

## HRANIE VIDEOHIER, ICH PREFERENCIA A VNÍMANIE ADOLESCENTNÝMI HRÁČMI A HRÁČKAMI

BIBIÁNA KOVÁČOVÁ HOLEVOVÁ

Videohry sú dnes rozšírenou formou trávenia voľného času a zábavy mnohých mladých ľudí. Cieľom nášho výskumu bolo zistiť jednotlivé hráčske návyky týkajúce sa množstva času tráveného hraním videohier a preferencie videohier u slovenských stredoškôľakov a stredoškôľáčok. Zaujímalo nás i subjektívne vnímanie miery násilia obľúbených videohier a jeho korešpondencia s hodnotením ratingovej organizácia videohier – PEGI. Výskumu sa zúčastnilo 104 chlapcov a 113 dievčat z Prešova a Košíc. Jednotlivé údaje sme získavali prostredníctvom Dotazníka o hraní videohier. V našom výskume sme potvrdili rodové rozdiely v hráčskych návykoch týkajúce sa intenzívnejšieho hrania a preferovania násilných žánrov videohier najmä u chlapcov. Náš výskum potvrdil i relatívnu korešpondenciu pri vnímaní miery násilia najobľúbenejších videohier medzi hráčmi/hráčkami videohier a PEGI.

**Kľúčové slová:** videohry, hráčske návyky, PEGI

Videohry sú v súčasnosti rozšírenou formou trávenia voľného času a zábavy. Ich história sa začala písať v sedemdesiatych rokoch minulého storočia, kedy v Spojených štátoch amerických uzrela svetlo sveta prvá komerčne prístupná videohra s názvom Pong. Za 40 rokov sa videohry masívne rozšírili a spopularizovali medzi ľuďmi v mnohých krajinách. Stále ľahšia dostupnosť a väčšia ponuka pre najširšiu verejnosť so sebou priniesli zvýšený záujem laickej i odbornej verejnosti o zadefinovanie vhodnosti či vplyvu na užívateľa. Väčšia pozornosť sa pri tom upriamuje najmä na ľudí, ktorí na videohrách vyrástli, resp. vyrastajú, teda na deti až mladých dospelých. Akýsi odrazový mostík k skúmaniu tejto problematiky predstavuje poznanie hráčskych návykov ako napríklad množstva času tráveného hraním videohier či preferencie, resp. obľúbenosť určitých žánrov.

Niektorí autori svojimi empirickými zisteniami poukazujú na to, že rozšírenie videohier nie je také akútne. Napríklad Cummings a Vandewaterová (2007) zistili, že len 36 % z respondentov (n = 427) a respondentiek (n = 107) vo veku 10–19 rokov z Michiganu a Texasu bolo hráčmi či hráčkami videohier. Iní autori ako napríklad Gentile so spolupracovníkmi (2004) zistili, že v rámci 14ročných pubescentov (n = 315) a pubescentiek (n = 291) z midwesternských škôl, 59 % hrávalo videohry minimálne raz do týždňa a len 6 % nehralo videohru nikdy. I v Českej republike potvrdil Vaculík (1999) relatívnu skúsenosť študentov (n = 181) a študentiek (n = 212) brnenských stredných škôl s videohrami, pričom 29,7 % respondentov/tiek nehralo videohry vôbec. U univerzitných študentov a študentiek poukázali Anderson a Dillová (2000) na ešte výraznejšie herné skúsenosti a návyky. V rámci ich

výskumu bolo až 88 % dievčat a 97 % chlapcov aktívnymi hráčmi videohier. Mieru hrania videohier zisťovali napríklad Woodard a Gridinová (2000) pričom odhalili, že už predškólači vo veku 2–5 rokov hrali videohry priemerne 28 minút denne. Gentile a Walsh (2002) zistili prostredníctvom výpovedí rodičov podobnú skutočnosť, a to že už 2 až 7-ročné deti hrali videohry priemerne 43 minút denne. Ďalej tiež zistili, že 8 až 12-roční chlapci a dievčatá hrali videohry priemerne 56 minút denne a 13 až 17-roční už 78 minút denne.

V súvislosti s množstvom času tráveného hraním videohier však existujú významné rodové rozdiely. Napríklad už spomínaní Gentile a kol. (2004) zistili, že dievčatá hrali videohry priemerne 5 hodín týždenne, kým chlapci až 13 hodín a Cummings a Vandewaterová (2007), že chlapci hrali videohry denne priemerne 57,9 minút počas pracovných dní a 96,6 minút počas víkendov a dievčatá 43,5 minút v týždni a 63,7 minút cez víkendy. I Vaculík (1999) potvrdil podobný trend na vzorke českých adolescentov/tiek. Napriek pretrvávajúcim rodovým rozdielom však mnohí autori upozorňujú a zdôrazňujú najmä tú skutočnosť, že čas trávený hraním videohier sa v porovnaní s minulosťou zvyšuje a táto tendencia zasahuje ako chlapcov, tak i dievčatá (napr. Gentile a Anderson, 2003, Gentile, Walsh, 2002).

