyměňovat zkušenosti s lidmi, kteří mají stejné koníčky jako vy.²⁴

Informace, které požadujeme, lze najít pomocí takzvaných fulltextových vyhledávačů. Mezi nejvýznamnější patří internetový vyhledávač Google.com. Jeho předností je obrovské množství poskytovaných informací. Nabízí ovšem kromě vyhledávání informací i mapy, nákupy po internetu, obrázky, videa, e-mail (G-mail), on-line diskuse aj. Mezi další vyhledávače můžeme uvést Bing a Jyxo.

Dalšími službami, které pracují na principu webových odkazů, jsou takzvané Internetové portály neboli katalogy. V české republice je asi nejoblíbenější Seznam.cz, Centrum.cz, atlas.cz, Yahoo! Všechny tyto portály nabízejí kromě možnosti vyhledávání informací také zpravodajství, televizní programy, elektronickou poštu, videa, slovníky, mapy atd.

²⁴ EDDINGS, J.: Jak pracuje Internet. Brno:UNIS, 1995. Překlad: Miroslav Dressler. str. 10

Ale Internet není pouze zdrojem informací, zejména pro mladé lidi je nevyčerpatelnou studnicí zábavy, komunikace a her. Mezi ty nejoblíbenějšími, lze uvést například:

Sociální sítě

Hitem, pro mládež v oblasti virtuálního prostředí jsou v posledních letech zejména sociální sítě, pomocí kterých se lidé v prostředí Internetu sdružují. Využívají jej, buď že nemají jinou možnost se seznamovat, nebo jednoduše hledají spřízněné duše. Mezi nejoblíbenější sociální sítě patří určitě Facebook.com, Twitter.com, Lidé.cz, MySpace, Google+.

Weblog

Dalším zdrojem zábavy je psaní osobních deníků na web. Tento „webový deníček“ obsahuje většinou příspěvky jednoho autora, „bloggera“. Weblog bývá většinou autorem zpřístupněn tak, aby mohl čtenář reagovat na zveřejněný článek komentářem. Tyto deníčky mohou být zaměřeny na autorovy koníčky, osobní zkušenosti například z cestování, vyjadřování politických názorů aj.

Chat

Oblíbenou činností, zejména mladých lidí je takzvaný chat, neboli jak říkají mladí lidé, poklábosit na Internetu. Komunikace může probíhat mezi dvěma nebo i více lidmi, která je v reálném čase. Internet nabízí velké množství chatů, takže uživatel si může vybrat podle svého pohlaví, věku, zájmu, bydliště, apod. Při vstupu se musí zaregistrovat. Může vstoupit i jako nezaregistrovaný, má však omezené pravomoci.

Hry na počítači

Hraní počítačových her patří mezi velmi oblíbené činnosti dnešní mládeže. Slouží k relaxaci, někdy ke zvýšení adrenalinu nebo získání nových dovedností. Počítačové hry se v současnosti vyznačují vysokou grafikou, působí skoro jako skutečnost. Uživatel si může zvolit buďto jednoduché webové hry, například flashové hry, které nevyžadují více než jednoho hráče až po on-line hry MMORPG, které hraje propojeně více hráčů v reálném čase třeba na celém světě.

2.2 Komunikace na Internetu

*„Smyslem každé komunikace je dorozumět se a případně pozměnit svůj „vnitřní kontext“ v mysli, ve vědomí i v nevědomí. Obohatit se o pocit sounáležitosti, vnést do něj novou informaci. Informace, které přijímáme, informují nejen nás, ale doslova v nás“.*²⁵

Sociální komunikace je sdělování informací mezi lidmi a je nezbytnou sociální podmínkou pro život člověka. Dochází při ní k výměně názorů, idejí, představ, pocitů i postojů.

Mezi pět hlavních funkcí komunikování patří: Informovat, instruovat, přesvědčit, vyjednat, domluvit se, pobavit.²⁶

Virtuální prostředí Internetu umožňuje několik způsobů komunikace. Může probíhat buďto **synchronně**, a to především pomocí různých chatů či diskusních skupin, nebo **asynchronně**, účastí v diskusním fóru, prostřednictvím příspěvků rozesílaných elektronickou poštou, pomocí webových nástěnek apod. Každý si může vybrat způsob komunikace, která vyhovuje jeho osobnosti.

Komunikace na Internetu je velice specifická. Člověk je přesvědčen o naprosté anonymitě prostředí, které se odráží v jeho změně chování.

Mladí lidé při komunikaci na Internetu velice rádi využívají synchronní komunikaci. Připojením na ICQ si dopisují i s více lidmi najednou, přitom si mohou vyřizovat třeba e-maily. Mají pocit, že jsou velice pohotoví, aktivní, mají pocit, že „žijí na plno“. Při tomto způsobu komunikace je ovšem nezbytné umět dobře a rychle reagovat. Jazyk, který používají, je jednoduchý, často užívají zkratky a odpadá zde neverbální komunikace.

Řada lidí údajně vnímá svou existenci v kyberprostoru Internetu jako jiný život – jakousi hru s pravidly a principy, jež neplatí v reálném životě. Tradiční internetová filozofie praví: všichni jsou si rovni. Na Internetu se nehraje na sociální postavení či funkce, bledne význam akademických titulů, rozdělení podle pohlaví. Všichni mohou hrát jakékoliv role. Spoluúčastníci internetové diskuse netuší, zda sedíte za dubovým stolem luxusně vybavené kanceláře své vily, či jste si konečně ušetřili na hodinu v internetové kavárně.²⁷

Virtuální realita používá počítače k stimulaci prostředí, které se jeví pozorovateli jako realita. Dává nám pocit sebe sama v jiném světě.²⁸

²⁵ VYBÍRAL, Z.: Psychologie komunikace. Praha: Portál, 2005. str. 22

²⁶ VYBÍRAL, Z.: Psychologie komunikace. Praha: Portál, 2005. str. 31

²⁷ KOUCKÁ, P.: Žijete on-line? *Psychologie dnes*, 7-8/2006, roč. 12, str. 12-15

²⁸ EDDINGS, J.: Jak pracuje Internet. Brno: UNIS, 1995. Překlad: Miroslav Dressler. Str. 153

Anonymitu v Internetu lze dle Šmahela²⁹ rozdělit na dva základní typy – anonymitu objektivní a subjektivní. Anonymita objektivní popisuje, jaká je opravdu reálná možnost identifikace identity uživatelů – jaká je šance vašeho skutečného „já“. Anonymita subjektivní znamená, co si mi sami myslíme o své anonymitě na internetu a jaký je náš názor na míru našeho „utajení“. Při komunikaci ve virtuálním prostředí Internetu se jedinec prezentuje prostřednictvím svého „nicku“, tedy nějaké své přezdívky nebo avatarem, který může představovat obrázek nebo fotografie. Mladí lidé se snaží, aby jejich prezentace byla co nejatraktivnější, mají touhu zaujmout. Podle Šmahela může jistý stupeň atraktivity zvyšovat také smysl pro humor.

Zejména dospívající vyhledávají toto anonymní prostředí při hledání své identity, neboť hledání vlastního „já“ je v období adolescence jedním z nejdůležitějších úkolů. Potřebují mít pocit, že někam patří a v prostředí Internetu se jim otvírají neomezené možnosti různých zájmových skupin a lidí, se kterými mají možnost komunikovat, a to vše bez kontroly rodičů. Virtuální prostředí je pro mladé lidi velmi dobrodružné a dobrodružství a únik z nudy všedního reálného světa je to, co mladé lidi velice láká a vábí.

Vybíral³⁰ uvádí, že při neformální synchronní i asynchronní komunikaci mladí lidé rádi využívají takzvané emotikony neboli smajlíky. Tyto obrázkové šifry zasazují do textu aktuální emoce. Počet těchto emotikonů neustále roste.

Mezi ty nejvíce používané patří například:

- :-) úsměv
- :-(smůla, pláč, problém
- 8:-) uvažuješ jako dítě (holčička s mašlí)
- (:-& zlobím se
- (:-: velký smutek
- [O!O] překvapení: „to valíš oči“

Virtuální svět je pro mnohé mladé lidi nadějí. Pokud jsou v reálném světě nesmělí, nebo nejsou příliš atraktivní, či mají nějaký zdravotní handicap, ve virtuálním světě mohou být, kým chtějí.

²⁹ ŠMAHEL, D., VESELÁ, M.: Interpersonální atraktivita ve virtuálním prostředí. *Československá psychologie*, 50/2006, str. 174-181

³⁰ VYBÍRAL, Z.: Psychologie komunikace. Praha: Portál, 2005. str. 283

2.3 Vztahy, lež a agrese v prostředí Internetu

Virtuální vztahy

Ve virtuálním prostředí Internetu mohou zažít všechny možné emoce. Lásku, agresi, přátelství, nenávisť. Mladí lidé, zejména ti méně komunikativní ve skutečném životě, hledají především přátelství a doufají i v lásku. Nesmělí nebo méně atraktivní lidé se mohou v prostředí Internetu naučit lépe komunikovat, navazovat partnerské vztahy. Skryti v anonymitě mají větší sebevědomí. Účastní se pasivně nebo aktivně různých chatů nebo se sdružují pomocí sociálních sítí, z nichž nejoblíbenější mezi mládeží je zřejmě Facebook.com.

Tyto virtuální vztahy, přátelství nebo láska mohou existovat pouze ve světě Internetu a ve skutečnosti se nikdy jejich účastníci nesetkají, nebo mohou převést své virtuální přátelství do reálného světa. Šmahel³¹ uvádí, že při výzkumu Univerzity of Waschington se zjistilo, že lidé málokdy své virtuální přátele s reálnými seznamují. Také tyto vztahy jsou slabší než v reálném životě i když mohou být zároveň i romantičtější. Lidé se nebojí v tomto virtuálním světě dávat najevo více city a stávají se odvážnějšími a používají více fantazii.

Lež v prostředí Internetu

Na touhu navázat přátelské nebo citové vztahy navazuje přímo výskyt lží ve světě Internetu. Virtuální svět, kde člověk, díky anonymitě prostředí může ztratit veškeré zábrany, je totiž ideálním výskytem lhaní. Lidé ve snaze o lepší prezentaci své osobnosti, touze zvýšit svou atraktivitu snadno podléhají pokušení trošku se „vylepšit“ v očích svých virtuálních přátel nebo lásek. Lidé zřejmě nemají s lhaním na Internetu problém, neboť panuje rozšířený názor, že ve virtuálním prostředí lze vlastně více či méně každý. Berou toto prostředí jako zdroj relaxace a zábavy, proto svoje chování neberou jako porušení pravidel a norem chování. Baví je experimentovat se změnou pohlaví nebo sexuální orientace. Mohou se vydávat, za koho chtějí, a také svoji změnu v identitě kdykoliv bez vysvětlení ukončit.

Podle Šmahela a Koubalíkové³² nejvíce lidé lžou o svém věku, pohlaví, zaměstnání, vzdělání a příjmu. Podle očekávání nejvíce lžou mladí uživatelé Internetu ve věku 12-20 let. Lhaní u dospívajících může souviset s potřebou hledání sebe sama, formováním postojů, hodnot a vypořádáváním se s otázkou vlastní identity. Svou roli také může hrát potřeba dospívajících zařadit se do určité skupiny (např. mezi dospělé).

³¹ ŠMAHEL, D.: Psychologie a internet, děti dospělým, dospělí dětem. Praha:TRITON, 2003. str. 73- 75

³² KOUBALÍKOVÁ, S., ŠMAHEL, D.: Fenomén lhaní v prostředí internetu. Československá psychologie. 2008. str. 289-301

Agrese v prostředí Internetu

Podle Vybírala³³ většina lidí, kteří se vydávají do virtuálního světa Internetu, chtějí navazovat přátelské vztahy, pobavit se, najít zdroje informací, prostě pozitivně komunikovat se světem kolem sebe. Ovšem Internet je také „prostředím bez zábran“, neboli „disinhibice“. Vyjadřuje odložení zábran a skrupulí, ztrátu nebo překonání nesmělosti, plachosti či ostychu, a v krajních podobách může jít i o obcházení tabu a zákazů, tedy o jistou odvážanost či nevázanost na normy, která může být až anomální.

Vybíral³⁴ také píše, že podle Johna Sulera se na disinhibici při on-line komunikaci podílí šest hlavních faktorů:

- anonymita (druhý neví, kdo jsem, jsem se svou identitou ukrytý),
- neviditelnost (druhý nemůže vidět, jak vypadám),
- asynchronicita komunikace (reakci si mohu promyslet, nebo ji mohu odložit; není nutné, abych reagoval hned),
- solipsistické instrojekce (vše je v podstatě v mé hlavě, vytvářím si fantazii o tom, jak druhý vypadá, jak zní jeho hlas, takže si vytvářím fantazijní, nereálný svět),
- neutralizace statusu (stává se vedlejším a nepodstatným, jaké sociální postavení, titul, v reálném světě má on-line komunikující),
- a konečně další účinky samotné interakce.

