

Petr Květon

Hraní videoher v dětství a dospívání

Dopady a souvislosti
v sociálně-psychologické
perspektivě



KATALOGIZACE V KNIZE - NÁRODNÍ KNIHOVNA ČR

Květon, Petr, 1975-

Hraní videoher v dětství a dospívání : dopady a souvislosti v sociálně-psychologické perspektivě / Petr Květon. -- Vydání 1.. -- Praha : Grada, 2020. -- 1 online zdroj. -- (Psyché)

Anglické resumé

Obsahuje bibliografii, bibliografické odkazy a rejstřík

ISBN 978-80-271-1831-1 (online ; pdf)

* 316.346.32-053.2 * 795:004.51 * 795 * 159.9 * 316.624 * 364.692 * 316.6 * (048.8)

- děti a mládež
- videohry -- psychologické aspekty
- počítačové hry -- psychologické aspekty
- násilí
- lidská agresivita
- patologické závislosti
- sociální psychologie
- monografie

316.4/.7 - Sociální interakce. Sociální komunikace [18]

Petr Květon

Hraní videoher v dětství a dospívání

Dopady a souvislosti
v sociálně-psychologické
perspektivě

Upozornění pro čtenáře a uživatele této knihy

Všechna práva vyhrazena. Žádná část této tištěné či elektronické knihy nesmí být reprodukována a šířena v papírové, elektronické či jiné podobě bez předchozího písemného souhlasu nakladatele. Neoprávněné užití této knihy bude trestně stíháno.

Vznik publikace byl podpořen Grantovou agenturou České republiky v rámci grantového projektu č. GA15-03875S a podporou pro dlouhodobý koncepční rozvoj výzkumné organizace RVO: 68081740.

Petr Květon

HRANÍ VIDEOHER V DĚTSTVÍ A DOSPÍVÁNÍ

Dopady a souvislosti v sociálně-psychologické perspektivě

Vydala Grada Publishing, a.s.

U Průhonu 22, 170 00 Praha 7

tel.: +420 234 264 401

www.grada.cz

jako svou 7733. publikaci

a

Psychologický ústav Akademie věd ČR, v.v.i.

Veveří 97, 602 00 Brno

tel.: +420 532 290 270

www.psu.cas.cz

Recenzovaly:

doc. PhDr. Ilona Gillernová, CSc.

doc. PhDr. Iva Burešová, Ph.D.

Odpovědná redaktorka Jana Chvojková

Sazba a zlom Jan Šístek

Návrh a zpracování obálky Antonín Plicka

Počet stran 176

Vydání 1., 2020

Vytiskly Tiskárny Havlíčkův Brod, a.s.

© Grada Publishing, a.s., 2020

ISBN 978-80-86174-23-5 (Psychologický ústav AV ČR)

ISBN 978-80-271-1832-8 (ePub)

ISBN 978-80-271-1831-1 (pdf)

ISBN 978-80-271-2887-7 (print)

Obsah

1. Úvod	7
2. Proč to hry u dětí vyhrály: Identita, motivace a seberealizace	13
Výzkumná studie: Psychometrická analýza Škály motivace ke hraní	22
3. Násilí jako stigma počítačových her	24
Násilí v médiích – od televize a filmu až k počítačovým hrám	24
Násilí v počítačových hrách	49
Vysvětlující faktory a moderující proměnné	78
Teoretické pozadí vztahu násilných videoher a agresivity	80
4. Od zábavy k závislosti na videohrách: Kolik už je příliš mnoho?	89
Metody zjišťující videoherní závislost	96
Výzkumná studie: Česká adaptace dotazníku GAS	98
5. Pozitivní aspekty videoher	101
Kognitivní schopnosti	103
6. Esport: Není hraní jako hraní	110
7. Videohry v rodinném kontextu	117
Výzkumná studie: Vnímané důsledky hraní videoher	120

Výzkumná studie: Vztah mezi expozicí videohernímu násilí a agresivitou v kontextu demografických charakteristik, osobnostních a rodinných charakteristik	125
Výzkumná studie: Role rodičovského monitoringu	132
8. Závěr: Jak to tedy vlastně je?	136
9. Příloha	140
10. Summary	151
11. Literatura	152
12. Jmenný rejstřík	172
13. Věcný rejstřík	174