Ďalšia tendencia, ktorá sa objavila s hraním videohier súvisí s otázkou, v ktorom období je množstvo času tráveného hraním najvyššie. Lemmens a Bushman (2006) zistili, že v rámci 12 až 17-ročných respondentov z Holandska a Belgicka (n = 299) väčšina mladších chlapcov (90 %) uvádzala, že trávia hraním videohier približne 9 hodín týždenne a väčšina starších chlapcov (87 %), že trávia hraním videohier 6 hodín týždenne. Bradyová a Matthewsová (2006) zistili, že respondenti (100 mužov) ich výskumu z Univerzity v Kalifornii a Pittsburghu retrospektívne uvádzali klesajúcu tendenciu trávenia času hraním videohier so stúpajúcim vekom a kým vo veku 13–15 rokov respondenti deklarovali, že hrali videohry 11 hodín týždenne, vo veku 16–18 rokov 10 hodín týždenne a v súčasnosti na univerzite (vo veku 18–21) 6,6 hodín týždenne. Podobnú klesajúcu tendenciu uvádzali i respondenti a respondentky z Midwesterskej univerzity výskumu Andersona a Dillovej (2000). V tomto výskume však boli na rozdiel od predchádzajúcich zahrnutí i chlapci i dievčatá (78 chlapcov a 149 dievčat). Respondenti/ky tvrdili, že ako 13 až 14-roční hrávali videohry priemerne 5,45 hodín týždenne, ako 15 až 16-roční 3,69 hodín týždenne, ako 17 až 18-roční 2,68 hodín týždenne, a napokon ako študenti/ky univerzity 2,14 hodín týždenne. Samozrejme na tomto trende sa môže spolupodieľať viacero faktorov ako napríklad subjektívne skreslenia pri posudzovaní, rôzna miera rozšírenia videohier počas jednotlivých období v minulosti človeka, vývinové hľadisko v ontogenéze človeka a s ním súvisiaca preferencia a čas na takéto aktivity, či mnohé ďalšie.

Videohry sú pomerne rozšírené a mnohí mladí ľudia pri nich trávia až neúmerne množstvo času. Okrem toho však pútajú pozornosť laikov i odborníkov najmä pre svoj obsah. Neopomenuteľný fakt, ktorý súvisí s témou hrania videohier je teda i ten, že producenti často zobrazujú v jednotlivých videohrách agresiu a násilie. Mnohé otázky a diskusie, ktoré táto skutočnosť podnietila, súviseli s mierou rozšírenia práve takýchto žánrov medzi hráčmi a hráčkami, medzi mladými konzumentmi videohier. Napríklad Buchmanová a Funková (1996) zistili, že viac než polovica 10 až 14-ročných chlapcov (n = 900) a dievčat (n = 484) z midwesternských škôl preferovala hry, kde hlavná aktivita bolo ľudské alebo fantazijné násilie. Podobne i Olsonová so spolupracovníkmi (2009) zistili, že v rámci ich respondentov (n = 536) a respondentiek (n = 520) z Pensylvánie a Južnej Karolíny vo veku od 11–16 rokov z tých, ktorí aktuálne hrali videohry, malo 48,8 % (67,9 % chlapcov a 29,2 % dievčat) najmenej jednu z 5 najčastejšie hraných hier z kategórie nevhodnej pre

ich vek. Najpopulárnejšou takouto videohrou bolo Grand Theft Auto a hrávalo ju 44 % chlapcov a 20 % dievčat.






I v rámci preferencie žánrov videohier existujú významné rodové rozdiely. Preferenciu k násilným hrám (najmä u chlapcov) potvrdil napríklad výskum Gentilea a kol. (2004), v rámci ktorého 14roční pubescenti/ky vyjadrovali preferenciu násilných videohier na stupnici od 1 do 10. 68 % chlapcov a 22 % dievčat si zvolilo hodnotenie hry od 6 a vyššie. Len 1 % chlapcov a 16 % dievčat preferovalo nenásilné videohry. Lemmens a Bushman (2006) zistili, že i holandskí a belgickí chlapci preferovali hranie prevažne násilných hier (79 % ku 21 %). Ich najobľúbenejšími hrami boli Grand Theft Auto, Counter Strike či Call of Duty. Anderson a Dillová (2000) vo svojom výskume zistili, že najobľúbenejšími videohrami ich univerzitných respondentov/tiek boli Super Mario Bros. (50 %), Tetris (43 %) a Mortal Kombat (27 %), pričom z perspektívy násilného obsahu je Tetris hra nenásilná, Super Mario Bros. zobrazuje animované násilie a Mortal Kombat podstatne realistickejšie násilie. Autori ďalej zistili, že len 21 % respondentov zaradilo svoje obľúbené hry do kategórie bojových. Ak by sa tam však zaradili i Mortal Kombat (niektorí ho zaradili k hrám športovým) či Super Mario Bros., percento bojových hier by stúplo. Tento výskum ilustruje dosť významný problém, ktorý v súvislosti s hodnotením miery násilnosti videohier existuje. Mnohí respondenti a respondentky hodnotia videohry, ktoré hrajú a obľubujú skrz svoju subjektívnu optiku, a teda i pomerne násilná hra môže byť nimi vnímaná ako nenásilná.