Šmahel³⁵ uvádí, že to vše navádí k agresivním chováním, které je označováno jako „flame wars“. Výzkumy ukazují, že „fleming“, což je zkráceně agresivní chování ve formě slovního napadení, je v prostředí virtuální reality až čtyřikrát častější než v reálném životě.

Hledat příčiny agresivního chování můžeme například v pocitu frustrace, nebo nějaké projevy negace směrem k naší osobě. V reálném životě by si násilník případný útok jistě rozmyslel, ovšem ve virtuální realitě útočí okamžitě, ukolébán pocitem anonymity.

³³ VYBÍRAL, Z.: Psychologie komunikace. Praha: Portál, 2005. str. 272

³⁴ VYBÍRAL, Z.: Psychologie komunikace. Praha: Portál, 2005. str. 273

³⁵ ŠMAHEL, D.: Psychologie a internet, děti dospělým, dospělí dětem. Praha:TRITON, 2003. str. 13

3. On-line hry

Historii počítačových her můžeme vysledovat již od vzniku počítačů, neboť člověk je tvor hravý a záhy objevil, že počítače nemusí být pouze pracovní nástroje, ale zvláště po masovém rozšíření do domácností, také zdrojem zábavy. Úroveň her jde ruku v ruce s vyšší úrovní počítačů. Nutno říci, že počítačové hry jsou jednou z kategorií elektronických her.

3.1 Počítačové hry

Počítačové hry můžeme je rozdělit například na:

- hry na automatech s videohrami,
- hry, které lze hrát na televizním přijímači pomocí hrací konzoly, například Playstation, Sega, Nitendo
- hry, pomocí přenosné konzoly např. Nintendo DS,
- počítačové hry, hrané na počítači, např. on-line hry.

Např. Vaculík³⁶ uvádí tuto klasifikaci počítačových her:

Adventure

Většinou dobrodružný příběh, v němž má hráč určenou roli a plní úkoly nejrůznějšího typu. K hlavním motivům může patřit řešení detektivní zápletky, odhalování tajemných záhad nebo pohádkově laděný příběh.

Akční hry

Většina her tohoto typu je založena na spouště krve, střílení a zabíjení rozličných příšer, nestvůr a mnohdy i lidí. V některých případech jsou tyto hry doplněny o logické hádanky a úkoly. Chce-li hlavní hrdina vyhrát a postoupit dále, musí si cestu prostřílet.

Dungeon

Za tento typ bývají považovány takové hry, v nichž se hráč často pohybuje v temných podzemních chodbách plných moudrých kouzelníků, nebezpečných příšer a krásných vlád-

³⁶ VACULÍK, M.: Charakteristiky hráčů počítačových her v adolescenci. Československá psychologie, 1999, str. 165-179

kyní. Hráč sbírá a používá předměty na první pohled často neužitečné, míchá různá kouzla, uniká z pastí a nástrah.

Logické hry

Tento typ her vyžaduje nalezení optimálního sledu kroků vedoucích ke správnému řešení. Hráč přesouvá různé předměty na určená místa, řeší rébusy, hledá cestu z bludiště ven.

Simulátory

Tyto hry jsou velmi realistickými napodobeninami skutečných automobilů, letadel či vrtulníků. Některé z nich pocházejí z dílen vojenských instruktorů a jiných specialistů. Rozličnost bývá v těchto hrách často velmi vysoká. Hráč je postaven do role vojenského letce, pilota F1 i velitele kosmické lodi.

Sportovní hry

Sportovní hry jsou inspirovány nejrůznějšími typy sportů. Ke známým hrám patří např. hokej, basketbal, fotbal, golf, tenis. Objevují se však i jiné druhy sportů, např. rybaření nebo baseball.

Strategické

Strategické hry vyžadují uvážlivé kroky vedoucí k dosažení určeného cíle. Mohou být mírumilovných i násilných témat. Hráč obvykle ovládá větší množství hracích jednotek. Mezi typická témata patří stavba města, rozvoj lidské civilizace, vedení válečných bitev .

3.2 MMORPG hry

Název MMORPG doslova znamená "hra hraní rolí". V českém prostředí se však vžil termín „hra na hrdiny“, ač je tento termín nepřesný.³⁷ Vaculík je sice ve své klasifikaci konkrétně neuvádí, ale podle obsahu hry můžeme MMORPG hry zařadit pod hry strategické. První hry tohoto typu vznikaly již v 70. letech, avšak v českém prostředí se objevují až počátkem 90. let. Tento typ elektronických her byl vyvinut přímo pro možnost hraní na počítači v prostředí Internetu. Je založen na principu hrát „živě“ se dvěma nebo více hráči na celém světě v reálném čase. Vyžaduje to vysoký výkon počítače a rychlé připojení k Internetu.

³⁷ BLINKA, L., ŠMAHEL, D.: „Role-playing“ hry v kontextu analytické psychologie. Československá psychologie. 2007. str. 169-182

Hráč se buď připojuje k placenému serveru do prostředí, kde s ním mohou hrát tisíce lidí na celém světě, nebo na neplacené serveru, tzv. free herní zóny, kde hráči neplatí.

V rámci studie World internet project udávalo v České republice takový způsob zábavy jako svou volnočasovou aktivitu 70 % adolescentů. Podle údajů vedených na serveru <http://mmogchart.com> existuje přes 16 milionů předplacených účtů, které jsou využívány pro vstup ke hře. Kolik dalších nepředplacených vstupů existuje, si lze jen domýšlet. K hráčsky nejoblíbenějším on-line hře pak patří **World of Warcraft**.³⁸

World of Warcraft

Hráč vstupuje do hry, která již běží a pokračuje, i když on hru ukončí. Ocítá se ve virtuálním světě, který je tvořen dvěma světy. První je Azeroth a druhý Outland. Hráč vystupuje ve hře v roli zástupné postavy, jakéhosi avatara. Je na hráči, kterou identitu si pro svého avatara zvolí. V současné době je svět tvořen 12 rasami. Jsou rozděleny podle příslušnosti buď k Hordě, nebo k Alianci. Hordu tvoří např. Orkové, Nemrtví, Trollové, Krvaví Elfové a k Alianci patří Lidé, Trpaslíci, nebo Noční Elfové. Každá rasa má různé schopnosti a výstroj. Kromě rasy je možno si zvolit i povolání. Na výběr je mezi Válečníkem, Šamanem, Knězem, Zlodějem, Mágem, Lovcem, Druidem, Paladinem, Černokněžníkem. K jednotlivým povoláním jsou přiřazeny určité schopnosti. Hráč prochází pěšky nebo používá dopravní prostředek, který přísluší jeho rase. Prostřednictvím svého avatara se setkává nebo bojuje s jinými hráči. Na svém putování plní úkoly, za které získává body. Pomocí množství získaných bodů může např. nakupovat novou výstroj. Po splnění určitých úkolů se hráč dostává do vyšších levelů.

Mezi další úspěšné MMOPRG hry patří například:

Ultima Online

Je jednou z nejstarších on-line her. Byla spuštěna již v roce 1997. Ve své době patřila mezi špičkové hry. Aby člověk mohl ve virtuální zemi žít, musí si stvořit svého avatara, válečníka, mága nebo řemeslníka.

Star Trek Online

Tato hra je inspirována kultovním sci-fi seriálem z prostředí vesmíru a odehrává se v 25. století. Spojená federace planet reprezentovaná Hvězdnou flotilou je opět ve válce s Klingonskou říší. Hráči tedy mohou být na straně Hvězdné flotily nebo Klingonů.

³⁸ <http://www.ordinace.cz/clanek/zavislost-na-on-line-hrach-ohrozuje-zejmena-deti/>. (26.8.2011)

3.3 Hráči MMOPRG

Podle Vaculíka³⁹ byl proveden výzkum mezi brněnskými studenty středních škol ve věku 15-21 let. Bylo zjištěno, že 96% zkoumaných osob hrálo alespoň jednou v životě počítačovou hru. Na základě výsledků byli respondenti rozděleni do následujících skupin:

- nehráči, počítačové hry nehrají,
- sváteční hráči, kam byli zařazeni ti, kteří hrají minimálně 1x za měsíc, se pohybuje délka hry v rozmezí 0–2 hodiny,
- umírnění hráči, ti, kteří hrají 3–4 x týdně méně než 1 hodinu,
- náruživý hráči, věnují se počítačovým hrám 3–4 x týdně více než 1 hodinu.

Motivací hráčů ke hraní MMOPRG je možno rozdělit do tří základních skupin:

- dosahování úspěchů,
- sociální chování,
- ponořování.

Hráči, kterým jde o **dosahování úspěchů**, se soustředí na taktiku, soupeření, jde jim o rychlý postup jejich postavy ve hře. U **sociálního chování** jde hráčům zejména o kontakt se spoluhráči, rádi hrají v týmu, rádi komunikují. O **ponoření** hovoříme, pokud hráči považují hraní her za únik z reálného světa.⁴⁰

Podle míry závislosti a intenzity hry lze hráče rozdělit do sedmi kategorií⁴¹:

1. **Příležitostný hráč:** Hraje, jen když se nudí, aby „zabil čas“. Jeho poměr herní/reálný život je 5/95 %.
2. **Občasný hráč:** Hraní her ho baví, je nemá tolik času. Vede svůj výrazný společenský život, jeho poměr herní/reálný život je 15/85 %.
3. **Střídmý hráč:** Hraje pravidelně, na hru si udělá čas. Zkušenosti s hraním her má již slušné, jeho někteří kamarádi hrají také. Poměr herní/reálný život je 30-20/70-80 %.

³⁹ VACULÍK, M.: Charakteristiky hráčů počítačových her v adolescenci. Československá psychologie, 1999. str. 171

⁴⁰ SEMOTAMOVÁ, V.: MMOPRG a virtuální komunity. MU v Brně, BP 2009. str. 34-35

⁴¹ <http://mmogames.cz/kategorie/clanky/co-vlastne-chceme-od-mmoprg-2-cast-hra-realita-zavislost-chovani-105> (5. 1. 2012)

4. **Ortodoxní hráč:** Milovník her, hraje pravidelně, hraní věnuje velkou část svého volného času. Zatím ještě má reálný společenský život mimo hraní her. Poměr herní/reálný život činí 45-30/55-70 %.
5. **Pařan:** Znalec her, hraní tvoří jeho volný čas. Většinou jsou to zaměstnanci v oboru IT. Hraní bere velmi vážně, případné prohry nese agresivně. Jeho poměr herní/reálný život je na číslech 70-50/30-50 %.
6. **Závislák:** Hráč zaprodal duši. Myslí na hru neustále, Na jiné věci než hraní se těžce soustředí. Pracovní nebo studijní výsledky jdou dolů. Poměr herní/reálný život vystoupal na 75-90/10-25 %.
7. **Shluk bílkovin:** Veškerý čas tráví hraním her. Může nastat u náruživých hráčů – studentů v době prázdnin. Poměr herní/reálný život je 100/0 %.

Typický hráč MMOPRG her je podle Blinky a Šmahela⁴² introvert a myslivě zaměřený muž.

Jak se zdá, hraní počítačových her je velmi oblíbenou činností mladých lidí. Mezi náruživými hráči je více osob mužského pohlaví. Hra pro ně znamená především relaxaci, zábavu nebo zdokonalování dovedností.

3.4 Negativa a pozitiva související s nadměrným hraním MMOPRG

Negativa související s hraním MMOPRG her

Nadměrné hraní MMOPRG her se mohou projevovat jak na samotném hráči, tak na jeho rodině, přátelích, na vztazích mezi nimi. Tím, že volný čas věnuje především hraní her na úkor jiných aktivit, jako jsou práce, vzdělání, učení, přátelé, vztahy se dostávají se svým okolím do konfliktů. U mladých lidí jsou to především konflikty s rodiči.

Zdravotní rizika

Mezi negativa, která jsou spojena s nadměrným hraním on-line her se řadí také zdravotní rizika. Pokud hráč tráví dlouhé hodiny u počítače, mohou se u něj například objevit bolesti zad, ramen, bederní páteře nebo zápěstí. Hráč, který je zcela ponořen do hry, nevnímá čas kolem sebe, zapomíná na pitný režim, zanedbává pravidelné jídlo. Většinou si přinese k počítači „jen tak něco k zakousnutí“, často jsou to sladkosti. Tím může být ohrožen vzni-

⁴² BLINKA, L., ŠMAHEL, D.: „Role-playing“ hry v kontextu analytické psychologie. Československá psychologie. 2007. str. 181

kem nadváhy až obezity. Dlouhým pobytem před monitorem bývá velmi namáhán zrak. Pokud má hráč puštěny naplno reproduktory, může si způsobit i poruchu sluchu.⁴³ Mezi další zdravotní rizika můžeme rovněž zařadit změnu denního režimu. Mládež má totiž ve zvyku, hrát hry až do pozdních nočních hodin. Zejména během prázdnin jsou schopni hrát do ranních hodin a během dne spát. Dalším rizikem je únava, kterou mohou uměle potlačovat pomocí stimulantů, jako jsou káva, cigarety nebo drogy.

