

Abstrakt

VÝCHODISKA: Hraní počítačových her je oblíbeným způsobem zábavy již od konce 20. století. S vývojem počítačových her roste i věková hranice jejich uživatelů a v současnosti jsou mnozí z hráčů počítačových her ve středním věku. Navzdory rostoucímu množství provedených výzkumů zabývajících se problematikou hraní počítačových her, postrádá tento jev ucelenou definici a metodu diagnostiky. V některých diagnostických nástrojích je konflikt hráče a blízké osoby hlavním a klíčovým kritériem.

CÍL VÝZKUMU: Hlavním cílem výzkumu je popsat symptomy konfliktu v blízkých vztazích hráčů počítačových her. Dílčím cílem je porovnat projevy konfliktu v blízkých vztazích u hráčů závislých nebo ohrožených závislostí a u hráčů nevykazujících závislost na počítačových hrách.

METODY: Koncepce výzkumu vychází z kvalitativní výzkumné metodiky. Respondenti byli získáváni pomocí výběrové metody sněhové koule a vybírání pomocí účelového výběru na základě předem definovaných kritérií. Výzkumný soubor tvořilo 36 respondentů. Z toho 18 hráčů počítačových her a 18 jejich blízkých osob. Všichni respondenti se zúčastnili polostrukturovaného rozhovoru. Získaná data byla analyzována pomocí metody zachycování vzorců a porovnávání.

VÝSLEDKY: Symptomy konfliktu v blízkých vztazích hráčů počítačových her byly popsány jednotlivými projevy konfliktu. Respondenti popsali několik projevů konfliktu, které byly rozděleny do dvou skupin dle míry závažnosti. Mezi projevy s menší mírou závažnosti byly zařazeny: výtky, výčitky, výhrůžky, hádky a rezignace. Respondenti popsali i závažnější projevy konfliktu jako: urážky, agresivní představy a ničení věcí. Z výsledků vyplývá, že s rostoucím stupněm závislosti se zvyšuje četnost a míra závažnosti projevů konfliktu. Nejčastějším důvodem konfliktu bylo podle respondentů upřednostnění hraní her před časem stráveným s blízkou osobou. Častým důvodem ke konfliktu byl i čas strávený ve hře. Významně mohou ovlivnit podobu konfliktu i strategie, které používají blízké osoby hráčů k vyrovnání se s problémem hraní počítačových her u svých partnerů nebo blízkých osob.

ZÁVĚR: Výzkumná práce přinesla podrobný pohled do prožívaných konfliktů ve vztazích mezi hráčem počítačových her a jeho blízkou osobou a upozornila na nejednotný postoj v diagnostice závislosti na počítačových hrách.

Klíčová slova

konflikt, závislost na hraní, diagnostika, blízký vztah, online hry, offline hry