1. Úvod

Neustále se vyvíjející počítačové technologie se prosazují téměř ve všech aspektech naší činnosti. Stranou nezůstala samozřejmě ani oblast zábavy a relaxace. Dominantním dodavatelem zábavy pro volný čas je v dnešní době videoherní průmysl – videohry jsou oblíbené zejména u dětí a mládeže. Přesně z tohoto důvodu je zcela zásadní ptát se, jak tato aktivita může děti ovlivnit. Psychologové si v této souvislosti pokládají řadu otázek: Proč děti propadají videohrám a proč videohry vytlačují jiné volnočasové aktivity? Existuje závislost na hraní videoher, a pokud ano, jaké mohou být její dopady? Nakolik se tento typ závislosti odlišuje od jiných závislostí? Jaký vliv má na děti násilí zobrazované a prožívané v počítačových hrách? Mohou být videohry také prospěšné? Lze pomocí nich rozvíjet kognitivní schopnosti, jako je paměť, soustředění, rychlost reakce nebo logické uvažování?

Uvedli jsme poměrně mnoho otázek, které odrážejí šíři a závažnost tématu videoher a jejich vlivu na psychiku člověka. Tyto a další otázky jsou samozřejmě reflektovány i ve vědecké komunitě. Ústředním tématem vzniklých studií jsou pochopitelně rizika dětského hraní videoher, výzkum je nicméně zaměřen i na mnoho dalších aspektů, které se v této knize budeme snažit popsat. V kapitole „Proč to hry u dětí vyhrály: Identita, motivace a seberealizace“ se budeme zabývat motivačními faktory, které stojí v pozadí neodolatelné přitažlivosti videoher. Samostatná kapitola „Násilí jako stigma počítačových her“ bude věnována násilí ve videohrách ve vztahu k agresivitě, neboť ani 30 let intenzivního výzkumu nepřineslo v této otázce definitivní odpověď. V současné době je také hojně diskutován fenomén závislosti na videohrách – uvažuje se o zařazení této formy závislosti mezi oficiálně uznávané mentální poruchy; problematice nadměrného hraní bude věnována kapitola „Od zábavy k závislosti na videohrách: Kolik

už je příliš mnoho?“ Na problematiku videoher však z psychologického hlediska nelze nahlížet pouze jako na rizikový faktor ve vývoji dětí a dospívajících. O potenciálních kognitivních benefitech videoher a kontroverzně přijímaném optimismu dr. Bavelierové budeme pojednávat v kapitole „Pozitivní aspekty videoher“. Poměrně nový směr výzkumu, zaměřený na esporty a profesionální hraní videoher, představíme v kapitole „Esport: Není hraní jako hraní“. Vzhledem k tomu, že videoherní zábava je dominantním způsobem trávení volného času zejména v dětství a dospívání, je potřeba o tomto fenoménu uvažovat v souvislosti s rodinným prostředím. V kapitole „Videohry v kontextu rodiny“ se proto budeme zamýšlet nad možnostmi rodičů, jak minimalizovat potenciální negativní dopady hraní her na jejich děti.

Stručný pohled do historie videoher a jejich psychologického zkoumání

Je zřejmé, že trend ve vývoji vědeckého úsilí soustředícího se na videohry do jisté míry odráží prudký pokrok v oblasti informačních technologií, který byl hnacím motorem rozvoje videoherního průmyslu a masového rozšíření videoherní zábavy. Pokud pomineme pokusy využít obrovské sálové počítače pro vytvoření specializovaných programů, jež lze považovat za primitivní předchůdce dnešních videoher, bývá za jednu z nejstarších videoher považována hra Pong, která se v první vlně dostala k uživatelům ve formě veřejného herního automatu a v roce 1975 v podobě domácí herní konzole. Carnagey a Anderson (2004), kteří se ve své studii primárně zabývali videoherním násilím a jeho vlivem na agresivitu, rozdělují historii videoher do tří období definovaných technologickými pokroky v realističnosti herního prostředí. V prvním období (1977–1985) se videohry vyznačovaly velmi primitivní, až symbolickou grafikou. Herní scény byly tvořeny shlukem několika barevných pixelů a zobrazované výjevy nebyly dostatečně