Sociální rizika

U náruživých hráčů může docházet také k tomu, že čím více zůstává ve virtuálním světě, tím více se vzdaluje světu skutečnému. Dochází tak narušení sociálních vazeb. Přestává mít čas na přátele, rodinu, jeho okruh přátel se zužuje a bývá nahrazován pouze virtuálními vztahy. Postupně utlumuje také své ostatní koníčky, sport a zájmy.

Konflikty

Zejména u školní mládeže a studujících dochází nezdědka ke zhoršení školních výsledků. Ty jsou pak příčinou konfliktů v rodině. Rodiče se snaží přimět hráče k tomu, aby omezil počet hodin strávených u počítače. Mají pocit, že by se měl potomek věnovat důležitější činnosti, např. studiu. Vadí jim také, že hraní her zabírá čas, který by mohli mladí lidé trávit se svojí rodinou.

Psychické změny

Hráč vstupuje do hry s postavou (avatarem), vlivem které prožívá jinou identitu, než kterou má v reálném životě. Virtuální svět je mnohem zajímavější a barevnější než skutečný a hráč se vrací do reality jen velmi nerad. Může také docházet k poruše paměti. Hraní her vyžaduje zejména krátkodobou paměť a to na úkor dlouhodobé.

Hraní online her vyžaduje velké soustředění. Hráč není schopen se soustředit na jinou činnost než je hra, což může způsobovat problém s koncentrací na učení. Další problémy nastávají v oblasti emocí a vzniku napětí. Všechny tyto faktory jsou příčinou vzniku stresu.

Příznaky stresu mohou být fyziologické, psychické a behaviorální. Mezi fyziologické projevy stresu u hráčů můžeme zařadit bolesti hlavy, svalové napětí v krční oblasti a dolní části páteře. Z psychických příznaků pozorujeme prudké a výrazné změny nálad, citlivost, přecitlivělost, zvýšená podrážděnost, pocit opuštěnosti, pocit ohrožení, pesimismus i pocit

⁴³ <http://www.ordinace.cz/clanek/zavislost-na-on-line-hrach-ohrozuje-zejmena-deti/> (26.8.2011)

méněcennosti. K behaviorálním příznakům stresu u hráčů pak řadíme zvýšenou nemocnost, zhoršená kvalita práce, změna denního rytmu, únava, nadměrné snění nebo roztěkanost. Stresová situace může nastat, pokud se hráč dostává do situací, které již není schopen zvládat. I když kvůli hraní přestává zvládat školu, zaměstnání, hraní se nechce vzdát.

Také může dojít k poruše v oblasti emocí, tzv. **emoční oploštělosti**, která se vyznačuje nízkou emoční reaktivita na emociogenní podněty a nevýraznost konkrétních emocí. Může být vystupňována až emoční lhostejnost, citový chlad.⁴⁴

Pozitiva související s hraním MMOPRG her

V souvislosti s hraním MMOPRG však musíme zvážit i pozitiva, která hraním mládež získává. Řada her může mít na mládež vyloženě pozitivní vliv, zejména na formování jejich kognitivních schopností. Zejména akční hry nutí člověka rychleji reagovat, promýšlet různé strategie, správně vyhodnotit situaci, odhadnout správnou vzdálenost, snažit se pochopit smysl hry. Dalším pozitivním rysem MMOPRG her je, že mají anglické prostředí. Nutí mládež aktivně používat anglický jazyk, rozšiřovat si slovní zásobu.

Důležitý je podle Šmahela⁴⁵ také sociální aspekt hry, který má v sobě dvě roviny. V rámci první se někteří hráči setkávají i v realitě, například se spolužáky. O hře mohou spolu diskutovat, rozvíjet strategie, srovnávat výkon. Druhou rovinou je setkávání (reálných) hráčů ve virtuálním světě v rámci on-line her, kdy komunikace zůstává pouze virtuální. I zde se Šmahel domnívá, že pozitivní aspekt hry spíše převyšuje nad negativním.

Dalším pozitivem je učení se různým reálným sociálním modelům.

*„Může zkusit věci, které v reálném životě nezkusí, a může se přitom učit reálným sociálním vzorcům, které zrcadlí reálný svět“.*⁴⁶

⁴⁴ VAŠINA, L.: Základy psychopatologie a klinické psychologie. Brno: IMS. 2010. str. 78

⁴⁵ ŠMAHEL, D.: Počítačové hry-pomáhají nebo škodí? Pozitiva převažují. Psychologie dnes, 7-8/2007. str. 40

⁴⁶ HOUŠKA, T.: Počítačové hry ve školních lavicích. Psychologie dnes, 7-8/2007. str. 41

4. Závislosti

Pojem závislost je to, co odpovídá definici závislosti podle Mezinárodní klasifikace nemocí. Nešpor⁴⁷ uvádí, že definitivní diagnóza závislosti by se měla stanovit tehdy, pokud došlo během jednoho roku ke třem nebo více následujícím jevům:

- a) Silná touha nebo pocit puzení užívat látku.
- b) Potíže sebeovládání při užívání látky a to pokud jde o začátek a ukončení nebo o množství látky.
- c) Tělesný odvykací stav: Látka je užívána s úmyslem zmenšit příznaky vyvolané předchozím užíváním této látky. K mírnění odvykacího stavu, se také někdy používá příbuzná látka s podobnými účinky.
- d) Průkaz tolerance k účinku látky jako vyžadování vyšších dávek látek, aby se dosáhlo účinku původně vyvolaného nižšími dávkami.
- e) Postupné zanedbávání jiných potěšení nebo zájmů ve prospěch užívané psychoaktivní látky a zvýšené množství času k získání nebo užívání látky, nebo zotavení se z jejího účinku.
- f) Pokračování užívání přes jasný důkaz zjevně škodlivých následků: poškození jater nadměrným pitím, depresivní stavy vyplývající z nadměrného užívání látek nebo toxické poškození myšlení.

Závislosti také můžeme rozdělit na **procesuální**, což je závislost na určitém druhu činnosti. Tím může být např. závislost na hraní hazardních her, na riskantních činnostech (adrenalin), na práci. **Substanční** pak představuje závislost na samotné látce, léku, droze, alkoholu, nikotinu, kávě. Závislost na hraní her nebo Internetu můžeme tedy zahrnout do kategorie závislosti procesuální.⁴⁸

4.1 Závislost na Internetu

I když závislost na Internetu neexistuje jako oficiální porucha chování, vykazuje všechny znaky závislosti. Závislí na Internetu mohou být ženy i muži. Ženy zejména v oblasti internetového nakupování, chatování nebo studiu. U mužů se jedná spíše o hraní počítačových her nebo vyhledávání erotických stránek, stahování hudby nebo filmů.⁴⁹

⁴⁷ NEŠPOR, K.: Návykové chování a závislost. Praha:Portál. 2007. str. 10

⁴⁸ NOVOTNÝ, J. S: Psychologie zdraví a duševní hygiena pro sociální pedagogy. Brno:IMS. 2009. str. 43

⁴⁹ ŠMAHEL, D.: Co dělají čeští dospívající na internetu. Psychologie dnes. 7-8/2004. str. 32

Šmahel⁵⁰, který se zabývá touto problematikou, vytvořil dotazník, který po vyplnění dává odpověď na otázku, zda máte problém se závislostí na hraní her nebo Internetu. Pokud je odpověď na 7 a více otázek kladná, můžeme hovořit o závislosti.

- Nejste-li zrovna on-line, přemýšlíte, co budete dělat příště, až budete?
- Je Internet ve vašem hodnotovém žebříčku na jednom z prvních třech míst?
- Zhorší se vám nálada po tom, co se musíte odpojit od Internetu?
- Zdá se vám, že se hůře soustředíte, nejste-li on-line?
- Zdá se vám po odpojení od Internetu svět značně neskutečný?
- Trávíte na Internetu stále větší množství času, abyste dosáhl toho, co chcete?
- Máte nepříjemné psychické či fyzické pocity po tom, co se odpojíte?
- Chtěl jste snížit čas, který trávíte on-line, ale nepodařilo se vám to?
- Přes nějaké problémy, které jste měl kvůli používání Internetu, jste on-line v nezmenšené míře?
- Omezil jste kvůli Internetu nějaké své zájmy-sportovní, kulturní, rekreační?
- Měl jste kvůli Internetu potíže s vykonáváním svých školních povinností?
- Myslíte, že se kvůli Internetu vídáte méně s přáteli?

Závislým na Internetu mohou být zejména ti, kteří se cítí být osamělí a nemají ve skutečném životě příliš možností se setkávat s jinými lidmi, nebo jsou příliš nesmělí. Nedostatek skutečných přátel, nebo rodiny si kompenzují vyhledáváním náhradních virtuálních přátel, a nejsou po čase schopni s nimi trávit méně času. Všichni tito lidé jsou velmi ohroženou skupinou, která má k závislosti na Internetu velmi blízko.

Měli bychom se naučit dívat se kolem sebe, třeba je i v našem okolí člověk, kterému hrozí tento „propad do neskutečného světa“, neboť v reálném světě přátele nemá. Přitom stačí ne být lhostejný ke svému okolí a včas podat pomocnou ruku a být přítelem. Vždyť skutečný svět nabízí tolik rozdílných druhů zábavy a záleží jen na nás, jak změníme svůj životní styl.

⁵⁰ ŠMAHEL, D.: Psychologie a internet, děti dospělým, dospělí dětem. Praha:TRITON, 2003. str. 144, 145

4.2 Závislost na on-line hrách

Závislosti na on-line hrách můžeme zařadit do stejné kategorie jako závislosti na Internetu. Dnes snad nenajdeme nikoho z mladých lidí, kdo by nějakou počítačovou hru nezkusil. Pro hráče on-line her se otevírá virtuální svět, který mohou spoluvytvářet. Mohou si zde plnit své sny, oplývat vlastnostmi, které ve skutečném světě nejsou možné. Zde dokážou létat, mají neskutečnou sílu, mohou kouzlit, vytvářet nové krajiny, léčit lidi, mít identitu opačného pohlaví a mnohé jiné schopnosti. Vše je dovoleno a to je velice lákavé. Virtuální svět nabízí možnost rozlišovat zřetelně dobro a zlo. V případě, že hráčův avatar bojuje na straně dobra, je ve virtuálním světě odměněn a uznáván, kdežto v reálném světě bývá za takzvané dobré chování odměněn posměšky vrstevníků. Dokonce i negativní chování jedince může být hodnoceno ve virtuální realitě jako žádoucí.

Nebezpečí vzniku závislostí u on-line her spočívá v tom, že hráč vstupuje do hry, která již byla započata a když se odpojí, hra pokračuje bez něj dále. Hráč má ale touhu vědět, co se v době, kdy byl odpojen, stalo, jaký má hra vývoj. Proto u něj sílí touha, být připojen co nejdéle, sledovat a být aktivním účastníkem co nejdéle. Pro mnoho her, je také charakteristické, že je nutno odehrát určitý počet hodin, které jsou potřeba k tomu, aby se hráč dostal na vyšší level, nebo aby se jeho postava mohla vyvinout. I proto je nucen zůstat připojený ke hře velký počet hodin.

O závislostech na Internetu nebo on-line hrách se příliš nemluví, avšak dětí, mladých lidí i dospělých, kteří se do tohoto problému dostávají, stále přibývá. Pro všechny, kteří mají obavy o své děti nebo partnery, zda jim nehrozí závislost na Internetu, nebo on-line hrách, slouží internetové stránky www.KonecHry.cz⁵¹, kde najdou rady a odkazy, které se tímto problémem zabývají. Jsou zde uvedeny také faktory, které ukazují na hrozící závislost u hráčů:

- Hra baví hráče dlouhodobě stejně, zatímco u jiných po čase nadšení a zájem o novou hru opadá.
- Hráč zanedbává hygienu a jídlo, práci či učení, naopak využívá stimulační drogy, aby si udržel pozornost.
- Přednost je dáována mezilidským vztahům vytvářeným přes Internet před reálnými.
- Hráč má nutkavé myšlenky na hraní.

⁵¹ <http://www.konechry.cz/info/o-zavislosti/zavislosti-obecne.html> (30. 10. 2011)

- U hráče se projevuje nervozita, když někde není přístup k Internetu
- Hráč ztrácí zájem o okolní dění a reálná svět.
- Poruchy spánku.

