

**VYSOKÁ ŠKOLA EVROPSKÝCH A REGIONÁLNÍCH  
STUDIÍ, Z. Ú., ČESKÉ BUDĚJOVICE**

**BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

**VLIV POČÍTAČOVÝCH HER NA AGRESIVITU  
ČLOVĚKA**

**Autor práce: Jan Veselý, DiS.**

**Studijní obor: Bezpečnostně právní činnost**

**Forma studia: Kombinovaná**

**Vedoucí práce: RNDr. Růžena Ferebauerová**

**Katedra: Katedra právních oborů a bezpečnostních studií**

**2020**

VYSOKÁ ŠKOLA EVROPSKÝCH A REGIONÁLNÍCH STUDIÍ, z. ú.  
Žižkova tř. 6, 370 01 České Budějovice

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno a příjmení studenta: Jan Veselý, DiS.

Studijní program: Bezpečnostně právní činnost

Studijní obor: Bezpečnostně právní činnost ve veřejné správě

Forma studia: Kombinovaná

Místo studia: Příbram

**Název bakalářské práce: Vliv počítačových her na agresi člověka**

**Název bakalářské práce v anglickém jazyce: Influence of computer games on human aggression**


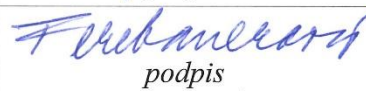
Katedra: Katedra právních oborů a bezpečnostních studií

Vedoucí bakalářské práce: RNDr. Růžena Ferebauerová




Datum zadání bakalářské práce (měsíc, rok): Říjen 2019

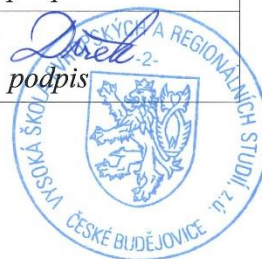
Cíl bakalářské práce:

Cílem práce je přiblížit oblast počítačových her. Seznámit s pozitivními vlivy hraní videoher a blíže analyzovat opačnou stranu problematiky. Negativní účinky počítačových her na člověka budou v práci představeny především závislostí na počítačových hrách a analýzou vlivu počítačových her na agresivitu člověka. V praktické části bude vyhodnoceno dotazníkové šetření.

Student: Jan Veselý, DiS.	25.10.2019 datum	 podpis
Vedoucí práce: RNDr. Růžena Ferebauerová	25.10.19 datum	 podpis

Schvaluji zadání bakalářské práce:

Vedoucí katedry: doc. JUDr. Roman Svatoš, Ph.D.	11.11.19 datum	 podpis
Prorektorka pro studium a vnitřní záležitosti: RNDr. Růžena Ferebauerová	13.11.19 datum	 podpis
Pověřený rektor: doc. Ing. Jiří Dušek, Ph.D.	13.11.2019 datum	 podpis



Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracoval samostatně, na základě vlastních zjištění a s použitím odborné literatury a materiálů uvedených v seznamu použitých zdrojů.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své bakalářské práce v elektronické podobě ve veřejně přístupné části infodisku VŠERS, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky vedoucí a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce systémem na odhalování plagiátů.

.....

Děkuji vedoucí bakalářské práce RNDr. Růženě Ferebauerové za cenné rady,  
připomínky a metodické vedení práce.

## **ABSTRAKT**

VESELÝ, J. Vliv počítačových her na agresivitu člověka. České Budějovice: Vysoká škola evropských a regionálních studií, 2020. 67 s. Vedoucí bakalářské práce: RNDr. Růžena Ferebauerová.

**Klíčová slova:** počítačová hra, videohra, agresivita, závislost, vliv počítačových her.

Práce se zabývá problematikou počítačových her. Seznamuje s pozitivními vlivy hraní videoher, ale více analyzuje negativní dopady na člověka. Záporné účinky počítačových her na člověka jsou v práci představeny především závislostí na počítačových hrách a analýzou vlivu videoher na agresivitu člověka. Ucelení tématu je zakončeno dotazníkovým šetřením, které bude zaměřeno na zájem respondentů o počítačové hry.

## ABSTRACT

VESELÝ, J. *Influence of Computer Games on Human Aggression*. České Budějovice : The College of European and Regional Studies, 2020. 67 p. Supervisor : RNDr. Růžena Ferebauerová.

**Key words:** computer game, videogame, aggression, dependency, influence of computer games.

This thesis deals with computer games. It introduces the positive effects of playing video games, but more analyzes the negative effects on humans. Negative effects of computer games on humans are presented in the work mainly by dependence on computer games and analysis of the influence of video games on human aggressiveness. Completion of the topic is concluded by a questionnaire survey, which will focus on respondents' interest in computer games.

# Obsah

Úvod.....	9
1 Cíl a metodika bakalářské práce .....	11
2 Počítačová hra .....	12
2.1 Historie .....	13
2.2 Rozdělení počítačových her .....	15
2.2.1 Rozdělení podle žánru.....	15
2.2.2 Rozdělení podle počtu hráčů.....	17
2.2.3 Rozdělení podle připojení .....	18
2.2.4 Rozdělení podle platebního modelu.....	19
3 Závislost .....	20
3.1 Rozdělení závislosti.....	20
3.2 Projevy závislosti .....	20
3.3 Vznik závislosti .....	21
3.4 Patologické hráčství a herní porucha.....	22
4 Agresivita .....	24
4.1 Členění agresí .....	25
4.1.1 Členění z hlediska formy .....	25
4.1.2 Členění z hlediska příčin.....	26
4.2 Projevy agrese .....	26
4.3 Faktory vzniku agresivního chování .....	27
4.4 Násilné činy ve vztahu k počítačovým hrám.....	29
4.5 Vliv počítačových her na agresivitu člověka.....	31
5 Vliv počítačových her na život člověka .....	34
5.1 Negativní vlivy počítačových her.....	34
5.2 Pozitivní vlivy počítačových her .....	35
5.3 Prevence .....	37
5.3.1 PEGI.....	38

6	Praktická část - dotazníkové šetření.....	42
6.1	Metoda sběru dat a struktura dotazníku.....	42
6.2	Cíle dotazníkového šetření .....	44
6.3	Analýza výsledků .....	44
6.4	Dokázování stanovených cílů.....	53
	Závěr .....	58
	Seznam použitých zdrojů .....	60
	Seznam zkratk .....	65
	Seznam tabulek a grafů .....	66



## Úvod

Jedna ze základních lidských vlastností je hravost. Hra nemusí být naplněna konkrétním účelem, ale přináší odreagování a radost. Vývoj technologií a společnosti zapříčinil, že hra je v dnešní době chápána zcela odlišně než před lety. Touha po hraní klasických her „na schovávanou“ nebo „na babu“ mizí do pozadí a jsou nahrazovány hrami digitálními. Hraní počítačových her již není novým fenoménem, lidé hrají již více než půl století a počet hráčů se stále zvyšuje. Tento fakt je dán zejména snadným přístupem k zařízením, na kterých je možné hrát. Videohry jsou dnes dostupné takřka kdykoliv a kdekoliv. Přístup k digitálnímu zařízení, jako je mobilní telefon, osobní počítač, tablet, herní konzole apod., má dnes téměř každý, a to včetně dětí, které neumějí ještě ani číst a psát.

Videohry jsou pro většinu lidí bezesporu v první řadě zábavou, slouží k uvolnění a odreagování. Existují hry vzdělávacího charakteru nebo nesou určitou estetickou hodnotu. Někteří dokonce považují počítačové hry za určitý druh umění. Mohou, díky vývojářům, upoutat hráče do zajímavých virtuálních světů, kde mají možnost se integrovat, užívat nebo vytvářet objekty. Virtuální svět může nabývat dojmu reálnosti nebo může vytvářet dokonalou fantazii digitálního světa.

Oblast vývoje her zaznamenala od svých počátků neuvěřitelný pokrok. Grafika her je dnes téměř nerozeznatelná od realistických záběrů filmové kamery a rovněž zvukové doprovody a efekty nezaostávají. Počítačové hry jsou už od prvního pohledu velmi přitažlivé a je tedy velmi snadné tomuto lákadlu podlehnout, a věnovat mu mnohdy až nezdravé množství času. Mínění o prospěšnosti počítačových her, zejména ze strany rodičů, není zrovna kladné. Zvláště média pomáhají takové názory rozšiřovat, často i bez adekvátních podkladů, tedy jen na základě domněnek. Na druhé straně existují odborné studie, které negativní mínění potvrzují či popírají. Jejich analýza nám pomůže k zodpovězení mnoha otázek o účincích počítačových her na člověka.

Práce se věnuje problematice počítačových her. Vymezuje co je počítačová hra, krátce přiblíží historii a charakterizuje její členění. Hlavní oblast zkoumání je vliv hraní počítačových her na člověka. Pro celkové posouzení je do práce zařazena kapitola „Závislost“, která poukazuje na prvotní negativní působení her, jež plyne z časové nekontrolovatelnosti hraní, a může vést až k závažné diagnóze. Hlavním úkolem je zjistit, zda počítačové hry svým působením ovlivňují agresivitu člověka. Potvrzení této hypotézy

bude objasněno převážně odbornou literaturou, výzkumy, články a názory odborníků, ale i popisem skutečných násilných a kriminálních činů, jež se skutečně odehrály, a byly spáchány v souvislosti s hraním počítačových her. Dále se práce zaměří na celkové hodnocení pozitivních a negativních působení her na člověka a popisuje možnosti prevence.

Praktická část práce zkoumá vztah respondentů k počítačovým hrám. Prostřednictvím dotazníkového šetření se zaměřuje zejména na čas strávený hraním počítačových her, ale odpoví nám i na další stanovené cíle.

# 1 Cíl a metodika bakalářské práce

Bakalářská práce je zaměřena na přiblížení a objasnění problematiky počítačových her.

První kapitola stanoví cíle, kterých má být dosaženo a metodiky, které budou při tvorbě práce použity

Druhá kapitola vymezuje pojem počítačová hra. Krátce přiblíží historický vývoj a poskytne ucelené informace o rozsáhlém členění videoher. Navazující kapitola nese název „Závislost“. Je zaměřena na zřejmě nejčastější problém, který se v důsledku nekontrolovaného hraní počítačových her může u jedince vyvinout. Uživatelé věnující se počítačovým hrám mnohdy tímto koníčkem vyplní většinu dne, jiní dokonce i noci. Doba strávená touto činností může směřovat až ke stanovení závažné diagnózy. V bakalářské práci je z těchto důvodů tomuto stavu věnována celá kapitola, kde je závislost shrnuta pro potřeby zkoumané problematiky. Mimo její popis, členění a projevy vzniku závislosti, poskytne informace o nově schválené diagnóze, přímo se týkající nemoci spojené s hraním počítačových her.

Hlavní úkol bakalářské práce je obsažen a zkoumán v druhé kapitole „Agresivita“. Podrobněji se zabývá možností zvýšené agresivity u hráčů digitálních her. Začátek kapitoly seznámí se základními pojmy, členěním, projevy agrese a faktory jejich vzniku. Představí a analyzuje násilné a kriminální činy spáchané v účinku hraní videoher.

Cílem první části je přehledně shrnout základní pojmy problematiky hraní počítačových her, její historii, vývoj a stanovit hlavní problémy hráčů videoher.

Další kapitola analyzuje dva hlavní protipóly. Popisuje negativní a pozitivní vlivy počítačových her. Závěr kapitoly se okrajově věnuje prevenci.

Praktická část práce obsahuje analýzu dat provedeného dotazníkového šetření. Na začátku této kapitoly jsou stanoveny cíle. Výzkum je zaměřen na zájem respondentů o hraní videoher, zejména pak na zjištění doby strávené touto činností.

Teoretická část je zpracována metodou analýzy a syntézy. V praktické části je kvantitativní metodou provedeno dotazníkové šetření.

## 2 Počítačová hra

Hru můžeme charakterizovat jako časově ohraničenou svobodnou činnost skupiny nebo jednotlivce, dítěte i dospělého, která vychází ze zájmu subjektu a její smysl je buď obsažen v činnosti samé, nebo stojí mimo hru (např. jako motiv nebo cíl). Potom je hra prostředkem k získávání různých potřeb nebo naplňování různých cílů. Hra se ale od praktických životních činností odlišuje svými specifickými pravidly a uvnitř obsaženými herními prvky, jimiž je např. soupeření nebo identifikace s rolemi. Hráči obvykle hra přináší uspokojení potřeby, zábavu, poučení, prožitek apod.<sup>1</sup>

*„Mezi přirozené potřeby každého dítěte patří potřeba komunikace s okolím, potřeba aktivní účasti ve hře, snaha vyniknout nad ostatními, potřeba objevovat neznámé, neprobádané a „zakázané“, napodobovat chování dospělých. Toto vše dnes dětem umožňují právě počítačové hry.“<sup>2</sup>*

Hra v jejím obecném pojetí již byla definována mnoha způsoby. Od vysvětlení její podstaty přes vznik až k její účelnosti. Definice hry počítačové je trochu odlišná. Co je tedy počítačová hra?

Počítačová hra je software, jehož vývojovým výsledkem je virtuální svět nebo prostředí, do kterého může hráč pomocí komponentů připojených k počítači (myš, klávesnice, joystick, gamepad a další) vstoupit a jeho dění ovlivňovat. K interakci dochází na základě zásahu hráče do spuštěného programu, který byl pro takový zásah vyvíjen. Obvykle se jedná o určitý úkol, který musí hráč splnit za daných podmínek nebo v časovém limitu, zvítězit v simulaci sportu či boje, případně dosáhnout jiného cíle vyplývajícího z námětu a žánru hry i záměru vývojářů. Existují ale i tzv. sandboxové hry, které nemají žádný konkrétní cíl.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> PAVLOVSKÁ, M. *Hra*. [online]. Praha : Metodický portál, 2019. [ cit. 2019-12-13]. Dostupné z WWW: <[https://wiki.rvp.cz/Knihovna/1.Pedagogicky\\_lexikon/H/Hra](https://wiki.rvp.cz/Knihovna/1.Pedagogicky_lexikon/H/Hra)>.

<sup>2</sup> ČERNOCHOVÁ, M. *Využití počítače při vyučování: Náměty pro práci dětí s počítačem*. KOMRŠKA, T. Praha : Portál, 1998, str. 45

<sup>3</sup> Wikipedie : Otevřená encyklopedie. *Počítačová hra*. [online]. Praha : Wikipedie. 2019. [ cit. 2019-12-13].

Dostupné z WWW: <[https://cs.wikipedia.org/wiki/Po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%A1\\_hra](https://cs.wikipedia.org/wiki/Po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%A1_hra)>.

## 2.1 Historie<sup>4</sup>

Za první počítačovou hru je považována hra vyvinutá Thomasem Goldsmithem a Estlem Mannem už v roce 1947 a patentovaná 14. prosince 1948. Hra pracovala za použití osmi katodových trubic. Jednalo se o simulátor střel odpálených na cíl, přičemž hráč mohl měnit směr a rychlost střely. Tehdejší technologie nedovolila vykreslení herních prvků, proto je autoři namalovali na folii a tu přiložili na obrazovku.

Dalším průkopníkem v oblasti vývoje počítačové hry byl britský profesor A. S. Douglas. V roce 1952 ukázal možnou interakci člověka a počítače jednoduchou hrou OXO, grafickou verzí známé hry piškvorky.

Mnoho lidí přiznává vynález videoher Williamu A. Higenbothamovi, který v roce 1958 v amerických jaderných laboratořích, pro zabavení návštěvníků, připojil k počítači několik analogových páček. Na osciloskopu se snažil simulovat pohyb letícího míčku. O něco později rozšířil svou ideou v první hru, která měla podobu tenisu pro dva hráče. Ti museli pomocí velkého ovladače se dvěma ovládacími prvky odpalovat míček přes síť. Jednalo se o první multiplayerovou hru (termín označuje možnost počítačové hry, hrát ve stejný čas tutéž hru ve více hráčích).

Po vzniku první hry však neprobíhal vývoj rychlostí, která byla očekávána. Opravdový začátek pro počítačové hry znamenala až sedmdesátá léta. Roku 1972 Nolan Bushnell a Ted Dabney založili společnost Atari a stejný rok vydali svou první masově rozšířenou hru Pong. Tato hříčka připomínající stolní tenis je pro úsvit videoher natolik typická, že jí mnozí považují za tu první.

*„Je to s podivem, že brzdou rozvoje a výroby malých počítačů nebyla tentokrát nedokonalá technika, ale obavy manažerů firem z neprodejnosti takového výrobku. Neměli zkrátka tolik odvahy, aby přenesli počítač z výzkumných ústavů do domácností.“<sup>5</sup>*

Za období největšího rozkvětu se mohou považovat léta 1980 - 1994. Nejrozšířenějším systémem bylo Atari 2600. Her v tomto období vznikalo obrovské množství. Mnohé byly plné chyb a nesplňovaly základní předpoklady pro získání přízně hráčů. Hry nebyly zábavné a nedokázaly upoutat pozornost.

---

<sup>4</sup> JIRKOVSKÝ, J. *Game industry: Vývoj počítačových her a kapitoly z herního průmyslu*. Praha : D.A.M. O, 2011, str. 12. - 15

<sup>5</sup> ČELÁKOVÁ, N. a ČELÁK, J. *Za tajemstvím počítačových her*. Praha : Grada, 1992, str. 18.

Novým směrem dokázala tuto oblast posunout až společnost Nintendo. V roce 1985 vydala Nintendo Entertainment System (NES). Na této domácí konzoli se proslavila dnes velmi známá hra Super Mario Bros. Společnost Nintendo prosazovala striktní kontrolu kvality a obsahu her. Tímto záměrem sledovala, aby se lidem při vyslovení jména Nintendo vybavila „bezpečná zábava pro děti“. Tuto politiku prosazovala dlouhá léta. Ve hrách tak nebyla zobrazována krev a násilí bylo značně redukováno. Ostatní vývojáři převzali stejné obchodní chování a trh s videohrami rostl strmě vzhůru.

V tuto dobu se objevuje i konkurenční Master systém od společnosti SEGA. S hrami Golden Axe nebo známým Sonicem na dlouhou dobu převzala prvenství na americkém trhu.

V polovině 80. let dochází k pozvolnému rozvoji PC platformy (Commodore 64, Atari ST). Největším problémem rozvoje tohoto segmentu byla především příliš vysoká cena. I přes vysokou pořizovací cenu nebyly osobní počítače nějak výkonné. Většina dokázala zobrazovat pouze text, případně jednoduchý grafický režim. Změnu přinesla až společnost IBM, která své PC dokázala poskytnout za mnohem nižší cenu. V této době vznikaly především textové hry, ale přichází i první online hry např. Xtrek.

