

Tisková zpráva, Brno, 2. října 2024

Vědci z Masarykovy univerzity představují výsledky projektu o hráčích videoher: průměrně hrají 25 hodin týdně, v riziku závislosti je ale jen 0,5 %

Vědecké výzkumy hráčů se doposud často ptaly na důsledky hraní online her v momentální chvíli, málokdo však sledoval hráče dlouhodobě. Tým akademiků z Masarykovy univerzity letos zakončil výzkumný projekt Czech Gamers, který mapoval životy hráčů po tři roky, a mohl tak skutečně zachytit negativní i pozitivní dopady hraní. Zaměřoval se na to, proč lidé hrají počítačové hry, co u hraní zažívají a co jim to přináší.

Získaná data pomohou vědcům lépe popsat, jaká pozitiva a negativa hraní online počítačových her mohou mít. Tým nyní např. publikuje odborné studie [o riziku závislosti](#), [o zpracovávání emocí hráčů](#) či [o vztahu hráčů ke svým herním postavám](#). Výsledky najdou praktické využití v boji proti stigmatizaci hraní her či při zkvalitňování diagnostiky a léčbě závislosti.

Vědci z **INPSY** Masarykovy univerzity se pod vedením [Lukase Blinky](#) věnují výzkumu volnočasového hraní počítačových her již dlouhodobě. V projektu, do kterého se zapojilo přes 14 000 lidí, cílili na dospělé hráče online a multiplayerových her.

„Od roku 2021 jsme sbírali data pomocí dotazníků a hloubkových rozhovorů. Díky tomu, že jsme hráče oslovili celkem třikrát v průběhu tří let, budeme moci zhodnotit jejich vztah ke hrám z dlouhodobého hlediska,“ uvedl vedoucí výzkumu Lukas Blinka. „Závislostí na hraní se někdy straší, my ale ukazujeme, že je poměrně vzácná. Hry naopak mohou rozvíjet a podporovat – např. polovina našich hráčů si díky hraní našla nové přátele,“ dodal Blinka. Projekt mimo jiné ukázal, že zatímco v jednom časovém bodě uvádí riziko závislosti přibližně 2 % hráčů, nicméně při opakovaném dotazování, jak doporučuje i Světová zdravotnická organizace, to je ale jen 0,5 %.

Z předešlých výzkumů týmu vyplývá, že stejná doba strávená hraním her může v různých kontextech znamenat neškodnou vášeň i naznačovat závislost. Hráči, kteří byli v riziku závislosti, stráví hraním zhruba 40 a více hodin týdně. K samotné rizikovosti ale vstupuje řada faktorů, mezi jinými osobnostní charakteristiky hráče, zejména schopnost zpracovat negativní emoce. „Pro řadu hráčů je hraní neškodným únikem od stresu či nudy, pokud ale nemají jiné strategie, jak s těmito emocemi pracovat, mohou v hraní snáze uvíznout,“ doplnil Blinka. Výzkum se věnoval i dalším tématům, která jsou s hraním spojována jen zřídka, např. užívání psychoaktivních látek. Pravidelná konzumace alkoholu se pojila s menším časem věnovaným hraní, kouření naopak více. S herní závislostí pak nejvíce souvisela konzumace léků na předpis, zejména na pozornost (pro zlepšení pozornosti ve hře) a na uklidnění.

Přesto, že se v roce 2022 v Mezinárodní klasifikaci nemocí objevila nová oficiální diagnóza herní závislosti, odborná veřejnost se neshoduje na tom, do jaké míry je nadměrné hraní problematické. S obavou, že by se mohli dopustit patologizace běžné volnočasové aktivity, vědci sbírali komplexní informace o hráčích a přispěli tak k pochopení herního chování.

Výzkumná zpráva: <https://inpsy.fss.muni.cz/aktuality/report-czech-gamers>

doc. Mgr. Lukas Blinka, PhD., Institut pro psychologický výzkum, Masarykova univerzita

Fakulta sociálních studií MU, Joštova 10, 602 00 Brno, M: +420 608 072 497, E: blinka@fss.muni.cz, www.inpsy.fss.muni.cz

Text této tiskové zprávy, k němuž vykonává autorská práva Masarykova univerzita, je dostupný pod licenčními podmínkami Creative Commons Uvádějte autora 3.0 Česko. Užití textu na základě zákona tím není nijak omezeno, zůženo či limitováno.