

Univerzita Karlova v Praze
Pedagogická fakulta

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

2020

Tomáš Vlha

Univerzita Karlova v Praze
Pedagogická fakulta
Katedra psychologie

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Školní úspěšnost hráčů digitálních her na vysokých
školách

School success of digital game players at
universities

Tomáš Vlna

Vedoucí práce: Mgr. Ondřej Hrabec, Ph.D.

Studijní program: Psychologie a speciální pedagogika

Studijní obor: Psychologie

Rok obhajoby: 2020

Poděkování

Mé poděkování směřuje k vedoucímu této práce, p. Mgr. Ondřeji Hrabcovi, Ph.D., za jeho ochotu, trpělivost, dobré rady a připomínky k práci, bez nichž by neměla podobu, jakou má. Další díky patří všem respondentům, kteří se na výzkumu podíleli a bez kterých by práce nemohla vzniknout.

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracoval samostatně, že jsem řádně citoval všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.

*V Praze dne:
7. 12. 2020*

.....
Jméno autora

Abstrakt

Tato bakalářská práce se formou kvalitativní studie zabývá vztahem mezi intenzivním hraním digitálních her a studiem vysoké školy u sedmi studentů. Mapuje jejich subjektivní náhled na souběh obou těchto časově náročných aktivit a zkoumá strategie, které si respondenti k jejich zvládnutí vybudovali. Dále se zabývá případnými dovednostmi a schopnostmi získanými při hraní her, které bylo možné nějakým způsobem využít při studiu. V neposlední řadě výzkum také popisuje určité negativní dopady na vysokoškolské studium, které s sebou může aktivní hraní her přinášet.

Klíčová slova:

školní úspěšnost, hraní digitálních her, vysoké školství, náhled, strategie

Abstract

This bachelor thesis is a qualitative study of relationships between intensive playing of digital games and university study, which is based on inquiry of seventh selected university students. Their opinion of concurrence between these two time consuming activities, i.e. gaming and study, was recorded and student strategies to manage both these activities were examined. Next, potential skills and abilities acquired by gaming which could be utilized in the university study is discussed. Finally, certain negative impacts of active gaming on university study are described.

Keywords:

academic achievement, digital gaming, higher education, opinion, strategies

Obsah

Úvod:	8
1 Teoretická část.....	9
1.1 Hra	9
1.1.1 Definice hry a počítačové hry	9
1.1.2 Typologie počítačových her	10
1.1.3 Definice hráče a jejich typologie	11
1.2 Počítačové hry a studium	12
1.3 Počítačové hry a jejich vliv	13
1.3.1 Pozitivní vlivy	14
1.3.2 Negativní vlivy	15
2 Empirická část	18
2.1 Motivace, cíle výzkumu a výzkumné otázky	18
2.1.1 Motivace	18
2.1.2 Cíle výzkumu	18
2.1.3 Výzkumné otázky	18
2.2 Metoda výzkumu	19
2.2.1 Cílová skupina	19
2.2.2 Metody sběru dat.....	19
2.2.3 Respondenti a shrnutí rozhovorů	20
2.3 Výsledky výzkumu a jejich interpretace	28
2.3.1 Subjektivní názhledy respondentů na jejich hráčství v souvislosti se studiem	28
2.3.2 Strategie zvládnání VŠ studia při aktivním hráčství respondentů	34
3 Diskuse a závěr.....	40
3.1 Diskuse	40
3.2 Závěr	42
Seznam použité literatury:	43

Seznam příloh:.....46

Úvod:

Vliv počítačů a moderních technologií na člověka je pro dnešní dobu charakteristický. Pronikají do různých oblastí lidského života a týkají se v podstatě všech věkových kategorií. Jednou z činností přímo spojenou s moderními technologiemi a internetem je hraní počítačových her. Také nezanedbatelná část studentů vysokých škol se této aktivitě intenzivně věnuje. Pro mnohé je hraní podstatnou součástí života a právě na ně byl tento výzkum primárně zaměřen. Někteří z nich tuto svoji aktivitu nazývají zálibou, jiní své hráčství označují dokonce za závislost. Je pro ně výplní času, relaxací, vášní, nebo dokonce prostředkem k výdělku. Dle mnohých výzkumů může hraní počítačových her přispívat k pozitivnímu rozvoji osobnosti. Určité typy digitálních her mohou zlepšovat hráčovy schopnosti a dovednosti. Pomáhají například specifickému rozvoji některých kognitivních funkcí a také v oblasti emoční. Na druhou stranu jsou s hráčstvím spojeny i některé rizikové faktory. Jsou to především negativní dopady na fyzické i psychické zdraví hráče. Zejména se však jedná o přílišné trávení času hraním na úkor jiných užitečnějších činností, v našem případě na úkor studia. Název práce hovoří o digitálních, potažmo tedy i počítačových hrách. V následujícím textu se bude objevovat především pojem počítačová hra a to z důvodu, že respondenti se věnovali především hraní na počítačích.

Tato bakalářská práce reaguje na poměrně vysoký počet hráčů počítačových her mezi mladými lidmi, potažmo studenty vysokých škol, a na důsledky, které intenzivní hraní digitálních her může přinést. Teoretická část práce definuje pojmy hra, počítačová hra a hráč. Věnuje se typologiím počítačových her i samotných hráčů podle různých kritérií. Rozlišit jednotlivé hráče je pro výzkum důležité z toho důvodu, že respondenti museli splňovat určité podmínky, aby mohli být do výzkumu zařazeni.

Teoretická část se dále zabývá rešerší prací na téma počítačové hry a studium a vlivy počítačových her na hráče. Shrnuje jak pozitivní vlivy popsané v literatuře, mezi něž patří vliv na sociální dovednosti, na kognitivní schopnosti i na proces učení se, tak i vlivy negativní, jako vliv na fyzický stav hráče, jeho sociální a psychický stav. A konečně se zabývá závislostí na počítačových hrách. Tato problematika je podrobněji rozebírána jakožto nejzávažnější stupeň patologického hráčství.

V empirické části práce se kvalitativně analyzují introspektivní výpovědi několika hráčů, kteří jsou zároveň studenty vysokých škol. V jednotlivých rozhovorech se ukazuje, jakým způsobem sami respondenti nahlíží na svoji hráčskou aktivitu, jak subjektivně hodnotí souběžné hraní digitálních her a zvládání vysokoškolského studia. Zkoumají se strategie, které si právě za tímto účelem vybuodovali. Práce si rovněž všímá dovedností či schopností získaných při hraní her, které je možné využít při studiu a zohledňuje určitá úskalí, která s sebou může hraní her přinášet.

1 Teoretická část

Slovník pojmů:

V úplném začátku je uveden slovník pojmů, které jsou v práci použity a jejich vysvětlení je podstatné pro porozumění a dobrou orientaci v následujícím textu. Ve světě počítačových her se většina z těchto pojmů běžně užívá a mnohdy pro ně neexistuje vhodný český ekvivalent.

Herní avatar – obvykle nějaká forma hrdiny, fiktivního charakteru nebo účtu, která hráče v herním prostředí reprezentuje.

Expení – sbírání expů (experience), česky zkušeností a tím posouvání svého hrdiny kupředu k vyšším úrovním

Levelování – sbírání vyšších úrovní prostřednictvím expení.

AFK – neboli away from keyboard, znamená, že hráč je přítomen v herním světě, ale není u klávesnice, nehraje. U některých her je možné hrát tímto způsobem a jenom čas od času ke hře přijít a zadat sérii úkonů. Někteří hráči toto také využívají k bojkotu, kažení hry ostatním hráčům nebo jiným účelům (čekání).

Klan, guilda – menší nebo větší skupina hráčů, kteří se v rámci jedné hry sdružují za různými účely. Bývá přítomna dlouhodobější spolupráce, určitá hierarchie a uplatňují se podobné principy skupinové dynamiky jako v běžném světě.

Flipping – nákup a rychlý prodej ve formě zisku

Steam – herní platforma

1.1 Hra

1.1.1 Definice hry a počítačové hry

Hry provázejí život lidí už od narození a pro jejich vývoj mají podstatnou funkci. Pomocí her se děti učí, baví či relaxují a také napodobují dospělé chování. U dospělých má hra nejčastěji relaxační či společenskou funkci.

Definice hry je přesto poměrně složitá a v dostupných pramenech nejednotná. Obecně lze říci, že hra je aktivní a dobrovolná činnost s cílem se zabavit nebo sytit různé potřeby.

Jednou z nejuznávanějších a nejrozšířenějších definic hry je definice popsána Johanem Huizingem, v jeho knize Homo Ludens.

Hra má smysl. Není racionální, je hluboce zakořeněná v emocích. Je svobodná a je „vystoupením“ z reálného života. „Hrajeme si a víme, že si hrajeme, tedy jsme něčím víc než jen rozumnými bytostmi, neboť hra je nerozumná.“ (Huizinga, 1980)

Huizingova teorie byla jinými autory v průběhu času prověřována, kritizována a doplňována. V současnosti existuje mnoho definic her. Jednu z nich například vytvořil Průcha (Průcha, 2009).

„Hra je specifickou formou činnosti. Člověk si hraje po celý život, avšak v dětském věku je vůdčím typem činnosti. Zahrnuje řadu aspektů: poznávací, procvičovací, emociální, pohybový, motivační, tvořivostní, fantazijní, sociální, rekreační, diagnostický, terapeutický.“

Hry mají různé formy a jsou provozovány různými způsoby. Jednou ze specifických forem hry, která se rozvíjí v současné době, je hra na počítači. V dnešním světě jsou počítačové hry značně rozšířeným fenoménem. Tak jako všechny typy her, i ty počítačové naplňují charakteristiky klasických herních definic (například dobrovolnost, zábava, pravidla). Oproti „přirozeným“ hrám však vykazují některá specifika. V první řadě jsou vždy uskutečňovány prostřednictvím moderních technologií, ať už počítačů, herních konzolí, tabletů nebo mobilních telefonů. S vývojem těchto technologií se posouvá také vývoj her a nové hry si také vyžadují stále dokonalejší techniku. Jsou stále složitější a graficky lépe zpracované. Pokorný (2002), vymezuje počítačové hry jako „*alternativní modely reálného světa, jako simulace jeho pravidel a vztahů.*“ V současnosti mnoho her probíhá prostřednictvím internetu.

1.1.2 Typologie počítačových her

Ve světě počítačových her se vyskytuje velká rozmanitost všech možných druhů a typů her. V krátkosti se podívejme na jejich typologii podle různých kritérií, pro kterou použijeme obvyklé anglické názvy, pro něž neexistují většinou české ekvivalenty. Respondenti tohoto výzkumu se nejvíce zabývali hraním MMORPG a MOBA her, které jsou dále rozvedeny.

1. Dělení dle počtu hráčů a využití internetového spojení:

Singleplayer – znamená, že hráč hraje sám podle předem daného scénáře, který vytvořili tvůrci hry.

Multiplayer – je hrou, kterou hraje více hráčů. Ti hrají buď spolu, nebo proti sobě.

Offline – jsou téměř výhradně singleplayer hry, nevyžadující připojení k internetu.

Online – jsou téměř výhradně multiplayer hry, hrané prostřednictvím internetu.

2. Dělení dle žánru:

Adventury, Akční hry, Arkády, Sportovní hry, Logické hry, Simulátory, Strategické hry
RPG hry

RPG, neboli Role Playing Games, jsou takové hry, v jejichž prostředí zastává hráč určitou roli. Taková role mívá obvykle charakter hrdiny, jehož hráč v průběhu herního času dotváří, obohacuje ho zkušenostmi a do jisté míry mu buduje vlastní svět, v rámci herního prostředí. Tyto hry bývají silně přitažlivé z důvodů jisté hráčovy identifikace s hrdinou, jehož roli zastává a určité míry svobody.

MMO hry

Massive Multiplayer Online – jak je patrné již z názvu, jsou MMO takovým typem her, při nichž se velké skupiny hráčů (často mnohatisícové komunity) propojují ve hře díky internetu a dohromady se podílejí na hraní hry. Hráči spolu komunikují, interagují, pomáhají si v dosažení rozmanitých cílů nebo proti sobě soupeří či bojují.

MMORPG a MOBA hry

Jsou spojením RPG a MMO her. Mají stejné charakteristiky jako RPG hry, liší se pouze v tom, že se hrají výhradně online v masových komunitách. Mezi MMO hrami jsou MMORPG jedny z nejrozšířenějších a nejoblíbenějších. MMORPG hry jsou z hlediska rizikovitosti závislostního chování na nejvyšších příčkách. Obdobně je tomu u MOBA (multiplayer online battle arena) her, ve kterých se hráči, obvykle v týmech, utkávají mezi sebou v aréně.

1.1.3 Definice hráče a jejich typologie

Počítačovým hráčem je jakýkoliv člověk hrající počítačovou hru. Pro účely tohoto výzkumu však bylo důležité stanovit charakteristiky, díky nimž lze hráče příležitostně oddělit od „skutečných“ hráčů. Ti berou hru jako podstatnou součást svého života. Doopravdy se o hraní zajímají a věnují hrám značné množství času a energie. U nich může mít hraní počítačových her reálný dopad na jejich studijní výsledky.

Pro účely tohoto výzkumu byla vybrána typologie, kterou ve své knize *Games: Technology, Industry, Culture* popsali Flew a Humpreys (2005). Jejich typologie přehledně dělí hráče do tří hlavních kategorií:

1. dle intenzity herního času
2. sociální kooperace
3. herní úrovně

Prchlik (2009) ve své práci tyto kategorie ještě rozšiřuje o jejich specifické archetypy, kterými jsou:

1. Kategorie – dle intenzity herního času:

- Příležitostný hráč
Hraním her se zabývá pouze okrajově. Jeho cílem obvykle bývá pouhá zábava. Příliš se nezajímá o prostředí hry ani o kontext nebo rozšířené informace. Různé hry, jakož i typy her, často střídá. Do studijních povinností tento typ hráčství zasahuje minimálně.
- Pravidelný hráč
Tento typ hráče tráví hrou obvykle větší množství času, kolem 2 až 5 hodin denně. Ve svých preferencích při výběru her bývá pečlivější a stálejší. Herní náplň virtuálního světa je pro něj podstatným faktorem pro hru. Pravidelný hráč je již svému hraní nucen přizpůsobovat ostatní aktivity což zahrnuje i studijní sféru.
- Hardcore hráč
Tento typ hráče se hraním zabývá pravidelně a se značnou intenzitou. Vynakládá na hru velké množství svého času, často na úkor jiných podstatných činností. Hrává denně a hraní věnuje i 6 až 12 hodin (v některých případech i více). Typické je zaměření se pouze na jeden typ hry, ve kterém se snaží dosáhnout nejvyšší úrovně. Taková intenzita hráčství zasahuje do hráčových aktivit a studijních výkonů značnou měrou a má potenciál ovlivňovat i hráčovo myšlení a plánování.