Vývoj násilných videohier a ich prijatie verejnosťou povzbudili produkciu takéhoto žánru, no rozšírenie násilných hier so sebou prinieslo i snahy o ich reguláciu. Tieto snahy sa najčastejšie odrážajú prostredníctvom zobrazovania symbolov ratingových systémov, ktoré reflektujú hodnotenie videohier podľa toho, či sú vhodné pre určitú vekovú skupinu a v konečnom dôsledku majú skôr charakter doporučení. Podobné klasifikačné systémy tiež existujú napríklad i v rámci snáh o reguláciu širších kontextových súvislostí, napr. regulácií filmov či televíznych relácií a v Českej republike sa touto problematikou zaoberá napr. Jiráček so spolupracovníkmi (napr. Jiráček, Köpplová, 2009).

V súvislostiach s reguláciou videohier bola v rokoch 1993–1994 vo Veľkej Británii založená Asociácia vydavateľov zábavného softvéru (ELSPA – Entertainment and Leisure-Software Publishers Association) a v USA Rada pre hodnotenie zábavného softvéru (ESRB – Entertainment Software Rating Board). Ich zriadenie bol obranný zárok zábavného priemyslu voči zavedeniu určitej formy legislatívy (zo strany amerického kongresu), ktorá by obmedzila produkciu a predaj videohier obsahujúcich násilie. V tom čase sa totiž najpredávanejšou videohrou v USA stala jedna z prvých skutočne násilných videohier – Mortal Kombat.









V Európe bol klasifikačný systém spustený prostredníctvom organizácie Celoeurópske informácie o hrách – PEGI (Pan-European Game Information) až v roku 2003. Jeho cieľom bolo poskytnúť rodičom informácie, na základe ktorých by sa mohli pri kupovaní videohier adekvátne rozhodnúť. Systém vekovej klasifikácie PEGI sa v súčasnosti používa v 30 krajinách Európy, pričom nahradil množstvo národných systémov. Je dostupný na internetovej stránke PEGI <http://www.pegi.info/sk/index/>, v rámci ktorej je možné vyhľadať si konkrétnu videohru a jej hodnotenie. Klasifikačné označenie PEGI by malo byť umiestnené i na prednej a zadnej strane obalu každej predávanej videohry. Nasledujúca tabuľka zobrazuje krátku charakteristiku jednotlivých vekových označení tak, ako ich pracovníci v rámci PEGI definujú a aplikujú.

Tab. 1 *Systém vekovej klasifikácie podľa organizácie PEGI*

 www.pegi.info	<p>Obsah hier s týmto označením sa považuje za vhodný pre všetky vekové kategórie. Akceptuje sa určitá úroveň násilia v komickom kontexte. Dieťa by si nemalo byť schopné spojiť postavu na obrazovke s postavami v reálnom svete, malo by ísť o úplnú fantáziu. Hra by nemala obsahovať žiadne zvuky alebo obrázky, ktoré môžu malé deti vyľakať alebo nastrašiť. Nemalo by byť počuť nadávky a nemali by sa v nej vyskytovať nahé scény, či narážky na sexuálnu aktivitu.</p>
 www.pegi.info	<p>Do tejto kategórie môžu byť zaradené všetky hry, ktoré by boli zvyčajne označené ako 3, ale obsahujú potenciálne strašidelné scény alebo zvuky. Môžu byť povolené niektoré scény s čiastočnou nahotou, ale nikdy nie v sexuálnom kontexte.</p>
 www.pegi.info	<p>V tejto vekovej kategórii môže byť dieťa vystavené násiliu jemne názornejšieho charakteru, pokiaľ stále smeruje k fantazijným postavám. Avšak, násilie voči postavám s ľudským výzorom alebo voči rozpoznateľným zvieratám nesmie byť názorné. Nahota môže byť zobrazená o trochu názornejšie. Všetky prípadné nadávky musia byť jemné a nesmú obsahovať sexuálne narážky.</p>
 www.pegi.info	<p>Táto klasifikácia sa aplikuje v prípade, že zobrazenie násilia (alebo sexuálnej aktivity) dosiahne štádium, ktoré vyzerá rovnako, ako by ho bolo možné očakávať v reálnom živote. Mladí ľudia v tejto vekovej kategórii by mali byť tiež schopní zvládnuť extrémnejšie nadávky, koncept užívania tabaku a drog, ako aj zobrazenie kriminálnych aktivít.</p>
 www.pegi.info	<p>Klasifikácia dospelých sa aplikuje, keď úroveň násilia dosiahne štádium, kedy ide o zobrazenie hrubého násilia a/alebo zahŕňa prvky špecifických typov násilia. Hrubé násilie sa definuje najzložitejšie, pretože v mnohých prípadoch môže byť veľmi subjektívne, ale všeobecne môže byť klasifikované ako také zobrazenia násilia, ktoré by u diváka vyvolali pocit dištancovania sa.</p>

Doplňujúce deskripty navyše indikujú hlavné dôvody, pre ktoré bola hra zaradená do konkrétnej vekovej klasifikácie. Ich podobu s krátkou charakteristikou uvádzame v tabuľke 2.