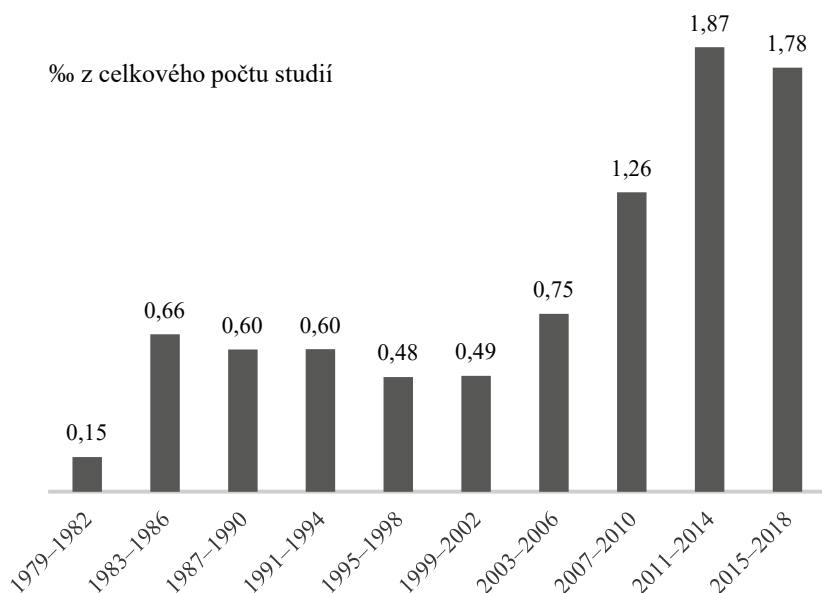
realistické na to, aby vyvolávaly obavy z potenciálních negativních důsledků. Zajímavým faktem ilustrujícím toto období je také vyjádření Nolana Bushnella, šéfa tehdejší největší videoherní společnosti Atari, že existovalo interní pravidlo, které omezovalo agresivní akty pouze na neživé objekty (např. na tank, letadlo nebo vesmírnou loď). Zobrazování přímého násilí vůči lidem považovali ve firmě Atari za nepřipustné, jak tvrdí ve své knize Kent (2010). Teprve až druhé období (1985–1995) bylo charakteristické prudkým rozvojem herního průmyslu, který stavěl na pokročilejších technologiích, třeba na herních konzolích nové generace typu Nintendo či na relativně výkonných osobních počítačích. Do tohoto období jsou také datovány první komerčně silně úspěšné hry (např. *Mortal Kombat* nebo *Wolfenstein 3D*), které se vyznačovaly zaměřením na explicitní zobrazování násilných scén. Právě tyto úspěšné tituly zřejmě přitáhly pozornost výzkumníků k potenciálním rizikům hraní násilných her. Začaly vznikat první vědecké studie, které využívaly hry tohoto typu jako podnětový materiál ve svých experimentech (např. Scott, 1995). Třetí období (1996–2004) definované ve studii Carnageyho a Andersona (2004) je spojeno s nástupem nové generace herních konzolí, zejména Sony PlayStation 2 a Microsoft Xbox, s ještě realističtější grafikou (akční hry z pohledu vlastní osoby, např. *Doom* nebo *Quake*). Videohry se stávají všeobecnou zábavou, hrají je nejen děti, ale významnou část svého volného času věnují hrám i adolescenti a dospělí. Gentile a Walsh v roce 2002 uvádějí, že americké děti ve věku 2 až 17 let hrají průměrně 1 hodinu denně. V současné době bychom mohli hovořit již o čtvrtém období éry počítačových her, neboť objekty a postavy ve hrách bývají zobrazovány v téměř fotorealistické kvalitě a pro věrnější herní zážitek jsou vyvíjeny i doprovodné technologické pomůcky jako pohybové snímače, přilby s virtuální realitou apod. Specifickým rysem aktuálních her je orientace na online prostředí, v němž počítačového protivníka nahrazují lidští oponenti či spoluhráči.

