

Univerzita Karlova

1. lékařská fakulta

Studijní program: Specializace ve zdravotnictví

Studijní obor: Adiktologie

ID studijního oboru: 482534



Bc. Karel Kolitsch

Význam symptomů konfliktu v blízkých vztazích hráčů v diagnostice závislosti na hraní
online a offline her

The significance of symptoms of the conflict in close relationships of players in the
diagnostics of online and offline gaming addiction

Diplomová práce

Vedoucí závěrečné práce: Mgr. Jaroslav Vacek

Praha

2018

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem závěrečnou práci zpracoval samostatně a že jsem řádně uvedl a citoval všechny použité prameny a literaturu. Současně prohlašuji, že práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Souhlasím s trvalým uložením elektronické verze mé práce v databázi systému meziuniverzitního projektu Theses.cz za účelem soustavné kontroly podobnosti kvalifikačních prací.

V Praze,

Bc. Karel Kolitsch

.....

Identifikační záznam:

KOLITSCH, Karel. *Význam symptomů konfliktu v blízkých vztazích hráčů v diagnostice závislosti na hraní online a offline her. [The significance of symptoms of the conflict in close relationships of players in the diagnostics of online and offline gaming addiction]*. Praha, 2017. 69 s., Magisterská práce (Mgr.). Univerzita Karlova v Praze, 1. lékařská fakulta, Klinika adiktologie. Vedoucí závěrečné práce Vacek, Jaroslav.

Poděkování:

Děkuji Mgr. Vackovi za odborné vedení diplomové práce a za jeho vstřícný přístup při společných konzultacích. Poděkování také patří všem respondentům a kolegům, kteří se podíleli na sběru dat. Především chci poděkovat svým dětem za trpělivost a ostatním nejbližším za podporu při studiu a psaní diplomové práce.

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

Abstract

BACKGROUND: Playing computer games is a favourite way to have fun since the end of the 20th century. The age of users rises together with the development of games and many gamers are nowadays middle-aged. Despite the growing number of research dealing with the issue of playing computer games, this phenomenon lacks a comprehensive definition and method of diagnosis. In some diagnostic tools, the conflict between gamers and a close person is the main and key criterion.

AIM: The main aim of the research is to describe the symptoms of conflict in the close relationships of computer games players. A partial goal is to compare conflicts in close relationships in addicted or threatened by addiction gamers and non-addicted gamers.

METHODS: The concept of the research is based on a qualitative research methodology. Respondents were recruited using the snow ball selection method and selected by targeted selection based on predefined criteria. The research sample consisted of 36 respondents. 18 were computer games players and 18 were close persons. All respondents took part in a semi-structured interview. The obtained data was analyzed using the pattern capture and comparison method.

RESULTS: Symptoms of conflict in the close relationships of computer game players have been described by individual manifestations of the conflicts. Respondents described several conflicts that were divided into two groups according to their severity. Less severe manifestations included: complaints reproach, threats, arguments and resignation. Respondents also described more serious manifestations of conflicts such as: insults, aggressive ideas, and destruction of things. The results show that with the increasing degree of dependence, the frequency and severity of conflicts are increasing. The most common reason for conflict was, according to respondents, the preference of playing games before the time spent with a close person. Time spent in the game was a frequent reason for the conflict. Even strategies used by the close persons to cope with the issue of playing computer games by their partners or close persons could significantly affect the form of the conflict.

CONCLUSIN: This research thesis has provided a detailed insight into the ongoing conflicts in relationships between a computer game player and his close person, and highlighted the unequal attitude in diagnosing addiction to computer games.

Key words:

Conflict, gaming addiction, diagnostic, close relationship, online games, offline games

Seznam zkratek

IGD	Internet gaming disorder
CRTAD	Cathode ray tube amusement device
EDSAC	Electronic delay storage automatic calculator
CRT	Cathode ray tube
IBM	International business machines
MMO	Massive online multiplayer
MMOG	Massive multiplayer online games
MMORPG	Massively multiplayer online role-playing game
MMOFPS	Massively multiplayer online first-person shooter game
MMORTS	Massively multiplayer online real-time strategy game
MOBA	Multiplayer online battle arena
WHO	World Health Organization
MKN-10	Mezinárodní klasifikace nemocí a souvisejících zdravotních problémů, 10. revize
MKN-11	Mezinárodní klasifikace nemocí a souvisejících zdravotních problémů, 11. revize
APA	The American psychological association
DSM-IV	The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, 4th Edition
DSM-V	The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, 5th Edition
SOGS	The South oaks gambling
CIAS	Chen internet addiction scale
IAT	Internet addiction test
AICA-C	Assessment of internet and computer game addiction – Checklist
GAS	The gaming addiction scale
IGSD	Internet gaming disorder scale
AICA-S	Assessment of internet and computer game addiction – Self

Úvod.....	11
Teoretická část	13
2. Počítačové hry.....	13
2.1. Definice počítačových her	13
2.2. Historie počítačových her	14
2.3. Druhy počítačových her	15
2.3.1. Dělení podle způsobu připojení	15
2.3.1.1. Offline hry.....	15
2.3.1.2. Online hry	15
2.3.2. Dělení podle počtu hráčů	15
2.3.2.1. Singleplayer	15
2.3.2.2. Multiplayer.....	15
2.3.2.3. Massive online multiplayer.....	16
2.3.3. Dělení podle žánru	16
3. Závislost.....	19
3.1. Závislost na psychoaktivních látkách	19
3.1.1. Definice závislosti na psychoaktivních látkách	19
3.1.2. Diagnostika závislosti na psychoaktivních látkách	19
3.2. Behaviorální závislosti.....	21
3.2.1. Definice behaviorální závislosti.....	21
3.2.2. Diagnostika behaviorální závislosti	21
3.3. Patologické hráčství.....	22
3.3.1. Definice patologického hráčství	22
3.3.2. Diagnostika patologického hráčství.....	23
3.3.3. Diagnostické nástroje měřící míru patologického hráčství a komponenta konfliktu.....	24
3.4. Závislost na internetu.....	25
3.4.1. Definice závislosti na internetu.....	25
3.4.2. Diagnostika závislosti na internetu	25
3.4.3. Diagnostické nástroje měřící míru závislosti na internetu a komponenta konfliktu.....	26
3.5. Závislost na online hrách	26
3.5.1. Definice závislosti na online hrách	27
3.5.2. Diagnostika závislosti na online hrách	27

3.5.3. Diagnostické nástroje měřící míru závislosti na online hrách a komponenta konfliktu.....	29
4. Konflikt.....	32
4.1. Interpersonální konflikty.....	32
4.1.1. Definice interpersonálního konfliktu	32
4.1.2. Rozdělení interpersonálních konfliktů.....	32
4.1.2.1. Konflikty podle počtu osob.....	32
4.1.2.2. Interpersonální konflikty podle psychologické charakteristiky	32
4.1.2.3. Konflikt jako spor a problém	33
4.1.2.4. Rozdělení konfliktu podle zaměření	33
4.1.2.5. Rozdělení konfliktu podle typu vztahu	33
4.1.3. Role osobnosti v konfliktu.....	34
4.1.4. Agrese v konfliktech.....	34
4.1.4.1. Rozdělení agrese	34
5. Spoluzávislost	35
5.1. Definice a popis spoluzávislosti	35
5.2. Druhy spoluzávislosti	35
5.3. Průběh spoluzávislosti	35
Praktická část	37
6. Metodologický rámec	37
6.1. Cíle výzkumu	37
6.2. Výzkumné otázky	37
6.3. Výzkumný soubor.....	37
6.4. Metody výběru.....	40
6.5. Metody tvorby dat.....	41
6.6. Metody analýzy dat.....	42
6.7. Kontrola validity dat	43
6.8. Etické aspekty výzkumu	43
7. Výsledky výzkumu	44
7.1. Symptomy konfliktu	44
7.1.1. Projevy konfliktu	44
7.1.1.1. Projevy méně závažného charakteru.....	44
7.1.1.1.1. Rezignace.....	44
7.1.1.1.2. Výtky	44

7.1.1.1.3. Výčitky.....	45
7.1.1.1.4. Výhružky	45
7.1.1.2. Projevy více závažného charakteru.....	46
7.1.1.2.1. Hádky.....	46
7.1.1.2.2. Urážky, verbální agrese	47
7.1.1.2.3. Agresivní představy	47
7.1.1.2.4. Ničení předmětů.....	47
7.1.2. Předmět konfliktu	48
7.1.2.1. Upřednostnění hraní před blízkým	48
7.1.2.2. Čas strávený ve hře	48
7.1.2.3. Neplnění povinností.....	49
7.1.2.4. Pasivita ve vztahu	49
7.1.2.5. Rušení při hře.....	49
7.2. Porovnání symptomů konfliktu u respondentů dle míry ohrožení závislosti na hraní her.....	50
7.2.1. Projevy konfliktu respondentů bez závislosti na PC hrách.....	50
7.2.2. Projevy konfliktu u respondentů ohrožených závislostí na PC hrách	51
7.2.3. Projevy konfliktu u respondentů se závislostí na PC hrách.....	52
7.3. Ostatní jevy spojené s konfliktem.....	53
7.3.1. Strategie zvládnání problému s hraním na straně blízkého	53
7.3.1.1. Výhody pro blízkou osobu v důsledku hraní her.....	53
7.3.1.2. Kontrola hráče blízkou osobou	53
7.3.1.3. Rezignovanost blízkého	53
7.4. Možné zkreslení odpovědí respondenta R5 v dotazníku	54
7.5. Souhrn výsledků	54
8. Diskuze a závěr.....	56
9. Seznam použité literatury	59
10. Seznam tabulek.....	66
11. Přílohy.....	67

Úvod

Rozvoj moderních informačních a komunikačních technologií přinesl nepřehledné množství možností, které se rychle staly běžnou součástí našich životů. Pomocí počítačového světa jsme schopni komunikovat hromadně s několika přáteli či kolegy nacházejících se v různých koutech světa. V jediném dni můžeme pomocí virtuálního světa navštívit místa, ke kterým bychom v minulosti cestovali několik týdnů či měsíců. Tyto moderní technologie přinesly nové možnosti na pracovní trh a staly se nedílnou součástí našeho volného času a zábavy. Jedním z těchto zábavných fenoménů virtuálního světa jsou počítačové hry, které od doby svého vzniku prošly velkým vývojem. Počítačové hry v dnešní podobě otevírají hráčům zcela nové možnosti. Komunikace a propojení velkého počtu hráčů je dnes v herním světě běžným jevem. Počítačové hry umožňují rychlý únik od skutečného světa, což může být jejich velkým rizikem. Podobně jako u látek, které způsobují závislost a pomáhají lidem uniknout od reálného světa, mohou závislost vyvolat i počítačové hry. V nedávné době Americká psychiatrická asociace zařadila do svého diagnostického manuálu DSM-V nadměrné hraní počítačových her jako novou nozologickou jednotku označovanou jako poruchu z hraní internetových her (IGD) Internet gaming disorder (APA, 2013). Podobně tak učinila i Světová zdravotnická organizace, která zařadila v nové 11. revizi Mezinárodní klasifikaci nemocí tzv. „Hráčskou poruchu“ (WHO, 2018).

Generace, které se narodily již do nového světa plného moderních informačních technologií, považují počítačové hry za běžnou formu zábavy. Pro velkou část dětí a mladých lidí se počítačové hry staly převládajícím způsobem zábavy. Podle nedávného epidemiologického průzkumu, který byl proveden v sedmi evropských zemích v rámci projektu EU NET ADB, hraje škodlivým způsobem 1,6 % adolescentů. Reprezentativní vzorek čítal 12 938 adolescentů ve věku 14 až 17 let. Navíc 5,1 % těchto respondentů bylo rozvojem této závislosti ohroženo (Müller et al., 2015). Prevalence v České republice podle dat z roku 2013 dosahovala 9%, což řadí české hráče v Evropě mezi ty ohroženější (Blinka, Škařupová, Ševčíková, Licehammerová, & Vondráčková, 2016)

I přes rostoucí množství provedených výzkumů zabývajících se problematikou hraní počítačových her, postrádá tento jev ucelenou definici a metodu diagnostiky. Diagnostika škodlivého hraní počítačových her se stala hlavním tématem této práce. V diagnostice počítačových her se stal nejvlivnější koncept Griffithse (2005), který je založen na šesti komponentech: salinci, změny nálad, toleranci, syndromu z odnětí, relaps a konflikt. Poznatky z výzkumu tohoto fenoménu rozdělují jednotlivé komponenty a tím určují jejich rozdílnou diagnostickou váhu. Dokonce podle některých výzkumů je komponenta konfliktu v diagnostice tou nejdůležitější (Beard & Wolf, 2001; Charlton & Danforth, 2007).

Hlavním cílem této práce je popsat význam komponenty konfliktu v diagnostice závislosti na počítačových hrách. Ústředním tématem teoretické části je diagnostika behaviorální závislosti a komponenta konfliktu, která se v různých podobách v diagnostice objevuje. Součástí teoretické části je popis nejpoužívanější diagnostických nástrojů behaviorálních

závislostí a komponenty konfliktu v nich. Závěr teoretické části se zaměřuje na definici a rozdělení samotného konfliktu a psychologického jevu spoluzávislosti, který částečně vyplynul z výsledků výzkumné části práce. Praktická část popisuje jednotlivé projevy konfliktů, které se objevují ve vztazích hráčů a jejich blízkých a porovnává tyto projevy konfliktu u skupin respondentů s různou mírou závislosti na počítačových hrách. Výzkumná část se také zabývá důvodem vzniku konfliktu mezi hráči počítačových her a jejich blízkými osobami a strategiemi, kterými se blízká osoba pomáhá vyrovnat s hraním počítačových her svého partnera nebo jiné blízké osoby.

Teoretická část

2. Počítačové hry

2.1. Definice počítačových her

Počítačové hry jsou jedním z mnoha produktů industriální, technické společnosti. Důležitou součástí jejich hraní je neustálá snaha o dosahování vysokých výkonů, srovnávání se s výkony druhých hráčů. Při hraní počítačových her však nezůstáváme pouze ve vizuální oblasti, ale hra nás pohlcuje také estetickými a emocionálními prožitky. Počítačové hry jsou velmi podobné dnešnímu světu. Nabízejí nepřeborné množství informací, jež musí člověk za krátký okamžik zpracovat a dospět k efektivnějšímu řešení. Nutí nás k orientaci v prostředí, které je nejasné a plné pravděpodobnosti. Hraní počítačových her nám dává ovšem jednu nezastupitelnou výhodu, která se v našem reálném světě vyskytuje velmi zřídka a to korekci chyb. V počítačových hrách si můžeme vše vyzkoušet nanečisto (Vaculík, 2000).

Dostál (2009) vidí podstatu počítačové hry ve virtuálním světě, do kterého hráč vstupuje prostřednictvím komponent připojených k počítači a jejich pomocí virtuální prostředí ovlivňuje. Cílem hráče počítačové hry je co nejlépe plnit dané úkoly hry, např. projet danou trasou, zasáhnout co nejvíce objektů, zvolit nejpěknější oblečení atd. Počítačová hra může sloužit především pro pobavení, avšak i k rozvoji znalostí, smyslu a myšlení. Prostřednictvím virtuálního herního světa lze poznávat svět nereálný (sci-fi, svět smyšlený, fantazijní) i svět reálný.

V anglicky mluvících zemích se setkáváme s více pojmy, které se týkají počítačových her – computers games a videogames. Označení „computers games“ (počítačové hry), se přitom používá pro hry, které jsou hrány na osobních počítačích a označení „videogames“ (videohry) spíše pro hry, které jsou hrány na herních konzolích (Buckingham, 2006).

S odlišnou definicí přichází Juul (2010), který popsal počítačové hry následujícími šesti kritérii:

- Hry jsou založeny na pravidlech
- Hry mají různorodé, ale měřitelné výsledky
- Různé hodnoty (pozitivní nebo negativní) jsou stanoveny těmito výsledky
- Hráči investují určité úsilí, aby ovlivnili výsledek
- Hráči s kladným výsledkem zažívají pozitivní emoce a naopak se záporným výsledkem negativní emoce
- Hry mohou mít pro některé hráče důsledky v reálném světě

Počítačové hry umožňují realizovat činnosti všeho druhu včetně těch, které jsou sociálně nežádoucí a netradiční. Počítačové hry stanovují cíle a při dosažení poskytují uspokojení z výhry, ale také umožňují hrát spoustu rolí (od válečníka po řidiče formule), se kterými je možné se ztotožnit. Většina počítačových her umožňuje rozvoj postavy a postupné

zdokonalování. Hlavním specifikem hry je odpoutání se od reality, vlastních problémů, stresu nebo deprese (Basler, 2016).

2.2. Historie počítačových her

Za první zdokumentovanou videohru můžeme považovat Cathode Ray Tube Amusement Device (CRTAD) z roku 1940 - 1947, která je inspirována displeji radarů z druhé světové války. Hráč pomocí tlačítek ovládá trajektorii světelných stop a smyslem hry je stopou (střelou) zasáhnout cíle na obrazovce, které nebyly pravděpodobně součástí displeje, ale pouze se na zobrazovací zařízení přikládaly v podobě průhledné folie. CRTAD je dílem fyziků T.T. Goldsmitha Jr a Estle RAY Manna, kteří si jej nechali roku 1947 patentovat, ale díky vysoké pořizovací ceně komponent nebyl CRTAD nikdy vypuštěn coby komerční produkt. Dalším průkopníkem na poli videoher je OXO. Jde o počítačové zpracování stolní hry Tic-Tac-Toe. Hra vznikla v roce 1952 na půdě Univerzity Cambridge pro počítač Electronic Delay Storage Automatic Calculator (EDSAC). Ovládání hry bylo zajištěno pomocí otočného číselníku ze starých telefonů a jako grafický výstup byl použit CRT displej s rozlišením 35x16 pixelů. Je důležité dodat, že hra OXO nebyla primárně určena k zábavě, ale šlo o část práce na téma interakce člověka a počítače (Sledge, 2008).

První počítačová hra, která vznikla za účelem zábavy, byl Tennis for two. Hru naprogramoval fyzik William Higinbotham v roce 1958 v Brookhavenské národní laboratoři. Ovládání je realizováno pomocí jednoduchých joystiků, ale jako zobrazovací jednotka byl použit osciloskop. Hra na první pohled vypadala velmi primitivně, ale měla poměrně zajímavé vlastnosti, např. chování míčku bylo ovlivněno několika parametry (Sláma, 2009).

Za velký hit byla považována počítačová hra Spacewar z roku 1961. Tato hra vznikla jako ukázka schopností nového počítače DEC PDP-1, který se měl stát inventářem Massachusettského institutu Technologie. Koncept Spacewar je známý dodnes. Dvě rakety se snaží sestřelit jedna druhou, což jim ztěžuje gravitační pole hvězdy. Hra se také využívala k diagnostice CRT displejů (Sledge, 2008).

V roce 1972 založili Nolan Bushnel a Ted Dabney společnost Atari a stejný rok vydali svoji první rozšířenou hru Pong. Tato arkádová hra připomínající stolní tenis je natolik typická, že ji mnozí považují za tu první. Této hry se prodalo celých 19 000 kusů a samozřejmě i s herním zařízením. Osmdesátá léta se nesla ve znamení řady úspěšných (herních systémů), na nichž se hraje ještě i dnes. Apple II., Atari, IBM PC, Sinclair ZX Spectrum, Commodore 64 či Amiga nabízely postupně ve svých různých verzích rostoucí možnosti, především co se výkonu týče. Současně tato doba přinesla velký rozvoj herních žánrů, což rozšířilo a obohatilo nabídku her a přispělo k jejich popularitě. Kromě jiného přinesla osmdesátá léta také velký rozvoj handheldů (her do kapsy). Nejvíce se o to přičinila známá hra s názvem Tetris. Koncem 80. let se objevuje nejznámější z handheldů a to Nintendo Game Boy s hrami jako je Super Mario Bros, The Legend of Zelda, Dragon Quest apod.

Začátek 90. let přinesl postupnou změnu videoher v mainstreamovou zábavu a rozpočty herního trhu vysoce vzrostly. Objevují se první zástupci žánru real-time

strategií jako je Dune II., která otevřela cestu dalším legendám jako Warcraft: Orca a Humans a Command and Conquer a dalším vojensky zaměřeným strategiím. V roce 1996 se objevuje první dostupný 3D akcelerátor pro domácí počítače a přicházejí střílečky jako je legendární Doom nebo Duken Nukem a především Quake. S rostoucím výkonem se 3D zpracování prosazuje v podstatě ve všech žánrech. Objevují se nové fenomenální hry přinášející svěží novinky. S rozšířením internetu dostal prostor multiplayer a to jako běžná součást některých herních žánrů. Objevují se hry jako Country Strike, Quake III Arena, ale také hry pro desítky, stovky či tisíce hráčů, anglicky označované jako Massive multiplayer online games (MMOG), nebo Massive multiplayer online role playing games (MMORPG) jako jsou hry Word of Warcraft, EverQuest apod. V současnosti je kromě hraní na počítačích také rozšířeno užívání herních konzolí Sony (Playstation), Nintendo (GameCube) a Microsoft (Xbox), které jsou díky své herní specifikaci uživatelsky přívětivější (Sláma, 2009).

