

HRANÍ DIGITÁLNÍCH HER ČESKÝMI ADOLESCENTY



Mgr. Jaroslava Suchá

PhDr. Martin Dolejš, Ph.D.

Mgr. Helena Pipová

Olomouc 8. 11. 2019



DIGITÁLNÍ HRY

digitální hry = je možné je hrát prostřednictvím různých zobrazovacích zařízení, mezi které patří např. počítač, mobilní telefon, tablet, herní konzole a další

- **nadřazený pojem** videohram, počítačovým hram, internet. hram
- **gaming** – můžeme označit hraní těchto digitálních her

- hraní digitálních her je jeden z nejpobulárnějšího způsobu trávení volného času u dětí a dospívajících (Eversole et al., 2015)

- **studie ESPAD** – snížení užívání tabáku, alkoholu, marihuany
→ obavy vyvolávají tzv. nové drogy a nové formy závislostí – např. na hraní počítačových her

CHARAKTERISTIKY DIGITÁLNÍCH HER

- přítomnost pravidel (co může a nemůže být děláno a kdy)
 - využívání různých hráčských schopností (určité dovednosti, strategie či působení štěstí)
 - výskyt určitého druhu výsledku (jako je výhra, nebo prohra dosažení vyššího skóre či rychlejšího času při plnění úkolu)
 - přítomnost konfliktu (vůči protihráči či okolnostem) (Wolf, 2012)
-
- digitální hry probíhají **ve virtuálním světě** nebo v **augmentované (rozšířené) realitě**



DĚLENÍ DIGITÁLNÍCH HER

REŽIM PŘIPOJENÍ K INTERNETU

- offline
- online

POČET HRÁČŮ

- Singleplayer
- Multiplayer

ŽÁNŘ

PEGI (Pan European Game Information)

PLATEBNÍ MODEL

- Premium
- Freeware
- Shareware
- Freemium

VĚKOVÉ DOPORUČENÍ (PEGI - Pan European Game Information)

- PEGI je věkové označení na základě hodnotícího kritéria, které se užívá k zaručení obsahu zábavy, kterou mohou být např. počítačové hry, filmy, televizní pořady nebo mobilní aplikace
- jde o jasné označení minimálního doporučeného věku (věkové hranice 3, 7, 12, 16 a 18 let), které je založeno na zhodnocení obsahu, který se např. v dané hře vyskytuje
- mezi posuzované oblasti patří
 - míra prezentovaného násilí
 - užívání návykových látek (alkoholu, nikotinu, drog)
 - gamblingu
 - nevhodný jazyk (např. urážení, vulgarita)
 - hororové či sexuální prvky či zobrazování diskriminace
- vhodnost her se dá přímo zkontrolovat na stránkách <https://pegi.info/>
- z námi realizovaného výzkumu vyplynulo, že **42 % nezletilých** (11-17 let) hraje hry 18+ (měřeno metodou DHDH)

DĚLENÍ DIGITÁLNÍCH HER

REŽIM PŘIPOJENÍ K INTERNETU

- offline
- online

POČET HRÁČŮ

- Singleplayer
- Multiplayer

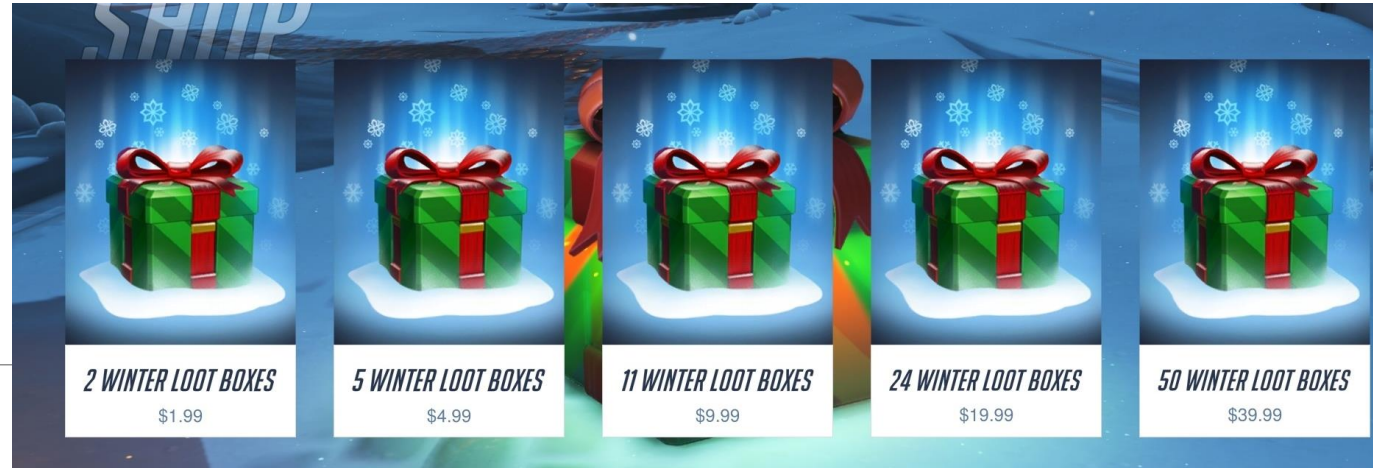
ŽÁNŘ

PEGI (Pan European Game Information)

PLATEBNÍ MODEL

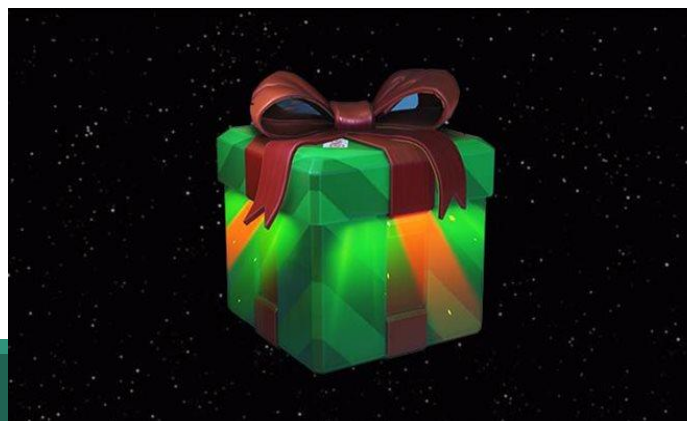
- Premium
- Freeware
- Shareware
- Freemium

LOOTBOX



- bedna s překvapením, která obsahuje různé předměty či aktivity s různě širokým uplatněním
- **významné či naopak naprosto bezvýznamné prvky pro hru**
- příkladem může být získání zbraně, vylepšení vzhledu či specifický tanec nebo gesto herní postavy na konci hry
- jde o ingame prodej s vysokým faktorem náhody, který se velmi podobá hazardu, a tak může u dětí a dospívajících, kteří hrají digitální hry s výskytem lootboxů, rozvíjet hazardní chování
- v některých zemích jsou ve hrách **zakázané**
- **někdy v životě si lootbox koupilo 19 % českých adolescentů (dle našich výsledků)** (měřeno metodou DHDH)

LOOTBOXY – UKÁZKY



Paysafecard?



