UNIVERZITA SV. CYRILA A METODA V TRNAVE

FILOZOFICKÁ FAKULTA

ZÁVISLOSŤ OD MMORPG A OSOBNOSTNÉ ČRTY HRÁČOV

DIPLOMOVÁ PRÁCA
8c8c1f64-6296-49a3-9c2c-9d43bf7af8ef

2010 **JAROSLAV FARKAŠ**

UNIVERZITA SV. CYRILA A METODA V TRNAVE

FILOZOFICKÁ FAKULTA

ZÁVISLOSŤ OD MMORPG A OSOBNOSTNÉ ČRTY HRÁČOV

DIPLOMOVÁ PRÁCA

Meno, priezvisko a tituly autora práce: Bc. Jaroslav Farkaš

Kód (evidenčné číslo): 8c8c1f64-6296-49a3-9c2c-9d43bf7af8ef

Študijný program: psychológia

Študijný odbor: 3.1.9 psychológia

Školiace pracovisko: Katedra psychológie

Vedúci záverečnej práce: PhDr. Slávka Démuthová, PhD.

Trnava 2010 ***Jaroslav Farkaš***

Zadanie záverečnej práce
Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Filozofická fakulta

Akademický rok: 2009/2010
Typ záverečnej práce: diplomová práca
Kód (evidenčné číslo): 8c8c1f64-6296-49a3-9c2c-9d43bf7af8ef

Názov záverečnej práce: Závislosť od MMORPG a osobnostné črty hráčov
Meno, priezvisko a tituly študenta: Bc. Jaroslav Farkaš

Meno, priezvisko a tituly vedúceho záverečnej práce: PhDr. Slávka Démuthová, PhD.
Podpis:

Školiace pracovisko: Katedra psychológie
Meno, priezvisko a tituly vedúceho pracoviska: PhDr. Gabriela Ručková
Podpis:

Jazyk, v ktorom sa záverečná práca vypracuje: slovenský
Dátum schválenia záverečnej práce: 08.04.2010

Anotácia záverečnej práce:

V diplomovej práci sa zaoberáme problematikou závislosti od MMORPG. V teoretickej časti oboznamujeme čitateľov so stručnou históriou a všeobecnými charakteristikami týchto hier, problematikou novodobých nelátkových závislostí, závislosti od internetu, kritériami závislosti od MMORPG, výsledkami doterajších výskumov v danej oblasti a s aktuálnym stavom v terapii závislosti od online hier doma aj v zahraničí.

Súčasťou diplomovej práce je aj kvantitatívny longitudinálny výskum mapujúci vývin hrania MMORPG v čase. Okrem dlhodobého sledovania samotného vývinu hrania, sa v našom výskume zameriavame aj na niektoré osobnostné črty zo 16-faktorového modelu osobnosti R. B. Cattella, ktoré by mohli mať vzťah k vyššej miere problematického hrania MMORPG.

Čestné vyhlásenie

Čestne vyhlasujem, že som diplomovú prácu na tému „Závislosť od MMORPG a osobnostné črty hráčov“ vypracoval samostatne a všetku použitú literatúru uvádzam v zozname literatúry.

V Trnave dňa 5. mája 2010 .....

Bc. Jaroslav Farkaš

Poďakovanie

Týmto sa chcem poďakovať vedúcej mojej diplomovej práce PhDr. Slávke Démuthovej, PhD. za odbornú pomoc a vedenie, cenné informácie, rady a pripomienky, ako aj za jej ústretovosť a ľudský prístup pri vypracovávaní záverečnej práce. Moje srdečné poďakovanie patrí aj RNDr. Vladimírovi Chudému za ochotu a pomoc so štatistickým spracovaním dát. V neposlednom rade ďakujem internetovým stránkam http://lineage2.fansite.cz a http://wow.n-games.eu, ktoré zverejnili inzerát na môj výskum a tiež všetkým participantom výskumu, bez ktorých by táto práca nemohla vzniknúť.

ABSTRAKT

FARKAŠ, Jaroslav: *Závislosť od MMORPG a osobnostné črty hráčov*. [Diplomová práca] / Jaroslav Farkaš. – Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave. Filozofická fakulta; Katedra psychológie. – Školiteľ: PhDr. Slávka Démuthová, PhD. – Stupeň odbornej kvalifikácie: Magister. – Trnava: FF UCM, 2010. 100 s.

Diplomová práca sa zameriava na vývin hrania MMORPG v čase a niektoré osobnostné črty hráčov, ktoré by mohli súvisieť s problematickým hraním. Longitudinálny výskum pozostával z dvoch meraní s odstupom 19 mesiacov. Výskumný súbor tvorilo 171 hráčov, ktorí sa zúčastnili oboch fáz výskumu vyplnením internetového dotazníka. Na meranie osobnostných čŕt boli použité škály faktorov C, E, H, I, M a Q2 z osobnostného dotazníka 16 PF. Výsledky ukázali, že čím viac hodín týždenne hráči hrajú, tým im hranie spôsobuje väčšiu mieru problémov v ich reálnych životoch. Avšak miera problematického hrania má tendenciu časom klesať. Po 19 mesiacoch až 81,8% zo skupiny problematických hráčov už nespĺňalo naše arbitrárne kritérium problematického hrania. Navyše sme nezistili rozdiel v miere predošlého problematického hrania u naďalej aktívnych hráčov, oproti hráčom, ktorí s hraním skončili. Výsledky taktiež naznačili, že problematické hranie sa netýka len adolescentných hráčov, ale v rovnakej miere aj starších vekových kategórií. Korelácia medzi emočnou nestabilitou a mierou problematického hrania bola stabilná aj po 19 mesiacoch, rovnako ako aj korelácia medzi mierou problematického hrania a sebestačnosťou. Výsledky tak naznačujú, že emočná nestabilita a sebestačnosť môžu významne súvisieť s problematickým hraním MMORPG. Vzťah medzi mierou dominancie, plachosti, senzitivity, orientácie na praktické stránky života a mierou problematického hrania sa nepreukázal.

Kľúčové slová: MMORPG. Závislosť. Osobnostné črty. Internetová závislosť. Online hry. Problematické hranie.

ABSTRACT

FARKAŠ, Jaroslav: *MMORPG addiction and personality traits of players*. [Graduation Thesis] / Jaroslav Farkaš. – University of Ss. Cyril and Methodius in Trnava. Faculty of Arts; Department of Psychology. – Supervisor: PhDr. Slávka Démuthová, PhD. – Degree of professional qualification: Master. – Trnava: FF UCM, 2010. 100 p.

Graduation Thesis focuses on development of MMORPG playing among players and some personality traits of players that could be related to problematic usage. Longitudinal study consisted of two measurements, which were performed at 19 months interval. The research sample included 171 players who participated in both phases of the research by completing online questionnaire. Personality traits were measured by C, E, H, I, M and Q2 scales from a 16 PF personality questionnaire. The results showed that the more hours per week players play, the game play leads to a greater degree of problems in their real lives. However, the rate of problematic usage tends to decline over time. After 19 months, up 81.8% from a group of problematic players already did not meet our arbitrary criterion of problematic usage. In addition, we didn't found the difference in the degree of previous problematic usage between still active players and players who ended up playing. The results also indicated that the problematic usage is not an issue of adolescent players only, but at the same risk are also older age groups of players. The correlation between emotional instability and the degree of problematic usage was stable after 19 months, as well as the correlation between the degree of problematic usage and self-reliance. The results thus suggest that emotional instability and self-reliance may be significantly related to problematic MMORPG use. Relation between dominance, shyness, sensitivity, orientation on practical aspects of life and the degree of problematic MMORPG use was not shown.

Key words: MMORPG. Addiction. Personality traits. Internet addiction. Online games. Problematic usage.

Predhovor

V mnohých krajinách sa stalo hranie MMORPG doslova masovým fenoménom. Milióny nadšených hráčov sa dennodenne pripájajú do virtuálnych svetov, aby mohli žiť svoje paralelné životy. No spolu s rastúcou popularitou sa začínajú množiť aj prípady niektorých jedincov, ktorým nadmerné hranie spôsobilo vážne problémy v ich reálnych životoch. Jedným z nich je aj Andrew. Andrewovo hranie sa v priebehu dvoch rokov neustále stupňovalo. Počas tohto obdobia začal stále častejšie vymeškávať v práci z dôvodu „choroby" a úplne sa stiahol z rodinného života. Po tom, čo ho prepustili z práce, zostala jeho rodina odkázaná na sociálnu podporu. Onedlho na to Andrewova manželka zobrala ich dve dcéry a svojho manžela opustila. Pozrime sa, ako na toto obdobie svojho života spomína samotný Andrew: *„Prvý týždeň na to, čo ma žena opustila, som celé dni aj celé noci hrával EQ [EverQuest; pozn. autora], jedol som čohokoľvek, čo zostalo v dome, dokonca som sa ani neobťažoval volať im, vôbec ma nezaujímali. Úplne som stratil kontakt s realitou. Jediné, čo ma zaujímalo bolo hranie hry. Vôbec som sa ráno neobťažoval umývať si zuby, okúpať sa, či osprchovať a o to menej holiť. Nepral som si veci a nikdy som nemal na sebe čisté oblečenie. Väčšinou som mal na sebe to isté oblečenie, v ktorom som spal a v ktorom som chodil aj deň predtým. Taktiež som neupratoval dom, všade boli špinavé riady a nikdy som nevynášal smeti. Na večeru som si nechával donášať jedlo z miestnej reštaurácie a zvyšky som niekedy jedol na raňajky. Celé dni som presedel pri počítači a hral som hru, vôbec ma to netankovalo, jediný život, ktorý som poznal, bol život v EverQueste."* (Chappell et al., 2006, s. 209).

Senzácie chtivé médiá čoraz častejšie varujú pred šíriacou sa epidémiou závislosti od MMORPG, ktorá zachvátila Áziu a postupne si začína raziť cestu do Severnej Ameriky, či ekonomicky vyspelých krajín Európy. Ako „dôkazy" väčšinou uvádzajú šokujúce tragédie, ktoré postihli niektorých hráčov a ich okolie. V roku 2002 svet obletel prípad Shawna Woolleyho, 21-ročného amerického hráča MMORPG *EverQuest*, ktorý sa údajne kvôli hraniu izoloval od rodiny, stratil zamestnanie, až napokon ukončil svoj život samovraždou (Miller, 2002). Čiernym rokom pre online hry, bol asi rok 2007, ktorý poznamenali viaceré tragické úmrtia. 26-ročný učiteľ Xu Yan z Číny zomrel po 15 dňoch nepretržitého hrania online hier (Williams, 2007). Toho istého roku zatkla vietnamská polícia len 13-ročného Dinh The Dana, ktorý zavraždil 81-ročnú starenku a olúpil ju o 100 000 dongov (v tej dobe približne 4 €), pretože nemal peniaze na hranie online hier (The Earth Times, 2007). Ďalšou tragédiou bol prípad 22-ročného ruského hráča MMORPG *Lineage 2* Alexandra

Blyoskina, ktorého na smrť dobil jeho spoluhráč Alexander Ponamorenko pri vyrovnávaní si účtov z herného sveta (The Inquirer, 2007). Bohužiaľ rok 2007 neskončil iba týmito troma tragickými prípadmi.

Do akej miery mohli byť uvedené prípady spôsobené iba samotnými MMORPG a do akej miery skôr inými okolnosťami v životoch týchto jedincov? Spôsobuje hranie MMORPG problémy významnej subpopulácii hráčov, alebo sa problematické hranie týka iba relatívne malého počtu jedincov? Je adekvátne označovať problematické hranie MMORPG ako závislosť a zaradiť ho medzi psychické poruchy do diagnostických manuálov? Týmito ale aj mnohými ďalšími otázkami sa budeme zaoberať v našej diplomovej práci. Veríme, že naša práca vnesie aspoň trochu viac svetla do rozporuplnej problematiky, ktorou hranie MMORPG nepochybne je.

Počet znakov práce: 174 371

Obsah

Úvod ... **7**

1 MMORPG ... **9**

1.1 Stručná história MMORPG ... 9

1.2 Charakteristika MMORPG svetov ... 10

2 Novodobé nelátkové závislosti, závislosť od internetu, závislosť od MMORPG ... **12**

2.1 Novodobé nelátkové závislosti ... 12

2.2 Závislosť od internetu ... 14

2.3 Závislosť od MMORPG ... 18

3 Výskum problematického hrania MMORPG ... **20**

3.1 Socio-demografické charakteristiky hráčov MMORPG ... 20

3.2 Nadmerné hranie vs. závislosť od MMORPG ... 25

3.3 Závislosť od MMORPG a motivácia hráčov ... 28

3.4 Závislosť od MMORPG, stav plynutia (flow) a zážitok „prítomnosti“ ... 37

3.5 Závislosť od MMORPG a osobnosť hráčov ... 39

3.6 Niektoré ďalšie výskumy problematického hrania MMORPG ... 41

4 Terapia závislosti od online hier ... **44**

5 Vymedzenie výskumnej problematiky ... **46**

5.1 Problém a výskumné ciele ... 46

5.2 Výskumné otázky a hypotézy ... 47

6 Metóda ... **49**

6.1 Konštrukcia dotazníka ... 50

6.2 Nábor participantov ... 52

6.3 Výskumný súbor ... 52

7 Výsledky a interpretácia ... **56**

7.1 Vývin hrania MMORPG v priebehu času ... 56

7.1.1 Zastúpenie jednotlivých MMORPG v našom výskume ... 56

7.1.2 História a frekvencia hrania ... 58

7.1.3 Experimentovanie so zámenou pohlavia hernej postavy ... 59

7.1.4 Prostredníctvom koho sa participanti dostali k MMORPG, hranie s intímnymi partnermi a členmi rodiny ... 60

7.1.5 Osobnostné charakteristiky hráčov ... 61

7.1.6 Skóre závislosti ... 62

7.1.7 Problematické vs. neproblematické hranie ... 63

7.1.7.1 Rozdiely medzi problematickými a neproblematickými hráčmi ... 63

7.1.7.2 Vývin problematického hrania v priebehu času ... 66

7.1.8 Zhrnutie čiastkových zistení ... 67

7.2 Charakteristiky trvale súvisiace s problematickým hraním MMORPG 68
8 Diskusia 73
Záver 79
Zoznam bibliografických odkazov 81
Príloha A: Kazuistiky Davea a Jeremyho (Griffiths, 2010b) **87**
Príloha B: Znenie inzerátu a e-mailovej pozvánky **88**
Príloha C: Slovenská verzia internetového dotazníka **89**
Príloha D: Česká verzia internetového dotazníka **95**

Zoznam ilustrácií a tabuliek

Obr. 1 Vzťah medzi vekom a frekvenciou hrania a medzi vekom a históriu hrania (Griffiths et al., 2004b, s. 92) ... 23
Obr. 2 11-faktorový model herného zážitku užívateľa MMORPG (Hsu, Wen a Wu, 2009, s. 992) ... 35
Obr. 3 Mechanizmy vzniku závislosti od MMORPG (Hsu, Wen a Wu, 2009, s. 997) ... 36
Obr. 4 Distribúcia participantov z hľadiska veku v druhom meraní ... 52
Obr. 5 Sociálny status participantov ... 54
Obr. 6 Partnerské vzťahy participantov ... 55
Obr. 7 Pomer mužov a žien, ktorí majú dieťa - druhé meranie ... 55
Obr. 8 Čas týždenne venovaný hraniu u aktívnych hráčov ... 58

Tab. 1 Klady a zápory zahrnutia internetovej závislosti do DSM-V (Pies, 2009, s. 34) ... 17
Tab. 2 Čas trávený hraním hráčmi MMORPG a hráčmi iných počítačových hier (Ng a Wiemer-Hastings, 2005, s. 112) ... 25
Tab. 3 Motivačné faktory, MMORPG výstupy a faktory príťažlivosti (Yee, 2002, s. 14) ... 30
Tab. 4 Rozdelenie participantov podľa najvyššie dosiahnutého vzdelania v druhom meraní ... 53
Tab. 5 Partnerské vzťahy participantov - druhé meranie ... 55
Tab. 6 Absolútne a relatívne početnosti hráčov konkrétnych MMORPG ... 56
Tab. 7 Ako sa participanti dostali k hraniu MMORPG ... 60
Tab. 8 Hrubé skóre osobnostných faktorov u skupiny bývalých hráčov ... 61
Tab. 9 Hrubé skóre osobnostných faktorov u skupiny aktívnych hráčov ... 61
Tab. 10 Testovanie rozdielov v osobnostných faktoroch u bývalých a aktívnych hráčov ... 62
Tab. 11 Hrubé skóre závislosti u bývalých a aktívnych hráčov ... 62
Tab. 12 Početnosti bývalých a aktívnych hráčov v skupinách neproblematických a problematických hráčov ... 63
Tab. 13 Sociálne statusy v skupinách neproblematických a problematických hráčov ... 64
Tab. 14 Porovnanie herných premenných a veku u skupín neproblematických a problematických hráčov ... 64
Tab. 15 Testovanie rozdielov v herných premenných a veku u skupín neproblematických a problematických hráčov ... 65
Tab. 16 Hrubé skóre osobnostných faktorov u skupiny neproblematických hráčov ... 65
Tab. 17 Hrubé skóre osobnostných faktorov u skupiny problematických hráčov ... 66
Tab. 18 Testovanie rozdielov v osobnostných faktoroch u neproblematických a problematických hráčov ... 66
Tab. 19 Vývin problematického hrania v priebehu 19 mesiacov ... 67

Tab. 20 Testovanie zmien medzi prvým a druhým meraním u problematických hráčov 67
Tab. 21 Testovanie stability osobnostných faktorov v priebehu 19 mesiacov u skupiny aktívnych hráčov 69
Tab. 22 Korelácie skóre závislosti a skóre osobnostných faktorov v prvom meraní 70
Tab. 23 Korelácie skóre závislosti a skóre osobnostných faktorov v druhom meraní 70
Tab. 24 Korelácie skóre závislosti a neosobnostných premenných v prvom meraní 72
Tab. 25 Korelácie skóre závislosti a neosobnostných premenných v druhom meraní 72

Úvod

Internet sa stal neodmysliteľnou súčasťou nášho života. Ťažko si dnes predstaviť život bez neho. Pre mnohých z nás sa stal priam nenahraditeľným pri práci, či štúdiu. Avšak internet dnes už nie je len zdrojom informácií, či nástrojom na komunikáciu, ako tomu bolo na jeho počiatku, je tiež sídlom všemožných služieb siahajúcich od internet bankingu, cez online nakupovanie až po nespočetné druhy online zábavy. A práve na trhu online zábavy majú vysoké zastúpenie online hry, ktorých popularita medzi užívateľmi internetu za posledné roky neustále rastie. Jednou z najzaujímavejších inovácií v oblasti online hier sú tzv. MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games)[1]. Od iných počítačových hier sa odlišujú predovšetkým tým, že poskytujú hráčom možnosť sociálneho kontaktu s tisíckami ďalších ľudí vo virtuálnom svete a formu hrania s otvoreným koncom. Anonymita virtuálneho prostredia poskytuje hráčom možnosť vytvoriť si virtuálny život podľa svojich vlastných predstáv. Tento paralelný život oslovuje milióny platiacich hráčov po celom svete a pre mnohých sa stáva plne uspokojivou náhradou za sociálne interakcie v reálnom živote.

Okrem svetlých stránok ako zábava, či uspokojenie sociálnych potrieb, má však život vo virtuálnych svetoch MMORPG niekedy aj svoju tienistú stránku. Čoraz viac sa hovorí o istej populácii hráčov, ktorá trávi hraním veľmi veľa času, často na úkor študijných, pracovných alebo sociálnych aktivít, či záväzkov v reálnom živote. Nadmerné hranie MMORPG môže viesť u niektorých hráčov k zjavným negatívnym dôsledkom ako strata záujmu o iné aktivity, nezvládnutie školy, strata zamestnania, rozpadnutie vzťahu, či zanedbávanie starostlivosti o seba.

O negatívnych dopadoch nadmerného hrania na životy niektorých hráčov dnes už nemožno pochybovať, potvrdili ich aj viaceré empirické výskumy (napr. Lo et al., 2005; Kim et al., 2008; Hussain a Griffiths, 2009; Longman et al., 2009). Je však adekvátne označiť problematické hranie ako závislosť, či ho dokonca klasifikovať ako psychickú poruchu? Medzi odborníkmi sa v súčasnosti búrlivo diskutuje o zaradení alebo nezaradení internetovej závislosti (pod ktorú by mala spadať aj závislosť od MMORPG) do 5. vydania amerického Diagnostického a štatistického manuálu duševných porúch (DSM-V). Táto

[1] Massively Multiplayer Online Role Playing Games by sme mohli voľne preložiť ako „hromadné online rolové hry“. V našom prostredí sa vžilo označenie „online hry na hrdinov“, ktoré však považujeme za nepresné. Vzhľadom na neexistenciu adekvátneho slovenského ekvivalentu, budeme v práci používať medzinárodne akceptované označenie MMORPG.

téma rozdelila odborníkov v oblasti duševného zdravia na dva tábory. Jeden tábor požaduje oficiálne uznanie psychiatrickej diagnózy závislosti od internetu, ktoré by viedlo k hradeniu liečby problematických užívateľov zdravotnými poisťovňami, kdežto druhý tábor striktne protestuje proti označovaniu každého nového životného problému, ktorý sa objaví, za duševnú poruchu (Block, 2008; Pies, 2009). Nezávisle od toho, ktorá strana vyjde z tohto sporu víťazne, predstavuje nadmerné hranie MMORPG problém, ktorý si zaslúži serióznu vedeckú pozornosť.

Táto diplomová práca je priamym pokračovaním našej výskumnej snahy, ktorá bola publikovaná v podobe bakalárskej práce (Farkaš, 2008). Keďže herný žáner MMORPG nie je medzi nehráčskou populáciou u nás príliš známy, považujeme v teoretickej časti za potrebné oboznámiť čitateľov najprv so stručnou históriou a všeobecnými charakteristikami týchto hier. Ďalšia kapitola je venovaná teoretickému vymedzeniu novodobých nelátkových závislostí, závislosti od internetu a závislosti od MMORPG. Keďže vymedzeniu internetovej závislosti sme sa podrobnejšie venovali v našej bakalárskej práci, rozhodli sme sa tejto problematike venovať len v obmedzenej miere, ktorú považujeme za dostatočnú vzhľadom na potreby tejto práce. Väčšinu priestoru v teoretickej časti sme sa rozhodli venovať zhrnutiu doterajších empirických výskumov, ktoré majú vzťah k nadmernému hraniu, či závislosti od MMORPG. Záverečnú kapitolou teoretickej časti tvorí stručné zhrnutie aktuálneho stavu terapie závislosti od online hier u nás a vo svete.

V praktickej časti popisujeme priebeh nášho longitudinálneho výskumu, zameraného na vývin hrania MMORPG v čase. Kvantitatívny výskum bol realizovaný formou internetového dotazníka, podobne ako väčšina iných výskumov tejto oblasti (Wood et al., 2004; Griffiths, 2010a). Dlhodobé sledovanie vývinu hrania MMORPG u tej istej skupiny hráčov považujeme za najväčší prínos tejto práce. Opakované meranie po 19 mesiacoch nám umožnilo overiť zistenia, ku ktorým sme sa dopracovali v našej predošlej práci (Farkaš, 2008). Ďalší prínos nášho výskumu môže spočívať v odhalení niektorých skupín hráčov, ktorí vykazujú vyššiu mieru problematického hrania MMORPG. Identifikácia rizikových hráčov môže pomôcť k včasnému podchyteniu problematického vývinu a vytvoreniu preventívnych programov špeciálne zameraných na tieto skupiny hráčov.

1 MMORPG

1.1 Stručná história MMORPG

Korene moderných MMORPG by sme mohli vystopovať v žánri RPG (role-playing games, rolové hry). Vznik žánra RPG sa historicky datuje do roku 1974, kedy svetlo sveta uzrela stolová spoločenská hra *Dungeons & Dragons*, ktorá sa okamžite stala kultovou záležitosťou (History of role-playing games, 2010). V našich končinách sa prvé stolové RPG objavili až po páde železnej opony, s príchodom legendárnej českej hry *Dračí Doupě* (Ledabyl, 2007). Vďaka rozvoju počítačovej techniky sa z tohto typu hier vo veľmi krátkej dobe vyvinuli tzv. Multi-User Dungeons (MUD). MUDy boli jednoduché textové RPG, ktoré umožňovali hru viacerých hráčov prostredníctvom počítačovej siete. Prvý MUD naprogramoval v roku 1978 Roy Trubshaw, študent z Essex University (Bartle, 1990). S príchodom nových technológii a s masovým rozšírením internetu, sa v druhej polovici 90-tych rokov z MUDov vyvinuli grafické online RPG, ktoré dnes poznáme pod označením MMORPG. Na rozdiel od svojich predchodcov, MMORPG umožňovali súčasné pripojenie do spoločného virtuálneho sveta až tisíckam hráčov z celého sveta. Prvým komerčným MMORPG bola hra *Meridian 59* z roku 1996 (Kent, 2003). Krátko na to boli vydané hry *Ultima Online*, *EverQuest*, či *Lineage*. Komerčný úspech týchto hier bol hnacím motorom vývoja dokonalejších hier, ktoré lákali stále viac a viac hráčov.

Revolučný zlom v histórii MMORPG nastal v roku 2004, kedy bola vydaná dlho očakávaná hra *World of Warcraft*. Počas prvých 24 hodín od uvedenia tejto hry na európsky trh, bolo predaných priam neuveriteľných 280 000 kópii (Coleman, 2005). Enormný záujem o *World of Warcraft* neutíchol dodnes, táto hra sa stala nepochybne najpopulárnejšou MMORPG všetkých čias. Podľa tlačovej správy výrobcu hry, spoločnosti Blizzard Entertainment (2008), tvorilo koncom roka 2008 populáciu *World of Warcraft* vyše 11,5 milióna platiacich hráčov. A toto obrovské číslo hovorí iba o hráčoch jedinej hry. Ťažko si predstaviť koľko miliónov hráčov hrá ďalšie, v súčasnosti veľmi populárne MMORPG ako napr. *Lineage II*, *EverQuest II*, *EVE Online*, *Final Fantasy XI*, *Star Wars Galxies*, *The Lord of the Rings Online*, *Age of Conan* a mnohé iné.

Vďaka veľkému úspechu MMORPG, sa na trhu začínajú objavovať aj hromadné online (MMO) hry iných žánrov. Medzi ďalšie MMO žánre dnes patria napríklad strieľačky z pohľadu prvej osoby, stratégie v reálnom čase, športové, závodné hry a mnohé iné. Špeciálnu kategóriu v rámci MMO tvoria tzv. virtuálne sociálne svety ako napr.

Second Life, ktoré sú skôr simuláciou reálneho života, než fantazijnými rolovými hrami (MMORPG) (Massively multiplayer online game, 2010).

1.2 Charakteristika MMORPG svetov

Typické MMORPG predstavujú veľmi rozľahlé, zväčša fantazijné svety s vyvíjajúcimi sa príbehovými líniami, zasadenými v bohatom vizuálnom a zvukovom prostredí, ktoré je prepracované do tých najmenších detailov. Každý z týchto svetov obývajú tisíce hráčov prostredníctvom svojich virtuálnych reprezentácií, tzv. avatarov. Vo väčšine MMORPG si hráči pri vytváraní svojich herných postáv (avatarov) vyberajú rasu (napr. človek, elf, ork, trpaslík a pod.), pohlavie a prípadne aj ďalšie telesné charakteristiky ako výška, váha, účes, farba pleti a pod. Následne si zvolia niektoré z herných povolaní ako napr. mág, bojovník, šaman, remeselník, lovec a mnoho ďalších v závislosti od konkrétnej hry. Vďaka skúsenostiam nadobudnutými zabíjaním príšer, či plnením herných úloh (tzv. questov) vo virtuálnom svete, sa herné postavy neustále vyvíjajú, zdokonaľujú svoje zručnosti a nadobúdajú nové schopnosti. Okrem samotného vývinu avatara, je pre prežitie a úspech vo virtuálnom svete nevyhnutné aj neustále zlepšovanie svojho vybavenia (zbrane, brnenia, magické šperky atď.), či už plnením questov, braním koristi od zabitých nepriateľov, výrobou zo surovín, kúpou za virtuálne peniaze, alebo ukradnutím od iných hráčov. Dnes nie je ničím nezvyčajným ani predaj virtuálnej meny za reálne peniaze. Bohatí hráči si tak môžu pohodlne kúpiť to, či si tí chudobnejší musia poctivo oddrieť hodinami práce vo virtuálnom svete. Na druhej strane predstavuje takáto virtuálna práca pre niektorých ľudí z rozvojových krajín nezanedbateľný príjem v ich reálnom živote (Ledabyl, 2007).

Kľúčovým aspektom, ktorý odlišuje MMORPG od väčšiny ostatných počítačových hier, je sociálna interakcia tisícov hráčov súčasne v jednom spoločnom svete. Hráči medzi sebou komunikujú pomocou písaného textu – chatu, hlasovej komunikácie, či pohybových gest svojich avatarov. Bez vzájomnej spolupráce nie je možné vo virtuálnom svete MMORPG uspieť. Zoskupovanie hráčov môže mať rôzne dôvody. Môže ísť napríklad o zvýšenie bojovej sily, plnenie veľmi náročných herných úloh, či vytváranie nových priateľstiev. Pre ilustráciu možno uviesť, že niektoré úlohy v hre *World of Warcraft* vyžadujú koordinovanú spoluprácu až 72 hráčov (Ledabyl, 2007). Okrem neformálnych jednorazových zoskupení, vytvárajú hráči aj trvalejšie formálne zoskupenia väčšieho počtu hráčov, za účelom rýchlejšieho a efektívnejšieho dosahovania herných cieľov. Tieto

formálne zoskupenia sa v MMORPG nazývajú klany alebo guildy. Členstvo v klane alebo guilde má množstvo výhod, no zároveň hráčovi prináša aj množstvo povinností. Aby hráč predstavoval pre skupinu prínos a nebol svojim spoluhráčom na ťarchu, musí byť odhodlaný obetovať množstvo času a úsilia na neustále zdokonaľovanie schopností svojej hernej postavy. Okrem toho sa musí pravidelne zúčastňovať skupinových akcií, či prispievať do spoločnej pokladnice. Guildy zvyčajne prijímajú do svojich radov hráčov s rozličnými povolaniami, ktoré sa navzájom dopĺňajú. Dobre zohratá kooperácia hráčov rôznych profesií je nevyhnutná pre úspešné zvládanie náročných herných úloh (napr. pred vojnovou výpravou musia remeselníci vyrobiť dostatok zbraní a brnení pre bojovníkov a počas bojov musí byť prítomný aj dostatočný počet liečiteľov, ktorí zabezpečia bojaschopnosť armády). Dnes nie sú vo svetoch MMORPG výnimkou ani virtuálne sobáše medzi hráčmi. Niektoré hry dokonca poskytujú hráčom možnosť spečatiť svoje „áno“ priamo pred oltárom virtuálneho kostola. Vďaka sociálnej povahe týchto hier nemožno pochybovať o tom, že virtuálny život v MMORPG môže pre niektorých hráčov predstavovať náhradné uspokojenie sociálnych potrieb, ktoré v reálnom živote uspokojené neboli.

Napriek svojej obrovskej popularite, nebýva hranie väčšiny MMORPG celkom lacná záležitosť. Okrem kúpy klientského softwaru (pokiaľ ho výrobca nedáva k dispozícii zadarmo na stiahnutie), musia hráči platiť mesačné poplatky za vedenie herného účtu. Tieto mesačné poplatky bývajú väčšinou vo výške okolo 13 € za mesiac hrania, no pri predplatení niekoľkých mesiacov dopredu, zvyknú výrobcovia jednotlivých hier poskytovať zľavu. Menej majetní a predovšetkým adolescentní hráči bez stáleho príjmu preto viac preferujú bezplatné hry alebo pirátske „free“ servery, ktoré však poskytujú oveľa nižšiu kapacitu pripojiteľnosti a vykazujú omnoho väčšie množstvo chýb, než oficiálne platené servery.

MMORPG sa vyvinuli do niečoho viac než iba obyčajných hier. Sú to žijúce virtuálne svety, ktoré hráčom doslova poskytujú možnosť žiť paralelné životy. Zatiaľ, čo klasické počítačové hry v jednom momente končia, MMORPG nemajú žiadny koniec. Neexistuje tu nejaký dopredu daný príbeh, alebo osud, ktorý by sa mal naplniť. Akým smerom sa bude virtuálny svet vyvíjať, je v rukách samotných hráčov. Hráči môžu v týchto svetoch byť všetkým tým a získať všetko to, čo sa im v reálnom živote nepodarilo. Nemožno sa preto čudovať niektorým hráčom, pre ktorých sa stal virtuálny život oveľa krajším a uspokojivejším, než ich skutočný život.

2 Novodobé nelátkové závislosti, závislosť od internetu, závislosť od MMORPG

2.1 Novodobé nelátkové závislosti

Vo svete aj u nás sa čoraz častejšie hovorí o tzv. novodobých nelátkových závislostiach v súvislosti s nadmerným používaním mobilného telefónu, internetu, počítačových hier, nadmerným nakupovaním, pracovaním a mnohými inými aktivitami (Benkovič, 2007a, 2007b). Južná Kórea dokonca závislosť od internetu považuje za jednu z najvážnejších hrozieb verejného zdravia (Block, 2008). Medzi odborníkmi sa vedú spory, či majú byť tieto nadmerné aktivity, ktoré vedú k pozorovateľným negatívnym dopadom na životy ľudí klasifikované ako duševné poruchy a zaradené do diagnostických klasifikácií (napr. Grohol, 2008; Block, 2008; Pies, 2009).

Skôr než sa budeme venovať existencii nelátkových závislostí a konkrétne závislosti od internetu a MMORPG, musíme sa najprv pristaviť pri problematike závislosti vo všeobecnosti. Medzinárodná klasifikácia chorôb vo svojej 10. revízii definuje syndróm závislosti v súvislosti so zneužívaním návykových látok. Za závislosť sa považuje *„skupina fyziologických, behaviorálnych a kognitívnych fenoménov, v ktorých užívanie nejakej látky alebo skupiny látok má u daného jedinca omnoho väčšiu prednosť než iné konanie, ktoré si kedysi cenil viac. Centrálnou popisnou charakteristikou syndrómu závislosti je túžba (často silná, niekedy premáhajúca) brať psychoaktívne látky (ktoré môžu, avšak nemusia byť lekársky predpísané), alkohol, alebo tabak. Návrat k užívaniu látky po období abstinencie často vedie k rýchlejšiemu znovuobjaveniu iných rysov syndrómu, než je tomu u jedincov, u ktorých sa závislosť nevyskytuje.“* (Nešpor, 2000, s. 14). K diagnóze závislosti je nutný výskyt troch alebo viacerých z nasledovných znakov v priebehu jedného roka (MKN-10, 1992):

a) silná túžba alebo pocit nutkania užívať látku;
b) problémy v kontrole užívania látky, či už ide o začiatok, ukončenie alebo množstvo látky;
c) somatický odvykací stav;
d) tolerancia ako vyžadovanie vyšších dávok látky za účelom dosiahnutia účinkov pôvodne vyvolaných nižšími dávkami;
e) zanedbávanie iných potešení lebo záujmov v prospech užívanej psychoaktívnej látky a zvýšené množstvo času k získaniu alebo užívaniu látky alebo zotavenia sa

z jej účinkov;

f) pokračovanie v užívaní napriek jasnému dôkazu škodlivých následkov.

Vzhľadom na vyššie uvedenú definíciu závislosti podľa Medzinárodnej klasifikácie chorôb, nemožno v prípade tzv. nelátkových závislostí hovoriť o závislosti v pravom slova zmysle. Avšak podľa K. Nešpora (2000, 2007) majú nelátkové závislosti so závislosťou od psychoaktívnych látok mnoho spoločného. Dokonca sa v terapii nelátkových závislostí využívajú podobné princípy a postupy, ako aj pri látkových závislostiach.

O všeobecnú definíciu závislosti, ktorá by sa neobmedzovala len na látkovú závislosť, sa v roku 1990 pokúsil psychiater Aviel Goodman. Závislosť definuje ako *„proces v ktorom správanie, ktoré môže slúžiť ako k produkovaniu pôžitku, tak k poskytovaniu úľavy od vnútorného nepokoja, je zamestnané vzorcom charakterizovaným (a) opakovaným zlyhaním kontrolovať toto správanie (bezmocnosť) a (b) pokračovaním v správaní napriek významným negatívnym dôsledkom (nezvládnuteľnosť)“* (Goodman, 1990, s. 1404). Ako možno vidieť, Goodmanova definícia závislosti je omnoho širšia, než definícia MKCH-10. Okrem substančných závislostí zahŕňa aj akékoľvek iné návykové správanie, ktoré vedie k negatívnemu dopadu v živote jedinca a jedinec má problém s jeho ukončením.