2.3. Druhy počítačových her

2.3.1. Dělení podle způsobu připojení

Základní klasifikace počítačových her určuje množství propojených herních zařízení.

2.3.1.1. Offline hry

Offline připojení znamená, že herní zařízení není propojeno s jiným v nějakou síť (LAN, internet, přímé propojení kabelem apod.). Hra se provozuje tedy pouze na jednom přístroji a hráč hraje hru sám. Zvláštní kategorií jsou hry, které jsou provozované na jednom přístroji, ale hra je hrána více hráči. Technicky může být řešena tak, že se herní obrazovka rozdělí nejčastěji na dvě půle a hráči hrají zároveň nebo hraje více hráčů na jedné obrazovce (Cimala, 2007).

2.3.1.2. Online hry

Online hry jsou naopak hrány současně několika hráči, kteří mohou vzájemně komunikovat v reálném čase. Ve stejný okamžik je propojeno v jedné síti několik herních zařízení. Některé cíle hry lze dosáhnout samostatně, zatímco jiné cíle lze dosáhnout pouze společnou spoluprací několika spoluhráčů, což vyžaduje vzájemnou komunikaci (Cimala, 2007; Nagygyörgy et al., 2013)

2.3.2. Dělení podle počtu hráčů

2.3.2.1. Singleplayer

Singleplayer (jeden hráč) - je hra kde hráč hraje sám bez interakce s jinými lidmi podle daného scénáře, který vytvořili tvůrci hry. Hra je ohraničena začátkem a koncem a i když trvá několik hodin, než hráč dosáhne konce, je poháněn pouze svojí motivací hru hrát (Budínová, 2013; Dolejšová, 2013).

2.3.2.2. Multiplayer

Multiplayer (více hráčů) - je hra několika hráčů na více herních zařízeních, která jsou propojena pomocí sítě, nebo též hra několika hráčů na jednom zařízení. Multiplayerová hra

umožňuje hrát jednotlivým hráčům proti sobě nebo spolu proti počítači či jiné skupině hráčů atd. (Janatová, 2009).

2.3.2.3. Massive online multiplayer

Massive online multiplayer (MMO) je samostatná kategorie, která s nástupem internetu nahradila offline multiplayer po síti, a to hlavně proto, že hráči nemuseli být přítomni v jedné budově či místnosti, připojení bylo rychlejší a také snadnější (Dolejšová, 2013). Slovo „masivní“ v názvu naznačuje, že ve stejné virtuální hře v jednom okamžiku mohou být přítomny stovky nebo dokonce tisíce hráčů a slovo „online“ v názvu této kategorie her znamená, že hra může být přehrávána pouze prostřednictvím platformy s internetovým připojením (Barnett & Coulson, 2010).

Nagygyörgy et al. (2013) rozděluje hry spadající do kategorie Massive online multiplayer do čtyř hlavních kategorií:

- MMORPG (Massively multiplayer online role-playing game) – jsou nejběžnějším typem MMO her. Zkratka RPG značí role-playing game což v praxi znamená, že se hráč ujímá role sebou vytvořeného avataru. Hráči si mohou vybírat jednotlivé typy avatarů a ty poté určují jejich vlastnosti. Prostřednictvím plnění různých úkolů, misí ve hře nebo získávání různých předmětů tyto vlastnosti vylepšují a to vede k diferenciaci od ostatních avatarů.
- MMOFPS (Massively multiplayer online first-person shooter game) – jedná se většinou o akční hry, ve kterých hráč ovládá jednoho avatara z pohledu první osoby. Rozhodující ve hře je pozornost, schopnost rychle reagovat a jednat. Tyto hry nabízejí několik možností spolupráce nebo konkurence, a to na úrovni jedince nebo celé skupiny.
- MMORTS (Massively multiplayer online real-time strategy game) – v případě těchto her se jedná o strategické hry v reálném čase. Na rozdíl od předchozích typů her, zde hráči obvykle dohlíží a ovládají velké jednotky v rozsáhlých oblastech virtuálního světa. Hráči proti sobě navzájem bojují, nebo spolu vytvářejí aliance.
- Ostatní online hry – tato kategorie zahrnuje všechny ostatní multiplayerové online hry, jako jsou sportovní, závodní, hudební, společenské hry. Ve srovnání s předchozími třemi typy her, přitahuje tato kategorie menší počet hráčů za to ovšem více žen než ostatní kategorie (Nagygyörgy et al., 2013).

2.3.3. Dělení podle žánru

Herní svět nabízí nepřehledné množství různých žánrů počítačových her nebo jejich kombinací. Tato kapitola nabízí přehled několika hlavních herních žánrů

- **Adventury** jsou hry, ve kterých má hráč obvykle nějakou roli a plní různé úkoly. Hry mívají hlavní úkol, ke kterému lze dojít různými cestami. Častým námětem těchto her jsou detektivní příběhy, cesty za pokladem či tajemstvím, pohádkové příběhy atd. (Vaculík, 1999).

Příklady: Mystery House (1980), Maniac Mansion (1987), Myst (1994), Penumbra (2006)

- **Arkády** jsou souhrnným označením zahrnující několik dílčích žánrů, které vychází z arkádových automatů na mince v 70. a 80. letech. Obecně se jedná o hry jednoduché např. plošinové hry, kde hráč prochází herním prostředím plným pastí, překážek a nepřátel. Hra musí mít jednoduchá pravidla, musí být dobře ovladatelná, mít zajímavý nápad, rychlý spád a stoupající obtížnost, aby hráče motivovala k dalšímu hraní a tedy k házení dalších mincí (Rylich, 2011).

Příklady: Space Invaders (1978), Super Mario Bros (1985), Street Fighter II (1991), Canabalt (2009)

- **Akční hry** jsou podle Ledabyla (2007) především o zabíjení nepřátel, příběh nehraje hlavní roli, je pouze na pozadí. Akční hry se dále dělí na FPS (First person shooter), kdy kamera snímá hru v pohledu první osoby a TPS hry (Third person shooter), kdy je kamera jako za zády ovládané postavy. Hráč vidí celou svoji postavu, jako by šel za ní (Dolejšová, 2013).

Příklady: Wolfenstein 3D (1992), Doom (1993), Duke Nukem 3D (1996), Mafía (2002), Crysis (2007)

- **Dungeony (RPG)** jsou velmi oblíbeným herním žánrem, jehož původní herní princip vychází z herních pravidel stolní hry Dungeon & Dragons, která je inspirována dílem J. R. R. Tolkiena. Základem těchto her je příběh, kterým prochází hrdina, jež se postupně vyvíjí. Na začátku je většinou takový hrdina volen dle předem určených vlastností. RPG hry většinou prezentují fantasy příběhy, kterými hráč postupuje sám nebo má k dispozici družinu. Nedílnou součástí těchto her je i obchod. Hráč nalézá různé předměty (zbraně, šperky, užité předměty), které může buď prodávat nebo směňovat za jiné předměty (Cimala, 2007).

Příklady: Ultima (1980), Wizardry (1981), legend of Zelda (1986), Fallout (1997), Gothic (2001)

- **Simulátorové hry** nebo také simulační hry se snaží co nejvěrněji napodobit realitu. Často se jedná o simulace řízení nějakého dopravního prostředku (letadla, auta, tanku, nákladního automobilu apod.), u simulačních her se můžeme setkat také s různými povoláními, které si hráč může pomocí simulátoru vyzkoušet např. fotbalový manažer (Dolejšová, 2013).

Příklady: Elite (1984), Wing Commander (1990), Microsoft Flight Simulator (1982), IL – 2 Sturmovnik (2001), Silent Hunter (2001)

- **Sportovní hry** jsou o simulaci různých sportů. Hry jsou často konstruovány zjednodušeně, aby bylo možné pohodlné ovládání na úkor přesné simulace sportu.

Příklady: FIFA 12 (2011), NHL 94 (1993), NBA live 08 (2007), The Golf Club 2 (2017)

- **Závodní hry** základním principem těchto her je dostat se do cíle jako první. Většinou se jedná o závody vozidel nebo motorek, které se ovládají pomocí klávesnice, či nějakého speciálního periferního zařízení (volant, gamepad, joystick).

Příklady: Pole Position (1982), Need for Speed (1984), Grand Turismo (1997), MotoGp 17 (2017)

- **Bojové hry** jsou doménou herních konzolí, jelikož komplikované ovládání si vyžaduje gamepad. Základním rysem těchto her je boj jednoho či více bojovníků proti sobě v určitém bojovém umění v uzavřeném ringu nebo aréně (Basler, 2016).

Příklady: Mortal Combat 3 (1996), Street Fighter IV. (2009), Tekken 7 (2017)

- **Strategické hry** sahají ke strategickým hrám deskovým nebo karetním. Zatímco akční hry jsou zaměřené na adrenalinovou akci od začátku do konce, strategické hry jsou pro klidnější hráče. V těchto hrách nejde o postřeh a rychlé reflexy, ale spíše o taktické myšlení a předvídání. Ve strategiích se vyskytují jednotky s určitými vlastnostmi a obvykle se silnými a slabými stránkami, které právě umožňují využití taktiky a strategie (Rylich, 2011).

Příklady: Computer Bismarck (1980), Civilizatio (1991), Dune II. (1992), Starcraft (1998)

- **Taneční/hudební hry** se ovládají pohybem či používáním speciálních ovladačů např. ovladač ve tvaru kytary, kde jednotlivá tlačítka představují struny. Taneční hry se ovládají převážně pohybem (pohyb snímá speciální kamera) nebo zastaralejším způsobem, kdy pohyb snímá podložka, která reaguje na dotyk chodidel (Basler, 2016).

Příklady: Guitar Hero (2005), Just Dance (2017), Roch Band 4 (2016), Beat Hazard (2010)

- **Odpočinkové hry** známé spíše pod anglickým názvem „Casual games“, jsou v současné době mimořádně populárním trendem a v mnohém jsou hlavní silou herního průmyslu. Nemají vysoké rozpočty a nestojí stovky korun, ale naopak jsou často zdarma přístupné. Základní hra je zdarma, a nazývá se „freemium“, ale hráči si mohou kupovat prémiový obsah pomocí mikroplateb. Šíření „casual“ her probíhá díky stoupající popularitě chytrých telefonů a všude dostupného připojení k internetu (Rylich, 2011).

Příklady: Tetris (1984), Microsoft Solitaire (1990), Travian (2004), FarmVille (2009), Angry Birds (2009)

3. Závislost

3.1. Závislost na psychoaktivních látkách

Vzhledem k tomu, že se v této práci zabýváme především diagnostikou závislosti na hraní počítačových her, která vychází z diagnostických kritérií látkové závislosti a patologického hráčství, považujeme za důležité se diagnostikou závislosti na psychoaktivních látkách, zabývat. Druhým důvodem je fakt, že se komponenta konfliktu v diagnostických kritériích látkové závislosti objevuje, i když v mnohem menším rozsahu než u závislosti na počítačových hrách.

3.1.1. Definice závislosti na psychoaktivních látkách

Světová zdravotnická organizace nahradila v roce 1964 z důvodu destigmatizace termín „addiction“ slovem „dependence“. Výraz „dependence“ lépe označuje fyziologickou závislost na látce, kdy po jejím vysazení nastávají abstinenci příznaky. Zatímco výraz „addiction“ se odlišuje ještě symptomem navíc. Tím symptomem je kompulzivní užívání se všemi jeho riziky a souvislostmi (Blinka et al., 2016).

Mezinárodní klasifikace nemocí MKN-10 definuje závislost jako „*soubor behaviorálních, kognitivních a fyziologických jevů, které se vyvíjí po opakovaném užití substance a které typicky zahrnuje silné přání užít drogu, porušené ovládání při jejím užívání, přetrvávající užívání této drogy i přes škodlivé následky, prioritizace užívání drogy před ostatními aktivitami a závazky, zvýšená tolerance pro drogu a někdy somatický stav. Syndrom závislosti může být pro specifickou psychoaktivní látku (např. tabák, alkohol nebo diazepam), pro skupinu látek (např. opiody) nebo pro širší rozpětí farmakologicky rozličných psychoaktivních substancí (WHO, 2009, s. 193).*“

Jinak nahlíží na definici závislosti Americká psychiatrická společnost ve svém diagnostickém manuálu (DSM), která termín dependence nahrazuje termínem „návyková porucha“ z angl. „addictive disorder“, jež se více vrací ke kompulzivní složce závislosti a dává prostor pro hypotézu vzniku závislosti i bez přítomnosti psychoaktivní substance (APA, 2013).

Kudrle (2003, s. 7) definuje závislost jako „*chronickou progredující poruchu, která se rozvíjí na pozadí přirozené touhy člověka po změně prožívání. Člověk od nepaměti hledá způsoby, jak zintenzivnit prožitek radosti, euforie a slasti, jak uniknout před bolestí a pocity samoty a izolace. Za určitých okolností tato přirozená touha může přejít v nutkavost a zavdat tak k rozvoji chorobných znaků. Ty se projevují, vedle nutkavého dychtění po změně prožívání, také narušením až ztrátou kontroly nad nutkavým chováním, pokračováním v dosavadním vzorci chování i přes narůstající důsledky a prohloubení stavu nelibosti při přerušování tohoto vzorce.*“

3.1.2. Diagnostika závislosti na psychoaktivních látkách

Budeme-li hledat konflikt v diagnostice závislosti na psychoaktivních látkách, tak v diagnostických kritériích podle MKN-10 se s ním setkáme ve velice obecné podobě.

Podle MKN-10 může být závislost diagnostikována v případě, kdy se u nemocného vyskytnou tři nebo více následujících jevů v průběhu jednoho roku:

1. *Silná touha nebo puzení užívat látku.*
2. *Potíže v kontrole užívání látky, a to ať jde o začátek, ukončení nebo množství látky*
3. *Somatický odvykací stav, který je v MKN-10 dále definován jako skupina různě závažných a různě kombinovaných symptomů, ke kterým dochází při vysazení látky a po opakovaném anebo nadměrném užívání vysokých dávek této látky.*
4. *Tolerance jako vyžadování vyšších dávek látky za účelem dosažení účinku původně vyvolaných nižšími dávkami.*
5. *Zanedbávání jiných potěšení a zájmů ve prospěch užívané látky; zároveň zvýšené množství času k získání, užívání látky a zotavení se z jejích účinků.*
6. *Pokračování v užívání přes prokazatelné škodlivé následky fyzické, psychické i sociální (WHO, 2009, s. 193).*

Konflikt ve vztazích s blízkými se nepřímo objevuje v šestém kritériu, které se dotazuje na užívání návykové látky i přes prokazatelné škodlivé následky fyzické, psychické i sociální.

Ve srovnání s MKN-10 Americká psychiatrická společnost ve svém diagnostickém manuálu (DSM-V) přistupuje k diagnostice podrobnějším způsobem a přímo se dotazuje na kvalitu vztahů s blízkými osobami. Látkami podmíněné poruchy, jak jsou označovány, zahrnují 10 samostatných tříd látek: alkohol, kofein, konopí, halucinogeny (samostatné kategorie pro fencyklidin, nebo podobně účinkující arylcyklohexylamíny a jiné halucinogeny, těkavé látky, opiody, sedativa-hypnotika-anxiolitika, povzbudivé látky (stimulanty), tabák, jiné nebo neznámé látky. Poruchy jsou v manuálu rozdělené do dvou skupin. První skupina se nazývá „poruchy v důsledku užívání látek“ a druhá skupina „poruchy vyvolané užitím látky“. Manuál rozlišuje pro každou třídu a skupinu jiný počet diagnostických kritérií. Např. pro diagnostikování závažnosti užívání alkoholu, opiátů, stimulantů, hypnotik-sedativ-anxiolitik, kanabinoidů je to následujících jedenáct kritérií. Šesté diagnostické kritérium se přímo vztahuje ke konfliktům, které souvisejí se zhoršením vztahů s blízkou osobou a osobou užívající návykové látky.

1. Užití látky ve větším množství nebo po delší dobu než bylo plánováno.
2. Je přítomna touha nebo neúspěšné pokusy o snížení nebo kontrolu v užívání látky.
3. Uživatel látky věnuje značné množství času na obstarání látky nebo na zotavení z jejích účinků.
4. Silná touha látku užít.
5. Opakované selhání v případě plnění úkolů v práci, škole nebo doma v důsledku užívání látky.
6. Pokračování v užívání látky přes zjevné zhoršení blízkých vztahů vyvolaných užíváním látky
7. Dochází-li k omezení koníčků a jiných aktivit v důsledku užívání látky.

8. Opakované užívání látky v situacích kdy je to fyzicky nebezpečné.
9. Pokračování v užívání látky i navzdory znalosti poškozujícího účinku na somatické a psychické zdraví
10. Vysazení látky se projevuje některou z následujících skutečností:
 - a. Charakteristický abstinenční syndrom, vzhledem k užívané látce
 - b. Užití podobné látky ke zmírnění abstinenčního syndromu.
11. Zvyšování tolerance, která je blíže definována takto:
 - a. Potřeba užití výrazně zvýšeného množství látky k dosažení požadovaného účinku.
 - b. Výrazně snížený účinek látky při užití stejného množství.

Závažnost poruchy určuje počet souběžně vyskytujících se kritérií. Pro mírnou závažnost jsou to 2-3 kritéria. Střední závažnost je přítomno 4-5 kritérií. Závažná porucha je podmíněna výskytem 6 a více výše zmíněných kritérií (APA, 2013).

3.2. Behaviorální závislosti

Závislostní chování, nelátkové závislosti nebo též závislosti bez substance, tyto všechny termíny jsou synonymem pro behaviorální závislosti. Vzhledem ke změně životního stylu, se kromě závislosti na návykových látkách, vyskytují nové typy závislostního chování. Patří sem např. patologické hráčství (gambling), závislost na internetu nebo počítačových hrách (Vacek, 2011). Seznam behaviorálních závislostí a potencionálních budoucích diagnóz je však mnohem delší a zahrnuje například i závislosti na online sítích, chorobné přejídání, dermatilománii (patologické mačkání kůže), trichotilománii (nutkavé vytrhávání vlasů), chorobné cvičení apod. Některé z uvedených diagnóz nyní z klinického hlediska patří do kategorie impulzivních poruch a v mnohých diagnostických manuálech ještě nejsou (Blinka, Škařupová, et al., 2016).

3.2.1. Definice behaviorální závislosti

Závislostní chování můžeme definovat jako: „...*opakující se vzorec chování, který zvyšuje riziko vzniku nemoci nebo osobních či společenských problémů. Závislostní chování bývá subjektivně prožíváno jako ztráta kontroly, která se objevuje i přes volní snahu abstinovat nebo užívat (chovat se daným způsobem) s mírou. Typický je takový vzorec chování charakterizován okamžitým uspokojením (krátkodobá odměna) a často je doprovázen zpožděnými škodlivými účinky. Pokusy změnit své chování (léčbou nebo svépomocí) jsou obvykle charakterizovány vysokou mírou relapsů*“ (Marlatt, Baer, Donovan, & Kivlahan, 1988, s. 224).

3.2.2. Diagnostika behaviorální závislosti

Diagnostika behaviorální závislosti může být v mnohém složitější než diagnostika látkové závislosti. Jedním z důvodů mohou být méně viditelné projevy závislostního chování. Například zatímco u látkové závislosti můžeme pozorovat jasné somatické projevy odvykacího stavu, tak u behaviorální závislosti jsou somatické projevy odvykacího stavu

minimální. Diagnostika behaviorální závislosti se více zaměřuje na ostatní škodlivé projevy závislostního chování. Jedním z těchto projevů je konflikt závislé osoby s osobou blízkou.

V posledních letech je rozšíření pojmu závislost z látkových závislostí i na behaviorální (nelátkové) závislosti, velkým trendem. Tento trend je mimo jiné reflektován Americkou psychiatrickou společností v nové revizi diagnostického manuálu DSM-V a v nedávno vydané nové revizi MKN-11. Hlavním důvodem pro společnou klasifikaci těchto poruch, je výskyt některých společných znaků, které se dají rozdělit do čtyř základní oblastí: genetické, neurobiologické, osobnostní a klinické charakteristiky. Mezi látkovou a nelátkovou závislostí je vysoký výskyt vzájemné komorbidity. Přibližně u třetiny až poloviny osob trpících některou nelátkovou závislostí je také diagnostikována jiná látková či nelátková závislost (Vacek & Vondráčková, 2014).

Na základě uvedených podobností mezi látkovými závislostmi, patologickým hráčstvím a dalšími behaviorálními závislostmi sestavil Mark Griffiths (2005) operační definici závislosti, která se skládá z následujících komponent:

- Salience označuje stav, kdy se daná aktivita stane tím nejdůležitějším v životě jedince, který tráví většinu času jejím vykonáváním či úvahami nad ní.
- Změna nálady odkazující k akutnímu účinku na psychiku jedince, který může zažívat vzrušení či pocity úlevy.
- Tolerance znamená, že dotyčný potřebuje k dosažení efektu více aktivity než na počátku.
- Syndrom z odnětí často představuje podrážděnost a náladovost, u behaviorálních závislostí však chybí klasické fyzické abstinenční příznaky.
- Konflikt je klíčovou komponentou a může se projevit jak v rovině interpersonální (například v podobě potíží se vztahy či v zaměstnání), tak intrapsychické (jako pocity ztráty kontroly či výčitky svědomí)
- Relaps je termín pro návrat k původním vzorcům chování po období abstinence, kdy jedinec poměrně rychle znovu dosáhne extrémních poloh.