Na přelomu 80. a 90. let dochází k rozmachu „kapesních“ herních konzolí, ačkoliv první taková zařízení vznikala již v 70. letech (např: Tic Tac Toe r. 1972 či Mattel's Auto Race r. 1976). Tato zařízení dokáží zabavit nejen doma, ale i na cestách. Hlavními představiteli této oblasti jsou Atari Lynx, Sega GameGear a zejména Nintendo GameBoy, jenž byl proslaven hrou Tetris od ruského programátora Alexe Pazhitnova.

Od začátku 90. let dochází k obrovskému rozvoji počítačových her na všech různých platformách. Osobní počítač má ke konci této dekády už většina domácností a vývoj hardwaru jde kupředu ohromnou rychlostí. Stejnou evolucí prochází i sekce konzolí, kdy vedle do té doby nejvýznamnějších představitelů jako je Nintendo či Sega, přistupuje konkurence v podobě Sony (Playstation) nebo Microsoft (Xbox).<sup>6</sup>

V dnešní době má téměř každý chytré zařízení jako je mobilní telefon či tablet a vývoj v oblasti videoher začal směřovat i tímto směrem.

---

<sup>6</sup> JIRKOVSKÝ, J. *Game industry: vývoj počítačových her a kapitoly z herního průmyslu*. Praha D.A.M.O. 2011, str. 12-15.

Zatímco hry na samém počátku utvářeli jedinci, dnes jednu hru vytváří i stovky vývojářů a zisky z takových her se pohybují v miliardách dolarů. Příkladem může být hra *Grand Theft Auto V*, která vydělala americké firmě RockStar už 6 miliard dolarů.<sup>7</sup> V současné době ale mají tvůrci her největší zisky z her, které jsou pro hráče nabízeny zdarma. Důvodem těchto zisků jsou tzv. mikrotransakce. Hráč prostřednictvím bezhotovostní platby nakoupí různé virtuální předměty nabízené přímo ve hře.

## 2.2 Rozdělení počítačových her

Počítačové hry lze rozdělit do několika kategorií. Podle žánru, podle druhu připojení, podle počtu hráčů nebo podle platebního modelu. Základním rozdělením lze konkrétní hru vymežit jen částečně. Pro správné zařazení a charakteristiku dnešních her je nutné aplikovat rozsáhlejší popis, který prostupuje napříč všemi kategoriemi. Důvodem je prolínání žánrů, podpora více druhů připojení nebo možnost volby jednoho či více hráčů.

### 2.2.1 Rozdělení podle žánru<sup>8</sup>

Hry jsou stejně jako filmy řazeny do mnoha žánrů. Obsah her bývá natolik pestrý, že je jedna hra často popsána současně několika odlišnými žánry.

**Akční hry** - tento žánr je podle průzkumu Phana (2011) nejpobulárnější.

Jedná se zejména o hry, jejichž cílem je zneškodnit protivníka. Existují ve verzi *singleplayer*, kde protivníka ovládá počítač, tak i *multiplayer*, kde protivníka ovládá jiný lidský hráč. Akční hry se ještě dále dělí na subžánry:

- **FPS (First person shooter)** - Jedná se o střílečky z pohledu první osoby. Kamera je umístěna tak, že simuluje reálný pohled hráčovi postavy. Mezi významné zástupce FPS řadíme například Counter-Strike, Half-Life, Doom nebo sérii Battlefield.

---

<sup>7</sup> SRP, J. *Hra Grand Theft Auto 5 je nevydělečnější zábavní produkt historie*. Www.iDnes.cz: Bonusweb.cz, [online]. 2019 [cit. 2019-12-21]. Dostupné z WWW: <[https://www.idnes.cz/hry/novinky/grand-theft-auto-5-vydelek.A180409\\_135153\\_bw-novinky\\_Srp](https://www.idnes.cz/hry/novinky/grand-theft-auto-5-vydelek.A180409_135153_bw-novinky_Srp)>.

<sup>8</sup> BASLER, J. *Počítačové hry a jejich působení na žáky střední školy* [online]. Olomouc : Univerzita Palackého. 2017, Diplomová práce. Vedoucí práce doc. PhDr. Miroslav Chráska, Ph.D. [cit. 2019-12-13]. s. 31-34 Dostupné z WWW: <<https://library.upol.cz/i2/i2.entry.cls?ictx=upol&plang=cs&pretty=csg&repo=upolrepo&key=67228802509>>.

- **TPS (Third person shooter)** - Střílečky z pohledu třetí osoby, kdy hráč vidí svou postavu v prostoru. Jednat se může nejen o 3D akční hry (Star Wars: Battlefront), ale i často o 2D hry.<sup>9</sup>

**Adventury** - hlavní hrdina hry postupuje ke vzdálenému cíli, přičemž plní rozličné úkoly, řeší hádanky a rébusy, aby se mohl posunout v příběhu dále. Nejznámější adventury jsou Tomb Raider, Polda či Minecraft.

**Bojové hry** - základním principem je porazit protivníka v určitém bojovém umění. Zpravidla dva hráči se pohybují v aréně a různými kombinacemi útoků se snaží zneškodnit protihráče. Zástupci jsou např. Mortal Kombat, Tekken<sup>10</sup>.

**Logické hry** - jak již název napovídá, jsou to počítačové hry, které vyžadují logické myšlení hráče, skládají se z různých hádanek. Logické hry jsou obvykle jednoduše graficky zpracované. Logická počítačová hra se často skládá z úrovní, kterými hráč postupně prochází, přičemž se obtížnost pro dokončení úrovně zvyšuje. Jako typické zástupce můžeme uvést Tetris, Lemmings, Angry Birds, Portal. Phan H. (2011) do této kategorie řadí také karetní hry, jako je např. Poker.

**Plošinovky** – úkolem je dostat se z jednoho místa na druhé. Cestu většinou znepríjemňují různé pasti a protivníci. V některých hrách tohoto typu se musí hráč s protivníky utkat anebo se jim naopak musí vyhýbat. Plošinovky prověřují postřeh a hbitost hráče. Představiteli jsou např. Donkey Kong, Mario či Subway Surf.

**RPG hry** - (anglicky *Role-playing game*). Jedná se o hru, ve které hráči zaujímají role fiktivních postav - hrdinů a pohybují se ve virtuálním světě. Účelem je postupně vylepšovat své schopnosti a vybavení a získávat tak bonusové body. Příkladem můžeme uvést velice oblíbenou hru Diablo od společnosti Blizzard nebo Fallout společnosti Interplay. Do RPG her řadíme dnes velice rozšířené MMORPG (Massively multiplayer on-line role playing game). Jedná se o počítačovou online hru na hrdiny o více hráčích, která prostřednictvím internetu umožňuje připojení i tisíců hráčů najednou.

<sup>9</sup> WIKIPEDIE. *Akční počítačová hra*. [online]. Praha: Wikipedie: Otevřená encyklopedie, 2019 [cit. 2019-12-19]. Dostupné z WWW: <[https://cs.wikipedia.org/wiki/Ak%C4%8Dn%C3%AD\\_po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%A1\\_hra](https://cs.wikipedia.org/wiki/Ak%C4%8Dn%C3%AD_po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%A1_hra)>.

<sup>10</sup> BASLER, J. *Počítačové hry a jejich působení na žáky střední školy* [online]. Olomouc : Univerzita Palackého. 2017, Diplomová práce. Vedoucí práce doc. PhDr. Miroslav Chráska, Ph.D. [cit. 2019-12-13]. s. 31-34 Dostupné z WWW: <<https://library.upol.cz/i2/i2.entry.cls?ictx=upol&plang=cs&pretty=csg&repo=upolrepo&key=67228802509>>.



Nejznámějším představitelem tohoto druhu je World of Warcraft od společnosti Blizzard Entertainment. Tato hra drží prvenství v Guinnessově knize rekordů za nejpoblárnější RPG hru<sup>11</sup>.

**Simulátory** – cílem simulátorů je, co nejvíce napodobit reálné prostředí. Hráč provádí činnosti, které jsou běžné v reálném životě, ale ne vždy může každý člověk takové činnosti uskutečnit. Jsou to například letecké, vlakové nebo silniční simulátory. Příkladem je série Farming Simulator, The Sims nebo IL-2 Sturmovik.

**Sportovní hry** - hra, jejímž námětem je jakýkoliv sport. Většinou se jedná o simulace. Nejznámější sportovní simulátory jsou NHL, NBA, FIFA.

**Strategické hry** - ve hře ovládá hráč část objektů a může s nimi manipulovat po hrací ploše, tak aby utrpěl co nejmenší možnou újmu na vitalitě, údržbě objektů, území, jednotkách, sil atp. Naopak se hráč musí snažit, aby takovou újmu, které se sám brání, způsobil protivníkovi. Mezi představitele patří např. StarCraft, Command & Conquer.

**Taneční/hudební hry** - jedná se o interaktivní hry, které hráč ovládá pohybem či použitím speciálního ovladače. Příkladem je *Guitar Hero* a v případě hry taneční je jedničkou konzolová hra Just Dance

**Závodní hry** - jedná se o simulaci automobilových závodů. Hlavní zásadou je být v cíli jako první. Nejznámějším představitelem je série Need for Speed.

**Vzdělávací hry** – jedná se o software, kdy edukace hráče je základním účelem hry. Jedná se o nejméně populární počítačové hry.

### 2.2.2 Rozdělení podle počtu hráčů

Základní rozdělení podle počtu hráčů představuje dvě varianty *singleplayer* a *multiplayer*. První jmenovaný je anglické herní označení hry pro jednoho hráče. Označuje základní možnost většiny počítačových her. Jeden hráč ovládá hru a ostatní předměty či postavy hráčem neovládané řídí počítač.

Opakem je *multiplayer*, tedy hra, v níž hraje ve stejnou dobu více hráčů najednou. Tato hra je umožněna zejména prostřednictvím sítě LAN nebo internetu. *Multiplayer* lze

---

<sup>11</sup> WIKIPEDIE. *Akční počítačová hra* [online]. Praha : Wikipedie: Otevřená encyklopedie. 2019 [cit. 2019-12-20]. Dostupné z WWW: <[https://cs.wikipedia.org/wiki/World\\_of\\_Warcraft](https://cs.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft)>.

hrát i na jednom počítači či herní konzoli, kdy je obrazovka podle počtu hráčů rozdělena na části (anglicky "split screen"), každý z hráčů má tak svůj obraz.

Přitažlivostí hry v *multiplayer* módu je v potkávání hráčů ve virtuálním světě, kde mají možnost hrát spolu nebo proti sobě. Mohou spolu v reálném čase komunikovat prostřednictvím chatu nebo i verbálně.

### 2.2.3 Rozdělení podle připojení

Existují dvě základní kategorie připojení. Hry hrané offline a online. První uvedený termín představuje hru, která nevyžaduje připojení k nějaké komunikační síti, zpravidla je to síť internetová.

Termínem online rozumíme hru, která umožňuje pomocí internetu nebo jiné počítačové sítě hraní dané hry více hráči. Buď je hra navržena specificky pro hru více hráčů, nebo nabízí online hru jako druhou možnost vedle hry pro jednoho hráče, kde není potřeba připojení k žádné síti.<sup>12</sup> Z hlediska problematiky závislosti na počítačových hrách jsou právě online hry nejrozšířenějším typem a zároveň i největší příčinou vzniku závislosti na počítačových hrách.<sup>13</sup>

Offline mód je hra nevyžadující připojení k internetové či jiné síti. Zpravidla se jedná o hry podporující hru jednoho hráče proti počítači. Postavy a předměty, které nejsou ovládány hráčem, ovládá počítač. Takové jednání je nazýváno umělá inteligence (angl. zkratka AI) a má limitované možnosti. Počítač má předem naprogramovaný algoritmus a subjekty ve hře podle toho jednají. Mnohdy jsou budoucí kroky umělé inteligence snadno předvídatelné. Jsou ovšem hry, kde je umělá inteligence opravdu dobře propracována a nepředvídatelné počínání počítače je překvapující.

I přes celkové zlepšení chování umělé inteligence ve hrách je hraní online her nejrozšířenější fenomén dnešní doby.

V posledních letech vychází hry, které jsou primárně určeny pouze pro hraní po internetu a žádnou jinou verzi nemají. Dá se předpokládat, že vzhledem k současnému vývoji bude vycházet těchto her stále více.

---

<sup>12</sup> WIKIPEDIE. *Počítačová hra*. Wikipedie : Otevřená encyklopedie. [online]. Praha. 2019 [cit. 2019-12-18]. Dostupné z WWW: <[https://cs.wikipedia.org/wiki/Online\\_hra](https://cs.wikipedia.org/wiki/Online_hra)>.

<sup>13</sup> PENÍZE.cz, *Online hraní*. [online]. Praha : Partners media. 2016 [cit. 2019-12-18]. Dostupné z WWW: <<https://www.penize.cz/spotrebitel/316154-online-hramiliarni-dove-vynosy-a-cesta-k-esportu>>.

#### 2.2.4 Rozdělení podle platebního modelu

**Premium** – Platební model, při němž si uživatel koupí za jednorázový poplatek hru, kterou může od té doby neomezeně používat. Někdy bývá k dispozici časově či funkčně omezené demo, na kterém je možné si vše nejdříve vyzkoušet.

**Freeware** – platební model, při němž je hra nabízena zcela zdarma bez jakýchkoliv dalších nákupů. Takové hry mohou být tvořeny nadšenci, kteří nepotřebují návratnost investic, nebo je taková hra reklamou na jinou placenou hru či aplikaci.

**Freemium** – Platební model, při němž je hráčům zdarma umožněn časově neomezený přístup do hry. Hra vydělává díky finančním mikrotransakcím, za které si hráči mohou koupit nadstandardní obsah hry. Tento model je v současnosti nejvýdělečnějším a tvoří 80 % zisků v herním průmyslu. Jedná se především o online hry<sup>14</sup>.

---

<sup>14</sup> JIRKOVSKÝ, Jan. *Game industry 3*. Praha: D.A.M.O., 2013. str. 73 - 80

### 3 Závislost

Závislost představuje prožívání člověka na základě příjemného prožitku, který souvisí s určitou činností. Postupně se vyvíjí neodolatelná touha po opakování chování, které směřuje k danému příjemnému prožitku. Člověk se přestává ovládat a pokračuje v závislostním chování i přesto, že postupně narůstají nepříjemné následky. Závislost je chronická choroba, která se rozvíjí v pozadí přirozené touhy člověka. Pro člověka je to způsob, jak prožít radost, euforii, slast více intenzivně a zároveň možnost, jak uniknout od nežádoucích pocitů jako je bolest nebo pocit samoty<sup>15</sup>.

*„Je prokázáno, že závislost si lze vypěstovat na jakémkoliv chování, které přináší uspokojení“<sup>16</sup>*

#### 3.1 Rozdělení závislosti

Rozlišujeme dva základní typy poruch. **Látkové závislosti**, které se projevují tím, že jsou lidé závislí na psychoaktivních látkách díky určitým patologickým procesům, jež jsou vyvolány těmito látkami v těle, a **behaviorální závislosti** (nelátkové), kdy se lidé chovají závisle ve vztahu k určitým aktivitám<sup>17</sup>.

#### 3.2 Projevy závislosti

Závislost na práci, internetu, nestřídmé požívání projímadel či patologické hráčství není závislostí v pravém slova smyslu. To znamená, že počítače mezi návykové látky samozřejmě nepatří. Ale příznaky závislosti jsou téměř stejné. Projevy závislosti mohou být:

**Ztráta ostatních zájmů - hraní** je pro hráče tou nejdůležitější činností. Zaobírá se jimi i v myšlenkách. Když právě nehraje, má obrovské nutkání hrát. Nemůže ho překonat a neustále tomu podřizuje své každodenní chování.

---

<sup>15</sup> KALINA K. a kolektiv, *Drogy a drogové závislosti I*, KUDRLE, S. Praha: Úřad vlády České republiky, 2003, s. 165

<sup>16</sup> PREVCENTRUM.CZ. *Závislosti na procesech* [online]. Praha : prevcentrum.cz, 2017 [cit. 2019-12-22]. Dostupné z WWW: <<https://www.prevcentrum.cz/informace-o-drogach/nelatkovye-zavislosti/>>.

<sup>17</sup> PREVCENTRUM.CZ. *Nelátkové závislosti* [online]. Praha : prevcentrum.cz, 2017 [cit. 2019-12-22]. Dostupné z WWW: <<https://www.prevcentrum.cz/informace-o-drogach/nelatkovye-zavislosti/>>.

**Hra jako ventil k zapomínání na problémy** - hraní pro zábavu ustupuje do pozadí. Postižený používá hru, aby se zbavil negativních emocí a frustrace a aby zapomněl na své každodenní problémy.

**Posouvání prahu tolerance** - obvyklé hraní už hráči nestáčí. Pro naplnění svých tužeb musí hrát stále intenzivněji: herní časy se tak pořád prodlužují a obsah her je stále extrémnější.

**Abstinenční příznaky** - když postižený nemá možnost hrát nebo nemůže hrát dost dlouho, objevují se u něj abstenenční příznaky: je nervózní, podrážděný, někdy se může dokonce trást a nadměrně potit

**Ztráta kontroly** - závislý hráč není schopen sám kontrolovat a dodržovat časová omezení herní doby.

**Recidiva** - pokusy přestat hrát nebo hraní omezit se nedaří.

**Dopad na běžný život** - škola, kamarádi, zájmy, práce aj. ztrácejí ve srovnání s hrou význam. To působí další psychické potíže a spory s okolím.<sup>18</sup>

**Zvýšená agresivita** – pokud hráč nemá možnost uspokojit své hráčské tužby, může u tohoto jedince dojít ke zvýšené agresivitě<sup>19</sup>.

### 3.3 Vznik závislosti

Vznik závislosti je pravděpodobný u většiny látek nebo chování, které přímo způsobují intenzivní pocit úlevy a potěšení nebo zbavují bolesti. Pokud je však tento přínos spojen s výraznými škodami na zdraví nebo na společenských vztazích a pokud člověk ztrácí schopnost přínosy a rizika racionálně zvažovat, jde o patologickou závislost.<sup>20</sup>

---

<sup>18</sup> BEZPECNEONLINE.CZ. *Hlavní příznaky závislosti* [online]. Praha : www.bezpecne-online.saferinternet.cz. 2019 [cit. 2020-01-05].