Podľa J. Benkoviča (2007a) má k tzv. novodobým nelátkovým závislostiam najbližšie diagnostická kategória F63 - *Poruchy návykov a impulzov* MKCH-10, pod ktorú spadá aj patologické hráčstvo, pyrománia (patologické podpaľačstvo), kleptománia (patologické kradnutie) a trichotilománia (impulzívne vytrhávanie vlasov). Pri diagnóze F63.8 - *Iné návykové a impulzívne poruchy*, sa uvádza, že ide o *„iné druhy maladaptívneho správania, ktoré nie sú sekundárne k rozpoznanému psychiatrickému syndrómu a kde osoba opakovane zlyháva v snahe odolať impulzom a takto sa správať, s prodromálnym (úvodným) obdobím napätia a pocitom uvoľnenia v dobe činu“* (Benkovič, 2007b, s. 530). K základným prejavom nelátkových závislostí podľa J. Benkoviča (2007a, 2007b) patrí najmä:

a) ***Silná túžba (craving) po príjemných zážitkoch a zaujatosť týmito činnosťami*** – prácou, nakupovaním, surfovaním po internete, elektronickou poštou, mobilným telefonovaním a posielaním SMS, počítačovými hrami…

b) ***Problémy s kontrolou v jednotlivých činnostiach*** – hra, práca, nakupovanie, surfovanie po internete, prijímanie a odosielanie elektronickej pošty, mobilné telefonovanie a posielanie SMS správ. Zvyšuje sa tiež frekvencia a dĺžka času v

uvedených činnostiach.

c) ***Preferencia týchto činností pred inými činnosťami*** – povinnosťami, aktivitami a záujmami jedinca, ktoré zanedbáva.
d) ***Pokračovanie v týchto činnostiach aj napriek vznikajúcim závažným dôsledkom*** – ekonomickým (finančné dlhy), rodinným (vážne konflikty a vzťahové problémy), pracovným, spoločenským, sociálnym, prípadne aj telesným a psychickým (napr. u workoholizmu, závislosti na internete).

J. Benkovič (2007b) ďalej uvádza, že k novodobým nelátkovým závislostiam vedú genetické predispozície spojené s poruchami niektorých neurotransmiterových systémov. U novodobých nelátkových závislostí je podobne ako u patologických hráčov zvýšená vzrušivosť, spojená s adrenergným systémom. Hladinu impulzivity zasa zvyšuje deficit v oblasti serotonínového systému. Avšak kľúčovým faktorom pri závislostiach je pravdepodobne dopamínový systém, ktorý sprostredkúva zážitok odmeny.

2.2 Závislosť od internetu

Závislosť od online hier považujú niektorí odborníci (napr. Young et al., 1999; Block, 2008) za jeden zo subtypov závislosti od internetu. Vzhľadom na to považujeme za potrebné venovať našu pozornosť aj tejto oblasti. Internetová závislosť dnes predstavuje veľmi širokú problematiku s rozsiahlym výskumom, ktorej spracovanie by si vyžadovalo samostatnú prácu. V našej diplomovej práci sme sa preto rozhodli tejto problematike venovať len v obmedzenej miere a väčší priestor prenechať doterajšiemu výskumu v oblasti MMORPG. Čitateľov, ktorí by mali záujem o hlbšie oboznámenie sa s jednotlivými konceptami internetovej závislosti, odkazujeme predovšetkým na diplomovú prácu Martiny Veselej (2007), prípadne na našu predošlú prácu (Farkaš, 2008).

V roku 1995 uverejnil psychiater Ivan Goldberg internetový oznam, v ktorom informoval o založení internetovej podporenej skupiny pre ľudí závislých od internetu. Súčasťou oznamu boli aj diagnostické kritéria pre novú psychiatrickú diagnózu s názvom „porucha závislosti od internetu“ (Internet Addiction Disorder – IAD) (Goldberg, 1995). Zverejnenie diagnostických kritérií pre internetovú závislosť vyvolalo medzi niektorými odborníkmi vlnu odmietavej kritiky a zároveň iná skupina odborníkov jeho konceptualizáciu s nadšením ďalej rozvíjala. Po čase vysvitlo, že zo strany I. Goldberga išlo len o paródiu, ktorou chcel poukázať na spôsob, akým niekedy vznikajú nové

psychiatrické diagnózy (Grohol, 2002; Veselá, 2007). Onedlho na to, na výročnom zjazde Americkej psychologickej asociácie v roku 1996, psychologička Kimberly S. Youngová odprezentovala svoj výskum, o ktorom je presvedčená, že preukázal existenciu internetovej závislosti (Young, 1998). Pri posudzovaní závislosti od internetu vychádzala z modifikovaných diagnostických kritérií DSM-IV pre patologické hráčstvo. Tieto kritériá boli kritizované a následne upravené K. W. Beardom a E. M. Wolfovou (2001). Youngovej kritéria v modifikácii Bearda a Wolfovej majú nasledovnú podobu:

Pre diagnózu musí závislý spĺňať všetky z nasledujúcich 5 kritérií:

a) Je pohltený internetom (v myšlienkach sa zaoberá predošlou online aktivitou a predvída ďalšie pripojenie).
b) Potrebuje tráviť stále viac času na internete, aby dosiahol uspokojenie.
c) Podnikol neúspešné pokusy o kontrolu, obmedzenie, alebo zastavenie používania internetu.
d) Cíti sa nekľudný, náladový, depresívny, alebo podráždený, keď sa pokúša obmedziť alebo prerušiť používanie internetu.
e) Zostáva na internete dlhšie než pôvodne zamýšľal.

Ďalej musí spĺňať aspoň jedno kritérium z nasledujúcich:

a) Riskoval stratu dôležitého vzťahu, práce, vzdelávacej alebo kariérnej príležitosti kvôli internetu.
b) Klamal členom rodiny, terapeutovi, alebo iným, aby zatajil mieru svojej zainteresovanosti internetom.
c) Používa internet ako cestu úniku pred problémami alebo úľavy od dysforickej nálady (napr. pocitov bezmocnosti, viny úzkosti, depresie).

Kimberly Youngová so svojimi kolegami (1999) následne rozdelila závislosť od internetu na päť subtypov:

a) ***Závislosť od cybersexu*** – kompulzívne prezeranie webstránok s pornografickým obsahom.
b) ***Závislosť od virtuálnych vzťahov*** – nadmerne angažovanie sa v online vzťahoch.
c) ***Internetové kompulzie*** – obsedantné hazardné hráčstvo na internete, internetové nakupovanie a obchodovanie.
d) ***Informačné preťaženie*** – kompulzívne surfovanie na internete alebo vyhľadávanie v databázach.
e) ***Počítačová závislosť*** – obsedantné hranie počítačových hier.

Pionierska práca K. Youngovej na poli internetovej závislosti oštarovala éru výskumu po celom svete. Za posledné roky bolo v tejto oblasti zrealizované množstvo výskumov, ktorých výsledky nepochybne stoja za pozornosť. Ich uvedenie by bolo nad rámec tejto práce a čitateľov preto odkazujeme predovšetkým na dve meta-syntézy, ktoré zhŕňajú výsledky kvalitatívnych a kvantitatívnych výskumov z celého sveta v oblasti internetovej závislosti od roku 1996 do roku 2006 (Douglas et al., 2008; Byun et al., 2009).

Momentálne sa medzi odborníkmi veľa diskutuje o zaradení alebo nezaradení internetovej závislosti do 5. vydania Diagnostického a štatistického manuálu duševných porúch (DSM-V), ktoré má byť publikované v máji 2013 (APA, 2010). Podľa jedného z návrhov (Block, 2008) je internetová závislosť poruchou kompulzívne-impulzívneho spektra, ktorá zahŕňa používanie počítača online a/alebo offline a pozostáva z minimálne troch subtypov: nadmerné hranie, nadmerné zaujatie sexuálnym obsahom a nadmerné e-mailovanie a dopisovanie. Všetky varianty zdieľajú nasledovné štyri komponenty: (1) *nadmerné využívanie*, často spojené so stratou zmyslu pre čas alebo zanedbávaním základných potrieb, (2) *abstinenčné príznaky*, zahŕňajúce pocity hnevu, napätia a/alebo depresie, keď je počítač neprístupný, (3) *tolerancia*, zahŕňa potrebu lepšieho počítačového vybavenia, ďalšieho softwaru, alebo viac hodín využívania a (4) *negatívne dopady*, ktoré zahŕňajú argumentovanie, klamanie, nízky výkon, sociálnu izoláciu a únavu.

Avšak stále nie je jasné, či tzv. „internetová závislosť“ je samostatnou psychickou poruchou, novodobým prejavom inej psychickej poruchy, alebo je psychosociálnym problémom v adjustácii na nové médium. Vysoká komorbidita internetovej závislosti s inými psychiatrickými diagnózami vedie k dileme, čo je príčina a čo je následok, čo je primárnou diagnózou a čo sekundárnou (Pies, 2009). R. Pies (2009) je presvedčený, že pred zaradením internetovej závislosti do DSM-V, je nutné venovať výskumnú pozornosť psychodynamike, ktorá leží pod prejavmi internetovej závislosti. I keď principiálne nevylučuje možnosť existencie internetovej závislosti ako samostatnej, nezávislej poruchy, podľa neho je však pravdepodobnejšie, že ide o sekundárny prejav poruchy nálady, úzkostnej poruchy, alebo poruchy osobnosti.

J. M. Grohol (2008) sa k existencii internetovej závislosti stavia skepticky a odmieta vytvorenie novej diagnostickej kategórie. Kritizuje snahu mnohých odborníkov označiť každý nový životný problém psychiatrickou diagnózou: *„Majú niektorí ľudia problém s trávením príliš veľkého množstva času na internete? Určite áno. Niektorí ľudia zase trávia príliš veľa času čítaním kníh, sledovaním televízie alebo prácou a ignorujú rodinu, priateľov i sociálne aktivity. Ale máme navrhovať závislosť na televízii, závislosť na*

knihách a závislosť na práci ako legitímne psychické poruchy do rovnakej kategórie ako schizofrénia alebo depresia?" (Grohol, 2008, s. 1). Podobne ako R. Pies (2009), aj J. M. Grohol (2008) je presvedčený, že ľudia, ktorí prejavujú znaky závislosti od internetu, v skutočnosti pravdepodobne trpia psychickými poruchami (napr. depresiou, úzkosťou), telesným hendikepom, alebo vzťahovými problémami. U problémových užívateľov internetu, ktorí netrpia žiadnymi inými problémami, ide podľa neho o kompulzívnu poruchu, ktorú zastrešujú existujúce diagnostické kategórie. Klady a zápory zahrnutia internetovej závislosti do DSM-V sú zhrnuté v tabuľke 1.

Tab. 1 Klady a zápory zahrnutia internetovej závislosti do DSM-V (Pies, 2009, s. 34)

Argumenty v prospech zahrnutia IA ako DSM-V diagnózy	**Argumenty proti zahrnutiu IA ako DSM-V diagnózy**
Jedinci s diagnózou IA prejavujú vzorec podobný iným závislostným poruchám ako nadmerné používanie, abstinenčné príznaky, tolerancia a negatívne sociálne dopady, zahrňujúce zníženie pracovného a akademického výkonu.	Pravé fyziologické abstinenčné príznaky a tolerancia doteraz neboli preukázané v kontrolovaných štúdiách IA. Zhoršenie v sociálnej a pracovnej oblasti je pravdepodobne spôsobené inou poruchou ako napr. depresia lebo OCD.
Predbežné dôkazy poukázali na opioidnú zložku IA, ktorú možno liečiť blokátormi opioidných receptorov. Toto je v súlade so známymi všeobecnými mechanizmami závislostných porúch.	Toto tvrdenie je založené na jednej prípadovej štúdii. Predtým, než bude IA zaradená na základe patofyziológie medzi závislostné poruchy, sú potrebné randomizované, kontrolované štúdie na veľkých vzorkách, využívajúce PET a iné neurozobrazovacie techniky.
Klasifikovaním IA ako psychickej poruchy, povzbudíme jedincov s prejavmi IA aby vyhľadali pomoc a liečbu a tým znížime morbiditu a mortalitu, nutnosť hospitalizácie, právne a psychiatrické komplikácie. Klasifikáciou IA ako poruchy bona fide možno taktiež zredukovať zbytočné bariéry, stereotypy a diskrimináciu spojenú s vnímaním excesívneho používania internetu očami verejnosti.	Klasifikovaním IA ako „poruchy" dôjde k patologizácii pravdepodobne vývinovo „normálneho" (hoci neschvaľovaného) správania, ďalšiemu rozšíreniu už teraz rýchlo rastúceho katalógu údajných „porúch". To povedie k ďalšiemu podkopaniu viery verejnosti v psychiatrickú diagnózu. Prijatím diagnózy IA zvýšime, nie znížime, zbytočné bariéry, stereotypy a diskrimináciu.
Samostatná diagnostická kategória pre IA zameria klinickú pozornosť na vážne narušenú, vysoko rizikovú populáciu do takej miery, aká by nebola možná, keby IA bola zahnutá do už existujúcich DSM kategórií alebo odsunutá do prílohy DSM-V. Keby bola IA oficiálnou DSM diagnózou, povzbudili by sa tiež výskumné a vzdelávacie snahy. Pokiaľ by takýto výskum nedokázal obhájiť IA ako samostatnú poruchu, mohla by byť z DSM-V vylúčená.	Symptómy IA by mohli byť zahrnuté pod existujúce DSM kategórie, ako OCD alebo rôzne poruchy kontroly impulzov. Vytvorením samostatnej kategórie pre IA otvoríme dvere všetkým druhom nových kategórií „porúch", ako sa budú vyvíjať nové technológie (napr. iPhone závislosť, holografická závislosť, závislosť od virtuálnej reality).
Skratky: IA – závislosť od internetu (internet addiction); DSM-V – Diagnostický a štatistický manuál duševných porúch, piate vydanie; OCD – obsedantno-kompulzívna porucha; PET – pozitrónová emisná tomografia	

2.3 Závislosť od MMORPG

Podľa M. G. Kim a J. Kim (2010) je pojem „internetová závislosť“ príliš vágny. Internet je v dnešnej dobe zdrojom všetkého, čo si spoločnosť žiada. Možno ho použiť na nakupovanie, četovanie, gamblig, prezeranie pornografického obsahu a tak ďalej. Inými slovami, internet je iba prostriedok, ktorý ľuďom umožňuje prístup k čomukoľvek chcú. Pokiaľ sú užívatelia internetu závislí od niečoho, tak je to nevyhnutne nejaký obsah alebo služba, ktorú internet poskytuje, nie internet samotný. Obaja tak dochádzajú k záveru, že *„užívatelia internetu nie sú o nič viac závislí od internetu, než sú alkoholici závislí od fľaší“* (Kim a Kim, 2010, s. 389). Z tohto pohľadu možno interpretovať aj výskum K. S. Youngovej (1998), ktorá zistila, že čím interaktívnejšie sú aplikácie, ktoré užívateľ používa, tým viac je ohrozený prípadnou závislosťou od internetu. Vzhľadom na to, že azda najinteraktívnejšími aplikáciami, ktoré využívajú internet, sú práve MMORPG, čoraz viac výskumníkov začína zameriavať svoju pozornosť na problematické hranie týchto veľmi špecifických hier.

M. D. Griffiths (2010b) považuje závislosť od online hier za formu behaviorálnej závislosti. Akékoľvek návykové správanie ktoré spĺňa všetkých šesť jadrových komponentov závislosti (význačnosť, zmena nálady, tolerancia, abstinenčné príznaky, konflikt a relaps), možno podľa neho operačne definovať ako závislosť. V prípade online hier uvádza nasledovné kritériá (Griffiths, 2010b):

- *Význačnosť (salience)* – hranie online hier sa stalo najdôležitejšou aktivitou v jedincovom živote a dominuje mysleniu (nadmerná zaujatosť a kognitívne skreslenia), pocitom (craving) a správaniu (deteriorizácia socializovaného spávania). Napríklad aj v čase, keď hráč nie je pripojený, neustále myslí na hru.
- *Zmena nálady* – subjektívne zážitky, ktoré sú dôsledkami hrania online hier a možno na ne nazerať ako na copingové stratégie (napr. pocity nabudenia, vzrušenia, alebo paradoxne ukľudňujúce pocity úniku alebo ochromenia).
- *Tolerancia* – proces, kedy dochádza k potrebe zvýšiť množstvo času venovaného hraniu na dosiahnutie žiaducej zmeny nálady.
- *Abstinenčné príznaky* – nepríjemné pocity a/alebo fyzické dôsledky objavujúce sa po prerušení alebo náhlom zredukovaní hrania online hier (napr. triaška, podráždenosť, náladovosť).
- *Konflikt* – konflikty medzi hráčom a jeho okolím (interpersonálne konflikty), konflikty s inými aktivitami (napr. práca, škola, spoločenský život, záujmové

aktivity), intrapsychické konflikty a/alebo pocity straty kontroly, ktoré sú spojené s trávením nadmerného času hraním.

- *Relaps* – tendencia opätovného návratu k predošlým vzorcom hrania online hier. Po období abstinencie alebo kontroly sa môžu veľmi rýchlo obnoviť dokonca aj tie najextrémnejšie vzorce hrania, typické pre vrchol fázy nadmerného hrania.

3 Výskum problematického hrania MMORPG

3.1 Socio-demografické charakteristiky hráčov MMORPG

Socio-demografických výskumov MMORPG nie je veľa a navyše sa väčšinou zameriavali len na niektorú konkrétnu hru (napr. Griffiths et al. 2004a, 2004b). Ďalším metodologickým problémom je samovýber respondentov, avšak tento nedostatok sa týka väčšiny doterajších výskumov v oblasti MMORPG. Zovšeobecnenie výsledkov na celú populáciu hráčov rôznych MMORPG je z týchto dôvodov veľmi problematické. Z doterajších socio-demografických výskumov stojí za pozornosť predovšetkým veľmi rozsiahly výskum Nicka Yee (2006a), ktorý je v tejto oblasti priam unikátny. Výskumu sa zúčastnilo dokopy vo všetkých jeho fázach viac ako 30 000 hráčov hier *EverQuest*, *Dark Age of Camelot*, *Ultima Online* a *Star Wars Galaxies*. Tieto hry mali v čase realizovania výskumu dokopy približne až 75% podiel na severoamerickom trhu všetkých MMORPG.

Jednotlivých fáz výskumu sa zúčastnili rôzne počty participantov, veľkosť vzorky je preto pri jednotlivých výsledkoch rozdielna. Priemerný vek MMORPG hráčov bol 26,57 rokov (n = 5509; SD = 9,19) s mediánom 25 rokov a rozpätím od 11 do 68 rokov. Iba 25% MMORPG hráčov bolo teenagerov. Toto zistenie nabúrava vžitý stereotyp, že hráči počítačových hier sú predovšetkým adolescenti. Hráči boli prevažne muži (85,4%; n = 5547). Priemerný vek ženských hráčok bol 31,72 rokov (SD = 10,11; n = 788) a priemerný vek mužských hráčov bol 25,71 rokov (SD = 8,73; n = 4705). Ženy, ktoré hrávajú MMORPG sú tak v priemere až o 6 rokov staršie než muži a tento rozdiel je štatisticky významný. Podľa N. Yee (2006a) je tento rozdiel len veľmi ťažko vysvetliteľný, no určitú úlohu môže zohrávať odlišný spôsob, ako sa mužskí a ženskí hráči dostávajú k hraniu. 26,9% zo všetkých žien (n = 420) doviedol k hraniu ich intímny partner (priateľ, snúbenec, manžel), kdežto u mužov (n = 1778) sa tak dialo iba v 1% prípadov. Keďže ľudia s intímnymi partnermi zvyknú byť starší, mohlo sa to podpísať pod vyšší priemerný vek žien.

Veľa respondentov malo stabilné zamestnanie alebo vlastnú rodinu: 50% zo všetkých respondentov (n = 2846) pracovalo na plný úväzok, 36,3% respondentov bolo zosobášených a 22,1% respondentov malo dieťa. Denní študenti tvorili 22,2% z celej vzorky (n = 2846). Respondenti priemerne trávili hraním 22,71 hodín týždenne (n = 5471; SD = 14,98). 8% dokonca trávilo hraním 40 alebo viac hodín týždenne a 60,9% hrávalo aspoň 10 hodín bez prestávky (n = 3445). N. Yee (2006a) tiež zistil, že 15,8% zo všetkých

mužov (*n* = 1589) a 59,8% zo všetkých žien (*n* = 311) hrávalo spolu so svojim intímnym partnerom. S členom rodiny (iným ako intímny partner) hrávalo 25,5% zo všetkých mužov a 39,5% zo všetkých žien. Tieto zistenia spochybňujú ďalší v spoločnosti zakorenený stereotyp, že hráči počítačových hier sú sociálne stiahnutí jedinci preferujúci samotu.

M. D. Griffiths, M. N. O. Davies a D. Chappell (2004a, 2004b) skúmali socio-demografické a herné charakteristiky hráčov MMORPG *EverQuest* a zamerali sa aj na rozdiely medzi adolescentnými a dospelými hráčmi. Hoci sa tento výskum sústredil len na hráčov jednej konkrétnej hry, priniesol veľmi veľa zaujímavých informácií, ktoré stoja za pozornosť.

Pohlavie: Z celkovej vzorky 540 hráčov, bolo 431 mužov (81%) a 99 žien (19%). Desať participantov neuviedlo pohlavie (Griffiths et al., 2004a). Medzi adolescentnými (vek 19 rokov a menej) a dospelými hráčmi bol odhalený štatisticky významný rozdiel v zastúpení oboch pohlaví. Zatiaľ, čo v skupine adolescentov tvorili ženy iba 6,8% (vs. 93,2% mužov), v skupine dospelých hráčov bolo ich relatívne zastúpenie až trojnásobne vyššie (20,4% žien vs. 79,6% mužov) (Griffiths et al., 2004b).

Vek: Dve tretiny všetkých hráčov (67%) boli vo veku pod 31 rokov (8% bolo vo veku od 12 do 17 rokov a 59% vo veku od 18 do 30 rokov). 22% hráčov malo 31-40 rokov, 8% malo 41-50 rokov a nad 50 rokov mali 3% hráčov. Priemerný vek hráčov bol 27,9 rokov (SD = 8,7) (Griffiths et al., 2004a). Adolescenti (hráči vo veku 19 rokov a menej) tvorili len 16% celej vzorky. Ich priemerný vek bol 17 rokov (SD = 1,66) s rozpätím 12-19 rokov. Priemerný vek skupiny dospelých hráčov bol 30 rokov (SD = 7,97) s rozpätím 20-70 rokov. Podľa autorov nie je vôbec prekvapivé, že MMORPG *EverQuest* hráva viac dospelých hráčov než adolescentov, keďže hranie je spoplatnené mesačnými poplatkami za vedenie herného účtu (Griffiths et al., 2004b). Tieto zistenia, podobne ako zistenia N. Yee (2006a), opäť spochybňujú stereotypné vnímanie hráčov ako prevažne adolescentov.

Národnosť: Vyše tri štvrtiny (76,7%) hráčov pochádzali zo Severnej Ameriky (USA a Kanada). Európski hráči tvorili pätinu vzorky (20%), z ktorých dve tretiny pochádzali z Veľkej Británie (12% z celej vzorky). 2,8% hráčov bolo z Austrálie a 0,6% z Ázie (Griffiths et al., 2004a).

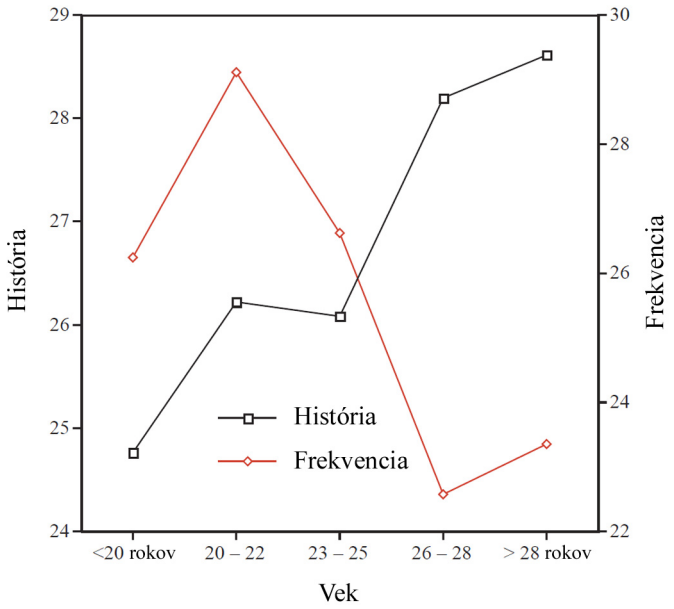
Rodinný stav: Vyše polovica hráčov žila bez partnera (55,5%), 30% hráčov žilo v manželstve, 1,5% hráčov žilo odlúčene, 3% hráčov bolo rozvedených a zvyšných 10% žilo so svojim intímnym partnerom (Griffiths et al., 2004a).

Vzdelanie: Najväčšia časť hráčov študovala na vysokej škole alebo už mala

dokončené vysokoškolské štúdium prvého alebo druhého stupňa (29%), ďalších 13% malo navyše aj postgraduálnu kvalifikáciu. 23,5% hráčov ukončilo vzdelávanie v 19-tich rokoch, 20% v 16-tich rokoch a ďalších 14% tvrdilo, že nechodilo do školy od svojich 11-tich rokov. Niekoľko hráčov uviedlo (0,5%), že nemá žiadne formálne vzdelanie (Griffiths et al., 2004a). S výsledkov možno usúdiť, že o MMORPG sa zaujímajú predovšetkým ľudia s vyšším vzdelaním.

Zamestnanie: Viac ako štvrtina hráčov pracovala v oblasti informačných technológií/počítačovom sektore (28,7%) a pätina hráčov bola študentami (20%). Medzi ďalšie pracovné kategórie patrili odborné profesie (napr. právnici, lekári) (7,4%), ozbrojené sily a záchranné zbory (6,9%), školstvo (3,3%), finančníctvo (2,4%), zdravotníctvo (napr. zdravotné sestry) (1,3%), ženy v domácnosti (1,3%), manuálna práca (napr. záhradník, robotník) (0,7%), práca v kancelárii (napr. sekretárka) (4,3%), živnostníci (3,5%), služby (napr. maloobchody, reštaurácie) (3,9%), remeselníci (napr. inštalatér, elektrikár) (2,8%). Zvyšní hráči zastávali iné zamestnanie (6,5%), alebo boli nezamestnaní (6,9%) (Griffiths et al., 2004a).

História a frekvencia hrania: Priemernou odpoveďou všetkých hráčov na otázku, ako dlho už hrávajú *EverQuest*, bolo 27,2 mesiacov (SD = 12,14). 6 mesiacov a menej hralo len 8,1% hráčov, štvrtina hráčov (24%) hrávala v rozpätí od 31 do 36 mesiacov a 18,6% hráčov hrávalo *EverQuest* už vyše 3 roky (Griffiths et al., 2004a). Z týchto údajov je zrejmé, že hranie MMORPG, ktoré nemajú žiadny definitívny koniec, väčšinou nie je krátkodobou záležitosťou. Adolescentní hráči hrávali *EverQuest* v priemere 24,77 mesiacov (SD = 11,78), zatiaľ čo priemerná herná skúsenosť dospelých bola 27,71 mesiacov (SD = 12,18). 9% adolescentov a 20,4% dospelých hrávalo *EverQuest* viac ako 3 roky (Griffiths et al., 2004b). Všetci hráči trávili hraním *EverQuest* priemerne 25 hodín týždenne (SD = 14). Takmer štvrtina hráčov (23,%) hrávala viac ako 30 hodín týždenne, 4% hrávali vyše 50 hodín týždenne (Griffiths et al., 2004a). Adolescenti trávili hraním priemerne 26,25 hodín týždenne (SD = 16,1), zatiaľ čo dospelí o niečo menej (24,7 hodín, SD = 13,34). Viac ako 50 hodín týždenne hrávalo až 9,1% adolescentov, v porovnaní s len 2,5% dospelých. Traja adolescenti a 6 dospelých dokonca hrávalo viac ako 70 hodín týždenne (Griffiths et al., 2004b). Hráči boli následne rozdelení do piatich vekových skupín: menej ako 20 rokov, 20-22 rokov, 23-25 rokov, 26-28 rokov, nad 28 rokov. Vzťah medzi vekom a históriou hrania (priemerný počet mesiacov) a medzi vekom a frekvenciou hrania (priemerný čas strávený týždenne hraním) zobrazuje Obr. 1.



Obr. 1 Vzťah medzi vekom a frekvenciou hrania (počet hodín za týždeň, n = 504) a medzi vekom a históriu hrania (počet mesiacov hrania, n = 514) (Griffiths et al., 2004b, s. 92)

Z grafu môžeme jasne vidieť lineárny trend, čím sú hráči starší, tým majú za sebou dlhšiu hráčsku históriu. Na druhej strane je možné vidieť nelineárny vzťah medzi frekvenciou hrania a vekom. Tri mladšie skupiny hráčov sa medzi sebou signifikantne nelíšili, avšak priemerná frekvencia hrania týchto troch skupín mladších hráčov bola signifikantne vyššia, než priemerná frekvencia zvyšných dvoch skupín starších hráčov. Dôvody vyššej frekvencie hrania mladších hráčov môžu podľa autorov súvisieť s tým, že mladší hráči majú oveľa viac voľného času a zároveň menej povinností než starší hráči (Griffiths et al., 2004b).

Tri štvrtiny všetkých hráčov (75,6%) uviedli, že *EverQuest* hrávajú so svojimi kamarátmi z reálneho života a 25,2% hráva so svojim intímnym partnerom (63% z hráčov, ktorí majú partnera) (Griffiths et al., 2004a). Na otázku, či hrávajú *EverQuest* so svojimi kamarátmi, odpovedalo vyše 69,3% adolescentov kladne. Je to o niečo menšie číslo, než u dospelých hráčov, kde až 3/4 hráčov odpovedali kladne (76,2%) (Griffiths et al., 2004b). 60% všetkých hráčov uviedlo, že skúšalo hrať za postavu opačného pohlavia (Griffiths et al., 2004a). Veľmi zaujímavý bol štatisticky významný rozdiel medzi adolescentami a dospelými. Za postavu opačného pohlavia skúšalo hrať 45,5% adolescentných hráčov, v porovnaní so 61,8% dospelých hráčov. Keďže takmer všetci hráči v skupine adolescentov boli muži, autori sa domnievajú, že môžu viac inklinovať k veľmi maskulínnemu typu herných postáv (napr. bojovníkom), keďže obdobie adolescencie je

predovšetkým etapou hľadania vlastnej identity. Zaujímavé je, že iba jedna adolescentná žena (1,1%) niekedy hrala za mužskú postavu, v porovnaní s 39 adolescentnými mužmi (11,5%), ktorí hrali niekedy za ženskú postavu. V skupine dospelých hrala za opačné pohlavie vyše polovica mužov (52,2%), no zároveň iba 9,6% žien. Autori sa domnievajú, že ženy možno nechcú odporovať genderovým stereotypom ohľadne agresie a násilia a preto len v malej miere hrajú za maskulínne postavy (Griffiths et al., 2004b).

Najobľúbenejšie aspekty hrania: Najpopulárnejšími aspektami medzi adolescentami aj dospelými boli sociálne aspekty (napr. sociálny kontakt s inými, možnosť pomáhať druhým, byť členom guildy a pod.). Výsledky taktiež ukázali, že štatisticky významne viac adolescentov uviedlo, že ich obľúbeným aspektom hrania je násilie (napr. súboje bez zbraní, boje hráčov proti hráčom a pod.) (Griffiths et al., 2004a, 2004b).

Najneobľúbenejšie aspekty hrania: Medzi najneobľúbenejšie aspekty hrania u oboch skupín patrila nezrelosť a sebeckosť iných hráčov, boje hráčov proti hráčom (PvP), penalta za smrť hernej postavy, táborenie, pomalé levelovanie a ďalšie. Väčšinu z nich by bolo možné označiť za aspekty antisociálne a teda protikladné najobľúbenejším aspektom. Štatistiky významne viac dospelých hráčov nemá rado herné násilie (Griffiths et al., 2004a, 2004b).

Obetovanie iných aktivít kvôli hraniu: Vyše pätina hráčov (22,8%) uviedla, že kvôli hraniu *EverQuest* nič vo svojom živote neobetovala, 25,6% obetovalo iné záľuby alebo voľný čas, 18,1% spánok, 9,6% prácu a/alebo vzdelávanie, 10,4% čas trávený s priateľmi, 5,4% čas trávený s partnerom a 4,6% hráčov obetovalo čas trávený s rodinou. Ako ďalšie obetované záležitosti uviedli: telesné zdravie, domáce povinnosti, randenie, hranie iných počítačových hier, sledovanie televízie a čítanie (Griffiths et al., 2004a). Ďalšia analýza odhalila, že dospelí častejšie obetovali vzťahy, než adolescenti (20,8% dospelých vs. 12,5% adolescentov) a zasa adolescenti častejšie obetovali školu alebo prácu (22,7% adolescentov vs. 7,3% dospelých). Ostané rozdiely medzi skupinami neboli štatisticky významné (Griffiths et al., 2004b).

Nedostatkom výskumu M. D. Griffithsa et al. (2004a, 2004b) je, že sa sústredil iba na hráčov jedného konkrétneho MMORPG (*EverQuest*). Výsledky preto nemusia platiť aj pre hráčov iných MMORPG. Samovýber participantov dokonca nezaručuje reprezentatívnosť vzorky ani pre *EverQuest*. Samovýber je však metodologický problém väčšiny výskumov v oblasti MMORPG. Avšak autori výskumu sú na základe zhody s výsledkami iných výskumov presvedčení, že ich vzorka bola pre *EverQuest* aj napriek samovýberu reprezentatívna (Griffiths et al., 2004a).

3.2 Nadmerné hranie vs. závislosť od MMORPG

Niektorí hráči nepochybne trávia hraním MMORPG veľmi veľa času, je však adekvátne označovať intenzívne hranie ako závislosť? B. D. Ng a P. Wiemer-Hastings (2005) zistili, že MMORPG hráči hrajú viac než hráči iných počítačových hier. Len 8% hráčov iných počítačových hier trávilo hraním viac ako 10 hodín týždenne, zatiaľ čo až tretina hráčov MMORPG (34%) trávila hraním 21-40 hodín týždenne a 11% dokonca 40 hodín a viac. Porovnanie času tráveného hraním u týchto dvoch skupín zobrazuje Tab. 2.

Tab. 2 Čas trávený hraním hráčmi MMORPG a hráčmi iných počítačových hier (Ng a Wiemer-Hastings, 2005, s. 112)

Hodín za týždeň	*MMORPG hráči*	*Hráči iných hier*
0–1 h	1%	11%
1–2 h	5%	38%
3–6 h	10%	35%
7–10 h	13%	7%
11–20 h	25%	2%
21–40 h	34%	4%
40 a viac h	11%	2%

Na rozdiel od hráčov iných počítačových hier, MMORPG hráči radšej trávili čas hraním, než s priateľmi; zažívali viacej zábavy s priateľmi z hry, než s ľuďmi, ktorých poznali z reálneho života; považovali za ľahšie konverzovať s ľuďmi v hre; nepovažovali sociálne vzťahy za dôležité; cítili sa viac šťastnejší v hre, než hocikde inde a prichádzali častejšie kvôli hraniu o spánok. Napriek tomu sú B. D. Ng a P. Wiemer-Hastings (2005) presvedčení, že intenzívni hráči nie sú od MMORPG závislí, pretože nevyužívali hru na zvyšovanie sebavedomia a neboli nervózni, keď nemohli jeden deň hrať. Podľa nich sú MMORPG hráči skôr introverti, ktorí preferujú venovať čas a energiu hraniu, než sociálnym kontaktom v reálnom svete. Keby MMORPG neexistovali, títo hráči by pravdepodobne aj tak nevyhľadávali kamarátov alebo sociálne situácie ako diskotéky, bary, či kluby, ale by skôr preferovali sociálnu interakciu pomocou chatu alebo e-mailu. Autori dospeli k názoru, že u veľmi intenzívnych hráčov nejde o závislosť ale ich osobné rozhodnutie tráviť čas takýmto spôsobom.

Z. Hussaina a M. D. Griffithsa (2009) zaujímalo, či nadmerné hranie online hier vedie k psychickej a behaviorálnej závislosti a aké dopady má hranie týchto hier na reálne životy hráčov. Výskumnú vzorku tvorilo 119 hráčov MMORPG – 83 mužov (69%), 32

žien (26%) a štyria participanti neuviedli pohlavie. Vek participantov siahal od 18 do 69 rokov s priemerom 28,5 rokov (SD = 9,6). Väčšina participantov pochádzala z USA (73%), za nimi nasledovali participanti z Veľkej Británie (8%) a Kanady (3%).