Jakékoliv chování, které naplňuje všech šest kritérií, může být podle autora operačně považováno za závislost. Bez přítomnosti konfliktu však nelze hovořit o závislosti, ale pouze o excesivním užívání.

3.3. Patologické hráčství

3.3.1. Definice patologického hráčství

Mezinárodní klasifikace nemocí MKN-10 zařazuje patologické hráčství mezi nutkavé a impulzivní poruchy. Světová zdravotnická organizace definuje tuto poruchu jako časté opakování epizod hráčství, které dominují v životě subjektu na újmu hodnot a závazků sociálních, vyplývajících ze zaměstnání, materiálních a rodinných (WHO, 2009).

Podrobněji se na patologické hráčství dívá Americká psychiatrická společnost ve svém manuálu DSM-V. Patologické hráčství je v DSM-V nazýváno jako „hráčská porucha“ a označena jako behaviorální závislost, což je velkou změnou oproti poslednímu diagnostickému manuálu DSM-IV. Tato změna odráží narůstající a shodující se důkazy o tom, že některé jednání jako např. patologické hráčství, aktivuje odměny v mozku s účinky podobnými jako při užívání drog, a jeho příznaky připomínají do určité míry poruchy vyvolané užíváním návykových látek (Martinove, 2015).

3.3.2. Diagnostika patologického hráčství

Symptomatologická podobnost mezi látkovými a behaviorálními závislostmi je nejzřejmější u hráčské poruchy, jejíž diagnostická kritéria byla od látkové závislosti přímo odvozena a určují, tak jejich podobu. Diagnostická kritéria používaná MKN-10 se tedy nezabývají přímo škodlivými projevy ve vztazích blízkých hráčů, tak jak tomu je u diagnostických kritérií závislosti na počítačových hrách, ale mají následující podobu:

1. *V období nejméně jednoho roku se vyskytnou dvě nebo více epizod hráčství.*
2. *Tyto epizody neznamenaají pro jedince žádný zisk, ale pokračují navzdory osobní nepohodě a narušování fungování v denním životě.*
3. *Jedinec popisuje obtížně kontrolovatelné puzení k hraní a sděluje, že není schopen zastavit hráčství svojí vůlí.*
4. *Zaujetí myšlenkami na hru nebo představami o okolnostech spojených s touto činností (Smolík, 1996, s. 388).*

Novou podobu dostává patologické hráčství s příchodem MKN-11, která přichází s názvem „porucha hazardních her“ a charakterizuje ji jako trvající nebo opakující se hazardní chování, které může být online nebo offline a projevuje se:

1. Porušením kontroly nad hazardním hraním.
2. Upřednostněním hazardních her před jinými životními zájmy a každodenními činnostmi.
3. Pokračováním v hazardním hraní i přes výskyt negativních důsledků a narušení osobních, rodinných, sociálních, vzdělávacích, profesních nebo jiných důležitých oblastí fungování (WHO, 2018).

Podobně jako u látkové závislosti přistupuje Americká psychiatrická společnost k diagnostice patologického hráčství podrobněji než Světová zdravotnická organizace. Diagnostická kritéria podle diagnostického manuálu DSM-V zahrnují ztrátu kontroly, rizikové jednání a obtíže v sociální oblasti. Farmakologické kritérium u patologického hráčství chybí. Společná diagnostická kritéria zahrnují toleranci, která se u hráčství projevuje jako potřeba hrát s rostoucí sumou peněz, aby dotyčný dosáhl vzrušení. Syndrom z odnětí je u patologického hráčství charakterizuje podrážděnost a neklid. Zaujetí (salience) u závislosti na návykových látkách se projevuje množstvím času obstaráváním drogy, případně rekonvalescencí z intoxikace. Patologický hráč je zaujatý hraním, minulými herními úspěchy a neúspěchy, plánuje další hazard a snaží se získat na něj

finance. Rizikové užívání je specifikováno jako vracení se ke hře i přes její ztrátovost. Relaps se projevuje neúspěšnými pokusy přestat s hraním (APA,2013).

Diagnostická kritéria pro patologické hráčství podle DSM-V:

A: Neustálé a opakované maladaptivní hráčské chování vyznačující se nejméně čtyřmi a více z následujících příznaků vyskytujících se ve 12 měsíčním období:

1. Potřeba hrát s rostoucími částkami peněz, aby bylo dosaženo požadovaného vzrušení.
2. Neklid nebo podráždění při pokusu omezit nebo přestat hrát.
3. Opakované neúspěšné pokusy o kontrolu, snížení nebo zastavení hraní.
4. Časté zaujetí hraním, minulými herními úspěchy i neúspěchy, plánováním další hry nebo získávání financí na hru.
5. Po prohře peněz ve hře se často opět vrací, aby peníze získal zpět.
6. Lže svým blízkým osobám, aby skryl problémy s hraním.
7. Díky hraní, ohrozil, nebo ztratil své přátele, práci, příležitost se vzdělávat nebo pracovní kariéru.
8. Spoléhá na jiné, že mu poskytnou peníze a tím napraví jeho špatnou finanční situaci (APA, 2013).

B: Nelze přiřadit k manické epizodě

Podobně jako u látkových závislostí se rozděluje podle počtu zjištěných diagnostických kritérií na:

- Mírná závažnost: 4-5 kritérií
- Střední závažnost: 6-7 kritérií
- Vážná závažnost: 8 kritérií

3.3.3. Diagnostické nástroje měřící míru patologického hráčství a komponenta konfliktu

Nejpoužívanějším diagnostickým nástrojem v USA je šestnácti položkový dotazník na patologické hráčství „The South Oaks Gambling“ (SOGS). Konfliktu jsou v tomto nástroji věnované dvě položky, které se dotazují na hádky s blízkými osobami hráčů ohledně nevhodného způsobu nakládání s penězi (Lesieur & Blume, 1987). Tento dotazník původně vznikl k identifikování klientů s vážnými problémy s hraním mezi léčenými uživateli drog. Dotazník koreluje s diagnostickými kritérii revidované verze DSM-III (Klinika adiktologie, 2011). Na zkrácenou verzi SOGSu tzv. Lie/Bet screen (Johnson et al., 1997), poukazuje Nešpor (2006). Tento velice krátký screeningový nástroj obsahuje pouze dvě otázky. Dvě kladné odpovědi pravděpodobně znamenají patologické hráčství. V tomto nástroji se jedna položka dotazuje na lhaní blízkým osobám, i když se nezabývá konfliktem přímo, tak s ním nepřímou souvisí.

3.4. Závislost na internetu

3.4.1. Definice závislosti na internetu

Pro popis toho fenoménu je používáno několik termínů. Jedním z nich je právě závislost na internetu z anglického „internet addiction“. I když závislost na internetu nebyla zařazena jako oficiální psychiatrická diagnóza v revidované verzi DSM V, budeme pro účely této práce tento výraz používat. Zatímco někteří autoři hovoří o závislosti na internetu (Griffiths, 2000), jiní používají výraz patologické, problematické či excesivní užívání internetu (Beard & Wolf, 2001; Spada, 2014).

Rozlišný pohled na internetovou závislost se odráží i v její definici. Shapira (2000, s. 267) popisuje internetovou závislost jako „*neschopnost jedince mít kontrolu nad svým užíváním internetu, což pak vede ke stresu anebo zhoršení fungování*“. Jiná definice internetové závislosti ji popisuje jako „*používání internetu, které sebou přináší do života jedince psychologické, sociální, pracovní nebo školní komplikace* (Beard & Wolf, 2001).

Koncem devadesátých let minulého století se značně rozšířila nabídka aplikací a činností, které lze pomocí internetu vykonávat. Podle některých výzkumů se závislost na internetu stala spíše termínem pro několik dílčích poruch (Young, 1998b).

Young (1998a) rozlišovala několik podtypů závislosti na internetu:

- Závislost na kybersexu (kompulzivní používání stránek pro dospělé za účelem kybersexu a sledování pornografie).
- Závislost na kyber-vztazích (nadměrnou angažovanost ve vztazích udržovaných prostřednictvím internetu)
- Net-kompulzi (obsesivní online gambling nebo nakupování)
- Informační přesycení (kompulzivní surfování na internetu a vyhledávání v databázích)
- Závislost na hraní her na počítači.

3.4.2. Diagnostika závislosti na internetu

Diagnostická kritéria závislosti na internetu se na negativní dopady závislostního chování soustřeďují více na kvalitu vztahů mezi uživatelem a blízkou osobou, než kritéria pro diagnostiku patologického hráčství. Z následujících diagnostických kritérií závislosti na internetu se dvě diagnostická kritéria (6,7) zabývají kvalitou blízkého vztahu a s ním souvisejícím výskytem konfliktů mezi užívajícím a její blízkou osobou.

Diagnostická kritéria závislosti na internetu podle Youngové (1998b):

1. Velké zaujetí internetem (přemýšlení o předchozí online aktivitě nebo myšlenky na budoucí online aktivitu).
2. Potřebu užívat internet více, aby bylo dosaženo stejného uspokojení.
3. Opakované neúspěšné pokusy o kontrolu, snížení nebo úplné zastavení používání internetu.

4. Pociťování neklidu, špatné nálady, podrážděnosti při snížení nebo zastavení používání internetu.
5. Zůstávání online déle než bylo původně naplánováno.
6. Ohrožení nebo riskování ztráty blízkého vztahu, zaměstnání, možnosti se vzdělávat, kariéry kvůli používání internetu.
7. Lhaní rodinným příslušníkům, terapeutům nebo jiným, aby byl zatajen rozsah užívání internetu.
8. Používání internetu jako způsobu úniku od problému nebo reality.

Podle autorky by se tato kritéria měla vztahovat pouze na použití internetu mimo pracovní a školní povinnosti. Závislost na internetu je diagnostikována v případě pěti a více kladných odpovědí během šesti měsíců.

Beard & Wolf (2001) později modifikovali způsob diagnostikování závislosti na internetu podle Youngové (1998b). Diagnostická kritéria zůstala ve stejném znění, pouze se změnilly podmínky výskytu. Pro pozitivní diagnostiku závislosti na internetu musí být přítomno všech pět prvních diagnostických kritérií Youngové a zároveň se musí souběžně vyskytovat alespoň jedno z posledních tří kritérií, tedy šestého, sedmého a osmého, viz výše.

3.4.3. Diagnostické nástroje měřící míru závislosti na internetu a komponenta konfliktu

Mezi nejznámější diagnostické nástroje patří 26 položková Chenova škála závislosti na internetu s názvem Chen Internet Addiction Scale, (CIAS), která je vhodná jak pro rychlé screeningové šetření, tak i pro přesnější diagnostiku. Tento nástroj se konfliktu mezi uživatelem internetu a jeho blízkými osobami věnuje pouze nepřímo. Jedna položka se dotazuje na pokračování užívání internetu i přes zjevný negativní vliv na blízké vztahy (Chen, Weng, Su, Wu, & Yang, 2003). Dalším používaným nástrojem je IAT (Internet Addiction Test), který obsahuje 20 otázek týkajících se používání internetu. Nástroj se ani v jedné položce přímo nezabývá konfliktem, ale jedna položka se dotazuje na podrážděné chování vůči druhé osobě (Young, 1999). Jediným standardizovaným nástrojem je Assessment of Internet and Computer Game Addiction – Checklist (AICA-C). Jde o strukturované diagnostické interview, které zkoumá všechny základní dimenze behaviorální závislosti, ale přímo konfliktu v blízkých vztazích hráčů se nevěnuje. Podobně jako v CIAS se jedna položka věnuje negativnímu vlivu na blízké vztahy (Wölfling, Beutel, & Müller, 2012).

3.5. Závislost na online hrách

Hraní online her se stalo nedílnou součástí počítačového světa 21. století. Část odborné veřejnosti zastává názor, že počítačové hry jsou se svými specifiky samy o sobě důvodem patologického užívání (M. Griffiths, 2005; Charlton & Danforth, 2007), zatímco jiní vnímají hlavní problém na straně internetu, který jako spojovací platforma umožňuje vznik problémového užívání online her a jiných internetových aktivit (Van Rooij, Schoenmakers,

Vermulst, Van Den Eijnden, & Van De Mheen, 2011). V případě problémového užívání počítačových her, se budeme v této kapitole zabývat převážně online hrami, které jsou podle některých výzkumů častější příčinou vzniku závislosti (M. D. Griffiths, Davies, & Chappell, 2004; Rehbein, Psych, Kleimann, Mediasci, & Mössle, 2010). Specifické vlastnosti jako je interakce a kooperace se spoluhráči, nejasný konec hry, apod. vede k tomu, že online hry preferuje až 70% hráčské populace (De Prato, Feijóo, & Nepelski, 2010)..

3.5.1. Definice závislosti na online hrách

Navzdory rostoucímu množství provedených výzkumů zabývajících se problematikou hraní počítačových her, postrádá tento jev ucelenou definici a metodu diagnostiky. Závislost na online hrách by šla podle Blinky a kolektivu (2016) konceptualizovat jako „činnost, která se postupně stane zásadní v životě hráče, nad níž postupně ztrácí kontrolu. Hraní je doprovázeno změnami nálad, které se mění v negativní, pokud hrát nemůže. Intenzita hraní postupem času vede k psychickým, sociálním či fyzickým problémům a konfliktům. Hráč má tendenci se ke hraní vracet, i když si je vědom negativních následků a i když nějaký čas hraní zvládal“.

S definicí závislosti na online hrách přichází Světová zdravotnická organizace v nové jedenácté revizi Mezinárodní klasifikace nemocí (MKN-11). V MKN-11 je závislost na počítačových hrách nazývána jako „Hráčská porucha“, která je rozdělena na poruchu hraní online nebo offline her. Podobně jako v případě poruchy hazardních her definuje hráčskou poruchu ve třech bodech:

1. Porušením kontroly nad hraním počítačových her
2. Upřednostněním hraní počítačových her před jinými životními zájmy a každodenními činnostmi.
3. Pokračováním v hraní počítačových her i přes výskyt negativních důsledků a narušení osobních, rodinných, sociálních, vzdělávacích, profesních nebo jiných důležitých oblastí fungování (WHO, 2018).

3.5.2. Diagnostika závislosti na online hrách

V diagnostice na online hrách se stal nejuživnější koncept Griffithse (2005), který pro potřeby diagnostiky upravil Brownův teoretický předpoklad šesti základních komponent behaviorální závislosti (In Blinka, Škařupová, et al., 2016). Blinka & Šmahel (2011) popisují komponenty závislosti na online hraní dle Griffithsova konceptu takto:

1. Význačnost (salience) - hraní online her se stává nejdůležitější činností v životě hráče. Pokud hráč zrovna nehraje, tak se ke hře často vrací ve svých myšlenkách. Myslí na své zážitky ze hry, nebo si plánuje hry budoucí. Kvůli hraní online her je schopen hráč odkládat ostatní činnosti a to dokonce i základní hygienické a stravovací potřeby.
2. Změny nálad – v tomto případě je myšleno subjektivní vnímání změny nálady, kdy se zpravidla jedná o její pozitivní změnu vyvolanou hraním her. Snižování stresu je jedním z nejvýznamnějších motivačních faktorů užívání medií (Griffiths, 1990).

3. Tolerance – hráč stráví hraním stále větší množství času, aby dosáhl původně pozitivní pocity z hraní. Lze předpokládat, že závažně problémoví hráči spíše odvracejí nepříjemné pocity z toho, že nehrají.
4. Syndrom z odnětí (abstinenční příznaky) – pokusy o ukončení hraní nebo nemožnost hrát bývá doprovázena negativním prožíváním, zejména nervozitou, podrážděností, vztekem, úzkostí nebo depresivitou.
5. Konflikt – ztráta kontroly nad hraním a nadměrný čas trávený ve hře postupně vede k interpersonální konfliktu s blízkými osobami, snížení výkonu ve škole či zaměstnání. Může být přítomen i intrapersonální konflikt, často v podobě studu, viny a výčitek svědomí.
6. Relaps – hráč se ke hraní často vrací a to i po delších obdobích, kdy měl svoje hraní pod kontrolou a to vše i přes vědomí toho, že mu hraní způsobuje vážné problémy v životě.

Griffiths (2005) uvádí, že k diagnostikování závislosti na online hrách musejí být přítomny v chování hráče projevy ze všech výše uvedených oblastí. Na druhou stranu upozorňuje, že závislost je vždy výsledkem interakce a souhry mnoha faktorů včetně genetické predispozice, nevědomé motivace, postojů, očekávání, společenského a kulturního prostředí, charakteristických vlastností.

Některé výzkumy ukazují, že jednotlivé komponenty Brownova teoretického předpokladu behaviorální závislosti mohou mít různou váhu v diagnostice online her (Charlton, 2002; Charlton & Danforth, 2007). Charlton & Birket (1995, 1998) popsali, že přítomnost všech kritérií nemusí jednoznačně znamenat těžší patologii, ale může se jednat o tzv. zvýšené zaujetí počítačem. Charlton (2002) na základě faktorové analýzy přichází s možným vývojovým modelem, ve kterém vzniku závislosti na počítačových hrách, předchází zvýšené zaujetí hrou s pocity euforie bez jakýchkoliv negativních důsledků. Závislost se později projevuje negativními důsledky hraní počítačových her. Později Charlton & Danforth (2007) přicházejí s konceptem rozlišujícím dvě skupiny diagnostických kritérií na počítačových hrách. Kritéria s nižší diagnostickou váhou, které označují jako periferní. Mezi periferní kritéria patří tolerance, změny nálad, kognitivní zaujetí (myšlenky na budoucí nebo minulé hraní). Druhou skupinu kritérií označují autoři jako kritéria ústřední. Mezi ústřední kritéria zařadili konflikt, abstinenci příznaky, relaps a behaviorální význačnost (čas strávený hraním). Periferní kritéria též označují jako takové, které mohou mít pozitivní důsledky pro hráče (vyhnutí se stresu, zažívání euforie při hraní apod.). Ústřední kritéria zase naopak mohou mít na hráče negativní důsledky. Pokud se u jedince vyskytují převážně periferní znaky závislosti, tak se nejedná o závislost, ale pouze o silné zaujetí hrou. Použití tedy pouhého určitého počtu přítomných znaků může vést k chybné diagnostice.

V souladu s výše uvedeným výzkumem Charltona & Danfortha (2007) přichází Americká psychiatrická společnost, která zařadila závislost na online počítačových hrách jako možnou diagnózu k hlubšímu prozkoumání. APA (2013) uvádí, že důvodem zařazení byla vysoká prevalence výskytu online hraní v asijských zemích, ale v menší míře i na západě,

a průzkum odborné literatury na toto téma, která potvrzuje podobnost s látkovou závislostí. DSM-V věnuje každé výše uvedené komponentě závislosti jednu položku. Výjimku má pouze komponenta konfliktu, které jsou věnovány čtyři položky. Toto potvrzuje i Beard & Wolf (2001), kteří považují konflikt za základní a požadované kritérium pro diagnostikování závislosti na internetu.

Návrh jednotlivých položek a kritérií pro diagnostiku závislosti na online hraní podle Americké psychiatrické společnosti zní takto:

Trvalé a opakované používání internetu za účelem připojení se k online hrám, často pro více hráčů, vedoucí ke klinickým významným škodám či utrpením, vyznačující se alespoň pěti z následujících kritérií během posledních 12 měsíců:

1. Zaujetí hraním, úvahy o minulých hráčských epizodách, plánování budoucího hraní, online hraní se stává hlavní náplní života. Poznámka: odlišuje se od online gamblingu, který je součástí hráčské potuchy.
2. Objevují se symptomy při vysazení online hraní (podrážděnost, úzkost, smutek, bez fyzických symptomů farmakologického abstinenčního syndromu.
3. Tolerance – potřeba trávit více online hraním více času.
4. Neúspěšné pokusy kontrolovat svoje hráčské aktivity.
5. Ztráta zájmu o původní záliby a koníčky spojená s online hraním a s jeho výjimkou.
6. Pokračování v hraní bez ohledu na uvědomované psychosociální potíže.
7. Lhaní o skutečně stráveném času online hraním před rodinou, terapeutu a dalšími osobami.
8. Hraní online her jako způsob útěku problému nebo snaha zbavit se dysforické nálady, například pocit bezmoci, viny, úzkosti, deprese.
9. Ohrožení, ztráta významných blízkých osob nebo příležitosti ke vzdělávání, kariéře nebo zanedbávání školních povinností v důsledku online hraní (APA, 2013).

Poruchy internetového hraní mohou být mírné, střední, nebo těžké, v závislosti na stupni narušení běžných činností. Jedinci s mírnou poruchou budou vykazovat méně příznaků a narušení jejich běžných činností nebude tak časté. Jedinci s vážnější poruchou budou ve hře trávit více času, častěji ztrácet své blízké vztahy, kariéry nebo nebudou plnit školní povinnosti. Porucha častěji postihuje hráče online her, i když se může týkat i hráčů offline her (APA, 2013).