4.3 Prevence závislosti na on-line hrách

Předmětem sociální pedagogiky, jak říká Kraus a Sýkora⁵², jsou sociální aspekty výchovy a vývoje osobnosti. Sociální pedagogika se zaměřuje na celou společnost ve smyslu vytvářet soulad mezi potřebami jedince a celé společnosti a utváření optimálního způsobu života dané společnosti. V zájmu sociální pedagogiky je tedy povinnost předcházet vzniku a rozvoji nežádoucích jevů ve společnosti a nežádoucímu deviantnímu chování jedince.

Jak dále uvádí Kraus a Sýkora⁵³, prevenci můžeme rozlišovat dle oblasti na primární, sekundární a terciární. Oblast primární prevence se vyznačuje aktivitami, které jsou prováděny s cílem předejít nežádoucím projevům. Činitelé působící v primární prevenci jsou zejména rodina a škola. Oblast sekundární neboli adresná prevence je zaměřena již na rizikové jedince, u nichž je již zvýšená pravděpodobnost vzniku a rozvoje sociálně deviantního chování. Zde již nastupují vedle rodiny a školy také různé poradny nebo krizová centra. A v poslední řadě terciární (indikovaná) prevence je orientovaná na sociálně deviantní jedince nebo skupiny. Hlavní poslání terciární prevence spočívá v resocializaci. V souvislosti s nadměrným hraním her můžeme hovořit o prevenci sociálních deviací.

Počátky závislosti na jakékoliv nevhodné činnosti, ať už jsou virtuální drogy, kam spadá závislost na on-line počítačový hrách, nebo závislost na Internetu, má v podstatě jednoho jmenovatele – zanedbání v nabídce vhodných volnočasových aktivit v dětství nebo v období dospívání ze strany rodiny a školy

Proto je velice důležité, aby rodiče dohlíželi na to, jak tráví jejich potomek svůj volný čas. Je zde na místě také spolupráce se školou. Pokud se rodiče pravidelně informují o školním prospěchu a vůbec o chování svého potomka ve škole s třídním učitelem, jsou schopni zjistit včas patologické chování žáka. Je pak na domluvě mezi rodiči a učitelem, jak budou v případě nežádoucího chování postupovat. Rozlišit co bude řešit škola a co již bude v kompetenci rodiny. Prevencí je nabídnou vhodným způsobem takové aktivity, které ho za-

⁵² KRAUS, B., SÝKORA, P.: Sociální pedagogika I. Brno:IMS, 2009. str. 56

⁵³ KRAUS, B., SÝKORA, P.: Sociální pedagogika I. Brno:IMS, 2009. str. 57

ujmou. Nenechat ho jen tak lelkovat, neboť právě nuda je „spouštěčem“ k nežádoucím aktivitám, jako jsou drogy, drobná kriminalita. Důležité je taky vědět s kým tráví vaše dítě svůj volný čas, neboť spolužáci, kamarádi, zkrátka vrstevnická skupina má na mladého člověka největší vliv.

Pokud již došlo k závislosti na on-line hrách, její léčba je stejná jako u jakékoliv jiné závislosti. Novotný⁵⁴ říká, že má-li být úspěšná, musí člověk splnit několik kritérií a podmínek:

- nutná je **motivace** závislého člověka zbavit se své závislosti – snažit se přesvědčit závislého o tom, že svět není jen počítač a jeho virtuální přítel, že je mnohem bohatší.
- směřovat k úplné **abstinenci** od drogy (činnosti) – nabídnout závislému jiné způsoby trávení volného času. Aktivity, které mu budou mnohem prospěšnější.
- je třeba odstranit **lákadla** a vyhnout se **rizikovým prostředím** – splnit tato kritérium je velmi těžké. Svět dnešních mladých se bez počítače neobejde. Počítače jsou používány ve škole k výuce, studenti nosí do vyučování notebooky, úkoly zpracovávají rovněž v počítači. Velká část studentů během týdne bydlí na koleji a počítač používají běžně ke komunikaci s rodinou i přáteli.
- změnit **životní styl** - nabídnout jiné alternativy k trávení volného času. Budovat nové sociální sítě a více se věnovat svým přátelům.
- vyhledat podpůrné prostředky jako jsou pomoc **psychoterapie** a důležitá je i **sociální opora** – zde si může klást otázku, zda vůbec existuje vhodná psychoterapie pro tento typ závislosti. Při studiu této problematiky jsem se setkala pouze s internetovou poradnou www.KonecHry.cz, která je zaměřena spíše na mladší školní mládež.

⁵⁴ NOVOTNÝ, J. S.: Psychologie zdraví a duševní hygiena pro sociální pedagogy. Brno:IMS. 2009. str. 44

II. PRAKTICKÁ ČÁST

5. Metodologie a organizace výzkumu

5.1 Cíle práce

Cílem této práce bylo zjistit, zda je hraní on-line her pro vysokoškolskou mládež důležitou volnočasovou aktivitou a zda jim hraní těchto her nepůsobí problémy s plněním jejich studijních povinností. Dále se zabývala otázkou, zda kvůli nadměrnému hraní on-line her nezanedbávají své přátele a zda jim hraní her přinesla nová přátelství.

5.2 Formulace hypotéz

Při stanovení hypotéz jsem vycházela z výše uvedených cílů bakalářské práce. Z nich vyplynuly tyto:

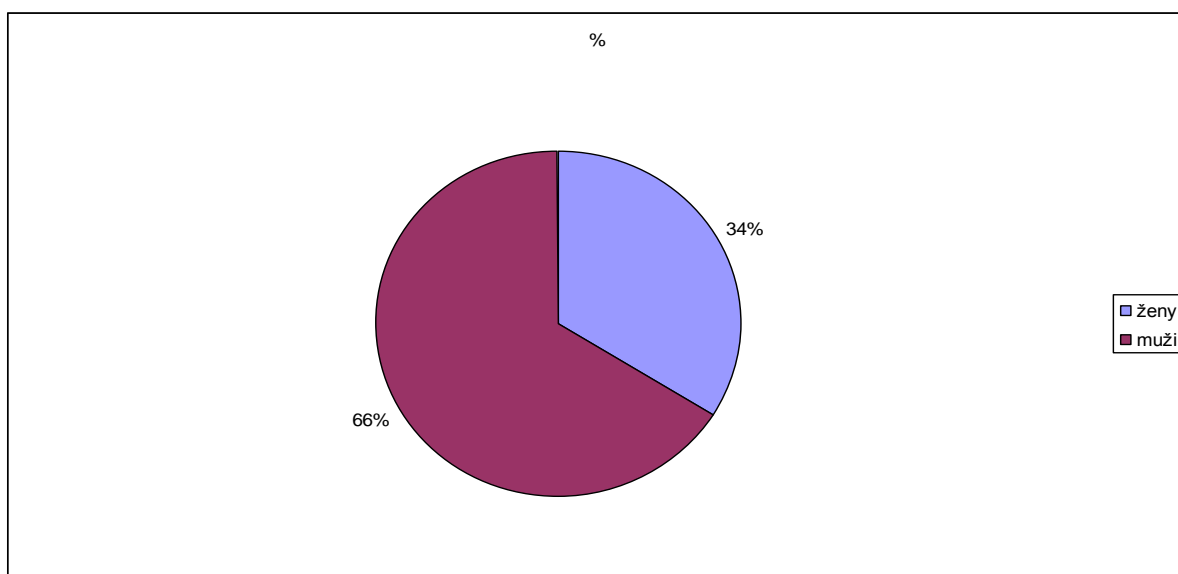
- H1: Vysokoškolští studenti tráví většinu svého volného času hraním MMPORG her (otázka č. 1, 2).
- H2: Vysokoškolské studentky tráví většinu svého volného času hraním MMPORG her (otázka č. 1, 2).
- H3: Vysokoškolští studenti se domnívají, že kvůli hraní MMOPRG her nezanedbávají své studijní povinnosti (otázka č. 3, 4, 5, 6, 7).
- H4: Vysokoškolské studentky se domnívají, že kvůli hraní MMOPRG her nezanedbávají své studijní povinnosti (otázka č. 3, 4, 5, 6, 7).
- H5: Vysokoškolští studenti se nedomnívají, že hraním MMOPRG her zanedbávají své přátele (otázka č. 8, 9, 10).
- H6: Vysokoškolští studenti získali hraním MMOPRG her přátele, se kterými se setkávají i v reálném životě (otázka č. 11, 12).

5.3 Charakteristika výzkumného vzorku

Výzkum byl prováděn na Fakultě stavební Vysokého učení technického v Brně. Výzkumný soubor byl tvořen dostupným výběrem mezi studenty 1. ročníku bakalářského studijního programu této fakulty. Šetření se zúčastnilo celkem 124 studentů, 42 studentek a 82 studentů ve věku 19-21 let (viz Tab. č. 1 a Graf č. 1).

Tab. č. 1: Charakteristika výzkumného vzorku dle pohlaví

	ženy	muži	celkem
N	42	82	124
[%]	33,9	66,1	100



Graf č. 1: Charakteristika výzkumného vzorku dle pohlaví

5.4 Použité metody

Bakalářská práce byla zpracována pomocí kvantitativní výzkumné metody, prostřednictvím dotazníkového šetření. Dotazník (viz příloha č. 1) obsahoval 12 otázek, které byly uzavřené. Administrace dotazníků byla provedena během výuky, za přítomnosti a souhlasu vyučujícího. Studentům jsem se představila, vysvětlila důvod narušení jejich výuky a požádala jsem je o vyplnění dotazníků. Studenti byli ujistěni o anonymitě svých výpovědí i o tom, že výsledky budou použity pouze pro potřebu bakalářské práce. Měli rovněž možnost se doptávat, pokud nějaké otázky zcela nerozuměli. Dotazník byl rozdán 124 studentům; všichni studenti ho vrátili vyplněný.

5.5 Prezentace výsledků a jejich interpretace

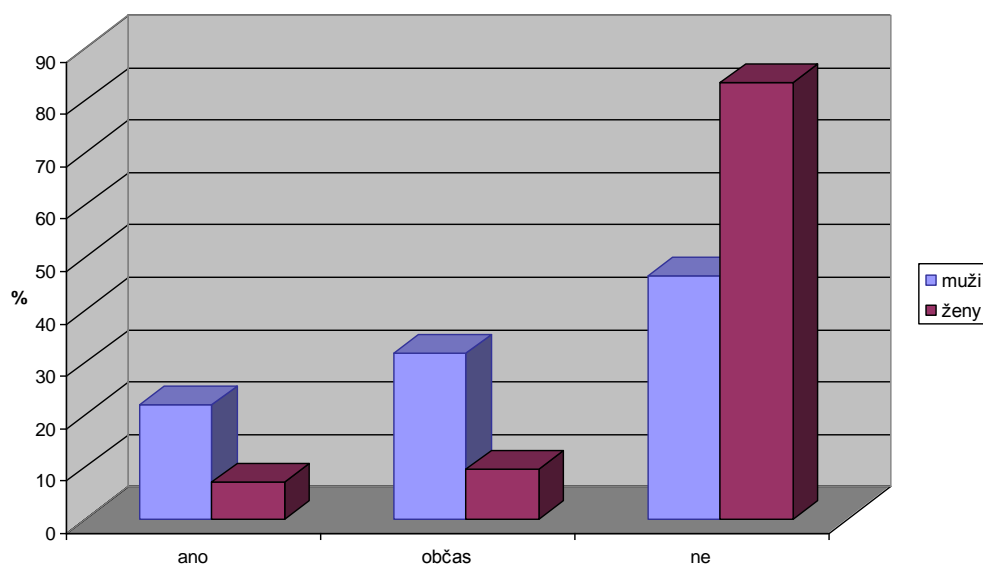
H1: Vysokoškolští studenti tráví většinu svého volného času hraním MMORPG her.

H2: Vysokoškolské studentky tráví většinu svého volného času hraním MMORPG her.

Otázka č. 1: Hrajete na počítači ve svém volném čase MMOPRG hry?

Tab. č. 2: Hrajete na počítači ve svém volném čase MMOPRG hry?

	ano		občas		ne	
	n	%	n	%	n	%
muži	18	21,9	26	31,7	38	46,4
ženy	3	7,2	4	9,5	35	83,3



Graf č. 2: Hrajete na počítači ve svém volném čase MMOPRG hry?