Participanti, ktorí hraním trávili týždenne 2100 minút a viac, boli operačne definovaní ako nadmerní (excesívni) hráči. 2100 minút je v prepočte 35 hodín týždenne, čo podľa britských výskumníkov zodpovedá práci na plný úväzok. Nadmerní hráči trávili hraním v priemere až štvornásobne viac času (40,4 hodín týždenne) oproti ostatným hráčom (11,1 hodín týždenne). Nadmerné hranie tiež štatisticky významne korelovalo so skóre závislosti, avšak korelácia bola len slabá. Toto zistenie možno interpretovať tak, že skupiny nadmerných a závislých hráčov sa do istej miery prekrývajú (závislí hrajú viac, než nezávislí), avšak nemožno ich stotožňovať. Nadmerné hranie je len relatívne malým, hoci štatisticky významným prediktorom závislosti. Signifikantne viac mužov (39%) než žien (9%) uviedlo, že hrali dlhšie, než pôvodne zamýšľali. Tretina hráčov (34%) súhlasila alebo silne súhlasila s tým, že hrá kvôli zmene nálady a dokonca až 41% hráčov súhlasilo s tým, že hrajú preto, aby unikli z reálneho života.

Na základe stanovených kritérií (skóre závislosť aspoň 24 bodov z 30), bolo 7 hráčov označených za „závislých“ a 94 bolo označených za „nezávislých“ (zvyšných 18 hráčov nevyplnilo všetky položky dotazníka závislosti a preto neboli zaradení do žiadnej skupiny). „Závislí“ a „nezávislí“ hráči boli navzájom porovnávaní vzhľadom na rôzne položky dotazníka. Štatisticky významne viac „závislých“ hráčov radšej trávilo čas s kamarátmi v hre než v reálnom živote; považovalo socializačný aspekt MMORPG za viac príjemný a uspokojivejší než offline socializáciu a pociťovalo, že hranie MMORPG uspokojuje ich sociálne potreby, ktoré neboli uspokojené v reálnom svete. „Závislí“ hráči tiež v štatisticky významne vyššej miere súhlasili s tvrdeniami, že hranie online hier je najvýznamnejšou vecou v ich živote; ich konflikty s rodinou alebo partnerom ohľadne hrania sa stupňujú; MMORPG využívajú ako cestu k zmene nálady; v priebehu času začali hrávať viac; pokiaľ musia vynechať herné sedenie, cítia sa náladoví a podráždení; keď obmedzia hranie a potom začnú hrať znova, nakoniec aj tak vždy skončia s tým, že hrajú toľko, koľko hrávali aj predtým. Všetky tieto zistenia naznačujú, že „závislí“ hráči spĺňajú niektoré jadrové kritériá závislosti od MMORPG (napr. zmena nálady, tolerancia, relaps) (Hussain a Griffiths, 2009).

Medzi hlavné metodologické nedostatky tejto štúdie patrí predovšetkým samovýber participantov, a veľmi malý počet participantov v skupine závislých hráčov, v porovnaní so skupinou nezávislých hráčov (7 vs. 94). Sporný bol aj nástroj merania závislosti. Keďže

v čase výskumu neexistovala žiada validizovaná škála závislosti od MMORPG, výskumníci modifikovali položky psychometricky validizovaného Inventára závislosti od cvičenia (Exercise Addiction Inventory - EAI). Avšak táto modifikovaná škála nebola psychometricky validizovaná pre meranie závislosti od MMORPG.

J. P. Charlton a I. D. W. Danforth (2007) upozornili na možné preceňovanie miery výskytu závislosti od online hier. Kritériá závislosti, ktoré boli používané v doterajších výskumoch, mohli byť v skutočnosti skôr indikátormi vysokej angažovanosti v hraní. Na rozdiel od závislosti, vysoká angažovanosť v hraní online hier nemôže byť v žiadnom prípade považovaná za patologickú, pretože nevedie k negatívnym dôsledkom v živote jedinca. Vo svojom výskume sa snažili zistiť, či kritéria rozlíšenia medzi závislosťou a vysokou angažovanosťou, ktoré boli popísané pre počítačové závislosti vo všeobecnosti, možno aplikovať aj na oblasť MMORPG.

Po vylúčení všetkých participantov pod 18 rokov a participantov, ktorí nevyplnili 2 a viac položiek dotazníka, tvorilo výsledný výskumný súbor 442 hráčov MMORPG hier *Asheron's Call 1* a *2*. Účasť vo výskume bola motivovaná zaradením do zlosovania o dvojmesačné predplatné herného účtu (v hodnote $26). Prevažnú väčšinu hráčov tvorili muži (n = 379; 85,7%) s vekovým rozpätím 18-67 rokov, s priemerným vekom 28,83 rokov (SD = 8,86). Ženy tvorili 13,8% participantov (n = 61) s vekovým rozpätím 18-50 rokov, priemerný vek 32,87 rokov (SD = 8,12). Dvaja participanti pohlavie neuviedli. Väčšina participantov pochádzala z USA a Kanady (n = 378; 85,5%), nasledovali hráči z Európy (n = 42; 9,5%), Austrálie a Nového Zélandu (n = 15; 3,4%) a 6 hráčov z iných krajín (1,4%). Jeden hráč svoju krajinu neuviedol. Po vylúčení jedného hráča, ktorý tvrdil, že hráva 100 hodín týždenne, tvoril priemerný čas trávený hraním 18,64 hodín týždenne (SD = 11,79).

Na odlíšenie závislosti od vysokej angažovanosti autori použili faktorovú analýzu. Výsledky ich výskumu ukázali, že konflikt, abstinenčné príznaky, relaps a behaviorálna významnosť (behavioral salience) sú indikátory závislosti, zatiaľ čo kognitívna významnosť (cognitive salience), tolerancia a eufória sú vskutku indikátory vysokej angažovanosti v hraní online hier. Výskum tak potvrdil predošlé Charltonove (2002) závery, týkajúce sa počítačových závislostí vo všeobecnosti. Na základe týchto zistení J. P. Charlton a I. D. W. Danforth (2007) vybrali 7 závislých hráčov (hráči, ktorí spĺňali všetky 4 kritéria závislosti a zároveň nespĺňali ani jedno z 3 kritérií vysokej angažovanosti) a porovnali ich so 7 vysoko angažovanými hráčmi (hráči, ktorí spĺňali všetky 3 kritériá vysokej angažovanosti a ani jedno zo 4 kritérií závislosti) vzhľadom na množstvo času, ktoré týždenne venujú

hraniu. Závislí hráči trávili hraním oveľa viac času (priemerne 31,92 hodín týždenne; SD = 22,72; *n* = 7), než vysoko angažovaní hráči (priemerne 19,08 hodín týždenne; SD = 7,61; *n* = 7). Zistený rozdiel bol štatisticky významný. Avšak čas trávený hraním nemožno v žiadnom prípade považovať za mieru závislosti. Pri dvoch hráčoch, ktorí hrajú rovnako intenzívne, možno u jedného hovoriť o závislosti a u druhého o vysokej angažovanosti, v závislosti od následkov hrania na ich reálny život (Charlton a Danforth, 2007).

M. D. Griffiths (2010b) taktiež varuje pred častou chybou, ktorou je stotožňovanie nadmerného (excesívneho) hrania so závislosťou od online hier. Hoci sa nepochybne prekrývajú, ide o dva veľmi rozdielne fenomény. Na demonštráciu uvádza kazuistiky dvoch hráčov, Davea a Jeremyho (pozri prílohu A). Obaja hrávali online hry až 14 hodín denne. Napriek tomu, že vzorce hrania boli u Davea a Jeremyho identické, významne sa líšili v motivácii a vo význame, ktorý prikladali hraniu v ich živote. Jeremy sa zdal byť od hry závislý, zatiaľ čo u Davea jeho nadmerné hranie zohralo pozitívnu funkciu v jeho živote. Pokiaľ je pozornosť venovaná čisto iba behaviorálnym vzorcom hrania, nemožno tieto dve kategórie od seba rozlíšiť. Aby bolo možné rozlíšiť závislosť od zdravého nadmerného entuziazmu, je nevyhnutné upriamiť pozornosť na samotný kontext hrania. M. D. Griffiths (2010b) prichádza k záveru, že v prípade nadmerného hrania, hoci aj 14 hodín denne, nemožno hovoriť o závislosti, pokiaľ má len malé (alebo žiadne) negatívne dôsledky v živote hráča.

3.3 Závislosť od MMORPG a motivácia hráčov

Nick Yee (2002) ako jeden z prvých poukázal na nutnosť skúmať závislosť od MMORPG vo vzťahu k motivácii hráčov. Závislosť definoval ako: *„opakujúce sa správanie, ktoré je nezdravé alebo sebapoškodzujúce a jedinec má problém s jeho ukončením“* (Yee, 2002, s. 1). Na základe kvalitatívnej analýzy herných mechanizmov a výpovedí hráčov, identifikoval tzv. faktory príťažlivosti a motivačné faktory hráčov MMORPG *EverQuest*, ktoré sa podľa neho môžu podieľať na závislosti od MMORPG. Medzi tri hlavné faktory príťažlivosti, ktoré podnecujú časovú investíciu a pripútanosť k hraniu, radí *úspech (cykly odmien)*, *sieť vzťahov* a *ponorenie do virtuálneho prostredia*.

Úspech (cykly odmien): V záujme dlhodobého udržania platiacich hráčov, uplatňujú tvorcovia MMORPG pri odmeňovaní hráčov Skinnerovu teóriu operačného podmieňovania. Cykly odmien využívajú rozvrhy posilňovania s premenlivým pomerom, pri ktorých je najväčšia odolnosť voči vyhasínaniu. Inými slovami povedané, na začiatku

hry hráč plní len veľmi jednoduché úlohy, ktoré nevyžadujú veľkú časovú investíciu alebo úsilie. Odmena je tak hráčovi poskytnutá veľmi rýchlo (napr. získanie vyššieho levelu za pár minút hrania). Spolu s tým ako herná postava postupuje na stále vyššie a vyššie úrovne, intervaly medzi odmenami rastú exponenciálne, pretože pre získanie ďalšej odmeny musí hráč plniť stále viac a viac úloh s narastajúcou zložitosťou. To, čo trvalo na nízkom leveli pár minút hrania, trvá na vyšších leveloch celé hodiny, dni, či dokonca týždne. Motiváciou pre nekonečný proces zdokonaľovania hernej postavy, ktorý stojí stále viac a viac času, je narastajúca atraktivita odmien (napr. cennejšie a lepšie predmety, väčšia moc, prístup k novým oblastiam v hernom svete a v neposednom rade aj väčšia prestíž medzi ostatnými obyvateľmi virtuálneho sveta). Systém odmeňovania je postavený tak, aby bol hráč vždy blízko nejakej odmeny, či už sú to nové zručnosti a schopnosti hernej postavy, vyšší level, vytúžená zbraň, brnenie alebo iný cenný predmet. Neustála blízkosť nejakej odmeny vedie hráčov k dlhodobému intenzívnemu hraniu. N. Yee (2001) preto veľmi výstižne označil hru *EverQuest* ako virtuálnu Skinnerovu skrinku.

Sieť vzťahov: Ďalším faktorom, ktorý podnecuje časovú investíciu a pripútanosť k hraniu sú interpersonálne vzťahy medzi hráčmi. Pokiaľ chce byť hráč pre svoju skupinu užitočný, musí robiť všetko preto, aby udržal krok s neustále sa zvyšujúcimi levelmi svojich spoluhráčov. Taktiež sa od neho očakáva účasť na skupinových akciách (napr. bojové nájazdy) a plnenie špecifických úloh v závislosti od povolania avatara. De facto tak musí investovať stále viac času a energie do hrania, aby nesklamal skupinu. Yee (2002) poukazuje aj na častý výskyt vzťahov platonickej alebo romantickej povahy medzi hráčmi. Tento jav vysvetľuje anonymnosťou virtuálneho prostredia, ktoré uľahčuje sebaodhaľovanie hráčov. Mnoho hráčov sa svojim online priateľom zdôveruje s osobnými problémami alebo tajomstvami, o ktorých nikdy nehovorili so svojimi priateľmi z reálneho života, či rodinnými príslušníkmi.

Ponorenie do virtuálneho prostredia: Psychologické ponorenie je sprostredkované realistickou grafikou, zvukovými efektmi a umocnené sociálnou interakciou. Čím viac sú hráči vtiahnutí do virtuálneho sveta, tým viac sa stávajú emočne pripútaní k svojim avatarom a virtuálnemu majetku, ktorý vlastnia. Vďaka fantazijnej identifikácii s hernou postavou dokonca môžu získať pocit, že sú súčasťou niečoho veľkého a výnimočného.

Ako motivačné faktory problematického hrania N. Yee (2002) označuje oblasti, v ktorých má jedinec v reálnom živote problémy. Motivačné faktory sa viažu na uvedené faktory príťažlivosti a prostredníctvom MMORPG výstupu dochádza ku kompenzácii potrieb nenaplnených v reálnom živote. Napríklad vytváranie herných postáv

s atraktívnym vzhľadom, môže slúžiť ako kompenzácia pre hráčov, ktorí nie sú spokojní so svojim vzhľadom v reálnom živote. Iným hráčom môžu MMORPG umožňovať únik od problémov reálneho života atď. Motivačné faktory, ktoré podľa N. Yee (2002) môžu viesť k problematickému hraniu, sú spolu s korešpondujúcimi MMORPG výstupmi a faktormi príťažlivosti uvedené v tabuľke 3.

Tab. 3 Motivačné faktory, MMORPG výstupy a faktory príťažlivosti (Yee, 2002, s. 14)

Motivačný faktor	***MMORPG výstup***	***Faktor príťažlivosti***
nízka sebaúcta	schopný a silný	úspech
negatívny sebaobraz	krásny a atraktívny	ponorenie
chýbanie kontroly nad vlastným životom	kontrola	úspech
v pasci okolností	uskutočnenie zmeny	vzťahy + úspech
nedocenenie	ocenený a potrebný	vzťahy
vytáranie a udržiavanie vzťahov	uľahčenie komunikácie	vzťahy
stres a problémy reálneho života	únik a vyhýbanie	ponorenie

Vzhľadom na metodologické nedostatky vyššie citovanej nepublikovanej štúdie, sa N. Yee (2006b) rozhodol vytvoriť empirický model motivácie hráčov, za použitia sofistikovanejšej metodológie. Ako výskumná vzorka mu tentokrát poslúžilo 3000 hráčov hier *EverQuest*, *Dark Age of Camelot*, *Ultima Online* a *Star Wars Galaxies*. Za pomoci faktorovej analýzy odhalil 10 motivačných subkomponentov, ktoré sa združujú do troch hlavných komponentov, ktoré sú totožné s faktormi príťažlivosti z predchádzajúceho výskumu. Empirický model motivácie má nasledovnú podobu (Yee, 2006b):

Komponent úspechu:

- *zdokonaľovanie:* túžba po zisku moci, rýchlo postupovať a akumulovať herné symboly bohatstva alebo prestíže;
- *mechanizmus:* záujem o analýzu pravidiel a systému s cieľom optimalizovať výkon hernej postavy;
- *súťaž:* túžba vyzývať a súťažiť s ostatnými.

Sociálny komponent:

- *socializovanie:* záujem o pomáhanie a komunikáciu s inými hráčmi;
- *vzťahy:* túžba utvárať dlhodobé zmysluplné vzťahy s inými hráčmi;
- *tímová spolupráca:* uspokojenie plynúce z účasti na úsilí skupiny.

Komponent ponorenia:

- *objavovanie:* nachádzanie a poznávanie vecí o ktorých väčšina hráčov nevie;

- *hranie role:* vytváranie persony s vlastným životným príbehom a interakcia s ostatnými hráčmi s cieľom vytvoriť improvizovaný príbeh;
- *úprava:* záujem o upravovanie vzhľadu svojej hernej postavy;
- *únik:* využívanie on-line prostredia s cieľom vyhnúť sa premýšľaniu o problémoch reálneho života.

Každý hráč prirodzene kladie iný dôraz na jednotlivé zložky, možno však povedať, že istý vplyv na preferenciu má aj pohlavie hráča. Muži v MMORPG preferujú skôr úspech, kdežto ženy skôr vzťahy. Najväčším prediktorom problematického hrania bol únik pred problémami reálneho života, nasledoval počet hodín strávených hraním za týždeň a potreba zdokonaľovania sa vo virtuálnom svete (Yee, 2006b).

C. S. Wan a W. B. Chiou (2006a) skúmali motiváciu taiwanských hráčov, závislých od MMORPG, z hľadiska dvojfaktorového modelu psychologických potrieb, ktorý rozlišuje faktor uspokojenia a faktor neuspokojenia jednotlivých potrieb. Vzorku tvorilo 182 hráčov (16-24 rokov), ktorí sami seba označili za veľmi častých hráčov MMORPG. Participanti vyplnili dotazník závislosti a na základe arbitrárneho kritéria (priemerné skóre vyššie než 3 na 4-bodovej škále) bolo 84 hráčov (46%) označených ako závislých od MMORPG a zvyšných 98 subjektov (54%) bolo označených za nezávislých. Na meranie dimenzií uspokojenia a neuspokojenia psychologických potrieb autori vyvinuli vlastnú metodiku, ktorú nazvali *Dvojfaktorové zhodnotenie potrieb pre online hry*.

Najprv boli participantom predostreté definície štyroch psychologických potrieb z Maslowovej humanistickej teórie (potreba bezpečia, potreba lásky a spolupatričnosti, potreba uznania a potreba sebarealizácie). Potom nasledovalo vysvetlenie významu pojmov „uspokojenia“ a „neuspokojenia“ v kontexte týchto štyroch potrieb. Ďalším krokom bolo ohodnotiť každú z týchto potrieb v kontexte hrania online hier na grafickej sebaposudzovacej škále „uspokojenia“ a na škále „neuspokojenia“. Grafická škála „uspokojenia“ pozostávala z úsečky, kde jeden koncový bod znamenal „žiadna miera uspokojenia pri hraní“ a druhý koncový bod znamenal „extrémny pocit uspokojenia pri hraní“. Pri škále „neuspokojenia“ boli koncovými bodmi „žiadna miera neuspokojenia pri nehraní“ a „extrémny pocit neuspokojenia pri nehraní“.

Na preskúmanie rozdielu medzi dimenziami uspokojenia a neuspokojenia z hľadiska štyroch psychologických potrieb použili C. S. Wan a W. B. Chiou (2006a) vnútrosubjektový faktoriálny plán 2 (uspokojenie vs. neuspokojenie) x 4 (štyri psychologické potreby). ANOVA ukázala, že rozdiely medzi dvoma dimenziami neboli

závislé od jednotlivých potrieb. Z tohto dôvodu bolo pre ďalšiu analýzu použité celkové skóre pre každú z dvoch dimenzií. Na základe zmiešaného faktoriálneho plánu 2 (medzisubjektový faktor: závislí vs. nezávislí) x 2 (vnútrosubjektový faktor: uspokojenie vs. neuspokojenie) ANOVA odhalila významný rozdiel medzi intenzitou uspokojenia a intenzitou neuspokojenia. Inými slovami povedané, psychologické potreby hráčov online hier sú bližšie dvojdimenzionálnemu modelu, než modelu jednodimenzionálnemu. Výsledky tiež ukázali, že skóre závislých v dimenzii neuspokojenia bolo signifikantne vyššie, než ich v skóre v dimenzii uspokojenia. U nezávislých hráčov to bolo presne opačne. Zdá sa, že kompulzívne hranie pramení skôr z úľavy od pocitov neuspokojenia, než by bolo úsilím o dosiahnutie uspokojenia. Motiváciou nezávislých hráčov je naopak predovšetkým získavanie pocitov uspokojenia zo samotného hrania online hier.

Aby mohli motiváciu závislých hráčov preskúmať viac do hĺbky, C. S. Wan a W. B. Chiou (2006b) sa podujali zrealizovať ďalší výskum, tentokrát za použitia kvalitatívnej metodológie. Pre hĺbkové interview bolo vybraných desať taiwanských adolescentov (7 mužov a 3 ženy) so závislosťou od online hier. S online hrami mali títo hráči priemerne trojročnú skúsenosť a hraním trávili viac ako 48 hodín týždenne. Na základe analýzy rozhovorov výskumníci dospeli k piatim rozdielnym tematickým okruhom: (1) psychologické potreby a motivácia závislých; (2) online hry ako každodenné ohnisko závislých; (3) súhra reálneho self a virtuálneho self; (4) online hry ako kompenzačné uspokojovanie alebo rozšírenie uspokojovania potrieb závislých a (5) sebareflexie závislých. Vzhľadom na veľmi malý počet participantov pochádzajúcich iba z jednej ázijskej krajiny, je potrebné brať nasledujúce zistenia s veľkou rezervou a v žiadnom prípade ich nemožno generalizovať na celú populáciu hráčov MMORPG.

Psychologické potreby a motivácia: C. S. Wan a W. B. Chiou (2006b) rozdelili potreby závislých hráčov do 7 kategórií: (1) zábava a trávenie voľného času; (2) emočné zvládanie (odvrátenie od pocitov osamelosti, izolácie a nudy, uvoľnenie stresu, relaxácia, vybitie hnevu a odreagovanie frustrácie); (3) únik z reality; (4) uspokojenie interpersonálnych a sociálnych potrieb (získavanie kamarátov, utužovanie priateľstiev, vytváranie pocitov spolupatričnosti a uznania); (5) potreba úspechu; (6) potreba vzrušenia a výzvy; (7) potreba moci (pocity nadradenosti, túžba kontrolovať a rozvoj sebavedomia).

Zameranie života závislých (focus of life): Väčšina hráčov uviedla, že by ich život bol „ponurý“ alebo „nudný“, keby online hry neexistovali. Na proti tomu jeden hráč povedal, že život bez hier by „nebol veľmi odlišný“ a ďalší, že život by bol dokonca „lepší“, keby online hry vôbec neexistovali.

Súhra virtuálneho a reálneho self: Hráčom boli predostreté nasledujúce otázky, týkajúce sa ich sebapoňatia, či rozdielu medzi virtuálnym a reálnym self: (1) „Zvolili ste si v online hrách identitu úplne odlišnú od tej reálnej?“ (2) „Na aký obraz by ste sa chceli pretvoriť?“ (3) „Hranie online hier ma vedie k premýšľaniu o sebe, ako.....“ (4) „Je niečo také, načo so si trúfate v online hrách, ale nie v skutočnom živote?“ Odpovede odhalili, že virtuálne self môže byť rozšírením reálneho self (konzistencia medzi virtuálnym a reálnym self), ale taktiež môže zohrávať aj kompenzačnú funkciu. Najmenej 8 hráčov používalo identitu odlišnú od tej skutočnej a niektorí dokonca hrali za opačné pohlavie.

Kompenzačné uspokojenie alebo rozšírenie uspokojenia: Interpersonálne vzťahy v online hrách môžu slúžiť ako spôsob kompenzácie a náhradného uspokojenia vzťahových potrieb, alebo ako rozšírenie kvality a uspokojivosti interpersonálnych vzťahov v reálnom živote.

Sebareflexie: Sebareflexie hráčov boli v súlade s motívmi hrania online hier ako je zábava a trávenie voľného času, emočné zvládanie, únik z reality, uspokojenie interpersonálnych a sociálnych potrieb a potreba vzrušenia a výzvy. Avšak potreba moci (pocity nadradenosti, túžba kontrolovať) nebola zmienená. C. S. Wan a W. B. Chiou (2006b) sa domnievajú, že táto potreba je skôr iba sekundárnou povrchovou motiváciou, než primárnou potrebou a motiváciou závislých hráčov.

S. H. Hsu, M. H. Wen a M. C. Wu (2009) sa pokúšali pochopiť závislosť od MMORPG z perspektívy zážitku užívateľa. Ich 11-faktorový model herného zážitku pozostáva z 5 osobných faktorov: *výzva*, *fantázia*, *zvedavosť*, *kontrola* a *odmena*; 5 sociálnych faktorov: *súperenie*, *spolupráca*, *uznanie*, *spolupatričnosť* a *záväzok* a jedenásty faktor – *hranie role* je prostredníkom medzi užívateľom, herným svetom a inými užívateľmi. Osobné faktory zvyšujú vnútornú motiváciu užívateľa, zameranú na interakcie medzi užívateľom a herným obsahom. Sociálne faktory zasa uspokojujú kybersociálne potreby užívateľa, ktoré sú zamerané na interakcie medzi užívateľom a inými užívateľmi.

Osobné faktory:

- *Výzva* – odkazuje na dosiahnuteľnosť herných cieľov vzhľadom na úroveň obtiažnosti herného problému. Príkladom výzvy v MMORPG môže byť napr. náročnosť questu, ktorý je nevyhnutné splniť, pre postup na ďalší level.
- *Fantázia* – označuje mentálne obrazy, ktoré človek nikdy nezažil vo svojom živote. Každé MMORPG predstavuje samostatný vesmír, v ktorom hráč zažíva nové skúsenosti, ktoré nemožno zažiť v bežnom živote (napr. lietanie na drakoch).
- *Zvedavosť* – možno rozdeliť na senzorickú zvedavosť a kognitívnu zvedavosť.

Senzorická zvedavosť zahŕňa zvukové a vizuálne efekty, ktoré obohacujú zmyslovú skúsenosť. Kognitívna zvedavosť zahŕňa všetky prekvapenia a nástrahy herného sveta, ktoré zvyšujú motiváciu hráča objavovať herný svet.

- *Kontrola* – odkazuje na vplyv, postavenie, vodcovské schopnosti hráča v hernom svete a taktiež na mieru kontroly nad avatarom prostredníctvom užívateľského rozhrania.
- *Odmena* – je faktor, ktorý uspokojuje užívateľa a posilňuje jeho motiváciu vykonávať vykonávanú činnosť. Hráči MMORPG sú motivovaní zabíjať príšery a plniť questy, aby získali peniaze, cenné predmety, vyšší level, nové schopnosti hernej postavy. Čím viac času hráč do hrania investuje, tým viac odmien získa.

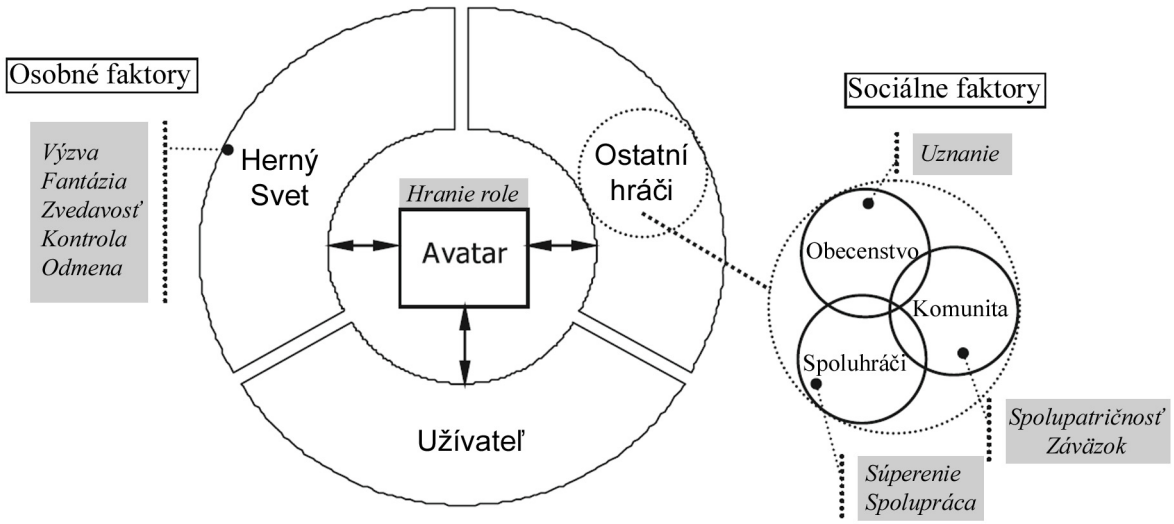
Sociálne faktory:

- *Súperenie* – vyjadruje túžbu súperiť s inými hráčmi, v MMORPG sú to napríklad súboje hráčov proti hráčom (PvP).
- *Spolupráca* – je koordinovaná snaha jedincov usilujúcich sa o spoločný cieľ. Vo väčšine MMORPG sa hráči s navzájom dopĺňajúcimi sa povolaniami združujú do skupín s cieľom efektívnejšie napredovať v hre. V niektorý prípadoch je spolupráca viacerých hráčov priam nevyhnutná, napr. pri plnení skupinových questov alebo pri útoku na silného nepriateľa.
- *Uznanie* – predstavuje virtuálnu reputáciu v hernom svete, ktorá hráčovi ponúka príležitosti utvárať nové kamarátstva a v prípade potreby pomáha vyhľadať pomoc.
- *Spolupatričnosť* – predstavuje základný kameň pri budovaní komunity. Označuje pocit príslušnosti ku komunite, ktorý patrí medzi sociálne potreby v Maslowovej hierarchii potrieb. Pokiaľ je hráč hlboko angažovaný vo svojej komunite, prežíva pocit spolupatričnosti a cíti sa komunitou akceptovaný.
- *Záväzok* – označuje zmysel pre povinnosť, ktorý poháňa hráčov k prispievaniu v rámci komunity. Napríklad hráč, ktorý je členom nejakej guildy alebo klanu, musí dodržiavať pravidlá svojej komunity, podieľať sa na pravidelných aktivitách (napr. účastniť sa bitiek so znepriatelenými klanmi), či pomáhať nováčikom. Hráči so silným zmyslom pre povinnosť ľahko podľahnú sociálnemu tlaku, aby vykonávali svoje úlohy s väčším nadšením.

Faktor hrania role:

Užívatelia MMORPG nie sú do virtuálnej reality zapojení priamo, ale vždy prežívajú herný svet prostredníctvom svojho avatara (hernej postavy). Hranie role sa stáva

prostredníkom medzi hráčom, herným svetom a inými hráčmi.

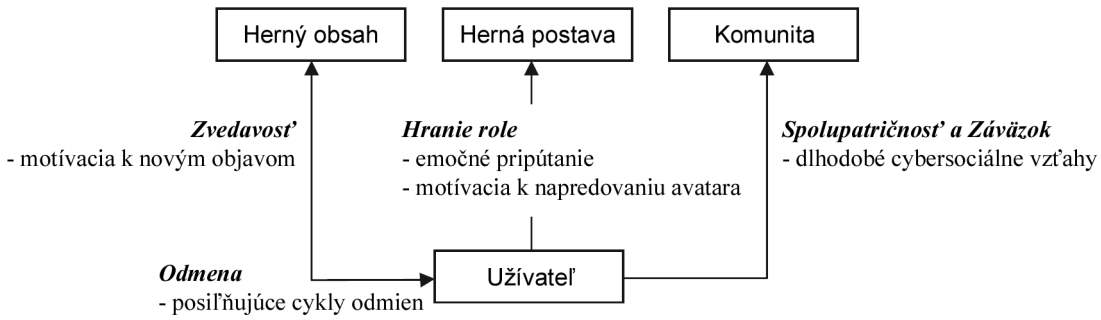


Obr. 2 11-faktorový model herného zážitku užívateľa MMORPG (Hsu, Wen a Wu, 2009, s. 992)

Na preskúmanie vzťahov medzi jedenástimi dimenziami herného zážitku a závislosťou od MMORPG S. H. Hsu, M. H. Wen a M. C. Wu (2009) použili regresnú analýzu. Výskumnú vzorku tvorilo 418 taiwanských vysokoškolákov – 307 (73,4%) mužov a 111 (26,6%) žien, s vekovým rozpätím od 18 do 25 rokov. Regresná analýza odhalila 5 kľúčových faktorov hernej skúsenosti, ktoré sú významnými prediktormi závislosti od MMORPG. Konkrétne ide o faktory *zvedavosť*, *hranie role*, *spolupatričnosť*, *záväzok* a *odmena*. Tieto faktory dokážu vysvetliť až 65,1% variancie v skóre závislosti. Faktory *výzva*, *fantázia*, *kontrola*, *súperenie* a *uznanie* majú podľa autorov len zanedbateľnú prediktívnu hodnotu a preto do výslednej regresnej formuly neboli zaradené. Výsledná formula má nasledujúcu podobu:

závislosť od MMORPG = 0,126 *zvedavosť* + 0,243 *hranie role* + 0,206 *spolupatričnosť* + 0,145 *záväzok* + 0,193 *odmena*

Pozrime sa na hypotetické mechanizmy, akými podľa autorov môžu identifikované faktory viesť k závislosti od MMORPG. Zvedavosť zvyšuje mieru závislosti pomocou zvyšovania motivácie k preskúmavaniu a objavovaniu nových vecí vo virtuálnom svete. Faktor odmeny ovplyvňuje závislosť pomocou posilňujúcich cyklov odmien. Spolupatričnosť a záväzok vytvára dlhodobé cybersociálne vzťahy medzi členmi guildy a hranie role zvyšuje mieru závislosti pomocou emočného pripútania k hernej postave a motivácie k jej vývinu. Možné kauzálne mechanizmy závislosti od MMORPG sú schematicky znázornené na obrázku 3.



Obr. 3 Mechanizmy vzniku závislosti od MMORPG (Hsu, Wen a Wu, 2009, s. 997)

Keďže výskumnú vzorku tvorili iba vysokoškolskí študenti, ťažko posúdiť, do akej miery možno tieto výsledky zovšeobecniť aj na iné vekové kategórie ako napríklad na adolescentných hráčov, deti a podobne. Ďalší problém vzniká pri prenesení výsledkov aj na hráčov pochádzajúcich z iných kultúr. Napr. hráči pochádzajúci z európskeho alebo amerického kultúrneho prostredia môžu preferovať rozdielne štýly hrania, ktoré kladú dôraz na iné faktory, než hráči pochádzajúci z Ázie.

B. D. Ng a P. Wiemer-Hastings (2005) zistili, že hráči MMORPG sa stretávajú s viacerými problémami v dôsledku hrania, než hráči bežných offline hier. M. Liu a W. Peng (2009) sa preto pokúsili identifikovať kognitívne a psychologické faktory, ktoré by sa s týmito negatívnymi dôsledkami hrania mohli spájať. Zavádzajú teoretický konštrukt „preferencia virtuálneho života“ (PVŽ), ktorú chápu ako kognitívny faktor podieľajúci sa na psychickej závislosti od MMORPG. PVŽ definujú ako *„kognície a presvedčenia jedinca, že bude podávať väčší výkon, bude mať zo seba lepší pocit a druhí s ním budú lepšie zaobchádzať vo virtuálnom hernom svete, než v reálnom živote“* (Liu a Peng, 2009, s. 1307). Napr. identifikovaním sa s hernou postavou hráč môže samého seba považovať za viac hodnotnejšieho a úspešnejšieho človeka v hernom svete, než v reálnom živote a to môže viesť k nepríjemným pocitom a abstinenčným príznakom, v prípade, že nie je možné hrať. Pozornosť tiež venovali niektorým faktorom, ktoré môžu prispievať k PVŽ. Medzi skúmané faktory patrila osamelosť, depresia a zručnosť sociálnej kontroly, ktorú S. E. Caplan definuje ako *„individuálnu kompetenciu pri seba-prezentovaní, preberaní role a riadení utvárania dojmu (impression management) v interpersonálnych interakciách tvárou v tvár“* (Caplan, 2005, s. 724).

Výskumný súbor tvorilo 288 hráčov MMORPG, z toho 191 (66,3%) mužov, 87 (30,2%) žien a 10 (3,5%) hráčov, ktorí neuviedli pohlavie. Priemerný vek participantov bol 27 rokov. V priemere mali hráči za sebou 5-ročnú skúsenosť s hraním MMORPG (SD = 3,42). Väčšina participantov hrala hry *World of Warcraft*, *Final Fantasy* a *Runescape* a

hraním trávili priemerne 30 hodín týždenne (SD = 21,24). Výsledky ukázali, že skúmaní hráči vykazovali nízky stupeň psychickej závislosti od MMORPG a súvisiacich negatívnych následkov, zahŕňajúcich telesné problémy, problémy v osobnom živote a problémy v profesnom/akademickom živote. Vykazovali strednú mieru deficitu sebaregulácie v oblasti hrania MMORPG a relatívne nízku mieru preferencie virtuálneho života pred reálnym životom. Ich zručnosť sociálnej kontroly bola stredne dobrá. Miera osamelosti a depresie bola medzi participantami nízka.

Psychická závislosť od MMORPG a rovnako aj deficit sebaregulácie pri hraní signifikantne korelovali s telesnými problémami, problémami v osobnom živote a problémami v profesnom alebo akademickom živote. Ako štatisticky významný prediktor závislosti sa ukázalo množstvo času týždenne stráveného hraním a PVŽ. Neprekvapivé bolo zistenie, že na preferencii virtuálneho života (PVŽ) sa významne podieľa deficit v zručnosti sociálnej kontroly. Inými slovami, sociálna interakcia v MMORPG sa môže stať riešením alebo alternatívnou cestou k uspokojeniu sociálnych potrieb jedincov s nedostatočne rozvinutými sociálnymi zručnosťami. To môže niektorých jedincov viesť k preferovaniu virtuálneho života, pred životom reálnym. Vplyv osamelosti a depresie na preferenciu virtuálneho života sa nepreukázal (Liu a Peng, 2009).