Takto jednoduše funguje paysafecard



VYHLEDÁVÁNÍ

Pomocí funkce hledání si vyhledejte [nejbližší prodejní místo](#).



ZAKOUPENÍ

Zde si kupte paysafecard. Můžete si vybrat PIN kódy v nominálních hodnotách 100, 300, 1 000 nebo 2 000 CZK.



PLATBY

Platěte online v [tisících podporovaných e-shopech](#) zadáním 16místného PIN kódu paysafecard.

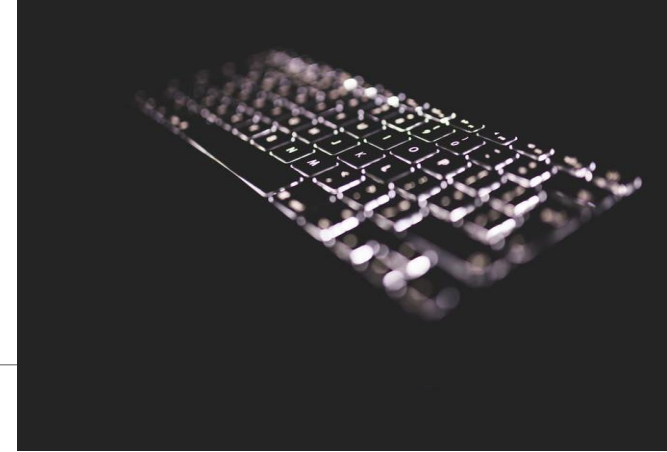
- získáno z <https://www.paysafecard.com/cs-cz/produkty/paysafecard/>

PAYSAFECARD



- karta, prostřednictvím které je možné provádět online platby
- je možné platby ve hrách realizovat, aniž by jedinec musel vlastnit platební účet u banky
- kartu lze zakoupit v hodnotě 100, 300, 1 000 nebo 2 000 Korun českých na různých veřejných místech – v trafikách, benzínkách, supermarketech aj.
- **platbu kartou paysafecard využilo 26 % dotazovaných českých dospívajících**

PORUCHA HRANÍ INTERNETOVÝCH HER (INTERNET GAMING DISORDER, IGD - dle DSM V)



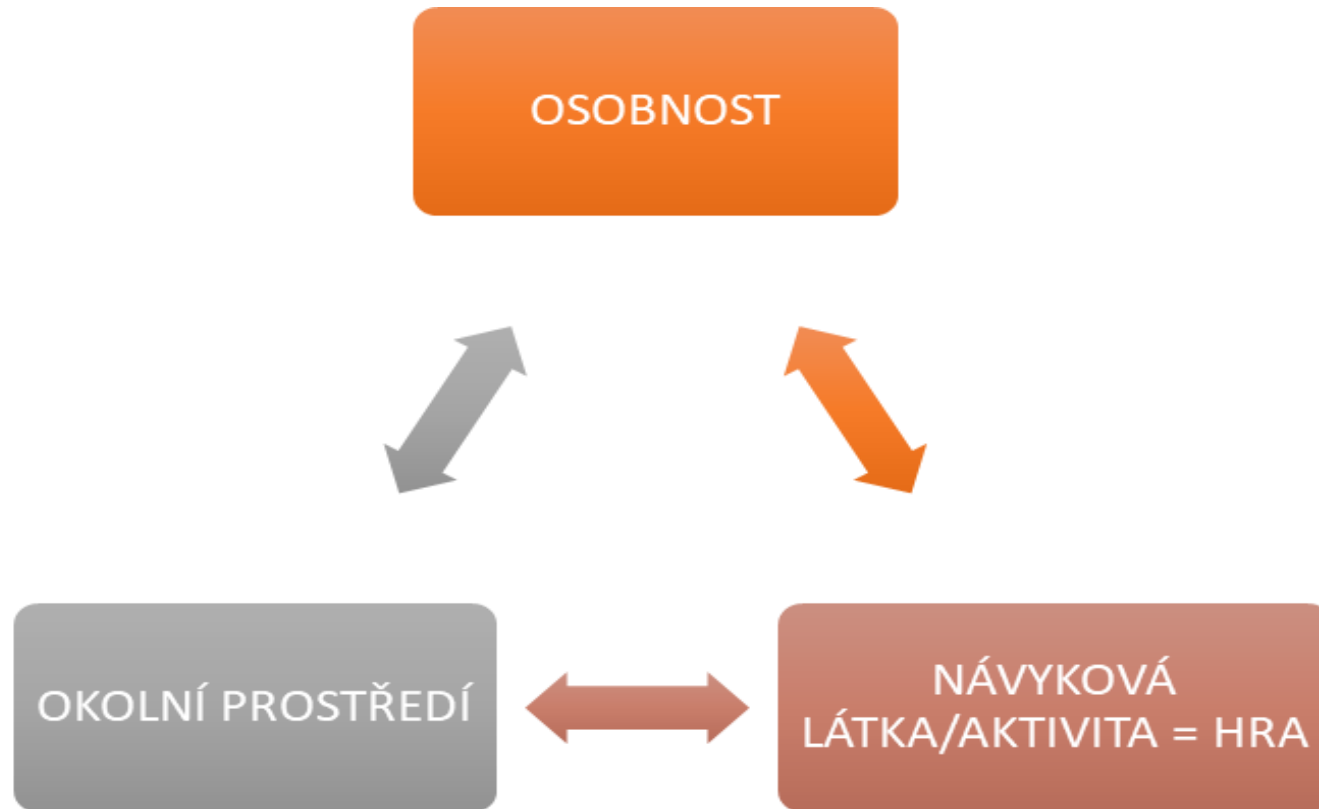
Vyznačuje se 5 či více kritérii v období 12 měsíců:

- 1) Nadměrné zabývání se hraním her po internetu
- 2) Příznaky odvykacího stavu při odnětí internetových her
- 3) Tolerance – potřeba trávit více času hraním her
- 4) Neúspěšné pokusy kontrolovat svoji účast v internetovém hraní her
- 5) Hraní po internetu vedlo ke ztrátě zájmu o jiné koníčky a formy zábavy
- 6) Pokračování v nadměrném hraní navzdory zjištěným problémům s tím spojeným
- 7) Klamání rodičů, terapeutů a dalších osob v souvislosti s rozsahem hraní her po internetu
- 8) Hraní her po internetu je používáno k úniku nebo úlevě od špatné nálady
- 9) V důsledku hraní her po internetu došlo k ohrožení nebo ztrátě významného vztahu, zaměstnání, studia nebo možnosti kariérního postupu

HRÁČSKÁ PORUCHA (dle MKN 11)

- HP je charakterizovaná trvalým nebo opakujícím se herním chováním (hraním digitálních her nebo videoher), jež může být online (přes internet) nebo offline a které je manifestované těmito symptomy:
 - 1) narušení kontroly během hraní (týkající se např. začátku, frekvence, trvání, ukončení)**
 - 2) hraní má prioritu nad ostatními zájmy a denními aktivitami**
 - 3) pokračování nebo zvyšování hraní přes výskyt negativních dopadů**
- příznaky musí být patrné více než 12 měsíců či doba trvání může být zkrácena v případě, že diagnostické požadavky jsou naplněny a symptomy jsou závažné
- schváleno v červnu 2018, Oficiální užívání 11. revize MKN je v České republice plánováno od 1. 1. 2022.