Dostupné z WWW: <<https://bezpecne-online.saferinternet.cz/pro-rodice-a-ucitele/teenageri-a-hry/item/25-hlavn%C3%AD-p%C5%99%C3%ADznaky-z%C3%A1vislosti-na-po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%BDch-hr%C3%A1ch>>.

<sup>19</sup> MORESOVÁ, M. *Závislost vede k agresivitě* [online]. Brno : Podaneruce.cz. 2019 [cit. 2020-01-05]. Dostupné z WWW: <[https://www.denik.cz/z\\_domova/deti-hraji-na-pocitaci-az-6-hodin-denne-20190504.html](https://www.denik.cz/z_domova/deti-hraji-na-pocitaci-az-6-hodin-denne-20190504.html)>.

<sup>20</sup> PLOCOVÁ, M. *Závislost. Ostrov radosti* [online]. Zlín : Ostrovzl.cz, 2019 [cit. 2020-01-10]. Dostupné z WWW: <<http://www.ostrovzl.cz/prevence/zavislost/>>.

### 3.4 Patologické hráčství a herní porucha

Patologické hráčství Světová zdravotnická organizace (angl. WHO) definuje v Mezinárodní klasifikaci nemocí (angl. International Statistical Classification of Diseases) jako poruchu spočívající v častých opakovaných epizodách hráčství, které dominují v životě subjektu na újmu hodnot a závazků sociálních, vyplývajících ze zaměstnání, materiálních a rodinných.

Závislost na počítačových hrách byla a stále je v souvislosti se zmíněnou diagnózou patologického hráčství vždy úzce spojována.

*Podle studie Nešpora a Csémyma (2007) „Existuje tendence řadit patologický vztah k počítačům, internetu a videohrám mezi návykové a impulzivní poruchy (tj. do stejné skupiny jako např. patologické hráčství, pro které je ale charakteristické hraní o peníze či jinou hmotnou odměnu). Mezi lidmi nadměrně se věnujícími počítačům byl zjištěn vysoký výskyt jiných duševních problémů, manželských konfliktů a syndrom vyhoření. To by nemělo překvapit, protože uvedené faktory jsou rizikovými činiteli i ve vztahu k závislostem nebo patologickému hráčství.<sup>21</sup>*

Patologické hráčství se v Mezinárodní klasifikaci nemocí řadí mezi „návykové a impulzivní poruchy“, tedy ne mezi závislosti. Patologické hráčství je spíše spojeno s hazardním hraním a neúplně vystihovalo problematiku závislosti na počítačových hrách. Nově je v jedenácté Mezinárodní klasifikaci chorob<sup>22</sup> zařazena tzv. „herní porucha“ (angl. „gaming disorder“)<sup>23</sup>

Závislost na počítačových hrách je popsána jako vzor chování, kdy hráči zcela ztrácejí kontrolu nad časem stráveným ve hrách a dávají mu prioritu nad ostatními životními potřebami, bez ohledu na negativní následky, které takové chování přináší.

Úprava seznamu onemocnění uvádí náruživé hráčství za samostatnou poruchu, která si žádá zvýšenou pozornost lékařských odborníků vůči rizikům rozvoje této poruchy.

---

<sup>21</sup> NEŠPOR, K. *Zdravotní rizika počítačových her a videoher*. Csémy L.[online]. Praha. 2007 [cit. 2020-01-12] Dostupné z WWW: <[www.drnespor.eu/PCgam6.doc](http://www.drnespor.eu/PCgam6.doc)>.

<sup>22</sup> Vstoupí v platnost 1. ledna 2022. Dostupné z WWW: <[https://www.mzcr.cz/dokumenty/svetova-zdravotnicka-organizace-schvalila-jedenactou-revizi-mezinarodni-klasifik\\_17669\\_1.html](https://www.mzcr.cz/dokumenty/svetova-zdravotnicka-organizace-schvalila-jedenactou-revizi-mezinarodni-klasifik_17669_1.html)>.

<sup>23</sup> WHO. *Gaming disorder* [online]. 2020 [cit. 2020-01-15]. Dostupné z WWW: <<https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>>.

Aby bylo možné diagnostikovat herní poruchu, musí mít charakter chování dostatečnou závažnost, která by vedla k významnému narušení osobních, rodinných, sociálních, vzdělávacích, profesních nebo jiných důležitých funkčních oblastí a byla by normálně zřejmá po dobu nejméně dvanácti měsíců.

Studie naznačují, že herní porucha se týká jen malého podílu lidí, kteří se zabývají digitálními nebo videoherními činnostmi. Lidé, kteří hry hrají, by si však měli být vědomi toho, kolik času tráví herními aktivitami, zejména pokud se jedná o vyloučení jiných každodenních činností, stejně jako jakékoliv změny fyzického nebo psychického zdraví a společenského fungování, které by mohly být přisuzovány jejich modelu herního chování<sup>24</sup>.

### **Symptomy**

Dle WHO rozlišujeme tři příznaky herní poruchy. Jednak narušená schopnost jedince ovládat nutkání k hraní, což platí pro jeho intenzitu, trvání nebo schopnost skončit. Dále tu je fakt, že lidé mohou dávat hraní přednost před jinými a především důležitějšími aktivitami. A nakonec to je pokračování či rovnou eskalace hraní bez ohledu na jeho vzrůstající negativní dopady.<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup> WHO. *Gaming disorder*, [online]. 2020, [cit. 2020-01-15].

Dostupné z WWW: <<https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>>.

<sup>25</sup> VÍTEK, J. *Herní porucha*, [online]. 2018. Datum aktualizace/revize 20.06.2018 [cit. 2020-01-16].

Dostupné z WWW: <<https://www.svethardware.cz/who-definovala-co-je-to-herni-porucha/46874>>.

## 4 Agresivita

Pojmy níže uvedené jsou v českém jazyce často zaměňovány a slučovány pod jeden termín. Oba spolu úzce souvisejí a prolínají se, ale odborná literatura je definuje rozdílně.

**Agresivita** (z lat. *Aggressivus*) – „útočnost, postoj nebo vnitřní pohotovost k agresí. V širším slova smyslu se takto označuje schopnost organismu mobilizovat síly k zápasu o dosažení nějakého cíle a schopnost vzdorovat těžkostem“<sup>26</sup>. Je to **sklon k útočnému jednání**, které se transformuje do různých podob. V přírodě se jedná o přirozenou vlastnost důležitou k vlastnímu přežití jedince. Agresivita je způsob reakce na podkladě strachu, přání (frustrace, žádosti), dědičnosti, opuštění nebo tyranie.<sup>27</sup> Agresivita je charakteristický znak osobnosti jedince. Každý člověk mající vysokou míru agresivity může mít tendence jednat v různých situacích více či méně agresivně. Taková míra agresivity může být sama o sobě pro jedince frustrující, jelikož ovládá jeho život.

**Agrese** (z lat. *Aggressio*) – agresí se rozumí útočné a výbojné jednání, projev nepřátelství vůči určitému objektu, úmyslný útok na překážku, osobu, předmět stojící v cestě k uspokojování potřeby<sup>28</sup>. Martínek (2009) popisuje agresí jako výpad či útok. Jednání, jímž je projevováno násilí, nepřátelství a útočnost vůči jinému objektu se záměrem ublížit. Obecně lze říci, že se jedná o projev agresivity v chování jedince. Každý lidský jedinec je charakteristický určitým stupněm svého agresivního chování. Prvním projevem je často výraz v obličeji. Následuje gesto, případně jeho naznačení, přičemž může být doprovázeno slovním vyjádřením. Tón hlasu pak jasně koloruje celé jednání a naznačuje stupňující se agresí. Na základě těchto ukazatelů pak lze nástup agrese sledovat a řešit ve smyslu možného odklonu<sup>29</sup>.

Další pojmy úzce související s agresivitou jsou:

**Asertivita** – člověk dokáže trvat na svých názorech a prosazuje svoje práva v rámci existujících zákonů. Tímto chováním směřuje k situaci, kdy ostatní připustí, že

---

<sup>26</sup> MARTÍNEK, Z. *Agresivita a kriminalita školní mládeže*. Havlíčkův Brod : Grada. 2009, s. 9.

<sup>27</sup> STUDIUMPSYCHOLOGIE.CZ. *Agresivita* [online]. Studium psychologie: web o psychologii, přehledně a v souvislostech, 2016 [cit. 2020-02-23].

Dostupné z WWW: <<https://www.studium-psychologie.cz/socialni-psychologie/4-zatezove-situace-agrese.html>>.

<sup>28</sup> HARTL, P. *Psychologický slovník*. Praha : Portál. 2004. s. 56

<sup>29</sup> SVOBODA, J. *Agrese a agresivita v předškolním a mladším školním věku*. Praha : Portál. 2014, s. 39-40



jedinec má právo se rozhodnout, jak bude myslet a jednat.<sup>30</sup> Jde tedy o cílevědomé jednání, není však nikterak ubližující. Hranice mezi asertivitou a agresivitou není přesně stanovena a je podmíněna sociokulturně. V různých společnostech může být její hranice chápána odlišně<sup>31</sup>.

**Hostilita** - nepřátelský postoj vůči lidem obecně. Je často spojována s agresí jako jedna z jejích příčin.<sup>32</sup>

## 4.1 Členění agresí

Agrese může mít více podob, může vzniknout z mnoha příčin a psychologických pozadí.

Z hlediska formy, která určuje způsob ubližování, rozlišujeme agresi **fyzickou a verbální** a dále na **přímou a nepřímou**. Z hlediska povahy a kontextu příčin je agrese členěna na **afektivní a instrumentální**.

### 4.1.1 Členění z hlediska formy

**Fyzická aktivní přímá agrese** - fyzické ponižování, bití oběti, nucení k ponižujícím úkonům, využívání převahující fyzické síly nad obětí (šikana).

**Fyzická aktivní nepřímá agrese** – k ublížení oběti dochází prostřednictvím jiné osoby, která byla agresorem najmuta. Agresor je zde „jen“ pozorovatel ubližování.

**Fyzická pasivní přímá agrese** – Fyzické bránění někomu v dosahování jeho cílů.

**Fyzická pasivní nepřímá agrese** – Jedná se o odmítnutí splnění některých požadavků např. uvolnění školní lavice ve školách nebo sem můžeme zařadit odmítnutí požadavku rodiče na ukončení herní aktivity dítěte na počítači.

**Verbální aktivní přímá agrese** – představuje nadávky, znevažování, urážky a jiné slovní ponižování. Jedná se o velmi rozšířený typ agrese ve školách.

**Verbální aktivní nepřímá agrese** – jde o rozšíření pomluv vůči jinému, ale také intriky, díky nimž se jedinec necítí dobře. Představuje mírnější formu, tzv. psychické ubližování.

---

<sup>30</sup> MARTÍNEK, Z. *Agresivita a kriminalita školní mládeže*. Havlíčkův Brod : Grada. 2009, s.10.

<sup>31</sup> VÁGNEROVÁ, M. *Psychopatologie pro pomáhající profese*. Praha : Portál, 2004, s 767.

<sup>32</sup> VÝROST, Jozef a Ivan SLAMĚNÍK. *Sociální psychologie*. 2. Praha: Grada, 2008, s. 268

**Verbální pasivní přímá agrese** – naprostá ignorace druhého člověka, odmítání odpovědět na jakoukoliv otázku či pozdrav.

**Verbální pasivní nepřímá agrese** - jde o nezastání se jedince, jež je nespravedlivě kritizován či trestán<sup>33</sup>.

#### 4.1.2 Členění z hlediska příčin

**Agrese emocionální** (někdy též afektivní nebo hostilní) – silný emoční náboj, v jehož pozadí je silný emoční podnět (často bolestivý). Emocionální agresi potom nepojmáme jako prostředek, ale cíl. Zpochybňování tohoto druhu agresivního chování některými autory, vedlo k jejímu novému pojmenování na agresi vědomě kontrolovanou a impulsivní<sup>34</sup>

**Agrese frustrační** – původ agrese je často spojován s frustrací. Ta je chápána jako překážka zabraňující člověku dosažení nějakého cíle. Vyvolá negativní emoci, zejména hněv a následně vede k agresivnímu chování jedince, s cílem překonat ji. Nejčastěji je tento typ agrese pozorován u dětí, které jsou vychovávány liberálně, tedy často až rozmazlujícím způsobem.

**Agrese instrumentální** – jedinec vstupuje do tohoto druhu agrese s jasným cílem a chladnou hlavou. Jde často o cílenou a promyšlenou agresi. Typickým příkladem je loupež nebo šikana<sup>35</sup>.

## 4.2 Projevy agrese

Projevy agresivního chování jsou závislé na účelu, kterého chceme dosáhnout, nebo na podnětu, který v nás agresivní chování vyvolal.

Na základě odlišnosti podnětových nebo fyziologických zdrojů vytvořil Moyer (1968) sedm oblastí projevů agresivního chování u zvířat. Pokusy byly prováděny na zvířatech, jimi získané projevy chování jsou však užitečné i pro pochopení lidské agresivity. Jde o agresi predátorskou, agresi mezi samci, agresi vyvolanou strachem, agresi dráždivou (vyvolanou různými objekty), mateřskou a sexuální agresi a agresi jako obranu teritoria.

---

<sup>33</sup> MARTÍNEK, Z. *Agresivita a kriminalita školní mládeže*. Havlíčkův Brod : Grada. 2009, s. 29-31.

<sup>34</sup> ČERMÁK, I. *Lidská agrese a její souvislosti*. Žďár nad Sázavou: Fakta., 1999, s. 10

<sup>35</sup> MARTÍNEK, Z. *Agresivita a kriminalita školní mládeže*. Havlíčkův Brod : Grada. 2009, s. 30-37.

V této souvislosti odlišujeme agresi vnitrodruhovou a mezidruhovou. Jedná se o zcela odlišné způsoby chování, které je možné pozorovat především u zvířat (odlišné chování při obraně teritoria nebo útoku na kořist), ale i u člověka.

### **4.3 Faktory vzniku agresivního chování**

Na vzniku agresivního chování se podílí celá řada faktorů. Podle Vágnerové (2004) jsou hlavními faktory vzniku agresivního chování:

#### **Emoční prožívání**

Připravenost reagovat agresivně zvyšují podněty označované jako averzivní (vyvolávající stav nepohody a neklidu). Prožívání emocí hněvu může mít za následek vyvolání afektivní agrese.

#### **Kognitivní hodnocení**

Způsob výkladu a hodnocení situace, může vytvořit předpoklad k agresivnímu jednání. Důležitý význam má schopnost předvídat důsledky vlastní agrese ještě před začátkem svého jednání.

#### **Motivace**

Agresivní chování může být i reakcí na neuspokojení potřeb. Pohotovost k násilnému chování stoupá s nadměrou či nedostatkem, ztrátou nebo s ohrožením. Zásadní roli hrají:

**potřeba stimulace** - člověk potřebuje dosáhnout rovnováhy mezi potřebou sociálního kontaktu a potřebou bezpečí,

**potřeba orientace** - neznámá situace či velké množství neznámých lidí. Nepochopení pravidel nebo požadavků takové situace může vést k pocitu ohrožení a tím i k agresivnímu jednání,

**potřeba citové jistoty a bezpečí** - člověk si v průběhu svého života buduje určité mezilidské vztahy, pocit sounáležitosti a zázemí, což v něm vytváří pocit jistoty. Rozděluje lidi kolem sebe na blízké (s přátelskými úmysly) a na cizí (v lepším případě je chápe neutrálně). Nemožnost či neschopnost zjišťovat odlišnosti (např. z důvodu absence blízkých) zvyšuje úzkost a pocit sebeohrožení,

**seberealizace a sebestopnutí** – každý člověk se potřebuje utvrdit o vlastní hodnotě a patřičné sebeúctě. V případě obtížnosti nebo nemožnosti utvrzení, může být agrese formou určité kompenzace.<sup>36</sup>

### **Biologické hledisko**

Na připravenost k agresi má vliv biochemické složení krve jedince (zvýšená hladina alkoholu, snížená hladina cukru apod.).<sup>37</sup> Obdobný účinek má nízká koncentrace serotoninu v krvi. Dále např. acetylcholin, noradrenalin či dopamin nebo testosteron. Na agresi mají přímý vliv charakteristiky fungování nervové soustavy - oblast prefrontální kůry mozku má za úkol tlumit podkorové oblasti limbického systému. Při jejím poškození pak nedochází k inhibici oněch podkorových oblastí a agresivní impulzy tak nejsou dostatečně tlumeny. Obdobný účinek může mít i porušení spojení mezi prefrontální kůrou a podkorovými oblastmi limbického systému.<sup>38</sup>

### **Situační faktory**

Milgramův či Zimbardův vězeňský experiment jasně potvrzuje, že jedinec, který v běžném životě nevykazuje známky násilí, je pod tlakem jiné osoby schopen začít jednat velmi asociálně a s přemírou krutosti.<sup>39</sup>

### **Vliv prostředí**

Především vliv sociálního prostředí může posílit agresivní chování osob. Na jedince působí sociální skupiny a zejména rodinné prostředí (učení nápodobou, hodnotový systém rodiny, způsob výchovy či míra emočního přijetí dítěte).<sup>40</sup> Ve vztahu k agresi je důležitý především systém norem, preferované vzorce chování či zvyky. Na člověka působí společnost jako celek a také stále sílící vliv medií a prostředků masové komunikace. Prostředky masové komunikace sehrávají taktéž významnou roli. Mediální násilí (násilí zobrazované v televizním vysílání, filmech, internetu, počítačových hrách aj.) ovlivňuje člověka zejména v rozšíření repertoáru násilného chování, hostilním

---

<sup>36</sup> VÁGNEROVÁ, M. *Psychopatologie pro pomáhající profese*. Praha : Portál, 2004, s. 764 - 768

<sup>37</sup> VÝROST, J. *Sociální psychologie*. SLAMĚNÍK I., druhé vydání. Praha: Grada, 2008, s. 275-276

<sup>38</sup> VÁGNEROVÁ, M. *Psychopatologie pro pomáhající profese*. Praha : Portál, 2004, s. 758 - 760

<sup>39</sup> HONZÁK, R. *Stanfordský experiment* [online]. Praha : Psychologie.cz. 2019 [cit. 2020-02-25]. Dostupné z WWW: <<https://psychologie.cz/stanfordsky-experiment/>>.