Tab. 2 *Doplňujúce deskripty videohier podľa organizácie PEGI*

	<p>Nadávky Hra obsahuje nevhodné slová</p>		<p>Hazardné hry Hry, ktoré nabádajú alebo vyučujú hazardné hry</p>
	<p>Diskriminácia Hra obsahuje zobrazenia alebo materiály, ktoré môžu nabádať k diskriminácii</p>		<p>Sex Hra zobrazuje nahotu a/alebo sexuálne správanie alebo sa zmieňuje o sexe</p>
	<p>Drogy Hra sa zmieňuje o drogách alebo zobrazuje užívanie drog</p>		<p>Násilie Hra obsahuje zobrazenia násilia</p>
	<p>Strach Hra môže byť strašidelná alebo môže vyľakať malé deti</p>		<p>Online Hru možno hrať on-line</p>

Napriek snahe zo strany výrobcov videohier o zavedenie určitých opatrení do väčšinou pre rodičov, resp. nehráčov nejasného virtuálneho sveta videohier, Funková so spolupracovníkmi (1999) poukázali na skutočnosť, že v Spojených štátoch existuje diskrepancia medzi tým, čo za násilné považuje herný priemysel a ich ratingová správa (ESRB) v porovnaní s verejnosťou. Napríklad hry zobrazujúce násilie skrz animované postavičky (napr. animované násilie videohry Super Mário Bros.), ktoré herný priemysel považuje za vhodný pre všetky vekové skupiny, bolo rodičmi a deťmi vnímané inak. Konzistentnosť vnímania miery násilia bola zistená skôr v krajných prípadoch, teda v prípadoch extrémneho alebo žiadneho násilia vo videohrách.

## Cieľ výskumu

Napriek tomu, že fenomén hrania videohier je už i na Slovensku pomerne dosť rozšírený, absentujú výskumy mapujúce stav u nás. Cieľom nášho výskumu bolo teda zistiť jednotlivé hráčske návyky týkajúce sa množstva času tráveného hraním videohier a preferencie videohier, resp. miery násilia vo videohrách medzi slovenskými stredoškolskými študentmi a študentkami. Rovnako nás zaujímalo, ako svoje najobľúbenejšie videohry vnímali chlapci a dievčatá a do akej miery korešpondovalo ich vnímanie násilia s hodnotením a klasifikáciou organizácie Celoeurópske informácie o hrách – PEGI.

## Respondenti a respondentky výskumu

Účastníci a účastníčky nášho výskumu boli stredoškoláci. Adolescentov/tky sme si vybrali najmä z dôvodu predpokladaného masívnejšieho zaujatia videohrami práve v tomto období (čo v zahraničí potvrdili mnohé výskumy spomínané vyššie) a tiež preto, že obdobie dospievania je senzitívnym obdobím na mnohé nepriaznivé vplyvy, obdobím ovplyvniteľnosti či obdobím „skúšania nového“ bez uvedomovania si potenciálnych následkov (Macek, 1999).

Respondentmi nášho výskumu bolo 217 študentiek a študentov 2. a 3. ročníkov stredných škôl 2 krajských miest – Prešova a Košíc. Výskumnú vzorku tvorilo 104 (48 %) chlapcov a 113 dievčat (52 %). Zastúpenie jednotlivých škôl bolo nasledovné, študenti/tky gymnázia tvorili 26,7 %, obchodných akadémií 25,5 %, strednej odbornej školy 23 % a učilištia 14,7 %, pričom zastúpenie typov škôl približne zodpovedá celkovému rozloženiu v populácii. Priemerný vek našich respondentov/tiek bol 16,9 rokov (SD = 0,58), vekové rozpätie sa pohybovalo od 16 do 20 rokov. Respondenti/tky sa výskumu zúčastnili dobrovoľne a zber dát prebiehal anonymne.