MODEL ZÁVISLOSTI NA DIGITÁLNÍCH HRÁCH



TYPY HRÁČŮ

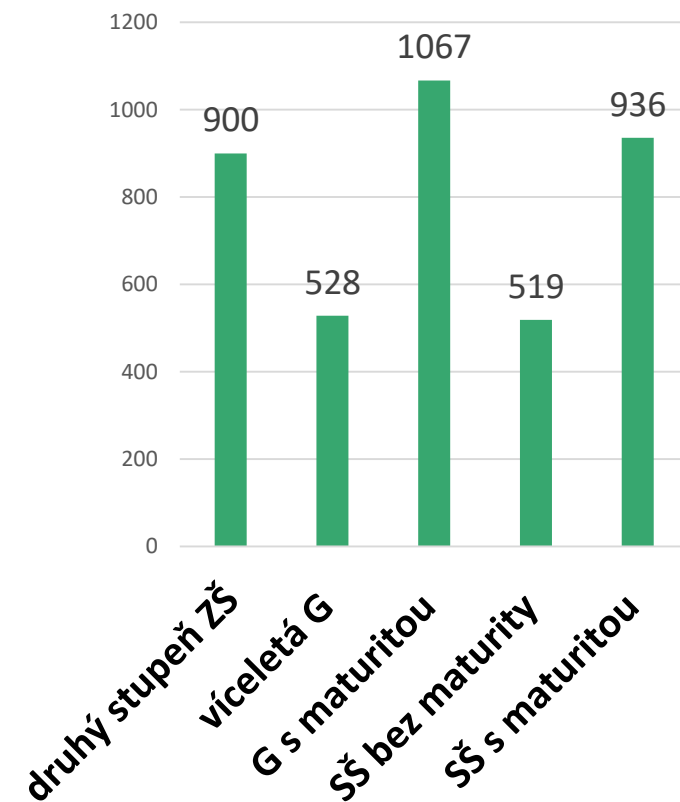
- 1) BEZPROBLÉMOVÉ HRANÍ
- 2) PROBLEMATICKÉ HRANÍ
- 3) ZÁVISLOSTNÍ HRANÍ

POČET KATEGORIÍ, KTERÉ DIFERENCUJÍ NÁSLEDUJÍCÍ DIAGNOSTICKÉ NÁSTROJE

- IGD – dvě kategorie
- CSV-S – tři kategorie
- DHDH – tři kategorie

CELOREPUBLIKOVÁ STUDIE

- celorepublikové reprezentativní **dotazníkové šetření** s cílem zmapování stavu v ČR (v roce 2018)
- do projektu byly zapojeny dvě skupiny:
 - **skupina českých adolescentů** (1940 chlapců a 2010 dívek) – **celkem 3950 respondentů**
 - **skupina hráčů** (100 chlapců a 21 dívek)
- do výzkumu byli zapojeni adolescenti ve věku **11-19 let** (průměrný věk normového soboru byl 15,73 let)
- adolescenti byli ze všech krajů České republiky
- 48 škol



POUŽITÉ NÁSTROJE

- **Škála pro měření chování souvisejícího s hraním počítačových her CSV-S**, v originále Skala zum Computerspielverhalten bei Kindern und Jugendlichen (Wölfling, Müller & Beutel 2011)
- **Internet Gaming Disorder (IGD) - diagnostická kritéria poruchy hraní internetových her dle DSM-5** (DSM, 2015)
- **Dotazník hraní digitálních her (DHDH)** (Suchá, Dolejš, & Pipová, 2017)
- **Dotazník typu her** (Suchá & Dolejš, 2017)
- **Sociodemografické otázky** (typ školy, věk, pohlaví atd.)
- + další diagnostické nástroje – SIDS, BPQA aj.