<sup>40</sup> VÁGNEROVÁ, M. *Psychopatologie pro pomáhající profese*. Praha : Portál, s. 760-762

vnitřním naladěním a v neposlední řadě také snížení senzitivity vůči násilí v běžném životě<sup>41</sup>

### **Environmentální faktory**

Mezi tyto stresory patří hluk, toxické látky a další škodliviny v ovzduší, škodlivý zápach a dým, sirouhlík či elektricky nabitě molekuly v ovzduší.<sup>42</sup> Dalším faktorem může být také vysoká teplota. Zvýšení teploty má vliv na fyziologickou aktivaci, čímž se může podílet na podnícení agresivního chování.<sup>43</sup>

#### **4.4 Násilné činy ve vztahu k počítačovým hrám**

Již bylo zmíněno, že hraní počítačových her má souvislost se zvýšenou agresivitou. Tento fakt byl ovšem popsán v souvislosti z frustrací způsobenou návykovým chováním. Vyplývala tedy ze situace, kdy jedinci vykazujícímu známky závislostního chování byla odepřena možnost uspokojit své hráčské tužby. V této podkapitole bylo provedeno rozsáhlé hledání případů, kde hráč inspirovaný digitální hrou způsobil násilný čin.

Zřejmě první násilný čin, který vyvolal diskusi o nebezpečnosti počítačových her, se odehrál v roce 1997. Třináctiletý chlapec Noah Wilson byl ubodán stejně starým kamarádem Yancy Salazarem, který mu kuchyňským nožem zasadil několik ran do hrudi a následně nechal vykrváct. Pachatel byl údajně silně závislý na hře *Mortal Kombat 3* (bojová hra). Jednalo se o akční hru, kdy proti sobě hráči užívali bojová umění. Matka oběti žalovala tvůrce hry, avšak neuspěla.<sup>44</sup>

V roce 1999 v Columbine High School se odehrál jeden z prvních případů školní střelby. Eric Harris a Dylan Klebold zavraždili dvanáct studentů a jednoho učitele, dalších dvacet čtyř osob bylo zraněno. Zejména Eric Harris byl posedlý počítačovou hrou *DOOM II* (3D akční videohra). Vytvořil velký režim, který považoval za práci svého života. Představoval virtuální repliku Columbine High School. To jim umožnilo nejprve

---

<sup>41</sup> LOVAŠ, L. *Agesia a násilie*. Bratislava : Pegas, 2010, s. 55 - 57

<sup>42</sup> VÝROST, J. *Sociální psychologie*. SLAMĚNÍK I., druhé vydání. Praha: Grada, 2008, s. 280

<sup>43</sup> LOVAŠ, L. *Agesia a násilie*. Bratislava : Pegas, 2010, s. 55

<sup>44</sup> SUNICO, J. *15 Heinous Crimes Linked To Video Games*. [online]. *The Richets* 2017. 2017 [cit. 2020-01-22]. Dostupné z WWW: <<https://www.therichets.com/shocking/15-heinous-crimes-linked-to-video-games/>>.

svůj plán procvičovat. Oba pachatelé následně spáchali sebevraždu. I tento případ byl doprovázen soudními žalobami herní společnosti, avšak neúspěšně.<sup>45</sup>

V roce 2003 došlo k zatčení sedmnáctiletého Devina Moorea. Byl podezřelý z řízení ukradeného vozidla. Po té, co byl předveden na stanici, ukradl pistoli jednomu z policistů a dva policisty a jednoho dispečera zabil. Během zatčení prohlásil: „Život je jen videohrou a člověk musí někdy zemřít“. Byl inspirován hrou Grand Theft Auto: Vice City (akční adventura). Moore byl v roce 2005 odsouzen k trestu smrti, ovšem odvolací řízení probíhá dodnes.<sup>46</sup>

Další a značně brutální čin se odehrál v roce 2004 ve Velké Británii. Sedmnáctiletý Warren Leblanc ubil k smrti čtrnáctiletého Stefana Pakeeraha. Způsobil mu více než 50 zranění kladivem. Warren byl údajně inspirován hrou Manhunt (akční hra). Někteří prodejci hry společnosti Rockstar označili za kontroverzní a raději ji stáhli z prodeje. U soudu se stejně jako v předchozích případech nepotvrdila přímá souvislost mezi činem a hrou.<sup>47</sup>

V roce 2005 se v Šanghaji odehrál případ, kdy jednačtyřicetiletý Číňan Qui Chengwei brutálně ubodal přítele Zhu Caoyuana za to, že prodal jeho meč z online hry na aukčním serveru eBay za 870 dolarů. Qui Chengwei byl usvědčen z vraždy a v prvním rozhodnutí soudu dostal trest smrti s dvouletým odkladem. Následně mu byl trest zmírněn na doživotí.<sup>48</sup>

Ve Filadelfii v roce 2006 osmadvacetiletý Tyrone Spellman ubil k smrti svou sedmnáctiměsíční dceru. Omylem zavadila o jeho Xbox, na kterém měl v dané době hrát Ghost Recon (akční). Bil ji tak silně, že holčičce několikrát prorazil lebku. K incidentu došlo v době, kdy Tyrone trávil hraním sedm až osm hodin denně.<sup>49</sup>

---

<sup>45</sup> CNN.com. *Colubine killer envisioned crashing plane in NYC* [online]. CNN : Colorado. 2001 [cit. 2020-01-23]. Dostupné z WWW: <<http://edition.cnn.com/2001/US/12/05/columbine.diary/>>.

<sup>46</sup> LEUNG, R. *Can a Video Game Lead to Murder?* [online]. CBSNews.com : Alabama, 2005 [cit. 2020-01-23]. Dostupné z WWW: <<https://www.cbsnews.com/news/can-a-video-game-lead-to-murder-04-03-2005/>>.

<sup>47</sup> BLANCO, J., I. *Warren Leblanc* [online]. Murderpedia : Leicester. 2004 [cit. 2020-01-23]. Dostupné z WWW: <<https://murderpedia.org/male/L/l/leblanc-warren.htm>>.

<sup>48</sup> BBC.com. *Chinese Gamer Sentenced to Life* [online]. BBC : Shanghai. 2005 [cit. 2020-01-23]. Dostupné z WWW: <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4072704.stm>>.

<sup>49</sup> THE TIMES. *Tyrone Spellman jailed for killing his baby* [online]. The Times : Philadelphia. 2006 [cit. 2020-01-24]. Dostupné z WWW: <<https://www.thetimes.co.uk/article/tyrone-spellman-jailed-for-killing-his-baby-c3qt6k8nmlg>>.

V listopadu 2010 šestnáctiletý Kendall Anderson z Pensylvánie ubil svou spící matku k smrti kladivem proto, že mu zabavila PlayStation.<sup>50</sup>

Přehled několika uvedených násilných činů může někoho v zásadě utvrdit o nebezpečnosti produktů vývojářských společností. V celkovém součtu veškerých násilných jednání, které jsou dohledatelné, je třeba konstatovat, že případů není mnoho. Vezmeme-li v úvahu dlouhou historii počítačových her, a porovnáme počet bezproblémových uživatelů s těmito ojedinělými případy, dojdeme k závěru, že tato bilance je přijatelná. Zájem o hraní her je obrovský. Jen v ČR v roce 2018 bylo hráčů vynaloženo za videohry 3,6 mld. korun.<sup>51</sup> Celosvětově ve stejném roce se částka pohybuje kolem 160 miliard dolarů.<sup>52</sup>

#### 4.5 Vliv počítačových her na agresivitu člověka

Výzkum Kevina Kieffera a Jessici Nicoll ukazuje, že při hraní násilných videoher může docházet ke zvýšené agresivě. Sledování násilí v televizi ale i v počítačových hrách ovlivňuje mozek, zejména pak mladistvých. Jejich mozek se stále vyvíjí. Dopad na jedince spočívá v očekávání, že se ostatní budou sami chovat agresivně. Toto očekávání může vést k tomu, že budou defenzivnější a budou s větší pravděpodobností reagovat sami na sebe<sup>53</sup>.

APA (American Psychological Association) uvádí výzkumy, které dokazují, že hraní her u dospělých vykazuje pozitivní účinky. Hlavní podmínkou je regulace doby hraní. Mezi hraním je nutné dělat přestávky a vyplnit je pohybem, jídlem a dalšími aktivitami. Výzkum ukazuje, že příliš dlouhé sezení může způsobit krevní sraženiny. Hráč by se měl pravidelně od hry zvednout a protáhnout se. Studie rovněž stanovuje maximální doporučenou dobu hraní na dvě až čtyři hodiny denně.

---

<sup>50</sup> DAILY MAIL REPORTER. *Boy, 16, Attack mother with claw hammer before cremating her in oven... because she took away his Playstation* [online]. Daily Mail Reporter : Philadelphia, 2011 [cit. 2020-01-23]. Dostupné z WWW: <<https://www.dailymail.co.uk/news/article-1358071/Boy-16-attacks-mother-claw-hammer-cremating-oven--took-away-Playstation.html>>.

<sup>51</sup> EURO.cz *Útraty za videohry rostou* [online]. Praha : EURO, 2019 [cit. 2020-01-28]. Dostupné z WWW: <<https://www.euro.cz/byznys/kdo-si-hraje-nezlobi-cesi-loni-utrati-za-videohry-3-6-miliardy-korun-1450420>>.

<sup>52</sup> PAVELKA, K. *Východ vrací úder: Počítačové hry válčí Hollywood a Češi jsou u toho* [online]. Praha : Reflex, 2019 [cit. 2020-01-24]. Dostupné z WWW: <<https://www.reflex.cz/clanek/reportaze/97847/vychod-vraci-uder-pocitacove-hry-valcuj-hollywood-a-cesi-jsou-u-toho.html>>.

<sup>53</sup> AMERICAN PSYCHOLOGICAL ASSOCIATION. *Violent Video Games on Children* [online]. APA : Washington, 2005, [cit. 2020-01-24]. Dostupné z WWW: <<http://www.apa.org/news/press/releases/2005/08/violent-video.aspx>>.

Analýza dvaceti let výzkumů, které se zabývaly dopadem násilných her na chování dětí a mladistvých, dospěla k závěru, že zvyšují agresivitu. Výzkum prokázal, že vlivy jsou okamžité a dlouhodobé. Mladí hráči ve věku mezi 13 a 15 lety jsou nepřátelští vůči svým vrstevníkům, ale i autoritám. Dokáží se vůči nim odebírat k velmi ostrým sporům ve snaze obhájit své postoje a názory. Mladí lidé mnohdy neodlišují virtuální a skutečný svět. Podle organizace APA jsou hry zákeřné tím, že se jejich uživatel příliš vžívá do role hlavních hrdinů či darebáků, kteří páchají násilnou a jinou činnost. Mnoho psychologů soudí, že účinek násilí ve hrách na chování dětí je zcela totožný s dopadem podobných scén např. ve filmech. Rodiče si ale mohou sednout s dítětem k obrazovce a vysvětlit mu, co která část filmu ve skutečnosti znamená.<sup>54</sup>

Existuje mnoho studií zaměřených na vztah mezi násilím v počítačových hrách a agresivitou hráčů. Většina výzkumů je však zaměřena na sledování hráčů v krátkodobém časovém úseku. Bylo prokázáno, že krátce po hraní násilné počítačové hry přemýšlí subjekty více agresivně. Měření proběhlo dvěma způsoby. Slovními asociacemi – po hraní hry mají testovaní hráči doplnit např. chybějící písmena ve slovech, případně doplnit konce příběhů. Bylo zjištěno, že po hraní videoher vzrůstá podvědomá tendence doplňovat násilná slova nebo konce příběhů. Příkladem je anglické slovo *explo\_e*. Hráči doplňovali spíše *explode* než *explore*. Druhý způsob představoval experimentální testování v rámci laboratorních podmínek. Jednalo se o zjištění, zda zkoumané subjekty budou inklinovat k provádění více agresivních činů. Zda např. testovaný subjekt ochutí pálivou omáčkou jídlo člověku, o kterém ví, že pálivá jídla nemá rád. Výsledkem bylo více přidaného chilli u hráčů násilných her. Podobných výzkumů na krátkodobý vliv her je mnoho a poměrně se shodují.<sup>55</sup>

Má ovšem takový experiment vypovídající hodnotu o zvýšené tendenci páchat kriminální činy a chovat se v reálném životě více nebezpečně vůči druhým?

Studie sledující krátkodobé efekty hraní, stejně jako studie porovnávací hráčskou a nehráčskou komunitu jsou v jejich tvrzení problematické. Potvrzují mírně zvýšenou agresivitu hráčů v porovnání s nehráči, ale nedokazují, že tento jejich povahový rys způsobily akční hry. Naopak existuje možnost, že lidé s větší dispozicí k agresivnímu

---

<sup>54</sup> REUTERS. *Video games linked to aggression in boys* [online]. The Age : Florida. 2005 [cit. 2020-01-27]. Dostupné z WWW: <<https://www.theage.com.au/world/video-games-linked-to-aggression-in-boys-20050820-ge0q8r.html>>.

<sup>55</sup> BENDO VÁ, H. *Co je nového v počítačových hrách*. Praha : Nová beseda, 2019, s. 69



chování si vybírají tento žánr her, aby jejich prostřednictvím svou agresivitu vybili a tak ji zmírnili v reálném světě.<sup>56</sup>

Podle Bendové (2019) násilí v reálném světě může mít mnoho příčin a nejde jednoduchým způsobem posoudit, který z vlivů měl jak velký dopad na člověka. Jde jen opravdu těžko posuzovat, zda rozhodnutí konkrétního člověka spáchat násilný trestný čin ovlivnila právě nějaká akční počítačová hra a ne např. filmy, nezdravé modely chování, sociální situace nebo genetické predispozice.

---

<sup>56</sup> FERGUSON, C. *Friends, fun frustration and fantasy: Child motivations for video game play.* OLSON, J. *Motivation and emotion.* Roč. 37, 2013, ISSN 0146-7239

## 5 Vliv počítačových her na život člověka

Snad každá činnost nebo děj nějakým způsobem působí na život člověka. Hraní počítačových her není výjimkou. Existuje mnoho studií a výzkumů této oblasti ukazující negativní, ale i pozitivní účinky hraní počítačových her.

### 5.1 Negativní vlivy počítačových her

Jak již bylo zmíněno hraní počítačových her se stalo natolik rizikovou aktivitou, že ji právě Světová zdravotnická organizace zařadila mezi potencionální příčiny vzniku závislosti na videohrách. Existují studie, které dokazují negativní vlivy jako zvýšené agresivní chování (viz. podkapitola 4.5), deprese, úzkosti a poruchy pozornosti s hyperaktivitou.

Vzhledem k psychosociálnímu vývoji dětí a účinkům nadměrného hraní her se právě tato skupina stává tou nejnáchylnější.<sup>57</sup>

Na rozdíl od dospělých dochází u dětí stále k utváření vzorců chování, jakým způsobem se vypořádat se sociálními a emocionálními situacemi. V chování postav ve hrách může dítě najít svůj vzor a snaže převzít tento model různého jednání. Utváření sociálních vztahů je pro děti velice důležité zejména s nástupem do školy a v rámci celé školní docházky. Vzorce chování, jež dítě nabylo při hraní her se tak mohou promítnout v jeho reálném životě při integraci nejen mezi své vrstevníky. Dospívající, kteří často hrají počítačové hry, oproti svým vrstevníkům vykazují zvýšené symptomy výše zmíněné deprese a úzkosti. Dospívající má již alespoň částečně vyvinutou schopnost kritického myšlení a je tak méně ohroženou skupinou než děti. U všech věkových skupin může být potencionálním rizikem při hraní počítačových her riziko vzniku epilepsie, virtuální nevolnosti, obezity a taktéž rizika v souvislosti s nadměrným zatěžováním očí jako např. syndrom počítačového vidění, ale také negativní vliv na pohybový systém obzvláště pak bolesti zad a zdravotní komplikace způsobené přetěžováním páteře a riziko poškození zápěstí.<sup>58</sup>

*„Podle výzkumu Keser et al. (2010) může nadměrné používání počítače způsobit problémy kosterní a svalové soustavy. Počítačové hry lze hrát nejen na počítači, ale i na*

---

<sup>57</sup> BUSCHMAN, B. J., *Short-term and long-term effects of violent media on aggression in children and adults*. Archives of In Pediatrics and Adolescent Medicine, HUESMANN, L. R. 2006. Archives of In Pediatrics and Adolescent Medicine, s. 348–352. DOI: 10.1001/archpedi.160.4.348

<sup>58</sup> BASLER, J. *Počítačové hry a jejich místo v životě člověka*. MRÁZEK, M. Olomouc: UPOL, 2018, s. 60-61

*jiných zařízeních, jako například na mobilních telefonech. Intenzivní používání mobilního telefonu, stejně tak jako počítače, bylo spojeno s muskuloskeletálními problémy, jako je bolest postihující krk a ramena. Závažnost těchto příznaků se zvyšuje s celkovým časem stráveným používáním digitálních zejm. mobilních zařízení (Berolo et al., 2011; Kim, 2015; Lee et al., 2015). Dokonce bylo zjištěno, že hraní počítačových her na mobilních telefonech či tabletech je podle Antona et al. (2018) pro pohybový systém, a zejména pro krční páteř, větší zátěží, než hraní počítačových her na počítači. Může za to fakt, že menší digitální zařízení obvykle hráči drží v nepřírodném úhlu v předklonu a tím namáhají právě krční páteř.“<sup>59</sup>*

## 5.2 Pozitivní vlivy počítačových her

Problematika počítačových her je často prezentována pouze v negativním kontextu. Celou věc je potřeba vnímat v širších souvislostech. Někteří rodiče se snaží své děti od počítačů zcela separovat. Dnešní svět je počítači zcela protkán a je nedílnou součástí fungování všech činností lidstva. Je tedy na místě i dítě s počítačem seznámit. Vždyť jen užíváním počítače dochází nejen u dětí k rozvoji počítačové gramotnosti.

Podle Baslera (2017) lze hry podle účelu rozdělit na dva typy. **Zábavní typ** – je nejčastější a je cílen především na zábavu a odreagování. Ve hře tohoto zaměření mohou být samozřejmě i vzdělávací prvky, avšak není to prvotní zájem vývojářů. **Vzdělávací typ** – cílem her je rozvíjení a vzdělávání osobnosti. Zároveň může být do takových počítačových her implementována zábava, což vede zejména u dětí k získání si většího zájmu o hru a následně k naplnění cíle vývojářů hry.