2. Kategorie – dle sociální kooperace:

- Teamový hráč

Má silnou potřebu být členem herní skupiny a jednat pro její dobro. Její úspěch je pro něj prioritou. V herním světě mívají obvykle navázané množství reálných vztahů, které jsou pro ně podstatné.

- Solitér
Spoléhá se více sám na sebe, nemá zvlášť velkou potřebu družít se nebo se obracet na radu a pomoc ostatních.

3. Kategorie - dle herní úrovně:

- Začátečník
Nový hráč, který nemá se hrou dostatek zkušeností, ještě neví, jak se v herním prostředí orientovat a chovat. Hrou je ovlivněn málo a je nepravděpodobné, že by se jeho herní zkušenosti mohly zásadně projevit ve studiu.
- Průměrný hráč
V herním prostředí tvoří tato kategorie největší skupinu. Takoví hráči se v něm již delší dobu pohybují. Ve hře se poměrně dobře orientují. Zkušenosti a dovednosti nabyté z her se v tomto případě mohou uplatňovat i v akademickém prostředí.
- Progamer
Profesionální hráč, pro kterého herní prostředí není jen pouhou zábavou či způsobem trávení volného času, ale bere jí jako zaměstnání nebo profesionální sport. Lidí na této úrovni se v populaci nachází minimum.
(Prchlík, 2009)

Pro účely tohoto výzkumu a přesnější možnost vymezení respondentů, bylo podstatné definovat novou kategorii - zkušeného hráče.

- Zkušený hráč
Hráč, kterého nelze označit jako „progamera“ z důvodu, že se obvykle hraním počítačových her neživí. Přesto nepatří mezi hráče průměrné, neboť jeho hráčské zkušenosti a dovednosti jsou na vyšší úrovni, někdy se téměř rovnají zkušenostem hráčů profesionálních. Z hlediska herní intenzity je většinou hardcorovým nebo pravidelným hráčem. Hry v jeho životě zastávají důležitou roli a jeho studia mohou být hraním významně ovlivněna.

Faktem je, že konkrétního hráče nelze striktně vymezit do určité kategorie, stejně jako nemůžeme brát tento výčet kategorií za zcela vyčerpávající. Hráči se mezi těmito kategoriemi pohybují nebo jimi prolínají dle svých osobnostních předpokladů, motivace, aktuálních možností v závislosti na čase a období jejich života. To je stěžejní právě u studujících hráčů, kteří jsou nuceni a schopni své hraní regulovat z důvodů přicházejících studijních nároků.

1.2 Počítačové hry a studium

Rozšiřující se fenomén hraní počítačových her s sebou přináší obavy ze zhoršování studijních výsledků hráčů. Mnohé výzkumy se tímto tématem zabývají a to u žáků, středoškolských i vysokoškolských studentů. Výsledky takových výzkumů nejsou jednotné. Například výzkum od Weaver, Kim, Metzger a Szendrey (2013) podporuje ideu negativních účinků her na školní úspěch. Zjišťuje významné rozdíly ve studijních průměrech mezi studenty, kteří se počítačovým hrám intenzivně věnovali, a těmi, kteří se jim věnovali málo nebo vůbec. Tato práce ukazuje, že intenzivně hrající hráči kvůli hrám často méně spí. To naznačuje, že jednotlivci dostatečně vhodným způsobem nezvládají svůj časový rozvrh, což

se následně promítá i do jejich studií. Tento jev může to být způsoben tím, že hráči při hraní ztrácejí o čase přehled. Také studie Khanmurzina, Cherdymova, Guryanova, Toriia, Sukhodolova, Tararina (2019) předkládá, že sedmdesát pět procent jejich účastníků uvedlo, že počítačové hry mají velký dopad na jejich každodenní rutinu, pokud kvůli nim jdou spát velmi pozdě.

Další studie podotýkají, že nelze přehlížet ani individuální předpoklady jednotlivých hráčů. Mnohé zahrnují jakožto prediktor pro akademický výkon inteligenci či uvažovací schopnosti. Větší význam než inteligence může mít schopnost sebeovládání. Intenzivní počítačová hráči s vysokou úrovní sebekontroly dokáží regulovat intenzitu hraní ve chvíli, kdy škola vyžaduje více pozornosti (např. ve zkuškovém období) a poté pokračovat v herních aktivitách (Duckworth Seligman, 2005). Výsledky se mohou lišit i v mnoha dalších faktorech, které hraní her a studium provází, jako jsou typy her, kterým se hráč věnuje, učební styl studentů, osobnostní charakteristiky hráčů, studijní orientace (na matematiku, jazykové předměty nebo motivace ke studiu (Weis, Cerankosky, 2010).

Hardcore hráči tráví méně času domácí přípravou. Výukové aktivity a přípravu na testy zanedbávají více než nehrající studenti. V důsledku toho mají ve škole horší výsledky. Empirické nálezy nabízejí určitou podporu tohoto pohledu. Například studenti, kteří intenzivně hrají, věnují ve všední dny v průměru o třetinu méně času domácí přípravě než ti, kteří na počítači nehrají (Cummings, Vandewater, 2007).

Jiné články a výzkumy naproti tomu hovoří o pozitivních účincích her (Posso, 2016). „Hraní online her může zlepšit akademický výkon teenagera“ (Williams, 2016). Lze nalézt důkazy o tom, že účinky využívání technologií studenty pro zábavu a hraní, mohou být pozitivní jak ve čtení, tak v matematice. Neposkytuje však důkazy na podporu tvrzení, že by používání počítačů pro zábavu a hraní her celkově způsobilo zvýšené úspěchy studentů (Bowers, Berland, 2013). Hráč se při hraní dobrovolně snaží překonávat překážky a výzvy, hra rozvíjí u hráče pocit nezávislosti. Učení se hraním vzdělávacích her má pozitivní dopad na akademické výsledky studentů a zvyšuje jejich výkonnost (Kao, Chiang, Sun, 2017). Je možné, že počítačové hraní může být do určité míry pro studenty přínosné z hlediska rozvoje dovedností a strategického myšlení (Bakker, van den Heuvel-Panhuizen, Robitzsch, 2015).

Naproti tomu hry, které jsou obzvláště pohlcující, nebo které penalizují absence v hraní, mohou snížit pravděpodobnost, že si studenti upraví herní čas, který potřebují využít k dostatečnému spánku a studiu (Schüler, 2012). Další možné vlivy počítačových her si přiblížíme v následující kapitole

1.3 Počítačové hry a jejich vliv

Obecně se k úloze počítačových her v moderní společnosti vyslovila řada autorů.

Hry rozvíjejí myšlení mladých lidí takovým způsobem, že je vhodné věnovat mu pozornost (Facer, 2006)

Počítačové hry dokáží v hráčích vyvolat silné emocionální prožitky a navodit neobvyklé stavy vědomí. (Kůra, 2014) Jak říkají různé výzkumy (Khanmurzina, R. R., Cherdymova, E. I., Guryanova, T. Y., Toriia, R. A., Sukhodolova, E. M., Tararina, L. I., 2019, Facer, 2006, Prensky, 2001) a samotní hráči, počítačové hry mají potenciál k rozvoji myšlení, znalostí a dovedností, které mohou být využity při studiu, nebo k saturaci různých potřeb hráčů. Hraní může studium ovlivňovat v mnoha směrech, ať už pozitivních či negativních. K negativním dopadům patří především prokrastinace a nebezpečí vzniku závislosti. Konkrétně si tato témata přiblížíme v následujících kapitolách.

1.3.1 Pozitivní vlivy

Dostál vidí přínos počítačových her jako nástroje, který může hráče dobře připravit na reálný život. *„Počítačové hry jsou velmi podobné dnešnímu světu. Nabízejí nepřeborné množství informací, jež musí člověk za krátký okamžik zpracovat a dospět k nejefektivnějšímu řešení. Nutí nás k orientaci v prostředí, které je nejasné a plné pravděpodobností. Hraní počítačových her nám dává jednu neocenitelnou možnost, která se v našem reálném světě vyskytuje velmi zřídka – korekci chyb. v počítačových hrách si můžeme vše vyzkoušet nanečisto.“* (Dostál, 2010)

1. Sociální dovednosti

Ukazuje se, že skrze onlinové, multiplayerové (především MMO) hry si hráči mohou značně rozšířit a zdokonalit své sociální dovednosti. V herním prostředí lze totiž navazovat vztahy s reálnými lidmi, na různých úrovních a za různými účely. Budují se vztahy v osobní rovině, vznikají přátelství i antipatie, vztahy spolupracující i soupeřící. Při hraní mezi hráči nezdá se, že dochází také k získávání převahy nad soupeřem v rámci mindgame. Mindgame znamená *„myšlení hráče o tom, co si oponent myslí, že si hráč samotný myslí“* (Hrabec, 2015). Dále jsou běžné také komunitní vztahy s různou měrou hierarchie a pevně daných pravidel. V herním prostředí se v sociální interakci uplatňují podobná pravidla pro komunikaci jako ve skutečném, potažmo akademickém, světě.

Herní prostředí je pro zdokonalování sociálních schopností velmi výhodné, neboť nabízí bezpečnější platformu k tomu, aby si hráč vyzkoušel pracovat s různými způsoby chování, než by tomu bylo v běžném životě. Tam by dopad takového jednání mohl mít opravdu závažné důsledky. Takto vyzkoušené, osvojené a výhodné způsoby chování a komunikace lze následně převést a uplatňovat i v reálném životě. Jak říká Gray:

Hry nabízejí hráčům nekonečné možnosti experimentovat s různými osobnostmi a způsoby chování, ve fantasy světě, kde nejsou skutečné důsledky selhání. (Gray, 2012)

2. Schopnost učení

Počítačové hry snadnou formou přinášejí možnost efektivně zpracovávat informace a naučit se mnohým vědomostem. Herní prostředí může být využito k zajištění toho, aby se učení samovolně uskutečnilo. Jako příklad lze uvést automatické rozšiřování slovní zásoby v cizím jazyce. Přístup, který obhájí Marc Prensky má studenta oslovit ne jako „studujícího“, ale právě jako hráče. To znamená, že student se může spíše radovat ze hry než

z učení. Jinými slovy, je vytvořen zážitek, při kterém hráč neví, že se učí. Tento typ učení nazývá skrytým učením – „stealth learning“, neboli proces „učení se ze zkušenosti“ (Prensky, 2001).

3. Další dovednosti

Hraní počítačových her může také rozvíjet mnohé schopnosti a dovednosti v dalších oblastech. Výzkumy v pedagogické psychologii tvrdí, že pravidelné a intenzivní hraní počítačových her má potenciál k rozvoji nových kognitivních schopností u hráčů. Lze říci, že se u hráčů rozvíjí schopnost rychleji a efektivněji vyhledávat informace. Zlepšuje se také schopnost informace zpracovávat paralelně z řady různých zdrojů. Další charakteristikou je obeznámenost se síťovým propojením a sdílením informací online. Model odměny za aktivní hraní vede hráče k aktivnímu řešení problémů i v běžném životě a studiu. V neposlední řadě počítačové hry rozvíjejí fantazii a kreativitu, a zahrnují také přijetí fantazie jako validního prostoru pro utváření zkušenosti. (Prensky, 2001)

Dalším přínosem hraní počítačových her je také práce s počítačovou technikou, seznámení s její technologií a možnostmi využití (např. pro automatizaci). Hraní her může dále přispět k rozvoji dalších myšlenkových dovedností, jako je uvažování, dotazování, logické a kreativní myšlení, hodnocení akcí, vymýšlení nových strategií, zvažování možností, přijímání racionálních rozhodnutí, plánování dopředu, zohlednění dopadu řady faktorů. Toho lze s úspěchem využít i při studiu. (Facer, 2006)

1.3.2 Negativní vlivy

V důsledku dlouhého času stráveného hraním počítačových her se u hráče mohou objevit problémy jak ve fyzické, tak v psychické oblasti.

1. Fyzické vlivy

Přemíra této činnosti často vede k různým fyzickým obtížím. Intenzivně hrající hráči mnohdy zanedbávají tělesný pohyb a celkově dochází i k poklesu jejich fyzické aktivity. To může vést k narůstajícím obtížím s motorikou, k obezitě, špatnému držení těla a dalším poruchám pohybového aparátu. Dále se mohou vyskytnout i jiné negativní příznaky jako je únava, bolesti hlavy nebo bolesti očí. Obvykle je patologické hráčství také provázeno zanedbáváním osobní hygieny a výživy. (Nešpor, 2007)

2. Psychické vlivy

Intenzivní hraní narušuje správné fungování psychiky hráče. Dochází k poruchám spánku, což může vést až ke spánkové deprivaci. Objevuje se zhoršená schopnost soustředění se a ztráta energie. Zhoršuje se orientace v čase. K dalším důsledkům intenzivního hráčství můžeme též přidat stažení se z reálných mezilidských vztahů, ztrátu přátel a snížení výkonnosti, zanedbávání povinností a z toho plynoucí problémy v zaměstnání nebo ve škole.

Dále byly pozorovány jiné komunikační vzorce, odlišné způsoby, jak zvládat negativní emoce a nakonec celkové změny životního stylu. (Vacek, 2010).

3. Prokrastinace

Prokrastinace je převládající a zhoubná forma seberegulačního selhání, která není zcela pochopena. Znamená odkládání určitého chování, například studia, bez vhodného důvodu. Pro studenty je akademická prokrastinace formou chování, kterou se snaží změnit, což jim působí nepohodlí. (Steel, 2007)

Když prokrastinujeme, nedokážeme se přemluvit k plnění úkolů, které bychom měli nebo chtěli dělat. Místo věcí, ve kterých vidíme smysl, děláme něco nepodstatného nebo nedůležitého. Později kvůli výčitkám a frustraci přichází pocit bezmoci vedoucí k tomu, že opět nic neděláme. Oproti lenosti se liší tím, že člověk s tímto stavem není spokojen. Rád by něco dělal, ale nedokáže se k tomu přimět.