VÝSLEDKY

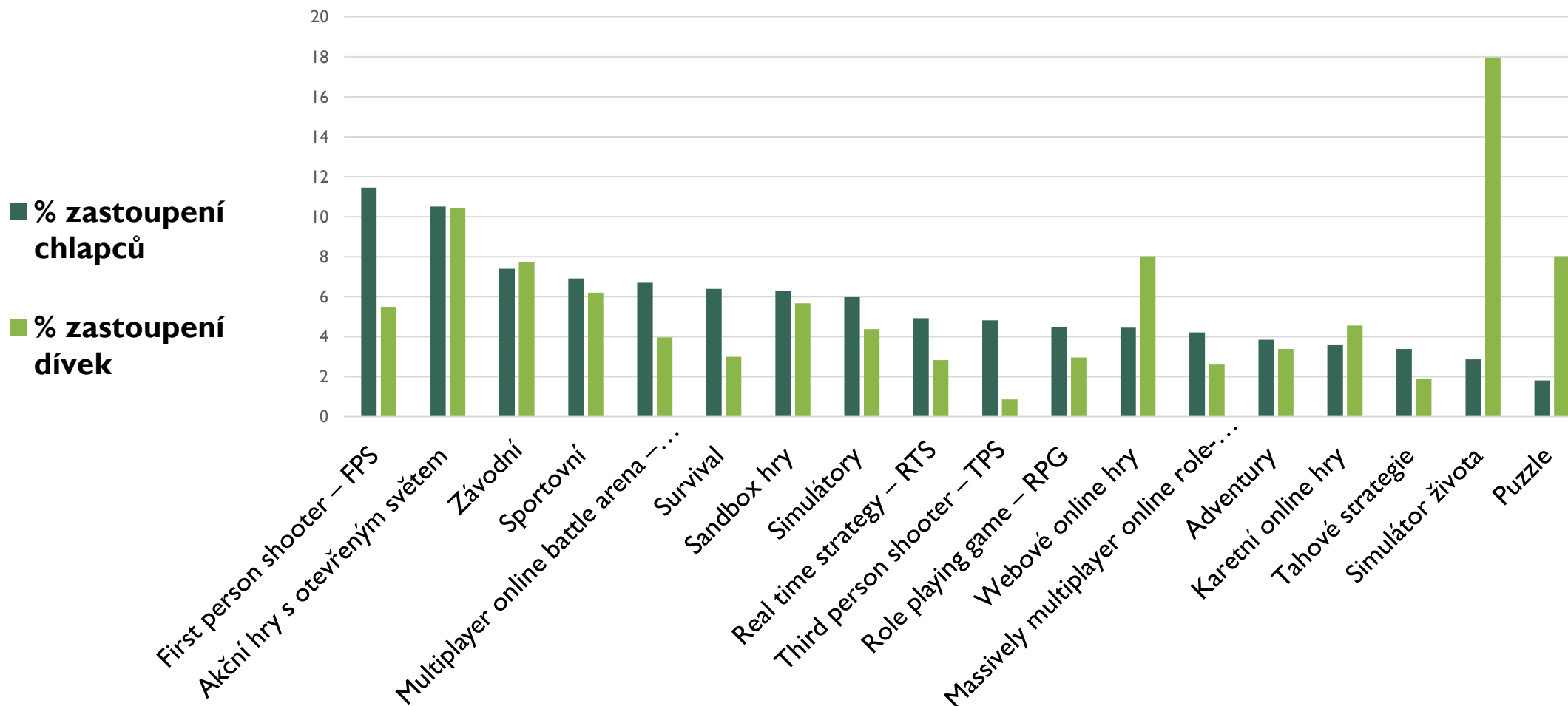


ZAČÁTEK HRANÍ DLE VĚKOVÝCH KOHORT

Věk	N	M (věk začátku hraní)	SD
11 let	68	7,66	1,92
12 let	190	8,22	1,86
13 let	334	8,27	2,27
14 let	378	8,79	2,31
15 let	507	8,80	2,62
16 let	713	9,00	2,69
17 let	618	9,18	2,95
18 let	474	9,16	3,06
19 let	242	9,51	2,98

NEJOBĽÍBENĚJŠÍ HERNÍ ŽÁNRY V ČR

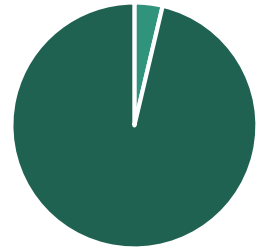
- **Chlapci:** first person shooter (FPS), akční hry s otevřeným světem a hry se závodní tematikou
- **Dívky:** simulátory života, akční hry s otevřeným světem, puzzle a webové online hry



PORUCHA HRANÍ INTERNETOVÝCH HER

Dle kritérií IGD (obsahuje 9 kritérií, 5 musí být splněno)

- v normového soboru 3,70 % adolescentů
- mezi hráči 6,14 % adolescentů



Prevalence IGD dle pohlaví (celkový norm. soubor)

- chlapci 5,99 %
- dívky 1,50 %

Dle typu vzdělávání

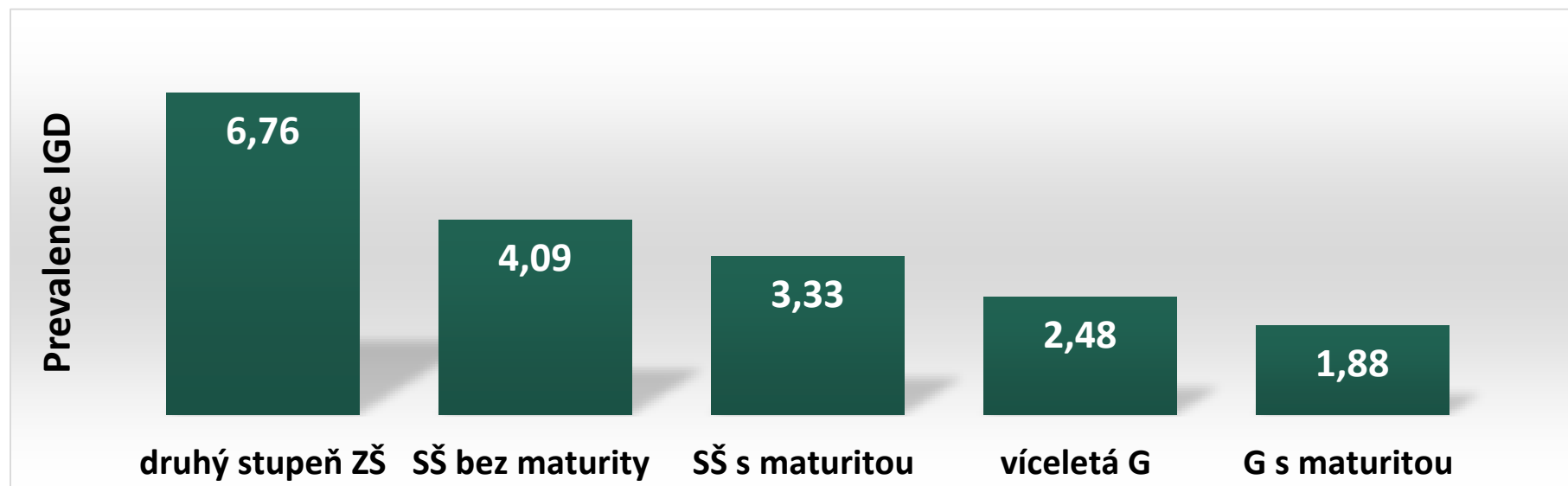
- u základního vzdělání vykazuje 5,17 % znaky závislosti
- u středoškolského stupně jde o 2,87 %

PORUCHA HRANÍ INTERNETOVÝCH HER

Závislí hráči digitálních her

- na základních školách do skupiny závislých spadá **6,76 %**
- studenti učebních oborů - je závislých **4,09 %**
- středoškoláci s maturitou - **3,33 %**
- žáci z nižších gymnázií - **2,48 %**
- žáci gymnázií s maturitou - **1,88 %**