3.4 Závislosť od MMORPG, stav plynutia (flow) a zážitok „prítomnosti“

Doterajší výskum závislosti online hier sa zameral aj na tzv. stav plynutia (flow). Flow je stav zmeneného vedomia, sprevádzaný pocitmi radosti, ku ktorému dochádza pri intenzívnom zaujatí nejakou činnosťou (Hussain a Griffiths, 2009). M. Csikszentmihalyi (1996, cit. podľa Blinka, 2007) uvádza nasledovné charakteristiky flow stavu:

- *Aktivita vyžadujúca určitú zručnosť* – aby mal jedinec potešenie z nejakej činnosti, mala by vyžadovať nejakú zručnosť, či námahu.
- *Jasné ciele a spätná väzba* – je treba vedieť, čo robíme a aké sú okamžité dôsledky tejto činnosti.
- *Sústredenie na danú úlohu* – najväčší možný zážitok z činnosti vyžaduje čo najväčšiu možnú investíciu schopností a teda i pozornosti, jedinec potom prestáva vnímať čokoľvek, čo s danou činnosťou nesúvisí, prevádzaná činnosť potom plynie hladko a bez uvedomovania si námahy.
- *Splývanie vedomia a činnosti* – prežívanie jedinca je s prevádzanou činnosťou tak

spojené, že si neuvedomuje nič, čo je mimo túto činnosť, jedinec zabúda napr. na predošlé nepríjemnosti ako bolesť a pod. a neuvedomuje si ani budúcnosť v zmysle čo bude po činnosti nasledovať.

- *Kontrola diania a jej paradoxy* – pri náročných činnostiach je pomerne veľká šanca, že sa nám niečo nepodarí, v stave plynutia však máme pocit úplnej kontroly, nezraniteľnosti, nedostihnuteľnosti.
- *Dočasná strata vedomia Ja* – Ego a vedomie je charakterizované určitou sebareflexiou, tá je však počas stavu plynutia potlačená, jedinec nepremýšľa, čo to pre neho znamená, aké to bude mať dôsledky, dokonca prestáva do určitej miery vnímať i telesné pocity ako nutkanie ísť na toaletu a podobne.
- *Zmenené vnímanie času* – čas je subjektívne vnímaný ako keby zrýchlene, činnosť, ktorá v skutočnosti trvá hodiny, je subjektívne prežívaná ako keby trvala len niekoľko minút.

C. S. Wan a W. B. Chiou (2006a) skúmali vzťah medzi flow stavom a závislosťou od MMORPG na vzorke 124 taiwanských študentov stredných a vysokých škôl. Štúdia mala longitudinálny charakter, hráči podstúpili dve merania s odstupom šiestich mesiacov. Výsledky ukázali, že flow stav negatívne koreluje so závislosťou od online hier a tento vzťah bol stabilný a konzistentný aj po pol roku. Následne bolo 69 hráčov (46%) označených ako závislých na základe arbitrárneho kritéria (priemerné skóre vyššie než 3 na 4-bodovej škále) a boli porovnaní so zvyškom hráčov vzhľadom na skóre v škále flow stavu. Závislí hráči skórovali v škále flow stavu signifikantne nižšie, než nezávislí hráči. Analýza dát ďalej ukázala, že predošlý flow stav nebol vo vzťahu s následnou závislosťou od online hier (po šiestich mesiacoch) a taktiež predošlá závislosť od online hier nekorelovala s následným flow stavom. Tieto zistenia naznačujú, že neexistujú vzájomné prediktívne vzťahy medzi flow stavom a závislosťou od online hier. Inými slovami, náchylnosť k závislosti od MMORPG nemožno predikovať predošlým flow stavom počas hrania a vice versa. Patologickí hráči MMORPG nedosahovali vysoké úrovne flow stavu, takže flow stav nemohol byť kľúčovým mechanizmom, ktorý by vysvetlil závislosť týchto hráčov.

Skúmaniu flow stavu u závislých hráčov sa venovali aj S. Park a H. S. Hwang (2009). Vo svojom výskume sa navyše zamerali aj na vplyv tzv. „zážitku prítomnosti“. M. Lombard a T. Ditton definujú „prítomnosť“ ako *„percepčnú ilúziu nesprostredkovanosti“* (Lombard a Ditton, 1997, s. 1). Táto ilúzia nesprostredkovanosti predstavuje fenomén, pri

ktorom osoba prestáva vnímať alebo si nedokáže pripustiť existenciu komunikačného média a reaguje tak, ako keby žiadny sprostredkujúci činiteľ nebol prítomný (Lombard a Ditton, 1997). Inými slovami povedané, koncept „prítomnosti“ predstavuje stav vedomia, v ktorom má človek dojem, že je fyzicky prítomný v sprostredkovanom prostredí (virtuálnej realite) a zabúda na reálny svet tam vonku. Podľa S. Parka a H. S. Hwanga (2009) sa koncept „prítomnosti“ stal centrálnym pojmom teoretizovania týkajúceho sa zdokonaľovania interakcií medzi človekom a počítačom.

Výskumný súbor tvorilo 133 juhokórejských vysokoškolákov (78 mužov, 55 žien). Participanti vyplnili dotazník, ktorý meral „prítomnosť“, flow, zábavnosť hrania a závislostné správanie. Čím intenzívnejšie hráči prežívali pocit, že sú naozaj prítomní v hernom svete, tým viac prežívali hranie ako zábavnejšie a príjemnejšie. Výsledky tiež naznačili, že „prítomnosť“ a flow majú vplyv aj na závislosť od online hier. Čím viac hráči prežívali pocit prítomnosti, tým prežívali intenzívnejšie stav plynutia a tým viac boli závislí od online hrania. Je veľmi zaujímavé, že zistenia S. Parka a H. S. Hwanga (2009) sú úplne protikladné zisteniam predošlého výskumu, ktorý realizovali C. S. Wan a W. B. Chiou (2006a). Na spoľahlivé zhodnotenie, či má alebo nemá stav plynutia (flow) nejaký vplyv na závislosť od MMORPG, bude potrebné zrealizovať ďalšie výskumy.

3.5 Závislosť od MMORPG a osobnosť hráčov

C. S. Peters a L. A. Malensky (2008) skúmali problematické hranie vysoko angažovaných hráčov MMORPG vo vzťahu k piatim osobnostným faktom Big Five modelu osobnosti. Výskumný súbor tvorilo 196 hráčov MMORPG *World of Warcraft*, ktorí patrili medzi členov najlepších guild (formálnych zoskupení hráčov). Dôvodom výberu tejto špeciálnej populácie hráčov bol fakt, že členstvo v týchto gildách býva väčšinou podmienené povinnosťou hrať minimálne 20 hodín týždenne. 173 participantov bolo mužov a 23 žien. Vek hráčov bol v rozpätí od 18 do 43 rokov a priemerný vek bol 24,34 rokov (SD = 5,36). Hráči trávili hraním priemerne 29,11 hodín týždenne (SD = 14,79). Miera problematického hrania negatívne korelovala s prívetivosťou, extraverziou a svedomitosťou. Pozitívny vzťah bol medzi mierou problematického hrania a neuroticizmom a taktiež počtom hodín strávených hraním za týždeň. Inými slovami povedané, odmeraní, introvertní, nesvedomití hráči a hráči s vysokou mierou neuroticizmu sú náchylnejší k problematickému hraniu MMORPG.

E. J. Kim et al. (2008) skúmali vzťah medzi závislosťou od MMORPG, agresivitou,

sebakontrolou a narcistickými osobnostnými črtami. Výskumný súbor tvorilo 1471 hráčov online hier, z toho 1216 mužov (82%) a 255 žien (17,3%) s priemerným vekom 21,3 rokov (SD = 4,96). Väčšinu participantov výskumu tvorili študenti (68,8%), 21,3% pracovalo a 9,9% bolo nezamestnaných. Títo hráči trávili hraním priemerne 313,09 minút denne (čo je vyše 5 hodín). Polovicu vzorky tvorili hráči *Mabinogi*, nasledovali hráči *World of Warcraft* (33,7%), *Lineage 2* (3,6%) a hráči ostatných MMORPG tvorili zvyšných 12,7%. Každý hráč hral v priemere až za 8,12 herných postav (avatarov).

ANOVA neodhalila žiadne rozdiely medzi pohlaviami v miere závislosti, odhalila však rozdiel medzi skupinou nezamestnaných hráčov a zvyšnými dvoma skupinami. Nezamestnaní hráči dosahovali signifikantne vyššie skóre závislosti než zvyšné skupiny. Toto zistenie nie je podľa nášho názoru vôbec prekvapujúce, pretože nezamestnaní hráči nie sú zaťažení povinnosťami (ako napr. škola, či práca), ktoré by nejako obmedzovali čas, ktorý môžu venovať hraniu ich obľúbených hier. Autori štúdie usúdili, že vysoká miera závislosti od MMORPG je spojená s interpersonálnymi problémami a stresom v bežnom živote. Toto zistenie možno interpretovať aj tak, že hráči, ktorí nie sú spokojní so svojimi interpersonálnymi vzťahmi v reálnom živote, alebo ich prežívajú ako stresujúce, náhradne uspokojujú svoje sociálne potreby vo virtuálnej realite. Takúto interpretáciu podporuje aj výskum S. K. Lo et al. (2005), v ktorom odhalili vzťah medzi závislosťou od MMORPG a menej napĺňajúcimi interpersonálnymi vzťahmi, či sociálnou úzkosťou. Avšak korelácia dvoch premenných nám neumožňuje vyslovovať spoľahlivé tvrdenia o smere kauzality. Stále je nejasné, či chudobné interpersonálne vzťahy sú príčinou alebo následkom závislosti od MMORPG. Je tiež možné, že zhoršenie komunikácie s príbuznými a zúženie okruhu priateľov je dôsledkom sociálnej izolácie z dôvodu nadmerného hrania online hier (Kim et al., 2008).

Výsledky tiež ukázali, že miera agresie a narcistické črty osobnosti pozitívne korelovali so závislosťou od online hier, zatiaľ čo miera sebakontroly korelovala s mierou závislosti negatívne. Vyššia miera agresie u závislých hráčov vedie autorov výskumu k interpretácii, že títo hráči môžu využívať bojový aspekt MMORPG ako spoločenský prijateľný spôsob prejavenia ich latentných agresívnych impulzov. Špecifické črty MMORPG ako dosahovanie vyšších levelov, zdokonaľovanie zručností a získavanie nových schopností hernej postavy, získavanie cenných predmetov, uznanie a obdiv od spoluhráčov môžu narcistickým hráčom uspokojovať ich potrebu obdivu od druhých, podporovať ich velikášsku predstavu o vlastnej dôležitosti a ich fantázie o moci a úspechu (Kim et al., 2008). MMORPG tak môžu týmto hráčom pomáhať udržiavať ich krehkú

sebaúctu. Nie je preto prekvapujúce, že práve títo hráči tvoria skupinu s vyšším rizikom rozvoja závislosti. Hoci výsledky výskumu ukázali, že mieru závislosti od online hier možno predikovať na základe narcistických osobnostných čŕt, vysokej agresivity, nízkej sebakontroly, chudobných interpersonálnych vzťahov a nezamestnanosti, tento model dokázal vysvetliť približne iba 20% variability v behaviorálnych následkoch problematického hrania u skúmaných hráčoch. Je preto nutný ďalší výskum, ktorý by odhalil ďalšie faktory, ktoré sa podieľajú na závislosti od MMORPG.

3.6 Niektoré ďalšie výskumy problematického hrania MMORPG

S. K. Lo, C. C. Wang a W. Fang (2005) sa pokúsili zistiť, či „ťažkí“ hráči online hier majú menej napĺňajúce interpersonálne vzťahy a sú sociálne úzkostnejší, než jedinci, ktorí hrajú veľmi málo alebo vôbec nehrajú online hry. Výskumný súbor tvorilo 174 taiwanských študentov (85 mužov a 89 žien), s vekovým rozpätím od 17 do 24 rokov (priemer 19,09; SD = 1,25). Hráčmi online hier bolo 54 študentov, väčšinu z nich tvorili muži (79,63% vs. 20,37% žien). Vplyv pohlavia na intenzitu hrania sa nepreukázal. Ženy trávili rovnaké množstvo času hraním online hier, ako aj muži. Na základe množstva času tráveného hraním týždenne a frekvencie hrania, boli hráči rozdelení do dvoch skupín: 32 hráčov bolo zaradených do skupiny „ťažkých“ hráčov a 22 hráčov do skupiny „ľahkých“ hráčov. Rozdiely v intenzite hrania medzi týmito dvoma skupinami hráčov boli štatisticky významné. „Ťažkí“ hráči trávili hraním priemerne 4,7 hodiny denne a hrávali 7 dni v týždni (SD = 0,4554), zatiaľ čo „ľahkí“ hráči trávili denne len polovičné množstvo času (2,45 hodiny) a hrávali 1-3 dni týždenne (SD = 0,8115). Výsledky ukázali, že kvalita interpersonálnych vzťahov je u „ťažkých“ hráčov signifikantne nižšia, než kvalita vzťahov „ľahkých“ hráčov alebo nehráčov. Inými slovami povedané, „ťažkí“ hráči online hier majú v reálnom živote menej napĺňajúce interpersonálne vzťahy, než jedinci ktorí hrajú online hry len veľmi málo alebo vôbec. „Ťažkí“ hráči navyše vykazovali štatisticky významne vyššiu mieru sociálnej úzkosti, než jedinci, ktorí hrajú online hry len málo, či nehrajú vôbec.

D. Šmahel, L. Blinka a O. Ledabyl (2008) skúmali či spôsob, akým sa hráč vzťahuje ku svojej hernej postave, má vplyv na potenciálnu závislosť od MMORPG. Výskumnú vzorku tvorilo 548 hráčov MMORPG (84,6% mužov a 15,4% žien) s priemerným vekom 25 rokov. 352 hráčov pochádzalo z Európy, 181 zo Severnej Ameriky a 14 z iných častí sveta (Afrika, Ázia, Austrália). Väčšinu vzorky tvorili hráči *World of Warcraft* (46,2%),

nasledovali hráči *EverQuest 1* a *2* (33%) a hráči iných MMORPG tvorili zvyšných 20,8%. Participanti trávili hraním priemerne 27 hodín týždenne. Čím viac hodín týždenne venovali hráči hraniu, tým vykazovali vyššiu mieru závislosti. Rozdiely medzi pohlaviami neboli zistené.

Autori výskumu rozdelili hráčov do troch vekových skupín reprezentujúcich špecifické vývinové štádiá: adolescencia (12-19 rokov) – 26,9%; mladá (emergujúca sa) dospelosť (20-26 rokov) – 36,3% a dospelosť (27 rokov a viac) – 36,8%. Vyššiu mieru závislosti vykazovali mladší hráči. Hráčom boli položené aj štyri otázky ohľadne ich identifikácie s hernou postavou (avatarom): 23,6% hráčov súhlasilo s tvrdením, že avatarove zručnosti a schopnosti sú ako ich vlastné, ale o trochu väčšie (53,4% nesúhlasilo); 17,1% súhlasilo s tým, že avatar kompenzuje ich vlastné zručnosti a schopnosti (62,4% nesúhlasilo); 14,5% súhlasilo, že oni sami aj ich avatar sú rovnakí (67,7% nesúhlasilo) a 18,7% hráčov súhlasilo s tým, že majú rovnaké zručnosti a schopnosti ako ich avatar (62,9% nesúhlasilo).

Na základe odpovedí na tieto štyri otázky autori vypočítali skóre „identifikácie". Dospelí hráči (27 rokov a viac) sa so svojim avatarom identifikovali menej než mladší hráči zo zvyšných vekových skupín. Autori zistili významné prepojenie medzi mierou závislosti a identifikáciou s avatarom. Čím viac sa hráči identifikovali so svojim avatarom, tým prejavovali vyššiu mieru závislosti. Tiež sa zistilo, že hráči, ktorí vykazujú vyššiu mieru závislosti, sú na svojho avatara viac hrdí, alebo sa za neho viac hanbia, než hráči s nižšou mierou závislosti. Avšak korelácia medzi mierou závislosti a identifikáciou s hernou postavou nebola príliš silná, podobne to bolo aj s koreláciou miery závislosti s hanbou, či hrdosťou. Autori tak dochádzajú k záveru, že spôsob vzťahovania sa k hernej postave nie je hlavným faktorom, ktorý by spôsoboval prípadnú závislosť (Šmahel et al., 2008).

H. Longman et al. (2009) skúmali vzťah medzi mierou negatívnych psychických symptómov (miera depresie, stresu a úzkosti za posledný týždeň) a sociálnou podporou získavanou v hre a v reálnom živote. Výskumný súbor tvorilo 206 hráčov MMORPG *World of Warcraft* s vekovým rozpätím od 14 do 64 rokov (M = 26,45; SD = 7,99). 82,5% súboru tvorili muži (*n* = 170). Participanti pochádzali z 29 krajín sveta, poväčšinou však (68,4%) zo západných, anglicky hovoriacich krajín ako napr. USA. Participantov, ktorí vyplnili približný počet hodín strávených týždenne hraním (*n* = 194) rozdelili výskumníci do dvoch skupín. Prvú skupinu tvorili hráči s vysokou mierou hrania (*n* = 21; 11,8%), ktorí hrávali od 45 do 82 hodín týždenne (M = 66,33; SD = 10,60) a druhú skupinu hráči

s nízkou mierou hrania (*n* = 173; 88,2%), ktorí hrávali menej ako 44 hodín týždenne (M = 20,61; SD = 9,98). Skupina s vysokou mierou hrania dostávala v reálnom živote signifikantne menej ocenenia aj pocitu spolupatričnosti, než skupina s nízkou mierou hrania. Hráči v skupine s vysokou mierou hrania vykazovali tiež vyššiu mieru negatívnych psychických symptómov. Výsledky tiež ukázali, že vyššia miera ocenenia a spolupatričnosti v reálnom živote a vyššia miera spolupatričnosti v hre sa spája s nižšou mierou negatívnych psychologických symptómov. Štúdia tak ukázala, že hranie MMORPG môže mať ako negatívny, tak aj určitý pozitívny vplyv na psychický stav niektorých hráčov.

Tím taiwanských neurovedcov pod vedením Chih-Hung Ko (2009) skúmal mozgovú aktivitu spojenú s nutkaním hrať (cravingom) u hráčov so závislosťou od MMORPG. Do experimentu bolo zapojených 10 hráčov závislých od *World of Warcraft* (WoW) a 10 kontrolných subjektov bez známok závislosti. Zatiaľ, čo boli hráčom striedavo prezentované neutrálne obrázky (mozaiky z farebných štvorcov) a obrázky z WoW, ich mozgy boli skenované pomocou funkčnej magnetickej rezonancie (fMRI). Následne výskumníci vypočítali rozdiely v signáloch závislých od hladiny okysličenia krvi (BOLD) počas pozorovania obrázkov z WoW a počas pozorovania neutrálnych obrázkov. Závislí hráči vykazovali počas pozorovania obrázkov z WoW zvýšenú aktivitu v pravom orbitofrontálneho kortexe, pravom nucleus accumbens, bilaterálnom anterior cingulate a mediálnom frontálnom kortexe, pravom dorzolaterálnom prefrontálnom kortexe a pravom caudate nucleus (v porovnaní s neutrálnymi obrázkami a s kontrolnou skupinou). Aktivácia uvedených mozgových oblastí, vyvolaná obrázkami z WoW, korelovala so subjektívne pociťovaným nutkaním hrať (cravingom) a vybavovaním si herných zážitkov. O týchto mozgových oblastiach je známe, že sa podieľajú aj na cravingu pri látkovej závislosti. Výsledky tohto výskumu naznačujú, že craving pri závislosti od MMORPG a craving pri látkovej závislosti môže zdieľať rovnaké neurobiologické mechanizmy.

4 Terapia závislosti od online hier

Závislostné hranie MMORPG môže okrem straty zamestnania, nezvládnutia školy, či rozpadnutiu vzťahu alebo manželstva niekedy viesť aj k zdravotným problémom ako napríklad syndróm karpálneho tunela, syndróm suchého oka, migrenózne bolesti hlavy, bolesti chrbtice, nepravidelné stravovanie, zanedbávanie osobnej hygieny alebo poruchy spánku (Griffiths a Meredith, 2009). Poslednú dobu sa o závislosti od MMORPG medzi odborníkmi stále viac hovorí ako o klinickom probléme, ktorý si niekedy vyžaduje odbornú liečbu.

Kimberly Youngová (2009) tvrdí, že úspešná terapia závislosti od MMORPG sa u adolescentov nesmie orientovať iba na hráčske správanie, ale taktiež musí mladým hráčom pomáhať s vývinovými úlohami formovania ich identity, ktoré sú často zanedbávané v dôsledku hrania ako úniku pred životnými problémami. Mnohým adolescentným hráčom chýba silný pocit Self a hru využívajú ako prostriedok na vybudovanie vlastnej identity. Avšak ich sebaúcta v reálnom živote je veľmi krehká alebo úplne chýba. Liečba sa preto musí zamerať na prebudovanie alebo vybudovanie ich identity mimo herného prostredia. Taktiež je nevyhnutné venovať pozornosť rodinnej dynamike (závislosti v rodinnej anamnéze, rodinné pozadie, komunikačná dynamika, konflikty,...) a tomu, ako tieto faktory môžu ovplyvňovať psychický vývin adolescentného hráča. Súčasťou terapie by mal byť aj nácvik komunikačných zručností, pretože mnohí hráči nedokážu komunikovať tvárou v tvár. V rámci rodinnej terapie možno na rozvoj komunikačných zručností využiť aj pomoc staršieho súrodenca. Hranie rolí je veľmi užitočné na vybudovanie sebavedomia, pomáha trénovať očný kontakt pri komunikácii s inými ľuďmi a budovať zručnosť počúvať (Young, 2009).

Mark D. Griffiths a Alex Meredith (2009) vo svojom prehľadovom článku zhŕňajú aktuálny stav v terapii závislosti od online hier. Medzi momentálne najrozšírenejšie spôsoby terapie vo svete patria:

- *Svojpomocné internetové skupiny*. Vo svete vznikajú rôzne svojpomocné skupiny, medzi ktoré patrí napríklad aj organizácia Anonymní hráči online hier (On-Line Gamers Anonymus – OLGA). Táto organizácia ponúka podporný, na internete založený liečebný prístup, postavený na systéme „12 krokov“, ktorý využívajú aj svojpomocné skupiny ako Anonymní alkoholici, alebo Anonymní gambleri.
- *Kliniky špecializované na liečbu závislosti od online hier.* Vo svete začínajú vznikať kliniky čisto špecializované na liečbu závislosti od online hier (Južná

Kórea, Holandsko, Čína, USA). Na Slovensku sa liečbe závislých hráčov venuje MUDr. Jozef Benkovič (2007a, 2007b) v Odbornom liečebnom ústave psychiatrickom na Prednej Hore. Súčasťou takýchto liečebných programov býva popri režimovej liečbe často aj rodinná terapia a nácvik sociálnych zručností (Griffiths a Meredith 2009).

- *Kognitívno-behaviorálna terapia.* Podľa niektorých odborníkov predstavuje KBT pravdepodobne najefektívnejšiu liečbu závislosti od online hier (Young, 2007). KBT pomáha hráčom preskúmať motívy, ktoré vedú k nadmernému hraniu a hľadať alternatívne cesty k uspokojeniu týchto potrieb. KBT učí hráčov identifikovať a naprávať kognitívne skreslenia a taktiež trénuje zručnosti, ktoré pomáhajú v prevencii relapsu.
- *Motivačné interview*. Motivačné interview využíva stratégie z kognitívnej terapie, klientom centrovaného poradenstva, systemickej terapie a psychológie persuázie. Motivačné interview pozostáva z 8 zložiek: poskytnutie rady, odstránenie bariér, poskytnutie možností, zníženie žiadostivosti, trénovanie empatie, poskytnutie spätnej väzby, objasnenie cieľov a aktívna pomoc.

J. Benkovič (2007b) pri terapii novodobých nelátkových závislostí (kam spadá aj závislosť od MMORPG) odporúča:

- Zaradiť pacienta do psychoterapie nelátkových závislostí a k liečbe ho motivovať.
- Podrobne pacienta edukovať o problematike novodobých nelátkových závislostí.
- Analyzovať spúšťače, hľadať možnosť ich zabezpečenia, analyzovať správanie a dôsledky nelátkovej závislosti.
- Pracovať na zmene postojov, kritickosti a náhľadu na svoju závislosť.
- Pracovať na zmene životných cieľov, hodnotovom rebríčku, zvládaní cravingu.
- Analyzovať svoj životný štýl, denný režim (prácu, voľný čas, záujmy...), pracovať na ich zmene.
- Podrobne analyzovať a riešiť svoje denné fungovanie napr. s mobilom, SMS-kami, internetom, e-mailami, ale aj fungovanie v práci, pri nakupovaní, keďže sú to nevyhnutné činnosti v každodennom živote a dostať ich znova pod kontrolu s účinnou pomocou svojich blízkych (napr. kontrolovaním kreditu na mobile, času nevyhnutne tráveného s internetom, kontrolou rozpočtu pri nakupovaní a podobne).
- Podrobný plán doliečovacích aktivít, kluby abstinentov (abstinujúcich od NZ).

5 Vymedzenie výskumnej problematiky

5.1 Problém a výskumné ciele

V priebehu posledných pár rokov rapídne stúpa popularita tzv. Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG), ktoré umožňujú miliónom hráčov z celého sveta žiť ich paralelné životy vo virtuálnych svetoch. Príkladmi takýchto hier sú napr. *World of Warcraft*, *Lineage II*, či *The Lord of the Rings Online*. Psychologické ponorenie do týchto virtuálnych svetov je sprostredkované realistickou grafikou, zvukovými efektmi a umocnené sociálnou interakciou s obrovským počtom spoluhráčov. Anonymita virtuálneho prostredia poskytuje hráčom možnosť vytvoriť si vlastný virtuálny život podľa vlastných predstáv a vďaka tomu sa pre niektorých hráčov stáva hranie týchto hier plne uspokojivou náhradou za sociálne interakcie v reálnom živote. Poslednú dobu sa v médiách aj medzi odborníkmi čoraz častejšie hovorí o problematickom hraní MMORPG, ktoré vedie k strate záujmu o iné aktivity, nezvládnutiu školy, strate zamestnania, rozpadnutiu vzťahu, zanedbávaniu starostlivosti o seba, či dokonca v niektorých extrémnych prípadoch až k tragickým úmrtiam. Niektorí odborníci neváhajú označovať takéto problematické hranie priamo za závislosť, ktorá si vyžaduje odbornú liečbu (napr. Young, 2009; Griffiths a Meredith 2009). Iní naopak varujú pred zveličovaním a zbytočnou patologizáciou problému (napr. Ng a Wiemer-Hastings, 2005).

MMORPG nepochybne predstavujú veľmi zaujímavý a zároveň rozporuplný novodobý fenomén, ktorý si získava pozornosť čoraz väčšieho počtu výskumníkov. Zahraničné výskumy sa sústredili napríklad na sociálne interakcie hráčov v herných svetoch aj mimo nich (napr. Cole a Griffiths, 2007), interpersonálne vzťahy hráčov (napr. Lo, Wang a Fang, 2005), socio-demografické charakteristiky hráčov (napr. Griffiths et al., 2004a, 2004b; Yee, 2006a), rôzne aspekty nadmerného hrania a závislosti a ich dopady na reálne životy hráčov (napr. Charlton a Danforth, 2007; Hussain a Griffiths, 2009; Liu a Peng 2009; Longman et al., 2009; Griffiths, 2010b), motiváciu hráčov (napr. Yee, 2002, 2006b; Wan a Chiou, 2006a, 2006b; Hsu, Wen a Wu, 2009), flow stav a zážitok „prítomnosti“ u hráčov (napr. Wan a Chiou, 2006a; Park a Hwang, 2009), osobnostné charakteristiky závislých hráčov (napr. Lo et al., 2005; Peters a Malensky, 2008; Kim et al., 2008), či na neurobiologické koreláty závislosti (napr. Ko et al., 2009).

Na Slovensku a v Čechách sa výskumu MMORPG doteraz venovala len minimálna pozornosť, aj to poväčšinou iba v študentských záverečných prácach. Tieto študentské práce sa venovali napr. závislosti a identite hráčov (Ledabyl, 2007), narativite hráčov

(Blinka, 2007), či vzťahu medzi závislosťou a osobnostnými charakteristikami hráčov (Farkaš, 2008). D. Šmahel, L. Blinka a O. Ledabyl (2008) publikovali výskum, ktorý skúmal prepojenie medzi závislosťou a identifikáciou hráčov s hernou postavou. Liečbe novodobých nelátkových závislostí vo všeobecnosti sa v našom prostredí publikačne venovali napr. J. Benkovič (2007a, 2007b), či K. Nešpor (2000, 2007).

Doterajšiu pozornosť, ktorá sa u nás hraniu MMORPG venovala, považujeme za krajne nedostatočnú, vzhľadom na významnosť daného fenoménu. Z tohto dôvodu sme sa rozhodli tejto problematike opätovne venovať našu výskumnú pozornosť, tentokrát formou longitudinálneho výskumu, mapujúceho vývin hrania MMORPG v časovom úseku 19 mesiacov. Cieľom aktuálneho výskumu je okrem dlhodobého sledovania vývinu hrania aj overenie zistení nášho predošlého výskumu, v ktorom sme skúmali predovšetkým vzťah medzi tendenciou k závislosti od MMORPG a osobnostnými črtami hráčov. Vzhľadom na nejednotnosť diagnostických kritérií a rozporuplné názory medzi odborníkmi ohľadom existencie závislosti od MMORPG, dávame v našom aktuálnom výskume prednosť neutrálnejšiemu termínu – problematické hranie. Problematické hranie definujeme ako hranie, ktoré vedie k zjavným negatívnym dopadom v živote hráča a/alebo k psychickému diskomfortu. Možný prínos nášho výskumu tak spočíva, okrem samotnej explorácie vývinu hrania, aj v odhalení niektorých skupín hráčov, ktorí vykazujú vyššiu mieru problematického hrania MMORPG. Identifikácia rizikových hráčov môže okrem iného pomôcť k včasnému podchyteniu problematického vývinu a vytvoreniu preventívnych programov špeciálne zameraných na tieto skupiny hráčov.

5.2 Výskumné otázky a hypotézy

Na základe zistení nášho predošlého výskumu a oboznámenia sa s výsledkami výskumov iných autorov, sme sformulovali nasledovné výskumné otázky a hypotézy:

O_1: *Aký je vývin hrania MMORPG v priebehu času?*

O_2: *Je možné identifikovať charakteristiky, ktoré by trvale súviseli s problematickým hraním MMORPG?*

Výsledky nášho predošlého výskumu (Farkaš, 2008) naznačili, že emočná nestabilita, plachosť, orientácia na praktické stránky života a sebestačnosť môžu významne súvisieť s problematickým hraním MMORPG. Rizikovú skupinu tvorili tiež mladší hráči a hráči, ktorí venovali nadmerný čas hraniu. V rámci druhej výskumnej otázky sme

s prihliadnutím k týmto zisteniam sformulovali nasledovné podotázky a prislúchajúce hypotézy:

$O_{2.1}$: *Existuje trvalý vzťah medzi problematickým hraním MMORPG a niektorými osobnostnými črtami hráčov aj po 19 mesiacoch?*

H_1: Emočne nestabilní hráči budú vykazovať vyššiu mieru problematického hrania. Tento vzťah bude stabilný aj po 19 mesiacoch.

H_2: Medzi mierou dominancie (súťaživosti) hráčov a mierou problematického hrania nebude vzťah ani v prvom meraní, ani v druhom meraní po 19 mesiacoch.

H_3: Plachí hráči budú vykazovať vyššiu mieru problematického hrania. Tento vzťah bude stabilný aj po 19 mesiacoch.

H_4: Medzi mierou senzitivity hráčov a mierou problematického hrania nebude vzťah ani v prvom meraní, ani v druhom meraní po 19 mesiacoch.

H_5: Hráči orientovaní na praktické stránky života budú vykazovať vyššiu mieru problematického hrania. Tento vzťah bude stabilný aj po 19 mesiacoch.

H_6: Sebestační hráči budú vykazovať vyššiu mieru problematického hrania. Tento vzťah bude stabilný aj po 19 mesiacoch.

$O_{2.2}$: *Existuje trvalý vzťah medzi problematickým hraním MMORPG a premennými ako vek hráčov, či intenzita hrania aj po 19 mesiacoch?*

H_7: Čím bude vek hráčov nižší, tým bude ich miera problematického hrania vyššia. Tento vzťah bude stabilný aj po 19 mesiacoch.

H_8: Čím viac hodín týždenne budú hráči venovať hraniu, tým budú prejavovať vyššiu mieru problematického hrania. Tento vzťah bude stabilný aj po 19 mesiacoch.

H_9: Medzi dĺžkou jedného pripojenia a mierou problematického hrania bude pozitívny vzťah. Tento vzťah bude stabilný aj po 19 mesiacoch.

H_{10}: Medzi udávanou hernou históriou (dĺžka hrania MMORPG hier v rokoch) a mierou problematického hrania nebude vzťah ani v prvom meraní, ani v druhom meraní po 19 mesiacoch.

6 Metóda

Kvantitatívny longitudinálny výskum bol realizovaný formou internetového dotazníka, podobne ako väčšina iných výskumov tejto oblasti. R. T. A. Wood et al. (2004) a M. D. Griffiths (2010a) vo svojich metodologických článkoch uvádzajú, že internetový dotazník je veľmi vhodnou metódou výskumu hráčov online hier. Výhody online zberu dát významne prevyšujú jeho možné nedostatky. Internet umožňuje rýchlo a efektívne získať dáta od veľkého počtu participantov za zlomok nákladov, ktoré by boli nevyhnutné pre konvenčné ekvivalenty „pero a papier". Geografická vzdialenosť prestáva byť pri internetových výskumoch problémom. Výskumné dáta získané takouto cestou môžu byť priamo importované do programov na štatistickú analýzu dát (napr. SPSS). Výskumy navyše ukázali, že internet odbúrava zábrany užívateľov a redukuje sociálnu žiadúcnosť, čo môže viesť k väčšej úprimnosti participantov (napr. väčšej validite v prípade sebaposudzovania). Tento faktor je obzvlášť významný pri tak citlivých témach, akou je závislosť od online hier. Ba čo viac, anonymita internetového prostredia poskytuje možnosť zapojiť sa do výskumu aj ľuďom s nedostatkami v sociálnych zručnostiach, ktorí by sa do konvenčného offline výskumu nezapojili. Hlavné metodologické nedostatky online výskumných metód (napr. samovýber participantov, nevyváženosť vzorky, generalizovateľnosť výsledkov, otázka reliability a validity) sa podľa citovaných autorov prakticky nelíšia od nedostatkov pri použití konvenčných výskumných metód.

Zber dát prebiehal v dvoch fázach s odstupom 19 mesiacov. Prvá fáza zberu dát prebehla v období od 20.6.2008 do 29.6.2008. Internetový dotazník vlastnej konštrukcie bol umiestnený na adrese http://mmorpg.php5.sk. V prvej fáze vyplnilo dotazník 903 hráčov MMORPG. Po uzavretí dotazníka sme pristúpili k očisteniu dát. Tento proces prebiehal nasledovným spôsobom: Najprv sme odstránili duplicitne odoslané dotazníky a dotazníky s opakujúcimi sa vzormi (napr. opakujúce sa číselné rady). Potom sme vyradili participantov s nápadne nízkym, či vysokým vekom a takisto aj participantov, ktorí zadali nemožné kombinácie odpovedí (napr. vek 10 rokov v kombinácii s dosiahnutým vysokoškolským vzdelaním). Nakoniec sme porovnali, či dĺžka jedného pripojenia je nižšia alebo rovná udávanému počtu hodín trávených hraním za týždeň. Zadanie nepovolených vstupov (napr. textový reťazec v položkách, kde sa vyžadovalo číslo), či odoslanie dotazníka bez vyplnenia všetkých otázok bolo ošetrené na programovej úrovni dotazníka. Po očistení dát sme získali platné odpovede od 752 participantov. Vyhodnotenie týchto dát sme publikovali v našej bakalárskej práci (Farkaš, 2008).