Ruku v ruce s technologickým vývojem počítačových her se také výrazně navyšuje množství osob, které se hraní videoher pravidelně

věnují. V roce 2003 trávilo hraním počítačových her nebo videoher denně více než půl hodiny 63,5 % (u chlapců 85,4 %; u dívek 46,3 %) českých adolescentů (Blatný, Hrdlička, Květon, Vobořil & Jelínek, 2004). Dle údajů z roku 2012 hrálo 56 % respondentů ve věku 16 až 64 let za posledních 12 měsíců nějakou videohru, což odpovídá středním hodnotám ostatních států Evropy (Ipsos MediaCT, 2012). Například v USA hraje v současné době (k roku 2018) videohry denně 60 % Američanů všech věkových skupin (Entertainment Software Association, 2018). Podle zprávy společnosti Statista (2018) o hraní počítačových her ve Velké Británii za období 2013 až 2017 tráví tamější děti a adolescenti hraním her poměrně velké množství času. Konkrétně děti ve věku 12 až 15 let věnují hraní her průměrně více než 10 hodin týdně, děti ve věku 8 až 11 let okolo 9 hodin týdně a děti ve věku 3 až 7 let tráví hraním her 5 až 7 hodin týdně. Obecně lze navíc konstatovat, že mezi lety 2013 a 2017 došlo k nárůstu průměrné doby strávené hraním her o více než hodinu. S množstvím hráčů se proměňují také jejich charakteristiky. Zatímco zpočátku byly videohry doménou spíše dětí a adolescentů, v současné době hrají děti i jejich rodiče, či dokonce prarodiče. Generační proměna ve videoherních návycích je zčásti způsobena tím, že dnešní generace čtyřicátníků již vyrostla v období, kdy videohry figurovaly jako běžná součást života a volného času.

Když se podíváme na statistiky počtu vědeckých článků, které sledují oblast videoher v psychologické perspektivě, je zcela nepochybné, že téma je diskutováno dlouhodobě a důkladně. Tento fakt lze jednoduše dokumentovat na základě výsledku analýzy počtu studií zahrnutých do vědeckých databází. Jako zdroj informací nám zde může posloužit vědecká databáze PsycINFO, která digitalizuje a indexuje odbornou literaturu v sociálněvědní oblasti a je považována za nejvěrohodnější a nejkomplexnější zdroj informací v rámci vědecké psychologie. Obrázek 1 zobrazuje poměrné zastoupení počtu vědeckých psychologických studií, jež se primárně věnují fenoménu videoher v rámci celkové vě-

decké produkce v sociálněvědní oblasti¹. V 80. a 90. letech dvacátého století se toto téma pohybovalo spíše na okraji vědeckého zájmu, po roce 2000 dochází k prudkému nárůstu vědeckých snah o pochopení psychologických příčin, dopadů a souvislostí hraní videoher. Zatímco od 80. let do roku 1999 bylo publikováno celkem 411 časopiseckých studií indexovaných v databázi PsycINFO, za zhruba stejně dlouhé období od roku 2000 do současnosti (tj. do roku 2019) vzniklo celých 3 238 studií.



Obrázek 1 Relativní počet studií věnovaných problematice psychologických aspektů videoher v rámci celkové vědecké produkce.

¹ V databázi PsycINFO jsme pro definované časové rámce vyhledávali články pomocí fráze ((video* or computer or arcade) and (game*)) or videogame* v poli KEYWORDS, přičemž typy zdrojů byly omezeny na akademická periodika.

Je evidentní, že v současné době jsou videohry globálním fenoménem, který obsadil volný čas naprosté většiny dětí, a to nutně na úkor ostatních způsobů trávení volného času. Proto psychology i laiky pochopitelně zajímá, v čem tkví motivační potenciál videoher, respektive co všechno moderní videohry dětem nabízejí, jaké potřeby uspokojují a v jakých aspektech motivace se liší od ostatních, dříve atraktivnějších aktivit.

2. Proč to hry u dětí vyhrály: Identita, motivace a seberealizace

V dnešní době je nabídka videoher extrémně široká, z hlediska tématu, žánru či náročnosti prakticky neomezená. Pro sportovního fanouška je připravena řada her simulujících zážitky z většiny existujících sportů, pro sportovního teoretika pak existuje celý subžánr herních sportovních manažerů, který místo akčního sportovního zážitku nabízí skutečně propracovaný pohled do zákulisí sportovního managementu. Podobně existuje pro fanoušky komiksů nespočet titulů, v nichž se mohou vžít do role svého oblíbeného superhrdiny či padoucha, milovník vojenské techniky může velet tankovým brigádám v simulacích skutečných historických bitev. Hry však mohou sloužit i k rychlému a jednoduchému odreagování například při cestování hromadnou dopravou nebo jako chvilkový oddych od náročné činnosti nebo starostí. Online prvky ve hrách pak mohou dětem značně zjednodušit zapojení do kolektivu, získávání nových kamarádů či upevnění existujících přátelství. Nelze nicméně opominout také to, že hry představují v mnoha případech pouhopouhý únik z nudy.