3.5.3. Diagnostické nástroje měřící míru závislosti na online hrách a komponenta konfliktu

Diagnostické nástroje posuzující závislost na online hrách vycházejí především z nástrojů měřících obecnou závislost na internetu. Vzhledem k velkému výzkumnému zájmu o problematiku závislosti na počítačových hrách a vzhledem k rozsáhlé diskuzi a nejednotnému postoji k diagnostice herní závislosti vznikla celá řada diagnostických

nástrojů. Přehled těchto existujících nástrojů podávají King, Haagsma, Delfabro, Gradisar & Griffiths (2013), ve kterém popisují celkem 18 nástrojů pro měření závislosti na hraní počítačových her. Autoři potvrzují, že existující databáze těchto nástrojů působí poněkud roztržštěně a je potřeba se shodnout na jednotném přístupu k měření dané charakteristiky. Podle obsahové analýzy dostupných nástrojů, kterou provedl King et al. (2013) vyplývá, že nejširším profilem diagnostické citlivosti disponuje Škála závislosti na hraní (GAS – Game Addiction Scale) (Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2009).

GAS - Škála závislosti na hraní videoher zjišťuje míru závislosti na hraní videoher. Nástroj byl vytvořen pro použití u adolescentní populace. Škála je tvořena 21 položkami, které vycházejí ze sedmi komponent stanovených pro diagnostiku patologického gamblingu v rámci DSM – IV (APA, 1998). Mezi tyto komponenty patří salience, tolerance, změny nálady, relaps, abstinenční příznaky, konflikty, problémy. Každé komponentě jsou věnovány tři otázky. V případě komponenty konfliktu se o následující otázky:

1. Měli jste někdy konflikt s přáteli nebo s rodinou ohledně času stráveného ve hře?
2. Zanedbali jste někdy někoho z rodiny nebo přátel kvůli hraní her?
3. Lhali jste někdy svým blízkým ohledně času stráveném ve hře?

Na základě této škály byla vytvořena i její zkrácená sedmi položková verze, která obsahuje vždy pouze jednu ze tří otázek k jedné komponentě. V případě konfliktu se jedná o otázku dotazující se na konflikt kvůli času strávenému ve hře (Lemmens et al., 2009).

IGSD – (Internet Gaming Disorder Scale) v překladu Škála měřící internetovou herní poruchu je obsahově velmi podobná Škále závislosti na hraní, ale na rozdíl od této škály vychází z poslední verze DSM-V. K sedmi kritériím použitých GAS přidává IGDS další dvě kritéria: tajení a upřednostnění. V praxi to znamená, že se tato škála podrobněji zajímá o kvalitu vztahů hráče a jeho blízkých osob. V komponentě tajení hraní se jedná o tyto tři otázky:

1. Lhali jste své rodině, partnerům nebo přátelům o době strávené hraním her?
2. Zatajovali jste skutečnou dobu strávenou ve hře před ostatními?
3. Hráli jste hry tajně

V komponentě konfliktu se tato škála dotazuje na následující tři otázky:

1. Zažili jste vážné problémy v práci nebo ve škole kvůli hraní her?
2. Zažili jste vážnější konflikty s rodinou, přáteli nebo partnerem kvůli hraní her?
3. Ztratili jste nebo ohrozili jste důležité přátelství nebo jiný vztah kvůli hraní her?

Škála IGDS byla ověřena nikoli na populaci adolescentů jako škála GAS, ale na širší skupině ve věku 13 – 40 let (Lemmens, Valkenburg, & Gentile, 2015).

Mezi další nástroje lze zařadit nástroje vycházející ze škál měřících obecnou závislost na internetu. Za kvalitní měřící nástroj lze považovat již výše zmiňované polostrukturované klinické interview AICA-C, nebo také sebe posuzující škálu AICA-S (Assessment of

Internet and Computer Game Addiction –Self) které se na kvalitu vztahu s blízkou osobou dotazují pomocí této otázky:

1. Začali jste trávit méně času se svými přáteli, rodinnými příslušníky nebo partnery od doby co jste začali hrát online (Wölfling et al., 2012; Wölfling et al., 2011).

Blinka & Šmahel (2011) vyvinuli škálu, která může sloužit jako nástroj pro rychlý screening, ale není vhodná jako diagnostický nástroj. Dotazník se skládá z deseti otázek, které vychází z pěti komponent behaviorální závislosti, tak jak je uvádí Griffiths (2005). Změna počtu komponent je způsobena tím, že autoři komponentu „abstinenční příznaky“ zahrnují do komponenty „změna nálady“. Další změna je v přidání komponenty týkající se času stráveného ve hře tzv. „časová omezení“, která zahrnuje otázku i na relaps. Škála komponentě konfliktu věnuje dvě otázky. V původní podobě škála pracuje s čtyř položkovou odpovídací škálou nikdy-zřídka-často-velmi často. V případě odpovědi „často“ nebo „velmi často“ ve všech komponentech behaviorální, můžeme u jedince mluvit o návykovém chování. Pokud jsou přítomny pouze čtyři odpovědi „často“ nebo „velmi často“ ve čtyřech komponentech, za podmínky, že jedna z nich bude konflikt, můžeme mluvit o vysokém riziku návykového chování.

Tabulka 1: Dotazník měřící závislost na hraní počítačových her

Komponenty	Otázky
Salience	Zanedbáváte kvůli hraní své potřeby jako jídlo či spánek?
	Přemýšlíte a představujete si hru, i když právě nehrajete?
Změny nálad	Cítíte se radostněji, když se ke hraní dostanete?
	Cítíte se nesví či podráždění, když zrovna nemůžete hrát?
Tolerance	Připadá vám, že hrou trávíte více a více času?
	Přistihli jste se, že hrajete, i když už vás to nebaví?
Konflikt	Hádáte se svými blízkými (rodina, přátelé, partner/ka) kvůli vašemu hraní?
	Myslíte si, že vaši blízcí, vaše práce, škola či koníčky strádají kvůli času, jež trávíte hraním?
Časová omezení	Stává se vám, že jste hráli déle, než jste sami původně chtěli?
	Pokoušeli jste se už hraním přestat, ale neúspěšně?

4. Konflikt

4.1. Interpersonální konflikty

4.1.1. Definice interpersonálního konfliktu

Slovo „konflikt“ je latinského původu. Původní latinské slovo zní „conflictus“ a znamená srážku, střetnutí dvou či více navzájem se vylučujících nebo protichůdných snah, sil a tendencí. Pokud bereme konflikt jako střet zájmů dvou lidí, pak je potřeba termínem „konflikt“ rozumět takové střetnutí snah dvou lidí, při němž splnění tužby jednoho buď zcela nebo jen do určité míry vylučuje uspokojení druhé strany. Podobně může konflikt znamenat porovnání, konfrontaci rozdílných až výlučně protichůdných názorů, představ, postojů (Křivohlavý, 2002).

Plamínek (2012) vnímá konflikt obecněji, a to v rámci fungujícího systému. Systémem rozumí prostředí, které se skládá z menších částí. V případě mezilidských konfliktů jsou součástí systému lidé v nějakém vztahu. Konflikty jsou něčím, co tento systém destabilizuje.

Nakonečný (1997) označuje mezilidský konflikt jako konflikt vnější. Vnější konflikt vyjadřuje jako střetnutí zájmů, postojů, motivů dvou nebo více osob. Jde o problematiku konfliktních sociálních vztahů.

4.1.2. Rozdělení interpersonálních konfliktů

4.1.2.1. Konflikty podle počtu osob

Interpersonální konflikty se dají dělit podle rozsahu počtu osob, kterých se konflikt týká. Křivohlavý (2002) rozděluje konflikt do čtyř skupin:

1. Intrapersonální konflikty – vnitřní osobní konflikty jedné osoby
2. Interpersonální konflikty – konflikty mezi dvěma lidmi
3. Skupinové konflikty – konflikty, které existují uvnitř dané skupiny lidí
4. Mezi skupinové konflikty – konflikty mezi dvěma nebo více skupinami lidí

4.1.2.2. Interpersonální konflikty podle psychologické charakteristiky

Interpersonální konflikty se také dají dělit podle psychologické charakteristiky jejich obsahu:

1. Konflikty představ (kognitivní konflikty) – jedná se o takové konflikty, kdy dojde ke střetnutí různých počitků, vjemů nebo představ. Základem takového konfliktu je individuální, rozdílné vnímání stejných věcí.
2. Konflikty názorů – kdy názor se od představy liší tím, že spojíme představu s hodnotícím soudem. Základem konfliktu je potom rozdílné hodnocení.
3. Konflikty postojů – můžeme popsat jako střetnutí dvou rozdílných názorů, které mají citové zabarvení. Ve střetnutí názorů mohou obstát argumenty, ale ve střetnutí postojů argumenty neuspějí.

4. Konflikty zájmů – jedná se o nejsložitější druh konfliktu. Jedná se o střetnutí hnacích, motivačních sil v člověku. Většina konfliktů se v běžném životě neobjevuje v těchto samostatných formách, ale jako konflikty smíšené (Křivohlavý, 2002).

4.1.2.3. Konflikt jako spor a problém

Velice zajímavé je i rozdělení konfliktu na spor a problém. Spor je konflikt, kde zúčastněné strany hájí odlišné postoje a předem mají vytyčený konkrétní cíl, ze kterého neustoupí. Problém je konflikt, ve kterém převládá společný zájem najít řešení. Pokud jedna ze stran řešící problém začne vnímat problém osobně, stává se z něj spor (Plamínek, 2012).

4.1.2.4. Rozdělení konfliktu podle zaměření

Konflikty se též dají dělit na vztahové a obsahové. Obsahový konflikt se soustřeďuje na předměty, události a osoby, které většinou nejsou v přímém vztahu ke stranám zúčastněným v konfliktu. S tímto typem konfliktů se setkáváme každý den: Jak dobrý byl film, na kterém jsme byli v kině, spravedlivost u zkoušky ve škole, co uvařit o víkendu k obědu. Vztahové konflikty jsou také časté, ale mají úplně jiný charakter. Patří mezi ně situace, kdy mladší bratr odmítá poslouchat svého staršího bratra, partneři, kteří chtějí mít stejné rozhodovací právo při výběru dovolené. Tento typ konfliktů nevzniká ani tak z vnějších příčin, jako ze vztahů mezi jednotlivci. Jsou to spory o to, kdo bude vedoucí osobou, o rovnost vztahu a o to, kdo má právo určovat pravidla chování (DeVito, 2008).

4.1.2.5. Rozdělení konfliktu podle typu vztahu

Konflikty se také dělí podle typu vztahu mezi zúčastněnými osobami v konfliktu. Nejčastěji vznikají konflikty ve vztazích, které jsou v trvalejším poměru. Nejintenzivnější vztahy bývají mezi členy rodiny. Rodina je za normálních okolností prostředím, kde si dítě vytváří předobrazy svých budoucích rolí a vztahů, osvojuje si způsoby chování, získává zde první návyky a dostává základní citovou výbavu (Novák, 2006). Nejčastěji dochází ke konfliktu v rodině v těchto vztazích:

1. Konflikty mezi partnery (rodiči) – častými důvody manželských problémů mohou být nejasnosti v dorozumívání se, různé životní styly partnerů, rozdílné hodnoty uznávané v primární rodině a také odlišné názory na výchovu dětí. DeVito (2008) popisuje, že manželé po krátkém soužití zjistí, že jejich vysněné představy o společném soužití se odlišují od skutečného manželského života. Partneři nejsou schopni společné komunikace, neumí řešit vzniklé i sebemenší konflikty.
2. Konflikty mezi sourozenci – objevují se v každé rodině, která má více jak jedno dítě. Nejstarší dítě bývá obvykle více sebevědomé než jeho sourozenci. Podle Nováka (2007) je typické, že prvorozené a druhorozené dítě jdou odlišným směrem. Dítě se většinou snaží vyniknout v oblastech, kde jeho sourozenec selhal. Mladší sourozenec se většinou snaží vyrovnat svému staršímu sourozcovi a dělá vše proto, aby zaujalo pozornost. Hlavní zdrojem konfliktů je tedy žárlivost a soutěžení mezi dětmi.

3. Konflikty mezi rodiči a dětmi – konflikty mezi sourozenci úzce souvisí s konflikty mezi rodiči. Často takový konflikt vzniká po zásahu rodiče do konfliktu mezi sourozenci. Pokud rodič používá v konfliktu s dítětem svoji rodičovskou moc, pokud se snaží rodič dítě překřičet, stane se součástí konfliktu. Rodič reagující křikem ztrácí sebekontrolu a autoritu, útočí na samotnou osobu dítěte a nesoustředí se na podstatu konfliktu (Trélaün, 2005).

4.1.3. Role osobnosti v konfliktu

Osobnost hraje velkou roli ve všech aspektech konfliktu. Projev rozdílných osobností bývá často příčinou vzniku konfliktu, ale osobnost jedince se také významně projevuje na průběhu konfliktu.

Mezi základní projevy rysů osobnosti patří extroverze a introverze. Extrovert čerpá energii z vnějšího světa, třídí si a ujasňuje si myšlenky, postoje v rozhovoru s druhými. Zatímco introvert energii hledá v sobě a preferuje ujasňování svých myšlenek a postojů o samotě. Pokud se potká extrovert s introvertem, může dojít velmi lehce ke konfliktu. Introvert nechce být součástí konfliktu bez toho, aby o celé situaci mohl přemýšlet, a naopak extrovert nechápe, proč se introvert vyhýbá řešení problému. (Eggert & Falzon, 2005). Nakonečný (2009) potvrzuje, že rysy osobnosti jsou zásadní v chování a jednání člověka. Do základních rysů zařazuje již zmíněnou extroverzi a introverzi, emocionální labilitu a naopak stabilitu, svědomitost a nesvědomitost, laskavost a nelaskavost, ale také míru intelektu.

Velmi důležitou roli hrají rozdílné rysy osobností vzhledem k pohlaví. Ženy se spíše zaměřují na emocionální stránku, rády hovoří o problémech a dlouho se rozhodují. Muži jsou naopak více pragmatičtí a rychle se rozhodují. Z toho plyne, že muži mohou naslouchat více faktům a může jim uniknout emocionální obsah, ženy naopak věnují více pozornosti emocionálnímu obsahu a mohou jim uniknout fakta (Eggert & Falzon, 2005).

4.1.4. Agrese v konfliktech

Velkou roli v konfliktu hraje agrese. Agrese zahrnuje velké množství projevů, proto je těžké vytvořit její přesnou definici. Většinou lidskou agresí chápeme jako chování, jehož cílem je ublížit jinému člověku. Podle Žitného (2008) lze agresivitu definovat jako napadení, útočné či výbojné jednání, projev nepřátelství vůči určitému objektu, nebo úmyslný útok na překážku, osobu, předmět stojící v cestě. Za agresí lze považovat chování s cílem fyzicky nebo verbálně zranit jinou osobu, nebo zničit nějakou věc.

4.1.4.1. Rozdělení agrese

Agresi lze dělit podle mnoha faktorů. Základní dělení agrese je na:

- přímou: je obrácená přímo proti osobě, které je agrese určena, nebo osobě, která agresí vyvolala (urážky, napadnutí, výhružky apod.).
- nepřímou: objevuje se v případech, kdy se jedinec obává trestu za agresí nebo daná situace přímou agresí znemožňuje (pomluvy, ironie, ničení majetku, který patří objektu agrese).

Agresi lze také dělit podle způsobu projevu:

- verbální: je charakteristická hrubým vyjadřováním, nadávkami, které jsou směřované na druhou osobu nebo skupinu osob
- fyzická: může se projevovat násilným chováním vůči druhé osobě (uhozením, kopnutím, rozbíjením věcí nebo destruktivitou). Je běžnou formou u menších dětí, ale v průběhu dospívání ustupuje jiným formám agrese (Čermák, 1998).

5. Spoluzávislost

Spoluzávislost je patologický jev, který má velký vliv na kvalitu blízkého vztahu mezi závislým a jeho blízkým. Četnost konfliktů může tedy být přímo ovlivněna spoluzávislostí blízké osoby. Z tohoto důvodu považujeme za důležité se jevu spoluzávislosti podrobněji v této práci věnovat.

5.1. Definice a popis spoluzávislosti

Odborná literatura popisuje spoluzávislost různými způsoby a proto je pochopitelné, že pro tento jev neexistuje jednotná definice. Mnohé z definic se, ale v podstatě spoluzávislosti shodují. Vokurka (2007) chápe spoluzávislost jako patologický vztah blízké osoby závislé na návykové látce. Spoluzávislá osoba je úplně pohlcena pomocí závislému, že ztrácí vlastní identitu. Zároveň svoji podporou závislého, odstraňováním negativních následků, pomocí při utajování závislosti před okolím umožňujeme závislému setrvávat v jeho závislostním chování.

V odborné literatuře lze najít několik autorů, kteří poukazují, že spoluzávislost je v mnoha faktorech velice podobná závislosti. Například Röhr (2011) uvádí, že významným společným rysem je ztráta kontroly. Podobně jako uživatel návykové látky ztrácí kontrolu nad jejím užíváním, ztrácí spoluzávislý kontrolu nad svým pomáháním nebo kontrolou svého blízkého. Whitfield (1991) dokonce tvrdí, že spoluzávislost je jedna z nejčastějších závislostí vůbec. Považuje spoluzávislost za nemoc ztraceného já a tvrdí, že spoluzávislými se stáváme v momentě, kdy trvale přenášíme odpovědnost za naše životy na osoby nám blízké.

5.2. Druhy spoluzávislosti

Kudrle (2003) rozděluje spoluzávislost podle způsobu vzniku. Za primární spoluzávislost považuje takovou, která vznikla v důsledku vyrůstání v dysfunkční rodině, kde s takovou osobou bylo nehezky zacházeno. Za sekundární spoluzávislost považuje takovou, která vznikla tím, že jinak zdravá osoba vyrůstající ve fungující rodině, vstoupí do blízkého a velmi důležitého vztahu se závislou nebo jinak výrazně narušenou osobou.

5.3. Průběh spoluzávislosti

Průběh spoluzávislosti je podle Plocové (2007) vždy velice podobný. Spoluzávislost lze rozdělit do tří fází, které mají vždy stejné pořadí:

1. Fáze utajování, ve které blízká osoba udělá vše proto, aby problém se závislostí neproniknul na veřejnost. Takové chování často zahrnuje omlouvání závislé osoby před ostatními, lhaní svému okolí, manipulativní chování, omezování dříve běžných společných aktivit. Toto chování vede k uzavírání se před okolím.

2. Fáze kontroly, ve které se blízká osoba snaží dostat závislostní chování svého blízkého pod kontrolu. Často blízkou osobu hlídá, kontroluje, nastavuje stále nová a nová pravidla. Tato fáze je pro blízkou osobu velice náročná. V této fázi dochází k častým konfliktům a hrozí, že blízká osoba se začne chovat též závislostně.
3. Fáze odmítání, ke které dochází většinou po dlouhé době, kdy blízká osoba není schopna udržovat všechny mechanismy kontroly. Blízká osoba odmítá dále kontrolovat svého blízkého a pokouší se přenést odpovědnost na něj a vyvíjí nátlak, aby vyhledal odbornou pomoc. Blízká osoba je v této chvíli často ovlivněna emocemi a uchyluje se k výhrůžkám, manipulaci, ale také často k rezignaci.

Praktická část

6. Metodologický rámec

6.1. Cíle výzkumu

Hlavním cílem výzkumu je popsat symptomy konfliktu v blízkých vztazích hráčů online a offline PC her.

Díličními cíli je porovnání symptomů konfliktu v blízkých vztazích u hráčů závislých nebo ohrožených závislostí a u hráčů nevykazujících závislost na online a offline PC hrách.

6.2. Výzkumné otázky

1. Jaké se objevují symptomy konfliktu v blízkých vztazích hráčů online a offline PC her?
2. V čem se liší projevy konfliktu v blízkých vztazích u hráčů bez závislosti, u hráčů ohrožených závislostí a u hráčů závislých na hraní online a offline PC hrách?
3. Jaké jiné jevy související s konfliktem se mohou objevit v blízkých vztazích hráčů online a offline PC her?

6.3. Výzkumný soubor

Základní soubor tvoří intenzivní hráči online a offline her v České republice ve věkovém rozmezí 16 – 74 let a jejich partneři, rodinní příslušníci či jiné blízké osoby žijící s hráčem v jedné domácnosti nebo s ním mající alespoň blízký vztah. Pro účely tohoto výzkumu je za intenzivní hraní považováno trávení ve hře více jak 10 hodin týdně. Velikost základního souboru vzhledem k jeho specifikaci není známa. Z údajů Českého statistického úřadu vyplývá, že podíl osob ve věku 16 – 74 let užívající internet dosáhl počtu 79,7%. Podle výzkumu v rámci Word Internet project (Šmahel & Konečný, 2006) hraje počítačové hry na internetu 36% jeho uživatelů a 9% z nich vykazovalo znaky závislosti. Údaje o počtu hráčů online a offline PC her, žijících ve vztahu nejsou známé a stejně tak údaje o počtu hráčů offline PC her.

Výzkumný soubor je tvořen hráči online her a offline PC her věkovém rozmezí 19 – 51 let, u kterých je předpoklad, že hrají závislostním nebo škodlivým způsobem (tráví ve hře více jak 10 hodin týdně) a jejich partnery, rodinnými příslušníky či jinými blízkými osobami žijícími s hráči v jedné domácnosti, nebo mají alespoň s hráčem partnerský, rodinný, či jiný blízký vztah. Respondenti hráči budou v diplomové práci označováni písmenem „R“ a pořadovou číslicí. Respondenti blízcí hráčů budou v diplomové práci označováni písmeny „RB“ a stejnou pořadovou číslicí jako hráč, se kterým jsou v blízkém vztahu.