Velký přínos přináší edukační hry. Jádrem vzdělávacích počítačových her je získávání především specifických zkušeností.<sup>60</sup>

Dalším přínosem hraní počítačových her je rozvoj krátkodobé a vizuální paměti. K tomuto rozvoji dochází ve hrách většiny žánrů. Dokonce i v akčních, který je zejména rodiči vnímán negativně. Příkladem můžeme nastínit, jakým způsobem k takovému rozvoji může dojít. Hráč při pohybu ve virtuálním prostředí prochází např. budovou a je nucen vnímat veškeré vybavení místností, protože v budoucnu bude hrou donucen

---

<sup>59</sup> BASLER, J. *Počítačové hry a jejich místo v životě člověka*. MRÁZEK, M. Olomouc: UPOL, 2018, s. 106

<sup>60</sup> BRAND, P. *Mohou nás počítačové hry učit?* [online]. Praha : Metodický portál RVP, 2020 [cit. 2020-02-05]. Dostupné z WWW: <<https://spomocnik.rvp.cz/clanek/21553/MOHOU-NAS-POCITACOVE-HRY-UCIT.html>>.

nějakou takovou věc použít. Kromě krátkodobé a vizuální paměti zde dochází i k rozvoji orientačního smyslu hráče.

Hraním her je možné naučit a následně rozvíjet prosociální chování (pomáhání druhým, spolupráce, empatie, pomoc bez očekávání). Opakovaně bylo prokázáno, že po hraní počítačové hry, kde je potřeba kooperace a pomoc druhým, měly testované subjekty větší tendenci chovat se v krátkém čase po hraní více prosociálně. Např. po hraní hry Lemmings, subjekty byly častěji ochotní zvednout tužku, která někomu spadla na zem.<sup>61</sup> „*Prosociální chování bylo definováno jako dobrovolné chování, ze kterého nemá prospěch sám vykonávající jedinec, nýbrž někdo jiný.*“<sup>62</sup>

K takovému rozvoji chování dochází zejména v online hrách pro více hráčů, kdy je zapotřebí komunikovat s ostatními hráči za účelem spojit síly k likvidaci silného protivníka.

Počítačové hry dokázaly ještě do nedávna pomáhat i k rozvoji či udržování fyzické kondice a to zejména prostřednictvím herní konzole Xbox Kinect od společnosti Microsoft. Člověk při hraní vybraných her nepotřeboval vůbec žádný ovladač, hru ovládal pouze pomocí gest. Bohužel společnost v roce 2017 oznámila ukončení výroby herní konzole Xbox s podporou ovládání prostřednictvím Kinect.<sup>63</sup>

V rámci vlastní zkušenosti, kterou potvrdili i další rodiče, je zřejmé, že hraní her resp. příslib hraní může u předškoláků, u dětí školního věku, ale i starších posloužit jako velmi silná motivace k docílení splnění nějaké povinnosti či jiné činnosti vyžadované ze strany rodičů.

Počítačové hry lze rovněž využívat jako terapeutický nástroj při léčbě nemocí a poruch. Hraní her účinně pomáhá například pacientům s popáleninami, či pacientům s poruchou pozornosti (ADHD).<sup>64</sup>

---

<sup>61</sup> BENDO VÁ, H. *Co je nového v počítačových hrách*. Praha : Nová beseda, 2019, s 70

<sup>62</sup> BASLER, J. *Počítačové hry a jejich místo v životě člověka*. MRÁZEK, M. Olomouc: UPOL, 2018, s. 138

<sup>63</sup> NOVINKY.CZ. *Kinect* [online]. 2019 [cit. 2020-02-05]. Dostupné z WWW: <<https://www.novinky.cz/internet-a-pc/hardware/453016-mela-to-byt-herne-revoluce-kinect-ale-nakonec-definitivne-konci.html>>.

<sup>64</sup> ALFA-WOMAN.COM. *Adhd* [online]. 2019 [cit. 2020-02-05]. Dostupné z WWW: <<https://cs.alfa-woman.com/adhd-children-and-prescription-video-game-272>>.

### 5.3 Prevence

Cílem prevence není nic jiného než zabránění vzniku případně rozvoje závislosti a dalších dopadů u osob, které jsou potencionálně ohroženy. K tomuto účelu doporučuje odborná literatura osvojení si specifických dovedností, které lze rozdělit do čtyř základních oblastí.<sup>65</sup>

**Dovednosti spojené s užíváním internetu a hraním her** - cílem je snížení pozitivního očekávání od užívání online aplikací či počítačových her a následně naučit takové jedince kontrolovanému užívání či úplné abstinenci. Je důležité, aby se ohrožené osoby naučily rozeznat nežádoucí myšlenky spojené se závislostním chováním (např. „Jen díky Facebooku budu mít hodně přátel.“ nebo „Nejlépe se budu cítit pouze při hraní online her.“) a následně na tyto myšlenky nahlížet jiným způsobem.

**Dovednosti spojené se zvládáním stresu a emocí** - naučit se lépe zvládat stres, zlepšit schopnost regulace a zvládání emocí konstruktivním způsobem a zároveň se zaměřit na podporu pozitivních rysů osoby (kreativita, touha po společenském kontaktu apod.) a posílit její sebedůvěru.

**Dovednosti spojené s interpersonálními situacemi** - zvýšit tolerantnost a citlivost vůči jednání a chování ostatních lidí. Naučit se sociálním dovednostem jako je umění vést rozhovor, přijímání pochvaly či kritiky, účastnit se skupinových aktivit, osvojit si férové jednání apod.

**Dovednosti spojené s denním režimem a využíváním volného času** - zaměřit se na dodržování školní či jiné povinné docházky, plánování a účast ve volnočasových aktivitách.

Z důvodů, které zde již byly uvedeny, je největší pravděpodobnost vzniku závislostního chování u dětí a mladistvých. Většina odborné literatury je právě proto zaměřena na tyto cílové skupiny. Důraz je kladen nejvíce na rodiče a poskytuje jim rady, jak nejlépe předcházet vzniku závislosti na počítačových hrách. Například server [www.poradenskecentrum.cz](http://www.poradenskecentrum.cz) rodičům poskytuje tyto rady:

---

<sup>65</sup> BLINKA, L. *Online závislosti. Jednání jako droga?. Online hry, sex a sociální síť. Diagnostika závislosti na internetu. Prevence a léčba.* Praha: Grada Publishing, 2015, s. 55-62 s 69-71

- 1) *Sledujte, jaké hry děti hrají.*
- 2) *Uvědomte si, že hry mají i kladné stránky (viz. Pozitivní vlivy počítačových her), důležitý je výběr her.*
- 3) *Hrajte hry spolu s dítětem a potom si o nich povídejte – pomáháte tak rozlišovat fikci od reality.*
- 4) *Stanovte striktní limity, kdy může dítě hrát a kdy ne.*
- 5) *Dávejte pozor, aby dítě nehrálo hry u kamarádů.*
- 6) *Zjistěte, zda dítě hraním počítačových her neutíká od nějakých problémů.*
- 7) *V průběhu hraní vedte dítě k tomu, aby si po určité době (např. po 1. hodině) udělalo přestávku, během ní o hře mluvte).*
- 8) *Podporujte dítě v jiných zájmech.*
- 9) *Předcházejte tomu, aby se dítě nudilo.*
- 10) *Posilujte zdravé sebevědomí dítěte.<sup>66</sup>*

### 5.3.1 PEGI

V rámci zvýšení prevence v oblasti hraní počítačových her vznikl v roce 2003 systém hodnocení počítačových her a aplikací, který byl přijat více jak 30 státy. PEGI působí zejména v Evropě, ale i Kanadě a Izraeli. Název je zkratka složená z počátečních písmen anglického **P**an **E**uropean **G**ame **I**nformation.

Tento ratingový systém je určen zejména pro rodiče, kteří se ještě před nákupem hry dozvědí, zdali je hra vhodná pro jejich dítě. Ikona uvedená u hry určuje jaká je minimální doporučená věková hranice pro hraní takové hry. Ikony jsou rozděleny do 5 věkových kategorií (obr. č. 1).

Obr. č. 1: Označení PEGI<sup>67</sup>



<sup>66</sup> PORADENSKECENTRUM.CZ. *Počítačová závislost* [online]. Brno : Pedagogicko-psychologická poradna, 2019 [cit. 2020-02-06]. Dostupné z WWW: <<http://poradenskecentrum.cz/pocitacova-zavislost.html>>.

<sup>67</sup> zdroj: [www.svetandroida.cz](http://www.svetandroida.cz)

**PEGI 3** - vhodné pro děti od 3 let. Obsah her je pokládán za vhodný pro všechny věkové skupiny. Hry neobsahují žádné zvuky nebo obrázky, které by mohly děti děsit. Akceptována je jen velmi mírná forma násilí (v komickém nebo dětském prostředí). Použitý jazyk by neměl obsahovat žádné vulgární výrazy.

**PEGI 7** - vhodné pro děti od 7 let. Ve hře se mohou objevit scény nebo zvuky, které mohou malé děti vystrašit. Přijatelné jsou velmi mírné formy násilí (implikované, nepodstatné nebo nerealistické).

**PEGI 12** - vhodné pro děti od 12 let. V hrách se může objevit graficky vyjádřené násilí vůči fantazijním postavám nebo nerealistické násilí vůči lidským postavám. Může se objevit náznak nahoty, případný vulgární jazyk v této kategorii však musí být mírný. Mohou se zde objevit hazardní hry v prostředích, jako jsou kasina nebo herny,

**PEGI 16** - vhodné pro děti od 16 let. Hry s tímto hodnocením mohou zobrazovat násilí (nebo sexuální aktivity) v míře a provedení, jako by se dalo očekávat v reálném životě. Ve hře se může objevit vulgárnější mluva, hazardní hry, požívání tabáku, alkoholu nebo nelegálních drog.

**PEGI 18** - vhodné od 18 let. Do této kategorie spadají hry pro dospělé, tudíž mohou zobrazovat hrubé násilí, zabití bez zjevného motivu nebo násilí vůči bezbranným postavám. Součástí může být i pozitivní prezentace užívání nelegálních drog a explicitní sexuální aktivity.<sup>68</sup>

Na základě obsahu hry může být kromě některé z ikon uvedených v obrázku č. 1 hra dále označena ikonou znázorňující obsah hry (obr. č. 2).

---

<sup>68</sup> SVĚT ANDROIDA. *Co znamená hodnocení PEGI?* [online]. 2020 [cit. 2020-02-07]. Dostupné z WWW: <<https://www.svetandroida.cz/jak-omezit-detem-stahovani-aplikaci/>>.

Obr. č. 2: Deskriptory PEGI<sup>69</sup>



*Hra obsahuje zobrazení násilí.*



*Hra podporuje nebo učí gamblersství.*



*Hra obsahuje vyličení či materiál, který může podpořit diskriminaci.*



*Hra ukazuje nahotu nebo sexuální chování nebo sexuální odkazy.*



*Hra se vztahuje nebo popisuje užívání drog.*



*Hra může nahánět strach nebo děsit malé děti.*



*Hra může být hrána online*



*Hra obsahuje vulgární výrazy.*



*Upozorňuje na možnost mikrotransakcí ve hře.*

<sup>69</sup> PEGI. www.pegi.info [online]. 2020 [cit. 2020-02-07].  
Dostupné z WWW: <<https://pegi.info/what-do-the-labels-mean>>.



System hodnocení je výborný prostředek k ochraně dětí před někdy až hrůzným obsahem her. Studie z roku 2012 čítající 15 142 respondentů dokázala, že pouze 22 % rodičů je obeznámeno s tímto hodnotícím systémem<sup>70</sup>. To je bohužel malý počet vzhledem k době, po kterou systém PEGI existuje.

---

<sup>70</sup> IPSOS MEDIATECT, ISFE. *Videogames in Europe: Consumer study*. [online]. 2012, s. 54 [cit. 2020-02-08]. Dostupné z WWW:<[http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/euro\\_summary\\_-\\_isfe\\_consumer\\_study.pdf](http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/euro_summary_-_isfe_consumer_study.pdf)>.

## 6 Praktická část - dotazníkové šetření

Pro lepší názornost a ucelení tématu bylo do práce začleněno i dotazníkové šetření. Téma a tedy i název dotazníku byl: „Zájem o počítačové hry“.

### 6.1 Metoda sběru dat a struktura dotazníku

Jako metoda sběru dat byla zvolena nejčastěji využívaná, rychlá a neekonomičtější metoda – dotazníkové šetření.

Při dotazníkové metodě získáváme velké množství odpovědí současně, čímž získáme velké množství informací v krátké době. Nevýhodou dotazníkového šetření může být fakt, že jedinec může odpovědi ovlivnit a výsledek nemusí být pravdivý. Další zkreslení výsledků může vzniknout, tím že jedinec bude odpovídat, tak jak si myslí, že se od něj očekává. Dotazník byl zcela anonymní, doufejme tedy, že díky této volbě neměli respondenti důvod jakkoliv pravdivé odpovědi zatajovat.

Dotazník čítal osm jednoduchých otázek. Tento malý počet otázek byl zvolen ze dvou důvodů. Předně kvůli odrazení dotazovaných od vyplnění. Častá odpověď dospělých v případě požádání o vyplnění dotazníku zní: „na dotazník nemám čas.“ Jejich rozhodnutí bývá zvráceno po informaci, že dotazník je krátký a nezabere více než jednu minutu času. Druhým důvodem bylo přizpůsobení dotazníku pro všechny věkové kategorie. V souvislosti s vytvořením jasného dotazníku pro každého, byly otázky před oficiálním spuštěním dotazování, diskutovány s dospělými jednotlivci, ale především s pěti dětmi prvního i druhého stupně základní školy.

Prvních pět otázek bylo uzavřených. Respondent tedy mohl vždy vybrat jen jednu předdefinovanou odpověď.

V první otázce, která zní „Jaké je tvé pohlaví?“ dotyčný může zvolit možnost muž, nebo žena. Díky tomu se následně dozvíme, které pohlaví se hraní her věnuje více.

Druhá otázka zní: „Kolik ti je let?“. Začleňuje respondenta do jedné z pěti věkových kategorií. Možnosti byly: Méně než 10 let; 11-15 let; 16-25 let; 26-30 let; 30 a více let. Z této otázky zjistíme věkové zastoupení vzorku.

Třetí otázka zní: „Hraješ počítačové hry?“, k ní jsou přidruženy tři možnosti odpovědí. Ano, hraji; Nehraji; Hrával jsem. Zde oddělíme dotazované, kterých se hraní

počítačových her nějak nedotýká. Odpověď „Hrával jsem“ je přepokládána u věkové kategorie 30 a více z důvodu jejich pracovního či rodinného vytížení.

Ve čtvrté otázce zjišťujeme platformu, kterou respondenti nejvíce užívají k hraní her. Otázka zní: „Na kterém zařízení hraješ hry nejvíce“ Možnosti odpovědi jsou: PC nebo notebook; mobilní telefon nebo tablet; herní konzole.

Otázka číslo pět zní: „Dáváš přednost:“, zde volí dotazovaný mezi odpovědi: Hraní her pro více hráčů (PUBG, GTA online, Call of Duty,...); Hraní pro jednoho hráče. Zde zjišťujeme preferenci volby hraní v multiplayer a singleplayer módu.

Otázka číslo šest je první a jedinou zcela otevřenou otázkou. Dotazovaný zde odpovídá na otázku: „Napiš tři hry, které nejvíce hraješ“ Po analýze této otázky zjistíme nejoblíbenější herní žánr.

Otázka číslo sedm zní: „Jak často hraješ nebo jsi hrával?“ Jedná se o otázku polouzavřenou. Čítá tři uzavřené odpovědi: Každý den; 3 až 4 krát týdně; o víkendech; v poslední otevřené volbě, jež zní: Jinak (napiš odpověď), může respondent uvést, která intenzita, mimo předešlé, jeho hraní lépe charakterizuje. Z této odpovědi získáme výsledky intenzity hraní jednotlivých respondentů, ale případně skupin rozdělených podle věkových kategorií.

Poslední otázka přímo souvisí s odpovědí z předchozího dotazu, zní: Kolik hodin denně hraješ hry? Uzavřené možnosti jsou: max. 2 hodiny; 2 až 4 hodiny; 5 až 8 hodin; jinak (napiš kolik). V poslední otevřené odpovědi může dotazovaný, stejně jako v předchozí odpovědi napsat dobu, která ho nejlépe vystihuje. Společně s vyhodnocením otázky číslo sedm nalezneme intenzitu hraní jednotlivých subjektů a můžeme tak separovat jedince, kteří hraním tráví nadměrné množství času.

Do dotazníkového šetření se zapojilo celkem 172 respondentů zejména ze Středočeského, Ústeckého kraje a Prahy. Vzorek obsahuje vyjádření všech věkových skupin, které jsou rozděleny do pěti věkových kategorií (viz. otázka č. 2 přílohy č. 1). Dotazování probíhalo od 27. února do 3. března 2020 a to zejména elektronickou cestou prostřednictvím internetového portálu [www.vyplnto.cz](http://www.vyplnto.cz). Na této webové adrese je možné si po zaregistrování vytvořit vlastní elektronický dotazník. Po jeho zhotovení

je tomuto dotazníku přidělena internetová adresa<sup>71</sup>, která může být rozeslána zhotovitelem mezi jím zvolené osoby. Zároveň může být označen za veřejný a je pak zařazen mezi ostatní publikované dotazníky tohoto serveru. Jakýkoliv návštěvník může přispět ke sběru informací vyplněním dotazníku. Písemná forma dotazování se uplatnila především na prvním stupni základních škol z důvodu absence vlastnictví elektronických zařízení. Ačkoliv systém elektronických dotazníků dokáže průzkum sám numericky a graficky vyhodnotit, v našem případě bylo nutné výsledky získané v tištěné formě k elektronickým výsledkům zvlášť připočítat a teprve poté celek vyhodnotit.

## 6.2 Cíle dotazníkového šetření

Výsledky dotazníkového šetření nám umožňují získat odpovědi na spoustu otázek. Pro naše účely byli stanoveny tyto základní cíle:

- 1) Zjistit, které pohlaví hraje počítačové hry více.
- 2) Zjistit, kolik dotazovaných z celku se věnuje hraní her.
- 3) Zjistit, která zařízení pro hraní her jsou nejpoužívanější.
- 4) Zjistit, zda hráči preferují hrací mód singleplayer nebo multiplayer.
- 5) Zjistit nejoblíbenější herní žánr.
- 6) Zjistit, kolik času tráví respondenti hraním počítačových her.
- 7) Zjistit, zda mezi dotazovanými nachází subjekt, který by mohl vykazovat příznaky návykové poruchy.