V rámci přípravy našich výzkumů jsme se setkávali s dětmi, které nám povídaly o svých oblíbených hrách a důvodech, proč je hrají. Martin (13 let) nám odpověděl: *„Hraju jenom online hry. S kámošema se domluvíme a sejdeme se třeba v LOLku (League of Legends – pozn.*

autora), *celý odpoledne visíme online, kecáme a během toho hrajeme.*“ Úplně odlišnou motivaci nám představil Ivan (16 let): *„Poslední dobou hraju jenom Hearthstone. Začal jsem s tím asi před rokem a zjistil jsem, že mi to docela jde. Líbí se mi, když je můj nick (herní přezdívka – pozn. autora) vysoko v žebříčku. Na netu sleduju i to, jak hrajou jiní dobří hráči, abych se pořád zlepšoval.*“ Obrázek o tom, jak rozmanité důvody mohou vést děti ke hraní her, doplňuje David (15 let): *„Já hraju hry, když nemám co jiného dělat. Když se nemusím učit nebo nemám trénink, tak si chvilku zahraju. A nemám žádnou úplně nejoblíbenější hru.“*

Výzkumníci Olsonová et al. (2007) vytvořili na základě důkladného studia literatury a rozhovorů s mnoha mladými hráči videoher seznam sedmnácti důvodů, které mohou motivovat ke hraní videoher. Pomocí techniky faktorové analýzy seskupili tyto důvody do čtyř obecnějších kategorií (Kutner & Olson, 2008). První kategorie **vzrušení a zábava** je charakteristická touhou soutěžit a vyhrávat, překonávat výzvy obsažené ve hrách a naučit se nové věci. Druhá kategorie **sociabilita** zahrnuje sociálně podmíněné důvody pro hraní her, zejména oblíbenost této aktivity ve skupině přátel či vnímání herní aktivity jako prostředku získávání nových přátel. Třetí kategorie **emoce** odráží využívání her k úniku před problémy nebo vypořádání se s negativními emocemi, jako je vztek či pocit osamělosti. Poslední kategorie **nuda** sdružuje důvody dětí, které hrají hry kvůli absenci jiné atraktivnější aktivity, jíž by se mohly momentálně věnovat. Obdobný přístup zvolili i maďarští výzkumníci Demetrovics et al. (2011), kteří se zabývali motivací k on-line hraní. Na základě přehledu odborné literatury autoři identifikovali výroky popisující motivační aspekty online hraní. Dále požádali skupinu pravidelných hráčů online her, aby vyjmenovali co nejvíce vnitřních motivů, které mohou hráče vést ke hraní online her. Pomocí kombinace postupů konfirmační a explorační faktorové analýzy dospěli k sedmi kategoriím výroků, které uspořádali do podoby dotazníku umožňujícího identifikovat individuální profil motivace ke hraní. **Sociální kategorie** motivace hraní online her je reprezentována např. položkou