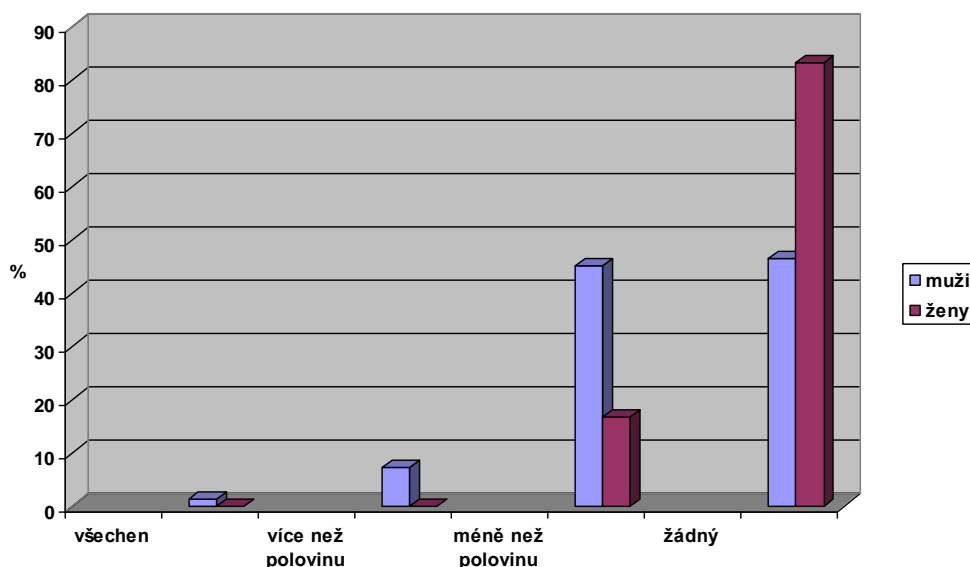
Z Tabulky č. 2 a Grafu č. 2 vyplývá, že 44 studentů (53,6 %) hraje pravidelně nebo občas na svém počítači ve volném čase MMOPRG hry, z toho 26 (31,7 %) jen občas a 38 studentů (46,4%) tyto hry nehraje vůbec. Studentky hrají tyto hry ještě méně.

Z celkového počtu 42 studentek aktivně hrají pouze 3 studentky (7,2 %), 4 jen občas (9,5 %) a naprostá většina 35 (83,3 %) se těmito volnočasovými aktivitami vůbec nezabývá.

Otázka č. 2: Kolik svého volného času věnujete hraní MMOPRG her?

Tab. č. 3: Kolik svého volného času věnujete hraní MMOPRG her?

	všechen		více než polovinu		méně než polovinu		žádný	
	n	%	n	%	n	%	n	%
muži	1	1,2	6	7,3	37	45,1	38	46,4
ženy	0	0	0	0	7	16,7	35	83,3



Graf č. 3: Kolik svého volného času věnujete hraní MMOPRG her?

Z Tabulky č. 3 a Grafu č. 3 je patrné, že z celkem 82 dotazovaných studentů jich 38 (46,4 %) nevěnuje žádný volný čas hraní MMOPRG her, 37 studentů (45,1 %) věnuje hraní méně než polovinu svého volného času a jen 7 studentů (8,5 %) věnuje hraní MMOPRG většinu svého volného času.

Z uvedených Tabulek č. 2, 3 a zobrazených Grafů č. 2, 3 vyplývá, že **hypotéza č. 1 se nepotvrdila**. Většina vysokoškolských studentů netráví většinu svého volného času hraním MMOPRG her. Z Tabulky č. 3 a Grafu č. 3 rovněž vyplývá, že studentky zřejmě svůj volný čas tráví jiným způsobem, než je hraní MMOPRG her. Z celkového počtu 42, jen 7 studentek (16,7 %) věnuje část svého volného času MMOPRG hrám a 35 (83,3 %) vůbec žádný.

Jak je tedy patrné z Tab. č. 2, 3 a zobrazených Grafů č. 2, 3, také **hypotéza č. 2 se nepotvrdila**. Většina vysokoškolských studentek netráví většinu svého volného času hraním MMOPRG her.

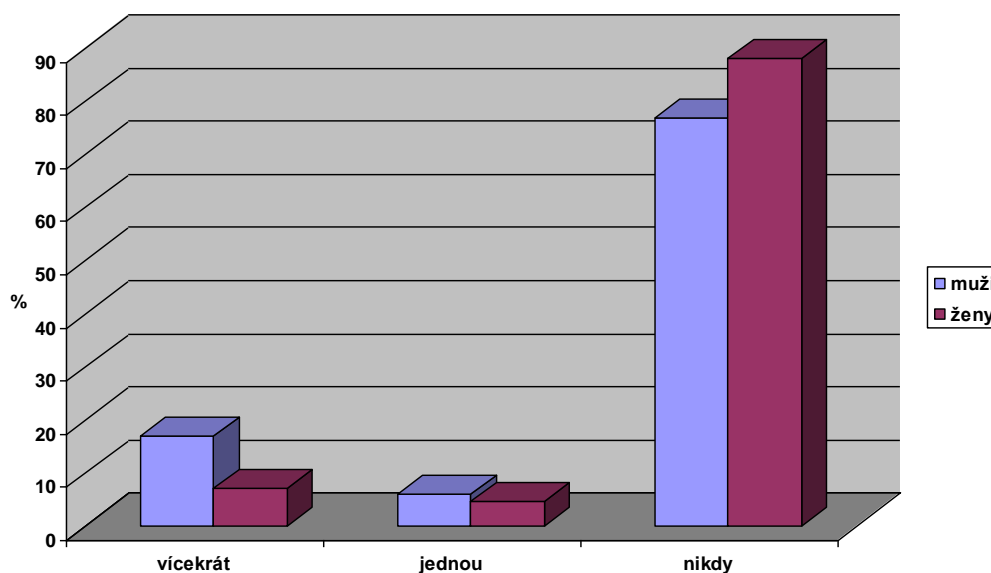
H3: Vysokoškolští studenti se domnívají, že kvůli hraní MMOPRG her nezanedbávají své studijní povinnosti.

H4: Vysokoškolské studentky se domnívají, že kvůli hraní MMOPRG her nezanedbávají své studijní povinnosti.

Otázka č. 3: Stalo se Vám někdy, že jste se kvůli hraní MMOPRG her nestihli řádně připravit na zkoušku?

Tab. č. 4: Stalo se Vám někdy, že jste se kvůli hraní MMOPRG her nestihli řádně připravit na zkoušku?

	vícekrát		jednou		nikdy	
	n	%	n	%	n	%
muži	14	17,1	5	6,1	63	76,8
ženy	3	7,1	2	4,8	37	88,1



Graf č. 4: Stalo se Vám někdy, že jste se kvůli hraní MMOPRG her nestihli řádně připravit na zkoušku?

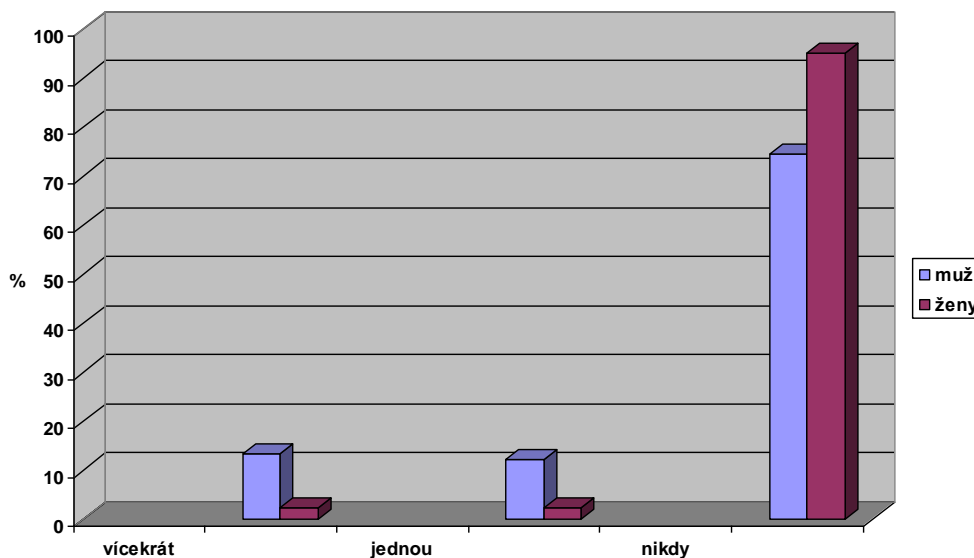
Z Tabulky č. 4 a Grafu č. 4 může vyčíst, že z celkového počtu 82 studentů, 63 studentů (76,8 %) nikdy kvůli hraní her nezanedbali zkoušku. Naproti tomu 19 studentů (23,2 %) nejméně jednou kvůli hrám zanedbali přípravu na zkoušky.

T Tabulek č. 4 a Grafu č. 4 také lze vyčíst, že z celkového počtu 42 jich kvůli hraní her pouze 5 studentek (11,9 %) zanedbalo přípravu na zkoušku a naprostá většina 37 studentek (88,1 %) tuto přípravu nezanedbalo.

Otázka č. 4: Nešli jste někdy na přednášku, protože jste si chtěli dohrát rozehranou hru?

Tab. č. 5: Nešli jste někdy na přednášku, protože jste si chtěli dohrát rozehranou hru?

	vícekrát		jednou		nikdy	
	n	%	n	%	n	%
muži	11	13,4	10	12,2	61	74,4
ženy	1	2,4	1	2,4	40	95,2



Graf č. 5: Nešli jste někdy na přednášku, protože jste si chtěli dohrát rozehranou hru?

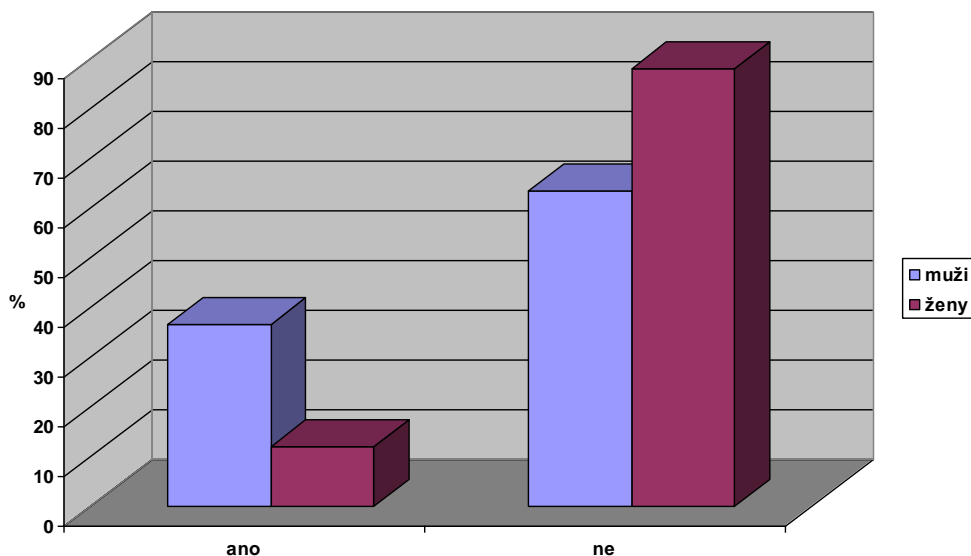
Tabulka č. 5 a Graf č. 5 nám podávají informaci o tom, že 21 studentů (25,6 %) nejméně jednou nešlo na přednášku, neboť si chtěli dohrát rozehranou hru. 61 studentů (74,4 %) nikdy kvůli rozehrané hře přednášku nevynechalo.

Z Tabulek č. 5 a Grafu č. 5 také jasně vyplývá, že 40 studentek (95,2 %) nikdy z důvodu hraní MMOPRG her nezrušilo návštěvu přednášky a pouze 2 studentky (4,8 %) se tohoto prohřešku dopustily.

Otázka č. 5: Vzali jste si někdy na přednášku notebook a hráli během přednášky hry?

Tab. č. 6: Vzali jste si někdy na přednášku notebook a hráli během přednášky hry?

	ano		ne	
	n	%	n	%
muži	30	36,6	52	63,4
ženy	5	11,9	37	88,1



Graf č. 6: Vzali jste si někdy na přednášku notebook a hráli během přednášky hry?