## 6.3 Analýza výsledků

V této podkapitole budou vyhodnoceny výsledky dotazníkového šetření. Z dotazovaného počtu 172 respondentů bylo 123 mužů a 49 žen. Některé otázky nebyly zodpovězeny všemi respondenty, proto se u vyhodnocení jednotlivých otázek mohou lišit celkové počty odpovědí.

---

<sup>71</sup> Internetová adresa: <<https://www.vyplnto.cz/databaze-dotazniku/zajem-o-pocitacove-hry/>>.

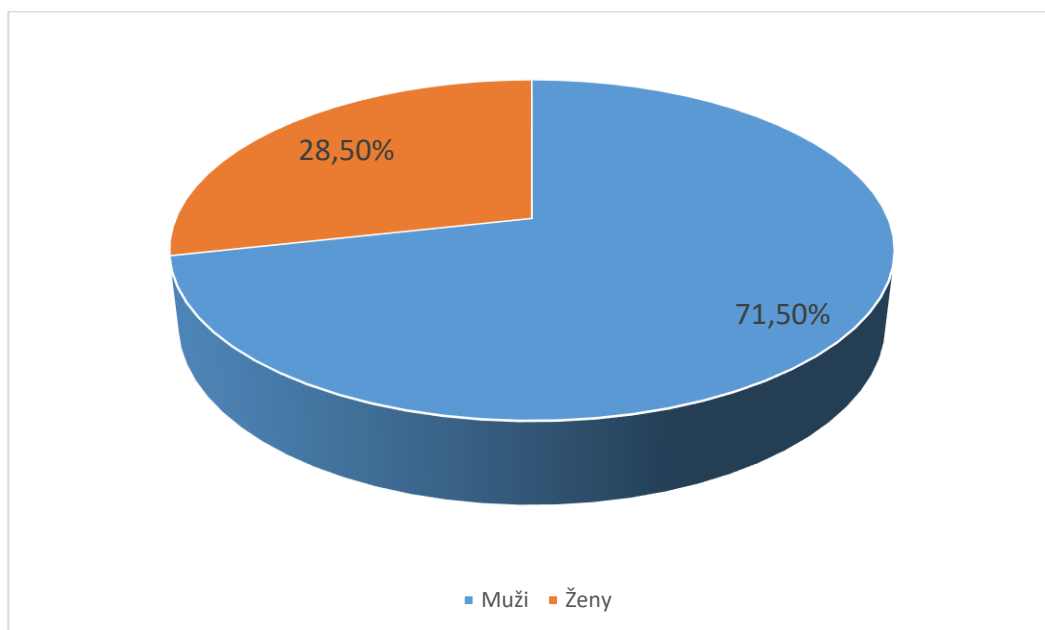
## Odpořed' na otázku č. 1. – Jaké je tvé pohlaví?

Odpoředí na otázku jsme zjistili zastoupení mužů a žen v dotazníkovém šetření. Žen se zúčastnilo méně než mužů.

Tab. č. 1: Zastoupení mužů a žen v dotazníkovém šetření<sup>72</sup>

Pohlaví	Počet respondentů
Muž	123
Žena	49
<b>Celkem</b>	<b>172</b>

Graf č. 1: Zastoupení pohlaví<sup>73</sup>



<sup>72</sup> Vlastní zdroj

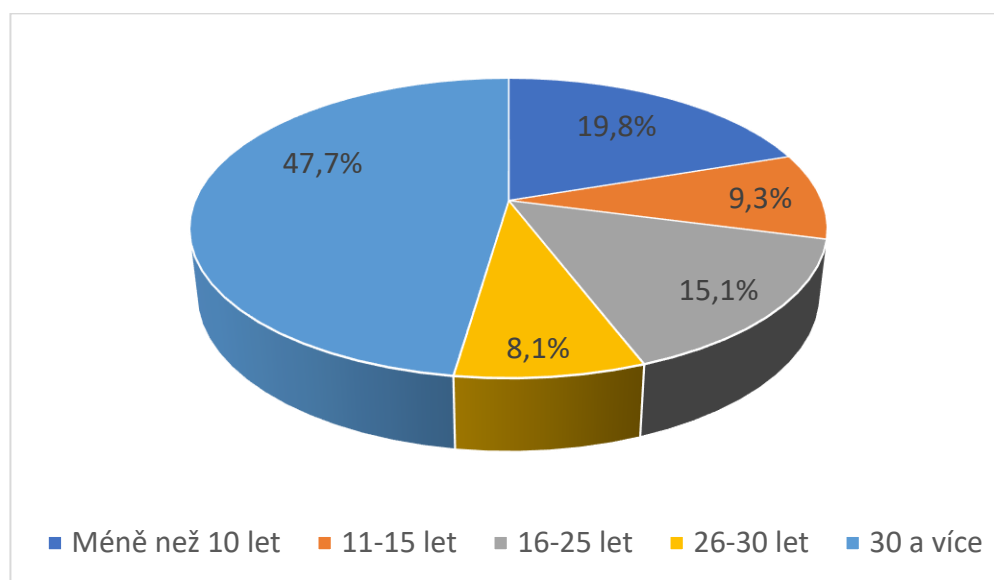
<sup>73</sup> Vlastní zdroj

## Odpořed' na otřzku ř. 2 – Kolik ti je let?

Tab. ř. 2: Zastoupení vřkových kategorií v dotazníkovém řetření<sup>74</sup>

Vřková kategorie	Pořet respondentů
Měně než 10 let	34
11-15 let	16
16-25 let	26
26-30 let	14
30 a více	82
<b>Celkem</b>	<b>172</b>

Graf ř. 2: Zastoupení vřkových kategorií z celkového pořtu respondentů<sup>75</sup>



<sup>74</sup> Vlastní zdroj

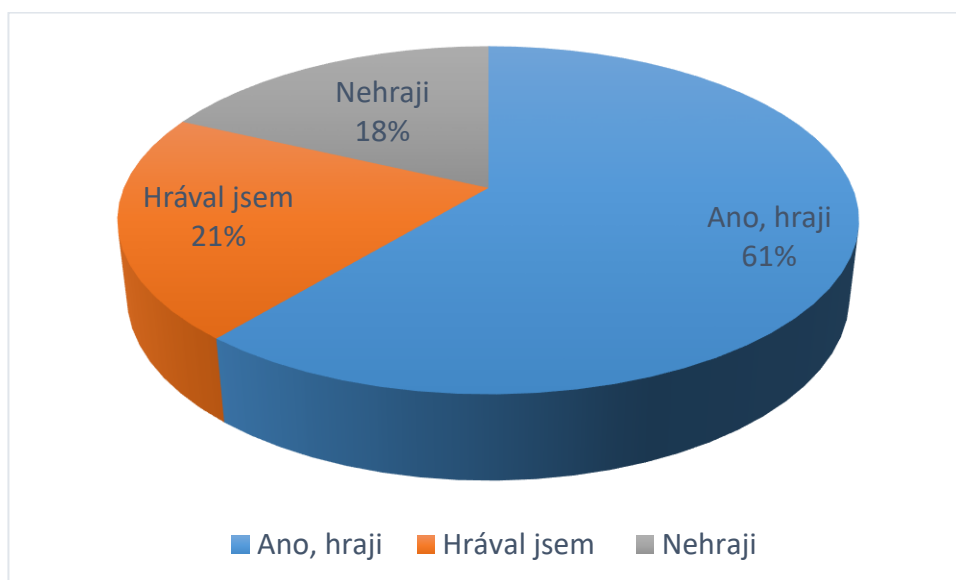
<sup>75</sup> Vlastní zdroj

### Odpořed' na otázku ř. 3 - Hraješ počítařové hry?

Tab. ř. 3: Zastoupení hrářů<sup>76</sup>

Odpořed'	Pořet respondentů
Ano, hraji	105
Hrával jsem	36
Nehraji	31
<b>Celkem</b>	<b>172</b>

Graf ř. 3: Zastoupení hrářů<sup>77</sup>



<sup>76</sup> Vlastní zdroj

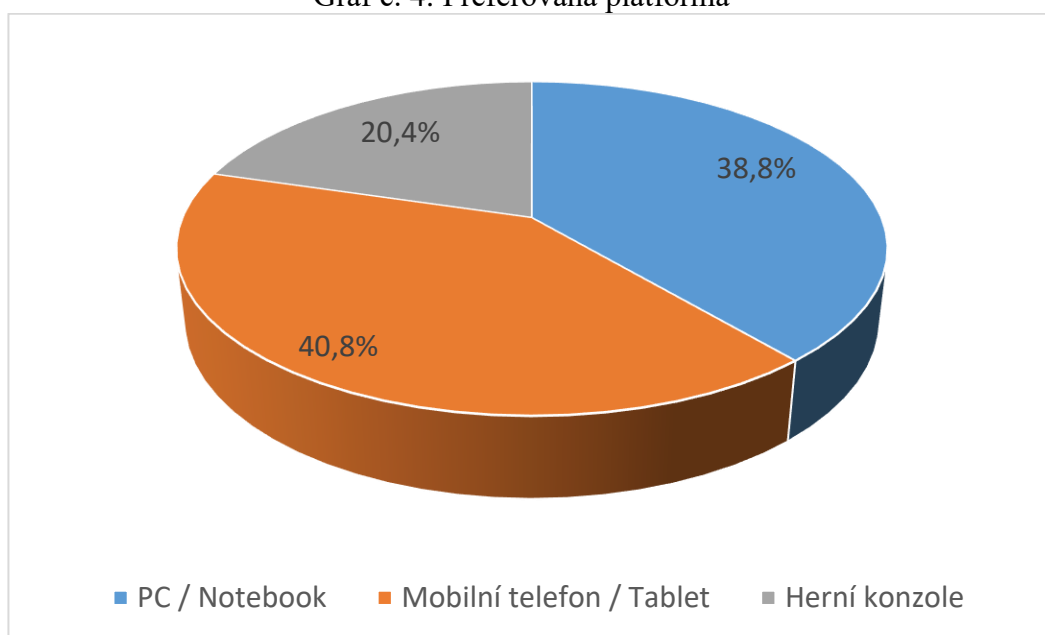
<sup>77</sup> Vlastní zdroj

## Odpořed' na otázku ř. 4 - Na kterém zařídění hraješ hry nejřastěji?

Tab. ř. 4: Preferovaná platforma<sup>78</sup>

Odpořed'	Pořet respondentů
PC / Notebook	59
Mobilní tel. / Tablet	62
Herní konzole	31
<b>Celkem</b>	<b>152</b>

Graf ř. 4: Preferovaná platforma<sup>79</sup>



<sup>78</sup> Vlastní zdroj

<sup>79</sup> Vlastní zdroj

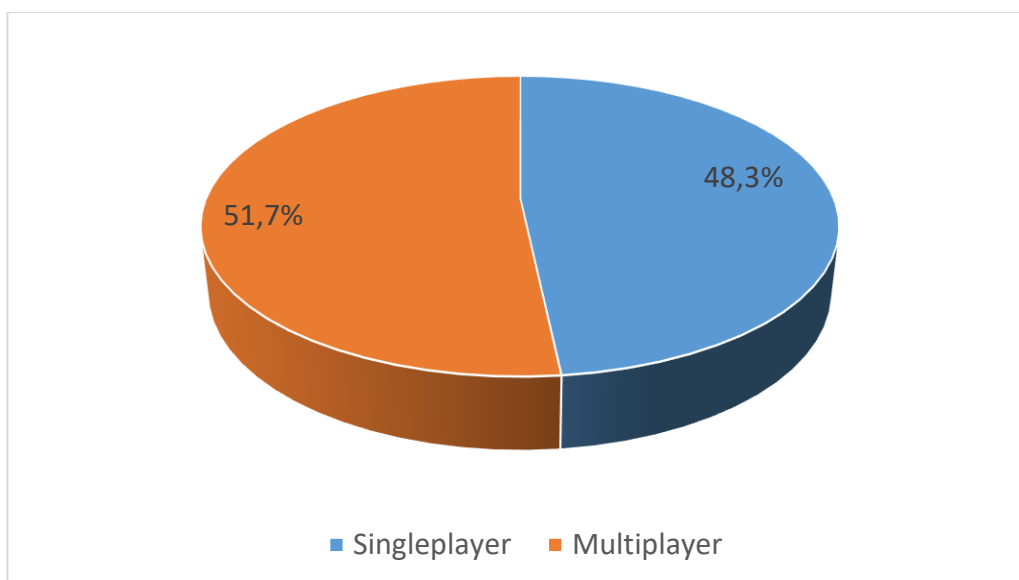


## Odpořed' na otázku č. 5 - Dáváš přednost singleplayer nebo multiplayer módu?

Tab. č. 5: Preferovaný herní mód<sup>80</sup>

Odpořed'	Počer respondentů
Singleplayer	73
Multiplayer	78
<b>Celkem</b>	<b>151</b>

Graf. č. 5: Preferovaný herní mód<sup>81</sup>



## Odpořed' na otázku č. 6 – Napiš tři hry, které nejvíce hraješ.

Respondenti celkem napsali 290 her. Po odečtení opakujících se her, bylo zaznamenáno 131 různých počítačových her. Ke každé z nich byl přiřazen herní žánr a následně byl vyhodnocen ten nejoblíbenější. V případě, že hru charakterizovalo více žánrů, byla zařazena pod žánr ve hře dominující. Akční adventury, které obsahovali hrubé násilí byly pro naše účely zařazeny mezi hry akční.

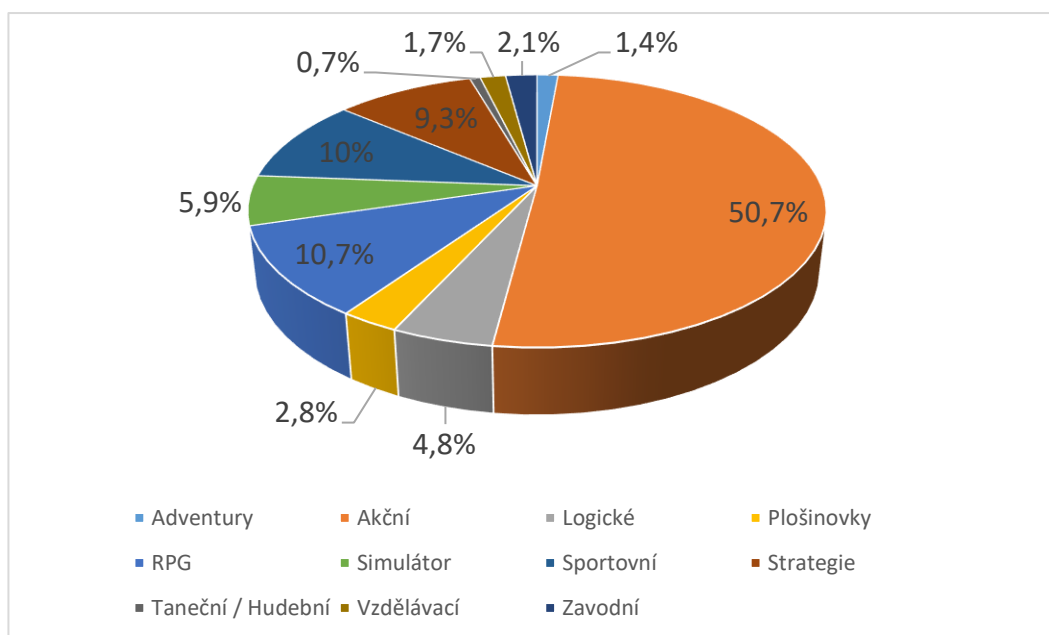
<sup>80</sup> Vlastní zdroj

<sup>81</sup> Vlastní zdroj

Tab. č. 6: Rozdělení oblíbených her uživatelů podle žánrů<sup>82</sup>

Žánr	Počet her
Adventury	4
Akční	147
Logické	14
Plošinovky	8
RPG	31
Simulátor	17
Sportovní	29
Strategie	27
Taneční / Hudební	2
Vzdělávací	5
Závodní	6
<b>Celkem</b>	<b>290</b>

Graf č. 6: Zastoupení žánrů her z celkového počtu<sup>83</sup>



<sup>82</sup> Vlastní zdroj

<sup>83</sup> Vlastní zdroj

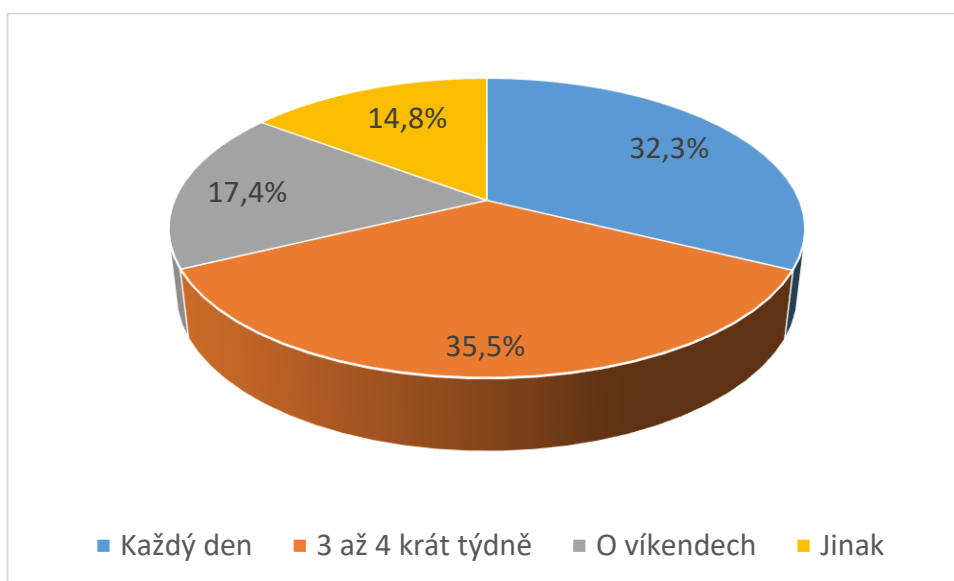
### Odpověď na otázku č. 7 – Jak často hraješ nebo jsi hrával?