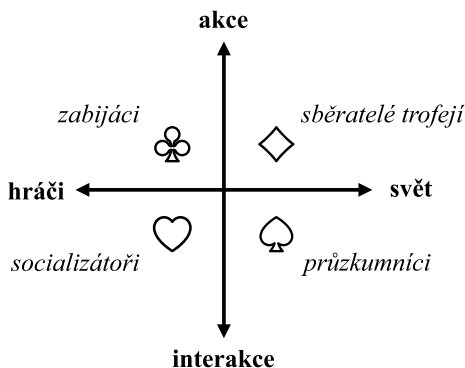
„protože mohu potkat mnoho různých lidí“, kategorie **únik** položkou „protože mi hraní pomáhá zapomenout na každodenní starosti“, kategorie **soutěživost** položkou „protože si užívám soupeření s ostatními hráči“, kategorie **zvládání** položkou „protože mi to pomáhá snižovat napětí“, kategorie **zlepšování schopností** položkou „protože mi hraní zostřuje smysly“, kategorie **fantazie** položkou „protože mohu dělat věci, které nejsem schopen nebo nesmím dělat v reálném životě“ a poslední kategorie **oddych** položkou „protože je to zábava“. Přestože mají kategorizace motivace ke hraní videoher Kutnera a Olsonové (2008) a Demetrovicse et al. (2011) rozličný počet kategorií a pro jejich označení se používají rozdílné termíny, lze konstatovat, že jsou v zásadě v souladu. Na základě obsahové analýzy položek spadajících do jednotlivých kategorií v obou kategorizacích je patrné, že kategorie **soutěživost** a **zlepšování schopností** dle Demetrovicse et al. lze přiřadit ke kategorii **vzrušení a zábava** dle Kutnera a Olsonové. Jak můžeme odvodit již z označení, kategorie **sociální** a **sociabilita** jsou obsahově prakticky totožné. Kategorie **únik** a **zvládání** odpovídají kategorii **emoce**. Kategorii **oddych** lze z hlediska obsahu položek považovat za protipól kategorie **nuda**. Specifickým přínosem kategorizace Demetrovicse et al. je kategorie **fantazie**, která sice může zčásti souviset s kategorií **emoce** (ve smyslu útěku od nepříjemné reality do jiného světa), ale stejně tak může být podmíněna např. vysokou úrovní kreativity, jež může být v maximální míře realizována právě ve virtuálním světě.

Ve snaze vytvořit novou škálu motivace ke hraní, která by neobsahovala žánrově specifické položky (myšleno videoherní žánr), Kahn et al. (2015) empiricky identifikovali šest základních dimenzí motivace ke hraní videoher. Pro tyto dimenze byla následně použita označení, která odkazují na hráče s převahou dané motivační složky. Kahn et al. hovoří o socializátorech, maximalistech (orientovaných na detailní prozkoumání herních možností a dokonalé ovládnutí mechanismů hry), soutěživých hráčích, snílcích (vyhledávajících hru jako prostředí umožňující splnit fantazijní přání), hráčích zaměřených na příběh

a o kognitivně orientovaných hráčích (hrajících hry kvůli přesvědčení, že se tímlepší jejich kognitivní schopnosti). Pro měření těchto dimenzí byl vytvořen dvacetipoložkový dotazník, který Kahn et al. ověřili na vzorku hráčů dvou různých žánrů her (League of Legends v rámci žánru *Multiplayer Online Battle Arena*, MOBA; Chevalier's Romance v žánru *Massively Multiplayer Online Game*, MMO) a ve dvou různých kulturních kontextech (USA, Čína).

Další výzkumníci považovali za důležité zkoumat motivaci nikoli obecně napříč různými herními žánry, ale se zaměřením na hráče specifických typů her. Již v 90. letech dvacátého století se Bartle (1996) zaměřil na hráče typu MUD (*Multi User Dungeon*), který lze považovat za textově založeného předchůdce dnešních MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*). Bartle postuloval dvojdimenzionální model hráčské motivace, v němž dimenze reprezentují zdroje přitažlivosti MUD pro konkrétního jedince (viz Obrázek 2). Horizontální osa odráží orientaci na ostatní hráče či na prostředí. Vertikální osa je zakotvena póly akce a interakce. Zatímco akce představuje spíše jednosměrný charakter herní činnosti (*acting on*), interakce je charakteristická vzájemným působením hráče s ostatními hráči či prostředím (*acting with*). Na základě těchto dvou dimenzí jsou vymezeny čtyři typy hráčů. Pro **sběratele trofejí** je důležitou motivací samotné ovládnutí hry a z toho plynoucí formální status v rámci herní hierarchie a žebříčích výkonnosti. **Průzkumníci** hledají možnost ponořit se do rozlehlého světa hry, přičemž získaný status je spíše vedlejším produktem samotné herní činnosti. Pro **socializátory** je hra pouhým technickým prostředkem, jak navazovat přátelství s ostatními hráči. **Zabijáci** rádi demonstrují převahu nad ostatními hráči a herní prostředí je pro ně přitažlivé, neboť legitimizuje dominantní typ chování. Bartle svou studii uzavírá srovnáním her s ostatními způsoby trávení volného času. Videohry lze podle něj připodobnit jiným volnočasovým aktivitám – sběratelé trofejí mohou hledat ve videohrách stejné zážitky úspěchu jako sportovci ve svých sportech, průzkumníci si mohou hru

užít stejně jako jiný člověk četbu knihy nebo výlet do neznámé krajiny, zabijáci hledají zážitky podobné např. lovu a socializátoři vyhledávají ve hře sociální interakce, obdobně jako by šli do kavárny s přáteli.