U respondentů byly mimo okruh výzkumných otázek sledovány i sociodemografické údaje (pohlaví, věk, dosažené vzdělání). Počet realizovaných rozhovorů byl určen dosažením teoretické saturace, tedy stavu kdy další účastník výzkumu nepřináší nové informace a poznatky, tedy charakteristiky a vzorce se dále opakují a potvrzují (Disman, 2011; Miovský, 2006).

Pro účely tohoto výzkumu se jednalo o 18 respondentů hráčů a 18 jejich blízkých osob. V 16 případech se jednalo o partnerské dvojice a ve dvou případech o vztah matka-syn. Věkový průměr respondentů byl 30,5 let, nejstaršímu respondentovi bylo 51 let a nejmladšímu respondentovi bylo 19 let. Nejvíce dotazovaných mělo středoškolské vzdělání. Maturitou zakončilo své vzdělání 21 dotázaných a výučním listem zakončili 4 respondenti. Vysokoškolsky vzdělaných respondentů bylo 9. Nejčastějším typem hry byla MOBA. Tento typ hry uvedlo sedm hráčů, šest hráčů uvedlo MMORTS, čtyři hráči hráli MMORPG, tři hráči hráli MMOFPS, jeden hráč hrál akční hry offline a jeden sportovní online hry. Jedna hráčka uvedla jako svoje nejoblíbenější hry Casual games a Live simulation games (tabulka č. 2).

Tabulka 2: Respondenti výzkumu dle pohlaví, role ve vztahu, věku, vzdělání a typu hry

Kód respondenta	Pohlaví	Role ve vztahu	Věk	Vzdělání	Typ hry
R1	muž	partner	31	maturita	MMORTS
RB1	žena	partnerka	30	vysokoškolské	
R2	muž	syn	22	základní	Akční-offline
RB2	žena	matka	40	maturita	
R3	muž	partner	28	maturita	MMORTS, MOBA
RB3	žena	partnerka	24	vysokoškolské	
R4	muž	partner	27	maturita	MOBA
RB4	žena	partnerka	25	maturita	
R5	žena	partnerka	51	maturita	Casual games, Live simul. Game
RB5	muž	partner	40	vysokoškolské	
R6	muž	partner	39	vyučen	MMORPG
RB6	žena	partnerka	35	maturita	
R7	muž	partner	22	maturita	MOBA
RB7	žena	partnerka	19	maturita	
R8	muž	partner	33	maturita	MMORTS,MOBA
RB8	žena	partnerka	31	maturita	
R9	muž	partner	30	vysokoškolské	MMORTS
RB9	žena	partnerka	25	vysokoškolské	
R10	muž	syn	25	maturita	MOBA, MMORPG
RB10	žena	matka		maturita	
R11	muž	partner	38	maturita	MMOFPS
RB11	žena	partnerka	34	vysokoškolské	

Kód respondenta	Pohlaví	Role ve vztahu	Věk	Vzdělání	Typ hry
R12	muž	partner	27	vysokoškolské	MMORTS
RB12	žena	partnerka	24	vysokoškolské	
R13	muž	partner	47	maturita	MMORTS
RB13	žena	partnerka	41	vysokoškolské	
R14	muž	partner	26	maturita	MMORPG
RB14	žena	partnerka	22	maturita	
R15	muž	partner	23	základní	MMOFPS
RB15	žena	partnerka	24	vyučen	
R16	muž	partner	32	maturita	MOBA
RB16	žena	partnerka	25	maturita	
R17	muž	partner	29	maturita	MOBA, MMORPG
RB17	žena	partnerka	26	maturita	
R18	muž	partner	37	vyučen	MMOFPS, sportovní
RB18	žena	partnerka	35	vyučen	

Výzkumný soubor byl podle stupně závislosti na počítačových hrách rozdělen do tří skupin. Ve skupině respondentů bez závislosti bylo 10 hráčů a 10 blízkých osob. Ve skupině respondentů ohrožených závislostí byli 4 hráči a 4 blízké osoby. Skupina respondentů se závislostí obsahovala také 4 respondenty a jejich 4 blízké osoby (tabulka č. 3).

Tabulka 3: Respondenti výzkumu a jejich míra závažnosti hraní počítačových her, celkový počet kladně potvrzených komponent a odpovědi v komponentě konfliktu z dotazníku (Blinka & Šmahel, 2011).

Kód respondenta	Míra závažnosti	Počet potvrzených komponent závislosti	Komponenta konfliktu g)konflikt s blízkými	Komponenta konfliktu h)strádání okolí
R1	ohrožení závislostí	4	často	často
R2	závislost	5	často	výjimečně
R3	bez závislosti	1	výjimečně	výjimečně
R4	bez závislosti	1	často	výjimečně
R5	bez závislosti	2	velmi často	výjimečně
R6	bez závislosti	3	výjimečně	nikdy
R7	bez závislosti	2	často	výjimečně

Kód respondenta	Míra závažnosti	Počet potvrzených komponent závislosti	Komponenta konfliktu g)konflikt s blízkými	Komponenta konfliktu h)strádání okolí
R8	ohrožení závislostí	4	často	výjimečně
R9	bez závislosti	4	nikdy	nikdy
R10	ohrožení závislostí	4	nikdy	často
R11	závislost	5	velmi často	výjimečně
R12	bez závislosti	3	často	výjimečně
R13	bez závislosti	2	nikdy	nikdy
R14	závislost	5	často	výjimečně
R15	závislost	5	často	často
R16	bez závislosti	3	výjimečně	výjimečně
R17	ohrožení závislostí	4	často	výjimečně
R18	bez závislosti	4	nikdy	výjimečně

6.4. Metody výběru

Vzhledem ke specifikaci určitých vlastností jednotlivých respondentů byla pro účel tohoto výzkumu zvolena kombinace metody sněhové koule a metody záměrného výběru respondentů. Podle Miovského (2006) jsou tyto metody výběru vhodné, pokud vyhledáváme účastníky výzkumu podle jejich určitých vlastností. Kritériem výběru při této metodě je výzkumníkem zvolená vlastnost, projev nebo stav a na základě těchto stanovených kritérií jsou cíleně vyhledáváni pouze ti jedinci, kteří tato kritéria splňují a zároveň jsou ochotni se do výzkumu zapojit.

Výběrová kritéria respondentů – hráčů:

1. Intenzivní hráč online a offline PC her, u kterých je předpoklad, že hrají závislostním nebo škodlivým způsobem (tráví ve hře více jak 10 hodin týdně).
2. Hráč, který žije ve společné domácnosti s partnerem, případně rodinným příslušníkem či jinou blízkou osobou, nebo má alespoň s takovou osobou vztah, pokud žije sám.

Výběrová kritéria respondentů – blízkých hráčů:

1. Jedná se o partnera, rodinného příslušníka, či jinou blízkou osobu intenzivního hráče online a offline PC her.
2. Žije ve společné domácnosti s hráčem, nebo má alespoň s hráčem vztah, pokud žije sám.

V průběhu analýzy dat docházelo k výběru dalších respondentů. Výběr probíhal taktéž metodou záměrného výběru. Kritéria výběru byla uzpůsobována potřebám výzkumníka k teoretickému nasycení dat na základě výsledků proběhlé částečné analýzy již získaných dat.

K výběru respondentů bylo použito metody sněhové koule a metoda záměrného výběru. Miovský (2006) uvádí, že v praxi je zcela běžná kombinace různých nepravděpodobnostních metod, ale zároveň upozorňuje, že kombinace, aplikace a jakékoliv úpravy těchto metod musí být výzkumníkem dostatečně popsány a zdůvodněny. V případě tohoto výzkumu byla kombinace těchto metod zvolena proto, aby základní soubor byl dostatečně velký, vzhledem k výběrovým kritériím jednotlivých respondentů.

6.5. Metody tvorby dat

Sběr a tvorba dat byla provedena pomocí dotazníku závislosti na online hraní (offline hraní a internetu) vyvinutého Blinkou & Šmahelem (2011) viz. příloha č.1, který vychází z šesti komponent behaviorální závislosti dle Griffithse (2005). Dotazník obsahuje deset otázek. Každá z pěti komponent je vystižena dvěma otázkami. Dotazník pracuje se čtyř položkovou odpovídající škálou „nikdy – zřídka – často – velmi často“. Dle dotazníku došlo k rozdělení respondentů na hráče závislé, hráče ohrožené závislostí a hráče bez závislosti. Respondent, který naplňuje kritéria závislosti, musel odpovědět „často“ nebo „velmi často“ ve všech pěti komponentech behaviorální závislosti. Pro naplnění kritérií vysokého ohrožení závislostí na počítačových hrách, musel respondent odpovědět „často“ nebo „velmi často“ ve čtyřech komponentech behaviorální závislosti a z toho je podmínkou, aby jedna z komponent byla konflikt. Respondent, který není ohrožený závislostí, mohl odpovědět čtyřikrát či méněkrát „často“ nebo „velmi často“ ve čtyřech komponentech behaviorální závislosti, ale nesměla to být komponenta týkající se konfliktu.

Hlavní metodou tvorby dat bylo použití návrhu polostrukturovaného rozhovoru (J. Vacek, elektronická komunikace, 3. dubna 2017) viz příloha č. 2, který byl vytvořen v rámci výzkumného projektu „Důsledky hraní online her na partnerské vztahy“. Miovský (2006, s. 159) popisuje polostrukturované interview jako nejrozšířenější podobu metody interview. „*Základem této metody je vytvoření určitého schématu, které je pro výzkumníka závazné. Toto schéma obvykle specifikuje okruhy otázek, na které se budeme ptát*“. Hendl (2005) vidí výhodu polostrukturovaného interviewu v tom, že si výzkumník volí sám v jakém pořadí a jakým způsobem získá informace, které povedou k osvětlení daných témat. Navíc výzkumníkovi zůstává volnost přizpůsobovat formulace otázek podle situace a to dává výzkumníkovi možnost co nejvýhodněji využít čas k interview. Současně však umožňuje provést rozhovory s více respondenty strukturovaněji a ulehčuje jejich srovnání. Struktura rozhovoru pomáhá udržet zaměření rozhovoru, ale dovoluje respondentovi uplatnit vlastní perspektivy a zkušenosti. Struktura polostrukturovaného rozhovoru byla dle analýzy prvotních dat pozměněna, tak aby došlo k saturaci dat při druhém sběru a tvorby dat. První sběr a tvorbu dat uskutečnili studenti v rámci projektu „Důsledky nadměrného hraní online her na partnerské vztahy“ v předmětu „Výzkumné praktikum II“, který je

součástí magisterského studia adiktologie na 1. lékařské fakultě Univerzity Karlovy. Druhý sběr dat byl proveden autorem práce.

Ke sběru sociodemografický údajů byl použit záznamový arch, který je součástí návrhu polostrukturovaného rozhovoru (J. Vacek, elektronická komunikace, 3. dubna 2017). Miovský (2006) uvádí, že záznamový arch slouží k zaznamenávání různých osobních údajů, je velice podobný dotazníku, ale záznamový arch je zpravidla vyplněn výzkumníkem. Dalším možným způsobem je pokládání otázek ze záznamového archu samotným výzkumníkem a zaznamenávání na diktafon s pozdějším přepisem. V tomto případě byly použity oba tyto způsoby.

6.6. Metody analýzy dat

Data získaná polostrukturovaným interview byla fixována audiozáznamem. Reichel (2009) uvádí, že dalším důležitým krokem analýzy je transkripce údajů, jejich přepis z různých podob (z protokolů, audiozáznamů, videozáznamů apod.) do formy, s kterou bude dále možné pracovat, nejčastěji do formy písemné. Data v tomto případě byla přepsána do záznamových archů v MS Word. Po převedení dat do textové podoby následovala redukce prvního řádu. Redukce prvního řádu je dle Miovského (2006) operací, která učiní přepis plynulejší a usnadní analytickou práci. Podle autora je nejjednodušší formou redukce prvního řádu vynechání všech částí vět, které nesdělují nějakou identifikovatelnou explicitně vyjádřenou informaci. Vynechají se tedy různé zaznamenané zvuky, slova tvořící pouze tzv. slovní vatu apod.

Po této úpravě byla data analyzována metodou kontrastů a srovnání. Podle Miovského (2006, s. 223) je kontrastování „*velmi důležitá technika, tam kde potřebujeme od sebe odlišit například dvě identifikované kategorie a upozornit na rozdíly mezi nimi, přestože mají zároveň mnoho společného*“, což se v případě dat týkajících konfliktů ve vztazích hráčů a jejich blízkých, jevílo jako velice pravděpodobné. Druhou použitou metodou analýzy byla metoda zachycení vzorců. Podle (Miovského, 2006, s. 222) tato metoda představuje velice jednoduchý analytický nástroj, při kterém v datech vyhledáváme určité opakující se vzorce a ty zaznamenáváme. „*V podstatě jde o vyhledávání určitých obecnějších principů, vzorců či struktur, které odpovídají specifickým zaznamenaným jevům vázaným na určitý kontext, osobu atd. Dochází tak samozřejmě k určité redukci, neboť původní bohatost a jedinečnost pozorovaných (zaznamenaných) jevů je nahrazována určitou obecnější kategorií, vzorcem, tématy atd. a to na základě vzájemných podobností nebo odlišností*“. Výzkumník si postupně z těchto vzorců vytváří ucelené představy o tom, jak daný jev probíhá a do těchto celků vkládá nová data a vytváří svoji konečnou představu o zkoumaném fenoménu. Reichel (2009) upozorňuje, že je důležité nefavorizovat fakta, údaje a vzorce, které konečnou představu podporují, ale je nutné brát v úvahu také data, která ji popírají a na jejich základě konstruovanou představu upravovat.

Sociodemografická data respondentů byla zpracována pomocí popisné statistiky a sloužila popsání zkoumaného vzorku.

6.7. Kontrola validity dat

Validita dat v tomto výzkumu byla zajištěna triangulací. Miovský (2006) popisuje triangulaci jako dominantní techniku v kontrole validity nejen získávání dat, která pohlíží na zkoumaný jev ze tří a více pohledů, měření, postojů, výzkumníků, způsobů analýzy a interpretace dat. „*Triangulace představuje velmi účinný kontrolní nástroj integrující různé zdroje dat a přístupy k jejich získávání a analýze*“ (Miovský, 2006, s. 264). Hendl (2005) označuje triangulaci jako kombinaci různých metod, různých výzkumníků, různých zkoumaných skupin nebo osob, různých lokálních a časových okolností, které se uplatňují při zkoumání určitého jevu. Miovský (2006) upozorňuje, že triangulace se v průběhu výzkumu vyvíjí a není nutné, aby jednotlivé varianty neustále tvořily konzistentní kontrolní systém. Výhoda v této metodě kontroly je současné získávání nových dat. S různými typy triangulace se nesetkáváme pouze ve fázi získávání dat, ale i v dalších fázích výzkumu. Úkolem triangulace metod získávání dat je zjistit zda zdrojem zkreslení nemůže být špatné zvládnutí zvolené metody získávání dat a případně zjistit, zda není pro výzkumníka vhodnější nástroj pro získání kvalitnějších dat. Triangulace zdrojů dat tohoto výzkumu je zajištěna získáním dat z polostrukturovaného rozhovoru a to jak se samotným hráčem, tak jeho partnerem nebo blízkou osobou, a dat získaných z dotazníku závislosti na online hraní.

6.8. Etické aspekty výzkumu

Všichni respondenti byli informováni o cílech a průběhu výzkumu. Respondenti byli seznámeni s právy na ochranu jejich osoby a soukromí. Respondenti byli informováni o anonymitě výzkumu, možnosti kdykoliv z výzkumu vystoupit, zažádání o zničení záznamu a o postupu jakým způsobem a komu podat stížnost. Pokud dojde k publikaci výzkumu a jeho výsledků, byli respondenti ujištěni, že tak bude učiněno v naprosté anonymitě. Rozhovory byly po přepsání ihned smazány. Dále byla účastníkům výzkumu nabídnuta možnost obdržet výsledky vyhodnocení testu a závěrečné zprávy z výzkumu. V případě, že rozhovor odhalil nějaký problém či nejistotu, byl účastník informován o právu na zprostředkování kontaktu na odbornou pomoc.

7. Výsledky výzkumu

7.1. Symptomy konfliktu

Kapitoly 7.1.1. a 7.1.2. se zabývají popisem symptomu konfliktu. Kapitola 7.1.1. se podrobně zabývá popisem a rozdělením jednotlivých projevů konfliktu. Kapitola 7.1.2. se zabývá popisem a rozdělením předmětů konfliktů v blízkých vztazích hráčů.

7.1.1. Projevy konfliktu

Tato kapitola popisuje jednotlivé projevy konfliktu. Projevy konfliktu, které popsali samotní hráči, jsou v této kapitole popsány dohromady s projevy, které popsali jejich blízcí. Pro účely popisu a následného porovnání projevů konfliktu nebylo důležité takto projevy dělit. Respondenti popsali tyto následující projevy konfliktu: rezignaci, výtky, výčitky, výhrůžky, hádky, urážky, agresivní představy a ničení věcí. Projevy konfliktu byly pro větší přehlednost rozděleny do dvou podkapitol.

7.1.1.1. Projevy méně závažného charakteru

Mezi méně závažné projevy byla zařazena rezignace, výtky, výčitky a výhrůžky.

7.1.1.1.1. Rezignace

Častým projevem konfliktu byla rezignace, která se u blízkých hráčů projevovala vyhybavým chováním. Blízcí se vyhybali dalšímu možnému konfliktu s hráčem.

„Obvykle vypukne vášnivá debata. Hru nevypne a pokračuje v hraní dál. Já to potom vzdám a jdu se věnovat něčemu svému, ale je mi líto, že netrávíme čas spolu. V poslední době se už ani nesnažím. Víím, že by to opět skončilo hádkou a kničemu by to nebylo“ (RB5).

„Když hraje tak je pokaždý zhulenej a dává panáka za panákem...prej je to potom lepší. Pak je ale v ráži a řve u toho jak pavián, to raději odcházím domů“ (RB16).

„Myslím, že hraje i o víkend, když jedu k rodičům. Říká, že ne, ale já mu nevěřím. I jsem mu to řekla. Už mě to nebaví to s ním pořád řešit dokola, nikam to nevede. Nedělám to, i když pak stejně nakonec vybuchnu“ (RB8).

„Když přijdu z práce a je tady, tak sedí u svého pc. Já ho pozdravím, odpoví, ale jinak ho rušit nemůžu. Sedí si tam, a když na něj mluvím více, tak je nervózní“ (RB10)

7.1.1.1.2. Výtky

Dalším projevem konfliktu je výtka, která se často objevovala v odpovědích hráčů. Hráči i blízcí ji zmiňovali i v jiné souvislosti, než v souvislosti s konfliktem, či problémem ve vztahu kvůli hraní počítačových her.

„Hraní mi toleruje, ale občas použije ženskou taktiku, takový bodanec do zad sdělením ... zase hraješ?“ (R13).

„Hádky? To ani ne. Spíš mu řeknu, ty jo, ty zas hraješ. Nechceš jít dělat něco jiného? Maximálně mu naznačím, že by jako už mohl přestat hrát nějakým výrazem třeba no. Chci, aby se mi věnoval, ale nevyčítám mu to. Hraní ne“ (RB9).

„Asi se jí to moc nelíbí. Rozhodně mě v tom nepodporuje, ale taky mi to nezakazuje, nevyhazuje hry z okna nebo tak. Žádný velký scény neprobíhají. Většinou mě, tak popíchne, že jen hraju a netrávím čas s ní. Občas si zahraje něco se mnou“(R11).

„Teď už i celkem jo, vadí mi to a občas mu to i říkám. Nemám, ale pocit, že by to vedlo k nějaké změně“(RB11).

„Jenom, ať to žádný vývoj nemá, to bych asi nedala. Ze začátku vztahu mě to jeho hraní tolik nevadilo, ale teď hraje víc. Snažím se to komentovat, a on někdy přestane a jde se mi věnovat“(RB15).

„Konkrétně říká: „ Ty jdeš hrát jo? Hmm“ Ne, že by jí to tolik vadilo, ale že si spíš říká o pozornost“(R3).

„Občas za partnerem přijdu a řeknu mu, že se mi to jeho hraní nelíbí“(R18).

7.1.1.1.3. Vyčítky

Respondenti také popisovali vyčítky ve vztazích a v probíhajících konfliktech mezi nimi. Vyčítky nezmiňují pouze blízcí, ale i samotní hráči.

„Určitě jsme se kvůli tomu už hádali. Nebo možná ne kvůli hraní hry, ale v hádce ta hra určitě proběhla. A na druhou stranu mu mám alespoň stále co vyčítat, když mi v hádkách docházejí argumenty“(RB1).

„A taky nechci, aby to ty děti vůbec viděly a vnímaly, že ten člověk hraje a aby něco takového pak dělaly taky. Takže kvůli tomuto jsou nějaké ty hádky, a právě mu to vyčítám a on mi zase vyčítá, že já mu to vyčítám“(RB4).

„Pořád se kvůli tomu hádám s mámou. Že nechodím na tréninky, že mám všude nepořádek a tak. Ale mě to nepřijde. Vyčítá mi hraní, bordel v pokoji a to, že pořád jím a jsem tlustej“(R2).