## Metódy zisťovania jednotlivých premenných

Jednotlivé údaje sme od našich respondentov získavali prostredníctvom nami skonštruovaného Dotazníka o hraní videohier. Pri jeho tvorbe sme sa inšpirovali dotazníkmi, ktoré vo svojom výskume použili Anderson a Dill (2000) a Vaculík (1999). Účastníčky a účastníci výskumu boli prostredníctvom dotazníka požiadaní o uvedenie 2 najobľúbenejších

videohier. Následne mali odhadnúť počet hodín strávených hraním prvej a druhej obľúbenej videohry za týždeň teraz a v minulosti. Prostredníctvom 4 bodovej posudzovacej škály (doplnenej slovnými kotvami od vôbec až po veľmi) mali ďalej určiť, do akej miery má daná hra násilný obsah a grafiku a do akej miery je daná hra najlepšie opísateľná prostredníctvom 15 kategórií: vzdelávacia, rozvíjajúca schopnosti a zručnosti, fantastická, simulujúca realitu, strategická, dobrodružná, akčná, bojovná (prostredníctvom zbraní, resp. bez nich), kartová, súťažná, športová, pretekárska, s možnosťami postupovať do vyšších levelov, hraná prostredníctvom skupiny viacerých hráčov (teda online na sieti).

Súčasťou dotazníka bola i požiadavka zhodnotenia frekvencie a intenzity hrania videohier všeobecne. Respondenti a respondentky si v prípade posúdenia frekvencie (ako často hrajú videohry) vyberali zo 4 možností: 1× za mesiac a menej, 1× za týždeň, 3–4× za týždeň a denne. Intenzita súvisela s trvaním 1 hracieho sedenia. V tomto prípade si chlapci a dievčatá volili z 5 možností: do 1/2 hodiny, 1/2–1 hodina, 1–2 hodiny, 3–4 hodiny a 4 a viac hodín.

## Výsledky

### Rozšírenie hrania videohier u stredoškôľakov/čok

Z 217 respondentov/tiek uviedlo, že nehrá videohry 28 (12,9 %) z nich, z toho 23 dievčat a 5 chlapcov. Zo 189 respondentov a respondentiek uviedlo len 1 najobľúbenejšiu videohru 13 chlapcov a 21 dievčat. Obe najobľúbenejšie hry uviedlo 86 chlapcov a 69 dievčat.

### Porovnanie súčasnej miery hrania videohier s minulosťou

Respondenti a respondentky mali ďalej odhadnúť koľko času trávia hraním svojich obľúbených videohier dnes a koľko času im venovali v minulosti. V oboch prípadoch bola uvádzaná miera hrania obľúbených videohier štatisticky významne intenzívnejšia v minulosti v porovnaní so súčasným hraním (HRA1muži:  $Z = -2,04$ ,  $p < 0,05$ , HRA2muži:  $Z = -4,6$ ,  $p < 0,001$ , HRA1ženy:  $Z = -5,15$ ,  $p < 0,001$ , HRA2ženy:  $Z = -3,66$ ,  $p < 0,001$ ).

Chlapci uvádzali, že hrali svoju prvú najobľúbenejšiu videohru priemerne 10,7 hod. týždenne (SD = 10,9), kým v minulosti to bolo 13,3 hod. týždenne (SD = 11,7). Druhú najobľúbenejšiu videohru hrali 6,04 hod. týždenne (SD = 9,63), pričom v minulosti to bolo 10,9 hod. týždenne (SD = 11,7). Prvú najobľúbenejšiu videohru hrali dievčatá priemerne 1,08 hod. týždenne (SD = 2,6), pričom v minulosti uviedli, že to bolo priemerne 4,8 hod. týždenne (SD = 8,4). Svoju druhú najobľúbenejšiu videohru hrali 1,6 hod. týždenne (SD = 5,04), kým v minulosti to bolo priemerne 3,03 hod. týždenne (SD = 6,56).

### Frekvencia a intenzita hrania videohier u chlapcov a dievčat

Vzhľadom k tomu, že množstvo času tráveného hraním 2 najobľúbenejších hier nemusí úplne korešpondovať s celkovým množstvom času tráveným pri videohrách zisťovali sme, aká je frekvencia a intenzita hrania videohier všeobecne. Najčastejšou frekvenciou hrania uvádzanou chlapcami bol variant 3–4× za týždeň (36,4 % hráčov), ďalej denne (26,3 % hráčov) a 1× za týždeň (23,2 % hráčov). 1× za mesiac a menej hrá videohry 14,1 % respondentov. Dievčatá uvádzali ako najčastejší variant hranie 1× za mesiac a menej (60 % hráčok) a 1× za týždeň (25,6 % hráčok). 3–4× za týždeň a denne hrá

videohry len niekoľko málo respondentiek. Chlapci teda hrali videohry významne častejšie než dievčatá ( $\chi^2 = 55,59$ ,  $df = 3$ ,  $p < 0,001$ ). Frekvenciu hrania videohier podľa rodu zobrazuje nasledujúca tabuľka 3.