Druhá fáza zberu dát prebiehala od 20.1.2010 do 13.4.2010. Tentokrát bol dotazník umiestnený na adrese http://mmorpg.colormanagement.sk a prístup k nemu bol podmienený zadaním platnej e-mailovej adresy participanta z prvej fázy výskumu. Týmto sme zabezpečili, aby dotazník mohli vyplniť iba jedinci, ktorí sa zúčastnili prvého merania. Po odoslaní dotazníka sa daná e-mailová adresa zablokovala, takže účastník nemohol odoslať dotazník viackrát. Na našu e-mailovú pozvánku do druhej fázy výskumu (viac v kapitole 6.2 Nábor participantov) zareagovalo vyplnením dotazníka 180 participantov. Pri čistení dát sme sa okrem konzistencie odpovedí v jednotlivých položkách aktuálneho dotazníka zamerali aj na konzistenciu dát s predošlým meraním (korešpondencia veku, pohlavia, najvyššie dosiahnutého vzdelania atď. s odstupom 19 mesiacov). V druhej fáze sme vyradili 9 participantov s nekonzistentnými odpoveďami. Konečný výskumný súbor tvorilo 171 participantov, ktorí sa zúčastnili oboch meraní. Štatistická analýza dát bola realizovaná pomocou programu SPSS 16.

6.1 Konštrukcia dotazníka

Keďže na väčšine MMORPG serverov tvoria slovenskí a českí hráči spoločnú „československú“ hernú komunitu, rozhodli sme sa tento fenomén využiť a dotazník sme skonštruovali v dvoch paralelných verziách – slovenskej a českej. Český preklad bol konzultovaný s rodenými Čechmi. V prvej fáze výskumu tvoril dotazník v oboch jazykových verziách 104 položiek. V druhej fáze výskumu sme na koniec dotazníka navyše pridali textové pole, do ktorého mohli participanti uviesť svoje pripomienky, postrehy, otázky týkajúce sa výskumu alebo akýkoľvek iný komentár v rozsahu do 3000 znakov. Pre dlhšie komentáre mohli participanti využiť e-mailovú adresu mmorpg@colormanagement.sk, ktorú sme zriadili špeciálne pre potreby nášho výskumu.

Prvú časť dotazníka (položky 1 – 15) tvorili otázky zamerané na získanie socio-demografických charakteristík hráčov a herných premenných ako napríklad vek, pohlavie, najvyššie dosiahnuté vzdelanie, sociálny status, intenzita hrania atď. Jednotlivé položky boli inšpirované položkami dotazníkov podobných výskumov v danej oblasti, aby bolo možné porovnať výsledky nášho výskumu s výsledkami predošlých štúdií.

Druhú časť dotazníka (položky 16 – 87) tvorili položky Cattellovho dotazníka 16 PF, konkrétne formy A českej a slovenskej štandardizovanej verzie. Vzhľadom na povahu internetového výskumu sme sa rozhodli vybrať len niektoré osobnostné faktory za účelom zredukovať počet otázok na únosnú mieru, ktorá by neodradila väčšinu potenciálnych

participantov pri otvorení internetovej stránky s dotazníkom. Do nášho dotazníka sme nakoniec zaradili iba položky tých faktorov, o ktorých sme sa na základe zistení predošlých výskumov a príručky k testu (Cattell, 1975) domnievali, že sú vzhľadom na povahu skúmaného javu najrelevantnejšie. Konkrétne išlo o faktory C, E, H, I, M a Q2. Poradie otázok v nami skonštruovanom dotazníku bolo zachované ako v originálnom testovom zošite, čiže otázky prislúchajúce jednotlivým faktorom sa navzájom striedali.

Tretiu časť nášho dotazníka (položky 88 – 104) tvoril dotazník závislosti od MMORPG, ktorý vyvinul Ondřej Ledabyl (2007). Ledabyl skonštruoval svoj dotazník v anglickom jazyku. Preložili sme ho teda do slovenčiny aj češtiny. Na 6-bodovej škále sa nám zdalo vhodné nahradiť odpoveď *vždy* (always) odpoveďou *takmer stále* a odpoveď *zriedka* (rarely) odpoveďou *nikdy alebo zriedka*. V našej preloženej a mierne modifikovanej verzii boli položky 88 – 100 konštruované na nasledovnej 6-bodovej škále:

1. nikdy alebo zriedka
2. príležitostne
3. občas
4. bežne
5. často
6. takmer stále

Škála pre položky 101 – 104 mala nasledovnú podobu:

1. úplne nesúhlasím
2. nesúhlasím
3. skôr nesúhlasím
4. skôr súhlasím
5. súhlasím
6. úplne súhlasím

Položka 104 „*Považujem sa za závislého od MMORPG*“ sa v Ledabylovom dotazníku pre výpočet skóre závislosti nevyužíva. Daná položka reprezentuje subjektívne posúdenie závislosti od hry. Reliabilita nami preloženej a modifikovanej škály zistená pomocou Cronbachovej alfy mala hodnotu 0,85 pre slovenskú verziu a 0,84 pre českú verziu, pričom pôvodná Ledabylova anglická verzia mala Cronbachovu alfu 0,91.

Inštrukcie nášho dotazníka boli stručné, kládli sme dôraz na uvádzanie pravdivých odpovedí a anonymitu respondentov. V druhej časti dotazníka (položky štandardizovaného testu 16 PF) sme použili doslovné inštrukcie z testových zošitov. Kompletné znenie slovenskej aj českej verzie nášho dotazníka je uvedené v prílohách C a D.

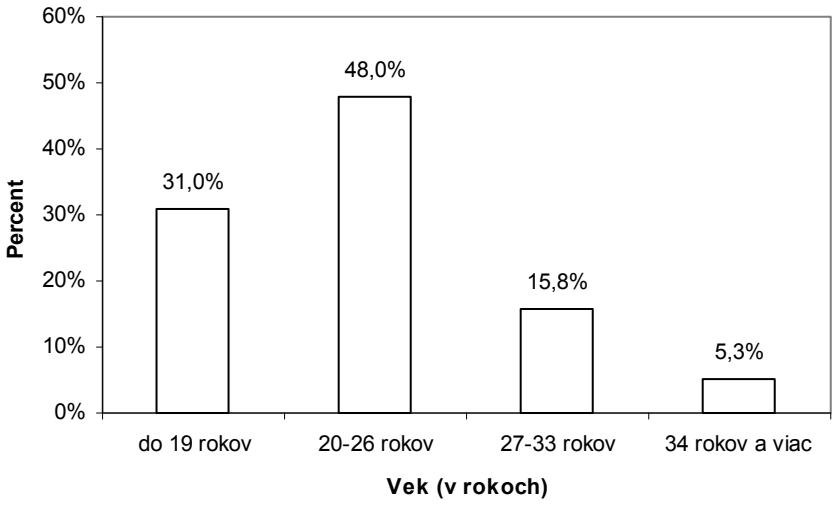
6.2 Nábor participantov

Nábor participantov do prvej fázy nášho výskumu prebiehal samovýberom pomocou inzerátu. Inzerát sme umiestnili na slovenské a české diskusné fóra zamerané na MMORPG a taktiež sa nám podarilo vybaviť jeho umiestnenie na internetových fanstránkach venovaných hrám *Lineage II* (http://lineage2.fansite.cz) a *World of Warcraft* (http://wow.n-games.eu). Znenie inzerátu je uvedené v prílohe B.

Nábor do druhej fázy výskumu prebiehal pomocou pozvánok, ktoré sme zaslali participantom, ktorí v prvej fáze dobrovoľne uviedli svoj e-mailový kontakt a súhlasili so zasielaním ponúk ohľadne participovania na podobnom výskume v budúcnosti. Z 542 oslovených hráčov zareagovalo na našu pozvánku 180 hráčov, ktorí po druhýkrát vyplnili dotazník. Po vyčistení dát (postup čistenia sme uviedli v kapitole 6 Metóda) sme získali platné odpovede od 171 participantov. Znenie e-mailovej pozvánky je uvedené v prílohe B.

6.3 Výskumný súbor

Výsledný výskumný súbor tvorilo 171 participantov, ktorí sa zúčastnili oboch meraní s odstupom 19 mesiacov. Z hľadiska zastúpenia pohlaví bolo v našej vzorke 93% mužov (*n* = 159) a 7% žien (*n* = 12). Zistené relatívne zastúpenie pohlaví zodpovedalo našim očakávaniam. Všetky nami citované výskumy sa zhodujú v tom, že prevažnú väčšinu MMORPG hráčov tvoria práve muži. Uvádzaný vek respondentov sa v druhom meraní pohyboval od 14 do 39 rokov, s priemerom 22,7 rokov (Md = 22; Mo = 21; SD = 5,31; N = 171). Distribúciu participantov podľa vekových kategórií sumarizuje nasledovný graf:



Obr. 4 Distribúcia participantov z hľadiska veku v druhom meraní (N = 171)

Z grafu možno vidieť, že najpočetnejšiu vekovú skupinu tvorili mladí dospelí vo veku 20-26 rokov (*n* = 82), ktorí tvoria takmer polovicu celej vzorky. Druhú najpočetnejšiu skupinu tvorili adolescenti. Zistenie, že participanti v našom súbore sú predovšetkým dospelí, nás neprekvapuje. Keďže MMORPG sú väčšinou spoplatnené mesačnými poplatkami, je logické, že hernú populáciu budú tvoriť predovšetkým starší hráči, ktorí majú viac finančných prostriedkov než hráči adolescentného veku. Nad 30 rokov malo v našom súbore len 9,4% participantov (*n* = 16).

Viac ako polovica našich participantov udávala pri druhom meraní ako najvyššie dosiahnuté vzdelanie učňovské alebo stredoškolské (59,6%), za nimi nasledovali participanti, ktorú uviedli základné alebo neukončené základné vzdelanie (26,3%) a zvyšných 14% tvorili hráči, ktorí mali v čase druhého merania úspešne absolvovaný minimálne prvý stupeň vysokoškolského vzdelania. Zdá sa, že MMORPG hrajú predovšetkým ľudia s vyšším vzdelaním (stredné alebo vysoké). MMORPG vyžadujú istú mieru zručnosti a intelektových schopností využívať informačné technológie. Nazdávame sa, že jedinci, ktorí týmito schopnosťami a zručnosťami disponujú, s vyššou pravdepodobnosťou dosahujú aj vyššie vzdelanie. Rozdelenie výskumného súboru z hľadiska pohlavia a najvyššie dosiahnutého vzdelania zobrazuje nasledovná tabuľka:

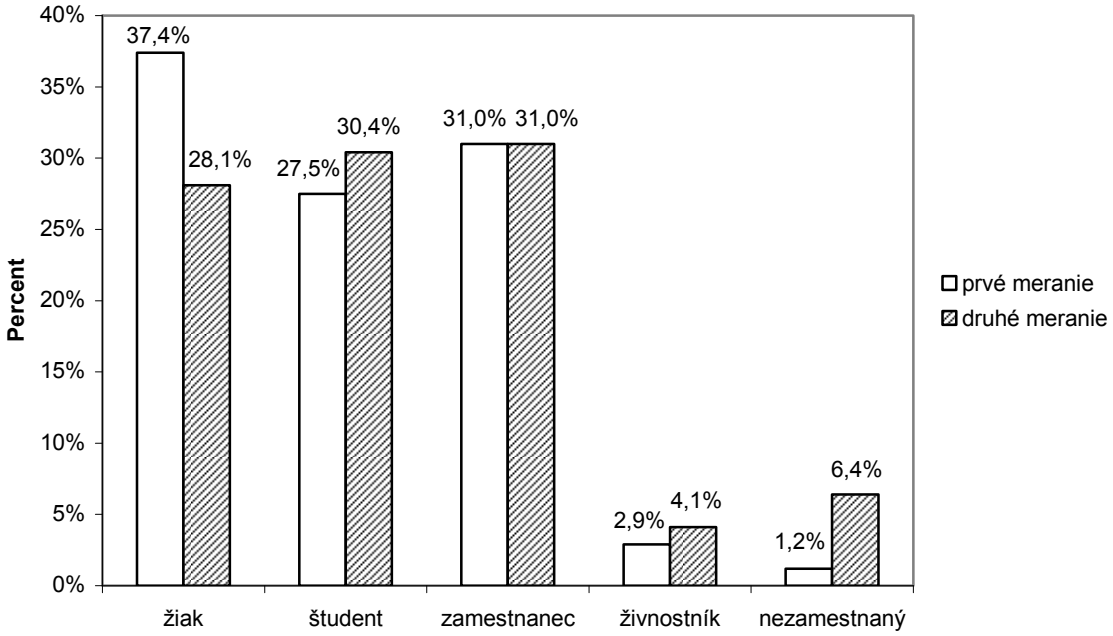
Tab. 4 Rozdelenie participantov podľa najvyššie dosiahnutého vzdelania v druhom meraní (N = 171)

			vzdelanie			
			základné alebo neukončené základné	stredoškolské alebo učňovské	vysokoškolské akéhokoľvek stupňa	spolu
pohlavie	muži	počet	43	96	20	159
		%	27,0%	60,4%	12,6%	100,0%
	ženy	počet	2	6	4	12
		%	16,7%	50,0%	33,3%	100,0%
	spolu	počet	45	102	24	171
		%	26,3%	59,6%	14,0%	100,0%

Relatívne častejšie udávané vysokoškolské vzdelanie u žien, je podľa našej mienky spôsobené predovšetkým ich veľmi malým zastúpením v našej vzorke. Vekové rozpätie žien v našom súbore siahalo od 18 do 29 rokov. Až 41,7% žien z nášho súboru bolo vo veku, kedy už môžu mať absolvovaný minimálne prvý stupeň vysokoškolského štúdia, zatiaľ čo skupinu adolescentných hráčov do 19 rokov v našom súbore tvorili takmer výhradne muži.

Z hľadiska opakovaného merania po 19 mesiacoch sme u skúmaných jedincoch

zistili zaujímavé rozdiely v udávaných sociálnych statusoch (Obr. 5).

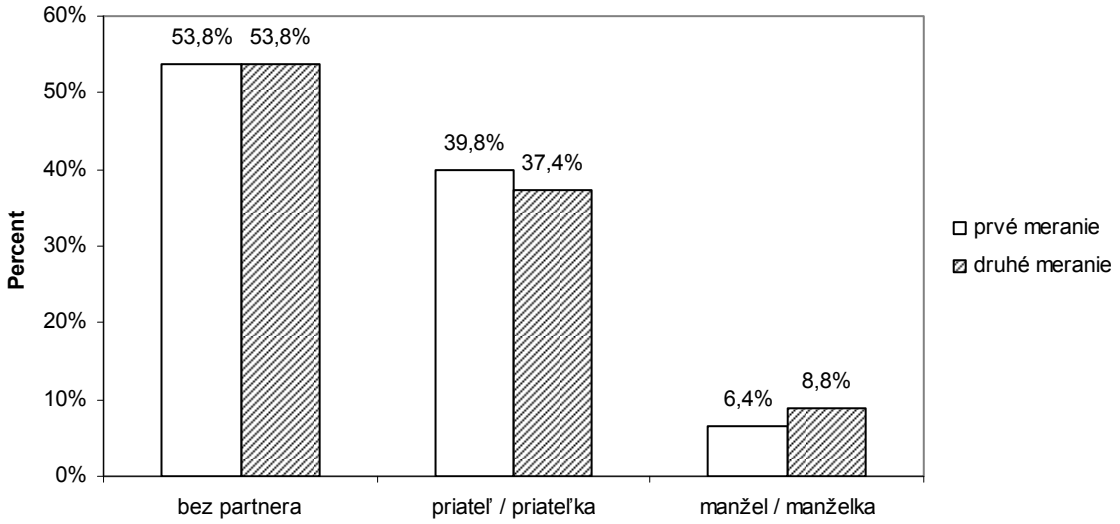


Obr. 5 Sociálny status participantov (N = 171)

Zatiaľ, čo v prvom meraní tvorili najpočetnejšiu skupinu žiaci základných a stredných škôl (37,4%; *n* = 64), po 19 mesiacoch ich počet klesol na tretie miesto (28,1%; *n* = 48). Počet študentov vysokých škôl v priebehu času mierne narástol (27,5%; *n* = 47 vs. 30,4%; *n* = 52), zato počet zamestnancov zostal v priebehu času konštantný (31%; *n* = 53). O štvrtinu narástol aj počet živnostníkov (2,9%; *n* = 5 vs. 4,1%; *n* = 7) a niekoľkonásobne narástol počet nezamestnaných (1,2%; *n* = 2 vs. 6,4%; *n* = 11).

Čo sa týka partnerských vzťahov našich participantov, významné rozdiely medzi dvoma meraniami sme nezaznamenali. Polovica participantov, rovnako ako pred 19 mesiacmi, ani v druhom meraní nemala intímny vzťah. Početnosť tejto skupiny participantov zostala s odstupom času konštantná (53,8%; *n* = 92). Mierne sa znížila početnosť participantov, ktorí mali priateľa alebo priateľku (39,8%; *n* = 68 vs. 37,4%; *n* = 64) v prospech jedincov, ktorí žijú v manželskom zväzku (6,4%; *n* = 11 vs. 8,8%; *n* = 15). Tieto zistenia spochybňujú vžitú predstavu, že hráči MMORPG sú predovšetkým sociálne izolovaní jedinci nevyhľadávajúci intímne vzťahy. Zistili sme tiež značné rozdiely v relatívnom zastúpení medzi pohlaviami. Väčšina žien mala priateľa alebo žila v manželstve (83,3%; *n* = 10 resp. 75%; *n* = 9), kdežto muži mali priateľku alebo žili v manželstve len v 43,3% (*n* = 69) resp. 44% (*n* = 70) prípadov. Avšak opäť treba zdôrazniť veľmi malé zastúpenie žien v našej vzorke (*n* = 12) s úzkym vekovým rozpätím (od 18 do

29 rokov), ktoré výsledky skresľuje.

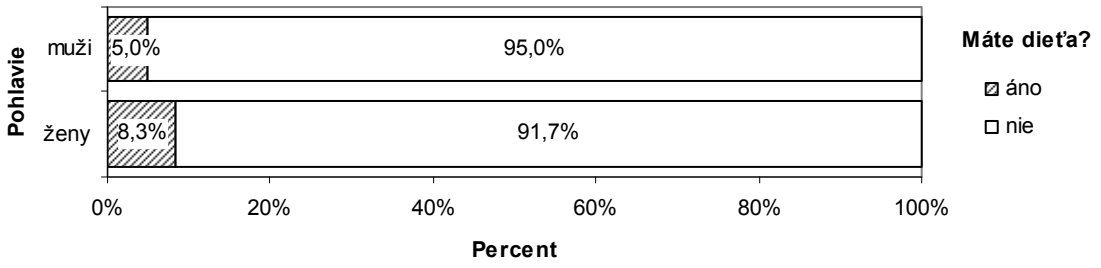


Obr. 6 Partnerské vzťahy participantov (N = 171)

Tab. 5 Partnerské vzťahy participantov - druhé meranie (N = 171)

			počas druhého merania			
			nezadaní	priateľ(ka)	manželstvo	spolu
pohlavie	muži	počet	89	58	12	159
		%	56,0%	36,5%	7,5%	100,0%
	ženy	počet	3	6	3	12
		%	25,0%	50,0%	25,0%	100,0%
	spolu	počet	92	64	15	171
		%	53,8%	37,4%	8,8%	100,0%

Počet participantov, ktorí uviedli, že majú dieťa sa v priebehu 19 mesiacov výrazne nezmenil, dieťa pribudlo len jedenému účastníkovi výskumu (4,7%; *n* = 8 vs. 5,3%; *n* = 9). Dieťa malo relatívne viac žien (8,3%; *n*=1) než mužov (4,4%; *n* =7 resp. 5,0%; *n* =5). Opäť treba prihliadať, k veľmi malému zastúpeniu žien, ktoré mohlo výsledky skresliť.



Obr. 7 Pomer mužov a žien, ktorí majú dieťa - druhé meranie (N = 171)

7 Výsledky a interpretácia

7.1 Vývin hrania MMORPG v priebehu času

V tejto kapitole sa budeme snažiť odpovedať na našu prvú výskumnú otázku, v ktorej sa pýtame, aký je vývin hrania MMORPG v priebehu času.

7.1.1 Zastúpenie jednotlivých MMORPG v našom výskume

Zastúpenie konkrétnych hier v našom výskumnom súbore v prvom aj druhom meraní zobrazuje nasledujúca tabuľka:

Tab. 6 Absolútne a relatívne početnosti hráčov konkrétnych MMORPG (N = 171)

Názov hry	Prvé meranie		Druhé meranie	
	počet participantov	percent	počet participantov	percent
Lineage II	99	57,9%	50	29,2%
World of Warcraft	40	23,4%	36	21,1%
Age of Conan	13	7,6%	3	1,8%
Ultima Online	8	4,7%	7	4,1%
The Lord of the Rings Online	5	2,9%	4	2,3%
EVE Online	2	1,2%	4	2,3%
EverQuest II	1	0,6%	1	0,6%
Ragnarok Online	1	0,6%	1	0,6%
R.O.H.A.N.: Blood Feud	1	0,6%	-	-
Tabula Rasa	1	0,6%	-	-
Aion	-	-	12	7%
Runes of Magic	-	-	2	1,2%
Warhammer Online	-	-	1	0,6%
MMORPG už nehráva	-	-	50	29,2%
Spolu	171	100%	171	100%

V tabuľke môžeme vidieť, že najpopulárnejšou MMORPG medzi účastníkmi nášho výskumu bola v oboch meraniach hra *Lineage II*. V hernej komunite je táto hra preslávená najmä tým, že spomedzi novších MMORPG je snáď najrozšírenejšou na pirátskych „free" serveroch po celom svete. Na vysokom zastúpení hráčov tejto hry v našom výskumnom súbore malo nepochybne podiel umiestnenie nášho inzerátu na viaceré diskusné fóra práve týchto neoficiálnych free serverov a taktiež aj jeho umiestnenie na najväčšej „československej" fanstránke tejto hry (http://lineage2.fansite.cz).

Na druhom mieste skončila hra *World of Warcraft*, ktorá je v súčasnosti najpopulárnejšou MMORPG na oficiálnych (platených) serveroch. Len pripomenieme, že podľa tlačovej správy výrobcu hry, spoločnosti Blizzard Entertainment (2008), počet predplatiteľov tejto hry koncom roka 2008 presiahol hranicu 11,5 milióna. Nižšie zastúpenie hráčov tejto komerčne najúspešnejšej hry v našom súbore možno vysvetliť nižším počtom bezplatných free serverov tejto hry na Slovensku a v Čechách oproti hre *Lineage II*. Napriek tomu je zastúpenie hráčov tejto hry v našej vzorke relatívne vysoké v porovnaní so zvyšnými hrami. Významnú úlohu mohlo zohrať umiestnenie nášho inzerátu na slovenskej fanstránke *World of Warcraft* (http://wow.n-games.eu).

Treťou najpopulárnejšou hrou medzi našimi participantami bola v prvom meraní hra *Age of Conan: Hyborian Adventures*. V tom čase bola táto hra úplnou novinkou na trhu. Tento faktor novosti mohol prispieť k väčšiemu počtu našich participantov, ktorí sa rozhodli predplatiť si účet v tejto hre (pokiaľ je autorom známe, dodnes neexistujú žiadne funkčné free servery tejto hry). S odstupom času však záujem o túto hru medzi našimi participantami značne upadol a v druhom meraní skončila táto hra z hľadiska počtu hráčov v našom súbore až na šiestom mieste. V druhom meraní skončila na treťom mieste hra *Aion: The Tower of Eternity*, ktorá patrí medzi najnovšie MMORPG.

Štvrté miesto si v oboch meraniach udržala vyše 12 rokov stará hra *Ultima Online*, ktorá patrí medzi prvé MMORPG a dodnes je v hernej komunite veľmi populárna. Piatu priečku obsadila v prvom meraní hra *The Lord of the Rings Online*, ktorá reprezentuje virtuálny svet založený na Tolkienovej trilógii *Pán Prsteňov*. V druhom meraní sa táto hra delila o piatu priečku s vesmírnou sci-fi MMORPG *EVE Online*. Zvyšné hry nemali v našom súbore významnejšie zastúpenie.

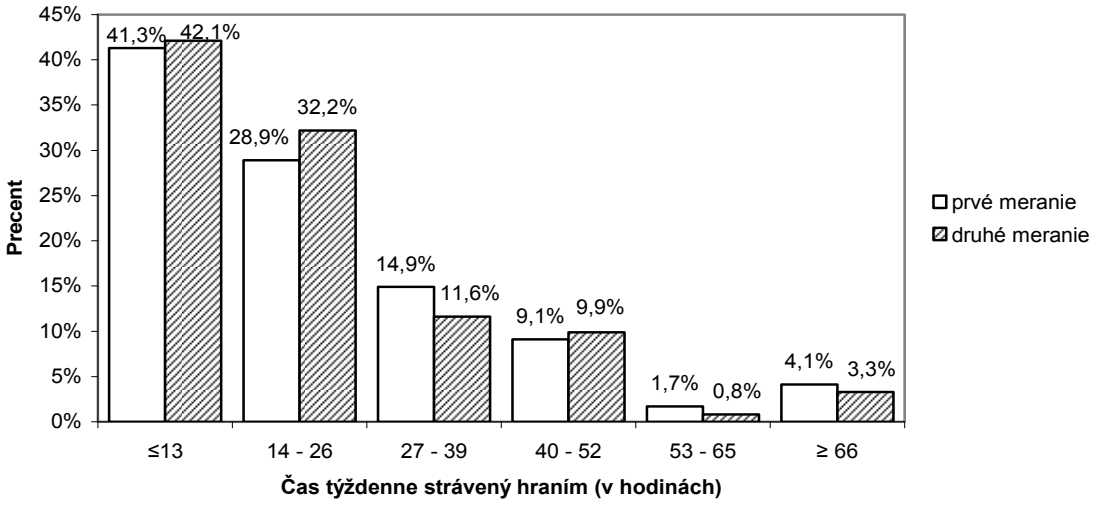
Veľmi významnou skutočnosťou z hľadiska nášho výskumu je, že medzi prvým a druhým meraním skončila s hraním MMORPG takmer tretina našich participantov (29,2%; n = 50). Keďže súčasťou nášho dotazníka bola aj kvalitatívna položka – voľný komentár, niektorí bývalí hráči uviedli aj dôvody, prečo s hraním MMORPG skončili. Medzi najčastejšie uvádzané dôvody napríklad patrili: rozpad guildy, nájdenie partnera, preferencia tráviť čas s reálnymi priateľmi, problémy v škole, príliš veľká časová náročnosť hrania MMORPG, potreba mať viac času na čítanie kníh a iné koníčky, nuda plynúca z nedostatočne prepracovaného príbehu, nájdenie iného druhu zábavy, či presedlanie na iný typ hier alebo na iné internetové aktivity (surfovanie, Facebook,...).

7.1.2 História a frekvencia hrania

Stále aktívni hráči, podľa ich vlastných výpovedí, hrávajú MMORPG hry v priemere 4,68 rokov, s rozpätím od 1,67 do 12 rokov (Me = 4,5; SD = 1,87; *n* = 121). Bývalí hráči udávali priemernú skúsenosť s týmto typom hier 3,19 rokov, s rozpätím od 0,58 do 7 rokov (Me = 3; SD = 1,29; *n* = 50). Keďže história hrania nemala v našom súbore normálne rozloženie, rozhodli sme sa na porovnanie týchto dvoch skupín použiť neparametrický Mann-Whitneyho U test. Rozdiely v histórii hrania u aktívnych a bývalých hráčov dosiahli štatistickú významnosť (Mann-Whitney U = 1507,5; Asymp. Sig. = 0,000). Hráči, ktorí s hraním MMORPG skončili, hrali tieto hry v priemere o 1,5 roka kratšie.

Počet udávaných hodín, ktoré všetci respondenti (N = 171) týždenne trávili hraním MMORPG v prvom meraní, bol veľmi rôznorodý, s rozpätím od 2 hodín týždenne až do 84 hodín týždenne (takýto hráč musel denne hrať priemerne až 12 hodín!). Priemerný čas trávený hraním týždenne v prvom meraní bol 20,22 hodín (Me = 15; SD = 17,92; N = 171). Až 14,6% hráčov (*n* = 23) trávilo hraním týždenne v prvom meraní 40 a viac hodín, pripomíname, že táto časová dotácia zodpovedá práci na plný úväzok. Medzi aktívnymi (*n* = 121) a dnes už bývalými hráčmi (*n* = 50), nebol v prvom meraní v čase týždenne trávenom hraním MMORPG zistený štatisticky významný rozdiel (Mann-Whitney U = 2959; Asymp. Sig. = 0,822) opäť sme použili neparametrický Mann-Whitneyho U test z dôvodu nenormálneho rozloženia dát.

Medzi aktívnymi hráčmi (*n* = 121) sme s odstupom 19 mesiacov zistili len malé rozdiely v udávanom čase týždenne trávenom hraním (M = 20,27; SD = 18,09 vs. M = 18,93; SD = 16,73), ktoré zobrazuje nasledovný graf:



Obr. 8 Čas týždenne venovaný hraniu u aktívnych hráčov (*n* = 121)

Na porovnanie rozdielov medzi prvým a druhým meraním v čase týždenne tráveného hraním u aktívnych hráčov (n = 121) sme sa z dôvodu nenormálneho rozloženia dát rozhodli použiť Wilcoxonov neparametrický test. Rozdiely medzi meraniami nedosiahli štatistickú významnosť (Z = -0,965; Asymp. Sig. = 0,335). V druhom meraní trávilo hraním 40 a viac hodín týždenne 14% (n = 17) naďalej aktívnych hráčov.

Uvádzaná dĺžka jedného pripojenia do virtuálneho sveta sa pohybovala v prvom meraní (N = 171) od 1 hodiny do 10 hodín vkuse. Jedna herná jednotka tak trvala v priemere 3,6 hodín (Me = 3; SD = 1,78). 6 a viac hodín v kuse, počas jedného pripojenia hrávalo až 12,3% hráčov. Medzi aktívnymi (n = 121) a dnes už bývalými hráčmi (n = 50), nebol v prvom meraní v dĺžke jedného pripojenia do virtuálneho sveta zistený štatisticky významy rozdiel (Mann-Whitney U = 2637; Asymp. Sig. = 0,178) Mann-Whitneyho U test bol opäť použitý z dôvodu nenormálneho rozloženia dát.

Rozdiely v dĺžke jedného pripojenia medzi prvým a druhým meraním (M = 3,69; SD = 1,76 vs. M = 3,41; SD = 2,25) u skupiny aktívnych hráčov, sa pri použití Wilcoxonovho neparametrického testu blížili k štatistickej významnosti (Z = -1,897; Asymp. Sig. = 0,058; n = 121).

Uvedené výsledky poukazujú na veľkú časovú náročnosť hrania MMORPG. Práve táto časová náročnosť bola častým dôvodom tých participantov, ktorí medzi meraniami s hraním skončili. Avšak ukončenie hrania v priebehu 19 mesiacov nie je možné predpovedať na základe predošlej intenzity hrania. Tí, čo s hraním skončili, hrali rovnako intenzívne ako hráči, ktorí pokračujú v hraní MMORPG aj naďalej. U hráčov, ktorí sa hraniu MMORPG venujú aj naďalej, sa intenzita hrania v priebehu 19 mesiacov významne nezmenila.

7.1.3 Experimentovanie so zámenou pohlavia hernej postavy

V skupine naďalej aktívnych hráčov (n = 121) malo skúsenosť s hraním za postavu opačného pohlavia (tzv. gender swapping) v prvom meraní 83,5% participantov (n = 101) a ich relatívna početnosť v druhom meraní narástla až na 90,9% (n = 110). Za ženskú postavu v skupine aktívnych hráčov skúšalo hrať relatívne viac mužov (85,7%; n = 96 resp. 92,9%; n = 104), než bolo žien, ktoré skúšali hrať za avatara mužského pohlavia (55,6%; n = 5 resp. 66,7%; n = 6).

Väčšina z aktívnych hráčov (n = 121) v oboch meraniach uviedla, že ich hlavná herná postava (postava s ktorou hráč obvykle trávi najviac času a považuje ju za svoju

najvýznamnejšiu) je rovnakého pohlavia ako ich skutočné. Hlavnú hernú postavu ženského pohlavia mala v oboch meraniach menej než tretina mužov (31,2%; *n* = 35 resp. 26,8; *n* = 30) a dokonca ani v jednom meraní nebola hoci len jedna žena, ktorá by mala hlavnú hernú postavu mužského pohlavia.

Zdá sa, že experimentovanie so zámenou pohlavia avatara (gender swapping) je medzi hráčmi MMORPG veľmi populárne. Naše zistenia naznačujú, že muži skúšajú hrať za postavu opačného pohlavia vo vyššej miere než ženy. No treba brať do úvahy, že skupinu žien tvorilo len 9 účastníčok nášho výskumu a preto nemožno toto tvrdenie zovšeobecniť. Na záver možno skonštatovať, že experimentovanie so zámenou pohlavia sa u hráčov MMORPG väčšinou obmedzuje len na sekundárne herné postavy.

7.1.4 Prostredníctvom koho sa participanti dostali k MMORPG, hranie s intímnymi partnermi a členmi rodiny

V našom dotazníku sme sa pýtali aj na to, či si participanti našli cestu k MMORPG sami alebo ich k hraniu priviedol niekto iný. Odpovede participantov zobrazuje nasledovná tabuľka:

Tab. 7 Ako sa participanti dostali k hraniu MMORPG (N = 171)

Dostali ste sa k hre vďaka niekomu inému?		pohlavie		
		muži	ženy	spolu
nie, sám som si našiel informácie o hre	počet	41	1	42
	% v rámci pohlavia	25,8%	8,3%	24,6%
s hrou ma zoznámil(a) partner(ka) / manžel(ka)	počet	1	4	5
	% v rámci pohlavia	0,6%	33,3%	2,9%
s hrou ma zoznámil(a) kamarát(ka)	počet	104	5	109
	% v rámci pohlavia	65,4%	41,7%	63,7%
s hrou ma zoznámil iný člen rodiny	počet	13	2	15
	% v rámci pohlavia	8,2%	16,7%	8,8%
spolu	počet	159	12	171
	% v rámci pohlavia	100,0%	100,0%	100,0%

Z tabuľky možno vidieť značné rozdiely medzi mužmi a ženami v spôsoboch akými sa dostali k hraniu MMORPG. Ženy vo vyššej miere než mužov priviedol k hraniu ich partner resp. manžel, alebo iný člen rodiny. Mužov vo vyššej miere než ženy priviedol k hraniu ich kamarát alebo kamarátka, alebo si našli informácie o hre sami.

Na otázku, či MMORPG hráva spolu so svojim intímnym partnerom z reálneho života, v skupine aktívnych hráčov (*n* = 121) odpovedalo v prvom meraní kladne až 88,9%

žien (*n* = 8) vs. 11,6% mužov (*n* = 13). V druhom meraní odpovedalo kladne už len 44,4% žien (*n* = 4) vs. 5,4% mužov (n = 6). Avšak tento veľký nepomer medzi kladnými odpoveďami žien a mužov nemožno generalizovať, kvôli veľmi malému zastúpeniu žien (*n* = 9) medzi aktívnymi hráčmi. Zaujímavé je, že v druhom meraní u oboch skupín klesli počty kladných odpovedí o polovicu. S iným členom rodiny hrávalo v prvom meraní 28,1% (*n* = 34) zo všetkých aktívnych hráčov (*n* = 121), v druhom meraní ich počet klesol na 20,7% (*n* = 25).

7.1.5 Osobnostné charakteristiky hráčov

Nasledujúce tabuľky zobrazujú stredné hodnoty v hrubých skóre vybraných osobnostných faktorov z Cattellovho dotazníka 16 PF, ktoré boli namerané v prvej fáze výskumu u skupiny bývalých (*n* = 50) a aktívnych (*n* = 121) hráčov. Vzhľadom na ordinálny charakter hrubých skóre, rozhodli sme sa pre porovnávanie použiť medián.