„No, neustále mi něco vyčítá. Třeba jako: Ty zase hraješ? Přeci jsem ti říkala, abys po cestě domu nakoupil, no, a teď tady nic není, to by mě zajímalo, co budeme jíst“(R14).

„Vyčítá mi, že hraju a čumím do mobilu“(R17)

7.1.1.1.4. Výhrůžky

Méně častým projevem konfliktu byly v odpovědích hráčů a jejich blízkých výhrůžky, které zmiňovali převážně blízcí hráčů.

...nerozumím tomu, proč to dělá, holky má rád, mě snad taky. Jednou jsem mu vyhrožovala, že když bude znovu hrát, řeknu to jeho mámě. Ale stejně hrál, pak jsem to mámě řekla, domlouvala mu, byl na mě naštvanej, a co, nic se nezměnilo“(RB8).

„.....i když už jednou jsme se skrz to stačili pohádat. Prostě furt mi říkal, jo, už končím, vydrž chvíli... a já čekala a čekala, pak jsem usnula... a ráno jsem mu řekla, že teda

takhle ne, to můžu zůstat doma a ne jezdit za ním, jestli to udělá ještě jednou, tak s ním končím“(RB15).

„Není to v pořádku. Já jsem mu řekla, už mockrát, že se na něho vykašlu, pokud bude hrát“(RB4).

„...vždy mu říkám, jestli bude jenom čumět do mobilu, tak se s ním rozvedu.“(RB17).

„Občas vyhrožuje, že se se mnou rozejde.“(R17).

7.1.1.2. Projevy více závažného charakteru

Mezi více závažné projevy byly pro účely tohoto výzkumu zařazeny hádky, urážky, agresivní představy a ničení věcí.

7.1.1.2.1. Hádky

Jako nejčastější projev konfliktu hráči i blízcí hráčů uváděli hádky. I když respondenti popisovali hádky různé intenzity, pro účely této práce jsou hádky popsány hromadně v jedné kapitole. Častěji popisovali hádky blízcí hráčů než samotní hráči.

„...nechci, aby to ty děti vůbec viděly a vnímaly, že ten člověk hraje něco takového a pak to dělali taky. Takže kvůli tomuto jsou nějaké ty hádky, a právě mu to vyčítám a on mi zase vyčítá, že já mu to vyčítám“(RB4).

„No párkrát jsme se kvůli tomu pohádali s přítelem, má někdy totiž dost nemístný poznámky... Jednou na mě i ječel, ať si s tím zajdu k doktorovi, že jsem pacient...“(R5).

„V podstatě je to nejčastější příčina toho, proč jsem na něj našťvaná, nebo proč vznikne třeba nějaká menší hádka, právě kvůli tomu hraní“(RB7).

„..... v podstatě, se sem tam chytne“(R7).

„až na ty občasné hádky kvůli LAN párty, ale není to žádná vážná hádka, jen mě tak popichuje“(R12).

„.....běžný hádky a tu a tam skrz to noční hraní“(R16).

„Určitě jsme se kvůli tomu už hádali. Nebo možná ne kvůli hraní hry, ale v hádce ta hra určitě proběhla“(RB1).

„Rozhovorů ne, jsou to spíš hádky, nevím, jak bych se o tom s ním měla bavit, ať se na to vykašle a bude pokoj, ne?“(RB8).

„Pořád se kvůli tomu hádám s mámou, že nechodím na tréninky, že mám všude nepořádek a tak“(R2).

„V poslední době se docela hádáme, to jsme nikdy nedělali. Myslím, že je syn závislý hráč, ale on si to vůbec nepřipouští“(RB2).

„Žádný velký scéný neprobíhaj, občas menší hádka, ale tím to končí“(R11).

„...i když už jednou jsme se skrz to stačili pohádat. Prostě furt mi říkal, jo, už končím, vydrž chvílku... a já čekala a čekala, pak jsem usnula.“(RB15).

„Hádky se občas vyskytnou, většinou kvůli jeho hraní“(RB14).

„Často to má podobu intenzivní hádky. Začnu nadávat, hrozně se rozčílím....“(RB17).

7.1.1.2.2. Urážky, verbální agrese

Tento projev konfliktu se objevoval v odpovědích hráčů často. Verbální agresi projevovali samotní hráči, ale v jednom případě byly popsány vzájemné urážky mezi hráčem a jeho blízkou osobou.

„Když má nějaký problém v té hře, tak je hodně, hodně vulgární, dá se říct až agresivní, jakože vůči mně. Říká mi, ať vypadnu, že mu kazím hru a že se nemůže soustředit na milion věcí“(RB4).

„My obletěli půl zeměkoule a ona zase seděla u počítače, místo toho aby šla k moři, jela se se mnou projet...Tehdy jsme se strašně pohádali. Nebylo to hezký, samá nadávka a výčitka“(RB5).

„Ona na mě mluví a já mám sluchátka a potřebuju se soustředit a mě to rozptyluje. Ne, že bych ji poslal do prdele, ale zvýším hlas. Občas mi ulítne i něco ostřejšího. Nejsem agresivní, ale je na mě znát, že mě štve, že na mě v tu chvíli mluví“(R10).

„Pořád se kvůli tomu hádám s mámou, někdy jsou ty hádky docela ošklivé a padají i horší slova, ale to je mi pak vždy líto“(R2).

7.1.1.2.3. Agresivní představy

Ve dvou případech blízcí hráče uvedli, že měl agresivní představy. Jeden z respondentů popsal představu, jak ničí herní zařízení své přítelkyně.

„Tehdy jsme se strašně pohádali, vyčetl jsem jí to...měl jsem chuť ten notebook rozšlapat. To mi asi poprvé došlo, že budeme mít problém... Přivádí mě to fakt k nepřičetnosti“(RB5).

„Hodila jsem třeba mobilem na postel, ale nedovolila bych si ho rozbít. Často jsem pouze u představ, ale pokud by šlo o nevěru, tak mu sekerou rozsekám auto“(RB17).

7.1.1.2.4. Ničení předmětů

Ničení předmětů jako projev konfliktu se objevilo u respondentů ve třech případech. V jednom případě hráč popsal, jak jeho blízký zničil v záchvatu vzteku jeho herní zařízení. Jiný hráč rozbil část herního zařízení sám.

„Máma kvůli tomu pořád prudí. Pořád říká, že to není normální, být u počítače celý den. Asi před měsícem mi vzala notebook a hodila s ním o zem. To mě fakt hrozně naštvá. Na nový nemám peníze. Tak teď hraju na jejím“ (R2).

„... jasně, jsem schopná do něčeho třísknout, ale to já jsme vždycky. Hodila jsem třeba mobilem na postel, ale nedovolila bych si ho rozbít“ (RB17).

„Jednou jedinkrát mi přeskočilo a po partnerce, nebo ne přímo po partnerce, ale směrem kde stála, jsem hodil ovladač“ (R18).

7.1.2. Předmět konfliktu

Tato kapitola podrobněji popisuje důvody, které byly nejčastější příčinou konfliktů mezi blízkými a hráči online a offline her. Ve vztazích kde se objevují konflikty spojené s hraním her, respondenti popsali následujících pět důvodů konfliktu.

7.1.2.1. Upřednostnění hraní před blízkým

Upřednostnění hraní před blízkým byl nejčastějším důvodem ke konfliktu mezi blízkým a hráčem. I když tento důvod je úzce spojený s následující kapitolou, která se zabývá časem stráveným ve hře, tak pro blízké byl fakt, že hráč dal přednost hře více znepokojující než samotný čas, který ve hře hráč strávil.

„Jo bylo období, kdy jí to vadilo více, když jsem hrál online hry, kde je to provázané např. figurami, které jsou nezbytné pro hru, pro tu skupinu lidí. Je to svázané s tou skupinou, to nejde odmítnout a říct... kluci manželka prudí, já jdu spát, vytrhneš článek z řetězu“ (R13).

„Chtěla jsem, abychom spolu jeli poprvé na větší dovolenou, která by nás vyšla minimálně na 10 000 za jednoho, ale on si raději koupil nový počítač“ (RB12).

„Podívejte, když někdo hraje tyhle s prominutím hovadiny i během dovolené... My obletěli půl zeměkoule a ona zase seděla u počítače, místo toho aby šla k moři, nebo se jela se mnou projet“ (RB5).

„...i když už jednou jsme se skrz to stačili pohádat. Prostě furt mi říkal, jo, už končím, vydrž chvíli... a já čekala a čekala, pak jsem usnula a ráno jsem mu řekla, že teda takhle ne, to můžu zůstat doma a ne jezdit za ním“ (RB15).

„...ale vadí mi dost, když kvůli tomu ruší věci, který jsme si předem dohodli“ (RB16).

„Partner třeba chtěl hrát a já jsem chtěla dělat něco jiného a já jsem chtěla, aby se věnoval mě“ (RB18).

7.1.2.2. Čas strávený ve hře

Druhým nejčastějším důvodem konfliktu byl čas strávený ve hře. Často to byl čas, který hráč trávil nad rámec své obvyklé hrací doby. Blízcí byli podle odpovědí schopni tolerovat určitý čas, který hráč strávil ve hře, ale při překročení tohoto času docházelo ke konfliktům.

„V poslední době se docela hádáme, to jsme nikdy nedělali. Myslím, že je syn závislý hráč, ale on si to vůbec nepřipouští. Dříve hrál vodní pólo, chodil na tréninky, měl spoustu

kamarádů, se kterými chodil ven, byl veselý. Ted' mi připadá, že je strašně depresivní, pořád chce být sám. Je prostě úplně vyměněný“(RB2).

„... potom si opatřil jiný notebook a nechtěl se mnou trávit tolik času jako předtím a začal ten čas více trávit v těch hrách“(RB4).

„No nelíbí se mi to, nechápu ten smysl toho, i když se mi to kolikrát snažil vysvětlit, tak já v tom nevidím žádné hlubší smysl a prostě mi to vadí, že třeba tolik hraje, že nad tím sedí tak dlouho“(RB7).

„Problémy bych řekl, že nemáme, jen občas mi žena řekne, že věnuji více času hře, než bych měl“(R1).

„Určitě jsme se kvůli tomu už hádali, asi proto kolik času mu to hraní zabere“(RB1).

7.1.2.3. Neplnění povinností

Neplnění povinností hráčem bylo podobně častým důvodem ke konfliktu jako čas strávený ve hře. Někteří hráči si svoje povinnosti neplnili vůbec a někteří hráči si sice svoje povinnosti splnili, ale neudělali nic nad rámec svých povinností, což vedlo ke konfliktu s blízkou osobou.

„Většinou si zaleze do ložnice, nejvíc mě naštvě, když se zamkne místo toho, aby si hrál s holkama a to mě rozčiluje, on si hraje a já mám fungovat“(R8).

„Pořád se kvůli tomu hádám s mámou. Že nechodím na tréninky, že mám všude nepořádek a tak. Ale mě to nepřijde. Vyčítá mi hraní, bordel v pokoji a to, že pořád jím a jsem tlustej“(R2).

„Není to v pořádku. Na nic kloudného nemá čas, neplní svoje povinnosti, vše je mu nějak tak jedno. Neustále jsme bez peněz, nedojde nakoupit, někdy se několik dní neумыje“(RB14).

7.1.2.4. Pasivita ve vztahu

Ve třech případech popsali respondenti jako důvody konfliktu hráčovu pasivitu. Blízkým vadí, že musejí sami hledat různé možnosti jak trávit volný čas anebo za své blízké plnit jejich povinnosti.

„Neřeší realitu, tam spíš čeká, co se stane. Když chci dělat něco společně, musím vymyslet co, třeba že někam pojedeme. Pak teda jedem, ale často vidím, že ho to moc nezajímá a jen co přijdeme domů, zapíná stroje“(RB11).

„... ,že jsem ve vztahu nečinný, že nedělám tohle a tamto. Ale všude je něco, že jo. Mě to přijde v pohodě. Jednou nakoupí ona, jednou já. Jana je prostě aktivnější, za to já nemůžu“(R14).

„Často mi vadí, že je líný a pasivní, a že nemá žádné zájmy, kromě těch her a mně to přijde dost divný“(RB17).

7.1.2.5. Rušení při hře

Konflikty kvůli vyrušení během hry uvedl pouze jeden hráč. Pro tohoto hráče byla důvodem konfliktu interakce se svým blízkým v průběhu hry.

„S mamkou to je složité, občas jsem na ni asi hnusný kvůli hraní. Ona na mě mluví a já mám sluchátka a potřebuju se soustředit a mě to rozptyluje“(R10).

7.2. Porovnání symptomů konfliktu u respondentů dle míry ohrožení závislosti na hraní her.

Tato kapitola se zabývá porovnáním projevů konfliktů dle míry stupně závislosti na hraní online a offline her. K měření míry závislosti byl použit dotazník vyvinutý Blinkou a Šmahalem (2011), který rozděluje míru závislosti na tři stupně. První stupeň jsou hráči bez závislosti. Druhý stupeň jsou hráči ve vysokém riziku ohrožení závislostí a třetí stupeň jsou hráči závislí. Pro větší přehlednost jsou projevy konfliktu, které byly popsány v kapitolách výše, uspořádány v tabulkách.

7.2.1. Projevy konfliktu respondentů bez závislosti na PC hrách

Z celkového počtu osmnácti respondentů jich tato skupina obsahovala deset. Z výsledků je patrné, že konflikty se objevují i u respondentů, kteří dle dotazníku nevykazují známky ohrožení a závislosti. Pouze v případě respondenta R6 nebyly popsány žádné projevy konfliktu. Respondenti R3, R7, R9, R12, R13, R18 popsali pouze jeden z projevů konfliktu. Ve třech případech se jednalo o výtky a ve dvou případech o hádky. Pouze jeden respondent R6 popsal dva projevy konfliktu, a to rezignaci a hádky. Respondent R4 popsal jako jediný v této skupině tři závažnější projevy konfliktu a to výčitky, výhružky a hádky. Zcela výrazně se liší popis respondenta R5. Který popsal pět projevů konfliktu a z toho tři projevy závažnějšího charakteru. Až na tuto výjimku, byly v této skupině, popsány spíše méně závažné projevy konfliktu.

Tabulka 4: Projevy konfliktu ve vztazích u hráčů bez závislosti na hraní počítačových her a odpovědi v komponentě konfliktu z dotazníku (Blinka & Šmahel, 2011).

Respond.	Typ hry	Rezignace	Výtky	Výčitky	Výhružky	Hádky	Urážky	Agresivní představy	Ničení věcí	Konflikt + body v dotazníku
R3 RB3	MOBA MMORTS		X							g) výjimečně h) výjimečně 1
R4 RB4	MOBA			X	X	X				g) často h) výjimečně 1
R5 RB5	Casual game, Live simulation game	X				X	X	X	X	g) velmi často h) výjimečně 2
R6 RB6	MMORPG									g) výjimečně h) nikdy 3
R7 RB7	MOBA					X				g) často h) výjimečně 2

Respond.	Typ hry	Rezignace	Výtky	Výčitky	Výhrůžky	Hádky	Urážky	Agresivní představy	Ničení věcí	Konflikt + body v dotazníku
R9 RB9	MMORTS		X							g) nikdy h) nikdy 4
R12 RB12	MMORTS					X				g) často h) výjimečně 3
R13 RB13	MMORTS		X							g) nikdy h) nikdy 2
R16 RB16	MOBA	X				X				g) výjimečně h) výjimečně 3
R18 RB18	MMOFPS, sportovní		X						X	g) nikdy h) výjimečně 4

7.2.2. Projevy konfliktu u respondentů ohrožených závislostí na PC hrách

V této kapitole jsou popsány projevy konfliktu u respondentů, kteří dle dotazníku splňují kritéria vysokého ohrožení závislostí na hraní počítačových her. Tito respondenti museli v dotazníku uvést minimálně odpověď „často“ nebo „velmi často“ ve čtyřech komponentech behaviorální závislosti dle Griffithse (2005) a z toho se muselo minimálně v jednom případě jednat o komponentu, která se týká konfliktu. Z celkového počtu osmnácti respondentů, splňovali kritéria čtyři respondenti. V této skupině se objevovaly projevy konfliktu častěji než ve skupině bez závislosti. Respondenti s nejmenším počtem projevů konfliktu uvedli tři projevy. Jednalo se o respondenta R1, který popsal výtky, výčitky a hádky. Respondent R10 popsal rezignaci, výtky a urážky. Respondent R8 popsal čtyři projevy a to rezignaci, výtky, výhrůžky a hádky. Nejvíce projevů konfliktu v této skupině respondentů popsal respondent R17, který mimo výtek a urážek popsal všechny objeované projevy konfliktu. Podobně jako ve skupině u respondentů bez závislosti byly v této kapitole popsány spíše méně závažné projevy konfliktu.

Tabulka 5: Projevy konfliktu ve vztazích u hráčů ohrožených závislosti na hraní počítačových her a odpovědi v komponentě konfliktu z dotazníku (Blinka & Šmahel, 2011).

Respond.	Typ hry	Rezignace	Výtky	Výčitky	Výhrůžky	Hádky	Urážky	Agresivní představy	Ničení věcí	Konflikt + body v dotazníku
R1 RB1	MMORTS		X	X		X				g) často h) často 4

Respond.	Typ hry	Rezignace	Výtky	Výčitky	Výhrůžky	Hádky	Urážky	Agresivní představy	Ničení věcí	Konflikt + body v dotazníku
R8 RB8	MMORTS MOBA	X	X		X	X				g) často h) výjimečně 4
R10 RB10	MMORPG MOBA	X	X				X			g) nikdy h) často 4
R17 RB17	MMOFPS MOBA		X	X	X	X		X	X	g) často h) výjimečně 4

7.2.3. Projevy konfliktu u respondentů se závislostí na PC hrách

Tato kapitola popisuje respondenty s tou nejzávažnější mírou patologie, tedy závislostí na počítačových hrách. Respondenti pro naplnění kritérií závislosti museli odpovědět „často“ nebo „velmi často“ ve všech pěti komponentech behaviorální závislosti dle Griffithse (2005). Tyto kritéria z celého výzkumného souboru splňovali čtyři respondenti. I v této skupině se objevovaly projevy konfliktu častěji než ve skupině respondentů bez závislosti. Dva respondenti R2 a R14 popsali závažnější projevy konfliktu a to urážky a v jednom případě i ničení věcí. Nejméně projevů popsal respondent R11, který popsal dva projevy konfliktu a to výtky a hádky. Respondenti R15 a R14 uvedli v rozhovorech spolu se svými blízkými tři základní projevy konfliktu. Respondent R15 popsal výtky, výhrůžky, hádky. Respondent R18 spolu se svým blízkým uvedli výtky, hádky a urážky. Poslední respondent v této skupině popsal čtyři projevy konfliktu. Z těchto čtyř projevů konfliktu byly dva závažnějšího charakteru. V případě tohoto respondenta se jednalo o výčitky, hádky, urážky a ničení věcí.

Tabulka 6: Projevy konfliktu ve vztazích u hráčů se závislostí na hraní počítačových her a odpovědi v komponentě konfliktu z dotazníku (Blinka & Šmahel, 2011).

Respond.	Typ hry	Rezignace	Výtky	Výčitky	Výhrůžky	Hádky	Urážky	Agresivní představy	Ničení věcí	Konflikt + body v dotazníku
R2 RB2	Akční offline			X		X	X		X	g) často h) výjimečně 5
R11 RB11	MMOFPS		X			X				g) velmi často h) výjimečně 5
R14 RB14	MMORPG		X			X	X			g) často h) výjimečně 5
R15 RB15	MMOFPS		X		X	X				g) často h) často 5

7.3. Ostatní jevy spojené s konfliktem

V průběhu analýzy dat docházelo postupně k objevování nových jevů a souvislostí nad rámec hlavního a dílčích cílů výzkumu. Tato kapitola se věnuje výsledkům, které popisují tyto jevy.

7.3.1. Strategie zvládnání problému s hraním na straně blízkého

Tato kapitola popisuje strategie, které vykazovali blízcí při vyrovnávání se s problémem hraní počítačových her u blízkých hráčů. Tato kapitola obsahuje pouze strategie, které nějakým způsobem mohou mít vliv na podobu konfliktu. Z celého výzkumného vzorku popsali takové strategie tři respondenti RB1, RB2 a RB 5. V této kapitole jsou výsledky rozděleny do tří podkapitol a to podle jednotlivých strategií. Respondenti popsali určité výhody plynoucí z hraní her svého blízkého, potřebu svého blízkého hrajícího kontrolovat a vykazovali známky rezignace.

7.3.1.1. Výhody pro blízkou osobu v důsledku hraní her

Tato kapitola popisuje respondenty, kteří měli z hraní svého blízkého nějaký prospěch, což mohlo vést ke zmírnění možného konfliktu mezi hráčem a blízkým. Prospěch z hraní hráče popsali dva blízcí RB5 a RB1.

„Jsem přesvědčen, že ano. Dříve jsem si toho hraní moc nevšimal, nebo spíše nechtěl všímat. Hodně jsem cestoval a měl jsem černé svědomí, že s manželkou netrávím více času“ (RB5).

„Já už jsem si na to jeho hraní zvykla a asi mi to ani nevadí. Mám aspoň více času pro sebe a pro dítě a on at' si dělá, co chce, když ho to baví“ (RB1).