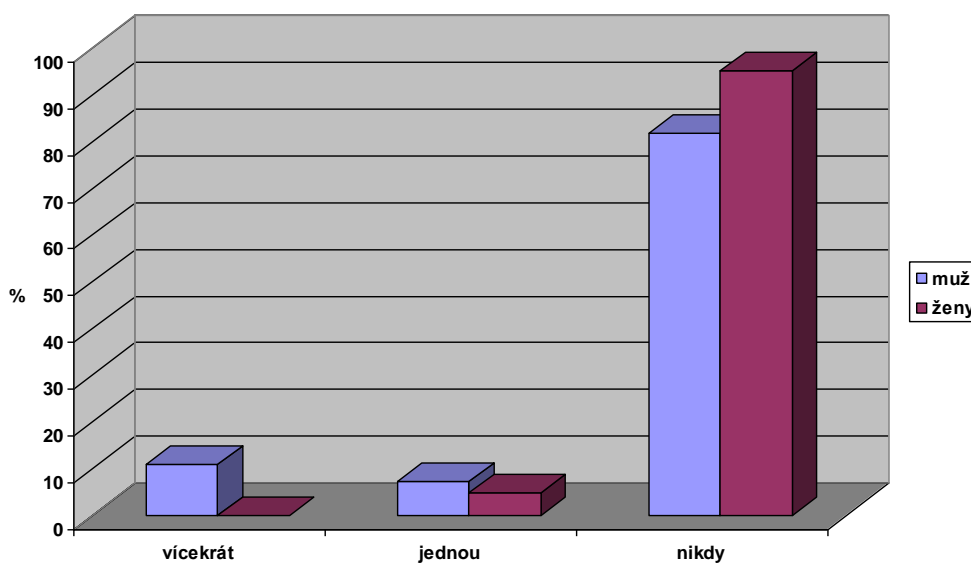
Z Tabulky č. 6 a Grafu č. 6 jsme zjistili, že 30 studentů (36,6 %) si někdy vzalo na přednášku notebooky a hráli během výuky MMOPRG hry. Ovšem většina studentů 52 (63,4 %) během výuky hry nikdy nehrála.

Také studentky, jak je patrné z Tabulky č. 6 a Grafu č. 6, si pouze 5 studentek (11,9 %) někdy dovolilo ve výuce hrát na notebooku MMOPRG hry. Naprostá většina studentek 37 (88,1 %) během výuky hry nehrála.

Otázka č. 6: Odevzdali jste někdy pozdě seminární práci nebo jiný písemný úkol, který jste nestihli vypracovat kvůli hraní her?

Tab. č. 7: Odevzdali jste někdy pozdě seminární práci nebo jiný písemný úkol, který jste nestihli vypracovat kvůli hraní her?

	vícekrát		jednou		nikdy	
	n	%	n	%	n	%
muži	9	11	6	7,3	67	81,7
ženy	0	0	2	4,8	40	95,2



Graf č. 7: Odevzdali jste někdy pozdě seminární práci nebo jiný písemný úkol, který jste nestihli vypracovat kvůli hraní her?

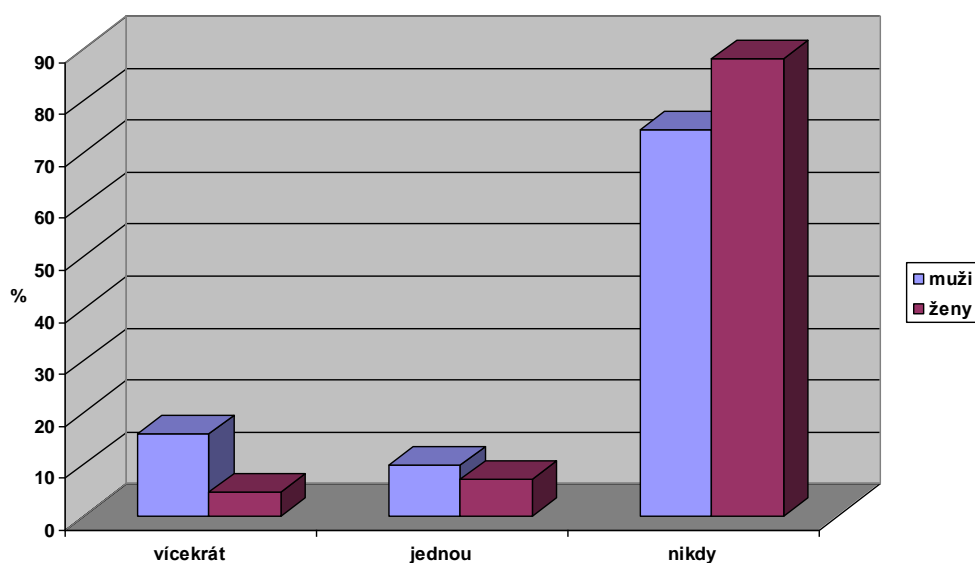
Tabulka č. 7 a Graf č. 7 zaznamenávají počet 67 studentů (81,7 %), kteří nikdy kvůli hraní her nezapomněli vypracovat písemný úkol. Naproti tomu 15 studentů (18,3 %) nejméně jednou úkol nevypracovalo.

Z Tabulky č. 7 a Grafu č. 7 lze vyčíst, že 40 studentek (95,2 %) nikdy kvůli hraní MMOPRG her nezapomněly na své úkoly a jen 2 studentky (4,8 %) se tohoto opomenutí úkolů dopustily.

Otázka č. 7: Stalo se Vám někdy, že jste dlouho do noci hráli MMOPRG hry a ráno jste zaspali a nestihli výuku?

Tab. č. 8: Stalo se Vám někdy, že jste dlouho do noci hráli MMOPRG hry a ráno jste zaspali a nestihli výuku?

	vícekrát		jednou		nikdy	
	n	%	n	%	n	%
muži	13	15,9	8	9,8	61	74,3
ženy	2	4,8	3	7,2	37	88



Graf č. 8: Stalo se Vám někdy, že jste dlouho do noci hráli MMOPRG hry a ráno jste zaspali a nestihli výuku?

Tabulka č. 8 a Graf č. 8 obsahují data, která říkají, že studenti v alespoň 1x v 21 případech (25,6 %) zaspali a nešli do výuky, protože dlouho do noci hráli MMOPRG hry. Nikdy se to nestalo pouze 61 studentům (74,3 %).

Studentky jsou na tom lépe. Zaspát a nejít do výuky kvůli nočnímu hraní MMOPRG her se „podařilo“ vícekrát pouze 2 studentkám (4,8 %) a jednou 3 studentkám (7,2 %). Naprostá většina studentek (88,0 %) nikdy nezaspala vinou hraní her.

Z Tabulek a Grafů č. 4, 5, 6, 7, 8 vyplývá, že naprostá většina vysokoškolských studentů své povinnosti kvůli hraní MMOPRG her nezanedbává - **hypotéza č. 3 se potvrdila.**

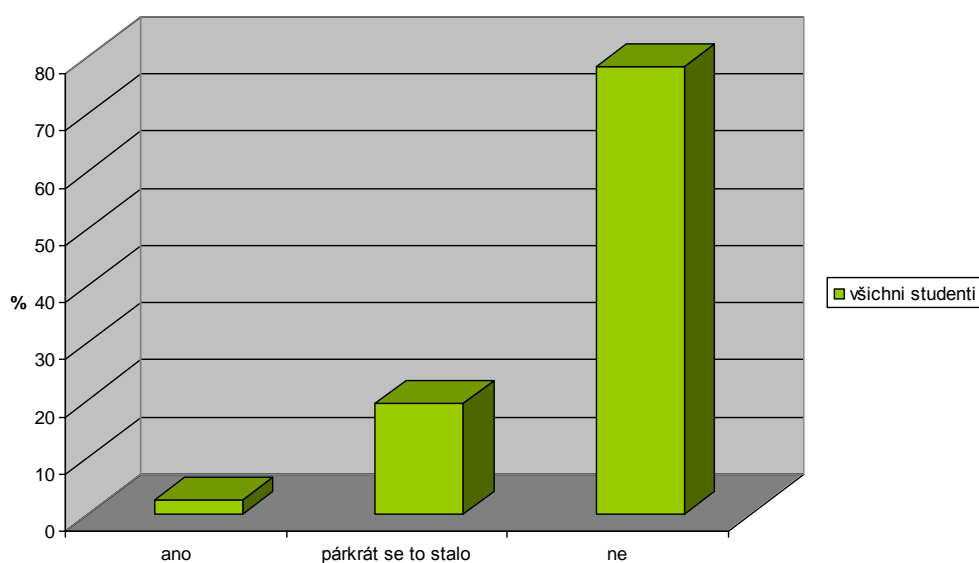
Z Tabulek a Grafů č. 4, 5, 6, 7, 8 také vyplývá, že i naprostá většina vysokoškolských studentek své povinnosti kvůli hraní MMOPRG her nezanedbává - **hypotéza č. 4 se potvrdila.**

H5: Vysokoškolští studenti se nedomnívají, že hraním MMOPRG her zanedbávají své přátele.

Otázka č. 8: Stalo se Vám, že jste kvůli hraní MMOPRG her zapomněli na dohodnutou schůzku?

Tab. č. 9: Stalo se Vám, že jste kvůli hraní MMOPRG her zapomněli na dohodnutou schůzku?

	ano		párkrát se to stalo		ne	
	n	%	n	%	n	%
všichni studenti	3	2,4	24	19,4	97	78,2



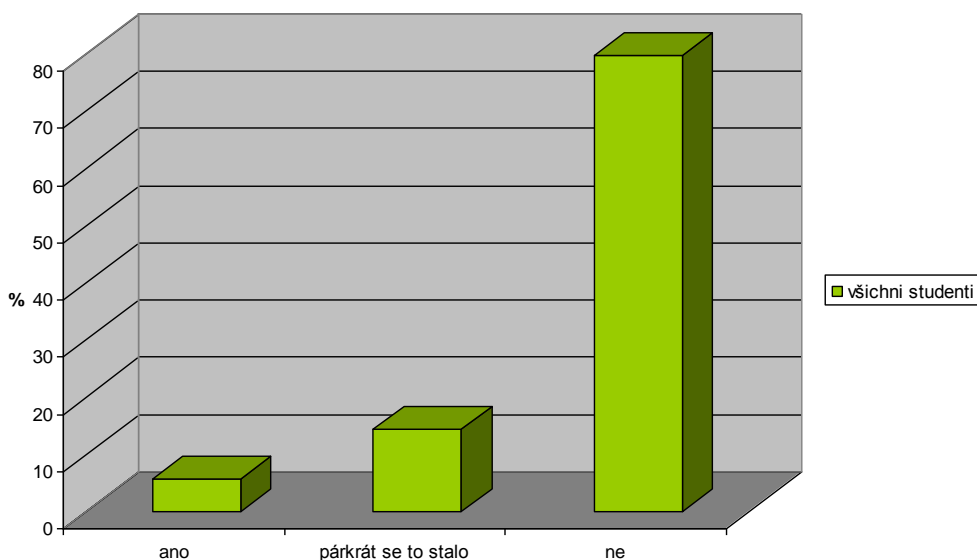
Graf č. 9: Stalo se Vám, že jste kvůli hraní MMOPRG her zapomněli na dohodnutou schůzku?

Z Tabulky č. 9 a Grafu č. 9 je zřejmé, že pouze 27 vysokoškolských studentů (21,8 %) někdy kvůli hraní her zapomnělo na dohodnutou schůzku. Kvůli hraní MMOPRG her na schůzku někdy zapomnělo 24 studentů (19,4 %) a nikdy se to nestalo 97 studentům (78,2 %), což je naprostá většina.

Otázka č. 9: Dali jste někdy přednost hraní MMOPRG her před setkání s přáteli?

Tab. č. 10: Dali jste někdy přednost hraní MMOPRG her před setkání s přáteli?

	ano		párkrát se to stalo		ne	
	n	%	n	%	n	%
všichni studenti	7	5,7	18	14,5	99	79,8



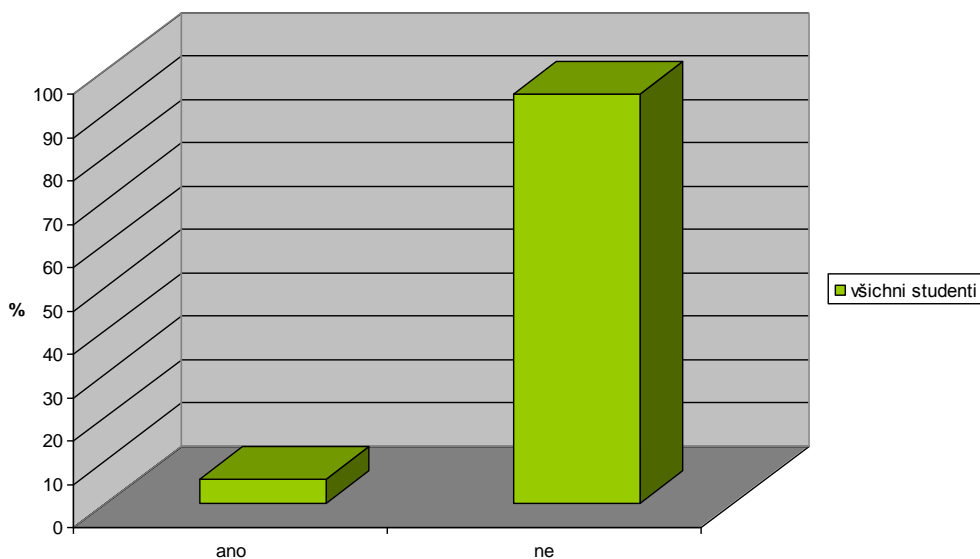
Graf č. 10: Dali jste někdy přednost hraní MMOPRG her před setkání s přáteli?