(Ludwig, 2013)

4. Závislost na počítačových hrách

Závislostní chování je ve spojení s počítačovými hrami největším problémem (Khanmurzina a spol., 2019). V první řadě je vhodné definovat závislostní chování na jeho obecné rovině. Definice závislosti je v literatuře celá řada. Na tomto místě zmíníme některé z nich. Kudrle (Kudrle, 2003) definuje závislost takto: „*Závislost je chronická choroba, která se rozvíjí v pozadí přirozené touhy člověka. Pro člověka je to způsob, jak prožít radost, euforii, slast více intenzivně a zároveň možnost, jak uniknout od nežádoucích pocitů jako je bolest nebo pocit samoty.*“

Závislostní chování v sobě tedy nese prvky opakující se činnosti, díky níž člověk dosahuje uspokojení, ovšem pouze z krátkodobého hlediska. Dlouhodobě v něm tato činnost vyvolává opačné pocity, avšak přesto není schopen s touto činností přestat. V moderním světě se kromě látkových objevují zcela nové formy závislosti. Jde o takové, při nichž je člověk závislý na určitém typu chování, které přináší uspokojující prožitky. Do této kategorie spadají závislosti na sociálních sítích, hracích automatech i počítačových hrách. Označujeme je jako behaviorální závislosti neboli závislosti na procesech. *Člověk je závislý nikoli na typu chování, ale právě na oněch prožitcích, které dané chování přináší* (Vacek, Vondráčková, 2014). Závislost na hraní počítačových her patří mezi technologické závislosti. Šla by konceptualizovat jako činnost, která se postupně stane dominantní v životě hráče a nad níž postupně ztrácí kontrolu. Hraní je doprovázeno změnami nálad. Intenzita hraní postupem času vede k psychickým, fyzickým i sociálním problémům a konfliktům. I přes tyto negativní následky má hráč tendenci se ke hraní vracet, přestože si je vědom negativních následků a i když už byl schopen nějaký čas hraní zvládat. (Blinka, 2015)

Jak můžeme soudit z literatury, je vznik závislosti na počítačové hře pro hráče největším rizikem. Takové chování je pak zřejmě největším rizikem i pro studium na vysoké škole.

Závislý student má tendenci věnovat hře příliš velké množství času na úkor studia a podkopávat tím své školní výsledky.

2 Empirická část

2.1 Motivace, cíle výzkumu a výzkumné otázky

2.1.1 Motivace

Problematika vzájemného vztahu mezi hraním počítačových her a studiem se dotýká mnoha vysokoškolských studentů. Pro své negativní i pozitivní důsledky je nesporně důležitá a zaslouží si podrobnější zkoumání. O tuto problematiku, s níž má i osobní zkušenosti, se autor práce dlouhodobě zajímá. Podle jeho nejlepšího vědomí a dostupné literatury se subjektivním pohledem a strategiemi samotných aktivních hráčů – VŠ studentů zatím podrobně nikdo nezabýval. Autor práce se domnívá, že hlubší průzkum i na malém vzorku respondentů může přinést v tomto směru zajímavé poznatky, přispět ke zmapování oblasti zájmu případně iniciovat další kvantitativní výzkum, např. na větším a reprezentativnějším vzorku respondentů.

2.1.2 Cíle výzkumu

Výzkum, který je předmětem této práce, má za cíl kvalitativně zmapovat roli hraní digitálních her ve vztahu ke zvládnutí studia u malé skupiny vysokoškolských studentů, kteří zároveň jsou nebo byli aktivními hráči. Jednalo se zejména o online MMORPG a MOBY hry, jejichž hraní u vybraných respondentů převažovalo. Práce měla zjistit subjektivní náhled respondentů na jejich vlastní hráčství ve spojitosti s vysokoškolským studiem. Jak hráčství do jejich studia zasahuje, a naopak, jak studium ovlivňuje jejich hraní. V návaznosti na to bylo dalším cílem určit, jak jsou nebo byli respondenti schopni plnit studijní požadavky a zároveň být stále aktivními hráči. Tedy zmapovat i různé individuální strategie, které si respondenti osvojili pro úspěšné zvládnutí obou aktivit.

2.1.3 Výzkumné otázky

Byly stanoveny dva hlavní výzkumné otázky

1. NÁHLED: Jak vysokoškolští studenti nahlíží na souběh a možné vzájemné ovlivňování obou aktivit – tedy hráčství a studia?
2. STRATEGIE: Existují nějaké strategie, které při souběžném zvládnutí obou aktivit (hráčství a VŠ studia) uplatňují nebo uplatňovali?

2.2 Metoda výzkumu

2.2.1 Cílová skupina

Do výzkumu bylo nakonec zařazeno sedm respondentů. Rozhodující při výběru byla jejich souběžná hráčská a studijní anamnéza. Vytipování byli na základě osobních kontaktů autora. S některými se zná přímo, další mu byli doporučeni známými z okruhu vysokoškolských studentů. Každý z respondentů je nebo byl relativně úspěšným studentem vysoké školy v průběhu své hráčské kariery. Za úspěšné studium bylo v této práci objektivně považováno takové studium, ve kterém měl respondent v době rozhovoru dokončena alespoň dvě semestrální období, nebo již absolvoval s obhájeným titulem, nezávisle na subjektivním pohledu respondenta. Dále byl výběr každého z respondentů posuzován podle popsané hráčské typologie tak, aby splňoval minimální kritéria pravidelného, častěji však hardcorového hráče v době svých studií, pro kterého hraní her znamená podstatnou součást života. To znamená, že respondent uvedl pravidelné hraní alespoň tři a více hodin denně a mohl být zařazen do kategorie zkušený nebo alespoň průměrný hráč z hlediska herní úrovně. Každý z respondentů měl také relativně bohatou hráčskou historii. Parametry, podle nichž byli respondenti hodnoceni, jsou popsány v teoretické části – typologie hráče. Dle této typologie bylo hodnoceno i to, zda se mohly prvky jejich herního stylu, například míra týmovosti, promítat v jejich přístupu ke studiu.

2.2.2 Metody sběru dat

Data byla sbírána metodou hloubkových, polostrukturovaných rozhovorů, které měly za cíl zmapovat základní informace o studiu vysoké školy, rozsah a způsob hraní PC her. V dotazech se autor zaměřil zejména na zvládání aktivního hraní spolu s vysokoškolským studiem a zaznamenával i subjektivní pocity a názory respondentů na hráčství obecně. V průběhu rozhovorů byly často zmiňovány i další oblasti života, do kterých se aktivní hráčství respondentům promítalo, i když to nebylo primárně cílem této studie. Rozhovory byly pro účely pozdější analýzy a zachování zásadních informací z nich nahrávány na diktafon a posléze přepisovány a analyzovány. Některé rozhovory byly opakovány pro zpřesnění, zkvalitnění nebo rozšíření dalších informací podstatných pro výzkum.

Protože rozhovory byly vedeny osobně, s důrazem na přátelskou atmosféru, nebylo možno klást všem přesně stejné otázky. Při rozhovorech se autor musel vždy trochu přizpůsobovat směřování respondenta a i jeho ochotě hovořit o osobních záležitostech.

I když byly předem stanoveny okruhy otázek, v reálných rozhovorech se jejich frekvence měnila podle situace a řada otázek nezapadala přesně do stanovených okruhů. Orientační ukázkou druhu pokládaných otázek proto uvádím níže.

1. okruh: otázky vztahující se ke studiu VŠ:

Jakou VŠ studuješ nebo jsi studoval (popř. jaký ročník)? Jaký obor? Bylo studium přerušeno, dokončeno?

2. okruh: otázky směřující k objektivizaci podoby hraní PC her u jednotlivých respondentů: Jak dlouhé období se věnuješ hraní? Kolik trávíš průměrně času hraním denně? Jaké hře dáváš přednost?

3. okruh: otázky zjišťující subjektivní náhled respondentů na jejich hraní zejména ve vztahu ke studiu VŠ:

Jakým způsobem hraní zasáhlo do tvého studia? Co pro tebe hraní znamená a jak ho vnímáš? Jsou nějaká pozitiva nebo negativa tvého hraní vzhledem ke zvládnání studia?

4. okruh: otázky mapující strategie, které jim pomohly zvládat studium při aktivním hraní: Jakým způsobem jsi dokázal kombinovat hraní a studium? Pocítil jsi nějaké změny během zkouškového období? Vytvořil sis nějaké strategie, které ti pomohly?

2.2.3 Respondenti a shrnutí rozhovorů

U každého z respondentů je uveden jeho profil se všemi relevantními informacemi. Prvními jsou věk a vysoká škola, kterou respondent studoval nebo studuje. Následují stěžejní hry – vždy jsou zmíněny ty, kterým se daný respondent věnoval nejvíce a přehled hráčské kariéry – tedy doba, po kterou se hraní věnuje nebo věnoval a intenzita hraní. Dále subjektivní náhled respondenta na to, zda své hráčství vnímá více jako zálibu či závislost (zvýrazněné písmo). U každého z respondentů byla provedena charakteristika jeho hráčství. Tyto charakteristiky byly vypracovány dle hráčské typologie obsažené v teoretické části práce a dle osobních postřehů autora práce. Respondenti jsou v práci označeni křestními jmény z důvodu ochrany osobních dat.

Renzo

Věk: 22 let

Vysoká škola: 2. Lékařská fakulta univerzity Karlovy v Praze, 2. ročník

Hry: League of legends, Heartstone

Délka hráčství: 10 let

Intenzita hraní: pohybuje se mezi 3-10 hodinami denně.

Závislost X **záliba**

Charakteristika respondenta:

Renzo je osobnostním založením sebevědomý, sympatický, otevřený člověk. Samostatný, ctizádnostivý a odhodlaný. Dle typologie hráčů se řadí do kategorie sólový hráč. Dále pak osciluje mezi pravidelným až hardcorovým hráčem. Svojí úroveň schopností a zkušeností ve hře se blíží téměř profesionálním hráčům. Náleží mu tedy kategorie zkušený hráč.

Shrnutí rozhovoru:

Hraní pro něj bylo zábavou již od základní školy. Původně začínal na singleplayer hrách. Pak objevil onlinové strategie, od kterých postupně přešel na MMORPG hry a MOBY. Měl také v životě různá období, kdy nehrál vůbec, například když byl rok v USA. Svoji „stěžejní“ hru, League of legends, začal hrát asi v 8 třídě základní školy. V určitých obdobích věnoval hraní naopak mnoho hodin denně. Někdy hrál spolu se svými kamarády, jindy s neznámými lidmi a také sám. Sociální kontext ho ve hrách nikdy příliš nezajímal. Bylo mu v podstatě jedno,

s kým hraje, i když jak tvrdí: „*hrát s kamarády sice obvykle nepřináší takový úspěch, zato je to větší zábava*“.

Být úspěšným je pro něj velmi podstatné jak ve hrách, tak v životě. Jak popisuje: „*Když už něco dělám, chci v tom být nejlepší a tak tomu věnuji vše.*“ Podobně to vidí i u svých současných spolužáků na medicíně. Toto životní nastavení jej přivedlo jak k intenzivnímu hraní, tak ke studiu medicíny. Svě hraní považuje rozhodně za zálibu. Přestože hraje často, není, dle svých slov, nijak závislý. Dalších koníčků má celou řadu: kolektivní sporty, potápění, cizí jazyky. Má i spokojený vztah s přítelkyní. Ve zkouškových obdobích jej hraní omezuje minimálně. Jak říká: „*Kdybych nehrál, tak prokrastinuju jinak.*“ Hraní ve vztahu ke studiu vnímá jako odpočinkovou pauzu. Organizuje si počty hodin mezi hraním a studiem. To u něj probíhá v závislosti na obtížnosti předmětu a času zbývajících do zkoušky. „*Dělám to tak, že si dám jednu hru lolka tak po třech hodinách učení. Ze začátku hraju i víc a pak se zase víc učím. Vždycky se někam snažím vmáchnout i hraní.*“ Při škole mu hraní žádný problém nepřineslo, žádné omezení. „*Spíš to hraní používám jako odměnu, když se déle učím*“. Dle jeho názoru mu hraní ve studiu příliš nepomáhá, ani neškodí.

Strategie zvládnutí studia v souvislosti s hraním:

- Omezení a jiná organizace herního času s nástupem VŠ studia
- Strukturace učiva a studijní plán
- Hra jako forma odměny
- Strategie přípravy na učení se
- Taktizování a využívaní herních strategií v rámci studia

Další efekty hráčství na respondenta:

- Relaxace, odpočinek

Filip

Věk: 21 let

Vysoká škola: Pedagogická fakulta UK, Psychologie a speciální pedagogika, 3. ročník

Hry: League of legends, Civilizace a další.

Délka hráčství: 7-8 let

Intenzita hraní: v průměru kolem 3-4 hodin denně i méně

Závislost X **záliba**

Charakteristika respondenta:

Filip je v běžném životě spíše introvertně orientovaný člověk. Nemá silnou potřebu vyhledávat společenský kontakt. Obvykle působí uzavřeně, nezaujatě, někdy až netečně. Svě hráčství jasně považuje za zálibu. Patří mezi hráče, kteří hry často střídají. Typologicky se jedná o příležitostného až pravidelného hráče. V sociálním aspektu her je zaměřen soliterně a na herní úrovni kategoricky spadá do charakteristik průměrného hráče.

Shrnutí rozhovoru:

Ze zpovídaných respondentů věnoval hrám ve svém životě nejméně času. Dříve se zaměřoval především na singleplayer hry, až později se dostal k onlinové hře League of legends i dalším. Hry pro něj znamenaly únik od problémů vnějšího světa a také dobrou zábavu. Byl rád, když se mohl do her ponořit a nemyslet na nic jiného. Říká: „*Hry jsou pro mě prostředkem*

k vyplnění nudy.“ Často mu vyhovovalo s nikým nekomunikovat, což bylo také důvodem ke hraní singleplayer her. Do hry League of legends se zapojil jako nováček až na vysoké škole, kdy jej k ní přivedl kamarád. Značně ho zaujala a v současné době se věnuje převážně jí. Ale jak sám říká: „*Každá hra mne časem omrzí a pak si najdu nějakou další...*“. Hry jsou pro něj spíše doplňkem života než jeho nezbytnou součástí. To koresponduje s faktem, že Filip má ze všech respondentů nejméně nahraných hodin.