Tab. 3 Frekvenciu hrania videohier podľa rodu (v percentách)

	Frekvencia hrania	1× za mesiac a menej	1× za týždeň	3–4× za týždeň	Denne	Spolu
Rod	muž	14,1 %	23,2 %	36,4 %	26,3 %	
	žena	60 %	25,6 %	6,6 %	7,8 %	
Spolu						N = 189

Čo sa týka intenzity, chlapci najčastejšie uvádzali dĺžku jedného hracieho sedenia 1–2 hod. (37,4 % hráčov) a 1/2–1 hod. (21,2 %), dievčatá do 1/2 hod. (54,4 %), resp. 1/2–1 hod. (30 %). Chlapci teda vo väčšej miere ako dievčatá uprednostňovali dlhšiu dobu jedného svojho hracieho sedenia ( $\chi^2 = 69,29$ ,  $df = 5$ ,  $p < 0,001$ ). Priemerné trvania 1 hracieho sedenia uvádzame v tabuľke 4.

Tab. 4 Dĺžka trvania 1 hracieho sedenia podľa rodu (v percentách)

	Trvanie 1 „hráčskeho sedenia“	do 1/2 hod.	1/2–1 hod.	1–2 hod.	2–3 hod.	3–4 hod.	4 a viac hod.	Spolu
Rod	muž	8 %	21,2 %	37,4 %	18,2 %	7,1 %	8,1 %	
	žena	54,4 %	30 %	12,2 %	2,2 %		1,1 %	
Spolu								N = 189

Následne sme podobne ako Vaculík (1999) vo svojom výskume rozdelili respondentov a respondentky na základe 2 kritérií z Dotazníka hrania videohier (frekvencie hrania a priemernej dĺžky 1 hracieho sedenia) do 4 skupín:

Nehráči: do tejto skupiny sme zaradili respondentov/tky, ktorí videohry nehrajú.

Sviatoční hráči: títo respondenti hrávajú videohry 1× za mesiac a menej, pričom dĺžka trvania 1 hracieho sedenia je neobmedzená. Ako ukazuje tabuľka 5, dĺžka 1 hracieho sedenia sa najčastejšie pohybuje do 1/2 hod., resp. hodiny.

Umiernení hráči: sem sme zaradili respondentov/tky, ktorí hrajú videohry 1× za týždeň neobmedzene dlho (najčastejšie do 2 hod.) a 3–4× za týždeň maximálne hodinu.

Náruživí hráči: do tejto skupiny patria respondenti/tky hrajúci videohry 3–4× týždenne viac ako hodinu, prípadne každý deň.

V tabuľke 5 sú uvedené absolútne početnosti hráčov/čiek rozdelených podľa frekvencie a dĺžky 1 hracieho sedenia.

Tab. 5 Absolútne početnosti hráčov/čiek rozdelených podľa frekvencie a dĺžky hrania

		Frekvencia hrania					Spolu
		Nehráč	1× za mesiac a menej	1× za týždeň	3–4× za týždeň	Denne	
Trvanie 1 „hráčskeho sedenia“	Nehráč	28					28
	do 1/2 hod.		43	10	2	2	57
	1/2–1 hod.		17	15	10	6	48
	1–2 hod.		6	15	19	8	48
	2–3 hod.		2	3	7	8	20
	3–4 hod.			2	3	2	7
	4 a viac hod.			1	1	7	9
Spolu		28	68	46	42	33	217

Z pohľadu rodového zastúpenia v jednotlivých hráčskych skupinách sme zistili, že väčšie zastúpenie v skupine nehráčov a sviatočných hráčov mali dievčatá, v skupine náruživých hráčov bolo podstatne viac chlapcov. V skupine umiernených hráčov bolo zastúpenie oboch rodov približne rovnaké ( $\chi^2 = 69,98$ ,  $df = 3$ ,  $p < 0,001$ ).

Tab. 6 Početnosti hráčov a hráčok v jednotlivých skupinách

		Absolútne početnosti	Relatívne početnosti
Nehráči	Chlapci	5	28
	Dievčatá	23	
Sviatoční hráči	Chlapci	14	68
	Dievčatá	54	
Umiernení hráči	Chlapci	30	58
	Dievčatá	28	
Náruživí hráči	Chlapci	55	63
	Dievčatá	8	

### Preferencie videohier u chlapcov a dievčat

Čo sa týka preferencie videohier, z celkového počtu 92 videohier, ktoré respondenti/čky uviedli ako svoju najobľúbenejšiu, resp. ako svoju druhú najobľúbenejšiu videohru, najčastejšie spomínanými hrami boli Solitiare (uviedlo ju 16,9 % respondentov/tiek), Need for speed a Counter strike (po 13,8 % respondentov/tiek), FIFA (12,7 % respondentov/tiek), Grand Theft Auto (10 % respondentov/tiek) a The Sims (8,5 % respondentov/tiek).