Obrázek 2 Typologie hráčské motivace dle Bartlea (1996). Bartle označuje jednotlivé typy karetními symboly – využívá anglického významu slov užitých pro jejich pojmenování: kyj (club) – zabijáci (killers), diamant (diamond) – sběratelé trofejí (achievers), rýč (spade) – průzkumníci (explorers), srdce (heart) – socializátoři (socialisers).

Bartleův teoreticky navržený model se o 10 let později pokusil empiricky ověřit Yee (2006), který předložil seznam 40 otázek (např. *Jak důležité je pro tebe co nejrychleji zvyšovat úroveň postavy?*) vygenerovaných na základě Bartleových hráčských typů a kvalitativních informací z předchozích studií zaměřených na hráče MMORPG. Za pomoci analýzy hlavních komponent Yee identifikoval 10 základních komponent motivace ke hraní, které následně sdružil do tří obecnějších dimenzí. **Výkonová dimenze** zahrnuje komponenty **zlepšování** (zisk trofejí jako symbolu vysokého herního statusu, rychlý postup ve hře apod.), **herní mechanika** (analýzování herních mechanismů za účelem nalezení ideální herní strategie) a **soutěživost** (soutěžení a porovnávání se s ostatními hráči). **Sociální dimenze** pak zahrnuje komponenty

socializace (povídání, poskytování pomoci a rad ostatním), **vztahy** (budování dlouhodobých vztahů) a **spolupráce** (uspokojení z týmového pojetí hraní). Poslední dimenze **ponoření** zastřešuje komponenty **objevování** (nalézání a znalost vlastností hry, které většina ostatních hráčů nezná), **hraní rolí** (kreativní vytváření herní postavy včetně fiktivního příběhu), **přízpůsobení** (úprava vzhledu postavy) a **útěk** (vyhledávání online prostředí jako úniku z reality).

Na žánr online akčních her z pohledu první osoby (*first-person shooter*, FPS) se zaměřili Jansz a Tanis (2007), kteří identifikovali sedm komponent motivace ke hraní tohoto typu videoher: soutěživost, zájem (učit se nové věci), zábava, fantazie, sociální interakce, vzrušení a výzva. Kromě vlastní struktury autory dále zajímalo, v jakých aspektech motivace se odlišují amatérští hráči od poloprofesionálních. Zjistili, že u poloprofesionálních hráčů se v porovnání s amatéry více projevovala komponenta soutěživosti a výzvy a současně se u nich do jisté míry vytrácel motiv vzrušení.

Zajímavým příspěvkem do diskuse v této oblasti je snaha autorů Leea, Leeové a Choie (2012) analyzovat motivaci ke hraní příležitostných (*casual*) her na sociálních sítích. V souladu s předchozími typologiemi byly i zde identifikovány obdobné komponenty motivace ke hraní (sociální interakce, fantazie / hraní rolí, zabíjení času / únik, zábava, výzva/soutěživost), navíc však byla objevena specifická motivace ke hraní na sociálních sítích, a to sebe prezentace. Stojí za to poznamenat, že právě sebe prezentace byla u tohoto typu her ve srovnání s ostatními druhy poměrně významným motivačním faktorem.

Z předchozího přehledu studií zaměřených na rozkrývání konceptu motivace ke hraní je zřejmé, že empiricky identifikované dimenze se obsahově do značné míry překrývají, a to i když vezmeme v úvahu fakt, že některé z nich se zaměřují na motivaci ke hraní videoher obecně, bez ohledu na konkrétní herní žánr (Demetrovics et al., 2011; Kahn et al., 2015; Kutner & Olson, 2008), zatímco jiné se soustředí na poměrně úzce vymezený okruh her (Bartle, 1996; Jansz & Tanis, 2007; Lee et al.,