Jak lze vyčíst z Tabulky č. 10 a Grafu č. 10, můžeme říci, že naprostá většina vysokoškolských studentů 99 (79,8 %) nedává přednost hraní her před setkání s přáteli, pouze 18 studentů (14,5 %) několikrát neodolalo a hraní her dalo přednost a 7 studentů (5,7 %) tak činí častěji.

Otázka č. 10: Vyčetli Vám někdy přátelé, že od doby, co jste začali hrát MMOPRG hry, s nimi trávíte méně času?

Tab. č. 11: Vyčetli Vám někdy přátelé, že od doby, co jste začali hrát MMOPRG hry, s nimi trávíte méně času?

	ano		ne	
	n	%	ne	%
všichni studenti	7	5,6	117	94,4



Graf č. 11: Vyčetli Vám někdy přátelé, že od doby, co jste začali hrát MMOPRG hry, s nimi trávíte méně času?

Z Tabulky a Grafu č. 10 je zcela zřetelně vidět, že pouze 7 studentům (5,6 %) bylo vyčteno jich přáteli, že je zanedbávají kvůli hraní MMOPRG her. Drtivá většina studentů 94,4 % se svými přáteli kvůli hraní spory nemá.

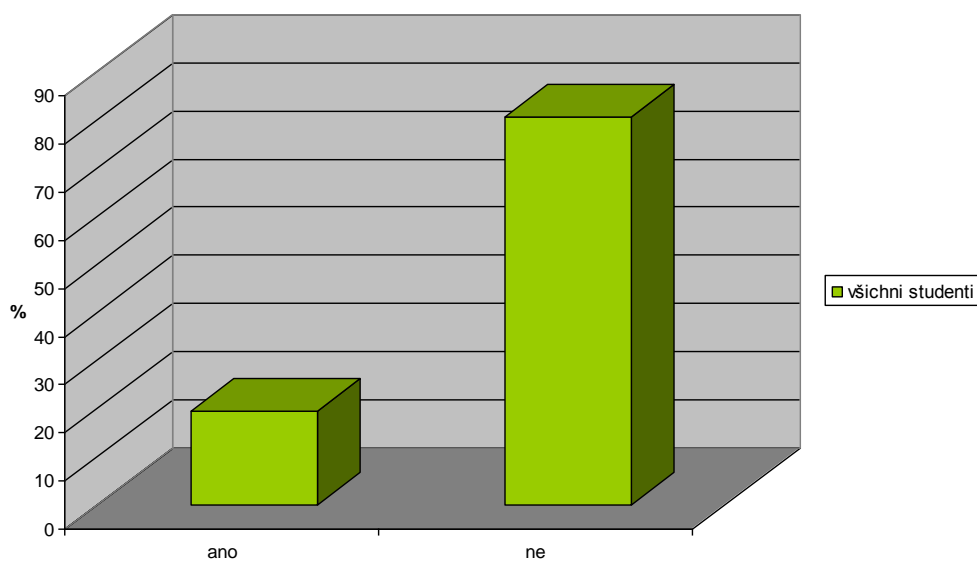
Z Tabulek a Grafů č. 9, 10 vyplývá, že pro vysokoškolské studenty je přátelství důležitější než hraní MMOPRG her a své přátele kvůli nim zanedbávají - **hypotéza č. 5 se potvrdila.**

H6: Vysokoškolští studenti získali hraním MMOPRG her přátele, se kterými se setkávají i v reálném životě.

Otázka č. 11: Získali jste nové přátele díky hraní MMOPRG her?

Tab. č. 12: Získali jste nové přátele díky hraní MMOPRG her?

	ano		ne	
	n	%	ne	%
všichni studenti	24	19,4	100	80,6



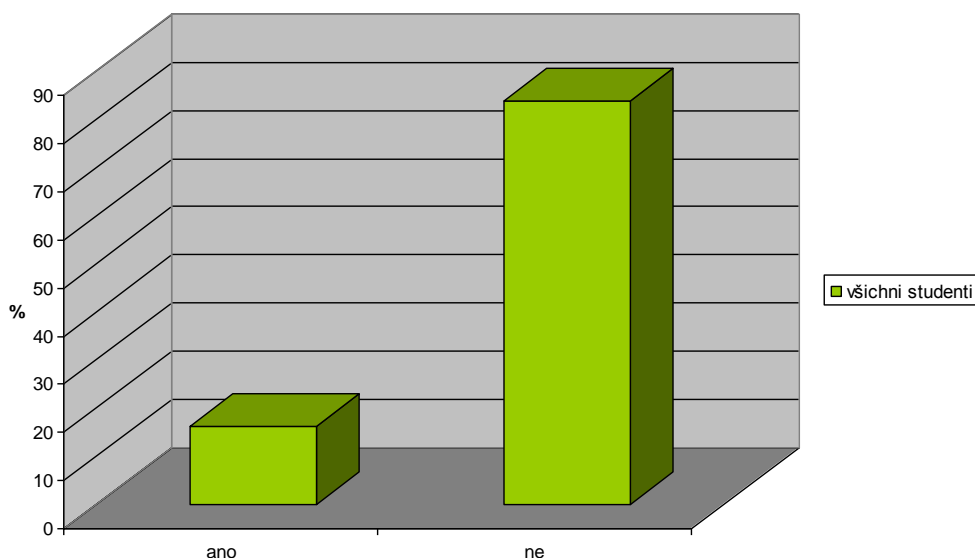
Graf č. 12: Získali jste nové přátele díky hraní MMOPRG her?

Z Tabulky č. 11 a Grafu č. 11 může zjistit, že pouze 24 studentů (19,4 %) mělo to štěstí a získalo díky hraní MMOPRG nové přátele.

Otázka č. 12: Setkáváte se se svými spoluhráči z MMOPRG i v reálném životě?

Tab. č. 12: Setkáváte se se svými spoluhráči z MMOPRG i v reálném životě?

	ano		ne	
	n	%	ne	%
všichni studenti	20	16,1	104	83,9



Graf č. 12: Setkáváte se se svými spoluhráči z MMOPRG i v reálném životě?

Z Tabulky a Grafu č. 12 vyplývá, že pouze 20 studentů (16,1 %) se setkává se svými spoluhráči, se kterými se seznámili díky hraní MMOPRG her i v reálném životě.

Jak je patrné z Tabulky č. 11, 12 a Grafu č. 11, 12, naprostá většina studentů nezískala hraním MMORG her nové přátele - **hypotéza č. 6 se nám tak nepotvrdila.**

Shrnutí výsledku výzkumu

Na základě zjištěných dat se lze tedy ke stanoveným hypotézám vyslovit následovně:

- H1: Vysokoškolští studenti tráví většinu svého volného času hraním MMOPRG her se nepotvrdila.
- H2: Vysokoškolské studentky tráví většinu svého volného času hraním MMOPRG her se nepotvrdila.
- H3: Vysokoškolští studenti se domnívají, že kvůli hraní MMOPRG her nezanedbávají své studijní povinnosti, se potvrdila.

- H4: Vysokoškolské studentky se domnívají, že kvůli hraní MMOPRG her nezanedbávají své studijní povinnosti, se potvrdila.
- H5: Vysokoškolští studenti se nedomnívají, že hraním MMOPRG her zanedbávají své přátele, se potvrdila.
- H6: Vysokoškolští studenti získali hraním MMOPRG her přátele, se kterými se setkávají i v reálném životě se nepotvrdila.

6. Diskuse

Cílem bakalářské práce bylo zjistit, zda je hraní on-line her pro vysokoškolskou mládež důležitou volnočasovou aktivitou a zda jim ztráta času, který hraní on-line hrám věnují, nepůsobí problémy se studiem nebo zda nezanedbávají své přátele.

Vaculík⁵⁵ uvádí, že byl v roce 1999 proveden výzkum mezi brněnskými studenty středních škol ve věku 15-21 let. Bylo zjištěno, že 96 % zkoumaných osob hrálo alespoň jednou v životě počítačovou hru. Podle tohoto výsledku by měl být počet studentů v mém výzkumném vzorku, kteří hry alespoň jednou v životě hráli, podstatně vyšší. Vaculík zjistil, že hraní her je v této věkové skupině velmi oblíbenou aktivitou a to zejména u studentů, kteří věnují hraní her mnohem více času než studentky a také se hrou začínají v nižším věku. I když náš výzkumný vzorek studentů věkově odpovídal výzkumnému vzorku Vaculíka, výsledky byly zcela odlišné. V našem případě hrálo alespoň někdy on-line hry pouze 41 % studentů.

Šmahel⁵⁶ uvádí, že při výzkumu v roce 2003, jehož se zúčastnilo 692 českých studentů ve věku 12-20 let, se zjistilo, že dotazovaní tráví v průměru 0,5 hodiny denně hraním on-line her (průměr zahrnuje i ty, co to nikdy nezkusili). U aktivních hráčů, činí tato doba celých 2,7 hod. týdně. Od jmenovaného výzkumu uplynulo již devět let. V současné době mají studenti daleko snazší přístup k Internetu, lze tedy předpokládat, že výsledky budou značně rozdílné a počty hodin strávené hraním on-line her by měly být vyšší.

Vlastní výzkum probíhal mezi studenty 1. ročníku Fakulty stavební Vysokého učení technického v Brně. Bylo dotazováno celkem 142 studentů, z toho 42 studentek a 82 studentů. Dotazníkový výzkum jsem prováděla přímo ve výuce, za mé přítomnosti a se souhlasem pedagoga. Studenti se tak měli možnost dotazovat, pokud jim nebyla některá otázka zcela jasná. Překvapilo mě, že naprostá většina dotazů směřovala k samotnému názvu MMOPRG (Massively multiplayer on-line role-playing game). Většina dotazovaných netušila, jaký typ her to je, a to i ti studenti, kteří nakonec uváděli, že je hrají.

Také bylo překvapující, jak malé procento studentů technické školy tyto hry hraje. Pouze 21,9 % dotazovaných studentů je hraje pravidelně a 31,7 % občas. Celých 46,4 % studentů nehraje takové počítačové hry vůbec. U studentek jsou výsledky ještě překvapivější.

⁵⁵ VACULÍK, M.: Charakteristiky hráčů počítačových her v adolescenci. Československá psychologie, 1999. str. 165-179

⁵⁶ ŠMAHEL, D.: Co dělají čeští dospívající na internetu. Psychologie dnes. 7-8/2004. str. 32

Z celkového počtu 42 hrají MMOPRG hry pravidelně pouze 3 (7,2 %) a 4 studentky (9,5 %) občas. Plných 83,3 % studentek tuto volnočasovou aktivitu neprovozuje vůbec.

Bylo by zajímavé zjistit, proč tomu tak je, jestli dávají přednost jiným typům počítačových her, nebo hry vůbec nehrají. Jakým volnočasovým aktivitám dávají přednost? Nebo je to tím, že mají málo volného času? Je všeobecně známo, že studium na stavební fakultě je velmi náročné a to zejména pro první a druhý ročník, kterým se říká tzv. „síto“. Je tedy možné, že studenti 1. ročníků mají velmi málo volného času a věnují se zejména studiu.

Závěr

Ve své bakalářské práci se zabývám tématem, kolik svého volného času vysokoškolská mládež je ochotna věnovat hraním MMOPRG hrám.

V teoretické části jsem se nejprve zabývala pochopením psychických i fyzických specifíků mládeže, jejich hledání identity a svého místa ve světě dospělých, hledáních vlastního „Já“. Období dospívání je pro mnohé velmi těžké. Mladí lidé v tomto věku hledají své vzory, své idoly, touží se zviditelnit. Toto období je provázeno velkým vzdorem proti autoritám rodičovským i autoritám učitelským. Dochází i ke změně volby trávení volného času. Pokud adolescenti nejsou správně vedeni ze strany rodiny a školy, mohou získat sklon k negativním volnočasovým aktivitám. Ty mohou skončit různými závislostmi, ať již na alkoholu, drogách nebo jinými patologickými projevy chování.

V druhé části své práce se zaměřuji na prostředí internetu, jako svět, který mladé lidi velice zajímá a vábí. Probíhají zde specifické formy komunikace, typické pro prostředí Internetu. Pro období hledání vlastní identity, je možnost vystupovat zcela anonymně a svobodně na Internetu fenomén, kterému většina mladých lidí nedokáže odolat.

Ve třetí části bakalářská práce pojednává o MMOPRG hrách, které tvoří důležitou volnočasovou aktivitu současných mladých lidí. Hraní MMOPRG her je nedílnou součástí internetu. Trávení velkého množství času ve virtuálním prostředí, vydávat se za „avata“ a chovat se zcela svobodně však může mladé lidi ovlivnit i negativně. Jako patologická se jeví závislost na internetu nebo hraní her.