Respondenti zde vyjádřili intenzitu svého hraní v průběhu jednoho týdne. Měli možnost se v této otázce vyjádřit i jinak než bylo možné v předvolených odpovědích. Všichni, kteří zvolili poslední odpověď „*Jinak*“, uvedli kratší dobu hraní než bylo v předchozích možnostech.

Tab. č. 7: Rozdělení intenzity hraní v průběhu jednoho týdne<sup>84</sup>

Odpověď	Počet respondentů
Každý den	50
3 až 4 krát týdně	55
O víkendech	27
Jinak	23
<b>Celkem</b>	<b>155</b>

Graf. č. 7: Rozdělení intenzity hraní v průběhu jednoho týdne<sup>85</sup>



<sup>84</sup> Vlastní zdroj

<sup>85</sup> Vlastní zdroj

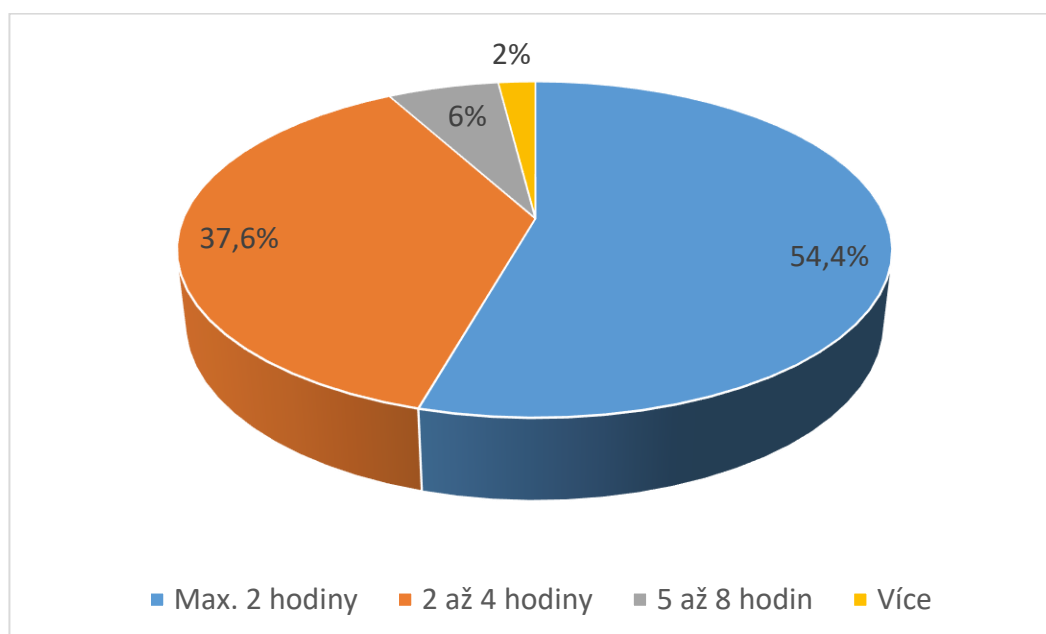
### Odpověď na otázku č. 8 – Kolik hodin denně hraješ hry?

Respondenti zde volili svou intenzitu hraní v rámci jednoho dne. Otázka přímo souvisí z předchozí. Při důkladné analýze těchto dvou vyjádření respondentů můžeme najít subjekty, které by mohly odpovídat nebo svou intenzitou hraní směřovat ke vzniku návykové poruchy (viz. dokazování cíle č.7).

Tab. č. 8: Rozdělení intenzity hraní v rámci jednoho dne<sup>86</sup>

Odpověď	Počet respondentů
Maximálně 2 hodiny	81
2 až 4 hodiny	56
5 až 8 hodin	9
Více	3
<b>Celkem</b>	<b>149</b>

Graf č. 8: Rozdělení intenzity hraní v rámci jednoho dne<sup>87</sup>



<sup>86</sup> Vlastní zdroj

<sup>87</sup> Vlastní zdroj

## 6.4 Dokázování stanovených cílů

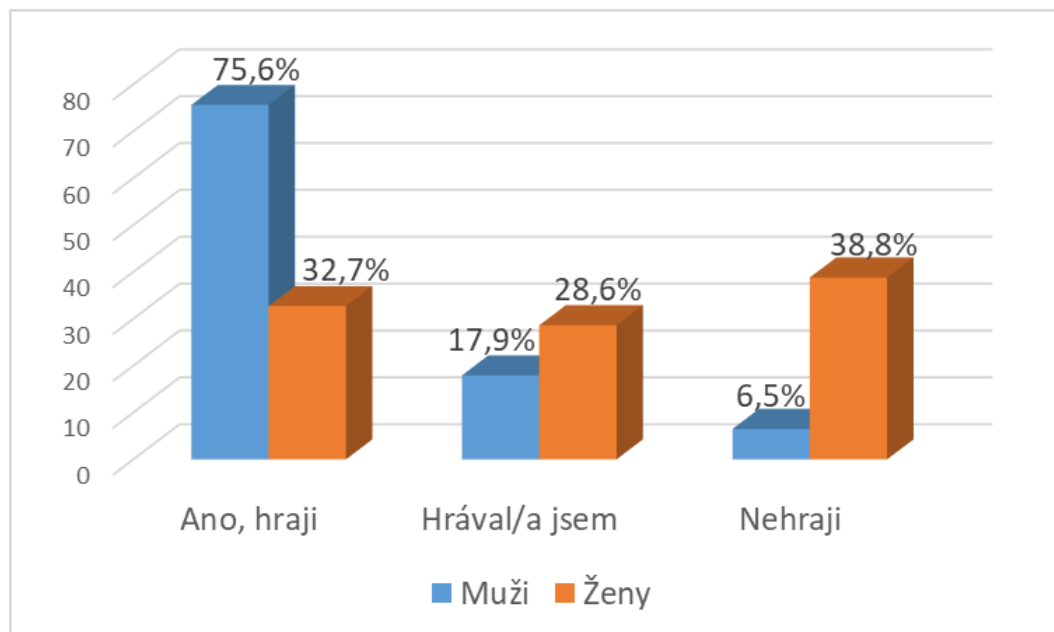
**Dokázování cíle č. 1 - Zjistit, které pohlaví hraje počítačové hry více.**

Zjištění, které pohlaví se hraním počítačových her zabývá více, předcházet důkladný průzkum výsledků. I přesto, že v celkovém počtu 172 dotazovaných je pouze 49 žen, procentuální rozdíl je patrný v grafu č. 9

Tab. č. 9: Odpovědi na otázku – Hraješ počítačové hry? - Muži x Ženy<sup>88</sup>

Odpověď	Muži	Ženy
Ano, hraji	93	16
Hrával/a jsem	22	14
Nehraji	8	19
<b>Celkem</b>	<b>123</b>	<b>49</b>

Graf č. 9: Procentuální rozdíl hraní her – muži x ženy<sup>89</sup>



<sup>88</sup> Vlastní zdroj

<sup>89</sup> Vlastní zdroj

**Dokazování cíle č. 2** - Zjistit kolik dotazovaných z celku se věnuje hraní her.

Ze vzorku 172 respondentů je dle grafu a tabulky č. 3 patrné, že v současné době se hraní počítačových her věnuje 61 % dotazovaných, 21 % jedinců se věnovalo hraní dříve a jen 18 % nehraje počítačové hry vůbec

**Dokazování cíle č. 3** – Zjistit, která zařízení pro hraní her jsou nejpoužívanější.

Z celkového počtu 172 dotazovaných na otázku odpovědělo 152 dotazovaných. Tabulka a graf č. 4 jednoznačně dokazují, že pro hraní her je nejvíce používán mobilní telefon či tablet (40,8 %), dále je to PC či notebook (38,8 %) a nakonec herní konzole (20,4 %). Avšak je třeba zmínit zajímavý fakt. Výsledek byl změněn, až po započítání výsledků tištěného dotazníku, který byl vyplněn dětmi věkové kategorie méně než 10 let. Ve výsledcích elektronického dotazování, kterého se v této otázce zúčastnilo 125 dotazovaných, byla nejpreferovanější platforma PC / notebook (45,6 %), mobilní telefon či tablet (31,2 %) a herní konzole (23,2 %).

**Dokazování cíle č. 4** - Zjistit zda hráči preferují hrací mód singleplayer nebo multiplayer.

Stanovený cíl je zodpovězen tabulkou a grafem č. 5. Výsledek je velmi vyrovnaný. Multiplayer (51,7 %) je preferovanější než singleplayer (48,3 %).

**Dokazování cíle č. 5** - Zjistit nejoblíbenější herní žánr.

Podle analýzy výsledků otázky č. 6 byl zjištěn jednoznačně nejoblíbenější herní žánr. Výsledky jsou patrné v tabulce a grafu č. 6. Nejoblíbenějším herním žánrem jsou jednoznačně akční hry, které mezi celkem jedenácti žánry byly zastoupeny celou polovinou (50,7 %).

**Dokazování cíle č. 6** - Zjistit kolik času stráví respondenti hraním počítačových her

Pro ucelenou představu je nutné zkoumat výsledky dvou otázek v dotazníku. Konkrétně otázku č. 7 a otázku č. 8. Výsledky první ze jmenovaných nám ukazují hráčskou aktivitu v průběhu jednoho týdne (tabulka a graf č. 7) a výsledky vyhodnocení otázky č. 8 ukazují hráčskou aktivitu v rámci jednoho dne. (tabulka a graf č. 8). Výsledky

ukazují, že hraní v průběhu jednoho týdne se věnuje jedna třetina každý den (32,3 %), druhá třetina hraje zhruba 3 až 4 krát týdně (35,5 %). Třetí třetina je pak tvořena skupinou, která hraje jen o víkendech (17,4 %) a respondenty kteří v odpovědi uvedli vlastní dobu, která charakterizuje jejich intenzitu hraní. Po detailní analýze výsledků z odpovědi „Jinak“, bylo zjištěno, že všechny se vyznačují minimální dobou hraní (14,8 %).

Výsledky otázky č. 8 nám přibližují intenzitu hraní v rámci jednoho dne (tabulka a graf. č. 8). Bylo zjištěno, že mezi hráči převládá maximální délka hraní do dvou hodin denně (54,4 %). Dvě až čtyři hodiny denně stráví hraním 37,6 %. Pět až osm hodin denně hraje 6 % dotazovaných. Tři hráči (2 %) dokonce uvedli, že hrají více než 8 hodin denně. Ovšem jen jeden z těchto tří hraje každý den.

**Dokazování cíle č. 7** - Zjistit zda mezi dotazovanými nachází subjekt, který by mohl vykazovat příznaky návykové poruchy.

Pro hloubkovou analýzu intenzity hraní jsme blíže zkoumali vzorky, které hrají každý den. Jeden ze symptomů „závislosti“ je právě neschopnost hráče kontrolovat a dodržovat časová omezení herní doby.

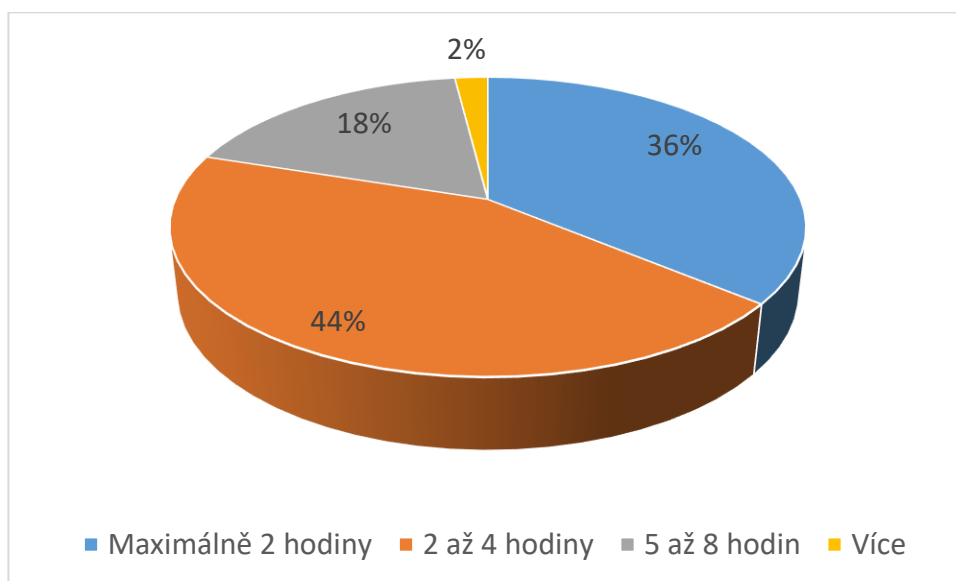
Při zpracování těchto dat bylo zjištěno, že z celkového počtu 172 respondentů se k otázce intenzity hraní v průběhu jednoho týdne vyjádřilo 155 subjektů. Z tohoto celku uvedlo 50 dotazovaných, že hrají každý den.

Tab. č. 10: Denní intenzita hraní u subjektů hrajících každý den<sup>90</sup>

Odpořď	Počřt respondentů
Maximálně 2 hodiny	18
2 až 4 hodiny	22
5 až 8 hodin	9
Více	1
<b>Celkem</b>	<b>50</b>

<sup>90</sup> Vlastní zdroj

Graf č. 10: Denní intenzita hraní u subjektů hrajících každý den<sup>91</sup>



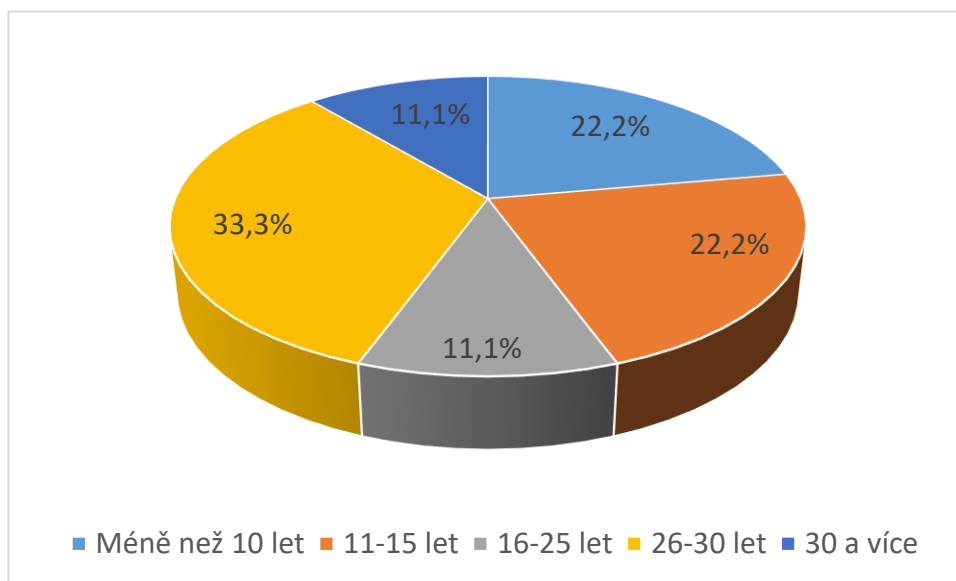
Tabulka č. 10 a rovněž graf č. 10 ukazují, že hráčů, kteří se věnují hraní her každý den je ze vzorku čítajícím 172 respondentů téměř jedna třetina. Nejvíce alarmující je výsledek, že devět subjektů ze vzorku hrajících každý den hraje pět až osm hodin denně. Jeden subjekt v dotazníku uvedl, že se věnuje hraní každý den deset hodin. Pokud dotyčný uvádí pravdivé informace, jsou tyto hodnoty alarmující, zejména když se jedná o dítě věkové kategorie méně než 10 let.

Pro přiblížení byl vytvořen graf č. 11, jež znázorňuje věkové kategorie těchto hráčů.

<sup>91</sup> Vlastní zdroj



Graf č. 11 – Zastoupení věkových kategorií výchozího vzorku devíti hráčů věnující se hraní 5-8 hod. denně<sup>92</sup>



---

<sup>92</sup> Vlastní zdroj

## Závěr

Počítačové hry od doby svého vzniku zaznamenaly obrovský vývoj. Kvalita her postupovala přímo úměrně vývoji hardwaru, který je dnes na velmi vysoké úrovni. Produkty vývojářských společností jsou velice dobře propracované, grafická i zvuková kvalita současných her je k nerozeznání od filmových scén. Možná i právě tento fakt může být příčinou, že zejména mladí lidé často tráví svůj volný čas v této falešné realitě.

Ačkoliv práce nese název „Vliv počítačových her na agresivitu člověka“ byla do práce zahrnuta i kapitola „Závislost“. Problematika závislostního chování je totiž s agresivitou úzce spjata. Nemá-li hráč možnost uspokojit své videoherní tužby, může se tento nedostatek projevit právě zvýšenou agresivitou. Třetí kapitola teoretické části práce seznamuje čtenáře s definicí závislosti, s rozdělením této chronické choroby a s projevy závislostního chování. Je zde otevřena současná diagnostika této choroby, ale zároveň popisuje nové možnosti klasifikace náruživého hráčství. Ještě před tím se však dotýká výkladu současné diagnózy patologické hráčství. Zde byl nalezen rozpor mezi názvem třetí kapitoly práce a terminologií uvedenou v Mezinárodní klasifikaci chorob. Patologické hráčství, které bývá v souvislosti s nadměrným hraním pacientům diagnostikováno, se řadí mezi návykové a impulzivní poruchy, tedy ne mezi závislosti.

V průběhu studia, jež předcházelo vzniku této práce, bylo nalezeno mnoho článků a odborných názorů, které si ve velké míře oponovaly. Rozepře neoborné veřejnosti, ale i specialistů byly zejména v přeceňování této problematiky v souvislosti s nepodloženými statistikami o rozsáhlosti tohoto problému. Podle Nešpora (2011) jsou tyto výsledky zkreslené z důvodu existence tendence řadit patologický vztah k počítačům, internetu a videohram mezi návykové impulzivní poruchy (tj. do stejné skupiny jako např. patologické hráčství, pro které je charakteristické hraní o peníze či jinou hmotnou odměnu) nebo do blízkosti závislosti na návykových látkách. Zařazení „herní poruchy“ do jedenácté Mezinárodní klasifikace nemocí by mohlo v budoucnu umožnit lepší přehled právě v počtech osob ohrožených touto chorobou.