7.3.1.2. Kontrola hráče blízkou osobou

V této kapitole je popsána kontrola hráče blízkou osobou, což naopak může vést k častějším konfliktům mezi hráčem a blízkým (Plocová, 2007). Tuto strategii vyrovnávání se s problémem popsali tři respondenti a to respondent RB1, RB2 a RB5.

„Pamatuji si, že jsem mu jednou počítala, kolik času tam stráví za týden, aby věděl, že to není jen to jeho „občas“ jak říká“ (RB1).

„Občas rozkliknu historii, a vidím jak často u toho je. Dá se říct, že zapnuté to má neustále, ale pauzne to a odbíhá od toho“ (RB5).

„Dříve jsem se to snažila mít pod kontrolou a hraní mu občas zakazovala, ale stejně mě neposlouchal“ (RB2).

7.3.1.3. Rezignovanost blízkého

Jedna ze strategií jak zvládnout problém s hraním svého blízkého, byla rezignace. Rezignace se projevovala i snahou odkázat hráče do odborného zařízení. Samotná rezignace mohla mít výrazný vliv na podobu konfliktu. Rezignace se objevila u respondenta RB5 a RB2.

„Potom konfliktu na dovolené jsem už neměl sílu to řešit a sehnal jsem jí přes známou nějakou psychologku, ale ještě tam nebyla“ (RB5).

„Úplně jsem na to rezignovala. Už jsem tak dál nemohla. Chci, aby to nějak řešil, s nějakým odborníkem“(RB2).

7.4. Možné zkreslení odpovědí respondenta R5 v dotazníku

Během analýzy došlo ke zjištění možného zkreslení výsledků respondentem R5, které by ovlivnilo rozřazení respondentů dle míry závislosti a tím mohlo dojít ke zkreslení celkových výsledků.

Odpověď R5 v dotazníku na otázku: „Zanedbáváte kvůli hraní své potřeby jako jídlo či spánek?“ – výjimečně

Odpověď R5 v rozhovoru: „No většinou si to zapnu, když je v práci přestávka na oběd, tak ono to tím naskáče. Nejím a aspoň netloustnu.“

Odpověď R5 v dotazníku na otázku: „Připadá vám, že hrou trávíte více a více času?“ – nikdy

Odpověď RB5 v rozhovoru: „Zdá se mi, že Jana u toho svého počítače i mobilu tráví nějak moc času a náš vztah už se jí do toho moc nevejde. Dříve tolik nehrála. Poslední dobou už nedělá skoro nic jiného.“

Odpověď R5 v dotazníku na otázku: „Stává se vám, že jste hráli déle, než jste sami původně chtěli?“ - nikdy

Odpověď R5 v rozhovoru: „... jo spánek, tam možná... celkem často, si tak ráno říkám, že jsem to nevypla a blbec si nešla lehnout o něco dřív (smích), ale kdo si tohle neříká.“

7.5. Souhrn výsledků

Vzhledem k hlavnímu cíli výzkumu, tedy popisu symptomu konfliktu v blízkých vztazích hráčů online a offline počítačových her, můžeme výsledky rozdělit do dvou skupin. První skupina obsahuje projevy konfliktu, které se dále dělí na konflikty s menší mírou závažnosti a konflikty s větší mírou závažnosti. Mezi projevy konfliktů s menší mírou závažnosti se nacházejí výtky, výčitky, výhrůžky, ale také rezignace. Nejpočetnějším projevem konfliktu v této skupině byly výtky, které se objevovaly v 11 vztazích z celkového počtu 16 zkoumaných vztahů. Ostatní projevy konfliktu, tedy rezignace, výčitky, a výhrůžky byly popsány každý ve čtyřech zkoumaných vztazích. Projevy s větší mírou závažnosti obsahují hádky, urážky, agresivní představy a ničení věcí. V této skupině byly nejčastějším projevem konfliktu hádky, které byly potvrzeny respondenty ve 12 vztazích. Urážky a ničení věcí popsaly 4 zkoumané dvojice. Nejméně zmiňovaným projevem konfliktu byly agresivní představy, které probíhaly ve dvou zkoumaných vztazích. Druhá skupina výsledků se týká předmětů konfliktu, tedy důvodů, kvůli kterým konflikty v souvislosti s hraním počítačových her vznikají. Jako důvody konfliktu označili respondenti upřednostnění hraní počítačových her hráčem před blízkým, čas strávený ve hře, neplnění povinností, pasivitu ve vztahu a rušení při hře. Nejčastějším důvodem k hádce bylo upřednostnění hraní hráčem před blízkým, tento důvod potvrdili respondenti v šesti vztazích. Druhým nejčastějším důvodem byla délka času, který ve hře hráč strávil. Na tomto důvodu se shodli respondenti v pěti vztazích. Pasivitu ve vztahu a neplnění povinností shodně označili jako důvod konfliktu ve vztahu k hraní počítačových her tři

dvojice respondentů. Nejméně početným důvodem bylo rušení hráče při hře, to bylo popsáno pouze v jednom blízkém vztahu.

Vzhledem k dílčímu cíli výzkumu, tedy porovnání symptomů konfliktu v blízkých vztazích u hráčů závislých nebo ohrožených závislostí a u hráčů nevykazující závislost na online a offline počítačových hrách, můžeme výsledky shrnout následovně. V první skupině 10 respondentů bez závislosti byly až na výjimku u respondenta R5 popisovány méně závažné projevy konfliktu. Respondent R5 popsal 4 závažné projevy konfliktu ve vztahu se svojí blízkou osobou. Ostatních 9 respondentů popisuje buď žádný, nebo jeden závažnější projev konfliktu. Celkem bylo v této skupině respondentů popsáno 8 méně závažných projevů konfliktu a 9 více závažných projevů konfliktu. Celkový průměrný počet projevů konfliktu ve skupině hráčů bez závislosti činí 1,7 projevů na jeden zkoumaný vztah. Z toho 0,8 méně závažných projevů konfliktu a 0,9 více závažných projevů na jeden zkoumaný vztah. V druhé skupině 4 respondentů ohrožených závislostí bylo popsáno 10 méně závažných projevů konfliktu a 6 více závažných projevů konfliktu. Celkový průměrný počet projevů konfliktu ve skupině hráčů ohrožených závislostí činí 4 projevy konfliktu na jeden zkoumaný vztah. Z toho 2,5 méně závažných projevů a 1,5 více závažných projevů konfliktu na jeden zkoumaný vztah. Ve třetí skupině složené ze 4 respondentů závislých na počítačových hrách, bylo popsáno 7 více závažných projevů a 5 méně závažných projevů konfliktu v blízkých vztazích hráčů. Celkový průměrný počet projevů konfliktu ve skupině hráčů závislých činí 3 projevy konfliktu na jeden zkoumaný vztah. Z toho 1,25 méně závažných projevů a 1,75 více závažných projevů konfliktu na jeden zkoumaný vztah.

Ostatní výsledky vztahující se ke konfliktu v blízkých vztazích, které vzešly z analýzy dat, se týkají možných strategií, kterými se blízcí vyrovnávají s hraním počítačových her u svých partnerů nebo jiných blízkých. Výsledky se týkají pouze strategií, které mohou mít výrazný vliv na podobu konfliktu. Z celkového počtu 18 zkoumaných vztahů se tyto strategie objevily u 3 z nich. Dva respondenti popsali, že si našli určité výhody, které vyplynuly z hraní počítačových her. Mezi další strategie patřila kontrola hráče blízkou osobou. Tuto strategii popsali tři respondenti. Jiná strategie, která mohla výrazně ovlivnit konflikt, byla rezignace. Tuto strategii popsali dva respondenti.

8. Diskuze a závěr

Hlavním cílem této diplomové práce bylo popsat symptomy konfliktu v blízkých vztazích hráčů online a offline počítačových her. Dílčím cílem bylo porovnání těchto symptomů konfliktu u hráčů závislých nebo ohrožených závislostí a u hráčů nevykazující závislost na počítačových hrách. K naplnění těchto cílů bylo použito metody kvalitativního výzkumu, za pomoci polostrukturovaných rozhovorů, které byly provedeny jak se samotnými hráči, tak jejich blízkými. Výzkumu se účastnilo celkově 36 respondentů, což znamenalo 18 dvojic respondentů, kteří byli v blízkém vztahu.

Za hlavní limit tohoto výzkumu považujeme metodu sběru dat, která byla zajištěna studenty v rámci projektu „Důsledky nadměrného hraní online her na partnerské vztahy“ v předmětu „Výzkumné praktikum II“, který je součástí magisterského studia adiktologie na 1. lékařské fakultě Univerzity Karlovy. Z celkového počtu 36 rozhovorů bylo možno pro účely tohoto výzkumu využít 32 rozhovorů. Původní polostrukturovaný rozhovor nebyl zaměřen pouze na symptomy konfliktu v blízkých vztazích hráčů, ale zabýval se též subjektivními prožitky hráčů. Z toho důvodu bylo v některých rozhovorech tématu samotného konfliktu věnováno méně prostoru. K doplnění dat muselo dojít v průběhu analýzy dat. Dalším limitem výzkumu mohly být zkreslené informace samotných respondentů, kteří se za svoje hraní počítačových her styděli nebo si z různých důvodů problém nechtěli připustit. I když validita dat byla zajištěna technikou triangulace, tak k samotnému rozdělení respondentů došlo na základě dotazníku, ve kterém hráči mohli z výše uvedených důvodů uvádět zkreslené informace, jak se minimálně u jednoho respondenta lze domnívat. Za další limit výzkumu považujeme důležité uvést velikost vzorku, který je vzhledem k velikosti základního souboru, velice malý a získané výsledky tak nemusejí mít přiměřenou vypovídající hodnotu a nemohou být, tedy vztaženy na celkovou populaci hráčů počítačových her. Navíc je vysoký předpoklad, že hráči s největší mírou závislosti nežijí nebo dokonce nejsou ve vztahu s žádnou osobou.

Část výzkumu se zabývala předmětem konfliktu v blízkých vztazích hráčů. Nejčastějším důvodem ke konfliktu bylo upřednostnění hraní počítačových her hráčem před aktivitami se svým blízkým. Blízcí hráčů se cítili zanedbáváni. Druhým nejčastějším důvodem konfliktu byla délka času, který hráči ve hře tráví.

Z ostatních výsledků výzkumu vyplývá, že konflikty v důsledku hraní počítačových her, se objevují u všech hráčů s různou mírou závislosti na počítačových hrách, což potvrzují i jiné výzkumy (Blinka & Šmahel, 2011; Lemmens et al., 2015). Nejčastěji se ve vztazích mezi hráči počítačových her a jejich blízkými objevovaly hádky, na které se často zaměřují i diagnostické nástroje (Blinka & Šmahel, 2011; Lemmens et al., 2009). Porovnáme-li výsledky skupin rozdělených dle míry závislosti, tak vidíme, že ve skupině respondentů bez závislosti se objevovaly projevy konfliktů méně, než ve skupině respondentů ohrožených závislostí nebo závislých na počítačových hrách. Navíc výsledky v této skupině výrazně mohl ovlivnit respondent R5, který popsal pět projevů, což je výrazně více než ostatní respondenti v této skupině. Je důležité brát v úvahu, to že v případě respondenta R5 mohlo dojít ke zkreslení odpovědi v dotazníku, což bylo zjištěno při kontrole validity dat pomocí analýzy rozhovoru s hráčem a i jeho partnerem. V případě, že

by respondent R5 informace v dotazníku uvedl, tak jak je uvádí v rozhovoru, byl by pravděpodobně zařazen do skupiny respondentů ohrožených závislostí nebo osob závislých na počítačových hrách. Ve skupině respondentů ohrožených závislostí bylo popsáno nejvíce projevů konfliktu, ale podobně jako ve skupině respondentů bez závislosti převládaly projevy konfliktu menší závažnosti. Ve skupině respondentů se závislostí se naopak častěji objevovaly závažné projevy konfliktu v blízkém vztahu. Z výsledku tohoto šetření tedy vyplývá, že s rostoucí mírou závislosti se zvyšuje četnost a míra závažnosti projevů konfliktu, což je v souladu s výzkumem, který provedli (Charlton & Danforth, 2007). V tomto výzkumu autoři přiřadili komponentu konfliktu k ústředním diagnostickým kritériím, které respondenti častěji naplňují při závažnějším stupni závislosti na počítačových hrách.

Diagnostická váha komponenty konfliktu je rozhodující ve screeningovém nástroji Blinky & Šmahela, (2011), který byl použit k rozdělení respondentů pro účely tohoto výzkumu. Nejzřetelněji je diagnostická váha komponenty konfliktu vidět, při shodném pozitivním označení čtyř komponent diagnostiky závislosti. V případě, že jedna z těchto čtyř komponent je konflikt, tak respondent je označen jako ohrožený závislostí, což se v případě našeho výzkumu stalo u čtyř respondentů R1, R8, R10 a R17. V opačném případě, tedy, že ani jedna pozitivně označená komponenta není konflikt, je respondent označen jako bez závislosti. V rámci našeho výzkumu se jedná o respondenty R9 a R18. U obou těchto respondentů z analýzy dat vyplynulo, že ve hře stráví stejně nebo více času než respondenti R1, R8, R10 a R17. Vzhledem k těmto výsledkům je toto diagnostické rozdělení v rozporu s obecným přesvědčením, že délka času stráveného ve hře koreluje s vyšší mírou závislosti na počítačových hrách. Šmahel, Blinky & Ledabyl (2008) s tímto obecným přesvědčením nepřímo souhlasí, když popisují pozitivní korelaci času stráveného ve hře a tzv. fenoménu „flow“, tedy zaujetí hrou. Podle Chou & Tinga (2003) zkušenost hráčů se silným zaujetím hrou může být rysem ohrožení hráče závislostí. Další pochybností nad silnou diagnostickou vahou je skutečnost, že míra konfliktů může záviset na charakteru a osobnosti hráčů a blízkých osob (Eggert & Falzon, 2005; Nakonečný, 2009). Vlivem osobnosti a charakteru může docházet obecně k častějším konfliktům mezi hráči počítačových her a jejich blízkými, což by mohlo vést k chybnému určení míry závislosti na počítačových hrách.

Dle výsledků našeho výzkumu, mohou významně ovlivnit podobu konfliktu vyrovnávací strategie na straně blízkých osob hráčů. Tyto strategie pomáhají vyrovnat se blízkým osobám s problémem hraní her u svých blízkých hráčů. Některé tyto strategie jsou shodné s těmi, co používají spoluzávislé osoby (Plocová, 2007; Vokurka, 2007). Strategie, která mohla nejvíce ovlivnit podobu konfliktu, co se četnosti týče, byla „Kontrola hraní hráče blízkou osobou“. V momentě kdy blízká osoba nadměrně kontroluje hráče, může docházet často k hádkám (Plocová, 2007), což potvrzují i výsledky tohoto výzkumu. Respondenti RB1, RB2 a RB5 vykazují zvýšený počet projevů konfliktu. Zbývající dvě strategie, tedy „Výhody plynoucí pro blízkou osobu z hraní“ a „Rezignovanost blízké osoby“, mohou četnost konfliktu ovlivnit naopak negativně. Pokud z hraní plynou pro blízkou osobu výhody, nemá potřebu konflikt vyvolávat a při rezignaci se obecně konflikt neobjevuje. Takové jednání v důsledku může znamenat, že se konflikt ve vztazích blízkých a hráčů

nemusí objevovat, ale současně může jít o závažnou míru závislosti hraní počítačových her.

Cílem této práce nebylo objevení zcela nových poznatků v oblasti diagnostiky závislosti na počítačových hrách, ale pouhé popsání symptomů konfliktů v blízkých vztazích a jiných možných jevů, které s konfliktem v blízkých vztazích hráčů počítačových her mohou souviset. Doporučení, které by mohlo z tohoto výzkumu vzejít, by se mohlo týkat samotného klinického provádění diagnostiky závislosti na počítačových hrách. Z výsledků výzkumu vyplývá, že pouhé použití screeningového diagnostického nástroje může být zcela zavádějící nebo chybné. Proto je důležité, pokud je to jen trochu možné, přihlížet v diagnostice závislosti na počítačových hrách k širším anamnestickým údajům. V lepším případě použít doplňující diagnostický rozhovor s příbuznou, či jinak blízkou osobou.

Závěrem práce bychom chtěli zdůraznit důležitost správné diagnostiky závislosti na počítačových hrách nebo jakékoliv jiné behaviorální závislosti. V současné době není pohled na diagnostiku závislosti na počítačových hrách jednotný a pevně ukotvený. Tato skutečnost se může projevit nesprávným určením míry závažnosti závislosti na počítačových hrách. Následky takového nálepkování mohou mít na běžné uživatele počítačových her negativní dopad. Diagnostika by měla především sloužit ke správnému nastavení terapeutických intervencí nebo popřípadě jiných preventivních opatření.

9. Seznam použité literatury

American Psychiatric Association (Ed.). (1998). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders: DSM-IV ; includes ICD-9-CM codes effective 1. Oct. 96* (4. ed., 7. print). Washington, DC. Retrieved May 25, 2018 from <https://justines2010blog.files.wordpress.com/2011/03/dsm-iv.pdf>

American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*. Washington, DC: American Psychiatric Association. Retrieved May 8, 2018 from https://www.sciencetheearth.com/uploads/2/4/6/5/24658156/dsm-v-manual_pg490.pdf

APA. (2013). *Diagnostic and statistikal manua of mental disorders, fifth edithion*. Washington, D. C: American Psychiatric Association. Retrieved May 20, 2018 from www.psychiatry.org/patients-families/internet-gaming

Barnett, J., & Coulson, M. (2010). Virtually real: A psychological perspective on massively multiplayer online games. *Review of General Psychology, 14*(2), 167–179. Retrieved May 25, 2018 from <https://doi.org/10.1037/a0019442>

Basler, J. (2016). Počítačové hry, jejich dělení, současné tendence vývoje a základní výzkumná šetření z oblasti počítačových her. *Trendy ve vzdělávání 2016, 9*, 20–27. Retrieved May 20, 2018 from <https://doi.org/10.5507/tvv.2016.003>

Beard, K. W., & Wolf, E. M. (2001). Modification in the Proposed Diagnostic Criteria for Internet Addiction. *CyberPsychology & Behavior, 4*(3), 377–383. Retrieved May 25, 2018 from <https://doi.org/10.1089/109493101300210286>

Blinka, L., Škařupová, K., Ševčíková, A., Licehammerová, H., & Vondráčková, P. (2016). *Online závislosti*. Grada Publishing a.s.

Blinka, L., & Šmahel, D. (2011). Addiction to Online Role-Playing Games. In K. S. Young & C. Nabuco (Ed.), *Internet addiction: A handbook and guide to evaluation and treatment* (s. 73–90). Retrieved May 8, 2018 from http://www.ssu.ac.ir/cms/fileadmin/user_upload/Moavenatha/MBehdashti/ravan/pdf/faaliy_atha/pptfiles/INTERNET_ADDICTION.pdf#page=93

Buckingham, D. (2006). Studing computer games. In D. Carr, A. Burn, & G. Schott, *Computer games: Text, narrative and play*. Polity. Retrieved May 20, 2018 from https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/30721163/carr_genderplay003.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1527943873&Signature=Tuesday%2B8R324A1tvt%2FM5BSn6JU8Eo%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DComputer_games_Text_narrative_and_play.pdf

Budínová, V. (2013). *Vývoj a programování počítačových her* (Bakalářská práce). Univerzita Palackého v Olomouci, Pedagogická fakulta. Retrieved May 30, 2018 from <https://theses.cz/id/4cdw4a?info=1;isslhret=V%C3%BDvoj%3Ba%3Bprogramov%C3%A1n%C3%AD%3Bpo%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%BDch%3Bher%3B;zpet=%2Fvyhledavani%2F%3Fsearch%3DV%C3%9DVOJ%20A%20PROGRAMOV%C3%81N>

%C3%8D%20PO%C4%8C%C3%8DTA%C4%8COV%C3%9DCH%20HER%26start%3D1

Cimala, P. (2007). *Pedagogika a počítačové hry* (Magisterská práce). Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, Brno. Retrieved May 7, 2018 from https://is.muni.cz/www/52418/64363779/mgr_thesis_pg_cimala.pdf

Čermák, I. (1998). *Lidská agrese a její souvislosti*. Fakta.

De Prato, G., Feijóo, C., & Nepelski, D. (2010). *Born digital / assessing the future competitiveness of the EU video games software industry*. Luxembourg: Publications Office. Retrieved June 6, 2018 from <http://dx.publications.europa.eu/10.2791/47364>

DeVito, J. A. (2008). *Základy mezilidské komunikace*. Praha: Grada Publishing as.

Disman, M. (2011). *Jak se vyrábí sociologická znalost*. Praha: Karolinum.

Dolejšová, K. (2013). *Závislost na hraní PC her - typologie českých hráčů a možnosti terapie, kvalitativní shoda, zkušenosti českých terapeutů* (Diplomová práce). Univerzita Karlova, 1.lékařská fakulta, Praha. Retrieved May 25, 2018 from <http://www.adiktologie.cz/cz/articles/detail/587/4866/Zavislost-na-hrani-PC-her-typologie-ceskych-hracu-a-moznosti-terapie-kvalitativni-shoda-zkusenosti-ceskych-terapeutu>

Dostál, J. (2009). INSTRUCTIONAL SOFTWARE AND COMPUTER GAMES - TOOLS OF MODERN EDUCATION. *Journal of Technology and Information*, 1(1), 23–28. Retrieved May 7, 2018 from <https://doi.org/10.5507/jtie.2009.003>

Eggert, M. A., & Falzon, W. (2005). *Řešení konfliktů*. Portál.

