

ABSTRAKT

Tato diplomová práce se zabývá regulací času u dospělých hráčů počítačových her, především tedy tím, jak jsou hráči schopni sami regulovat čas strávený hraním počítačových her, jaké pro to používají strategie, případně jak se nechávají regulovat lidmi ze svého okolí a zda na seberegulaci měl vliv výchovný styl v rodině a regulace hraní her ze strany rodičů. Dále bylo zkoumáno, zda seberegulace nebo rodičovská regulace mají vliv na rozvoj Internet Gaming Disorder (IGD), případně zda na tom mají podíl osobnostní rysy.

Výzkumný soubor čítal 40 respondentů mladých dospělých hráčů, kteří s hraním počítačových her začínali již v dětství či dospívání. Sběr dat probíhal formou online dotazníku v Google prostředí, byl proto rozeslán hráčům elektronicky. Dotazníkové šetření se skládalo ze čtyř samostatných částí, které na sebe plynule navazovaly. V první části byla sbírána anamnestická data hráčů formou Anamnestického dotazníku, druhá část sledovala míru IGDT dotazníkem IGDT-10, v dalších částech byly zkoumány osobnostní rysy dotazníkem BFI-2-S a výchovný styl v rodině pomocí dotazníku EMBU-A.

Na základě výzkumu bylo zjištěno, že významné hodnoty IGD vykazuje 5 % respondentů, potvrdilo se, že existuje vztah mezi časem stráveným hraním počítačových her a hodnotami IGD. Dále bylo zjištěno, že výchovný styl v rodině může mít vliv na osobnostní rysy a také vznik IGD. Bylo také ověřeno, že existuje vztah mezi IGD a osobnostními rysy. Bylo zjištěno, že přestože 50 % hráčů bylo v dětství regulováno rodiči, v mladé dospělosti provádí seberegulaci pouze 25,6 %, mezi rodičovskou regulací a seberegulací nebyl nalezen žádný vztah. Ukázalo se, že 12,5 % hráčů se i v dospělosti nechává regulovat někým ze svého okolí. Podstatným zjištěním však bylo, že nebyl nalezen vztah mezi seberegulací a rozvojem IGD, ani mezi rodičovskou regulací a rozvojem IGD.

KLÍČOVÁ SLOVA

počítačové hry, volný čas, regulace času, seberegulace, rodičovský výchovný styl, rodičovská kontrola, Internet Gaming Disorder (IGD)