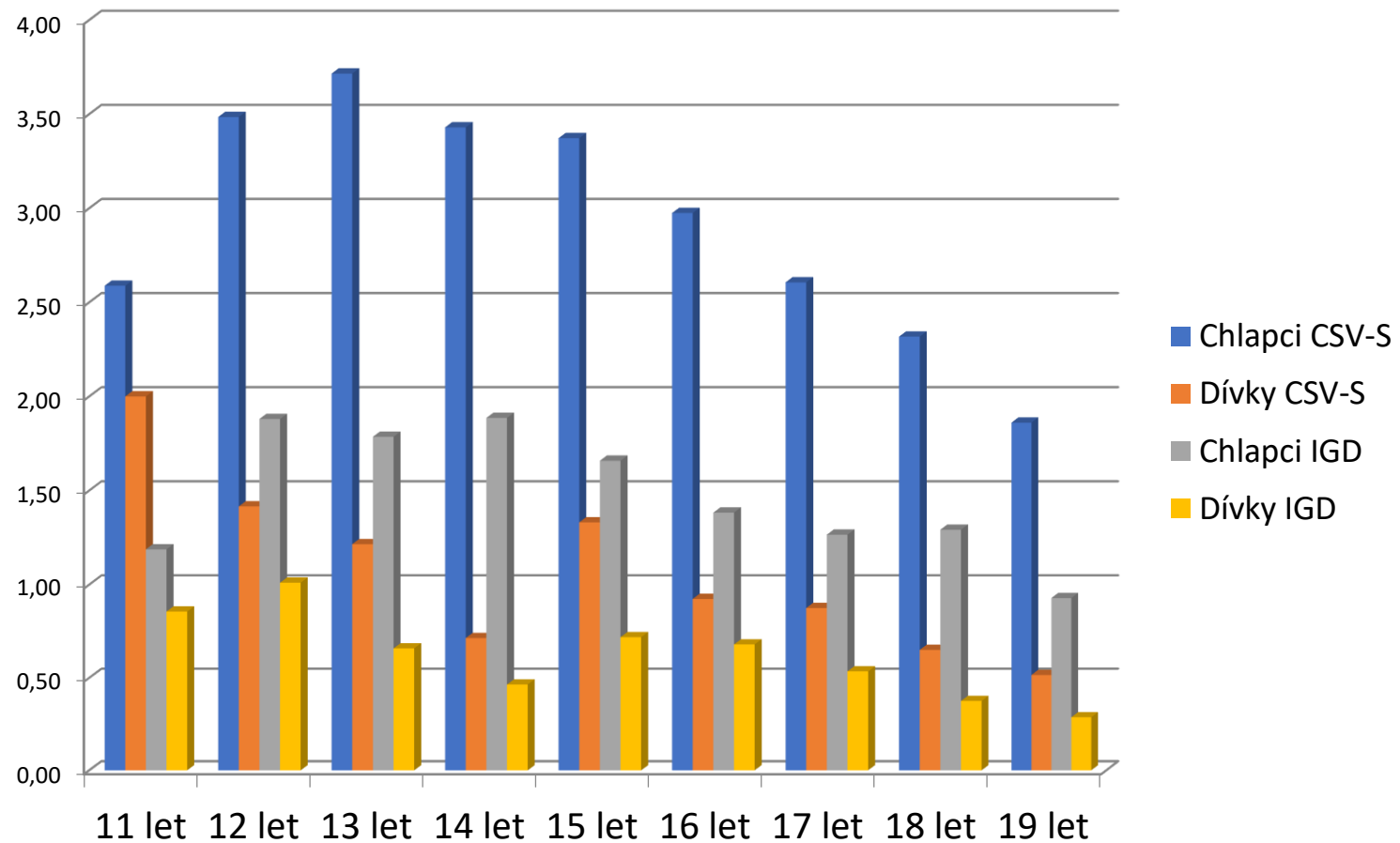
Nejrizikovější skupina - chlapci ze základních škol, následují je chlapci ze středních škol



HRANÍ DLE VĚKU

Nejvyšších hodnot dosahují (nejrizikovější)

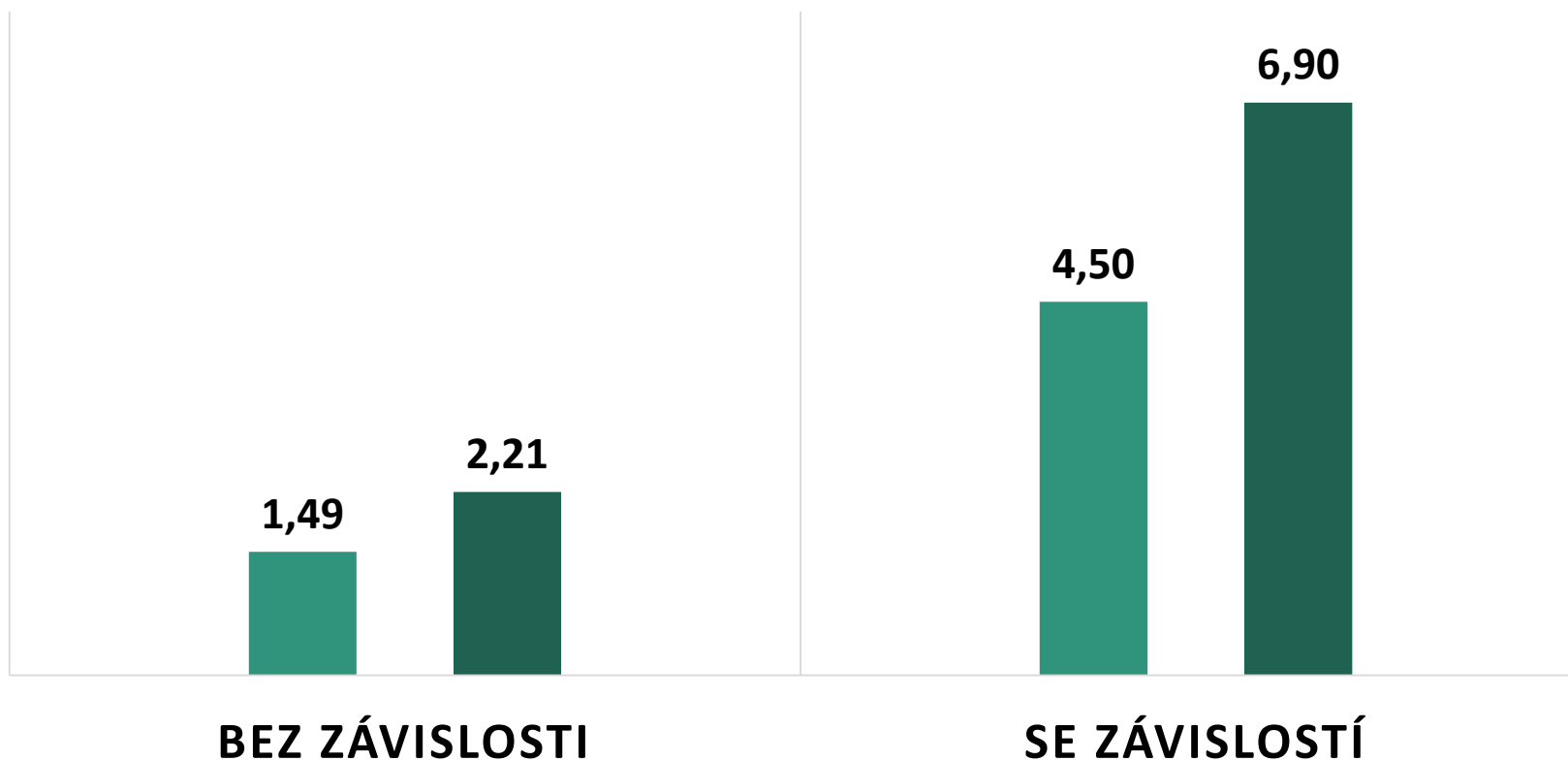
- chlapci 12–14 let
- dívky ve věku 11, 12, 13 a 15 let
- od 15. roku života dochází ke snižování symptomů