Podobně jako Renzo se i Filip zmiňuje o tom, že hrát ve chvíli, kdy se učí na zkoušku, pro něj znamená odměnit se a na chvíli si od učiva odpočinout. Při zvládání školních povinností mu hry větší problém nepřinášejí, především díky tomu, že k žádné z nich silně nepřilnul. Spíše je střídal, jsou pro něj především formou zábavy. Navíc jej ke hrám netáhl ani sociální aspekt a tudíž žádná forma společenského závazku. Proto ve chvílích, kdy potřeboval splnit školní povinnosti, poměrně snadno hraní přerušil a věnoval se jim.

Strategie zvládání studia v souvislosti s hraním:

- Omezení herního času v kritických obdobích
- Hraní jako relaxace mezi učivem
- Taktizování a využívání herních strategií v rámci studia

Další efekty hráčství na respondenta:

- Relaxace, zábava a odtržení se od reálného světa
- Zlepšení se v angličtině

Pavel

Věk: 24 let

Vysoká škola: ČVUT – fakulta architektury, 4. ročník

Hry: Dota, Runescape, Civilizace

Délka hráčství: cca 10 let

intenzita hraní: nepravidelně, mezi 5 -10 hodinami denně

Závislost X záliba

Charakteristika respondenta:

Pavel působí na první pohled dojmem tichého, sympatického mladíka. Jeho povaha by se však také dala označit slovy tajnůstkářský nebo ostražitý. V průběhu rozhovoru se zdá být sebevědomý, tvrdý a ctizádnostivý, jakož i značně inteligentní. Z hlediska pravidelnosti a intenzity hraní patří mezi pravidelné až hardcore hráče. V sociální sféře her zaměřený soliterně. Dle herní úrovně se řadí do kategorie zkušený hráč.

Shrnutí rozhovoru:

Pavel se taktéž o hraní zajímá velmi dlouhou dobu, ve větší míře už od počátku středoškolských studií. Pavel si nebyl zcela jistý, zda v jeho případě šlo o závislost či zálibu. Popisuje, že občasná období ve své hráčské minulosti by zpětně označil už za období závislosti. Respektive byla to období, kdy hrám věnoval více času, než by chtěl. Současný stav svého hráčství však důrazně označuje za zálibu. „*Dnes jsem schopn to ovládat.*“ „*Někdy dřív, když jsem se potřeboval soustředit na studium před zkouškou, se mi také osvědčilo vypnout mobil a počítač, nebo je úplně odstranit z pokoje.*“

Pavel má ze všech respondentů k hráčství ve vztahu ke svému studiu jednoznačně nejpozitivnější přístup. Často během rozhovoru zdůrazňuje, že mu hraní her přineslo cenné

zkušenosti a schopnosti, které při svém studiu uplatnil. Nejvíce vynáší aspekt relaxace při hraní. Dále také poukazuje na získanou schopnost strategického plánování a hledání originálních cest, které posléze, přeneseně, dokázal využít právě ve škole. Popisuje, že hry u něj nikdy reálně neměly negativní dopad na cokoliv v jeho životě. I ve chvílích, kdy své hraní her zpětně vnímá jako závislost, dokázal se od nich odpoutat v pravou chvíli, takže jej neomezily. Právě naopak se díky nim mnohému naučil. Zmiňuje se o zlepšení svých sociálních dovedností, vyjednávání, smlouvání. Schopnosti jednat s lidmi, vést je, překvapit, využít nebo dokonce obelstít. Mluví také o umění získávání informací a práce s nimi.

Tyto nabyté schopnosti, dle vlastních slov, využívá i v běžném životě a v hojně míře právě při studiu.

Strategie zvládnutí studia v souvislosti s hraním:

- Hraní jako relaxace mezi učivem
- Hraní jako forma odměny
- Redukce kontaktu s technickými zařízeními
- Taktizování a využívání herních strategií v rámci studia

Další efekty hráčství na respondenta:

- Relaxace
- Zlepšení se ve schopnosti strategického plánování
- Zlepšení se v sociálních dovednostech
- Zlepšení schopnosti získávat informace a pracovat s nimi

Martin

Věk: 27 let

Vysoká škola: ČVUT – Strojírenství, dopravní a transportní technika – studium dokončeno

Hry: League of legends, World of warcraft, Counter strike

Délka hráčství: 13-14 let

Intenzita hraní: často 10 i více hodin denně

Závislost X záliba

Charakteristika respondenta:

Martin je diplomaticky založený, přemýšlivý a na první pohled nepřiliš průbojný. Je člověkem, který podporuje své spoluhráče. Přesto dokáže projevit i dobré vůdčí vlohy. Martin se z hlediska četnosti hraní řadí jednoznačně do kategorie hardcore hráč. Díky jeho stylu hraní patří ke skupině hráčů týmových. Ze všech zpovídaných respondentů se také nejvíce blíží typu „progamer“. Přestože nehraje profesionálně, dosahuje ve hrách nebývale významných úspěchů a je tedy hráčem velmi zkušeným.

Shrnutí rozhovoru:

Martin své hráčství označil za závislost okamžitě po zahájení rozhovoru, dokonce ještě dříve, než jsem se na to vůbec zeptal. Dle svého popisu občas hraním trávil ohromné množství času. Často spolu se svým spolubydlícím a spolužákem Tomášem byli do hraní her zabráněni třeba celé noci a to na úkor nejen studia, ale i dalších důležitých věcí. Při studiu tak díky hraní často zvládali požadavky studia až na poslední chvíli. Někdy dokonce ani při zkušebném období intenzitu hraní příliš nezmírnili a tak kvalita jejich studia trpěla. Martin říká: „*Je docela*

zázrak, že jsme školu nakonec oba dodělali. Někdy chybělo opravdu málo k tomu, aby nás vyhodili.“ Spolu s kolegou Tomášem zároveň měli možnost vzájemně se ve studiu podporovat a případně se motivovat, když bylo nejhůře.

Martin se taktéž věnoval sledování her profesionálních hráčů, rozbořem jejich strategií a vytvářením strategií vlastních, aby dosahoval co nejefektivněji těch nejlepších výsledků.

Tuto schopnost plánovat dopředu a vytvářet efektivní strategie dokázal posléze využít i při studiu. Dokázal si tak učivo rozdělit, zpracovat a strukturovat. Zároveň byl schopen se v krátkém čase maximálně soustředit na úkol před sebou.

Ve hrách, kterým se věnoval, patřil mezi nejlepší hráče a věnoval jim opravdu značné množství času. Především ve hře League of legends, které se věnoval nejvíce, dosáhl téměř nejvyšší možné úrovně úspěšnosti v jejím hierarchickém žebříčku. Skutečně profesionálním hráčem z povolání však nebyl.

Strategie zvládnutí studia v souvislosti s hraním:

- Strategie hraní a učení se ve vzájemné spolupráci
- Maximální soustředěnost a efektivní učení se v krátkém čase
- Taktizování a využívání herních strategií v rámci studia

Další efekty hráčství na respondenta:

- Zlepšení schopnosti nalézat efektivnější, originální postupy při řešení úkolů.
- Zlepšení schopnosti plánování a strategického myšlení.
- Zlepšení soustředěnosti
- Obtíže při plnění studijních povinností

Tomáš

Věk: 27 let

Vysoká škola: ČVUT – Strojénství, dopravní a transportní technika – studium dokončeno

Hry: League of legends, World of warcraft

Délka hráčství: 10-11 let

Intenzita hraní: opět se různí, není neobvyklé 10 i více hodin denně.

Závislost X záliba

Charakteristika respondenta:

Tomáš je výřečný, energický, průbojný. Má dobré vyjadřovací a sociální schopnosti. Působí zaujatým, soustředěným dojmem. Tomáše lze jako dalšího z respondentů označit za bývalého hardcorového hráče. V kategorii dle sociální kooperace je zcela zjevně týmovým hráčem a jako hráč je též značně zkušený.

Shrnutí rozhovoru:

Tomáš je spolužákem a kamarádem Martina. Oba spolu strávili mnoho času hraním počítačových her. Oba to popisují jako ohromnou zábavu, především chvíle, kdy hráli vedle sebe v jedné místnosti a mohli spolu dobře komunikovat. Přesto, jak říká, byla to zábava jen do určitého bodu. Tomáš totiž své hráčství s naprostou jistotou hodnotí jako bývalou závislost, kvůli které v životě o mnohé důležité věci přišel. Jasně si uvědomuje, že hry pro něj byly něčím, co mu škodilo, přesto se jich nebyl schopen vzdát. *„Kvůli hraní jsem neměl*

peníze, přišel jsem o vztah. Víím, že jsem hrál moc. Věděl jsem, že to je špatně a přesto jsem hrál dál. Takže to byla závislost.

V souvislosti se studiem říká: „Stávalo se dokonce, že jsme hráli ještě celou noc, poslední den před zkouškou. Podle toho to pak taky vypadalo.“

Tomášovi připadá jako velmi silný motivační aspekt ke hraní her aspekt sociální. Právě život ve virtuálním světě a lidé, se kterými se tam setkával. Potažmo i jeho spoluhráč Martin a další kamarádi, byli pro Tomáše hlavním důvodem, který jej udržoval při hraní. Zároveň měl výhodu, a to i při studiu, že své spoluhráče často znal také z běžného života a především spolu s Martinem si ve škole vzájemně pomáhali. Díky tomu byli oba schopní domluvit se a spolu hru ukončit. Namotivovat se ke studiu a danou zkoušku zvládnout. Tomáš také tvrdí: *„I když jsme hráli hodně a na učení jsme většinou kašlali, kolikrát se pak stalo, že jsme nakonec měli lepší výsledek než náš další spolubydlící, který nehrál a poctivě se učil.“* To vysvětluje právě vzájemnou spolupráci i schopností se v danou chvíli soustředit a učivo si efektivně rozvrhnout.

Přes svůj jednoznačně převažující negativní názor na hraní ve vztahu ke studiu, nakonec studium úspěšně ukončil. Dnes již nehraje s takovou intenzitou.

Strategie zvládnání studia v souvislosti s hraním:

- Strategie hraní a učení se ve vzájemné spolupráci
- Taktizování a využívání herních strategií v rámci studia

Další efekty hráčství na respondenta:

- Možnost nepřímo udržovat sociální kontakt s více lidmi
- Obtíže při plnění studijních povinností

Lukáš

Věk: 25 let

Vysoká škola: Demografie a sociální geografie, přírodovědecká fakulta University Karlovy - studium dokončeno

Hry: Runescape, Call of duty 2, Pubg

Délka hráčství: 15 let

Intenzita hraní: v průměru kolem 5 hodin denně

Závislost X záliba

Charakteristika respondenta:

Lukáš je komunikativní, otevřený a optimisticky založený člověk. Přesný, cílevědomý. Záleží mu na lidech okolo sebe. Povahově extrovertní. Je pravidelným až hardcore hráčem, který se orientuje na sounáležitost a úspěchy celého týmu. Tím se řadí do kategorie hráče s týmovým zaměřením. Dle herní úrovně je zkušeným hráčem.

Shrnutí rozhovoru:

Lukáše ke hrám obvykle přivedli kamarádi na základě doporučení. Často jej taková hra pohltila natolik, že kamarádi, kteří ho k ní přivedli, hrát přestali, ale on si našel vlastní komunitu uvnitř hry. Zároveň chtěl být v každé hře nejlepší, srovnávat se s ostatními. Z toho důvodu sledoval materiály na Youtube, diskuse na fórech a sbíral informace, kde se dalo. Tréninkem a za pomoci získaných informací a vypracovanému umění hrát hru efektivně v nich nakonec opravdu dobrý byl. Jak popisuje, hraním her si hodně zlepšil angličtinu, což

považuje za jeden z nejvýznamnějších faktorů v rámci studia. Popisuje, že se ji nemusel vůbec učit.

Nikdy nebyl přelétavým hráčem, který by jen tak dohrál singleplayer a šel na další hru. Říká: „*Když už jsem něco hrál, tak opravdu intenzivně, dokud jsem nedosáhl top levelu*“. Hraní her také ovlivnilo jeho studia negativním způsobem, a to z důvodů prokrastinace. Rozhodující roli pro něj vždy pro něj hrály nejzazší termíny (deadliny) ve studiu. V takových chvílích, jak říká: „*jsem musel dohánět něco, co jsem zanedbal. Potom měla škola jasnou prioritu před hraním*“. Tomu nikdy nepodlehlo natolik, aby zanedbal opravdu podstatné věci a přivodil si tak skutečnou újmu. V případech, kdy jej nehnal čas, raději než studovat sledoval videa nebo hrál. Lukáš jako další z respondentů v současnosti označil své hráčství za zálibu, přesto připouští, že v některých chvílích pro něj bylo spíše závislostí. Přesto popisuje také pozitivní roli her, dokonce i během zkouškových období. Tehdy mu hry pomáhaly odreagovat se ve chvílích, kdy se intenzivně učil. Po takové hře se pak znovu mohl lépe soustředit na studium.

V rámci her pro něj byla také důležitá komunita hráčů v klanech a díky ní se zlepšil ve schopnostech vedení teamu, komunikaci i v organizaci lidí. Dále popisuje, že mu hry pomohly (i při studiu) ve zvládnutí práce s počítačem a vyhledáváním informací. Jak je popsáno v teoretické části, technologie se staly jeho „přítelem“. Také si jejich prostřednictvím přivydělával reálné peníze.

Strategie zvládnutí studia v souvislosti s hraním:

- Omezení a jiná organizace herního času s nástupem VŠ studia
- Hraní jako relaxace mezi učivem
- Hraní „AFK“

Další efekty hráčství na respondenta:

- Relaxace a odpočinek
- Zlepšení se v sociálních dovednostech
- Zlepšení se v cizím jazyce
- Zdokonalení se v práci s počítačem/technologemi
- Zlepšení schopnosti získávat informace a pracovat s nimi

Michal

Věk: 26 let

Vysoká škola: Vysoká škola ekonomická, obor Ekonomie, 3. ročník

Hry: Runescape, Dota, Counter Strike

Délka hráčství: 15 let

Intenzita hraní: značně rozdílné, 2-15 hodin denně

Závislost X záliba

Charakteristika respondenta:

Michal působí schopným dojmem. Ne příliš energicky, zato jistě, klidně. V řeči je pomalý, rozvážený. Více introvertně zaměřený člověk, který ví, co od života chce, a jde si za tím. Z hlediska intenzity je obtížně zařaditelný, neboť intenzita hraní značně kolísá. Michal není zcela pravidelně hrající, přesto je hardcorovým hráčem. V rámci sociální kooperace se řadí spíše mezi teamové hráče. V oblasti herní úrovně, v rámci hry Runescape by mohl být,

vzhledem k herním schopnostem a schopnosti hrou vydělávat nemalé množství reálných peněz, zařazen do kategorie profesionální hráč.