Čtvrtá část je zaměřena na otázku závislostí, ať již na MMOPRG hrách, nebo na Internetu a zabývá se krátce otázkou prevence.

V empirické části bakalářské práce jsem se snažila pomocí dotazníku zjistit mezi studenty Fakulty stavební Vysokého učení technického v Brně, zda ve svém volném čase hrají tyto MMOPRG hry, kolik svého volného času tomu věnují, zda hraní negativně neovlivňuje přípravu do výuky a zda nemá negativní vliv na kvalitu jejich přátelských vztahů.

Vyhodnocením dotazníků jsem zjistila, že vysokoškolští studenti a studentky netráví většinu svého volného času hraním MMOPRG her, a tak tato činnost neovlivňuje jejich přípravu na výuku. Také jich přátelé nemusí mít obavu, že by dávali přednost MMOPRG hrám před nimi.

Resumé

Tato bakalářská práce se zabývá trávením volného času vysokoškolské mládeže hraním MMOPRG her.

V teoretické části popisuje v 1. kapitole problematiku mládeže ve spojitosti s volbou trávení volného času. 2. kapitola je věnována virtuálnímu prostředí Internetu a chování mladých lidí v něm. V závěru teoretických východisek se zabývá problematikou závislostí, které mohou nastat v souvislosti s Internetem nebo hraním MMOPRG her.

Praktická část práce se pak zabývá tím, kolik volného času studenti věnují MMOPRG hrám, jaký má jejich hraní vliv na studium a osobní přátelské vztahy.

Výzkum probíhal mezi náhodně vybranými studenty Fakulty stavební Vysokého učení technického v Brně. Bylo dotazováno celkem 124 studentů, z toho 42 studentek. Dotazníkový výzkum probíhal přímo ve výuce, za mé přítomnosti a přítomnosti pedagoga.

Abstract

This bachelor thesis is concerned with leisure spending by playing MMOPRG games by young people attending universities and colleges.

The issue of the students connected with leisure spending is described in the theoretical part in the first chapter. The second chapter pays the attention to the virtual environments of Internet and to the young people behaviour in this background. The issue of the dependency which can occur in the connection with the Internet or with playing MMOPRG games is discussed in the conclusion of the theoretical points.

The practical part is focused in the questions how much free time do the students devote to MMOPRG games, which effect has the playing on the study and on the private friendship.

The research proceeded among the randomly selected students of the Faculty of Civil Engineering of Brno University of Technology. Under the questionnaire, there were 124 students and 42 persons of all were females. The survey took place in the auditorium during the reading by the present of me and the lecturer.

Anotace

Bakalářská práce se zabývá obecně problematikou volného času mládeže, vlivem Internetu a hraní on-line her. Zjišťuje, zda vysokoškolská mládež tráví většinu svého volného času hraním MMOPRG her. Dále se snaží zjistit, jestli hraní her není příčinou zanedbání studijních povinností a zda kvůli on-line hrám dotazovaní studenti nezanedbávají své přátele.

Annotation

The bachelor thesis is generally concerned with the issue of the young people leisure, with the effects of the internet and the playing games on-line. It is learnt if the students spend the major part of their free time by playing MMOPRG games. The final work tries also to find if the game playing is the reason of the study duty failure and if the questioned young people neglect their friends because of the games on-line.

Klíčová slova

Mládež, volný čas, volnočasové aktivity, identita, Internet, virtuální prostředí, komunikace, počítačové hry, závislost, prevence.

The Key Words

Young people, students, leisure, leisure activity, identity, Internet, virtual environments, communication, computer games, dependency, prevention.

Použitá literatura

- [1] BLINKA, L., ŠMAHEL, D. „Role-playing“ hry v kontextu analytické psychologie. *Československá psychologie*. Praha: Academia, 2007.
- [2] CLUHAN, M. H. Člověk, média a elektronická kultura. Brno: Jota, 2000. 415 s. ISBN 80-7217-128-3.
- [3] EDDINGS, J. Jak pracuje Internet. Brno: UNIS, 1995. 218 s. ISBN 1-56276-192-7.
- [4] GODDETOVÁ, E. T. Umění jednat s dospívajícími. Praha: Portál, 2001. 144 s. ISBN 80-7178-492-3
- [5] HOFBAUER, B. Děti, mládež a volný čas. Praha: Portál, 2004. 176 s. ISBN 80-7178-927-5.
- [6] HOUŠKA, T.: Počítačové hry ve školních lavicích. *Psychologie dnes*. 7-8/2007.
- [7] KOUBALÍKOVÁ, S., ŠMAHEL, D. Fenomén lhaní v prostředí internetu. *Československá psychologie*, Praha: Academia, 2008.
- [8] KOUCKÁ, P. Žijete on-line? *Psychologie dnes*, 7-8/2006.
- [9] KRAUS, B., SÝKORA, P. Sociální pedagogika I. Brno: IMS, 2009. 63 s.
- [10] LANGMEIER, J., KREJČÍŘOVÁ, D. Vývojová psychologie. Praha: Grada Publishing, 1998. 343 s. ISBN 80-7169 -195-XM.
- [11] NAKONEČNÝ, M. Lexikon psychologie. Praha: Vodnář, 1995, 398 s. ISBN 80-85255-74-X.
- [12] NEŠPOR, K. Návykové chování a závislost. Praha: Portál, 2007. 170 s. ISBN 978 -80-7367-267-6.
- [13] NEŠPOR, K., CSÉMY, L. Počítačové hry-pomáhají nebo škodí? Zdravotní rizika. *Psychologie dnes*, 7-8/2007.
- [14] NOVOTNÝ, J. S: Psychologie zdraví a duševní hygiena pro sociální pedagogy. Brno: IMS. 2009, 106 s.
- [15] RYBKA, M. Nerušit, hraju. *Psychologie dnes*, 10/2007.
- [16] ŘÍČAN, P. Cesta životem. Praha: Portál, 2004. 390 s. ISBN 8071788295.

- [17] SEMOTAMOVÁ, V.: MMOPRG a virtuální komunity. Nepublikovaná bakalářská práce. MU v Brně. 2009.
- [18] SOUČEK, J. Sociální psychologie mládeže. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1967. 144 s.
- [19] SÝKORA, F. Úvod do předmětu Sociální komunikace. Brno: IMS, 2009.
- [20] ŠMAHEL, D. Počítačové hry-pomáhají nebo škodí? Pozitiva převažují. *Psychologie dnes*, 7-8/2007.
- [21] ŠMAHEL, D., VESELÁ, M. Interpersonální atraktivita ve virtuálním prostředí. *Československá psychologie*, Praha: 50/2006.
- [22] ŠMAHEL, D. Co dělají čeští dospívající na Internetu, *Psychologie dnes*, 7- 8/2004.
- [23] ŠMAHEL, D. Psychologie a internet: děti dospělým a dospělí dětem. Praha: Triton, 2003. 158 s. ISBN 80-7254-360-1.
- [24] ŠMAHEL, D. Komunikace adolescentů v prostředí internetu. *Československá psychologie*, Praha: Academia, 2003.
- [25] ŠMAHEL, D. Mladí lidé ve světě počítačů. *Psychologie dnes*, roč.12/2002.
- [26] TAUBERK, K. Rukověť školství obecného. Praha: J. K. Kober, 1982, 223 s.
- [27] TAXOVÁ, J. Pedagogicko-psychologické zvláštnosti dospívání. Praha: Státní pedagogické nakladatelství Praha, 1987. 273 s.
- [28] VACULÍK, M Charakteristiky hráčů počítačových her v adolescenci. *Československá psychologie*, Praha: Academia, 1999.
- [29] VÁGNEROVÁ, M. Psychologie osobnosti. Praha: Karolinum, 2010. 467 s. ISBN 978-80-246-1832-6
- [30] VÁGNEROVÁ, M. Základy psychologie. Praha: Karolinum, 2007. 356 s. ISBN 978-80-246-0841-9
- [31] VAŠINA, L. Základy psychopatie a klinické psychologie. Brno: IMS. 2010, 181 s.
- [32] VYBÍRAL, Z. Psychologie komunikace. Praha: Portál, 2005. 319 s. ISBN 80-7178-998-4.
- [33] ZEMAN, V. Psychologie na internetu. Liberec: Technická univerzita v Liberci, 2001. 71 s. ISBN 80-7083-493-5.

Další zdroje

- [34] Co vlastně chceme od MMOPRG (2. část): Hra/Realita/Závislost, chování. MMOGames.cz [online] c 2008 [cit. 2012-01-05]. Dostupné z:
<http://mmogames.cz/kategorie/clanky/co-vlastne-chceme-od-mmoprg-2-cast-hra-realita-zavislost-chovani-105/>
- [35] ČESKÝ STATISTICKÝ ÚŘAD, Na Internet je připojeno 62 českých domácností ze sta [online]. c 2011 [cit. 2011-12-03]. Dostupné z:
http://www.czso.cz/csu/tz.nsf/i/na_internet_je_pripojeno_62_ceskych_domacnosti_ze_sta20111129
- [36] GRUNTORÁD, J. Začátky a rozvoj zejména akademického Internetu v ČSFR-ČR [online].c2012 [cit. 2012-03-10]. Dostupné z:
<http://www.cesnet.cz/akce/2012/20let-internetu/>
- [37] Jak předejít závislosti na online hrách?. KonecHry.cz. [online]. c 2008 [cit. 2011-10-30].
Dostupné na: <http://www.konechry.cz/info/o-zavislosti/zavislosti-obecne.html>
- [38] KUČERA, T. Tim Berners-Lee: vynálezce webových stránek [online]. c 2011 [cit. 2011-10-31].
Dostupné z: <http://www.cnews.cz/tim-berners-lee-vynalezce-webovych-stranek>.
- [39] MŠMT. Volný čas a prevence dětí a mládeže. [online] c 2002 [cit. 2011-12-03].
Dostupné z: www.msmt.cz/uploads/soubory/prevence/olnycas.pdf
- [40] Závislost na hrách způsobuje obezitu, ale i problémy se srdcem. Ordinance.cz [online] c 2008 [cit. 2011-08-26]. Dostupné z:
<http://www.ordinace.cz/clanek/zavislost-na-on-line-hrach-ohrozuje-zejmena-deti/>.

Příloha

DOTAZNÍK

Dobrý den, jmenuji se Lenka Krajičková a jsem studentkou Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně a Institutu mezioborových studií v Brně, obor Sociální pedagogika. Součástí mé bakalářské práce s názvem „Trávení volného času vysokoškolské mládeže hraním MMOPRG“ je i výzkum, jehož cílem je zjistit, jakou roli hraje Internet a hraní počítačových her v životě vysokoškolské mládeže. Chtěla bych Vás požádat o vyplnění tohoto dotazníku. Odpovědi jsou anonymní a slouží pouze k ověření několika hypotéz mé bakalářské práce.

Instrukce pro vyplnění dotazníku:

Zakroužkujete pouze jednu z nabízených možností

Vyplňte prosím Vaše osobní údaje:

Pohlaví:

a) žena

b) muž

1. ***Hrajete na počítači ve svém volném čase MMOPRG hry?***

a) ano

b) občas

c) ne

2. ***Kolik svého volného času věnujete hraní MMOPRG her?***

a) všechn

b) více než polovinu

c) méně než polovinu

d) žádný

3. ***Stalo se Vám někdy, že jste se kvůli hraní MMOPRG her nestihli řádně připravit na zkoušku?***

a) vícekrát

b) jednou

c) nikdy

4. ***Nešli jste někdy na přednášku, protože jste si chtěli dohrát rozehranou MMOPRG hru?***

a) vícekrát

b) jednou

c) nikdy

5. ***Vzali jste si někdy na přednášku notebook a hráli během přednášky MMOPRG hry?***

a) ano

b) ne

6. **Odevzdali jste někdy pozdě seminární práci nebo jiný písemný úkol, který jste nestihli vypracovat kvůli hraní MMOPRG her?**
a) vícekrát b) jednou c) ne
7. **Stalo se Vám někdy, že jste dlouho do noci hráli MMOPRG hry a ráno jste zaspali a nestihli výuku?**
a) vícekrát b) jednou c) ne
8. **Stalo se Vám, že jste kvůli hraní MMOPRG her zapomněli na domluvenou schůzku?**
a) ano b) párkrát se to stalo c) ne
9. **Dali jste někdy přednost hraní MMOPRG her před setkání s přáteli?**
a) ano b) párkrát se to stalo c) ne
10. **Vyčetli Vám přátelé, že od doby, co jste začali hrát MMOPRG hry, s nimi trávíte méně času?**
a) ano b) ne
11. **Získali jste nové přátele díky hraní MMOPRG her?**
a) ano b) ne
12. **Setkáváte se se svými spoluhráči z MMOPRG i v reálném životě?**
a) ano b) ne