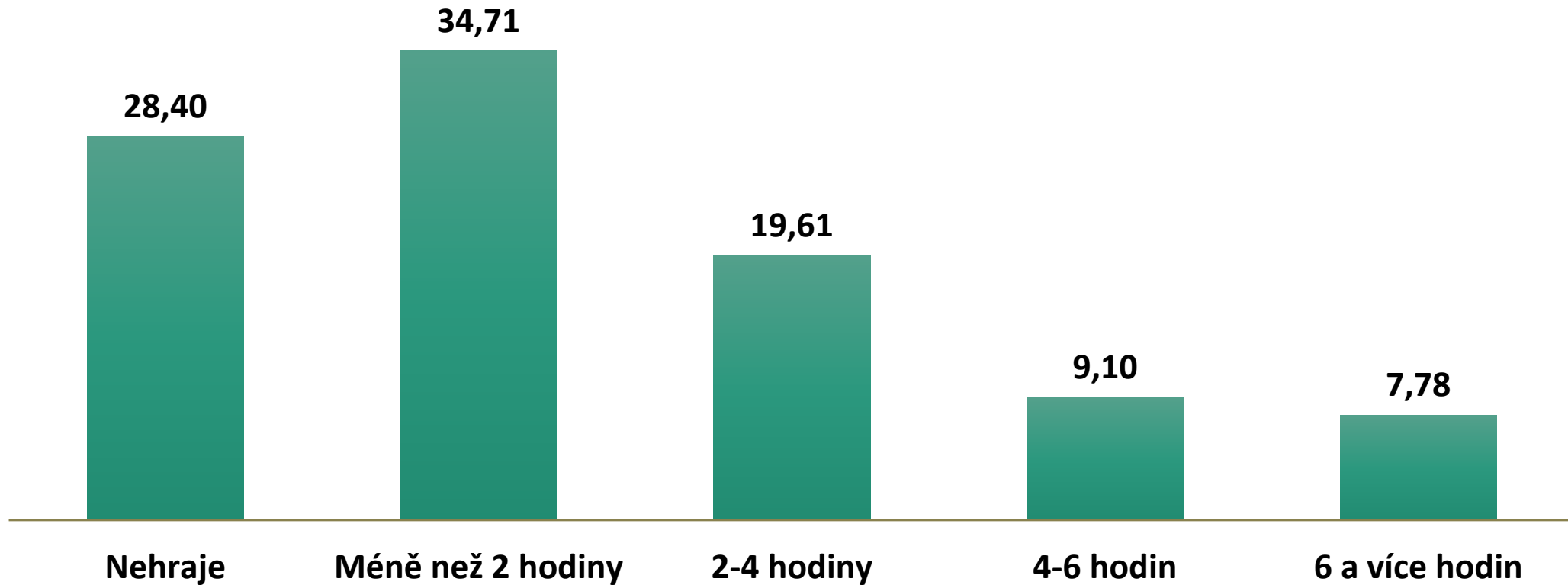
DOBA TRÁVENÁ HRANÍM

(v hodinách a rozděleno dle IGD)

■ Průměr za pracovní den ■ Průměr za víkendový den



ZASTOUPENÍ RESPONDENTŮ (V %) PODLE POČTU HODIN STRÁVENÝCH HRANÍM



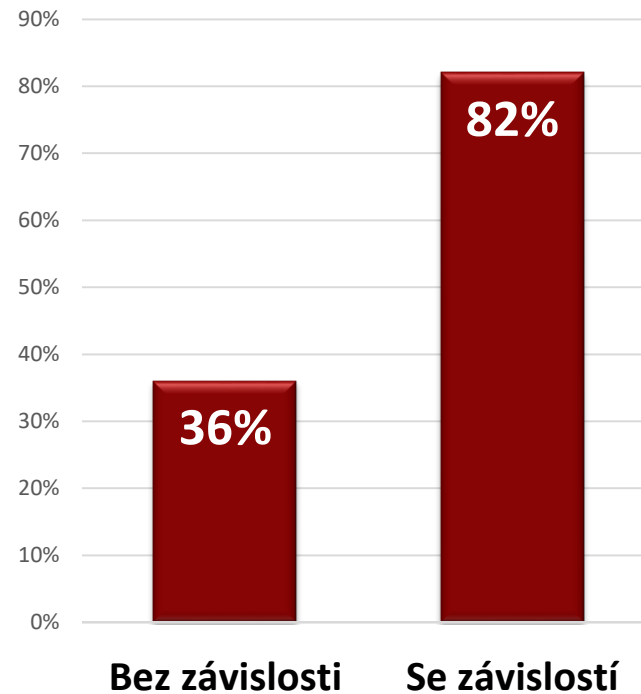
VYBRANÉ OBTÍŽE RESPONDENTŮ Z NORMOVÉHO SOUBORU

(rozdělení do skupin na základě IGD)

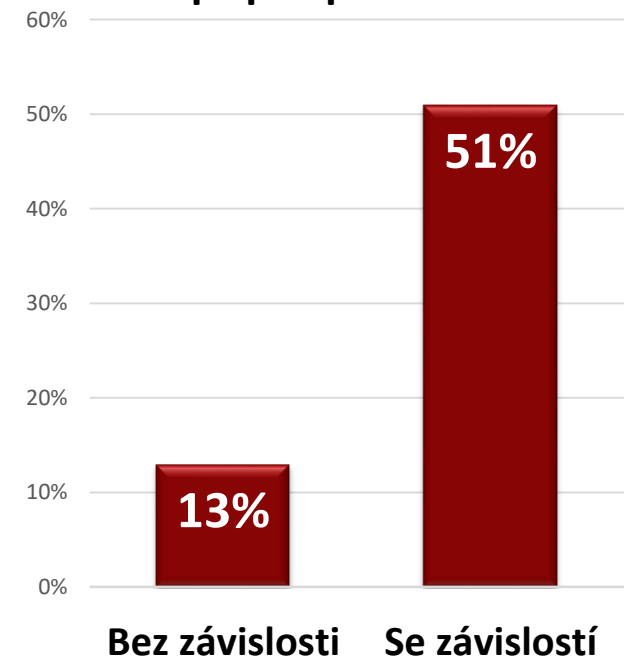
Problémy ve škole



Hraní za účelem spravení nálady



Problémy s rodinou/s partnerem, příp. s přáteli



VYBRANÉ OBTÍŽE RESPONDENTŮ Z NORMOVÉHO SOUBORU

Zaplatil/a sis někdy ve hře box s bonusy, u kterého ses ale chtěl/a nechat překvapit, co v něm bude, např. loot box?



Trávíš svůj čas o víkendu hlavně hraním?



Hraješ v noci (od 22 hodin)?



Hraješ počítačové hry více než 4 hodiny denně?



Stává se ti, že překračuješ čas určený na hraní (např. chtěl/a jsi hrát do 8 hodin a hraješ do 9 hodin)?



