

# Abstrakt

---

V klinické praxi je látkovým závislostem věnována v mnoha ohledech dostatečná pozornost. V postranní, avšak v mnoha ohledech obdobným těmto závislostem, je problematika „činností, chování, procesů“. Tato práce se zabývá online počítačovými hrami, převážně hrou World of Warcraft (WoW) proto, že existují hráči, kteří mohou mít problém a to nejen ve spojitosti se závislostním chováním. Cílem práce bylo popsat psychopatologické charakteristiky hráčů MMORPG a zjistit souvislosti mezi jejich výskytem a mírou vykazovaného závislostního chování. Výzkumný soubor tvořili aktivní hráči MMORPG rekrutovaní samovýběrem na základě oslovení prostřednictvím online diskusních fór, facebookových stránek a e-mailovým snowballem. Minimální rozsah výzkumného souboru byl stanoven na 100 hráčů. Nástrojem tvorby dat byl online dotazník, který měl 4 části: socio-demografické údaje; diagnostická kritéria závislostního chování – Griffiths; SCL-90 a styl hry. Výsledky byly zjištěny pomocí popisné a matematicko-analytické statistiky s využitím softwaru SPSS. Konečný soubor tvoří celkem 243 respondentů, z toho 216 mužů (89 %) a 27 žen (11 %). Věkové rozpětí daných respondentů je v rozmezí 10-56 let, přičemž průměrný věk je 22 let. 185 respondentů (76 %) považuje hru WoW jako svou hlavní. Z 243 respondentů jich 23, tj. cca 10 %, vykazuje závislostní chování (z toho 22 mužů a 1 žena). Psychopatologické charakteristiky hráčů jsou jak u mužské, tak i u ženské populace cca ze 3/4 v normě. V oblasti patologie se nejvíce vyskytují dimenze: Interpersonální senzitivita, Deprese, Paranoidní myšlení a Psychoticismus. Bylo prokázáno, že závislí hráči mají podstatně vyšší hodnoty patologie ve všech oblastech v porovnání s celým souborem. Pokud jde o celkové souvislosti mezi herním stylem, psychopatií a závislostí, je u jedinců s patologií v jedné ze 4 dimenzí SCL-90 pravděpodobnější, že ve srovnání se všemi hráči hrají spíše v Hordě než v Alianci, že hrají sporadicky za Huntera a častěji za Monka, a že se častěji zabývají První pomocí a Archeologií než ostatní hráči. U respondentů, kteří trpí závislostí, je pravděpodobnější, že hrají verzi hry Burning Crusade, preferují rasu Tauren nebo Undead, jejich povolání je Mage a profese Inženýrství.

Záměr tohoto výzkumu byl spíše obecný (spatřoval svůj význam v odhalení patologie a závislosti u daných respondentů, s následným popisem stylu hry). V další výzkumné fázi by bylo nezbytné zkoumat soubor důkladněji a praktičtěji (například psychopatologické charakteristiky - jak jejich patologie ovlivňuje společenský život jedince). Co se týče intervence – 10% prevalence závislostního chování není jistě zanedbatelná – nejen proto by měla být nelátkovým závislostem začít být věnována náležitá pozornost.

## Klíčová slova

---

Psychopatologie, závislostní chování, závislost na online hrách, MMORPG, World of Warcraft