Shrnutí rozhovoru:

Michal v rozhovoru neuváděl jasný herní řád. Neměl žádnou strukturu v časovém rozvržení mezi hraním a učením se. Mezi respondenty, kteří hráli hru Runescape, se staví na první příčku co do času hrou stráveného. Je to také hra, kterou jako jedinou hrál opravdu intenzivně, ostatní hry byly spíše okrajové záležitosti. V této hře dosáhl vysoké úrovně. Dokázal velice rychle stoupat – „levelovat“, obratně obchodovat a snadno získávat herní peníze. Tím se přes dosažené herní úspěchy dostal až ke schopnosti využít hru nad rámec samotné zábavy. Využíval hraní k výdělku a dokonce své herní zkušenosti zúročil při psaní své seminární práce na téma Ekonomie v Runescapu.

Popisuje, jak mu hraní vyneslo peníze, díky čemuž si při studiu nemusel hledat jinou brigádu. *„Poměrně brzo jsem zjistil, jak hru využívat k obchodování. Směnu herních peněz za reálné, prodej postav a tak. To se pak stalo jedním z hlavních důvodů, proč jsem hrál.“*

Nebyl jediným respondentem, který za pomoci hry Runescape reálně vydělával. Byl v tom však nejúspěšnější. Michal vypráví, jak například v USA si mnozí studenti hraním počítačových her a vytvářením videí platí školné.

Dříve Michal hraním trávil velké množství času. Pohled na to, nakolik pro něj bylo hraní závislostí či do jisté míry jeho zaměstnáním je sporný. V současnosti má však mnoho jiných zájmů. Mezi ně patří také studium, při čemž Michal uvádí, že konec konců s vyšší náročností studia a se už nemohl hraní věnovat tolik. Dnes již své hraní označuje čistě za zálibu.

Studium na vysoké škole mu poskytlo více prostoru a času pro hraní počítačových her.

S řadou těchto her je natolik spojený, že i když už je přímo nehraje, stále o nich sleduje alespoň videa.

Strategie zvládání studia v souvislosti s hraním:

- Omezení herního času s nástupem VŠ studia
- „Úspora“ času ve smyslu výdělku (místo brigád)
- Strukturace učiva a studijní plán
- Hraní „AFK“
- Hraní za odměnu

Další efekty hráčství na respondenta:

- Relaxace a zábava
- Zlepšení znalosti cizích jazyků
- Lepší orientace v počítačovém i obchodním prostředí
- Možnost uplatnit principy užití ve hře v rámci psaní seminární práce
- Obtíže při plnění studijních povinností

2.3 Výsledky výzkumu a jejich interpretace

2.3.1 Subjektivní názhledy respondentů na jejich hráčství v souvislosti se studiem

Náhled respondentů na jejich hraní se lišil nejen případ od případu, ale u některých z nich se vyvíjel i v průběhu času. Měnil se s věkem, s tím, v jakém životním období se právě nacházeli a s dalšími životními okolnostmi. Důležitým časovým mezníkem byl většinou přechod ze střední školy na vysokou, dalším bylo úspěšné zakončení studia a odchod do zaměstnání. Tyto změny se promítly především do intenzity hraní. Konkrétně při přechodu na vysokou školu dochází ke změnám ve způsobu studia, který umožňuje více volnosti v rozložení času věnovaného různým mimoškolním aktivitám. Zároveň s tím však vzrůstají nároky na sebedisciplínu, samostatnou regulaci a nutnost jiného rozvržení času mezi studiem a hraním. V mladším věku častěji přikládali hrám větší význam. Obecně se dá říci, že respondenti, kteří vysokou školu zdárně dokončili a případně nastoupili do zaměstnání, vlivem nových okolností své hráčství postupně omezovali více a více. Vnímání respondentů dále bylo ovlivněno důsledkem emocí, které v nich hraní her vyvolává. Často zmiňované jsou kupříkladu vzrušení, touha nebo nadšení hrou a na druhé straně vztek, frustrace, pocit marnosti aj. Ty se pak dále podílely na utváření postojů respondentů ke hrám, i k celkovému názhledu na hry a hráčství. Také důvody, pro které respondenti hrají, jsou dalším z faktorů, které zásadně ovlivňují jejich názhled.

V následujícím textu jsou shrnuty klíčové aspekty hraní počítačových her, jak je popsali v rozhovorech respondenti:

Přehled názhledů a jejich rozdělení:

1. Základní
 - a) Hraní jako zábava a relaxace
 - b) Hraní jako aréna
2. Vedlejší
 - c) Hraní jako doplňkový zdroj příjmů a další využití
 - d) Doprovodné efekty hráčství
3. Negativní
 - e) Prokrastinace
 - f) Závislost
4. Speciální
 - g) Vnímání spojení her a studia

Jednotlivé názhledy jsou ilustrovány citacemi vybraných respondentů. Citace u konkrétního názhledu ovšem neznamená, že by to respondenta vylučovalo z jiného, nebo že by byl výčet respondentů, kteří to cítí stejně, vyčerpán. Ve skutečnosti se názhledy prolínají.

1. Základní

Hraní jako zábava a relaxace

Nejčastější motivací ke hraní her je zábava, relaxace, uvolnění se či odtržení od reálného světa. Je to jeden z úhlů vnímání, kterým hráči na hraní pohlížejí. Právě tyto faktory zmiňuje, tak či onak, prakticky každý z respondentů, jako nejčastější příčinu hráčství. I ve vztahu ke studiu respondenti nahlížejí na hry tímto způsobem. Tedy jako na zábavnou, relaxační činnost, která jim pomáhá odreagovat se od náročného učení.

Pavel ve své výpovědi vyzdvihuje relaxační stránky her. Říká:

„Tak pro mě to byl vždycky takovej způsob, jak uniknout od těch svejch problémů. V celým životě. Že se tam dostaneš v podstatě do jinýho světa, kdy ti jde jenom o tu hru, a zapomeneš na zbytek. A to mi strašně pomáhalo se uvolnit. Byla to pro mě v podstatě taková forma relaxace. Zvláště když na mě byl nějaký velkej tlak ve škole, tak jsem si zahrál a bylo to v pohodě. Ale nikdy jsem nehrál na úkor školy. Jakože bych se prostě měl učit a vykašlal bych se na to a šel bych hrát.“

Filip:

„Já jsem hrál vždycky hlavně jen tak pro zábavu, nikdy jsem od toho nic nečekal. Proto jsem asi často hrál ty singleplayery, protože tam na to má člověk klid a já si rád užiju i ten příběh kolem toho. Nikdo tě tam nehoní, nikdo se tam nehádá, je to taková pohoda. A to mě baví.“

Hraní jako aréna

Dalším čteně uváděným důvodem aktivního hráčství je fakt, že někteří respondenti nahlížejí na hraní jako pomyslnou „arénu“, ve které je třeba dosahovat skvělých výsledků. Vede je touha zlepšovat se a porážet své soupeře. Za účelem dosažení tohoto cíle hráči uplatňují různé strategie a mindgames, díky kterým se snaží vyhrát.

Renzo:

„Určitě mě na tom nejvíc baví vyhrávat a posouvat se, i když vím, že už jsem dosáhl diamondu a dál se už těžko dostanu, to bych to musel hrát pořád. Ale chci být aspoň na top levelu, na jakým být můžu. Stejně je to se šampionama, co hraju. Jsou šampioni, který mě baví, protože za ně můžu s ostatníma hrát mindgame. Dělat různý triky, oklamat je, prostě si je povodit. Nehraju šampiony, který jsou lehký, s těma je to o ničem.“

Martin:

„Kdykoliv mi něco nešlo podle mých představ nebo jsem neuspěl ve škole, tak jsem hrál. Možná jsem tak chtěl sám sebe přesvědčit, že jsem v něčem nejlepší. Chtěl jsem v tom bejt lepší než všichni ostatní.“

Tomáš:

„S Martinem jsme toho nahráli spoustu. Často jsme spolu trénovali různý taktiky a strategie, sledovali videa i všechny novinky okolo, abychom byli co nejlepší. Sledovali jsme

profesionální hráče a jejich strategie. Tak jsme se učili. A Martin, ten je naše hvězda (směje se). Vždycky byl z našeho teamu nejlepší.“

Tyto první dva způsoby pohlížení na hry (zábava a aréna) jsou mezi respondenty nejběžnější. To, že citace některých respondentů jsou uvedeny u konkrétní kategorie, neznamena, že by je to vylučovalo z jiné, nebo že by do nich nespádali také ostatní. Pomyslné náhledové kategorie splývají a hráči, potažmo respondenti jimi prolínají. Někteří vnímají hru jako arénu, zároveň pro ně však představuje také zábavu a někdy relaxaci. Obdobně je to i s těmi, kteří si hrou vydělávají.

2. Vedlejší

Hraní jako doplňkový zdroj příjmů a další využití

Někteří respondenti nahlízejí na možnost přivýdělnku ve hrách jako na bonus, který jim také studia na vysoké škole usnadnil. Našli ve hrách prostředek, díky němuž nebyli nuceni shánět si jiné brigády nebo práci při škole, což jim, svým způsobem, ušetřilo čas, který mohli věnovat studiu. Mohli se věnovat své zálibě a zároveň ji zužitkovat. Vydělávání reálných peněz hrou uvádí například Michal, ale také Lukáš a Pavel.

Konkrétně Michal specificky využil počítačovou hru Runescape, přímo pro svá studia. Posloužila mu k sepsání seminární práce. Jakožto student ekonomické školy v ní použil propracovaný ekonomický systém, který ve hře Runescape funguje, a který značně kopíruje principy reálného trhu. Dále v ní také zpracoval možnosti, jak prostřednictvím této hry vydělat reálné peníze. To ve své hráčské kariéře navíc sám praktikoval a na hraní posléze pohlížel už nejen jako na zdroj zábavy, ale také jako na práci.

Michal popisuje:

„Při studiu jsem byl schopnej všechny ty hry využít k přivýdělnku. Dota a všechny ty hry na steamu, tam je taky Marketplace, kde se dají prodávat různé skiny a blbosti do těch her. Tak tam jsem ty skiny a itemy kupoval za nějakou hodnotu a snažil se to prodávat dráž. Zužitoval jsem tam znalost toho flippingu, kdy koupím za levno a snažím se prodat za víc. To se mi hodilo, když jsem obchodoval na tom steam marketu. Tuhle znalost jsem si osvojil právě při hraní Runescapu.“

Lukáš i Pavel vydělávali také prostřednictvím Runescapu. Prodávali účty, herní peníze a využívali burzovních principů. To změnilo jejich pohled na hru jako na zdroj peněz. Právě „expení“ účtů a vydělávání herní měny z části proměnilo jejich vnímání hry ze zábavy na rutinu.

Lukáš to popsal takto:

„Runescape jsem začal hrát, protože mě k ní přitáhli kamarádi a bavila mě. Bylo tam spousta možností a mohl jsem se stále zlepšovat, a tak jsem chtěl být lepší než ostatní. Když už jsem hrál několik let, uměl jsem v tom chodit a zjistil jsem, že si Runescapem můžu taky vydělat.“

Tak jsem začal s tím, že jsem prostě uměl rychle levelovat i několik účtů najednou a taky jsem věděl, jak rychle vydělat goldy. To se pak dá zpeněžit. Lidi si kupují účty, aby je nemuseli sami dlouho levelovat i goldy za peníze. Pro mě pak už ta hra kolikrát nebyla ani tak zábava, protože jsem dělal pořád to samý za peníze. Vlastně jako bych chodil do práce.

S vyděláváním peněz a také s vnímáním hry jako „arény“ souvisí ambice mnohých hráčů stát se hráčem profesionálním a hrát na plný úvazek. Takové ambice se ve větší nebo menší míře vyskytly nebo vyskytují i u většiny z respondentů tohoto výzkumu. Konkurence a náročnost v tomto povolání jsou však natolik vysoké, že si každý z nich uvědomuje minimální pravděpodobnost k realizaci této představy.

Doprovodné efekty hráčství

Existují další, spíše vedlejší efekty při hraní her, které byly v rozhovorech zaznamenány. V žádném z případů, v rámci této práce, nebyly primární příčinou hráčství, ani se zásadně nepodílely na utváření náhledu na hry. Patří sem vnímání her jako prostředku k rozvoji různých dovedností, které mohly být, následně využity také při studiu. Jednalo se především o zdokonalení se v práci s výpočetní technikou, zlepšení schopnosti efektivnějšího vyhledávání informací a práce s nimi, zlepšení se v ovládání cizích jazyků – hlavně rozšíření a zautomatizování slovní zásoby. Nejvíce se k tomuto tématu vyjadřují Lukáš s Michalem. Zmiňují, jak silně jim hry pomohly v rozvoji znalosti cizího jazyka.

Michal: *„Rozhodně mi pomohly s jazykem. A to hlavně ten Runescape, protože jsem ho hrál dlouho, asi patnáct let a celkově už tu hru znám, jsem s ní nějak v kontaktu. A vzhledem k tomu, že je to dost rozsáhlý MMORPG, tak je tam šilenný množství věcí a činností, takže mi to přineslo dost velkou slovní zásobu a těžím z toho rozhodně dodnes. Pomohlo mi to třeba v získání anglických certifikátů. Hlavně ta slovní zásoba, kterou jsem už měl a nemusel se jí zpětně učit. A asi všechny ty hry mi hodně pomohly v angličtině, kterou máme i ve škole. Takže to je určitě plus.“*

Podobně to má Lukáš:

„Hraní mě určitě obohatilo v angličtině, hlavně ve slovní zásobě, taky když jsem se bavil s těma lidma třeba v našem klanu, tak jsme se bavili anglicky, pořád jsme něco domlouvali a organizovali. Taky jsem sledoval spoustu videí a četl různé návody a fóra v angličtině. Taky jak jsem si k tomu pořád něco hledal, tak jsem se naučil rychle vyhledávat informace, který jsem potřeboval, a pak jsem je dokázal použít. A vlastně jsem se to ani nijak neučil.“

3. Negativní

Prožívání her provází vedle příjemných pocitů, také prožitky negativní. Ty se vyskytují častěji při hraní online her, kde spolu hráči soupeří. Zde se běžně objevují prožitky strachu, napětí a frustrace, která vzniká z nezvládnutí herních situací. Další negativní emoce

spojené s hraním her plynou z prokrastinace a ze závislostních vzorců chování. Patří sem pocity frustrace z neschopnosti hru opustit, marnosti, zoufalství, deprese a další.