Tab. 8 Hrubé skóre osobnostných faktorov u skupiny bývalých hráčov (*n* = 50)

	Hrubé skóre osobnostných faktorov					
	Faktor C	Faktor E	Faktor H	Faktor I	Faktor M	Faktor Q2
Medián	16,0	14,5	11,5	8,0	10,0	12,5
Štd. odchýlka	4,722	3,326	6,599	3,492	2,916	3,665
Minimum	5	7	0	4	4	5
Maximum	25	20	25	14	18	20

Tab. 9 Hrubé skóre osobnostných faktorov u skupiny aktívnych hráčov (*n* = 121)

	Hrubé skóre osobnostných faktorov					
	Faktor C	Faktor E	Faktor H	Faktor I	Faktor M	Faktor Q2
Medián	15,0	14,0	13,0	8,0	11,0	12,0
Štd. odchýlka	3,773	4,356	6,080	3,531	3,236	3,801
Minimum	5	3	0	1	2	2
Maximum	24	24	26	19	20	20

Rozdiely v osobnostných faktoroch medzi týmito dvoma skupinami sme testovali pomocou Mann-Whitneyho U testu. V žiadnom osobnostnom faktore nebol medzi týmito skupinami štatisticky významný rozdiel. Môžeme teda usúdiť, že skúmané osobnostné faktory (emočná stabilita, dominancia, dobrodružnosť, senzitivita, imaginatívnosť a sebestačnosť) nemajú vplyv na to, či hráč v priebehu 19 mesiacov skončí s hraním alebo bude pokračovať v hraní aj naďalej. Výsledky Mann-Whitneyho U testu sumarizuje

nasledovná tabuľka:

Tab. 10 Testovanie rozdielov v osobnostných faktoroch u bývalých a aktívnych hráčov (N = 171)

	Bývalí vs. aktívni hráči					
	Faktor C	Faktor E	Faktor H	Faktor I	Faktor M	Faktor Q2
Mann-Whitney U	2817,000	2886,000	2901,500	2630,000	2585,000	2908,000
Wilcoxon W	10198,000	10267,000	4176,500	10011,000	3860,000	10289,000
Z	-0,709	-0,474	-0,420	-1,348	-1,503	-0,399
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,478	0,636	0,675	0,178	0,133	0,690

7.1.6 Skóre závislosti

K zisteniu skóre závislosti sme použili nami preložený a upravený Ledabylov dotazník závislosti od MMORPG (viac v kapitole 6.1 Konštrukcia dotazníka). Podobne ako v predošlom prípade, aj pre porovnanie skóre závislosti medzi skupinou aktívnych a bývalých hráčov, sme sa rozhodli ako strednú hodnotu použiť medián. Porovnanie nameraného skóre závislosti v prvom meraní zobrazuje nasledujúca tabuľka:

Tab. 11 Hrubé skóre závislosti u bývalých a aktívnych hráčov (N = 171)

	Hrubé skóre závislosti	
	Bývalí hráči (*n*= 50)	Aktívny hráči (*n* = 121)
Medián	2,250	2,375
Štd. odchýlka	0,90763	0,83319
Minimum	1,38	1,12
Maximum	5,50	5,06

Rozdiely v skóre závislosti medzi týmito dvoma skupinami sme takisto testovali pomocou Mann-Whitneyho U testu. Medzi dnes už bývalými (*n* = 50) a naďalej aktívnymi hráčmi MMORPG (*n* = 121), neboli rozdiely v skóre závislosti štatisticky významné (Mann-Whitney U = 2635; Asymp. Sig. = 0,185). Výsledky tak naznačujú, že miera problematického hrania MMORPG nemá vplyv na to, či hráč v priebehu 19 mesiacov s hraním skončí alebo bude pokračovať v hraní aj naďalej.

U hráčov, ktorí naďalej pokračujú v hraní MMORPG (*n*= 121), po 19 mesiacoch stredná hodnota skóre závislosti mierne klesla (Me = 2,375; SD = 0,833 vs. Me = 2,125; SD = 0,731). Rozdiely medzi meraniami boli pri použití Wilcoxonovho testu štatisticky významné (Z = -4,374; Asymp. Sig. = 0,000). Výsledky naznačujú, že miera problematického hrania má tendenciu časom klesať.

7.1.7 Problematické vs. neproblematické hranie

Zistenia, že v prvom meraní neexistoval rozdiel v skóre závislosti medzi dnes už bývalými a naďalej aktívnymi hráčmi a zároveň, že skóre závislosti u naďalej aktívnych hráčov má tendenciu časom klesať, sú veľmi zaujímavé. Tieto zistenia by mohli svedčiť skôr v neprospech existencie závislosti od MMORPG a jej zaradenia medzi psychiatrické diagnózy. Rozhodli sme sa preto porovnať rozdiely medzi problematickými a neproblematickými hráčmi.

Hráčov sme rozdeľovali do skupín na základe dosiahnutého skóre závislosti v prvom meraní. Keďže hrubé skóre v škále závislosti mohlo nadobúdať hodnoty od 1 do 6, ako arbitrárne kritérium problematického hrania sme zvolili hrubé skóre závislosti vyššie ako 3,5. Na základe tohto kritéria skončilo v skupine neproblematických hráčov 83,6% participantov *(n*= 143) a v skupine problematických hráčov 16,4% participantov (*n* = 28). Medián skóre závislosti u neproblematických hráčov bol 2,25 (SD = 0,56) a u problematických hráčov mal hodnotu 3,875 (SD = 0,51).

7.1.7.1 Rozdiely medzi problematickými a neproblematickými hráčmi

Relatívna početnosť participantov, ktorí s hraním MMORPG skončili bola vyššia u neproblematických hráčov. Inými slovami povedané, MMORPG naďalej hráva relatívne viac problematických hráčov. Absolútne a relatívne početnosti bývalých a stále aktívnych hráčov u oboch skupín zobrazuje nasledujúca tabuľka:

Tab. 12 Početnosti bývalých a aktívnych hráčov v skupinách neproblematických a problematických hráčov (N = 171)

	Neproblematickí hráči		**Problematickí hráči**	
	Počet	Percent	Počet	Percent
Bývalí hráči	44	30,8%	6	21,4%
Aktívni hráči	99	69,2%	22	78,6%
Spolu	143	100%	28	100%

Všetky ďalšie porovnávania problematických a neproblematických hráčov v tejto podkapitole budeme robiť z hľadiska výsledkov, ktoré sme získali v prvom meraní. Medzi skupinou neproblematických hráčov a skupinou problematických hráčov sme zaznamenali aj rozdiely v sociálnych statusov ako možno vidieť z nasledovnej tabuľky:

Tab. 13 Sociálne statusy v skupinách neproblematických a problematických hráčov (N = 171)

Sociálny status	Neproblematickí hráči		Problematickí hráči	
	Počet	Percent	Počet	Percent
žiak základnej alebo strednej školy	51	35,7%	13	46,4%
študent vysokej školy	42	29,4%	5	17,9%
zamestnanec	45	31,5%	8	28,6%
živnostník	4	2,8%	1	3,6%
nezamestnaný	1	0,7%	1	3,6%
Spolu	143	100%	28	100%

Ako vidieť z tabuľky, skupinu problematických hráčov tvorilo relatívne viac žiakov základných a stredných škôl a takisto aj živnostníkov a nezamestnaných. Vyššia miera problematického hrania u žiakov a živnostníkov nás neprekvapuje, keďže tieto skupiny populácie majú nepochybne viac voľného času na hranie MMORPG. Navyše v našom predošlom výskume (Farkaš, 2008) sme zistili, že skupinu s vyššou mierou problematického hrania tvoria práve mladší hráči. Relatívne viac živnostníkov medzi problematickými hráčmi nás prekvapilo. Výsledky však môžu byť značne skreslené veľmi malými počtami participantov v skupinách živnostníkov a nezamestnaných, tieto skupiny (s výnimkou jedného prípadu) zastupoval len jeden participant. Zovšeobecnenia preto neprichádzajú do úvahy.

Obe skupiny hráčov sme porovnali aj vzhľadom na čas týždenne trávený hraním, dĺžku jedného pripojenia, históriu hrania a vek participantov. Rozdiely medzi skupinami sme testovali pomocou Mann-Whitneyho U testu. Naše zistenie sumarizujú nasledovné tabuľky:

Tab. 14 Porovnanie herných premenných a veku u skupín neproblematických a problematických hráčov (N = 171)

	Neproblematickí hráči				Problematickí hráči			
	čas. týž.[a]	dĺž. prip.[b]	história[c]	vek	čas. týž.[a]	dĺž. prip.[b]	história[c]	vek
Priemer	18,28	3,31	2,86	21,26	30,11	5,07	3,16	20,43
Medián	15	3	2,83	20	28	4	3	20
Štd. odchýlka	16,28	1,46	1,73	5,40	22,51	2,31	2,14	5,05
Minimum	2	1	0,08	12	4	2	0,17	14
Maximum	84	7	10	38	80	10	9	36

a. čas týždenne trávený hraním v hodinách
b. dĺžka jedného pripojenia v hodinách
c. história hrania v rokoch

Tab. 15 Testovanie rozdielov v herných premenných a veku u skupín neproblematických a problematických hráčov (N = 171)

	Neproblematickí vs. problematickí hráči			
	čas týžd. trávený hraním	dĺžka jedného prip.	história hrania	vek
Mann-Whitney U	1349,000	1088,000	1886,000	1847,000
Wilcoxon W	11645,000	11384,000	12182,000	2253,000
Z	-2,731	-3,900	-0,485	-0,649
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,006	0,000	0,628	0,517

Štatisticky významné rozdiely sme zistili v čase týždenne trávenom hraním a dĺžkou jedného pripojenia. Inými slovami, problematickí hráči hrajú MMORPG oveľa intenzívnejšie. Tieto zistenia neprekvapujú ale naopak vyznievajú logicky. Navyše sú v súlade s našimi predošlými zisteniami, v ktorých sa ukázalo, že práve tieto premenné signifikantne korelujú s mierou problematického hrania (Farkaš, 2008). V celkovej dĺžke hrania MMORPG a vo veku participantov neboli medzi skupinami štatisticky významné rozdiely. Zdá sa, že problematické hranie sa netýka len adolescentných hráčov ale rovnako sa týka aj starších vekových kategórií.

V osobnostných faktoroch bol medzi neproblematickými a problematickými hráčmi signifikantný rozdiel len v emočnej stabilite (faktor C), nábeh na signifikantný rozdiel bol v miere dominancie (faktor E). V miere dobrodružnosti (faktor H), senzitivity (faktor I), imaginatívnosti (faktor M) a sebestačnosti (faktor Q2) sa skupiny od seba nelíšili. Môžeme tak usúdiť, že problematickí hráči majú nižšiu mieru emočnej stability, než hráči neproblematickí. Toto zistenie je v súlade s výsledkom nášho predošlého výskumu (Farkaš, 2008), v ktorom sme zistili, že čím viac sú hráči emočne nestabilní, tým prejavujú vyššiu mieru problematického hrania MMORPG. Výsledky sumarizujú nasledovné tabuľky:

Tab. 16 Hrubé skóre osobnostných faktorov u skupiny neproblematických hráčov (*n* = 143)

	Hrubé skóre osobnostných faktorov					
	Faktor C	Faktor E	Faktor H	Faktor I	Faktor M	Faktor Q2
Medián	16	14	13	8	11	12
Štd. odchýlka	3,888	3,913	5,839	3,567	3,149	3,583
Minimum	6	5	0	1	2	2
Maximum	25	24	26	19	18	20

Tab. 17 Hrubé skóre osobnostných faktorov u skupiny problematických hráčov (*n* = 28)

	Hrubé skóre osobnostných faktorov					
	Faktor C	Faktor E	Faktor H	Faktor I	Faktor M	Faktor Q2
Medián	13,5	15,5	13,5	7,5	10,0	13,5
Štd. odchýlka	4,172	4,761	7,988	3,415	3,201	4,598
Minimum	5	3	1	2	4	3
Maximum	19	22	25	17	20	19

Tab. 18 Testovanie rozdielov v osobnostných faktoroch u neproblematických a problematických hráčov (N = 171)

	Neproblematickí vs. problematickí hráči					
	Faktor C	Faktor E	Faktor H	Faktor I	Faktor M	Faktor Q2
Mann-Whitney U	1280,500	1557,000	1825,500	1911,000	1684,000	1830,000
Wilcoxon W	1686,500	11853,000	12121,500	12207,000	2090,000	12126,000
Z	-3,022	-1,864	-0,738	-0,382	-1,335	-0,720
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,003	0,062	0,461	0,703	0,182	0,471

7.1.7.2 Vývin problematického hrania v priebehu času

V tejto podkapitole sa budeme venovať vývinu hrania tých problematických hráčov, ktorí aj naďalej hrali MMORPG v čase druhého merania (*n* = 22). Títo hráči tvorili 18,2% zo všetkých naďalej aktívnych hráčov (*n* = 121). Zistili sme, že hrubé skóre závislosti u týchto hráčov v priebehu 19 mesiacov značne kleslo a tento rozdiel bol vo Wilcoxonovom teste štatisticky významný (Tab. 19 a Tab. 20). V čase druhého merania až 81,8% (*n*= 18) z týchto hráčov už nespĺňalo naše arbitrárne kritérium problematického hrania. Inými slovami povedané, z 22 problematických hráčov zostali po 19 mesiacoch už len 4. Zdá sa, že problematické hranie má tendenciu časom ustupovať. Toto zistenie podľa nás svedčí silne v neprospech existencie závislosti od MMORPG a jej zaradenia medzi psychické poruchy.

Veľmi zaujímavým zistením je, že u naďalej aktívnych „problematických“ hráčov (*n* = 22), prakticky nedošlo k štatisticky významnej zmene v intenzite hrania (Tab. 19 a Tab. 20). Títo hráči aj po 19 mesiacoch trávili hraním v priemere až 31,36 hodín týždenne (SD = 22,63). Zdá sa, že excesívne hranie im už nerobí v ich reálnom živote také problémy ako v prvom meraní. Po 19 mesiacoch hráva 20 a viac hodín týždenne až 68,2% (*n* = 15) z tejto skupiny hráčov. 40 a viac hodín týždenne hrá dokonca viac ako tretina (36,4%; *n* = 8). Netreba pripomínať, že takéto nadmerné hranie zodpovedá práci na plný úväzok. Zhrnutie

výsledkov zobrazujú nasledovné tabuľky:

Tab. 19 Vývin problematického hrania v priebehu 19 mesiacov (*n* = 22)

	Prvé meranie			Druhé meranie		
	skóre závislosti	čas týžd.[a]	dĺžka prip.[b]	skóre závislosti	čas týžd.[a]	dĺžka prip.[b]
Priemer	3,9148	33,91	5,41	2,9830	31,36	4,95
Medián	3,8438	30	4,5	3	27,5	4
Štd. odchýlka	0,34801	23,102	2,175	0,74980	22,629	2,786
Minimum	3,56	4	3	1,5	1	1
Maximum	5,06	80	10	4,5	70	10

a. čas týždenne trávený hraním v hodinách
b. dĺžka jedného pripojenia v hodinách

Tab. 20 Testovanie zmien medzi prvým a druhým meraním u problematických hráčov (*n* = 22)

	Prvé vs. druhé meranie		
	hrubé skóre zvislosti	čas týždenne trávený hraním	dĺžka jedného pripojenia
Z	-3,703	-0,910	-0,808
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000	0,363	0,419

7.1.8 Zhrnutie čiastkových zistení

V tejto podkapitole stručne zhŕňame vybrané čiastkové zistenia, ktoré sú odpoveďou na prvú výskumnú otázku: *Aký je vývin hrania MMORPG v priebehu času?*

- Zo všetkých participantov (N = 171) skončilo s hraním v priebehu 19 mesiacov až 29,2%.
- Hráči, ktorí s hraním MMORPG skončili (*n* = 50), hrali tieto hry v priemere o 1,5 roka kratšie, než naďalej aktívni hráči (*n* = 121).
- Tí, ktorí s hraním skončili, hrali rovnako intenzívne ako hráči, ktorí pokračujú v hraní MMORPG aj naďalej. Ukončenie hrania v priebehu 19 mesiacov nie je možné predpovedať na základe predošlej intenzity hrania.
- Hráči, ktorí sa hraniu MMORPG venujú aj naďalej, hrajú rovnako intenzívne ako aj pred 19 mesiacmi. Po 19 mesiacoch trávilo hraním 40 a viac hodín týždenne až 14% z naďalej aktívnych hráčov.
- Skúsenosť s hraním za postavu opačného pohlavia (tzv. gender swapping) malo v prvom meraní 83,5% zo skupiny aktívnych hráčov, po 19 mesiacoch malo takúto skúsenosť až 90,9% z tejto skupiny hráčov.
- Väčšina z aktívnych hráčov v oboch meraniach uviedla (71,1% resp. 75.2%), že ich

hlavná herná postava je rovnakého pohlavia ako ich skutočné.

- So svojim intímnym partnerom z reálneho života hrávalo v prvom meraní 17,4% aktívnych hráčov, po 19 mesiacoch už len 8,3%.
- S iným členom rodiny hrávalo v prvom meraní 28,1% aktívnych hráčov, po 19 mesiacoch už len 20,7%.
- Zistili sme, že skúmané osobnostné faktory (emočná stabilita, dominancia, dobrodružnosť, senzitivita, imaginatívnosť a sebestačnosť) nemajú vplyv na to, či hráč v priebehu 19 mesiacov skončí s hraním alebo bude pokračovať v hraní aj naďalej.
- Miera predošlého problematického hrania MMORPG nemá vplyv na to, či hráč v priebehu 19 mesiacov s hraním skončí alebo bude pokračovať v hraní aj naďalej.
- Miera problematického hrania má tendenciu časom klesať. Po 19 mesiacoch až 81,8% z identifikovaných „problematických" hráčov už nespĺňalo naše arbitrárne kritérium problematického hrania. Napriek tomu nedošlo u týchto hráčov v priebehu času k štatisticky významnej zmene v intenzite hrania. Títo hráči aj po 19 mesiacoch trávili hraním v priemere až 31,36 hodín týždenne. 40 a viac hodín týždenne hrá dokonca 36,4% z nich.

7.2 Charakteristiky trvale súvisiace s problematickým hraním MMORPG

V tejto kapitole sa budeme snažiť odpovedať na našu druhú výskumnú otázku, v ktorej sa pýtame, či je možné identifikovať charakteristiky, ktoré by trvale súviseli s problematickým hraním MMORPG. Výsledky nášho predošlého výskumu naznačili, že emočná nestabilita, plachosť, orientácia na praktické stránky života, sebestačnosť, nižší vek, čas trávený týždenne hraním a dĺžka jedného pripojenia môžu významne súvisieť s problematickým hraním MMORPG (Farkaš, 2008). V našom predošlom výskume tvorilo vzorku 752 hráčov, len 171 z nich sa zapojilo aj do súčasného výskumu (účasť aj v druhom meraní). Ako vidieť, naša vzorka sa v priebehu 19 mesiacov značne okresala. Títo samovyselektovaní jedinci, ktorí sa zúčastnili oboch meraní, sa môžu značne líšiť od väčšiny jedincov, ktorí sa rozhodli vo výskume nepokračovať. Navyše z týchto 171 participantov naďalej hráva MMORPG už len 121. Pri interpretovaní výsledkov treba byť veľmi opatrný, pretože naša nová vzorka naďalej aktívnych hráčov (n = 121) môže byť vo veľkej miere vychýlená oproti tej pôvodnej (N = 752).

Ešte pred tým, než sme sa pustili do samotnej korelačnej analýzy, považovali sme za vhodné zistiť stabilitu meraných osobnostných faktorov v čase u naďalej aktívnych hráčov (n = 121). Na testovanie stability faktorov sme použili Spearmanov korelačný koeficient vzhľadom na ordinálny charakter hrubého skóre.

Tab. 21 Testovanie stability osobnostných faktorov v priebehu 19 mesiacov u skupiny aktívnych hráčov (n = 121)

	Test-retest reliabilita					
	Faktor C	Faktor E	Faktor H	Faktor I	Faktor M	Faktor Q2
Spearmanove rhó	0,588	0,581	0,795	0,658	0,421	0,669
Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000

Ako vidieť z tabuľky, najvyššiu stabilitu v čase vykazoval faktor H, nasledovali faktory Q2, I, C, E a najnižšiu stabilitu vykazoval faktor M.

Na zistenie stability vzťahov medzi mierou problematického hrania a osobnostnými črtami u aktívnych hráčov (n = 121), sme sa rozhodli porovnať korelácie medzi jednotlivými premennými v prvom meraní s koreláciami jednotlivých premenných v druhom meraní. Dospeli sme pri tom k nasledovným zisteniam:

Medzi skóre závislosti a skóre vo faktore C sme v prvom meraní zistili signifikantnú negatívnu koreláciu (Spearmanove rhó = -0,338; Sig. = 0,000), tento vzťah bol stabilný aj v druhom meraní (Spearmanove rhó = -0,338; Sig. = 0,000). Inými slovami povadené, čím nižšie hráči skórujú vo faktore C, tým vykazujú vyššiu mieru problematického hrania MMORPG. Tieto zistenia **podporujú prijatie hypotézy H_1**, v ktorej sme predpokladali, že: *Emočne nestabilní hráči budú vykazovať vyššiu mieru problematického hrania. Tento vzťah bude stabilný aj po 19 mesiacoch.*

Medzi skóre závislosti a skóre vo faktore E sme v prvom meraní koreláciu nezistili (Spearmanove rhó = 0,060; Sig. = 0,517), rovnako sme neodhalili koreláciu ani v druhom meraní (Spearmanove rhó = 0,012; Sig. = 0,895). Tieto zistenia **podporujú prijatie hypotézy H_2**, v ktorej sme predpokladali, že: *Medzi mierou dominancie (súťaživosti) hráčov a mierou problematického hrania nebude vzťah ani v prvom meraní, ani v druhom meraní po 19 mesiacoch.*

Medzi skóre závislosti a skóre vo faktore H nebola v prvom meraní odhalená štatisticky významná korelácia (Spearmanove rhó = -0,146; Sig. = 0,110), podobne tomu bolo aj pri druhom meraní (Spearmanove rhó = -0,126; Sig. = 0,167). Tieto zistenia nás vedú k **zamietnutiu hypotézy H_3**, v ktorej sme predpokladali, že: *Plachí hráči budú*

vykazovať vyššiu mieru problematického hrania. Tento vzťah bude stabilný aj po 19 mesiacoch.

Medzi skóre závislosti a skóre vo faktore I sme v prvom meraní koreláciu nezistili (Spearmanove rhó = 0,071; Sig. = 0,441), rovnako sme neodhalil koreláciu ani v druhom meraní (Spearmanove rhó = 0,002; Sig. = 0,986). Tieto zistenia **podporujú prijatie hypotézy H_4**, v ktorej sme predpokladali, že: *Medzi mierou senzitivity hráčov a mierou problematického hrania nebude vzťah ani v prvom meraní, ani v druhom meraní po 19 mesiacoch.*

Medzi skóre závislosti a skóre vo faktore M sme v prvom meraní koreláciu nezistili (Spearmanove rhó = -0,038; Sig. = 0,676), v druhom meraní nedosiahla slabá negatívna korelácia medzi týmito premennými štatistickú významnosť (Spearmanove rhó = -0,159; Sig. = 0,081). Tieto zistenia nás vedú k **zamietnutiu hypotézy H_5**, v ktorej sme predpokladali, že: *Hráči orientovaní na praktické stránky života budú vykazovať vyššiu mieru problematického hrania. Tento vzťah bude stabilný aj po 19 mesiacoch.*

Medzi skóre závislosti a skóre vo faktore Q2 sme v prvom meraní zistili signifikantnú pozitívnu koreláciu (Spearmanove rhó = 0,180; Sig. = 0,048), tento vzťah bol stabilný aj v druhom meraní (Spearmanove rhó = 0,235; Sig. = 0,010). Inými slovami, čím vyššie hráči skórujú vo faktore Q2, tým vykazujú vyššiu mieru problematického hrania MMORPG. Tieto zistenia **podporujú prijatie hypotézy H_6**, v ktorej sme predpokladali, že: *Sebestační hráči budú vykazovať vyššiu mieru problematického hrania. Tento vzťah bude stabilný aj po 19 mesiacoch.* Zhrnutie výsledkov zobrazujú nasledovné tabuľky:

Tab. 22 Korelácie skóre závislosti a skóre osobnostných faktorov v prvom meraní (*n* = 121)

	Faktor C	Faktor E	Faktor H	Faktor I	Faktor M	Faktor Q2
skóre závislosti	-0,338**	0,060	-0,146	0,071	-0,038	0,180*

* hladina významnosti p ≤ 0,05
** hladina významnosti p ≤ 0,01

Tab. 23 Korelácie skóre závislosti a skóre osobnostných faktorov v druhom meraní (*n* = 121)

	Faktor C	Faktor E	Faktor H	Faktor I	Faktor M	Faktor Q2
skóre závislosti	-0,338**	0,012	-0,126	0,002	-0,159	0,235**

* hladina významnosti p ≤ 0,05
** hladina významnosti p ≤ 0,01

Na zistenie stability vzťahov medzi hrubým skóre závislosti a premennými ako vek, čas týždenne trávený hraním, dĺžka jedného pripojenia a dĺžka hrania MMORPG hier

v rokoch, sme sa takisto rozhodli porovnávať Spearmanove korelácie v prvom meraní s koreláciami v druhom meraní.

Medzi vekom hráčov a skóre závislosti sme v prvom meraní koreláciu nezistili (Spearmanove rhó = -0,095; Sig. = 0,302). Negatívna korelácia v druhom meraní, nedosiahla štatistickú významnosť (Spearmanove rhó = -0,158; Sig. = 0,084). Tieto zistenia nás vedú k **zamietnutiu hypotézy H_7**, v ktorej sme predpokladali, že: *Čím bude vek hráčov nižší, tým bude ich miera problematického hrania vyššia. Tento vzťah bude stabilný aj po 19 mesiacoch.*

Medzi časom týždenne tráveným hraním a skóre závislosti sme v prvom meraní zistili stredne silnú pozitívnu koreláciu (Spearmanove rhó = 0,477; Sig. = 0,000), v druhom meraní sme dokonca zistili silnú pozitívnu koreláciu (Spearmanove rhó = 0,671; Sig. = 0,000). Inými slovami povedané, čim viac času týždenne trávia hráči hraním MMORPG, tým vykazujú vyššiu mieru problematického hrania MMORPG. Tieto zistenia **podporujú prijatie hypotézy H_8**, v ktorej sme predpokladali, že: *Čím viac hodín týždenne budú hráči venovať hraniu, tým budú prejavovať vyššiu mieru problematického hrania. Tento vzťah bude stabilný aj po 19 mesiacoch.*

Dĺžka jedného pripojenia silne korelovala so skóre závislosti v prvom (Spearmanove rhó = 0,528; Sig. = 0,000) a takisto aj v druhom meraní (Spearmanove rhó = 0,638; Sig. = 0,000). Možno teda povedať, že čím hrajú hráči počas jedného pripojenia dlhšie, tým vykazujú vyššiu mieru problematického hrania MMORPG. Tieto zistenia **podporujú prijatie hypotézy H_9**, v ktorej sme predpokladali, že: *Medzi dĺžkou jedného pripojenia a mierou problematického hrania bude pozitívny vzťah. Tento vzťah bude stabilný aj po 19 mesiacoch.*

Medzi celkovou dĺžkou hrania MMORPG hier v rokoch a skóre závislosti nebola zistená korelácia ani v jednom meraní (Spearmanove rhó = 0,067; Sig. = 0,463 resp. Spearmanove rhó = 0,098; Sig. = 0,283). Môžeme teda povedať, že medzi hernou históriu a mierou problematického hrania vzťah nie je. Tieto zistenia **podporujú prijatie hypotézy H_{10}**, v ktorej sme predpokladali, že: *Medzi udávanou hernou históriou (dĺžka hrania MMORPG hier v rokoch) a mierou problematického hrania nebude vzťah ani v prvom meraní, ani v druhom meraní po 19 mesiacoch.* Výsledky sumarizujú nasledovné tabuľky:

Tab. 24 Korelácie skóre závislosti a neosobnostných premenných v prvom meraní (n = 121)

	vek	čas týždenne trávený hraním	dĺžka jedného pripojenia	história hrania
skóre závislosti	-0,095	0,447**	0,528**	0,067

* hladina významnosti p ≤ 0,05
** hladina významnosti p ≤ 0,01

Tab. 25 Korelácie skóre závislosti a neosobnostných premenných v druhom meraní (n = 121)

	vek	čas týždenne trávený hraním	dĺžka jedného pripojenia	história hrania
skóre závislosti	-0,158	0,671**	0,638**	0,098

* hladina významnosti p ≤ 0,05
** hladina významnosti p ≤ 0,01

8 Diskusia

Na úvod diskusie by bolo vhodné porovnať našu aktuálnu vzorku so vzorkou nášho predošlého výskumu a väčšími vzorkami iných výskumov zameraných na hráčov MMORPG. Našu aktuálnu (N = 171) vzorku tvorilo 93% mužov a 7% žien s priemerným vekom 22,7 rokov. Pomer pohlaví zodpovedá pomeru vo vzorke nášho predošlého výskumu (N = 752), kde bolo 93,1% mužov a 6,9% žien (Farkaš, 2008). N. Yee (2006a) uvádza pri svojej vzorke vyše 5500 hráčov 85,4% mužov a 14,6% žien s priemerným vekom 26,57 rokov. M. D. Griffiths et al. (2004a) uvádzajú u hráčov *EverQuest* dokonca 81% mužov a 19% žien s priemerným vekom hráčov 27,9 rokov. J. P. Charlton a I. D. W. Danforth (2007) uvádzajú podobné zastúpenie pohlaví ako N. Yee. Prevažnú väčšinu hráčov v ich výskume tvorili muži (85,7%) s priemerným vekom 28,83 rokov. Ženy tvorili 13,8% participantov s priemerným vekom dokonca až 32,87 rokov. Výskumný súbor u E. J. Kim et al. (2008) tvorilo 82% mužov 17,3% s priemerným vekom 21,3 rokov. D. Šmahel et al. (2008) uvádzajú 84,6% mužov a 15,4% žien s priemerným vekom 25 rokov.

Ako možno vidieť, v citovaných výskumoch iných autorov sa podiel mužov pohyboval od 81% do 85,7%, naša vzorka je teda z hľadiska pohlavia značne vychýlená. Udávaný priemerný vek hráčov bol vo väčšine výskumov vyšší než v našom. Výnimku tvoril len výskum E. J. Kim et al. (2008). Nižší vek v našej vzorke si vysvetľujeme náborom, ktorý vo veľkej miere prebiehal na diskusných fórach neoficiálnych „free“ serverov. Hranie na týchto serveroch nie je spoplatnené mesačnými poplatkami ako v prípade oficiálnych serverov. Je teda oveľa prístupnejšie aj mladším hráčom, bez pravidelného finančného príjmu. Nižší vek našich hráčov je možno aj dôvodom relatívne menšieho zastúpenia žien v našom súbore. M. D. Griffiths et al. (2004b) zistil, že v skupine adolescentných hráčov do 19 rokov tvorili ženy iba 6,8%.

Nižší vek našich participantov sa pravdepodobne odrazil aj vo väčšom zastúpení študentov (30,4%) v našej súčasnej vzorke (v našom predošlom výskume tvorili študenti 27,9%). Na porovnanie môžeme uviesť, že N. Yee (2006a) udáva 22,2% študentov a M. D. Griffiths et al. (2004a) dokonca len 20%.

Náš aktuálny výskum potvrdil, že hranie MMORPG je časovo veľmi náročnou záležitosťou. Naši hráči trávili hraním týchto hier v priemere až 20,22 hodín týždenne (v našom predošlom výskume to bolo 20,77 hodín týždenne). Nami zistená hodnota je ešte o niečo nižšia než uvádzajú niektoré iné výskumy. Napr. Nick Yee (2006a) uvádza priemernú časovú dotáciu 22,71 hodín týždenne, M. D. Griffiths et al. (2004a) 25 hodín

týždenne, D. Šmahel et al. (2008) dokonca až 27 hodín týždenne. Napriek tomu bolo v našom súbore až 14,6% hráčov, ktorí hrajú 40 a viac hodín týždenne. Toto číslo je vyššie než udávajú iný autori. B. D. Ng a P. Wiemer-Hastings (2005) udávajú 11% a N. Yee (2006a) udáva 8% hráčov, ktorí hrajú 40 a viac hodín týždenne. Netreba pripomínať, že takéto nadmerné hranie zodpovedá práci na plný úväzok.

Za pozornosť stoja naše zistenia ohľadne intenzity hrania z časovej perspektívy 19 mesiacov. Buď hráči po tomto časovom intervale hrali aj naďalej rovnako intenzívne, alebo v priebehu 19 mesiacov s hraním úplne skončili. Hráči, ktorí s hraním skončili, hrali predtým rovnako intenzívne ako ich spoluhráči, ktorí v hraní pokračujú aj naďalej. Tento jav si vysvetľujeme špecifickým charakterom MMORPG, ktoré od hráčov vyžadujú pravidelné hranie v určitej intenzite. Pokiaľ by hráč v intenzite hrania poľavil, začal by vo vývine svojho avatara zaostávať za svojimi spoluhráčmi a pre skupinu by sa stal príťažou. Znižovanie intenzity hrania je z hľadiska dosahovania herných cieľov kontraproduktívne. Pokiaľ chce byť hráč v MMORPG úspešný, musí hrať pravidelne a rovnako intenzívne, či dokonca intenzitu svojho hrania postupne zvyšovať z dôvodu neustále sa predlžujúcich intervalov medzi odmenami a z dôvodu povinností, ktoré plynú z členstva v guilde alebo klane (Yee, 2002, 2006b; Hsu, Wen a Wu, 2009). Podľa nás má hráč na výber z dvoch zmysluplných možností: buď bude hrať aj naďalej minimálne rovnako intenzívne alebo s hraním úplne skončí. Túto našu domnienku podporujú aj výpovede samotných hráčov, ktorí s hraním skončili. Jedným z najčastejšie uvádzaných dôvodov bola práve vysoká časová náročnosť hrania MMORPG.

Medzi intenzitou hrania a skóre závislosti sme zistili pozitívnu koreláciu, ktorá bola stabilná aj po 19 mesiacoch. Inými slovami, čím viac hodín hráči hrajú, tým im hranie spôsobuje väčšiu mieru problémov v ich reálnych životoch. Tieto zistenia potvrdili výsledky nášho predošlého výskumu na väčšej vzorke, kde sme taktiež odhalili pozitívnu koreláciu (Farkaš, 2008). Významnú koreláciou medzi intenzitou hrania a mierou problematického hrania resp. závislosti potvrdili aj ďalšie výskumy (napr. Yee, 2002; Peters a Malensky, 2008; Šmahel, Blinka a Ledabyl, 2008; Hussain a Griffiths, 2009; Liu a Peng, 2009).

Vzťah medzi intenzitou hrania a problematickým hraním je však zložitejší, než by sa na prvý pohľad mohlo zdať. Miera problematického hrania (skóre závislosti) má tendenciu u problematických hráčov časom klesať. Po 19 mesiacoch až 81,8% zo skupiny problematických hráčov už nespĺňalo naše arbitrárne kritérium problematického hrania. Avšak intenzita hrania sa u nich v priebehu času nezmenila. Títo hráči aj po 19 mesiacoch

trávili hraním štatisticky významne viac času, než hráči neproblematickí, v priemere až 31,36 hodín týždenne. 36,4% z ich dokonca v druhom meraní hrávalo 40 a viac hodín týždenne. Ich skóre závislosti bolo v druhom meraní síce o niečo vyššie, než skóre neproblematických hráčov (čo potvrdzuje aj stabilná korelácia medzi intenzitou hrania a skóre závislosti), no dopady hrania na životy týchto hráčov už nedosahovali takú mieru, aby mohlo byť ich excesívne hranie považované za problematické, či dokonca za závislosť.

Miera závislosti od MMORPG je často preceňovaná a chybne zamieňaná za nadmerné hranie, ako upozorňujú viacerí autori (napr. Charlton a Danforth, 2007; Hussain a Griffiths, 2009; Griffiths, 2010b). Napriek tomu sú títo autori presvedčení, že závislosť od MMORPG naozaj existuje. Avšak naše zistenia dokonca svedčia aj v neprospech samotnej existencie závislosti od MMORPG. Okrem toho, že má miera problematického hrania tendenciu časom klesať, nezistili sme ani rozdiel v miere predošlého problematického hrania u naďalej aktívnych hráčov, oproti hráčom, ktorí s hraním skončili. Z našich hráčov dokázala skončiť s hraním až tretina (29,2%) v priebehu 19 mesiacov. Pokiaľ by závislosť od MMORPG ako psychická porucha naozaj existovala, očakávali by sme rozdiel v predošlej miere závislosti medzi dnes už bývalými a naďalej aktívnymi hráčmi. Pripájame s tak k B. D. Ng a P. Wiemer-Hastingsovi (2005), ktorí sú voči existencii závislosti od MMORPG skeptickí.

Problematické hranie MMORPG, ktoré má závažný negatívny vplyv na životy niektorých hráčov a niekedy aj na ich okolie, nepochybne existuje, ako dokumentujú veľmi tragické medializované prípady (napr. Miller, 2002; Williams, 2007; The Earth Times, 2007; The Inquirer, 2007), kazuistiky (napr. Chappell et al., 2006; Griffiths, 2010b), či dokonca empirické výskumy (napr. Lo et al., 2005; Kim et al., 2008; Hussain a Griffiths, 2009; Longman et al., 2009). Nepochybujeme ani o tom, že v niektorých prípadoch si dokonca vyžaduje odbornú pomoc (Benkovič, 2007a, 2007b; Young, 2009; Griffiths a Meredith 2009). Nesúhlasíme však s tým, aby každý životný problém, ktorý môže jedinca postihnúť, bol patologizovaný a klasifikovaný ako psychická porucha v diagnostických manuáloch.