Hraní počítačových her je velmi častým námětem zejména ve smyslu negativních účinků na člověka. V průběhu tvorby bakalářské práce bylo nalezeno mnoho výzkumů týkající se zjištění, zda mají počítačové hry vliv na agresivitu člověka. Některé v práci zmíněné výzkumy mohou vyvolávat pochybnosti o jejich přínosu. Jiné vedli k hlubokému zamyšlení. Americká psychologická asociace na základě metaanalýzy, vydala v roce

2015 prohlášení, že násilné počítačové hry (kromě jiných negativních vlivů na zdraví) ovlivňují agresivitu člověka. Některá media a politici zprávu APA brali jako přímý důkaz a na jejím základě, chtěli zakazovat násilné videohry. Působení na APA bylo zřejmě natolik silné, že prohlášení 1. března 2020 aktualizovala. Zpráva upravuje předešlý výrok, s tím, že na základě nových poznatků potvrzuje předchozí prohlášení, ale upozorňuje pouze na malý vliv videoher na agresivitu. Problematika násilí je, podle APA, natolik složitý sociální problém, který pramení z mnoha faktorů a vyžaduje další výzkumy.

Práce přináší stručné zhodnocení „nebezpečnosti“ hraní a přináší i opačný pohled na zmíněné téma. Přináší výčet pozitivních vlivů hraní. V případě, že se rodič zaměří na kladné přínosy hraní her a zároveň prostřednictvím PEGI a dalších preventivních prostředků dohlédne na činnost jeho dítěte, stane se z tohoto obávaného digitálního strašáka spíše výhoda. Rodič může získat prostředek, kterým se dítě v mnoha oblastech vzdělává, případně páku, umožňující docílení požadavků rodiče ke splnění nějaké povinnosti dítětem. V mnohých domácnostech totiž slouží umožnění hraní počítačových her dítěti jako odměna.

Dotazníkové šetření odkrylo velmi zajímavé informace, a to i přes malé množství respondentů. Bylo stanoveno sedm cílů, které byly postupně úspěšně zodpovězeny. Nejdůležitějším cílem bylo zjištění, zda se mezi dotazovanými nachází subjekty, které by svou intenzitou hraní mohli vykazovat znaky závislosti. Výsledky průzkumu odhalily, že téměř jedna třetina dotazovaných hraje počítačové hry každý den. Z tohoto vzorku padesáti respondentů hraje 18 % pět až osm hodin denně.

Důkaz, že lidé hrají více než je vhodné, byl výzkumem potvrzen. Někteří lidé hraní počítačových her příliš nehoví. Jiní si velice rádi zahrají, aby si zkrátili dlouhou chvíli nebo jen na okamžik, jak se říká „vypnuli“. Existují však i lidé, kteří hraní počítačových her dokáží věnovat veškerý svůj čas. Mnohdy na úkor, rodiny, přátel, či pracovních povinností. Proč věnují velkou část svého reálného života virtuálnímu světu? Námět, více než zajímavý pro zpracování další práce.

## Seznam použitých zdrojů

### Literární zdroje

1. BASLER, J. *Počítačové hry a jejich místo v životě člověka*. MRÁZEK, M. Olomouc : Univerzita Palackého v Olomouci, 2018. ISBN 978-80-244-5404-7.
2. BLINKA, L. *Online závislosti: jednání jako droga: online hry, sex a sociální sítě: diagnostika závislosti na internetu: prevence a léčba*. Praha : Grada, 2015. ISBN 978-80-247-5311-9.
3. BENDOVIÁ, H. *Co je nového v počítačových hrách*. Praha : Nová beseda, 2019, 112 s. ISBN 978-80906751-9-3.
4. BUSCHMAN, B. J., *Short-term and long-term effects of violent media on aggression in children and adults*. HUESMANN, L. R. 2006. Archives of In Pediatrics and Adolescent Medicine, DOI: 10.1001/archpedi.160.4.348.
5. ČELÁKOVÁ, N. *Za tajemstvím počítačových her*. ČELÁK, J. Praha: Grada, 1992. ISBN 80-85623-39-0.
6. ČERMÁK, I. *Lidská agrese a její souvislosti*. Žďár nad Sázavou : Fakta, 1999. ISBN: 80-902614-1-8.
7. ČERNOCHOVÁ, Miroslava a Tomáš KOMRSKA. *Využití počítače při vyučování: náměty pro práci dětí s počítačem*. Praha: Portál, 1998. ISBN 80-7178-272-6.
8. FERGUSON, C. Friends, fun frustration and fantasy: Child motivations for video game play. OLSON, J. Motivation and Emotion. roč. 37, 2013, ISSN 0146-7239
9. HARTL, P. *Psychologický slovník*. Praha : Portál. 2004. ISBN 978-80-7367-569-1.
10. JIRKOVSKÝ, J. *Game industry: vývoj počítačových her a kapitoly z herního průmyslu*. Praha: D.A.M.O., 2011. ISBN 978-80-904387-1-2.
11. JIRKOVSKÝ, J. *Game industry 3*. Praha: D.A.M.O., 2013. ISBN 978-80-904387-4-3.
12. KALINA, K. *Drogy a drogové závislosti*. Praha: Úřad vlády České republiky, 2003. ISBN 80-86734-05-6.
13. LOVAŠ, L. *Agresia a násilie*. Bratislava : Pegas. 2010. ISBN 978-80-551-1752-2.
14. MARTÍNEK, Z. *Agresivita a kriminalita školní mládeže*, Havlíčkův Brod, Grada Publishing, 2009. ISBN 978-80-247-2310.
15. NEŠPOR, Karel. *Návykové chování a závislost: současné poznatky a perspektivy*

- léčby*. Vyd. 4., aktualiz. Praha: Portál, 2011. ISBN 978-80-7367-908-8.
16. SVOBODA, J. *Agrese a agresivita v předškolním a mladším školním věku*. Praha : Portál. 2014, ISBN: 978-80-262-0603-3.
17. VÁGNEROVÁ, M. *Psychopatologie pro pomáhající profese*. Praha : Portál, 2004, 3. vydání. ISBN 80-7178-802-3.
18. VÝROST, J. - Slaměnik, I. *Sociální psychologie, 2., přepracované a rozšířené vydání*. Praha: Grada Publishing, 2008. ISBN: 978-80-247-1428-8.
19. VÁGNEROVÁ, M. *Psychopatologie pro pomáhající profese*. Praha : Portál, 2004, 3. vydání. ISBN 80-7178-802-3

### Elektronické zdroje

1. ALFA-WOMAN.COM. *Adhd*. [online]. 2019, [cit. 2020-02-05]. Dostupné z WWW: <<https://cs.alfa-woman.com/adhd-children-and-prescription-video-game-272>>.
2. AMERICAN PSYCHOLOGICAL ASSOCIATION. *Violet Video Games on Children*. [online]. APA : Washington, 2005, [cit. 2020-01-24]. Dostupné z WWW: <<http://www.apa.org/news/press/releases/2005/08/violent-video.aspx>>.
3. BASLER, J. *Počítačové hry a jejich působení na žáky střední školy*. 2017, Olomouc : Univerzita Palackého, Diplomová práce. [online]. Vedoucí práce: doc. PhDr. Miroslav Chráska, Ph.D. [cit. 2019-12-13]. Dostupné z WWW: <<https://library.upol.cz/i2/i2.entry.cls?ictx=upol&plang=cs&pretty=csg&repo=upolrepo&key=67228802509>>.
4. BBC.com. *Chinese Gamer Sentenced to Life*. [online]. BBC : Shanghai. 2005, [cit. 2020-01-23]. Dostupné z WWW: <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4072704.stm>>.
5. BEZPEČNĚONLINE.CZ. *Hlavní příznaky závislosti*. [online]. Praha : [www.bezpecne-online.saferinternet.cz](http://www.bezpecne-online.saferinternet.cz). 2019, [ cit. 2020-01-05]. Dostupné z WWW: <<https://bezpecne-online.saferinternet.cz/pro-rodice-a-ucitele/teenageri-a-hry/item/25-hlavn%C3%AD-p%C5%99%C3%ADznaky-z%C3%A1vislosti-na-po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%BDch-hr%C3%A1ch>>.

6. BLANCO, J., I. *Warren Leblanc*. [online]. Murderpedia : Leicester. 2004, [cit. 2020-01-23]. Dostupné z WWW: <<https://murderpedia.org/male.L/1/leblanc-warren.htm>>.
7. BRAND, P. *Mohou nás počítačové hry učit?* [online]. Praha : Metodický portál RVP, 2020, [cit. 2020-02-05]. Dostupné z WWW: <<https://spomocnik.rvp.cz/clanek/21553/MOHOU-NAS-POCITACOVE-HRY-UCIT.html>>.
8. CNN.com. *Colubine killer envisioned crashing plane in NYC*. [online]. CNN : Colorado. 2001, [cit. 2020-01-23]. Dostupné z WWW <<http://edition.cnn.com/2001/US/12/05/columbine.diary/>>.
9. DAILY MAIL REPORTER. *Boy, 16, Attack mother with claw hammer before cremating her in oven... because she took away his Playstation*. [online]. Daily Mail Reporter : Philadelphia, 2011, [cit. 2020-01-23]. Dostupné z WWW: <<https://www.dailymail.co.uk/news/article-1358071/Boy-16-attacks-mother-claw-hammer-cremating-oven--took-away-Playstation.html>>.
10. EURO.cz. *Útraty za videohry rostou* [online]. Praha : EURO, 2019, [cit. 2020-01-28]. Dostupné z WWW: <<https://www.euro.cz/byznys/kdo-si-hraje-nezlobi-cesi-loni-utratali-za-videohry-3-6-miliardy-korun-1450420>>.
11. HONZÁK, R. *Standfordský experiment*. [online]. Praha : Psychologie.cz. 2019, [cit. 2020-02-25]. Dostupné z WWW: <<https://psychologie.cz/standfordsky-experiment/>>.
12. IPSOS MEDIATECT, ISFE. *Videogames in Europe: Consumer study*. [online]. 2012. [cit. 2020-02-08]. Dostupné z WWW: <[http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/euro\\_summary\\_-\\_isfe\\_consumer\\_study.pdf](http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/euro_summary_-_isfe_consumer_study.pdf)>.
13. LEUNG, R. *Can a Video Game Lead to Murder?* [online]. CBSNews.com : Alabama, 2005, [cit. 2020-01-23]. Dostupné z WWW: <<https://www.cbsnews.com/news/can-a-video-game-lead-to-murder-04-03-2005/>>.
14. MORESOVÁ, M. *Závislost vede k agresivitě*. [online]. Brno : Podaneruce.cz. 2019, Datum aktualizace/revize 04.05.2019. [cit. 2020-01-05]. Dostupné z WWW: <[https://www.denik.cz/z\\_domova/deti-hraji-na-pocitaci-az-6-hodin-denne-20190504.html](https://www.denik.cz/z_domova/deti-hraji-na-pocitaci-az-6-hodin-denne-20190504.html)>.
15. NEŠPOR, K. *Zdravotní rizika počítačových her a videoher*. Csémy L. [online]. Praha. 2007, [cit. 2020-01-12]. Dostupné z WWW: <[www.drnespor.eu/PCgam6.doc](http://www.drnespor.eu/PCgam6.doc)>.

16. NOVINKY.CZ. *Kinect*. [online]. 2019, [cit. 2020-02-05]. Dostupné z WWW: <<https://www.novinky.cz/internet-a-pc/hardware/453016-mela-to-byt-herni-revoluce-kinect-ale-nakonec-definitivne-konci.html>>.
17. PAVELKA, K. *Východ vrací úder: Počítačové hry válčí Hollywood a Češi jsou u toho*. [online]. Praha : Reflex, 2019, [cit. 2020-01-24]. Dostupné z WWW: <<https://www.reflex.cz/clanek/reportaze/97847/vychod-vraci-uder-pocitacove-hry-valcuj-hollywood-a-cesi-jsou-u-toho.html>>.
18. PAVLOVSKÁ, M. *Hra*. [online]. Praha : Metodický portál, 2019, Datum aktualizace/revize 18.10.2011. [ cit. 2019-12-13]. Dostupné z WWW: <[https://wiki.rvp.cz/Knihovna/1.Pedagogicky\\_lexikon/H/Hra](https://wiki.rvp.cz/Knihovna/1.Pedagogicky_lexikon/H/Hra)>.
19. PEGI. *Pegi* [online]. 2020, [cit. 2020-02-07]. Dostupné z WWW: <<https://pegi.info/what-do-the-labels-mean>>.
20. PENÍZE.CZ. *Online hraní*. [online]. Praha : Partners media. 2016, Datum aktualizace/revize 01.03.2016, [cit. 2019-12-18]. Dostupné z WWW: <<https://www.penize.cz/spotrebitel/316154-online-hramiliarni-dove-vynosy-a-cesta-k-esportu> [ cit. 2019-12-22]. Dostupné z WWW: <https://www.penize.cz/spotrebitel/316154-online-hramiliarni-dove-vynosy-a-cesta-k-esportu>>.
21. PLOCOVÁ, M. *Závislost. Ostrov radosti*. [online] Zlín : Ostrovzl.cz, 2019 [cit. 2020-01-10]. Dostupné z WWW:<<http://www.ostrovzl.cz/prevence/zavislost/>>.
22. PREVCENTRUM.CZ. *Závislosti na procesech, nelátkové závislosti*. [online]. Praha : prevcentrum.cz, 2017, [cit. 2019-12-22]. Dostupné z WWW: <https://www.prevcentrum.cz/informace-o-drogach/nelatkovve-zavislosti/>>.
23. REUTERS. *Video games linked to aggression in boys*. [online]. The Age : Florida. 2005, [cit. 2020-01-27]. Dostupné z WWW: <<https://www.theage.com.au/world/video-games-linked-to-aggression-in-boys-20050820-ge0q8r.html>>.
24. SRP, J. *Hra Grand Theft Auto 5 je nejvýdělečnější zábavní produkt historie*. [www.iDnes.cz](http://www.iDnes.cz) : Bonusweb.cz, [online]. 2019, Datum aktualizace/revize 18.11.2019, [cit. 2019-12-21]. Dostupné z WWW: <[https://www.idnes.cz/hry/novinky/grand-theft-auto-5-vydelek.A180409\\_135153\\_bw-novinky\\_Srp](https://www.idnes.cz/hry/novinky/grand-theft-auto-5-vydelek.A180409_135153_bw-novinky_Srp)>.
25. STUDIUM PSYCHOLOGIE. *Agresivita*. [online]. Studium psychologie: web o psychologii, přehledně a v souvislostech, 2016, [cit. 2020-02-23]. Dostupné z WWW: <<https://www.studium-psychologie.cz/socialni-psychologie/4-zatezove-situace-agrese.html>>.

26. SUNICO, J. *15 Heinous Crimes Linked To Video Games*. [online]. The Richets. 2017, [cit. 2020-01-22]. Dostupné z WWW: <<https://www.therichest.com/shocking/15-heinous-crimes-linked-to-video-games/>>.
27. SVĚT ANDROIDA. *Co znamená hodnocení PEGI?*. [online]. 2020, [cit. 2020-02-07]. Dostupné z WWW: <<https://www.svetandroida.cz/jak-omezit-detem-stahovani-aplikaci/>>.
28. THE TIMES. *Tyrone Spellman jailed for killing his baby*. [online]. The Times : Philadelphia. 2006, [cit. 2020-01-24]. Dostupné z WWW: <<https://www.thetimes.co.uk/article/tyrone-spellman-jailed-for-killing-his-baby-c3qt6k8nmlg>>.
29. VÍTEK, J. *Herní porucha*, [online]. 2018, Datum aktualizace/revize 20.06.2018, [cit. 2020-01-16]. Dostupné z WWW: <<https://www.svethardware.cz/who-definovala-co-je-to-herni-porucha/46874>>.
30. WHO. *Gaming disorder*, [online]. 2020, [cit. 2020-01-15]. Dostupné z WWW: <<https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>>.
31. WIKIPEDIE. *Počítačová hra*. [online]. Praha : Wikipedie, 2019, [ cit. 2019-12-13]. Dostupné z WWW: <[https://cs.wikipedia.org/wiki/Po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%A1\\_hra](https://cs.wikipedia.org/wiki/Po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%A1_hra)>.



## **Seznam zkratek**

**ADHD** - **A**ttention **D**eficit **H**yperactivity **D**isorder - *porucha pozornosti s hyperaktivitou*

**APA** – **A**merican **P**sychological **A**ssociation – americká psychologická asociace

**PEGI** - **P**an **E**uropean **G**ame **I**nformation – evropský ratingový systém počítačových her

**PC** – **P**ersonal **C**omputer – osobní počítač

**RPG** - **R**ole-**p**laying **g**ame – hra na hrdiny

## **Seznam tabulek a grafů**

### **Seznam obrázků**

Obr. č. 1: Označení PEGI.....	38
Obr. č. 2: Deskriptory PEGI.....	40

### **Seznam tabulek**

Tab. č. 1: Zastoupení mužů a žen v dotazníkovém šetření.....	45
Tab. č. 2: Zastoupení věkových kategorií v dotazníkovém šetření.....	46
Tab. č. 3: Zastoupení hráčů.....	47
Tab. č. 4: Preferovaná platforma.....	48
Tab. č. 5: Preferovaný herní mód.....	49
Tab. č. 6: Rozdělení oblíbených her uživatelů podle žánrů.....	50
Tab. č. 7: Rozdělení intenzity hraní v průběhu jednoho týdne.....	51
Tab. č. 8: Rozdělení intenzity hraní v rámci jednoho dne.....	52
Tab. č. 9: Odpovědi na otázku – Hraješ počítačové hry? - Muži x Ženy.....	53
Tab. č. 10: Denní intenzita hraní u subjektů hrajících každý den.....	55

### **Seznam grafů**

Graf č. 1: Zastoupení pohlaví.....	45
Graf č. 2: Zastoupení věkových kategorií z celkového počtu respondentů.....	46
Graf č. 3: Zastoupení hráčů.....	47
Graf č. 4: Preferovaná platforma.....	48
Graf č. 5: Preferovaný herní mód.....	49
Graf č. 6: Zastoupení žánrů her z celkového počtu.....	50

Graf. č. 7: Rozdělení intenzity hraní v průběhu jednoho týdne.....	51
Graf č. 8: Rozdělení intenzity hraní v rámci jednoho dne.....	52
Graf č. 9: Procentuální rozdíl hraní her – muži x ženy.....	53
Graf č. 10: Denní intenzita hraní u subjektů hrajících každý den.....	56
Graf č. 11: Zastoupení věkových kategorií výchozího vzorku devíti hráčů věnující se hraní 5-8 hod. denně.....	57