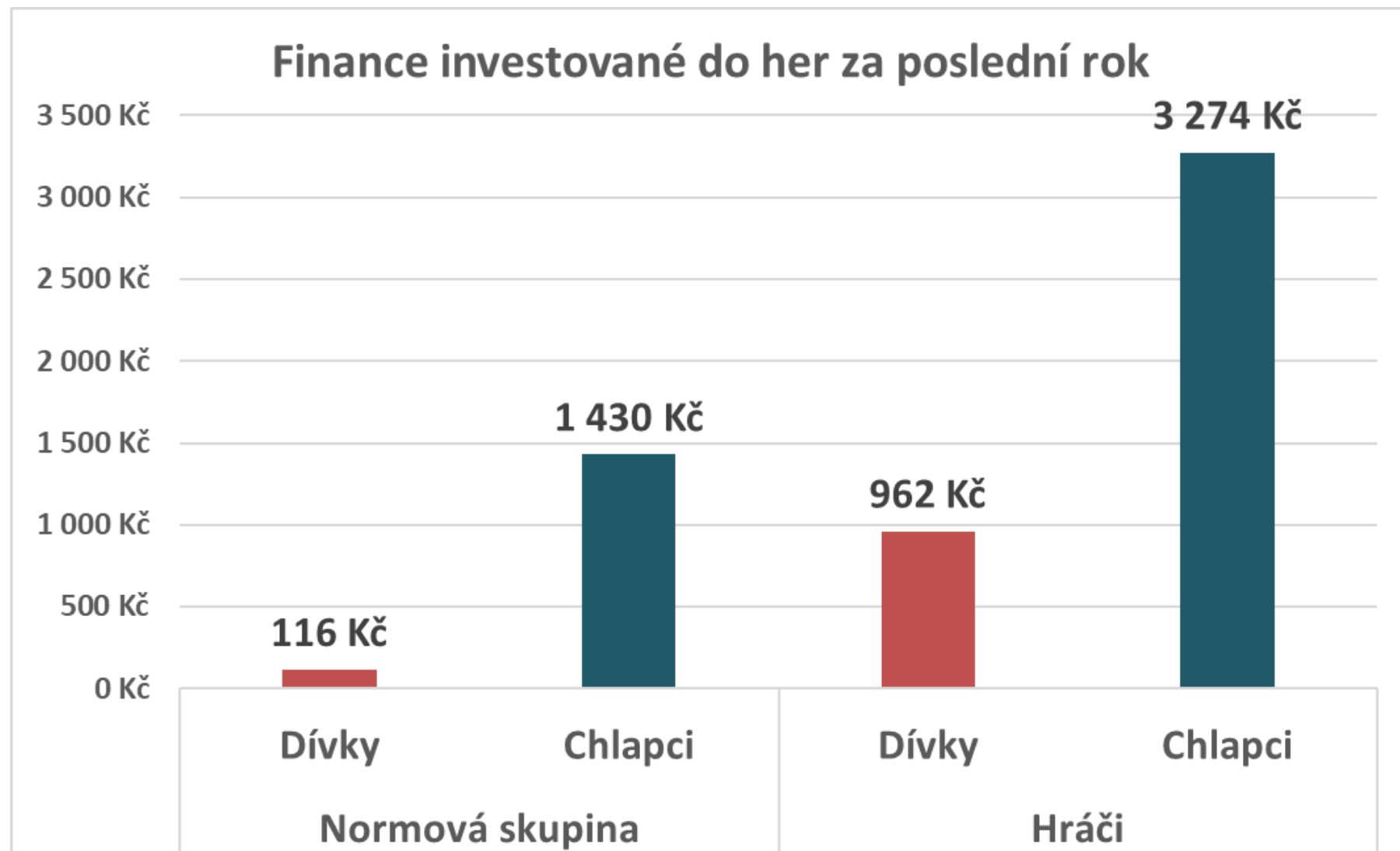
■ Bez IGD
■ S IGD

HRANÍ HER A VZTAH K OBEZITĚ

- vztahy Body mass index (BMI) a průměrný čas hraní za den

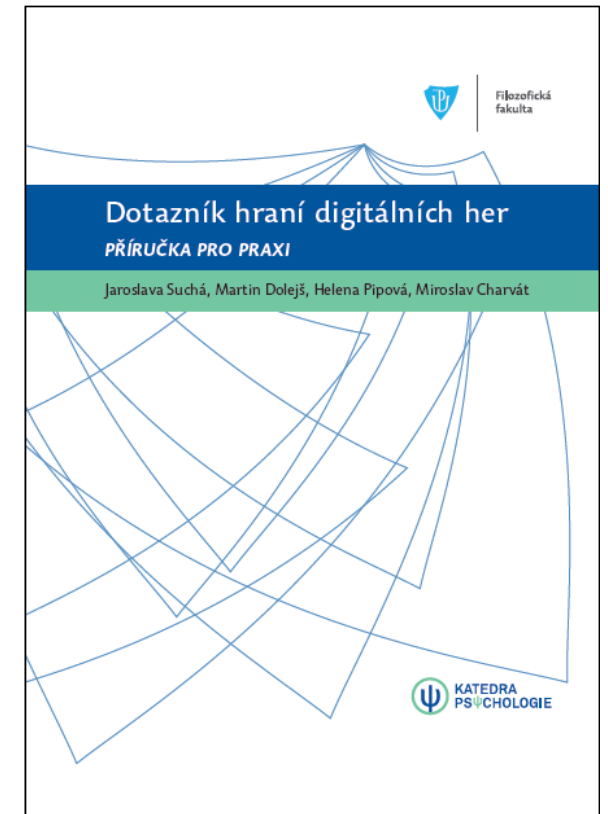
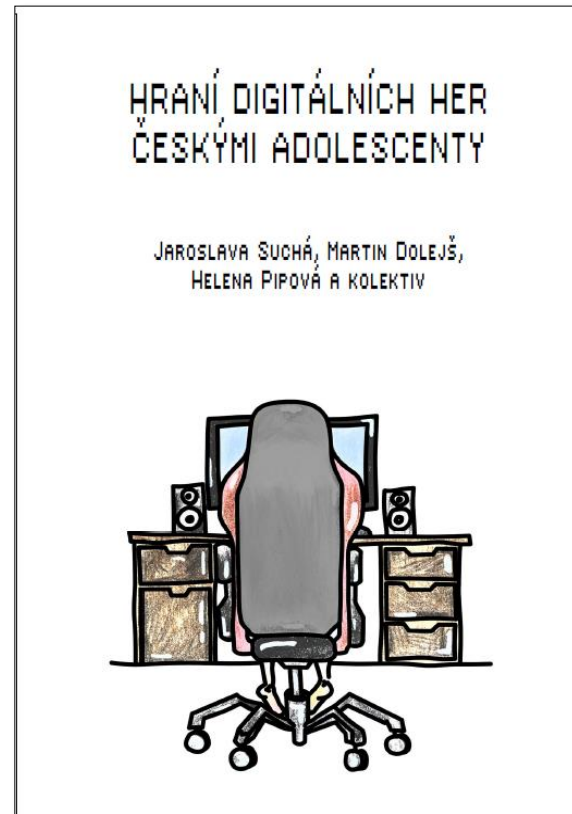
Body mass index (BMI)	Průměrný čas hraní za den
Běžná (zdravá) váha	1 hodina 52 minut
Nadváha	2 hodiny 26 minut
Obezita prvního stupně	3 hodiny 23 minut
Obezita druhého stupně	4 hodiny 27 minut

FINANCE



PUBLIKACE A DIAGNOSTICKÁ METODA

- Suchá, J., Dolejš, M., Pipová, H., Maierová, E., & Cakirpaloglu, P. (2018). **Hraní digitálních her českými adolescenty**. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. (volně ke stažení)
- Suchá, J., Dolejš, M., Pipová, H., & Charvát, M. (2019, v tisku). **Dotazník hraní digitálních her (příručka pro praxi)**. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.