Hraní jako prokrastinace

V rozhovorech se také v souvislosti s náhledem na hraní u mnohých z respondentů objevuje pojem prokrastinace. Někteří, například Renzo, dokonce své hraní tímto pojmem explicitně označili. Je často uváděna jako negativní doprovodný jev, který hráčství provází a je dalším ze způsobů, kterým respondenti své hráčství vnímají. Jako prostředek svádějící k odkládání jiných, důležitějších věcí. Jednoduchá dostupnost her, snadná dosažitelnost nevšedních prožitků a další motivační faktory, které hry přinášejí, lákají respondenty k preferování této činnosti právě před studiem.

Pavel: *„Noo, někdy jsem třeba zanevřel na školu, že jsem zjistil, že jsem úplně v hajzlu. Nevěděl jsem proč a pak jsem zjistil, že jsem celou dobu pařil. To jsem si říkal, co jsem dělal celou dobu? Ahaa, já jsem pařil. Prostě semestr už se píše. Zkouškový. A já jsem zjistil, že nestíhám. Ale vždycky jsem to pak nějak dal.“*

Filip: *„Závislej na tom nejsem. Spíš tím někdy prokrastinuju... No jakože hraju a měl bych dělat něco jinýho, někdy mě to docela štve, protože ten den uteče hrozně rychle a pak zjistím, že jsem vůbec nic nedělal.“*

Lukáš: *„Kolikrát jsem se měl učit a místo toho jsem hrál. Měl jsem se učit, ale tak nějak se mi do toho moc nechtělo. A nechtělo se mi už ani hrát. Jenomže jsem se k tomu nemohl dokopat a tak jsem pořád hrál. Měl jsem z toho docela blbej pocit už, ale stejně jsem se nedokázal přinutit k tomu učení.“*

Prokrastinace u mnoha z respondentů nakonec dostoupila takové úrovně, že to hraničilo nebo dokonce vedlo k přímé závislosti na hraní, se všemi důsledky z toho plynoucími.

Hraní jako závislost

Někteří respondenti označují své hráčství za pouhou zálibu, bez známek závislosti. Další popisují, že v různých obdobích to bylo různé a konečně jsou i tací, kteří jej zpětně považují za jasnou závislost. Žádný z nich nepovažuje své hráčství za problém či dokonce závislost v současnosti, ale hodnotí jej jako problematické až s časovým odstupem. Nejčastěji se vyskytovaly odpovědi typu:

„Dnes už je to pro mě jenom koníček, dřív to byla závislost nebo to s ní hraničilo.“ (Pavel)

Téměř každý z rozhovorů se svým způsobem kolem závislostního chování točil, přes různé subjektivní vnímání hraní respondenty. V menšině byly respondenti Filip a Renzo. Ti své hráčství za závislost vůbec nepovažují, ani nikdy nepovažovali. Filip se hraní nevěnoval tak intenzivně, proto pro něj závislost nebyla tématem, kterému by v souvislosti s hraním přikládal větší osobní význam. Renzo také své hráčství za závislost nepokládá a uvádí, že mu nikdy nepůsobilo problémy.

Další příklady komentářů respondentů k tomuto tématu:

Pavel:

„Já jsem si myslel dlouho, že je to závislost, a že s tím nedokážu přestat. Ale pak jsem zjistil, když jsem měl důležitější věci, které jsou pro mě nějakým způsobem rozhodující, nebo je mám jako vyšší prioritu, že mě ty hry neomezují. Takže teď už to podle mě závislost není. Neovládá mě to.“

Michal:

„No, tak já si myslím, že u mě to v určitý moment byla závislost, ale nějak jsem se z toho dokázal dostat sám. Asi silou vůle. Sám jsem věděl, že mi to bere moc času. A pak to přešlo v koníček a teď už hraní jako takový není možná ani koníček. Spíš už to jenom tak sleduju.“

Tomáš je naopak respondentem, který si svoji závislost uvědomoval i ve chvíli, kdy probíhala, a přímo za závislost ji jasně označil. Říká:

„Pro mě je to jasná závislost. Strávil jsem hraním hrozně času v životě a často už mě to strašně štvalo, a stejně jsem hrál dál. Nevěděl jsem ani, co jiného bych měl dělat. Hraní mě táhlo. Neměl jsem žádné peníze. Ztratil jsem kvůli tomu vztah a málem i školu. Věděl jsem, že to nemám dělat, ale dělal jsem to. Takže to byla závislost.“

4. Speciální

Vnímání spojení her a studia

V odpovědi na otázku, zda hráčství při studiu vysoké školy přináší spíše benefity nebo negativa, nebyli respondenti v odpovědích jednotní nebo zcela vyhranění. Obecně se shodují jak na negativních efektech hraní, tak nalézají i pozitiva. V jejich postojích se objevuje ambivalence s tím, že převažuje mírně negativní hodnocení.

Někdy byly subjektivní názory respondentů poněkud rozporuplné. Příkladem toho je Renzo, který uvedl, že jeho hráčství není závislostí, a že mu při studiu nepřináší žádné problémy ani omezení. Zároveň jej však označuje za prokrastinační činnost. Hraní ve vztahu ke studiu hodnotí vesměs neutrálně. Říká: *„Kdybych nehrál, našel bych si jinou formu prokrastinace, nejspíš ještě horší. Koukal bych na videa, na seriály. Jsem s hraním naprosto spokojenej. Nemám s tím žádný problém, nevnímám, že by mě nějak omezovalo. Nijak mi to ve škole nepomohlo ani neuškodilo.“*

Lukáš říká: *„Vnímám hraní spíš negativně. Kdybych nehrál, měl bych ve škole asi lepší výsledky, ale u mě to byla spíš otázka toho, že ta škola mi nedávala smysl. Když si ale vezmu, co ti dají ty hry a ten čas u nich, tak to ještě spíš nemá smysl.“*

Michal má ke hraní při studiu taktéž spíše negativní postoj. Působí při tom trochu lhostejně, jako by mu na tom, zda hraje nebo ne, příliš nezáleželo. Jeho slovy: *„Teď bych to asi označil*

jako problém. Dřív mi to jako problém nepřišlo. Asi se od toho odvíjelo třeba to, že jsem nedal zkoušku z matiky, protože jsem do té školy úplně nechodil. Nechodil jsem na všechny přednášky, cvičení a tak. V té době jsem to nebral jako problém. Pravděpodobně kdybych ty hry neměl, tak bych do školy chodil častěji, a asi ty zkoušky dal v pohodě. Podle mého názoru ale nebyla ta škola nějak náročná, jsou školy jako medicína nebo právnická, kde se kladou daleko větší nároky na lidi, co je studují. Na naší škole nebyla vyžadována, kromě výjimek, moc velká příprava ani přítomnost, takže to nebyl úplně problém.“

Obdobné názory převládaly u většiny respondentů.

Například Tomáš hodnotí hraní ve vztahu ke studiu silně negativně: *„Hráli jsme hrozně dlouho i o zkouškovém. Pak jsme těžce nestíhali. Někdy jsme hráli až do noci, těsně den před zkouškou. Všechno jsem dělal na poslední chvíli a taky to tak vypadalo. I když musím říct, že jsme nakonec vždycky všechno nějak udělali. Někdy dokonce lépe než třeba náš spolubydlící, který se učil pořád. Ale nestojí to za to, byl to vždycky stres, honička a projevil se to.“*

Spolu s Martinem zároveň také tvrdili, že ne vždy hraní do jejich studia zasáhlo pouze negativně. Dle jejich výpovědi se vyskytli i situace, kdy před zkouškou sice stále hráli, ale v posledních chvílích se byly schopni naučit takovým způsobem, že dosáhli i lepších výsledků, než jiní jejich spolužáci, kteří nehráli a připravovali se na ni dlouho dopředu.

Jak již bylo popsáno výše, hraní digitálních her s sebou může nést některé stinné stránky. Nejcitelněji se projevuje v čase věnovaném hraní. Snadno se stává, že takto vynaložené množství času začne překračovat „únosnou“ mez, a jde, v různé míře, na úkor studia. Tento problém řeší respondenti svými specifickými způsoby a to u nich vedlo k vytváření různých strategií, díky nimž byli nebo jsou schopni své povinnosti zvládat.

2.3.2 Strategie zvládání VŠ studia při aktivním hráčství respondentů

U všech respondentů je typické, že se začali věnovat hraní her v relativně nízkém věku, obvykle na základní škole. Intenzivně pokračovali v průběhu středoškolských studií i po přechodu na vysokou školu. Ačkoliv každý z respondentů studoval jinou vysokou školu, obecně se dá říci, že harmonogram VŠ studia je více „nárazový“. Střídají se „klidová období“ s obdobími zkoušek, ve kterých jsou nároky na studenty vysoké. Účast na přednáškách během roku mnohdy není povinná, a studium VŠ klade vyšší důraz na samostudium. Je zde nižší míra kontroly ze strany pedagogů. Po zahájení vysokoškolského studia se pod vlivem těchto okolností měnil i charakter hráčství respondentů. Hraní se muselo přizpůsobit tomuto novému harmonogramu a proměně charakteru školní docházky. Specifika vysokoškolského studia jim přinesla více volnosti, potažmo i prostoru pro hraní her. Tato okolnost a náročnost studia však vedla k vyšším nárokům na seberegulaci a disciplínu hráčů – studentů. S tím také souvisejí různé strategie, které si pro souběžné zvládání obou aktivit respondenti vytvořili.

Tyto strategie byly využívány v různé míře a také v různých podobách. Je typické, že mnohé vycházejí z pozitivně vnímaných náhledů na hraní, a další zase napomáhají při korekci

negativních. Některé uplatňovala většina respondentů, jiné byly využívány jedním, maximálně dvěma respondenty. V rámci práce byly vyčleněny tři hlavní, obecné oblasti, pod které spadají konkrétní typy strategií využívané respondenty.

Strukturace strategií:

1. Motivační a volní faktory
 - a. Relaxace hrou a následné zlepšení efektivity samostudia
 - b. Hraní za odměnu
2. Organizace a omezení herního času
 - c. Strukturace učiva a studijní plán
 - d. Hraní „AFK“ pro úsporu času
3. Další využívané strategie
 - e. Taktizování a využívání herních strategií ve škole
 - f. Hraní a učení se ve vzájemné spolupráci
 - g. Maximální koncentrace na daný úkol a učení se v krátkém čase
 - h. Příprava k učení se jako přede hrou
 - i. Eliminace technických zařízení z prostoru kde se učí

1. Motivační a volní faktory

Tato oblast nepopisuje strategie v pravém slova smyslu, nýbrž faktory, které mají ve zvládnání aktivního hráčství zároveň se studiem své pevné, neodmyslitelné místo. Téměř každý respondent zmiňuje, že právě vůle, motivace a disciplína byly a jsou hlavními činiteli, které jim umožnily omezovat hraní a díky tomu dostudovat. Někteří mluví o tom, že se museli velmi přemáhat a vynakládat značné množství volního úsilí, aby s hraním dokázali přestat. U jiných hrály silnější roli protichůdné pocity a motivy, díky kterým pro ně bylo snazší hru přerušit. V takových případech často zmiňovali úzkost, strach nebo výčitky svědomí, které je přiměly učit se, navzdory chuti hrát. Jindy to byla cílevědomost, pocit zodpovědnosti nebo samotné zaujetí oborem studia. Část respondentů si navíc vytvořila určité podpůrné metody ke studiu, přímo související s hraním. Ty jsou popsány v následujícím textu. Tyto metody již lze označit za konkrétní strategie. Jak vyplynulo z rozhovorů, všechny respondenty spojuje fakt, že nakonec jim na studiu záleželo více než na hrách.

Například u Michala hraje roli jak silná vůle, tak i další motivace.

Michal: „*Vždycky jsem se od toho nějak odtrhnul silou vlastní vůle. Musel jsem se vždycky přemoct. Teď na vysoký jsem to postupně začal nějak omezovat. Ale není to jenom kvůli studiu, nebo že bych na hraní neměl čas kvůli škole, ale spíš začínám mít i jiný zájmy a jiný povinnosti. Mám přítelkyni, takže abych měl čas na ní. Pak jsem se do toho všeho ještě stěhoval z domova. Taky ještě s prací jsem to nějak musel sladit. Sice bych na to hraní čas měl, ale šlo by to na úkor buď mojí přítelkyně nebo práce nebo školy. Pořád mám nějaký nutkání občas si něco zapnout, ale už tomu začínám odolávat.*“

Pavel zase popisuje odtržení se především díky pocitům: „*Někdy se musíš trochu překonat. Svod vidím v tom, že ty se přemluvíš, že to neuděláš, a pak k tobě přijde ten pocit, kterej z toho máš, když to děláš. Ta představa, a to tě k tomu stáhne zpátky. No ale já prostě mám vždycky nějaký silnější pocit, kterej mi nedovolí, abych se těm hrám věnoval. Něco co to vždycky přebije. A většinou to bývá nějaká forma strachu nebo nervozity.*“

Filip: „*Já jsem nikdy nehrál zas tak moc, abych kvůli tomu vyloženě něco nedal. Když na to přišlo, tak jsem prostě přestal hrát a nějaký velký problém jsem s tím neměl. Navíc mě ta škola i baví, takže je to pak snazší.*“

Mnozí respondenti, jmenovitě například Renzo, Filip, Pavel, dokázali hry při studiu využít jako doplněk, který jim učivo přímo usnadnil. Uplatňovali takové strategie hraní, kdy jim hra přinášela buď účinnou relaxaci po vynaloženém úsilí, nebo jako další, podpůrný motivátor k učení se. Tyto strategie do jisté míry souvisejí také s organizací času hraní a studia, přesto jsou pro svůj efekt na motivaci, vůli, pozornost a nároky na disciplinovanost zařazeny do této oblasti.