Závislosť od MMORPG možno podľa nás považovať nanajvýš ako hovorovú metaforu pre problematické hranie, nie však ako poruchu v medicínskom zmysle. Podobné stanovisko zaujíma aj K. Nešpor (2007), keď tvrdí, že hoci majú nelátkové závislosti so závislosťou od psychoaktívnych látok mnoho spoločného, nemožno v ich prípade hovoriť o závislosti v pravom slova zmysle. Problematické hranie je podľa nášho názoru skôr

dôsledkom hlbších problémov, či už ide o nefunkčný partnerský vzťah, nedostatok priateľov, problémy v práci, nízke sebahodnotenie, nespokojnosť s fyzickým vzhľadom alebo nedostatok v sociálnych zručnostiach. Pokiaľ by sme takýchto problematických hráčov klasifikovali ako „závislých od MMORPG“, analogicky by sme napríklad mohli klasifikovať ako „závislých od telefónu“ sociálne úzkostných jedincov, ktorí preferujú komunikáciu so svojimi priateľmi prostredníctvom telefónu, aby sa tak vyhli nepríjemnej situácii, ktorú by pre nich predstavovala konverzácia naživo. V závažnejších prípadoch problematického hrania MMORPG môže ísť o sekundárny prejav poruchy nálady, úzkostnej poruchy, alebo poruchy osobnosti, ako sa napríklad domnievajú J. M. Grohol (2008) a R. Pies (2009) v prípade „závislosti od internetu“.

Prekvapivo sa nepotvrdil vzťah medzi nižším vekom hráčov a vyššou mierou problematického hrania, ktorý sme odhalili v našom predošlom výskume (Farkaš, 2008) a ktorý odhalili aj Šmahel, Blinka a Ledabyl (2008). Podľa našich aktuálnych zistení sa zdá, že problematické hranie sa netýka len adolescentných hráčov ale v rovnakej miere sa týka aj starších vekových kategórií. Ťažko povedať nakoľko sa na tomto zistení podpísala vychýlenosť našej súčasnej vzorky (N = 171) oproti väčšej vzorke z nášho predošlého výskumu (N = 752).

Záporná korelácia medzi emočnou stabilitou a mierou problematického hrania, ktorú sme zistili v predošlom výskume (Farkaš, 2008), sa potvrdila. Tento vzťah bol stabilný aj s odstupom 19 mesiacov. Inými slovami povedané, čím viac sú hráči emočne nestabilní, tým vykazujú vyššiu mieru problematického hrania. Tento vzťah potvrdilo aj porovnanie skupín problematických a neproblematických hráčov, kde sme zistili signifikantné rozdiely v miere emočnej stability. Vzťah medzi mierou problematického hrania a neuroticizmom potvrdzujú aj C. S. Peters a L. A. Malensky (2008). Tieto zistenia nie sú vôbec prekvapujúce. R. B. Cattell (1975) uvádza, že faktor C (emočná stabilita) je znížený u všetkých psychopatologických skupín (neurotici, psychotici, alkoholici, drogovo závislí atď.). To je plne v súlade s našim presvedčením, že problematické hranie je sekundárnym prejavom iných problémov v živote hráča.

Prekvapilo nás, že sa nepotvrdil vzťah medzi plachosťou a mierou problematického hrania, ktorý sme odhalili v našom predošlom výskume (Farkaš, 2008). Naše aktuálne zistenie je tak v rozpore aj s výskumom S. K. Lo et al. (2005), v ktorom odhalili, že nadmerní hráči vykazujú vyššiu mieru sociálnej úzkosti, než jedinci, ktorí hrajú online hry len málo, alebo vôbec. K podobným záverom dospeli M. Liu a W. Peng (2009), ktorí tvrdia, že na preferencii virtuálneho života sa významne podieľajú nedostatočne rozvinuté

sociálne zručnosti. MMORPG u týchto hráčov figurujú ako alternatívna cesta k uspokojovaniu ich sociálnych potrieb.

V našom predošlom výskume (Farkaš, 2008) sme zistili vzťah medzi orientáciou hráčov na praktické stránky života a mierou problematického hrania MMORPG. Tento vzťah nás veľmi prekvapil, pretože sme čakali presne opačnú tendenciu, že vyššiu mieru problematického hrania budú prejavovať imaginatívni hráči, zaujatí svetom fantázie, ktorí ľahšie podľahnú motivačnému komponentu ponorenia (Yee, 2006b). V našom aktuálnom výskume sme vzťah medzi faktorom M a mierou problematického hrania nezistili. Zdá sa, že orientácia či už na praktické stránky života alebo vnútorný svet myšlienok a fantázií nemá žiadny vplyv na mieru problematického hrania.

V súlade s našimi očakávaniami aj zisteniami nášho predošlého výskumu (Farkaš, 2008) sme odhalili vzťah medzi sebestačnosťou hráčov a mierou problematického hrania. Tento vzťah bol stabilný aj po 19 mesiacoch. Toto zistenie je v súlade s tvrdením B. D. Ng a P. Wiemer-Hastingsa (2005), že hráči MMORPG sú skôr introverti, ktorí preferujú venovať čas a energiu hraniu než sociálnym kontaktom v reálnom svete. Avšak korelácia medzi sebestačnosťou a mierou problematického hrania je relatívne slabá a zdá sa, že na problematickom hraní sa podieľa len malou mierou. Navyše táto korelácia nám nedokáže odpovedať na veľkosť reálneho dopadu o niečo vyššieho skóre závislosti na životy sebestačných hráčov. Pri porovnaní skupiny problematických hráčov so skupinou neproblematických hráčov, sme štatisticky významný rozdiel v miere sebestačnosti nezistili.

Potvrdili sme tiež zistenia nášho predošlého výskumu (Farkaš, 2008), že medzi mierou dominancie (súťaživosti) hráčov a mierou problematického hrania a takisto aj medzi mierou senzitivity hráčov a mierou problematického hrania vzťah nie je.

Na záver diskusie zmienime hlavné metodologické problémy nášho aktuálneho výskumu. Prvej fázy výskumu sa zúčastnilo 752 hráčov, výsledky meraní na tejto vzorke sme publikovali v našej predošlej práci (Farkaš, 2008). V druhej fáze nášho výskumu tvorilo výskumný súbor už len 171 z týchto hráčov. Ako vidieť naša vzorka sa v priebehu 19 mesiacov značne okresala. Títo samovyselektovaní jedinci, ktorí sa zúčastnili oboch meraní, sa môžu značne líšiť od väčšiny jedincov, ktorí sa rozhodli vo výskume nepokračovať. Navyše z týchto 171 participantov naďalej hráva MMORPG už len 121. Táto skutočnosť sa vysokou pravdepodobnosťou odrazila aj na niektorých odlišných výsledkoch oproti nášmu predošlému výskumu. Ťažko posúdiť do akej miery je naša súčasná vzorka (N = 171) vychýlená oproti vzorke (N = 752) nášho predošlého výskumu.

Dôkladné porovnanie oboch vzoriek by bolo nad rámec tejto diplomovej práce.

Sporná je aj reprezentatívnosť našej predošlej, relatívne veľkej vzorky z dôvodu samovýberu participantov. O to problematickejšia je reprezentatívnosť našej súčasnej vzorky, ktorej participanti prešli dvojitým samovýberom (rozhodnutie zúčastniť sa prvého a následne aj druhého merania). Už len z týchto dôvodov treba k našim interpretáciám pristupovať veľmi opatrne. Navyše v čase prvého merania neexistovala žiadna validizovaná škála závislosti od MMORPG, použili sme preto nami preložený a mierne modifikovaný Ledabylov dotazník závislosti od MMORPG (Ledabyl, 2007), ktorý vychádzal z upravených položiek viacerých zahraničných dotazníkov internetovej závislosti. Pri získavaní hrubého skóre závislosti sme nerozlišovali medzi položkami dotazníka, ktoré sú z pohľadu J. P. Charltona a J. D. Danfortha (2007) skôr indikátormi závislosti a ktoré naopak skôr indikátormi vysokej angažovanosti v hraní MMORPG. Vďaka tomu sa do našej skupiny problematických hráčov mohli hypoteticky dostať aj jedinci, ktorí vykazujú veľmi vysokú mieru angažovanosti v hraní, no ich problémy v reálnom živote plynúce z hrania sú len mierne alebo stredne veľké. Naše zistenia by preto bolo potrebné overiť ďalším výskumom, ktorý by tieto dve kategórie rozlišoval.

V súčasnej dobe už existujú dve validizované škály závislosti od počítačových hier. Prvou z nich je 21-položková Škála závislosti od počítačových hier (Lemmens et al., 2009, cit. podľa Griffiths, 2010b) so silnými psychometrickými vlastnosťami. Táto škála je založená na šiestich kritériách (význačnosť, zmena nálady, tolerancia, abstinenčné príznaky, relaps), ktoré sformuloval M. D. Griffiths (2010b) a autormi pridanom siedmom kritériu: problémy v reálnom živote. Druhou validizovanou škálou je Škála problematického používania online hier (Kim a Kim, 2010), ktorá je zameraná predovšetkým na hranie MMORPG. Dotazník pozostáva z 20 položiek, ktoré sýtia 5 primárnych faktorov (eufória, zdravotné problémy, konflikt, zlyhanie sebakontroly, preferencia virtuálneho vzťahu). Z primárnych faktorov je možné odvodiť jeden faktor druhého rádu (problematické používanie online hier). V budúcich výskumoch preto odporúčame preloženie a použitie niektorého z týchto validizovaných dotazníkov.

Pre spoľahlivo generalizovateľné závery by bolo vhodné zrealizovať výskum na väčšej vzorke hráčov, vybranej náhodným výberom. Avšak náhodný výber by bolo možné zrealizovať len v spolupráci s výrobcami konkrétnych MMORPG a prevádzkovateľmi neoficiálnych herných serverov, ktorí majú prístup k databáze všetkých hráčov. Je preto otázne či by sa takýto veľký a finančne náročný projekt vôbec podarilo nejakému výskumníkovi zrealizovať.

Záver

Diplomová práca sa venovala problematike závislosti od Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG). Súčasťou práce bol longitudinálny výskum mapujúci vývin hrania MMORPG v časovom úseku 19 mesiacov. Cieľom výskumu bolo okrem dlhodobého sledovania vývinu hrania MMORPG aj overenie zistení nášho predošlého výskumu, v ktorom sme skúmali predovšetkým vzťah medzi tendenciou k závislosti od MMORPG a osobnostnými črtami hráčov. Vzhľadom na nejednotnosť diagnostických kritérií a rozporuplné názory medzi odborníkmi ohľadne existencie závislosti od MMORPG, sme sa v našom aktuálnom výskume rozhodli dať prednosť neutrálnejšiemu termínu – problematické hranie.

Náš výskum potvrdil, že hranie MMORPG je časovo veľmi náročnou záležitosťou. Avšak ukončenie hrania v priebehu 19 mesiacov nie je možné predpovedať na základe predošlej intenzity hrania, ani skúmaných osobnostných čŕt hráčov. Hráči, ktorí s hraním skončili, hrali rovnako intenzívne ako tí hráči, ktorí pokračujú v hraní MMORPG aj naďalej.

Výsledky tiež ukázali, že čím viac hodín hráči hrajú, tým im hranie spôsobuje väčšiu mieru problémov v ich reálnych životoch. Avšak miera problematického hrania (skóre závislosti) má tendenciu časom klesať. Po 19 mesiacoch až 81,8% zo skupiny problematických hráčov už nespĺňalo naše arbitrárne kritérium problematického hrania. Navyše sme nezistili rozdiel v miere predošlého problematického hrania u naďalej aktívnych hráčov, oproti hráčom, ktorí s hraním skončili. Naše zistenia svedčia skôr v neprospech existencie závislosti od MMORPG v medicínskom zmysle a jej zaradenia do diagnostických klasifikácií psychických porúch.

Vzťah medzi nižším vekom hráčov a vyššou mierou problematického hrania sa nepotvrdil. Výsledky tak naznačili, že problematické hranie sa netýka len adolescentných hráčov, ale v rovnakej miere sa týka aj starších vekových kategórií.

Negatívny vzťah medzi emočnou stabilitou a mierou problematického hrania sa ukázal byť stabilný aj po 19 mesiacoch. Rovnako sa ukázal ako stabilný aj pozitívny vzťah medzi sebestačnosťou hráčov a mierou problematického hrania. Predpokladaný vzťah medzi plachosťou a mierou problematického hrania sa nepotvrdil. Nepotvrdil sa ani predpokladaný vzťah medzi orientáciou hráčov na praktické stránky života a mierou problematického hrania MMORPG. Ako sme očakávali, dominancia, senzitivita a dĺžka hrania MMORPG hier v rokoch nemali k problematickému hraniu žiadny vzťah.

Medzi hlavné metodologické problémy výskumu predovšetkým patrili: dvojnásobný samovýber participantov, malá výskumná vzorka a použitie nevalidizovanej škály závislosti od MMORPG. K našim zistenia treba preto pristupovať veľmi opatrne.

Potenciálny prínos našej práce spočíva okrem samotnej explorácie vývinu hrania, aj v odhalení niektorých skupín hráčov, ktorí vykazujú vyššiu mieru problematického hrania MMORPG. Identifikovanie rizikových skupín hráčov môže okrem iného pomôcť k včasnému podchyteniu problematického vývinu a vytvoreniu preventívnych programov špeciálne zameraných na tieto skupiny hráčov. V diskusii sme načrtli aj možné smerovanie ďalších výskumov v oblasti problematického hrania MMORPG.

Zoznam bibliografických odkazov

American Psychiatric Association. 2010. *DSM-5 : The Future of Psychiatric Diagnosis* [online]. [cit. 2010-04-04]. Dostupné na internete: <http://www.dsm5.org>.

BARTLE, R. 1990. *Early MUD History* [online]. 1990 [cit. 2010-03-25]. Dostupné na internete: <http://www.mud.co.uk/richard/mudhist.htm>.

BEARD, K. W. – WOLF, E. M. 2001. Modification in the Proposed Diagnostic Criteria for Internet Addiction. In *CyberPsychology & Behavior*. ISSN 1094-9313, 2001, vol. 4, no. 3, p. 377-383.

BENKOVIČ, J. 2007a. Novodobé nelátkové závislosti. In *Psychiatrie pro praxi*. ISSN 1803-5272, 2007, roč. 8, č. 6, s. 250-253.

BENKOVIČ, J. 2007b. Nelátkové závislosti v ambulancii praktického lekára. In *Via practica*. ISSN 1336-4790, 2007, roč. 4, č. 11, s. 530-533.

BLINKA, L. 2007. *Narativita hráčů MMORPG : zkušenosti, žánry a náměty vyprávění* : Diplomová práca. Brno : Katedra psychologie FSS MUNI, 2007. 88 s.

Blizzard Entertainment. 2008. *World of Warcraft Subscriber Base Reaches 11.5 Million Worldwide* [online]. 21 Nov 2008 [cit. 2010-03-25]. Dostupné na internete: <http://us.blizzard.com/en-us/company/press/pressreleases.html?081121>.

BLOCK, J. J. 2008. Issues for DSM-V : Internet Addiction. In *The American Journal of Psychiatry*. ISSN 1535-7228, 2008, vol. 165, no. 3, p. 306-307.

BYUN, S. et al. 2009. Internet Addiction : Metasynthesis of 1996–2006 Quantitative Research. In *CyberPsychology & Behavior*. ISSN 1094-9313, 2009, vol. 12, no. 2, p. 203-207.

CAPLAN, S. E. 2005. A social skill account of problematic internet use. In *Journal of Communication*. ISSN 1460-2466, 2005, vol. 55, no. 4, p. 721–736.

CATTELL, R. B. 1975. *16 PF šestnáctifaktorový dotazník : Příručka pro administraci, interpretaci a vyhodnocování testu*. 2. vyd. Bratislava : Psychodiagnostické a didaktické testy, 1975.

CHAPPELL, D. et al. 2006. EverQuest – It's Just a Computer Game Right? An Interpretative Phenomenological Analysis of Online Gaming Addiction. In *International Journal of Mental Health and Addiction*. ISSN 1557-1882, 2006, vol. 4, no. 3, p. 205-216.

CHARLTON, J. P. 2002. A factor-analytic investigation of computer 'addiction' and engagement. In *British Journal of Psychology*. ISSN 0007-1269, 2002, vol. 93, no. 3,

p. 329–344.

CHARLTON, J. P. – DANFORTH, I. D. W. 2007. Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. In *Computers in Human Behavior*. ISSN 0747-5632, 2007, vol. 23, no. 3, p. 1531–1548.

COLE, H. – GRIFFITHS, M. D. 2007. Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers. In *CyberPsychology & Behavior*. ISSN 1094-9313, 2007, vol. 10, no. 4, p. 575-583.

COLEMAN, S. 2005. World of Warcraft Breaks Records in Europe. In *IGN* [online]. 15 Feb 2005 [cit. 2010-03-25]. Dostupné na internete: <http://games.ign.com/articles/588/588078p1.html>.

CSIKSZENTMIHALYI, M. 1996. *O štěstí a smyslu života : Můžeme ovládat své prožitky a ovlivňovat jejich kvalitu?*. Praha : Nakladatelstní Lidové noviny, 1996. 399 s. ISBN 80-7106-139-5. *Zdroj*: BLINKA, L. *Narativita hráčů MMORPG : zkušenosti, žánry a náměty vyprávění* : Diplomová práca. Brno : Katedra psychologie FSS MUNI, 2007. 88 s.

DOUGLAS, A. C. et al. 2008. Internet addiction : Meta-synthesis of qualitative research for the decade 1996–2006. In *Computers in Human Behavior*. ISSN 0747-5632, 2008, vol. 24, no. 6, p. 3027–3044.

FARKAŠ, J. 2008. *Závislosť od Massively Multiplayer Online Role-Playing Games vo vzťahu k osobnosti hráčov* : Bakalárska práca. Trnava : Katedra psychológie FF UCM, 2008. 59 s.

GOLDBERG, I. 1995. *Internet-addiction-support-group for those with acute or chronic Internet Addiction Disorde*r [online]. 1995 [cit. 2010-04-03]. Dostupné na internete: <http://web.urz.uni-heidelberg.de/Netzdienste/anleitung/wwwtips/8/addict.html>.

GOODMAN. A. 1990. Addiction : definition and implications. In *British Journal of Addiction*. ISSN 0952-0481, 1990, vol. 85, p. 1403-1408.

GRIFFITHS, M. D. – DAVIES, M. N. O. – CHAPPELL, D. 2004a. Demographic Factors and Playing Variables in Online Computer Gaming. In *CyberPsychology & Behavior*. ISSN 1094-9313, 2004, vol. 7, no. 4, p. 479-487.

GRIFFITHS, M. D. – DAVIES, M. N. O. – CHAPPELL, D. 2004b. Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. In *Journal of Adolescence*. ISSN 0140-1971, 2004, vol. 27, no. 1, p. 87-96.

GRIFFITHS, M. D. – MEREDITH, A. 2009. Videogame Addiction and its Treatment. In *Journal of Contemporary Psychotherapy*. ISSN 1573-3564, 2009, vol. 39, no. 4, p.

247-253.

GRIFFITHS, M. D. 2010a. The Use of Online Methodologies in Data Collection for Gambling and Gaming Addictions. In *International Journal of Mental Health and Addiction*. ISSN 1557-1882, 2010, vol. 8, no. 1, p. 8-20.

GRIFFITHS, M. D. 2010b. The Role of Context in Online Gaming Excess and Addiction : Some Case Study Evidence. In *International Journal of Mental Health and Addiction*. ISSN 1557-1882, 2010, vol. 8, no. 1, p. 119-125.

GROHOL, J. M. 2002. *Unprofessional Practices : On "Internet Addiction Disorder"* [online]. Aug 1995. rev. 15 Sep 2002 [cit. 2010-04-03]. Dostupné na internete: <http://psychcentral.com/new2.htm>.

GROHOL, J. M. 2008. *Internet Addiction Guide* [online]. 02 Feb 1999. rev. 28 Nov 2008 [cit. 2010-04-04]. Dostupné na internete: <http://psychcentral.com/netaddiction/>.

History of role-playing games. 2010. In *Wikipedia* [online]. [cit. 2010-03-25]. Dostupné na internete: <http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_role-playing_games>.

HSU, S. H. – WEN, M. H. – WU, M. C. 2009. Exploring user experiences as predictors of MMORPG addiction. In *Computers & Education*. ISSN 0360-1315, 2009, vol. 53, no. 3, p. 990-999.

HUSSAIN, Z. – GRIFFITHS, M. D. 2009. Excessive use of Massively Multi-Player Online Role-Playing Games : A Pilot Study. In *International Journal of Mental Health and Addiction*. ISSN 1557-1882, 2009, vol. 7, no. 4, p. 563-571.

KENT, S. L. 2003. The history of massively multiplayer online games. In *GameSpy* [online]. 23 Sep 2003 [cit. 2010-03-25]. Dostupné na internete: <http://archive.gamespy.com/amdmmog/week1/index.shtml>.

KIM, E. J. et al. 2008. The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. In *European Psychiatry*. ISSN 0924-9338, 2008, vol. 23, no. 3, p. 212-218.

KIM, M. G. – KIM, J. 2010. Cross-validation of reliability, convergent and discriminant validity for the problematic online game use scale. In *Computers in Human Behavior*. ISSN 0747-5632, 2010, vol. 26, no. 3, p. 389-398.

KO, C. H. et al. 2009. Brain activities associated with gaming urge of online gaming addiction. In *Journal of Psychiatric Research*. ISSN 0022-3956, 2009, vol. 43, no. 7, p. 739-747.

LEDABYL, O. 2007. *Identita a závislost na online hrách* : Diplomová práca. Brno : Katedra psychologie FSS MUNI, 2007. 90 s.

LEMMENS, J. S. – VALKENBURG, P. M. – PETER, J. 2009. Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. In *Media Psychology*. ISSN 1532-785X, 2009, vol. 12, no. 1, p. 77-95. *Zdroj*: GRIFFITHS, M. D. The Role of Context in Online Gaming Excess and Addiction : Some Case Study Evidence. In *International Journal of Mental Health and Addiction*. ISSN 1557-1882, 2010, vol. 8, no. 1, p. 119-125.

LIU, M. – PENG, W. 2009. Cognitive and psychological predictors of the negative outcomes associated with playing MMOGs (massively multiplayer online games). In *Computers in Human Behavior*. ISSN 0747-5632, 2009, vol. 25, no. 6, p. 1306–1311.

LO, S. K. – WANG, C. C. – FANG, W. 2005. Physical Interpersonal Relationships and Social Anxiety among Online Game Players. In *CyberPsychology & Behavior*. ISSN 1094-9313, 2005, vol. 8, no. 1, p. 15-20.

LOMBARD, M. – DITTON, T. 1997. At the Heart of It All : The Concept of Presence. In *Journal of Computer Mediated Communication* [online]. 1997, vol. 3, no. 2 [cit. 2010-03-16]. Dostupné na internete: <http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue2/lombard.html>. ISSN 1083-6101.

LONGMAN, H. – O'CONNOR, E. – OBST, P. 2009. The Effect of Social Support Derived from World of Warcraft on Negative Psychological Symptoms. In *CyberPsychology & Behavior*. ISSN 1094-9313, 2009, vol. 12, no. 5, p. 563-566.

Massively multiplayer online game. 2010. In *Wikipedia* [online]. [cit. 2010-03-25]. Dostupné na internete: <http://en.wikipedia.org/wiki/Massively_multiplayer_online_game>.

Mezinárodní klasifikace nemocí - 10. revize : duševní poruchy a poruchy chování : popisy klinických příznaků a diagnostická vodítka. Praha : Psychiatrické centrum, 1992. 282 s. ISBN 80-85121-37-9.

MILLER, S. J. 2002. Death of a Game Addict : Suicide After Long Hours on the Web. In *Milwaukee Journal Sentinel* [online]. 31 Mar 2002 [cit. cit. 2010-03-24]. Dostupné na internete: <http://suicideandmentalhealthassociationinternational.org/deathofagame.html>.

NEŠPOR, K. 2000. *Návykové chování a závislost*. Praha : Portál, 2000. 152 s. ISBN 80-7178-432-X.

NEŠPOR, K. 2007. Návykové choroby nechemickej povahy. In *Sociálna prevencia*. ISSN 1336-9679, 2007, roč. 2, č. 2, s. 4-6.

NG, B. D. – WIEMER-HASTINGS, P. 2005. Addiction to the Internet and Online

Gaming. In *CyberPsychology & Behavior*. ISSN 1094-9313, 2005, vol. 8, no. 2, p. 110-113.

PARK, S. – HWANG, H. S. 2009. Understanding Online Game Addiction : Connection between Presence and Flow. In JACKO, J. A. (ed.): *Human-Computer Interaction. Interacting in Various Application Domains, 13th International Conference, HCI International 2009, San Diego, CA, USA, July 2009, Proceedings, Part IV, LNCS 5613*. Berlin/Heidelberg : Springer, 2009. ISBN 978-3-642-02582-2. p. 378-386.

PETERS, C. S. – MALENSKY, L. A. 2008. Problematic Usage Among Highly-Engaged Players of Massively Multiplayer Online Role Playing Games. In *CyberPsychology & Behavior*. ISSN 1094-9313, 2008, vol. 11, no. 4, p. 481-484.

PIES, R. 2009. Should DSM-V Designate "Internet Addiction" a Mental Disorder?. In *Psychiatry* (Edgemont). ISSN 1550-5952, 2009, vol. 6, no. 2, p. 31-37.

ŠMAHEL, D. – BLINKA, L. – LEDABYL, O. 2008. Playing MMORPGs : Connections between Addiction and Identifying with a Character. In *CyberPsychology & Behavior*. ISSN 1094-9313, 2008, vol. 11, no. 5, p. 715-718.

The Earth Times. 2007. *Vietnamese boy, 13, kills woman for money to play video games* [online]. 20 Nov 2007 [cit. 2010-03-24]. Dostupné na internete: <http://www.earthtimes.org/articles/show/144906.html>.

The Inquirer. 2007. *Man charged with beating fellow MMORPG player to death* [online]. 31 Jan 2007 [cit. 2010-03-24]. Dostupné na internete: <http://www.theinquirer.net/inquirer/news/1043214/man-charged-beating-fellow-mmorpg-player-death>.

VESELÁ, M. 2007. *Online závislost v kontextu různých internetových prostředí* : Diplomová práca. Brno : Katedra psychologie FSS MUNI, 2007. 82 s.

WAN, C. S. – CHIOU, W. B. 2006a. Psychological Motives and Online Games Addiction : A Test of Flow Theory and Humanistic Needs Theory for Taiwanese Adolescents. In *CyberPsychology & Behavior*. ISSN 1094-9313, 2006, vol. 9, no. 3, p. 317-324.

WAN, C. S. – CHIOU, W. B. 2006b. Why Are Adolescents Addicted to Online Gaming? An Interview Study in Taiwan. In *CyberPsychology & Behavior*. ISSN 1094-9313, 2006, vol. 9, no. 6, p. 762-766.

WILLIAMS, I. 2007. Chinese gamer dies after 15-day session. In *V3.co.uk* [online]. 01 Mar 2007 [cit. 2010-03-24]. Dostupné na internete: <http://www.v3.co.uk/vnunet/news/2184523/online-addict-games-himself>.

WOOD, R. T. A. – GRIFFITHS, M. D. – EATOUGH, V. 2004. Online Data Collection

from Video Game Players : Methodological Issues. In *CyberPsychology & Behavior*. ISSN 1094-9313, 2004, vol. 7, no. 5, p. 511-518.

YEE, N. 2001. Virtual Skinner Box. In *The Norrathian Scrolls : A Study of EverQuest* [online]. Version 2.5. 2001 [cit. 2010-04-03]. Dostupné na internete: <http://www.nickyee.com/eqt/skinner.html>.

YEE, N. 2002. *Ariadne : Understanding MMORPG addiction* [online]. 2002 [cit. 2010-04-03]. Dostupné na internete: <http://www.nickyee.com/hub/addiction/addiction.pdf>.

YEE, N. 2006a. The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments. In *PRESENCE : Teleoperators and Virtual Environments*. ISSN 1054-7460, 2006, vol. 15, no. 3, p. 309-329.

YEE, N. 2006b. Motivations of Play in Online Games. In *CyberPsychology & Behavior*. ISSN 1094-9313, 2006, vol. 9, no. 6, p. 772-775.

YOUNG, K. S. 1998. Internet Addiction : The Emergence of a New Clinical Disorder. In *CyberPsychology & Behavior*. ISSN 1094-9313, 1998, vol. 1, no. 3, p. 237-244. Dostupné tiež na internete: <http://www.netaddiction.com/articles/newdisorder.pdf>.

YOUNG, K. et al. 1999. Cyber Disorders: The Mental Health Concern for the New Millennium. In *CyberPsychology & Behavior*. ISSN 1094-9313, 1999, vol. 2, no. 5, p. 475-479. Dostupné tiež na internete: <http://www.netaddiction.com/articles/cyberdisorders.pdf>.

YOUNG, K. S. 2007. Cognitive Behavior Therapy with Internet Addicts : Treatment Outcomes and Implications. In *CyberPsychology & Behavior*. ISSN 1094-9313, 2007, vol. 10, no. 5, p. 671-679.

YOUNG, K. 2009. Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. In *American Journal of Family Therapy*. ISSN 1521-0383, 2009, vol. 37, no. 5, p. 355-372.

Príloha A: Kazuistiky Davea a Jeremyho (Griffiths, 2010b)

Dave bol 21-ročný, nezamestnaný, osamelo žijúci muž. Po dokončení bakalárskeho štúdia chémie začal hrávať *World of Warcraft* (WoW) 10-14 hodín denne. Necítil sa byť závislým, tvrdil, že hranie malo veľmi pozitívny vplyv na jeho život. Väčšina jeho spoločenského života sa diala v online hre. Hranie WoW malo pozitívny vplyv na jeho sebaúctu. Keďže nemal žiadne záväzky, mal kopec času na hru bez toho, aby sa jeho hranie krížilo s inými povinnosťami alebo aktivitami. Hranie WoW preňho predstavovalo zmysluplné trávenie dní. V priebehu 10 mesiacov si našiel prácu na plný úväzok vo farmaceutickej spoločnosti a v hre sa spoznal so ženou, s ktorou začal chodiť v reálnom živote. Vzhľadom na tieto zmeny v jeho živote, už nemá toľko času na WoW a hraním trávi už len pár hodín týždenne spolu so svojou priateľkou. S odstupom času považuje obdobie nadmerného hrania ako veľmi prínosné v jeho živote.

Jeremy, 38-ročný účtovník, bol 13 rokov ženatý a mal dve deti (chlapci 9 a 7 rokov). Najprv hrával 3-4 hodiny denne a postupne sa dopracoval až k 14 hodinám. Jeho manželstvo sa začalo rozpadať a s deťmi trávil len veľmi málo času. Hranie mu umožňovalo únik pred tlakmi života. Viackrát sa pokúšal s hraním prestať, no vždy vydržal len pár dní. Neodolateľné nutkanie ho vždy previedlo späť k hraniu aj napriek vyhrážkam manželky, že ho opustí. Prestať hrať bolo pre neho horšie ako prestať fajčiť. Keď nemohol hrať, bol extrémne náladový, úzkostný, depresívny a podráždený. V priebehu niekoľkých mesiacov ho vyhodili z práce, pretože kvôli nadmernému hraniu bol príliš nespoľahlivý a neproduktívny. Keď prišiel o prácu, manželka ho opustila. To malo za následok, že začal hrať každý deň, celý deň. Bol to bludný kruh, hranie mu spôsobilo všetky jeho životné problémy a zároveň to bol jediný spôsob ako pred nimi unikať, zabudnúť na ne. Tento stav ho prinútil vyhľadať pomoc psychológa.

Príloha B: Znenie inzerátu a e-mailovej pozvánky

Inzerát na prvú fázu výskumu:

Dobrý deň, som študentom psychológie na Filozofickej fakulte Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave. Chcel by som Vás poprosiť o pomoc s výskumom pre moju bakalársku prácu, vyplnením dotazníka. Témou výskumu je vzťah medzi tendenciou k závislosti a osobnosťou hráčov MMORPG. Dotazník v českej aj slovenskej verzii a bližšie informácie o výskume nájdete na:

http://mmorpg.php5.sk

Ďakujem za Váš čas a ochotu,
Jaroslav Farkaš

E-mailová pozvánka do druhej fázy výskumu:

Dobrý deň,
ďakujem Vám za Vašu účasť v 1. fáze výskumu vzťahu medzi osobnosťou hráča a závislosťou od MMORPG, ktorá prebiehala od 20.6.2008 do 29.6.2008. Bol by som nesmierne vďačný, keby ste prejavili záujem aj o účasť v 2. fáze výskumu a prispeli tak k mojej diplomovej práci. Znovu Vás prosím o pravdivé vyplnenie dotazníka, nezávisle od toho, či v súčasnosti MMORPG ešte hrávate alebo už nie. Dotazník sleduje zmeny, ktoré sa udiali vo Vašom živote od 1. fázy tohto výskumu. V prípade záujmu pokračovať vo výskume navštívte prosím stránku: http://mmorpg.colormanagement.sk

S pozdravom,
Bc. Jaroslav Farkaš
študent 5. ročníka psychológie
Filozofická fakulta UCM v Trnave

Príloha C: Slovenská verzia internetového dotazníka

Vážený účastník,

nesmierne si cením Váš záujem zúčastniť sa aj 2. fázy výskumu, ktorý sa týka vzťahu medzi osobnosťou hráča a závislosťou od MMORPG. Tento dotazník je súčasťou mojej diplomovej práce, jeho úlohou je sledovať zmeny, ktoré sa udiali vo Vašom živote od 1. fázy tohto výskumu. Prosím Vás o pravdivé vyplnenie dotazníka aj v prípade, že v súčasnosti MMORPG už nehrávate. Vaša anonymita je zaručená - všetky dáta budú využité čisto štatisticky. Odoslaním tohto dotazníka dávate súhlas na jeho štatistické spracovanie a použitie výsledkov pre výskumné účely. Po ukončení tejto fázy výskumu Vám budú výsledky zaslané e-mailom. V prípade akýchkoľvek otázok, postrehov, pripomienok ohľadne tohto výskumu, môžete napísať na adresu mmorpg@colormanagement.sk.

Ďakujem za Váš čas a ochotu,

Jaroslav Farkaš
Katedra psychológie
Filozofická fakulta UCM v Trnave

Všeobecné otázky týkajúce sa Vášho reálneho života a Vášho hrania (15 otázok)

Tento blok obsahuje všeobecné otázky, ktoré sa týkajú Vášho reálneho života a hrania MMORPG. Snažte sa prosím odpovedať pravdivo a presne.

1) Pohlavie: ○ muž ○ žena

2) Vek: [ ] rokov

3) Aký je Váš sociálny status?
- ○ žiak základnej alebo strednej školy
- ○ študent vysokej školy
- ○ zamestnanec
- ○ živnostník
- ○ nezamestnaný
- ○ dôchodca

4) Aké je Vaše momentálne najvyššie dosiahnuté vzdelanie?
○ základné alebo neukončené základné ○ stredoškolské alebo učňovské ○ vysokoškolské vzdelanie akéhokoľvek stupňa

5) Máte v súčasnosti intímny vzťah?
○ nemám intímny vzťah ○ mám priateľku / priateľa ○ som ženatý / vydatá

6) Máte dieťa? ○ áno ○ nie

7) Ktorú MMORPG hru momentálne najviac hrávate?
- ○ MMORPG už nehrávam
- ○ World of Warcraft
- ○ EverQuest 2
- ○ EverQuest
- ○ Lineage 2
- ○ Guild Wars
- ○ Eve Online
- ○ Dark Age of Camelot
- ○ City of Heroes
- ○ Ultima Online
- ○ Final Fantasy XI
- ○ Star Wars Galaxies
- ○ inú, napíšte jej názov: [ ]

8) Dostali ste sa k hre vďaka niekomu inému?
- ○ MMORPG už nehrávam
- ○ nie, sám som si našiel informácie o hre
- ○ s hrou ma zoznámil môj intímny partner (priateľ / priateľka, manžel / manželka)
- ○ s hrou ma zoznámil(a) kamarát(ka)
- ○ s hrou ma zoznámil člen rodiny (iný ako manžel / manželka)

9) Hraním MMORPG hier strávim každý týždeň asi [ ] **hodín.** (keď už nehrávate, uveďte 0)

10) Pri jednom sedení hrám asi [ ] **hodín v kuse.** (keď už nehrávate, uveďte 0)

11) Hrávate s Vašim intímnym partnerom z reálneho života (s priateľom / priateľkou, manželom / manželkou)? ○ áno ○ nie

12) Hrávate s členom Vašej rodiny (iným ako manžel / manželka)? ○ áno ○ nie

13) Je pohlavie Vašej hlavnej hernej postavy rovnaké ako Vaše skutočné pohlavie? ○ áno ○ nie

14) Hrali ste niekedy za postavu opačného pohlavia ako je Vaše skutočné? ○ áno ○ nie

15) Ako približne dlho hrávate, resp. ste hrávali MMORPG hry? [ ] rokov [ ] mesiacov

Otázky týkajúce sa Vašej povahy a Vašich záujmov v reálnom živote (72 otázok)

Tento blok obsahuje otázky, ktoré nám pomôžu poznať Vašu povahu a Vaše záujmy v reálnom živote. Odpovede nie sú "správne" a "nesprávne", pretože každý má právo na svoj vlastný názor. Snažte sa odpovedať pravdivo a presne.