PUBLIKACE

- Suchá, J., Dolejš, M. & Pipová, H. 2019. Hraní digitálních her u českých adolescentů. Zaostřeno 5 (4), 1–16.

HRANÍ DIGITÁLNÍCH HER U ČESKÝCH ADOLESCENTŮ

Svět her se s vývojem technologií výrazně proměnil a nabyl nové podoby. V současnosti se ukazuje, že pro děti a dospívající se jednou z nejoblíbenějších volnočasových aktivit stává hraní digitálních her, tj. elektronických her, které lze hrát prostřednictvím počítače, mobilního telefonu, tabletu, herní konzole a dalších. Toto číslo Zaostřeno přináší přehled aktuálního stavu hraní digitálních her u českých adolescentů získaného prostřednictvím reprezentativního celorepublikového výzkumu mezi 3950 respondenty ve věku 11–19 let realizovaného Katedrou psychologie Univerzity Palackého v Olomouci v roce 2018. Použité standardizované škály poskytují první odhady prevalence výskytu poruchy související s hraním digitálních her v populaci adolescentů a odhady populace v riziku závislosti na hraní her v ČR.

Digitální hry: teorie

Vymezení digitálních her

Na základě analýzy dostupných informací a definic lze říci, že digitální hry jsou elektronické hry, které lze hrát prostřednictvím různých zobrazovacích zařízení, mezi něž patří např. počítač, mobilní telefon, tablet, herní konzole a další. Jedná se o nadřazený pojem k videohram, počítačovým hrám, internetovým hrám, mobilním hrám aj. Hraní těchto digitálních her lze označit anglickým výrazem gaming. Hraní takových her probíhá ve virtuálním světě nebo v augmentované (podřízené) realitě.

Digitální hry se mohou dělit podle různých kritérií. Existují hry pro jednoho hráče (singleplayer) nebo pro více hráčů (multiplayer). Některé hry nabízejí obě možnosti. Některé hry lze hrát v offline režimu, jiné naopak je možné hrát jen při připojení na internet (online). Digitální hry se také dají dle platebního modelu na tzv. premium hry (placené hry), freemium hry (jsou volné ke stažení, ale nabízejí různá vylepšení pro hráče, která jsou již placená), shareware hry (jsou zdarma jen na určitou dobu nebo do nějaké úrovně hry) a freeware hry (jsou ke stažení zdarma a bez dalších omezení). Hry lze rozlišovat také podle herních žánrů. Jsou to včetně příkladů korekčních her), např. na adventury (Machinarium, Star Trek), hry s otevřeným světem (Grand Theft Auto - GTA),

Obsah

Digitální hry: Teorie

Studie zaměřená na hraní digitálních her mezi českými adolescenty

Prevalence hraní digitálních her

Problémové hraní digitálních her

Další aspekty hraní digitálních her

Databank hraní digitálních her (DHDH)

kontrní online hry (Call of Duty, Counter-Strike), hry na hodiny (RPG, tzv. role-playing games; Final Fantasy, Záhadač), včetně her na hodiny pro více hráčů (MMORPG, tzv. massively multiplayer online role-playing games; World of Warcraft, Metin 2) či strategické hry pro více hráčů v prostředí fantasy anebo (MOBA, tzv. multiplayer online battle arena; League of Legends, Dota), hry o přežití (survival; PlayerUnknown's Battlegrounds - PUBG, Fortnite), puzzle (Candy Crush Saga, Portal) a strategické hry vyžadující myšlení a volbu strategie (Clash of Clans, Age of Empires), střelby (shooting games; Call of Duty, Counter-Strike), simulátory (The Sims, Euro Truck simulator), sportovní hry (FIFA, NHL) a závadní hry (Need for Speed, Gran Turismo).

KONTAKT

Katedra psychologie

Filozofická fakulta

Univerzita Palackého v Olomouci

Křížkovského 10

771 80 Olomouc



Univerzita Palackého
v Olomouci

Mgr. Jaroslava Suchá – jaroslava.sucha@upol.cz

LITERATURA

- Anderson, C. A., Berkowitz, L., Dimerstein, E., Huesmann, L. R., Johnson, J. D., Linz, D., Malamuth, N. M., & Wartella, E. (2003). The influences of media violence on youth. *Psychological Science in the Public Interest*, 4, 81-110.
- Chomynová, P., Csémy, L., Mravčík, V. (2016). *Evropská školní studie o alkoholu a jiných drogách (ESPAD) 2015*. Praha: Úřad vlády České republiky.
- DSM-5: Diagnostický a statistický manuál duševních poruch. (2015). *DSM-5: Diagnostický a statistický manuál duševních poruch (První české vydání)*. Praha: Hogrefe - Testcentrum.
- Eversole, M., Collins, D. M., Karmarkar, A., Colton, L., Quinn, J. P., Karsbaek, R., Hilton, C. L. (2016). Leisure activity enjoyment of children with autism spectrum disorders. *Journal Of Autism And Developmental Disorders*, 46(1), 10-20. doi:10.1007/s10803-015-2529-z
- Nešpor K., Csémy L.: Zdravotní rizika počítačových her a videoher. *Čes. a slov. Psychiat.*, 103, 2007, No. 5, pp. 246–250.
- Proctor, M. H., Moore, L. L., Gao, D., Cupples, L. A., Bradlee, M. L., Hood, M. Y., & Ellison, R. C. (2003). Television viewing and change in body fat from preschool to early adolescence: The Framingham Children's Study. *International Journal Of Obesity And Related Metabolic Disorders: Journal Of The International Association For The Study Of Obesity*, 27(7), 827-833.
- Roberts, J. D., Rodkey, L., Ray, R., Knight, B., & Saelens, B. E. (2017). Electronic media time and sedentary behaviors in children: Findings from the Built Environment and Active Play Study in the Washington DC area. *Preventive Medicine Reports*, 6, 149–156. doi:10.1016/j.pmedr.2017.02.021
- Suchá, J., Dolejš, M., Pipová, H., Maierová, E., & Cakirpaloglu, P. (2018). *Hraní digitálních her českými adolescenty*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci
- Wolf, M. (2012). *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*. Santa Barbara, CA: ABC-CLIO.

A child with dark hair is seen from behind, looking at a framed picture on a wall. The picture is a black and white photograph of a group of people. The text "DĚKUJI ZA POZORNOST" is overlaid in white, bold, sans-serif font across the center of the image. A thin white horizontal line is positioned below the text.

DĚKUJI ZA POZORNOST