Relaxace hrou a následné zlepšení efektivity samostudia

Relaxaci považujeme za doprovodný efekt hraní a za častou motivaci ke hraní vůbec. Respondenti jako Filip, Pavel nebo Lukáš tento efekt využívají v rámci svých strategií tak, že se hraním při náročném studiu uvolní, udělají si v učení pauzy, po nichž jsou pak znovu schopni lepšího soustředění a lepších výkonů při studiu.

Hraní za odměnu

Další respondenti, Renzo, Pavel nebo Michal, používají strategii, při níž hry využívají jako odměnu za množství naučené látky, respektive za množství času stráveného učením. Obě tyto strategie, hraní jako relaxace v blocích učiva a hraní jako odměna za blok učiva, jsou si velmi podobné a hranice mezi nimi se do jisté míry stírají. Rozdíl spočívá především v postoji respondenta, který vzhledem k této činnosti má. Hráť za odměnu má ze své podstaty motivační funkci, zatímco hrát pro relaxaci má prostě funkci relaxační.

2. Organizace a omezení herního času

Jedním ze zjištění bylo, že u většiny z respondentů došlo s přechodem na vysokou školu k významným změnám v čase věnovaném hrám. Nároky kladené vysokými školami byly ve všech případech vyšší než na středních školách, což nutně vedlo k uzpůsobení hráčství novému režimu. Tyto změny se projevily jak v intenzitě hraní, tak v rozdělení času vynakládaného hrám i ve změnách dob, ve kterých hráli. Na VŠ se hraje v jiných časech a v jiných obdobích. Přechodem na vysokou školu bylo nejvíce poznamenáno hráčství Renza.

Renzo: „*Na medicíně jsem hned musel hraní hodně omezit, abych se zvládal všechno naučit. Dřív jsem hrál mnohem víc. Máme toho hodně, takže na hraní už nemám tolik času. Ale vždycky si rád zahraju, kdykoliv můžu.*“

Michal: „Na gymplu mi hraní dělalo určitý problémy. Tam jsem vlastně neměl potřebu se nějak učit nebo se připravovat a naštěstí jsem dokázal střední školu skončit bez toho, abych tomu věnoval moc času. Ale měl jsem s tím problém v prváku na veřejce, kde jsem byl pořád ještě v tom středoškolském módu. No, a nějak jsem se asi nedokázal hned vzpamatovat. Až pak jsem zjistil, že na vysoký škole to takhle úplně nepůjde, pokud jí chci dokončit. Takže jsem hraní musel hodně omezit.“

Snížení intenzity hraní bylo často zmiňováno i dalšími z respondentů. Všichni se v podstatě shodují na tom, že o zkouškových, nebo jiných, pro studium kritických obdobích, byli schopni na nějakou dobu své hráčství omezit. Každému k tomu pomohly jiné faktory, které byly popisovány výše.

Strukturace učiva a studijní plán

Většina respondentů nepopisuje zcela konkrétní strukturalizaci či organizaci herního času a studia. K té se vyjadřuje Renzo, což je vzhledem k náročnosti studia medicíny pochopitelné. Renzo si přímo organizuje počty hodin mezi hraním a studiem, především ve zkouškových obdobích. Říká: „Nastavím si třeba několik hodin učení, a mezi to se vždycky nějak snažím to hraní vmáchnout. V běžném období hraju průměrně tak 5 i víc hodin denně. Ve větších celcích. Ve zkouškovém období omezuju hraní na zhruba 2-3 hodiny denně, přičemž je víc rozložím do celého dne a prokládám tím úseky učení.“

Další respondenti uvádějí, že si vypracovali díky hrám dobré plánovací a strategické schopnosti. Ty následně využili i při kombinaci obou aktivit - studia a hraní. Dokázali si učivo rozplánovat, „zmapovat si terén“ a vymyslet strategii, aby dosáhli výsledku a vše stihli ve vyměřeném čase.

Strategie hraní „AFK“ pro úsporu času

Jednou ze specifických strategií využívanou dvěma respondenty, která souvisí s organizací času mezi studiem a hraním, respektive jeho sloučením, je hra „AFK“ (away from keyboard). Touto strategií je míněno učit se a zároveň při učení hrát. Její specifčnost spočívá v tom, že existuje jenom omezený počet her, v nichž se dá efektivně uplatnit. Jednou z takových her je Runescape, a o této strategii hovořili právě hráči této hry - Lukáš a Michal. Díky možnostem této hry, vlastní zkušenosti v ní a správnému přístupu, mohli přímo zkombinovat hraní s učením najednou. Onen správný přístup souvisí s rozvržením času k učení. Tuto strategii nemohli využívat v kritických fázích zkouškového období. Museli si proto učivo rozvrhnout více tak, aby se učili průběžně, v delším časovém horizontu, a nemuseli mu tak věnovat plnou pozornost. Poté mohli mezi učením se a hrou snadno přepínat. Tato strategie se jim také osvědčila v průběhu psaní seminárních prací, kdy si prostě jednou za čas „odklikli“ činnosti ve hře.

3. Další využívané strategie

Tato oblast zahrnuje takové strategie, při kterých respondenti využívali své plánovací a další schopnosti, aby dosáhli kýženého výsledku nebo si učivo co nejvíce zjednodušili. Při studiu si pomáhali díky rozvíjeným sociálním dovednostem. Schopnosti získat studijní materiály, ovlivnit své spolužáky, nebo učitele (Pavel). Patří sem různé postupy a způsoby chování, které respondentům studium usnadnily. Zahrnuje také strategie k efektivnějšímu způsobu učení se, nebo pomůcky, jak se vyvarovat hraní.

Taktizování a využívání herních strategií ve škole

Jsou takovými strategiemi, které si respondenti osvojili právě v souvislosti s hraním PC her. Jedná se o poměrně rozsáhlou oblast, která není pouze jednou strategií, spíše strategickým myšlením nebo souborem různých způsobů chování, volně využitelných v různých situacích a k různým účelům. Konkrétně ve vztahu ke škole, to nejobsáhleji a výstižně vyjádřil Pavel: *„Ke škole? No, tak tam mě hry naučily jednu věc. Že ne vždycky, když hraješ jako podle pravidel, úplně čestně, tak zvítězíš. Naučily mě hledat jakoukoliv cestu k tomu, abych dosáhl svého cíle. Prostě, někdy hraješ čestně, je to vyrovnaný, nebo seš dobřej, a ten protihráč tě dokáže porazit jiným způsobem, ale furt je to tvoje porážka a jeho výhra. Ať to dokázal jakkoliv. Ať byl třeba celou hru mnohem horší, porazil tě. A to je výsledek. Prostě najít tu cestu, která splní to, co ty chceš.*

Takový vzorec chování, který by se dal popsat úslovím „účel světi prostředky“, si přenesl i do svých studií.

Dále: *„To jsem se při hrách naučil a dělám to v životě pořád. Že se snažím číst lidi a to využívám jako svojí výhodu. Sleduju, jakým stylem hrajou, na jaký hráče nebo situace jsou asi zvyklí, a pak se snažím hrát úplně jinak. Dělán věci, které by nečekali. To se mi vyplácí jak ve hraní, tak ve škole, tak v životě. Myslím si, že jsem se naučil díky hraní myslet víc dopředu. Třeba ve škole dělám věci, o kterých vím, že se mi vyplatí až v budoucnu. Například mi přijde důležité si s učitelem vytvořit od začátku nějaký osobnější vztah. Nějak je odhadnu a třeba vím, že když k nim půjdu na konzultaci, tak se mi to vrátí. Minimálně mě to třeba u zkoušky odliší od těch ostatních. Je dobrý, když si tě učitel zapamatuje. A tak se s učitelem vždycky snažím vytvořit osobnější vztah. To mi několikrát hodně pomohlo, jak na střední, tak na vysoké škole.*

Obdobné typy taktizování vykazovali také Filip, Martin, Tomáš i Renzo. Objevují se u nich tendence hledat nové, jiné cesty k cíli. Nesouvisí to vždy nutně s nemorálním chováním, mindgames v realitě nebo se schopnostmi ovlivňovat jiné lidi, ale s celkovou schopností strategicky myslet, plánovat, být originální a volit netradiční způsoby. Tyto dovednosti byly, dle respondentů, využívány, trénovány nebo přímo získávány v souvislosti s hraním počítačových her.

Strategie hraní a učení se ve vzájemné spolupráci

Tato strategie byla vlastní Tomášovi s Martinem. Obecně, každý z respondentů mohl, nebo i využíval, při studiu pomoci ostatních spolužáků a dalších lidí ze svého okolí. Avšak v případě Tomáše s Martinem, jakožto spoluhráčů, spolubydlicích i spolužáků v jednom, byla

jejich vzájemná spolupráce mnohem intenzivnější. Pro jejich studium to nebyla vždy jenom výhoda, neboť se podporovali také ke hraní, zároveň jim však v kritických momentech napomohla k větší zodpovědnosti. Vzájemně se motivovali, bylo pro ně snazší společně přerušit hraní, nalézt energii ke studiu a také pracovat efektivněji.

Strategie maximální koncentrace na úkol a efektivní učení se v krátkém čase

Tuto strategii popsal jediný z respondentů, Martin. Uvedl, že často hráli tak intenzivně, že na učení se před zkouškou zbývalo opravdu málo času. V takových chvílích se dokázal v krátkém čase velmi intenzivně soustředit. Vybudit mozek k maximálnímu výkonu, projít velké množství obsahu učiva a krátkodobě jej pojmout do paměti. Dle jeho slov mu k této schopnosti napomáhalo také logické uvažování, představivost, dedukce a znalosti, které již měl.

Další strategie byly založeny na opatřeních, které respondenti provedli ještě před samotným začátkem procesu samostudia, a tím zvýšili jeho efektivitu:

Strategie přípravy na učení se

Renzo ve své výpovědi popsal jeden zvláštní postup, který vědomě používá před důležitou hrou (např. u hodnocené hry). Ještě než začne hrát, upraví a vyčistí si prostor kolem sebe, nastaví klávesnici, odstraní všechny rušivé elementy, připraví vodu apod., aby se posléze mohl co nejlépe koncentrovat. Stejnou proceduru následně začal Renzo využívat i před začátkem studia.

Strategie eliminace technických zařízení z prostoru, ve kterém se učí

Pavel popisuje další ze strategií, která mu pomohla v období intenzivního samostudia. Pokud měl možnost, fyzicky odstranil z místnosti ideálně všechna technická zařízení typu počítač, mobilní telefon, tablet, či alespoň vypnul síťová připojení, aby jej nesváděl pocit přestat se učit a jít hrát. Potom, jak popisuje, měl sám větší pocit klidu a podpořilo to jeho rozhodnutí učit se.

3 Diskuse a závěr

3.1 Diskuse

Odpověď na první výzkumnou otázku, zda respondenti výzkumu vnímají své hráčství jako faktor, který jim byl ve vztahu ke studiu prospěšný, není jednoznačná. Většinově mezi respondenty převládal názor na intenzivní hráčství jako na negativní element pro studium. To podporují výsledky výzkumu například Weaver a kol., (2013), Schüler, (2012). U uvedených výzkumů, které se klonili spíše k pozitivním účinkům her je nutno poznamenat, že obvykle nezkoumali takto intenzivně hrající hráče (Posso, 2016, Bowers and Berland, 2013). Často udávali, že kvůli nadměrnému hraní měli ve škole spíše problémy, které však byli schopni nakonec překonat. Mnozí respondenti vnímali hraní při studiu jako prokrastinační činnost. Pokud před nimi ležel obtížný studijní úkol, často se uchylovali místo jeho plnění ke hraní, které jim přinášelo dočasné uvolnění a zapomnění. Pět z nich uvedlo, že u nich v některých obdobích hráčství přesáhlo určitou „zdravou“ míru a přeneslo se až do závislostního chování. Ale i u těchto jednotlivců se v náhledu na hraní vyskytly ambivalence. Uváděli dílčí pozitiva, která kladně ovlivnila jejich studium. Vysoká míra výskytu závislosti v tomto výzkumu mohla být ovlivněna cíleným výběrem respondentů. Dva respondenti nepřikládali vlivu svého hráčství na studium velký význam, jejich hodnocení bylo neutrální.

Autor z odpovědí získal sedm různých náhledů na hraní, které rozdělil do čtyř skupin. První dva náhledy, tedy Hraní jako zábava a relaxace a Hraní jako aréna, autor práce považuje za klíčové a proto byly zařazeny mezi základní. Důvodem je to, že byly v rozhovorech nejčastěji uváděny jako primární motivace ke hraní jako takovému. Totéž je uváděno v literatuře (Khanmurzina a kol., 2019). Nejvyšší četnost těchto dvou náhledů by bylo, s vysokou pravděpodobností, možné předvídat i u celkové hráčské populace. Mezi vedlejší byly zařazeny další dva náhledy a to Hraní jako doplňkový zdroj příjmů a další využití a Doprovodné efekty hráčství. Vedlejší jsou proto, že žádným z respondentů nebyly označeny jako primární z hlediska motivace. Jejich četnost v rozhovorech byla nižší, a totéž lze pravděpodobně předpokládat i v širším vzorku hráčů (Khanmurzina, 2019). K diskusi se nabízí, že pro určitou skupinu hráčů mohou být právě tyto motivace k hraní primární. Je tím myšleno to, že někteří hráči mohou na hry primárně pohlížet jako na prostředek k získání výdělků, zdokonalení se v cizím jazyce, zdokonalení se v práci s informacemi a podobně.

Poslední dva náhledy se vyznačují svojí zjevnou negativní konotací. Jsou jimi již zmíněné: Hraní jako závislost a Hraní jako prokrastinace. Navzdory jejich vysoké četnosti zmiňované v rozhovorech byly zařazeny mezi negativní, protože jsou respondenty často vnímány jako negativní doprovodný jev (viz. výše, str. 29). Z odpovědí vyplývá, že žádný z respondentů nehraje proto, aby byl závislý nebo aby prokrastinoval. Hraje, protože je to baví, nebo z jiného důvodu, a až později se tak stávají závislými nebo prokrastinujícími.