U dievčat a u chlapcov však bolo poradie najobľúbenejších hier rôzne ( $\chi^2 = 143,03$ ,  $df = 58$ ,  $p < 0,001$ ). Dievčatá uvádzali ako najobľúbenejšie videohry: Solitiare (32,2 % hráčok), The Sims (16,6 % hráčok), Crash bendicoot (8,8 % hráčok) a Super Mario Bros. a Need for speed (po 7,7 % hráčok). Chlapci uvádzali ako najobľúbenejšie videohry: FIFA a Counter Strike (po 23,2 % hráčov), Need for speed



(19,2 % hráčov), Grand theft auto (14,1 % hráčov), NHL (10,1 % hráčov) a Mafia (9,1 % hráčov).

### Subjektívne vnímanie najčastejšie preferovanejších videohier

V našom výskume nás ďalej zaujímalo, do akej miery vnímali chlapci a dievčatá mieru násilného obsahu a grafiky (na 4 bodovej škále) svojich najobľúbenejších videohier a do akej miery to korešpondovalo s tým, čo za násilné považuje PEGI. Vzhľadom k veľkej rozmanitosti uvedených videohier sme sa zamerali len na tie, ktoré boli spomenuté najčastejšie.











Videohry, ktoré mali podľa našich respondentov/tiek najnásilnejší obsah boli Mafia, Counter Strike a GTA. Najnásilnejšiu grafiku mali hry Mafia, GTA a Counter Strike, Napriek tomu, že rozdiely medzi videohrami GTA a Counter Strike boli pomerne malé, PEGI diferencuje tieto násilné videohry. Kým Mafia a GTA sú kvôli svojmu obsahu nevhodné pre chlapcov a dievčatá mladších ako 18 rokov, vekové obmedzenie hry Counter Strike je nižšie.














Hry simulujúce športové zápasy FIFA a NHL boli vnímané ako rôzne násilné, no relatívne korešpondovali s hodnotením PEGI. Vzhľadom k tomu, že existujú rôzne verzie hier a len málo respondentov/tiek uviedlo celý a presný názov, je ťažké posúdiť, či diskrepancia vznikla kvôli rozdielom vo vnímaní (medzi hráčmi/kami a PEGI) alebo kvôli preferovaniu menšej násilnej verzie videohry. Podobná situácia sa vyskytla i v prípade hier Need For Speed a The Sims. Existujú rôzne verzie týchto videohier a bolo preto ťažké posúdiť rozdiely vo vnímaní násilia medzi hráčmi/kami a ratingovou organizáciou.

Ďalej sme nezistili rozdiely pri vnímaní fantazijného násilia vo videohrách Super Mário Bros. a Crash Bandicoot medzi našimi respondentmi/kami a hodnotením PEGI. Obe videohry boli chlapcami a dievčatami vnímané ako nenásilné. Dokonca hru Super Mário Bros. vnímali všetci zhodne ako nenásilnú.

Bližšie informácie týkajúce sa miery násilia v obľúbených videohrách vnímaných respondentmi/kami a k nim korešpondujúcu PEGI klasifikáciu uvádzame v tabuľke 7.

Tab. 7 Vnímanie miery násilia obľúbených hier respondentmi/kami a PEGI klasifikácia vekových obmedzení reflektujúca obsah videohier

Názov videohry	Posúdenie násilnosti obsahu (O) a grafiky (G) videohry	PEGI klasifikácia	
Solitaire	O: M = 1,12, SD = 0,34 G: M = 1,03, SD = 0,18		
Need For Speed	O: M = 1,38, SD = 0,64 G: M = 1,23, SD = 0,65		     
Counter Strike	O: M = 2,69, SD = 1,09 G: M = 2,54, SD = 0,99		

Názov videohry	Posúdenie násilnosti obsahu (O) a grafiky (G) videohry	PEGI klasifikácia	
FIFA	O: M = 1,29, SD = 0,69 G: M = 1,25, SD = 0,67	 www.pegi.info	
NHL	O: M = 1,6, SD = 0,7 G: M = 1,3, SD = 0,43	 www.pegi.info	 www.pegi.info
Grand Theft Auto	O: M = 2,58, SD = 1,07 G: M = 2,74, SD = 1,04	 www.pegi.info	
The Sims	O: M = 1,06, SD = 0,25 G: M = 1, SD = 0	 www.pegi.info	 www.pegi.info
Crash bandicoot	O: M = 1,11, SD = 0,33 G: M = 1,22, SD = 0,44	 www.pegi.info	
Super Mário Bros.	O: M = 1, SD = 0 G: M = 1, SD = 0	 www.pegi.info	 www.pegi.info
Mafia	O: M = 3,27, SD = 0,79 G: M = 2,91, SD = 0,83	 www.pegi.info	

V rámci výskumu sme tiež zisťovali, do akej miery prisudzovali chlapci a dievčatá svojim obľúbeným videohram jednotlivé kategórie (tiež na 4 bodovej škále), resp. podľa ktorých kategórii najčastejšie opisovali svoje obľúbené videohry. Zistili sme, že okrem korešpondujúcich kategórii sa vyskytli i niektoré zaujímavé. Všetky násilné hry (Mafia, Grand Theft Auto, Counter Strike) opísali chlapci a dievčatá i prostredníctvom kategórie – hra simulujúca realitu. Ako hry simulujúce realitu boli vnímané i športové simulácie FIFA a HNL, ako aj The Sims či Need For Speed. Hry vnímané ako simulujúce realitu boli s výnimkou 2 násilných hier (Mafie a GTA) vnímané i ako hry rozvíjajúce schopnosti. Hra The Sims bola vnímaná i ako fantastická i ako simulujúca realitu. Hry s „fantazijným násilím“ Crash Bandicoot a Super Mário boli vnímané napríklad aj ako strategické.