Pri riešení úloh v tomto bloku dbajte na tieto štyri zásady:

1. Nestrácajte čas uvažovaním. Dajte prvú prirodzenú odpoveď, ktorá Vám príde na um. Otázky niekedy nebudú také podrobné, ako by ste si želali. Berte teda akosi celkove, "priemerne" to, o čom sa v otázke hovorí a čo si Vy o tom myslíte, alebo ako na to reagujete.

2. Snažte sa nepoužívať príliš často prostredné odpovede, t. j. "niečo medzi", "nie som si istý" ap. Prostrednú odpoveď označte iba vtedy, keď sa skutočne nemôžete inak rozhodnúť - asi tak raz medzi troma, prípadne štyrmi otázkami.

3. V žiadnom prípade nič nepreskakujte, na každú otázku dajte nejakú odpoveď. Niektoré otázky nie sú možno pre Vás príliš vhodné, ale i vtedy sa pokúste odpovedať čo najpresnejšie. Iné otázky sa Vám budú zdať dosť osobné, ale spoľahnite sa, Vaše odpovede považujeme za dôverné.

4. Odpovedajte čo najpotvejšie. Nesnažte sa odpovedať tak aby to "pôsobilo dobrým dojmom", ale tak, aby to zodpovedalo skutočnosti.

16) Mám dosť energie, aby som vzdoroval svojim životným ťažkostiam: ○ vždy ○ obvykle ○ zriedka

17) Znervózňujú ma dravé zvieratá, i keď sú zavreté v železných klietkach: ○ áno ○ niečo medzi ○ nie

18) Nekritizujem ľudí a ich zmýšľanie: ○ áno ○ niekedy ○ nie

19) Odporujem ľuďom ostrými a ironickými slovami, keď si myslím, že si to zaslúžia: ○ obvykle ○ občas ○ nikdy

20) Tam, kde sa zíde viac ľudí:
- ○ ochotne vystupujem a hovorím
- ○ niečo medzi
- ○ ostávam radšej nenápadne v ústraní

21) Bol by som radšej:
- ○ konštrukčným inžinierom
- ○ nie som si istý
- ○ autorom divadelných hier

22) Na ulici by som sa radšej zastavil pri maliarovi, aby som ho pozoroval pri práci, než pri skupine ľudí, ktorí sa pre niečo hádajú:
- ○ súhlasí
- ○ nie som si istý
- ○ nesúhlasí

23) Keď je niekto nestatočný, dá sa to skoro vždy poznať na jeho tvári: ○ áno ○ niečo medzi ○ nie

24) Prospelo by každému, keby dovolenky boli dlhšie a všetci by si ich museli vybrať:
- ○ súhlasím
- ○ neviem
- ○ nesúhlasím

25) Väčšina ľudí by bola šťastnejšia, keby žila viac v spoločnosti druhých a konala rovnako ako oni: ○ áno ○ niečo medzi ○ nie

26) Niekedy sa mi stáva, že pre nejakú myšlienku nemôžem zaspať:
- ○ súhlasí
- ○ nie som si istý
- ○ nesúhlasí

27) V osobnom živote skoro vždy dosiahnem cieľ, ktorý si určím: ○ áno ○ nie som si istý ○ nie

28) Zastaralý zákon by mal byť zrušený:
- ○ až po dôkladnom uvážení
- ○ niečo medzi
- ○ bezodkladne

29) Je mi nepríjemne, keď mám v práci podniknúť rýchlu akciu, ktorá ovplyvní druhých:
- ○ súhlasí
- ○ niečo medzi
- ○ nesúhlasí

30) Keď sa v spoločnosti stanem stredom pozornosti, dostávam sa trocha do rozpakov: ○ áno ○ niečo medzi ○ nie

31) Cítim sa dobre vždy tam, kde je veľa ľudí, ako napr. na večierku, na tanečnej zábave alebo na verejnom zhromaždení: ○ áno ○ niečo medzi ○ nie

32) V škole som mal (mám) radšej:
- ○ hudobnú výchovu
- ○ nie som si istý
- ○ ručné práce, dielne

33) Je dôležité, aby rodičia:
- ○ podporovali u svojich detí rozvoj citového života
- ○ niečo medzi
- ○ naučili deti ovládať svoje city

34) Keby som sa mal zúčastniť na práci skupiny ľudí, radšej by som:
- ○ skúšal zlepšenie v organizácii
- ○ niečo medzi
- ○ viedol záznamy a dozeral na dodržovanie pravidiel

35) Keď som mal asi 15 rokov, zúčastnil som sa v škole športov:
- ○ príležitostne
- ○ dosť často
- ○ veľmi často

36) Moji priatelia ma sklamú: ○ sotvakedy ○ občas ○ často

37) Mám niektoré vlastnosti, v ktorých jasne vynikám nad väčšinou ľudí: ○ áno ○ nie som si istý ○ nie

38) Keď som rozrušený, usilovne sa snažím zakryť svoje city pred inými:
- ○ súhlasí
- ○ niečo medzi
- ○ nesúhlasí

39) V prítomnosti ľudí, významnejších ako som ja (s väčšou skúsenosťou, starších alebo vyššie postavených) mám sklon držať sa stranou: ○ áno ○ niečo medzi ○ nie

40) Ťažko mi je rečniť alebo recitovať pred väčšou skupinou poslucháčov: ○ áno ○ niečo medzi ○ nie

41) Mám dobrý orientačný talent (napr. keď som na neznámom mieste, ľahko určím svetové strany): ○ áno ○ niečo medzi ○ nie

42) Ľahko zabúdam na veľa bežných, bezvýznamných vecí, ako sú napr. mená ulíc alebo obchodov v meste: ○ áno ○ niečo medzi ○ nie

43) Pracovňu by som mal radšej sám pre seba, než by som ju používal so spolupracovníkom: ○ áno ○ nie som si istý ○ nie

44) Radšej by som žil v pokoji svojim spôsobom, ako získaval obdiv pre dosiahnuté úspechy:
- ○ súhlasí
- ○ nie som si istý
- ○ nesúhlasí

45) Zdá sa mi, že niektorí ľudia ma ignorujú alebo sa mi vyhýbajú, neviem však prečo:
- ○ súhlasí
- ○ nie som si istý
- ○ nesúhlasí

46) Ľudia sa ku mne nesprávajú s takým uznaním, ako si pre svoju dobrú vôľu zaslúžim. Tento pocit mám: ○ často ○ niekedy ○ nikdy

47) Vulgárna reč je mi vždy protivná (i keď nie sú prítomní ľudia obojeho pohlavia):
- ○ súhlasí
- ○ niečo medzi
- ○ nesúhlasí

48) V rôznych spoločenských situáciách mávam trému:
- ○ dosť často
- ○ niekedy
- ○ skoro nikdy

49) Keď som v malej skupine ľudí, upokojím sa tým, že sedím stranou a nechám hovoriť iných: ○ áno ○ niečo medzi ○ nie

50) Dávam prednosť čítaniu:
- ○ dokumentárnych kníh, napr. z vojny alebo politického života
- ○ nie som si istý
- ○ psychologických románov

51) Nepáči sa mi spôsob, ako si niektorí ľudia na uliciach alebo v obchodoch človeka obzerajú: ○ áno ○ niečo medzi ○ nie

52) Počas dlhej cesty by som radšej:
- ○ čítal niečo náročné, ale zaujímavé
- ○ nie som si istý
- ○ trávil čas hovorom so spolucestujúcimi

53) Aby som bol informovaný:
- ○ rád diskutujem s ľuďmi o udalostiach
- ○ niečo medzi
- ○ spolieham sa na správy, ktoré sám prečítam a počujem

54) Rád sa aktívne zúčastňujem na spoločenskom živote, na práci v rôznych výborov ap.: ○ áno ○ niečo medzi ○ nie

55) Keď sa niekto správa nerozumne a prehnane:
- ostanem pokojný
- niečo medzi
- pohŕdam ním

56) Keď počúvam hudbu a ľudia hlasno hovoria:
- nevyrušuje ma to, môžem sa sústrediť na hudbu
- niečo medzi
- kazí mi to radosť a hnevá ma to

57) Dá sa o mne povedať, že som skôr:
- zdvorilý a tichý
- niečo medzi
- aktívny a priebojný

58) Nerobí mi ťažkosti zoznamovať sa s ľuďmi, s ktorými sa stretávam v spoločnosti:
- súhlasí
- niečo medzi
- nesúhlasí

59) Keď treba trochu diplomacie a presvedčovania ľudí, som to obyčajne ja, ktorého na to vyberú: áno / niečo medzi / nie

60) Bolo by zaujímavejšie byť:
- poradcom mladých ľudí pri voľbe povolania a hľadaní miesta
- nie som si istý
- riaditeľom priemyselného podniku

61) Chcel by som písať články do novín o divadle, koncertoch, operách ap.: áno / nie som si istý / nie

62) Keď sedím na schôdzi, nenúti ma to mrviť sa a čmárať si na papier ap.:
- súhlasí
- nie som si istý
- nesúhlasí

63) Keď si ľudia o mne myslia, že sa správam príliš neobvykle, alebo že som podivín, mrzí ma to: veľmi / trochu / vôbec nie

64) Keby som mal niečo skonštruovať, pracoval by som radšej:
- s väčším kolektívom
- nie som si istý
- samostatne

65) Niekedy sa mi nechce do toho, čo som vopred plánoval a na čo som sa tešil:
- súhlasí
- niečo medzi
- nesúhlasí

66) Väčšinou dokážem starostlivo pracovať a neruší ma, keď ľudia okolo mňa lomozia: áno / niečo medzi / nie

67) Občas sa dávam s cudzími ľuďmi do rozhovoru o veciach, ktoré považujem za dôležité, či sa na to pýtajú alebo nie: áno / niečo medzi / nie

68) Pokladám sa za zábavného človeka a dobrého spoločníka: áno / niečo medzi / nie

69) V styku s ľuďmi:
- dávam svoje city najavo
- niečo medzi
- ponechávam si svoje city pre seba

70) Mám rád hudbu, ktorá je:
- ľahká a zvučná
- niečo medzi
- citová a sentimentálna

71) Obdivujem skôr krásnu báseň než dokonalú pušku: áno / nie som si istý / nie

72) Páčila by sa mi práca úradníka, ktorý rozhoduje o podmienečnom prepustení väzňov: áno / nie som si istý / nie

73) Človek má byť v priatelení sa s cudzími ľuďmi veľmi opatrný, pretože je tu nebezpečie infekcie ap.: áno / nie som si istý / nie

74) Svoje plány robím rád bez zasahovania a rád druhých ľudí: áno / niečo medzi / nie

75) Mávam živé sny, ktoré rušia môj spánok:
- často
- občas
- prakticky nikdy

76) I keď sa zdá, že úspech nie je pravdepodobný, mám sklon pustiť sa do vecí a riskovať: áno / nie som si istý / nie

77) Teší ma, keď viem, čo by sa malo robiť, tak dobre, že ostatní ma automaticky začnú poslúchať: ○ áno ○ niečo medzi ○ nie

78) Je mi do istej miery nepríjemné, keď sa na mňa pri práci díva viac ľudí: ○ áno ○ niečo medzi ○ nie

79) Myslím, že to, čo ľudia vyjadrujú v básniach, dalo by sa rovnako dobre vyjadriť aj obyčajnou prózou: ○ áno ○ nie som si istý ○ nie

80) V škole som mal (mám) radšej:
- ○ slovenčinu
- ○ nie som si istý
- ○ matematiku

81) Pohovoriť si s obyčajnými, priemernými ľuďmi, ktorí konajú tak, ako je zvykom:
- ○ býva často celkom zaujímavé
- ○ niečo medzi
- ○ je mi protivné, lebo taký rozhovor je povrchný a nudný

82) Niektoré záležitosti ma tak rozhnevajú, že radšej nehovorím: ○ áno ○ niečo medzi ○ nie

83) Učím sa lepšie:
- ○ sám z dobrej knihy
- ○ niečo medzi
- ○ spoločne s druhými

84) Keď sa v spoločnosti nevhodne zachovám, dokážem na to chytro zabudnúť: ○ áno ○ niečo medzi ○ nie

85) Som známy ako človek, ktorý skoro vždy, keď sa rieši nejaký problém, prichádza s nápadmi a návrhmi: ○ áno ○ niečo medzi ○ nie

86) Myslím, že dokážem prejaviť skôr:
- ○ pokoj a odvahu v ťažkej situácii
- ○ nie som si istý
- ○ znášanlivosť voči želaniam iných

87) Som typ energického človeka, ktorý je stále v činnosti: ○ áno ○ nie som si istý ○ nie

Otázky týkajúce sa Vášho vzťahu k hraniu (17 otázok)

Tento blok obsahuje otázky, ktoré nám pomôžu poznať Váš vzťah k hraniu MMORPG. Odpovede nie sú "správne" a "nesprávne", na šesťbodovej škále označte ku každej otázke odpoveď, ktorá Vás najviac vystihuje. Pokiaľ už dlhšiu dobu nehrávate MMORPG hry, uveďte odpovede "nikdy alebo zriedka", resp. "úplne nesúhlasím".

88) Ako často zostávate hrať dlhšie než ste pôvodne zamýšľali?
○ nikdy alebo zriedka ○ príležitostne ○ občas ○ bežne ○ často ○ takmer stále

89) Ako často sa pokúšate obmedziť čas strávený hraním bez úspechu?
○ nikdy alebo zriedka ○ príležitostne ○ občas ○ bežne ○ často ○ takmer stále

90) Ako často prichádzate o spánok v dôsledku hrania MMORPG?
○ nikdy alebo zriedka ○ príležitostne ○ občas ○ bežne ○ často ○ takmer stále

91) Ako často zostávate hrať aj napriek tomu, že hranie nie je uspokojivé a nie je pre Vás príjemné?
○ nikdy alebo zriedka ○ príležitostne ○ občas ○ bežne ○ často ○ takmer stále

92) Ako často mávate sny o hre?
○ nikdy alebo zriedka ○ príležitostne ○ občas ○ bežne ○ často ○ takmer stále

93) Ako často uprednostňujete vzrušenie z hrania pred intimitou s Vašim partnerom / partnerkou?
○ nikdy alebo zriedka ○ príležitostne ○ občas ○ bežne ○ často ○ takmer stále

94) Ako často zanedbávate prácu v domácnosti, aby ste mohli viac času stráviť hraním?
○ nikdy alebo zriedka ○ príležitostne ○ občas ○ bežne ○ často ○ takmer stále

95) Ako často sa stáva, že sa pripojíte do hry predtým než vybavíte niečo iné čo máte urobiť?
○ nikdy alebo zriedka ○ príležitostne ○ občas ○ bežne ○ často ○ takmer stále

96) Ako často sa rozhodnete stráviť viac času hraním, než ísť von s druhými ľuďmi?
○ nikdy alebo zriedka ○ príležitostne ○ občas ○ bežne ○ často ○ takmer stále

97) Ako často sa cítite zaujatý (pohltený) MMORPG, alebo sa vo fantázii zaoberáte hrou v čase keď ste offline?
○ nikdy alebo zriedka ○ príležitostne ○ občas ○ bežne ○ často ○ takmer stále

98) Ako často sa obávate, že život bez MMORPG by bol nudný, prázdny a neradostný?

nikdy alebo zriedka	príležitostne	občas	bežne	často	takmer stále

99) Ako často zakrývate rozrušujúce myšlienky ohľadom Vášho života ukľudňujúcimi myšlienkami o hre?

nikdy alebo zriedka	príležitostne	občas	bežne	často	takmer stále

100) Ako často sa druhí ľudia vo Vašom reálnom živote sťažujú na to, že trávite množstvo času hraním?

nikdy alebo zriedka	príležitostne	občas	bežne	často	takmer stále

101) Hranie MMORPG sa môže stať najvýznamnejšou aktivitou v mojom živote.

úplne nesúhlasím	nesúhlasím	skôr nesúhlasím	skôr súhlasím	súhlasím	úplne súhlasím

102) Potrebujem tráviť stále viac času hraním MMORPG aby som dosiahol želané vzrušenie.

úplne nesúhlasím	nesúhlasím	skôr nesúhlasím	skôr súhlasím	súhlasím	úplne súhlasím

103) Som veľmi nervózny, keď chcem hrať a nemôžem sa pripojiť do hry.

úplne nesúhlasím	nesúhlasím	skôr nesúhlasím	skôr súhlasím	súhlasím	úplne súhlasím

104) Považujem sa za závislého od MMORPG.

úplne nesúhlasím	nesúhlasím	skôr nesúhlasím	skôr súhlasím	súhlasím	úplne súhlasím

Priestor pre Váš komentár (nepovinné, zostáva Vám 3000 znakov)

Priestor pre Vaše pripomienky, postrehy, otázky týkajúce sa výskumu alebo akýkoľvek iný komentár, ktorý mi máte potrebu zdeliť. Pre dlhšie komentáre použite prosím e-mailovú adresu mmorpg@colormanagement.sk.

Príloha D: Česká verzia internetového dotazníka

Vážený účastník,

nesmírně si cením Vašeho zájmu zúčastnit se také 2. fáze výzkumu, který se týká vztahu mezi osobností hráče a závislostí na MMORPG. Tento dotazník je součástí mé diplomové práce, jeho úlohou je sledovat změny, které se udály ve Vašem životě od 1. fáze tohoto výzkumu. Prosím Vás o pravdivé vyplnění dotazníku i v případě, že v současnosti MMORPG už nehrajete. Vaše anonymita je zaručená – všechna data budou využita čistě statisticky. Odesláním tohoto dotazníku dáváte souhlas s jeho statistickým zpracováním a použitím výsledků pro výzkumné účely. Po ukončení této fáze výzkumu Vám budou výsledky zaslané e-mailem. V případě jakýchkoli otázek, postřehů, připomínek ohledně tohoto výzkumu můžete napsat na adresu mmorpg@colormanagement.sk.

Děkuji za Váš čas a ochotu,

Jaroslav Farkaš
Katedra psychológie
Filozofická fakulta UCM v Trnave

Obecné otázky týkající se Vašeho reálného života a Vašeho hraní (15 otázek)

Tento blok obsahuje obecné otázky, které se týkají Vašeho reálného života a hraní MMORPG. Snažte se, prosím, odpovědět pravdivě a přesně.

1) Pohlaví: ○ muž ○ žena

2) Věk: [ ] let

3) Jaký je Váš sociální status?
- ○ žák základní nebo střední školy
- ○ student vysoké školy
- ○ zaměstnanec
- ○ živnostník
- ○ nezaměstnaný
- ○ důchodce

4) Jaké je Vaše momentálně nejvyšší dosažené vzdělání?
○ základní nebo neukončené základní ○ středoškolské nebo učňovské ○ vysokoškolské vzdělání jakéhokoliv stupně

5) Máte v současné době intimní vztah?
○ nemám intimní vztah ○ mám přítelkyni / přítele ○ jsem ženatý / vdaná

6) Máte dítě? ○ ano ○ ne

7) Kterou MMORPG momentálně nejvíce hrajete?
- ○ MMORPG už nehraji
- ○ World of Warcraft
- ○ EverQuest 2
- ○ EverQuest
- ○ Lineage 2
- ○ Guild Wars
- ○ Eve Online
- ○ Dark Age of Camelot
- ○ City of Heroes
- ○ Ultima Online
- ○ Final Fantasy XI
- ○ Star Wars Galaxies
- ○ jinou, napište její název: [ ]

8) Dostali jste se ke hře díky někomu jinému?
- ○ MMORPG už nehraji
- ○ ne, sám jsem si našel informace o hře
- ○ s hrou mě seznámil můj intimní partner (přítel / přítelkyně, manžel / manželka)
- ○ s hrou mě seznámil(a) kamarád(ka)
- ○ s hrou mě seznámil člen rodiny (jiný než manžel / manželka)

9) Hraním MMORPG her strávím každý týden asi [ ] **hodin.** (pokud už nehrajete, uveďte 0)

10) Při jednom sezení hraji asi [ ] **hodin v kuse.** (pokud už nehrajete, uveďte 0)

11) Hrajete s Vaším intimním partnerem z reálného života (s přítelem / přítelkyní, manželem / manželkou)? ○ ano ○ ne

12) Hrajete s členem Vaší rodiny (jiným než manžel / manželka)? ○ ano ○ ne

13) Je pohlaví Vaší hlavní herní postavy stejné jako Vaše skutečné pohlaví? ○ ano ○ ne

14) Hráli jste někdy za postavu opačného pohlaví než je Vaše skutečné? ○ ano ○ ne

15) Jak přibližně dlouho hrajete, resp. jste hrávali MMORPG hry? [ ] let [ ] měsíců

Otázky týkající se Vaší povahy a Vašich zájmů v reálném životě (72 otázek)

Tento blok obsahuje otázky, které nám pomohou poznat Vaši povahu a Vaše zájmy v reálném životě. Odpovědi nejsou "správné" a "nesprávné", protože každý má právo na svůj vlastní názor. Snažte se odpovídat pravdivě a přesně.

Při řešení úloh v tomto bloku dbejte na tyto čtyři zásady:

1. Neztrácejte čas uvažováním. Dejte první přirozenou odpověď, která Vám přijde na mysl. Otázky někdy nebudou tak podrobné, jak byste si přáli. Berte tedy jaksi celkově, "průměrně" to, o čem se v otázce hovoří a co si Vy o tom myslíte, anebo jak na to reagujete.

2. Snažte se nepoužívat příliš často prostřední odpovědi, tj. "něco mezi", "nejsem si jistý" apod. Prostřední odpověď označte jen tehdy, když se skutečně nemůžete jinak rozhodnout - asi tak jednou ze tří, případně čtyř otázek.

3. V žádném případě nic nepřeskakujte, na každou otázku dejte nějakou odpověď. Některé otázky nejsou možná pro Vás příliš vhodné, ale i tehdy se pokuste odpovědět co nejpřesněji. Jiné otázky se Vám budou zdát dost osobní, ale spolehněte se, Vaše odpovědi považujeme za důvěrné.

4. Odpovídejte co nejpoctivěji. Nesnažte se odpovídat tak, aby to "působilo dobrým dojmem", ale tak, aby to odpovídalo skutečnosti.

16) Mám dost energie, abych čelil svým životním potížím: ○ vždy ○ obvykle ○ zřídka

17) Znervózňují mě dravá zvířata, i když jsou zavřená v železných klecích: ○ ano ○ něco mezi ○ ne

18) Nepouštím se do kritizování lidí a jejich myšlenek:
○ souhlasí
○ nejsem si jistý
○ nesouhlasí

19) Říkávám lidem něco ostrého a ironického, když si myslím, že si to zaslouží: ○ obvykle ○ občas ○ nikdy

20) Tam, kde se sejde více lidí:
○ ochotně vystupuji a mluvím
○ něco mezi
○ zůstávám raději nenápadně v pozadí

21) Byl bych raději:
○ konstrukčním inženýrem
○ nejsem si jistý
○ autorem divadelních her

22) Na ulici bych se spíše zastavil, abych pozoroval malíře při práci, než u hloučku lidí, kteří se o něčem dohadují:
○ souhlasí
○ nejsem si jistý
○ nesouhlasí

23) Když je někdo nepoctivý, dá se to poznat skoro vždycky na jeho tváři: ○ ano ○ něco mezi ○ ne

24) Každému by prospělo, kdyby dovolené byly delší a každý by si je musel vybrat:
○ souhlasím
○ nevím
○ nesouhlasím

25) Většina lidí by byla šťastnější, kdyby více žila ve společnosti druhých a jednala stejně jako oni: ○ ano ○ něco mezi ○ ne

26) Někdy se mi stává, že kvůli nějaké myšlence nemohu usnout:
○ souhlasí
○ nejsem si jistý
○ nesouhlasí

27) V osobním životě dosáhnu skoro vždy cílů, které si určím: ○ ano ○ nejsem si jistý ○ ne

28) Zastaralý zákon by měl být zrušen:
○ teprve po důkladném uvážení
○ něco mezi
○ bezodkladně

29) Je mi nepříjemné, když mám v práci podniknout rychlou akci, která ovlivní druhé:
○ souhlasí
○ něco mezi
○ nesouhlasí

30) Stanu-li se ve společnosti náhle středem pozornosti, dostávám se poněkud do rozpaků: ○ ano ○ něco mezi ○ ne

31) Cítím se vždycky dobře tam, kde je více lidí, jako např. na večírku, na plese, nebo veřejném shromáždění: ○ ano ○ něco mezi ○ ne

32) Ve škole jsem měl (mám) raději:
○ hudební výchovu

○ nejsem si jistý
○ ruční práce

33) Je důležité, aby rodiče:
○ podporovali u svých dětí rozvoj citového života
○ něco mezi
○ naučili děti ovládat své city

34) Kdybych se měl podílet na práci skupiny lidí, raději bych:
○ zkoušel zlepšení v organizaci
○ něco mezi
○ vedl záznamy a dohlížel na dodržování pravidel

35) Když mi bylo kolem patnácti let, účastnil jsem se ve škole sportů:
○ příležitostně
○ dost často
○ velmi často

36) Moji přátelé mě zklamou: ○ sotva kdy ○ občas ○ často

37) Mám některé vlastnosti, ve kterých jasně vynikám nad většinu lidí: ○ ano ○ nejsem si jistý ○ ne

38) Když jsem rozrušen, usilovně se snažím zakrýt své city před druhými:
○ souhlasí
○ něco mezi
○ nesouhlasí

39) V přítomnosti lidí, významnějších než jsem já (s větší zkušenosti, starších nebo výše postavených) mám sklon držet se stranou: ○ ano ○ něco mezi ○ ne

40) Je mi těžko recitovat nebo řečnit před větší skupinou posluchačů: ○ ano ○ něco mezi ○ ne

41) Mám dobrý orientační talent (např. jsem na neznámém místě, snadno určím světové strany): ○ ano ○ něco mezi ○ ne

42) Zapomínám snadno spoustu běžných, bezvýznamných věcí, jako jsou např. jména ulic nebo obchodů ve městě: ○ ano ○ něco mezi ○ ne

43) Měl bych pracovnu raději pro sebe, než bych ji sdílel se spolupracovníkem: ○ ano ○ nejsem si jistý ○ ne

44) Raději bych žil v klidu po svém, než získával obdiv pro to, čeho jsem dosáhl:
○ souhlasí
○ nejsem si jistý
○ nesouhlasí

45) Zdá se mi, že někteří lidé mě ignorují nebo se mi vyhýbají, nevím však proč:
○ souhlasí
○ nejsem si jistý
○ nesouhlasí

46) Lidé se ke mně nechovají tak uznale, jak si pro svou dobrou vůli zasloužím. Tento pocit mám: ○ často ○ někdy ○ nikdy

47) Vulgární mluva je mi vždycky protivná (i když nejsou přítomny osoby obojího pohlaví):
○ souhlasí
○ něco mezi
○ nesouhlasí

48) V různých společenských situacích mívám trému:
○ dosti často
○ někdy
○ skoro nikdy

49) Když jsem v malé skupině lidí, spokojuji se s tím, že sedím stranou a nechám většinou hovořit druhé: ○ ano ○ něco mezi ○ ne

50) Dávám přednost četbě:
○ dokumentárních knih např. z války nebo z politického života
○ nejsem si jistý
○ psychologických románů

51) Vadí mi způsob, jakým někteří lidé na ulicích nebo v obchodech na člověka "zírají": ○ ano ○ něco mezi ○ ne

52) Během dlouhé cesty bych raději:
○ četl něco náročného, ale zajímavého
○ nejsem si jistý
○ trávil čas tím, že bych si povídal se spolucestujícím

53) Abych byl dobře informován:
○ rád s lidmi diskutuji o událostech

○ něco mezi
○ spoléhám na zprávy, které sám čtu a poslouchám

54) Rád se aktivně zúčastňuji společenského života, práce různých výborů apod.: ○ ano ○ něco mezi ○ ne

55) Když se někdo chová nerozumně a přehnaně:
○ zůstanu klidný
○ něco mezi
○ pohrdám jím

56) Když poslouchám hudbu a lidé hlasitě mluví:
○ nevyrušuje mě to, mohu se soustředit na hudbu
○ něco mezi
○ kazí mi to radost a zlobí mě to

57) Dá se o mě říci, že jsem spíše:
○ zdvořilý a tichý
○ něco mezi
○ aktivní a průbojný

58) Nedělá mi potíže seznamovat se s lidmi, se kterými se setkám ve společnosti:
○ souhlasí
○ něco mezi
○ nesouhlasí

59) Když je zapotřebí trochu diplomacie a přesvědčování lidí, jsem to obyčejně já, kdo je k tomu vybrán: ○ ano ○ něco mezi ○ ne

60) Bylo by zajímavější být:
○ poradcem mladých lidí při volbě povolání a hledání místa
○ nejsem si jistý
○ ředitelem průmyslového podniku

61) Líbilo by se mi psát novinové články o divadle, koncertech, operách atd.: ○ ano ○ nejsem si jistý ○ ne

62) Když sedím na schůzi, nikdy mě to nenutí čmárat si po papíře, poposedávat apod.:
○ souhlasí
○ nejsem si jistý
○ nesouhlasí

63) Jestliže si lidé o mně myslí, že se chovám příliš neobvykle, nebo že jsem podivín, mrzí mě to: ○ hodně ○ trochu ○ vůbec ne

64) Kdybych měl něco zkonstruovat, pracoval bych raději:
○ s větším kolektivem
○ nejsem si jistý
○ samostatně

65) Někdy se mi nechce do toho, co jsem si předem plánoval a nač jsem se těšil:
○ souhlasí
○ něco mezi
○ nesouhlasí

66) Většinou dokážu pečlivě pracovat, aniž by mě rušilo, když lidé kolem mě rámusí: ○ ano ○ něco mezi ○ ne

67) Občas se pouštím s cizími lidmi do rozhovoru o věcech, které považuji za důležité, ať se na ně ptají nebo ne: ○ ano ○ něco mezi ○ ne

68) Pokládám se za zábavného člověka a dobrého společníka: ○ ano ○ něco mezi ○ ne

69) Ve styku s lidmi:
○ dávám své city najevo
○ něco mezi
○ nechávám si své city pro sebe

70) Mám rád hudbu, která je:
○ lehká a zvučná
○ něco mezi
○ citová a sentimentální

71) Obdivuji se spíš krásné básni, než dokonalé pušce: ○ ano ○ nejsem si jistý ○ ne

72) Líbila by se mi práce úředníka, který rozhoduje o podmínečném propuštění vězňů: ○ ano ○ nejsem si jistý ○ ne

73) Člověk má být velmi opatrný v přátelení se s cizími lidmi, protože je zde nebezpečí infekce apod.: ○ ano ○ nejsem si jistý ○ ne

74) Své plány dělám rád bez vměšování a rad druhých lidí: ○ ano ○ něco mezi ○ ne

75) Mívám živé sny, které ruší můj spánek:
○ často

○ občas
○ nikdy

76) I když se zdá, že úspěch není pravděpodobný, mám sklon pustit se do věcí a riskovat: ○ ano ○ nejsem si jistý ○ ne

77) Těší mě, když vím tak dobře, co by se mělo dělat, že mě ostatní automaticky začnou poslouchat: ○ ano ○ něco mezi ○ ne

78) Je mi poněkud nepříjemné, když se na mne při práci dívá více lidí: ○ ano ○ něco mezi ○ ne

79) Myslím, že to, co lidé vyjadřují v básních, by se dalo stejně dobře říci obyčejnou prózou: ○ ano ○ nejsem si jistý ○ ne

80) Ve škole jsem měl (mám) raději:
○ češtinu
○ nejsem si jistý
○ počty nebo matematiku

81) Popovídat si s obyčejnými, průměrnými lidmi, kteří jednají tak, jak je zvykem:
○ bývá často docela zajímavé
○ něco mezi
○ je mi protivné, protože takový rozhovor je povrchní a nudný

82) Některé věci mě tak rozzlobí, že raději ani nemluvím: ○ ano ○ něco mezi ○ ne

83) Učím se lépe:
○ sám z dobré knihy
○ něco mezi
○ společně s druhým

84) Když se ve společnosti nevhodně zachovám, dovedu na to brzo zapomenout: ○ ano ○ něco mezi ○ ne

85) Jsem známý jako člověk, který téměř vždy, když se řeší nějaký problém, přichází s nápady a návrhy: ○ ano ○ něco mezi ○ ne

86) Myslím, že dovedu prokázat spíše:
○ klid a odvahu v těžké situaci
○ nejsem si jistý
○ snášenlivost k přáním druhých

87) Jsem typ energického člověka, který je stále v činnosti: ○ ano ○ nejsem si jistý ○ ne

Otázky týkající se Vašeho vztahu k hraní (17 otázek)

Tento blok obsahuje otázky, které nám pomohou poznat Váš vztah k hraní MMORPG. Odpovědi nejsou "správné" a "nesprávné", na šestibodové škále označte ke každé otázce odpověď, která Vás nejvíce vystihuje. Pokud už delší dobu nehrajete MMORPG hry, uveďte odpovědi "nikdy nebo zřídka", resp. "zcela nesouhlasím".

88) Jak často zůstáváte hrát déle, než jste původně zamýšleli?
○ nikdy nebo zřídka ○ příležitostně ○ občas ○ běžně ○ často ○ téměř stále

89) Jak často se pokoušíte omezit čas strávený hraním bez úspěchu?
○ nikdy nebo zřídka ○ příležitostně ○ občas ○ běžně ○ často ○ téměř stále

90) Jak často přicházíte o spánek v důsledku hraní MMORPG?
○ nikdy nebo zřídka ○ příležitostně ○ občas ○ běžně ○ často ○ téměř stále

91) Jak často zůstáváte hrát i přesto, že hraní není uspokojivé a není pro Vás příjemné?
○ nikdy nebo zřídka ○ příležitostně ○ občas ○ běžně ○ často ○ téměř stále

92) Jak často míváte sny o hře?
○ nikdy nebo zřídka ○ příležitostně ○ občas ○ běžně ○ často ○ téměř stále

93) Jak často upřednostňujete vzrušení ze hry před intimitou s Vaším partnerem / partnerkou?
○ nikdy nebo zřídka ○ příležitostně ○ občas ○ běžně ○ často ○ téměř stále

94) Jak často zanedbáváte práci v domácnosti, abyste mohli více času strávit hraním?
○ nikdy nebo zřídka ○ příležitostně ○ občas ○ běžně ○ často ○ téměř stále

95) Jak často se stává, že se připojíte do hry předtím, než vyřídíte něco jiného, co máte udělat?
○ nikdy nebo zřídka ○ příležitostně ○ občas ○ běžně ○ často ○ téměř stále

96) Jak často se rozhodnete strávit více času hraním, než jít ven s druhými lidmi?

nikdy nebo zřídka | příležitostně | občas | běžně | často | téměř stále

97) Jak často se cítíte zaujatý (pohlcený) MMORPG, anebo se ve fantazii zaobíráte hrou v čase, kdy jste offline?

nikdy nebo zřídka | příležitostně | občas | běžně | často | téměř stále

98) Jak často se obáváte, že život bez MMORPG by byl nudný, prázdný a neradostný?

nikdy nebo zřídka | příležitostně | občas | běžně | často | téměř stále

99) Jak často zakrýváte rozrušující myšlenky ohledně Vašeho života uklidňujícími myšlenkami o hře?

nikdy nebo zřídka | příležitostně | občas | běžně | často | téměř stále

100) Jak často si druzí lidé ve Vašem reálném životě stěžují na to, že trávíte množství času hraním?

nikdy nebo zřídka | příležitostně | občas | běžně | často | téměř stále

101) Hraní MMORPG se může stát nejvýznamnější aktivitou v mém životě.

zcela nesouhlasím | nesouhlasím | spíše nesouhlasím | spíše souhlasím | souhlasím | zcela souhlasím

102) Potřebuji trávit stále více času hraním MMORPG, abych dosáhl žádaného vzrušení.

zcela nesouhlasím | nesouhlasím | spíše nesouhlasím | spíše souhlasím | souhlasím | zcela souhlasím

103) Jsem velmi nervózní, když chci hrát a nemohu se připojit do hry.

zcela nesouhlasím | nesouhlasím | spíše nesouhlasím | spíše souhlasím | souhlasím | zcela souhlasím

104) Považuji se za závislého na MMORPG.

zcela nesouhlasím | nesouhlasím | spíše nesouhlasím | spíše souhlasím | souhlasím | zcela souhlasím

Prostor pro Váš komentář (nepovinné, zůstává Vám 3000 znaků)

Prostor pro Vaše připomínky, postřehy, otázky týkající se výzkumu nebo jakýkoli jiný komentář, který mi máte potřebu sdělit. Pro delší komentáře použijte prosím e-mailovou adresu mmorpg@colormanagement.sk.