Při hledání odpovědi na druhou výzkumnou otázku výpovědi respondentů potvrdily, že schopnost sebeovládání a volní kontroly je jedním z nejpodstatnějších faktorů při kombinování studia a hraní her. Tedy to, že se v pravou chvíli dokázali od hraní odtrhnout a

své studijní povinnosti splnit. To se shoduje s platností výsledků studie, která tento faktor z hlediska významnosti řadí před intelekt (Duckworth, Seligman, 2005). Dalším podstatným faktorem, který se ve výpovědích respondentů objevoval, byly pocity, které jim v kritických okamžicích pomohli překonat touhu hrát. Obvykle pocity strachu nebo zodpovědnosti, které u nich způsobily silnější motivaci ke studiu než ke hraní.

Dále byly popsány konkrétní strategie, které hráči využívali. Ty nebyly dle nalezené, dostupné literatury dosud nikým zpracovány. Předpoklad, že si VŠ studenti – intenzivní hráči takové strategie vytvářejí, byl oprávněný. Vychází ze zhodnocení obvyklé časové a energetické náročnosti studia a hráčství určité úrovně. Tato premisa se následně v průběhu rozhovorů potvrdila.

Každý z pohledů na hraní, ať již základní či vedlejší nějakým způsobem souvisel se studiem respondentů. Lze také nalézt společné průsečíky mezi jednotlivými náhledy a studijními strategiemi.

Pohled na Hraní jako zábavu a relaxaci se ve studiu respondentů odrážel tak, že hráli ve chvílích, kdy na ně studium příliš doléhalo. Tento pohled se také projevuje v popsáných strategiích - Relaxace hrou a následné zlepšení efektivity samostudia, a Hraní za odměnu. Hraní jako aréna se zase logicky pojí se strategiemi: Strukturace učiva a studijní plán, Přípravy k učení se jako přede hrou nebo Taktizování a využívání herních strategií ve škole. Taktizování a využívání herních strategií ve studiu může být ve shodě s pracemi, které popisují možnost rozvoje strategických schopností hraním (Bakker, van den Heuvel-Panhuizen, Robitzsch, 2015, Facer, 2006). Formou počítačových her mohli být tyto způsoby chování respondenty bezpečně trénovány (Dostál, 2010, Gray, 2012). Hraní některým respondentům při studiu pomohlo zdokonalit se v práci s informacemi a zlepšením se v cizím jazyce, který pak při studiu zužitkovali. To se shoduje s teorií skrytého učení, jak ji popisuje Marc Prensky (Prensky, 2001). Z toho následně vycházel jejich pohled na hraní, jako na prostředek k sebezdokonalení se. Náhled na Hraní jako doplňkový zdroj příjmů se u respondenti často zmiňovali ve spojitosti se strategií Hraní „AFK“. Tato strategie jim umožnila nejen úsporu času při studiu, ale také vydělávání peněz pomocí hry. Je totiž možné uplatňovat postupy, díky kterým hráč reálně profituje, i při „AFK“ hraní. Prokrastinace a závislostní chování se samozřejmě nejcitelněji projevovaly ve ztrátě značného množství času pro studium. Aby se těmto negativním vlivům vyhnuly, nebo je zmírnily, využívali někteří respondenti strategie Eliminace technických zařízení z prostoru, Maximální koncentrace na daný úkol a učení se v krátkém čase a Učení se a hraní ve dvou.

Autor předpokládá, že výčet zmiňovaných náhledů a strategií není plně vyčerpán. Je pravděpodobné, že při zkoumání širšího vzorku dalších studentů-hráčů by se objevily další. Obdobně by bylo možné na větším vzorku respondentů objektivněji zkoumat účinnost strategií nebo četnost výskytu.

Autorova role ve výzkumu je jistě ovlivněna tím, že sám dlouhou dobu býval aktivním hráčem a zároveň studentem vysoké školy. Z toho důvodu je schopen lépe pochopit, o čem respondenti vypovídají a vžít se do jejich pocitů i situace. Tato osobní zkušenost však zároveň

může do práce přinášet i určitá zkreslení, jelikož do rozhovorů mohl vnášet vlastní předpoklady a očekávání. Rozhovory tak mohl činit sugestivnějšími, než kdyby byl zcela nezaujatým pozorovatelem.

3.2 Závěr

Tato bakalářská práce si kladla za cíl formou kvalitativního výzkumu prozkoumat vztah mezi hraním digitálních her a vysokoškolským studiem. Podle nastavených kritérií byla vybrána skupina sedmi vysokoškolských studentů, kteří byli zároveň i aktivními hráči počítačových her. Konkrétními cíli práce bylo zmapovat náhledy jednotlivých respondentů na své hráčství ve spojitosti se studiem. Jak hráčství do jejich studia zasahovalo a naopak, jak studium ovlivňovalo jejich hraní. Dále bylo zkoumáno, jak respondenti dokázali plnit studijní nároky při aktivním hraní her a popsat případné strategie, které si vytvořili a využívali k tomu, aby studium absolvovali. Tyto cíle byly splněny.

S každým vybraným studentem byl veden polostrukturovaný podrobný rozhovor. Informace získané v rozhovorech byly postupně analyzovány a zpracovávány. Tato analýza odhalila různé náhledy na hraní počítačových her, které se u jednotlivých respondentů prolínají. Přestože každý z respondentů má svůj vlastní, jedinečný úhel vnímání, bylo možno konkretizovat sedm základních subjektivních náhledů na hráčství. Ty byly často určeny motivací respondenta hrát, tím, co mu hraní her dává či ubírá a jaké emoce v něm vzbuzuje. Přímou ve vztahu ke studiu mírně převažoval negativní náhled respondentů na vlastní hráčství, přestože byly zmiňovány i pozitivní aspekty hraní.

V rozhovorech zmiňované strategie, využívané respondenty pro úspěšné studium, vycházejí často právě z těchto náhledů. Autor shrnul konkrétní využívané strategie a zařadil je do tří základních skupin. Počítačové hry dokáží silně zaujmout, hráči jsou pak náchylní vynakládat na hraní velké množství času. Proto je jednou z hlavních strategií ve zvládnutí obou aktivit omezení herního času a změna organizace času mezi hraním a studiem. Další skupinou strategií, díky kterým respondenti svá studia zvládají, jsou ty, které souvisí s motivací a volní sebekontrolou respondentů (odměna, relaxace). Poslední skupinou jsou tzv. „volné strategie“, tedy různorodé, specifické strategie, využívané respondenty.

Protože je tento výzkum kvalitativní povahy, provedený na malém vzorku respondentů, nemůže si klást za cíl zmapování převažujících názorů nebo dokonce nějaká zobecnění. Na podkladě některých zjištěných skutečností a názorů samotných studentů však může být tento průzkum inspirací například pro další kvantitativní šetření. Tak by bylo možné srovnání, v jaké míře se takové náhledy a strategie objevují v široké komunitě vysokoškolských hráčů, jak se odlišují nebo podobají strategiím studentů, kteří počítačové hry nehrají a jiné. Vzhledem k závažnosti této problematiky mají zjištěné skutečnosti potenciál k dalšímu, podrobnějšímu zkoumání.

Seznam použité literatury:

Bakker, M., van den Heuvel-Panhuizen, M., Robitzsch, A. (2015). *Effects of playing mathematics computer games on primary school students' multiplicative reasoning ability*. Contemporary Educational Psychology, 40, 55-71. doi:10.1016/j.cedpsych.2014.09.001

Blinka, L. (2015). *Online závislosti: jednání jako droga? : online hry, sex a sociální sítě: diagnostika závislosti na internetu: prevence a léčba*. Praha: Grada. Psyché (Grada). ISBN 978-80-247-5311-9.

Bowers, A. J., Berland, M. (2013). *Does recreational computer use affect high school achievement?*. Educational Technology Research and Development, 61, 51-69. doi:10.1007/s11423-012-9274-1

Cummings, H. M., Vandewater, E. A. (2007). *Relation of adolescent video game play to time spent in other activities*. Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine, 161, 684-689. doi:10.1001/archpedi.161.7.684

Dostál, J. (2010). *Počítačové hry ve vzdělávání*. Katedra technické a informační výchovy Pedagogická fakulta UP. Dostupné z: http://www.itv.upol.cz/publicita/lomnice_09_clanek_dostal.pdf

Duckworth, A. L., Seligman, M. E. P. (2005). *Self-discipline outdoes IQ in predicting academic performance of adolescents*. Psychological Science, 16, 939-944. Dostupné z: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.368.8509&rep=rep1&type=pdf>

Facer, K. (2006). *Computer games and learning*. Futurelab. Dostupné z: https://www.academia.edu/735492/Computer_games_and_learning

Flew, T., Humphreys, S. (2005) *Games: Technology, Industry, Culture*. In Flew, T (Ed.) *New Media: An Introduction 2nd Edition*. Oxford University Press, Australia, pp. 101-114.

Gray, P. (2012). *The Many Benefits, for Kids, of Playing Video Games*. Psychology Today. Dostupné z: <https://www.psychologytoday.com/intl/blog/freedom-learn/201201/the-many-benefits-kids-playing-video-games>

Hartl, P., Hartlová H. (2015). *Psychologický slovník*. Třetí, aktualizované vydání. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-0873-0.

Hrabec, O. (2015). *Herní styl jako intencionální model u hráčů videoher*. Praha: PedF UK v Praze. Dostupné z: https://is.cuni.cz/webapps/zzp/detail/132927/46024357/?q=%7B%22_____searchform___se arch%22%3A%22hrabec%22%2C%22_____searchform___butsearch%22%3A%22Vyhleda t%22%2C%22PNzzpSearchListbasic%22%3A1%7D&lang=cs

Huizinga, J. (1980). *Homo ludens: a study of the play-element in culture*. Great Britain by Redwood Burn Ltd Trowbridge & Esher. ISBN 0-7100-0578-4.

Kao, G. Y. M., Chiang, C. H., Sun, C. T. (2017). *Customizing scaffolds for game-based learning in physics: Impacts on knowledge acquisition and game design creativity*. *Computers & Education*, 113, 294–312. Dostupné z: <https://www.sciencedirect-com.ezproxy.is.cuni.cz/science/article/pii/S0360131517301343>

Khanmurzina, R. R., Cherdymova, E. I., Guryanova, T. Y., Toriia, R. A., Sukhodolova, E. M., Tararina, L. I. (2019). *Computer Games Influence on Everyday Social Practices of Students-Gamers*. *CONTEMPORARY EDUCATIONAL TECHNOLOGY*, 11(1), 11-19. <https://doi.org/10.30935/cet.641753>

Kudrle, S. (2003). *Psychopatologie závislosti a kodependence*. In Kalina K. et al. (2003) *Drogy a drogové závislosti: mezioborový přístup*. Praha: Úřad vlády České republiky. ISBN 80-86734-05-6.

Kůra, M. (2014). *Vliv hraní MMORPG na náladu hráčů*. Praha: PedF UK v Praze. Dostupné z: <https://is.cuni.cz/webapps/zzp/detail/135771/?lang=en>

Ludwig, P. (2013). *Konec prokrastinace: jak přestat odkládat a začít žít naplno*. V Brně: Jan Melvil. Briquet. ISBN 978-80-87270-51-6.

Nešpor, K a Csémy L. (2007). *Zdravotní rizika počítačových her a videoher*. Praha. Dostupné z: http://www.cspsychiatr.cz/dwnld/CSP_2007_5_246_250.pdf

Peterson, Mark. *Computer games and language learning*. New York: Palgrave Macmillan, 2013. Digital education and learning. ISBN 978-1-349-43465-7.

Pokorný, V., Telcová J. a Tomko A. (2002). *Patologické závislosti*. 2. vyd. Brno: Ústav psychologického poradenství a diagnostiky. ISBN 80-86568-02-4.

Posso, A. (2016). *Internet Usage and Educational Outcomes Among 15-Year-Old Australian Students*. *International Journal of Communication*, 10, 3851–3876, 1932–8036/20160005 Dostupné z: <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/5586/1742>

Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. Kalifornská univerzita, McGraw-Hill. ISBN 0071363440.

Prchlík, O. (2009). *Sociální aspekty virtuálních on – line světů a jejich přesah do života jedince*. Brno. Dostupné z: http://is.muni.cz/th/266858/pedf_m/Diplomova_prace.pdf.

Průcha, J. (2009). *Pedagogická encyklopedie*. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-546-2.

Schüler, J. (2012). The dark side of the moon. In S. Engeser (Ed.), *Advances in flow research*

(pp. 123-137). New York, NY: Springer. Dostupné z:
http://www.academia.edu/download/59484666/2012_Book_AdvancesInFlowResearch20190602-104059-j2lmfk.pdf#page=139

Steel, P. (2007). *The nature of procrastination: A meta-analytic and theoretical review of quintessential self-regulatory failure*. *Psychological Bulletin*, 133(1), 65–94.
<https://doi.org/10.1037/0033-2909.133.1.65>

Vacek, J. (2010). *Nelátkové závislosti - Behaviorální závislosti*. Praha: Centrum adiktologie. Dostupné z: <https://www.adiktologie.cz/file/407/behavioralni-zavislosti.pdf>

Vacek, J., Vondráčková P., *Behaviorální závislosti: klasifikace, fenomenologie, prevalence a terapie*. Vydáno 2014. Dostupné z: <http://www.cspychiatr.cz/detail.php?stat=988>

Weaver, J., Kim, P., Metzger, R. L., Szendrey, J. M. (2013). *The impact of video games on student GPA, study habits, and time management skills: What's the big deal?* *Issues in Information Systems*, 14, 122-128. Dostupné z:
http://www.academia.edu/download/51908472/184_iis_2013_122-128.pdf

Weis, R., Cerankosky, B. C. (2010). *Effects of video-game ownership on young boys' academic and behavioral functioning a randomized, controlled study*. *Psychological Science*, 21, 463-470. Dostupné z:
<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.983.9521&rep=rep1&type=pdf>

Williams, O. (2016). *Online gaming could improve a teenager's academic performance*. *Huffington Post*. Dostupné z: https://www.huffingtonpost.co.uk/entry/online-gaming-could-improve-childrens-academic-ability_uk_57a8a1f5e4b04ca9b5d3bf36?guccounter=1

Seznam příloh:

Příloha 1: Okruhy otázek, kterými byl rozhovor směřován.

Příloha 2: Záznamy rozhovorů s respondenty.