Griffiths, M. (2000). Does Internet and Computer „Addiction“ Exist? Some Case Study Evidence. *CyberPsychology & Behavior*, 3(2), 211–218. Retrieved May 25, 2018 from <https://doi.org/10.1089/109493100316067>

Griffiths, M. (2005). A ‘components’ model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191–197. Retrieved May 30, 2018 from <https://doi.org/10.1080/14659890500114359>

Griffiths, M. D. (1990). The acquisition, development, and maintenance of fruit machine gambling in adolescents. *Journal of Gambling Studies*, 6(3), 193–204.

Griffiths, M. D., Davies, M. N., & Chappell, D. (2004). Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of adolescence*, 27(1), 87–96. Retrieved April 28, 2018 from <ftp://ftp.kanga.nu/users/claw/odd/OnlineComputerGaming-adolescent.adult.pdf>

Hendl, J. (2005). *Kvalitativní výzkum: základní metody a aplikace*. Praha: Portál.

Charlton, J. P. (2002). A factor-analytic investigation of computer ‘addiction’ and engagement. *British journal of psychology*, 93(3), 329–344. Retrieved May 7, 2018 from http://ubir.bolton.ac.uk/366/1/psych_journalspr-5.pdf

Charlton, J. P., & Birkett, P. E. (1995). The development and validation of the Computer Apathy and Anxiety Scale. *Journal of Educational Computing Research*, 13(1), 41–59.

- Charlton, J. P., & Birkett, P. E. (1998). Psychological characteristics of students taking programming-oriented and applications-oriented computing courses. *Journal of Educational Computing Research*, 18(2), 163–182. Retrieved July 10, 2018 from http://ubir.bolton.ac.uk/369/1/psych_journalspr-8.pdf
- Charlton, J. P., & Danforth, I. D. (2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in Human Behavior*, 23(3), 1531–1548. Retrieved May 22, 2018 from http://ubir.bolton.ac.uk/364/1/psych_journalspr-3.pdf
- Chen, S.-H., Weng, L.-J., Su, Y.-J., Wu, H.-M., & Yang, P.-F. (2003). Development of a Chinese Internet addiction scale and its psychometric study. *Chinese Journal of Psychology*. Retrieved May 25, 2018 from <http://psycnet.apa.org/record/2004-10292-005>
- Chou, T.-J., & Ting, C.-C. (2003). The role of flow experience in cyber-game addiction. *CyberPsychology & Behavior*, 6(6), 663–675.
- Janatová, L. (2009). *Souvislost mezi hraním počítačových her a agresí* (Bakalářská práce). Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Retrieved May 20, 2018 from <https://theses.cz/id/l3q3oc?info=1;isslhret=Souvislost%3Bmezi%3Bhran%C3%ADm%3B;zpet=%2Fvyhledavani%2F%3Fsearch%3DSouvislost%20mezi%20hran%C3%ADm%20p o%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%BDch%20her%20a%20agres%C3%AD%26start%3D1>
- Johnson, E. E., Hamer, R., Nora, R. M., Tan, B., Eisenstein, N., & Engelhart, C. (1997). The Lie/Bet Questionnaire for screening pathological gamblers. *Psychological Reports*, 80(1), 83–88. Retrieved May 16, 2018 from <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/9122356>
- Juul, J. (2010). The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. *PLURAIŠ - Revista Multidisciplinar*, 1(2). Retrieved May 7, 2018 from <https://doi.org/10.29378/plurais.2447-9373.2010.v1.n2.%p>
- King, D. L., Haagsma, M. C., Delfabbro, P. H., Gradisar, M., & Griffiths, M. D. (2013). Toward a consensus definition of pathological video-gaming: A systematic review of psychometric assessment tools. *Clinical psychology review*, 33(3), 331–342.
- Klinika adiktologie. (2011). Dotazník na patologické hráčství „The South Oaks Gambling Screen“ (SOGS). Retrieved May 25, 2018 from <http://www.adiktologie.cz/cz/articles/detail/586/2973/Dotaznik-na-patologicke-hracstvi-The-South-Oaks-Gambling-Screen-SOGS->
- Křivohlavý, J. (2002). *Konflikty mezi lidmi*. Praha: Portál.
- Kudrle, S. (2003). Psychopatologie závislosti a kodepence. In K. Kalina & kolektiv, *Drogy a drogové závislosti 1: Mezioboro přístupový* (s. 107–114). Úřad vlády České republiky.
- Ledabyl, O. (2007). *Identita a závislost na online hrách* (Diplomová práce). Masarykova univerzita, Fakulta sociálních studií. Retrieved July 8, 2018 from <https://theses.cz/id/yibahv?info=1;isslhret=Ledabyl%3B;zpet=%2Fvyhledavani%2F%3Fsearch%3Dledabyl%26start%3D1>

- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Gentile, D. A. (2015). The Internet gaming disorder scale. *Psychological assessment*, 27(2), 567. Retrieved May 7, 2018 from https://www.pattivalkenburg.nl/images/artikelen_pdf/2015_Lemmens_Valkenburg_Gentile_InternetGamingDisorderScale-PsychologicalAssessment2015.pdf
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95. Retrieved May 16, 2018 from <https://www.dhi.ac.uk/san/waysofbeing/data/communication-zangana-lemmens-2009.pdf>
- Lesieur, H. R., & Blume, S. B. (1987). The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers. *American journal of Psychiatry*, 144(9). Retrieved May 20, 2018 from <https://pdfs.semanticscholar.org/3a9a/1e989926a3ce7ffe9c882597fb97aa58389d.pdf>
- Marlatt, G. A., Baer, J. S., Donovan, D. M., & Kivlahan, D. R. (1988). Addictive Behaviors: Etiology and Treatment. *Annual Review of Psychology*, 39(1), 223. Retrieved May 26, 2018 from <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=asn&AN=11266116&lang=cs&sit e=ehost-live>
- Martinove, M. (2015). Závislost v DSM-V. *Psychiatria pre prax*, 16(1), 6–8. Získáno z http://www.psychiatriapreprax.sk/index.php?page=pdf_view&pdf_id=7421&magazine_id=2
- Miovský, M. (2006). *Kvalitativní přístup a metody v psychologickém výzkumu*. Grada Publishing.
- Müller, K. w. (1), Dreier, M. (1), Wölfling, K. (1), Beutel, M. e. (1), Janikian, M. (2), Tzavara, C., ... Tsitsika, A. (5). (2015). Regular gaming behavior and internet gaming disorder in European adolescents: results from a cross-national representative survey of prevalence, predictors, and psychopathological correlates. *European Child and Adolescent Psychiatry*, 24(5), 565–574. Retrieved May 7, 2018 from <https://doi.org/10.1007/s00787-014-0611-2>
- Nagygyörgy, K., Urbán, R., Farkas, J., Griffiths, M. D., Zilahy, D., Kökönyei, G., ... Demetrovics, Z. (2013). Typology and Sociodemographic Characteristics of Massively Multiplayer Online Game Players. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 29(3), 192–200. Retrieved May 16, 2018 from <https://doi.org/10.1080/10447318.2012.702636>
- Nakonečný, M. (1997). *Encyklopedie obecné psychologie*. Praha: Academia.
- Nakonečný, M. (2009). *Sociální psychologie*. Praha: Academia.
- Nešpor, K. (2006). *Už jsem prohrál dost*. Praha: Sportpropag.
- Novák, T. (2006). *Manželské a rodinné poradenství*. Praha: Grada Publishing a.s.
- Novák, T. (2007). *Sourozenecké vztahy*. Grada Publishing as.
- Plamínek, J. (2012). *Konflikty a vyjednávání*. Praha: Grada Publishing a.s.

- Plocová, M. (2007). Spoluzávislost. Retrieved May 14, 2018 from <https://monikaplocova.cz/spoluzavislost>
- Rehbein, F., Psych, G., Kleimann, M., Mediasci, G., & Mössle, T. (2010). Prevalence and risk factors of video game dependency in adolescence: results of a German nationwide survey. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 269–277. Retrieved May 7, 2018 from https://www.researchgate.net/profile/Florian_Rehbein/publication/44682033_Prevalence_and_Risk_Factors_of_Video_Game_Dependency_in_Adolescence_Results_of_a_German_Nationwide_Survey/links/02e7e537c92e675a37000000/Prevalence-and-Risk-Factors-of-Video-Game-Dependency-in-Adolescence-Results-of-a-German-Nationwide-Survey.pdf
- Reichel, J. (2009). *Kapitoly metodologie sociálních výzkumů*. Praha: Grada.
- Röhr, H.-P. (2011). *Závislé vztahy: léčba a uzdravení závislé poruchy osobnosti*. Portál.
- Rylich, J. (2011). *Počítačové hry jako fenomén nových médií* (Diplomová práce). Univerzita Karlova, Filozofická fakulta, Praha. Retrieved July 8, 2018 from <https://is.cuni.cz/webapps/zzp/detail/97877/>
- Shapira, N. A., Goldsmith, T. D., Keck, P. E., Jr, Khosla, U. M., & McElroy, S. L. (2000). Psychiatric features of individuals with problematic internet use. *Journal Of Affective Disorders*, 57(1–3), 267–272. Retrieved May 25, 2018 from https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/46771674/Psychiatric_features_of_individuals_with20160624-9155-174i7z8.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1527945270&Signature=aHijzcFWB3OcDdVTiQNL5mCfDKg%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DPsychiatric_features_of_individuals_with.pdf
- Sláma, D. (2009). Chléb a hry: Historie počítačových her. Retrieved May 12, 2018 from [https://www.zive.cz/clanky/chleb-a-hry-\(historie-pocitacovych-her/sc-3-a-147762/default.aspx](https://www.zive.cz/clanky/chleb-a-hry-(historie-pocitacovych-her/sc-3-a-147762/default.aspx)
- Sledge. (2008, listopad 29). Historie počítačových her I. Retrieved May 12, 2018 from <https://www.high-voltage.cz/2008/historie-pocitacovych-her-i/>
- Smahel, D., Blinka, L., & Ledabyl, O. (2008). Playing MMORPGs: Connections between addiction and identifying with a character. *CyberPsychology & Behavior*, 11(6), 715–718.
- Smolík, P. (1996). *Duševní a behaviorální poruchy* (1. vyd.). Praha: Maxdorf.
- Spada, M. M. (2014). An overview of problematic internet use. *Addictive Behaviors*, 39(1), 3–6. Retrieved May 16, 2018 from <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2013.09.007>
- Šmahel, D., & Konečný, Š. (2006). *Lidé na internetu: Jaké jsou možné zisky a rizika?* Brno: Institut výzkumů dětí, mládeže a rodiny, Fakulta sociálních studií.
- Trélaun, B. (2005). *Překonávání konfliktů v rodině*. Portál.
- Vacek, J. (2011). Behaviorální závislosti. Retrieved May 26, 2018 from <http://www.adiktologie.cz/cz/articles/detail/566/3061/Behavioralni-zavislosti>

- Vacek, J., & Vondráčková, P. (2014). Behaviorální Závislosti: Klasifikace, Fenomenologie, Prevalence a Terapie. *Behavioral addiction: classification, phenomenology, prevalence and therapy.*, 110(6), 326–332. Retrieved May 23, 2018 from <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=asn&AN=100271588&lang=cs&site=ehost-live>
- Vaculík, M. (1999). Elektronické hry a agrese. *Československá psychologie*, 43(5), 422–432.
- Vaculík, M. (2000). *Psychologické a sociální charakteristiky hráčů počítačových her v adolescenci* (Dizertační práce). Masarykova univerzita, Fakulta sociálních studií, Brno.
- Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., Vermulst, A. A., Van Den Eijnden, R. J., & Van De Mheen, D. (2011). Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers. *addiction*, 106(1), 205–212. Retrieved May 25, 2018 from <https://pdfs.semanticscholar.org/29a3/6ae6d64fe116bff58d4ffd3bd8a4bd46900c.pdf>
- Vokurka, M. (2007). *Velký lékařský slovník*. Maxdorf.
- Whitfield, C. L. (1991). *Co-Dependence - Healing the Human Condition* (Edition Not Stated edition). Deerfield Beach, Fla: HCI.
- WHO. (2009). *MKN -10:Mezinárodní klasifikace nemocí a přidružených zdravotních problémů- desátá revize*. (2.aktualizované vydání). Světová zdravotnická organizace.
- WHO. (2018). *MKN-11:Mezinárodní klasifikace nemocí a přidružených zdravotních problémů-jedáctá revize*. Světová zdravotnická organizace. Retrieved April 22, 2018 from <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http%3a%2f%2fid.who.int%2fid%2fentity%2f1448597234>
- Wölfling, K., Beutel, M. E., & Müller, K. W. (2012). Construction of a standardized clinical interview to assess internet addiction: first findings regarding the usefulness of AICA-C. *Journal of Addiction Research and Therapy*, 6.
- Wölfling, Klaus, Mörsen, C. P., Duven, E., Albrecht, U., Grüsser, S. M., & Flor, H. (2011). To gamble or not to gamble: at risk for craving and relapse--learned motivated attention in pathological gambling. *Biological Psychology*, 87(2), 275–281. Retrieved May 25, 2018 from <https://doi.org/10.1016/j.biopsycho.2011.03.010>
- Young, K. S. (1998a). *Caught in the Net: How to Recognize the Signs of Internet Addiction--and a Winning Strategy for Recovery*. John Wiley & Sons.
- Young, K. S. (1998b). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *Cyberpsychology & behavior*, 1(3), 237–244. Retrieved May 13, 2018 from https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/38493812/newdisorder_1.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1527945703&Signature=9xPSJ15kd2zPJF%2FyKUcVBI%2BBgV8%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3Dinteresting.pdf
- Young, K. S. (1999). Internet addiction: symptoms, evaluation and treatment. *Innovations in clinical practice: A source book*, 17, 19–31. Retrieved May 4, 2018 from

https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/36910267/internet_addiction.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1527945767&Signature=CD7PEzeEc3Gws9tL0AJDc6YHmgc%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DInternet_Addiction_Symptoms_Evaluation_A.pdf

Žitný, P. (2008). *Agresivita* (Bakalářská práce). Masarykova univerzita, Pedagogická fakulta. Retrieved July 6, 2018 from <https://theses.cz/id/utxugo?info=1;isslret=%C5%BDITN%C3%9D,%3BPetr.%3BAgresivita%3B;zpet=%2Fvyhledavani%2F%3Fsearch%3Dagresivita,%20petr%20%C5%BEitn%C3%BD%26start%3D1>

10. Seznam tabulek

Tabulka 1: Dotazník měřící závislost na hraní počítačových her	31
Tabulka 2: Respondenti výzkumu dle pohlaví, role ve vztahu, věku, vzdělání a typu hry .	38
Tabulka 3: Respondenti výzkumu a jejich míra závažnosti hraní počítačových her, celkový počet kladně potvrzených komponent a odpovědi v komponentě konfliktu z dotazníku (Blinka & Šmahel, 2011).	39
Tabulka 4: Projevy konfliktu ve vztazích u hráčů bez závislosti na hraní počítačových her a odpovědi v komponentě konfliktu z dotazníku (Blinka & Šmahel, 2011).	50
Tabulka 5: Projevy konfliktu ve vztazích u hráčů ohrožených závislosti na hraní počítačových her a odpovědi v komponentě konfliktu z dotazníku (Blinka & Šmahel, 2011).	51
Tabulka 6: Projevy konfliktu ve vztazích u hráčů se závislosti na hraní počítačových her a odpovědi v komponentě konfliktu z dotazníku (Blinka & Šmahel, 2011).	52

11. Přílohy

Příloha č. 1: Dotazník měřící závislost na hraní počítačových her (Blinka & Šmahel, 2011).

Zažíváš někdy v souvislosti se svým hraním, pobytem na internetu (včetně používání smartphonu, tabletu nebo konzole) následující věci?

(Zaškrtni jedno okénko v každém řádku)

	nikdy	vůjme	často	velmi často
a) Zanedbáváš někdy své potřeby (např. jídlo či spánek) kvůli internetu či hraní her?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Představuješ si, že jsi na internetu nebo hraješ hry, i když to zrovna neděláš?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Cítíš se neklidný/á, mrzutý/á nebo podrážděný/á, když nemůžeš být na internetu nebo hrát hry?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) Cítíš se veselejší a šťastnější, když se dostaneš do hry nebo spustíš internet?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e) Máš pocit, že na internetu nebo ve hře trávíš stále více času?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f) Přistihneš se, že zůstáváš na internetu nebo ve hře, i když tě to už vlastně nebaví?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
g) Hádáš se někdy se svými blízkými (rodina, přátelé, partner/ka) kvůli času, který trávíš na internetu nebo ve hře?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
h) Strádá tvoje rodina, přátelé, práce či zájmy kvůli času, který trávíš hraním nebo online?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
i) Pokusil/a jsi se někdy neúspěšně omezit čas, který trávíš na internetu nebo ve hře?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
j) Stává se ti, že jsi byl/a na internetu nebo ve hře výrazně déle, než jsi původně zamýšlel/a?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4

Příloha č. 2: Osnova rozhovoru s hráčem a blízkou osobou

Osnova rozhovoru s hráčem:

- 1) Popiš mi, prosím, svoje hraní.
 - a) Co teď hraješ?
 - b) Když jsi hrál naposledy, jak to vypadalo? Kde, s kým, jak dlouho?
 - c) Vypadá to takhle obvykle, když hraješ? Za jakých okolností hraješ? Kolik času obvykle ve hře strávíš? Jak často se to děje? Jak se vyvíjela tvoje hráčská kariéra? Kdy jsi začal hrát? Měnila se v různých obdobích intenzita? (spíše stručněji)
 - d) Jak se při hraní cítíš?
 - e) Co ti hraní přináší?
- 2) Jak hraní ovlivňuje Tvůj život?
 - a) Změnilo se něco v porovnání s dobou, kdy jsi (tolik) nehrál? Pokud ano, co a jak? K lepšímu či horšímu?
- 3) Vyplň mi, prosím, tenhle krátký dotazník?
- 4) Tenhle dotazník se zaměřoval na příznaky závislosti. Co si o tom myslíš? Zažíváš někdy něco z toho? Jak konkrétně to u Tebe vypadá?
- 5) Jak jsi spokojen v následujících oblastech: partnerský vztah, rodina, finance, práce, přátelé, zájmy?
 - a) Snažíš se o spokojenost ve všech, nebo některé zcela nebo částečně opomíjíš?
- 6) Můžeš mi, prosím, popsat váš partnerský vztah?
 - a) Jak dlouho jste spolu, jste svoji? Jak dlouho spolu bydlíte, pokud vůbec?
 - b) Čím je vztah naplněn – co spolu děláte? Jak vypadá váš obvyklý den?
 - c) Jakou roli ve vztahu máte?
 - d) Máte společné plány? Pokud ano, jaké?
 - e) Jak vám to klapě? Stěžuje si partner na něco? Pokud ano, na co?
- 7) Jaké místo ve vašem vztahu má Tvé hraní?
 - a) Jak se partner staví ke Tvému hraní? Toleruje, podporuje Tě v tom partner? Vadí mu? Co obvykle říká?
 - b) Mění se vztah partnera k Tvému hraní v čase? Pokud ano, jak ten vývoj vypadá?
 - c) Zažil jsi někdy v minulosti ať už v tomto či nějakém předchozím vztahu problémy kvůli hraní? Pokud ano, jak to vypadalo a jak to dopadlo? Bylo to jenom kvůli hraní?
- 8) Užíváš nějaké drogy?
- 9) Trpěl/a anebo léčil/a ses s nějakým psychiatrickým onemocněním? Pokud ano, jak to probíhalo a jak jsi na tom teď?

Osnova rozhovoru s blízkým:

- 1) Můžeš mi, prosím, popsat váš partnerský vztah?
 - a) Jak dlouho jste spolu, jste svoji? Jak dlouho spolu bydlíte, pokud vůbec?
 - b) Čím je vztah naplněn – co spolu děláte? Jak vypadá váš obvyklý den?
 - c) Jakou roli ve vztahu máte?
 - d) Máte společné plány? Pokud ano, jaké?
 - e) Jak vám to klapě? Stěžuje si partner na něco? Pokud ano, na co?
- 2) Popiš mi prosím, jak Tvůj partner hraje.
 - a) Jak to vypadá, když hraje? Za jakých okolností hraje? Kolik času obvykle ve hře stráví? Jak často se to děje?
 - b) Má partnerovo hraní nějaký vývoj, mění se v průběhu vašeho vztahu?
 - c) Hraje partner, když jste spolu?

- d) Bavíte se o tom, co se ve hře děje? Hrajete spolu?
- 3) Jaké místo ve vašem vztahu má partnerovo hraní?
 - a) Je hraní partnera tématem vašich rozhovorů?
 - b) Co si o jeho/jejím hraní myslíš? Je to podle Tebe v pořádku? Pokud ne, proč? Můžeš to dokumentovat nějakými konkrétními událostmi či jevy?
 - c) Jak podle Tebe partner své hraní v této souvislosti vnímá? Podle čeho tak usuzuješ?