Jednotlivé kategórie, prostredníctvom ktorých chlapci a dievčatá najčastejšie posudzovali svoje najobľúbenejšie videohry spolu s krátkou charakteristikou videohry uvádzame v tabuľke 8.

Tab. 8 Najobľúbenejšie videohry a ich vnímanie respondentmi/kami

Názov videohry	Krátka charakteristika	Posúdenie videohier prostredníctvom kategórií
Solitaire	Je kartová videohra, ktorej cieľom je definovanými pravidlami postupne rozdeliť žolíkové karty podľa farieb zostupne.	Kartová (M = 3,83, SD = 0,59) Súťažná (M = 2,67, SD = 1,27) Strategická (M = 2,59, SD = 1,04) Rozvíjajúca schopnosti (M = 2,25, SD = 0,8)
Need for speed (NFS)	Hru tvorí séria pretekárskych videohier. Súčasné verzie zobrazujú preteky prepracovaných áut rôznych značiek, ale i naháňačky s políciou či súperenie s inými „auto gangmi“.	Pretekárska (M = 3,76, SD = 0,52) S levelmi (M = 3,5, SD = 0,82) Súťažná (M = 2,84, SD = 1,14) Simulujúca realitu (M = 2,73, SD = 1,04) Športová (M = 2,64, SD = 1,19) S viacerými hráčmi (M = 2,44, SD = 1,23) Rozvíjajúca schopnosti (M = 2,42, SD = 0,94) Akčná (M = 2,08, SD = 1,11)
Counter strike (CS)	Hra spočíva v rozdelení hráčov na policajtov a teroristov, ktorí sa v určitom časovom limite a v závislosti od mapy snažia plniť nejakú úlohu (položenie/deaktivovanie bomby, záchrana rukojemníkov atď.). Ak ju splnia, vyhrajú kolo. Druhý spôsob ukončenia je, keď členovia jedného tímu zabijú všetkých členov druhého tímu. Existujú rôzne modifikácie hry napr. s tzv. „experience systém“, kedy hráč/ka získava zabíjaním skúsenosti a tým zvyšuje svoju úroveň. Tzv. „cheaty“ (podvádzanie) zas umožňujú vidieť cez steny, vidieť, kde sa nepriateľ pozerá, dávajú veľkú rýchlosť a pod.	Hraná s viacerými hráčmi (M = 3,71, SD = 0,86) Bojovná so zbraňami (M = 3,67, SD = 0,87) Akčná (M = 3,58, SD = 0,88) Simulujúca realitu (M = 2,69, SD = 0,88) Rozvíjajúca schopnosti (M = 2,15, SD = 1,05),
FIFA, NHL	Tieto hry predstavujú reálne futbalové (FIFA – Fédération Internatioanale de Football Association), resp. hokejové (The National Hockey League – NHL) tímy a súťaže, ktoré si hráč/ka môže zvoliť. Jednotlivé verzie môžu obsahovať rôzne násilné spôsoby hry pri obrane či útoku, resp. interakcie s protihráčmi v prípade faulov. Cieľom hry je vyhrať, resp. postúpiť do vyššieho kola, do finále.	FIFA: Športová (M = 3,83, SD = 0,58) Súťažná (M = 3,56, SD = 0,94) Simulujúca realitu (M = 2,91, SD = 1,08) S viacerými hráčmi (M = 2,78, SD = 1,08) S levelmi (M = 2,74, SD = 1,1) Rozvíjajúca schopnosti (M = 2,56, SD = 1,04) Strategická (M = 2,3, SD = 1,22) NHL: Športová (M = 3,89, SD = 0,33) S viacerými hráčmi (M = 3,44, SD = 1,13) Súťažná (M = 3,22, SD = 1,3) S levelmi (M = 3,11, SD = 1,27) Rozvíjajúca schopnosti (M = 2,67, SD = 0,87) Simulujúca realitu (M = 2,6, SD = 1,26)

Názov videohry	Krátka charakteristika	Posúdenie videohier prostredníctvom kategórii
Grand Theft Auto (GTA)	Hra zobrazuje život gangstra vo veľkom meste riadenom organizovaným zločinom a mafiou. Počas príbehovej línie hráč/ka plní jednotlivé misie. Prostredníctvom bankových lúpeží, atentátov, taxikárskych i pasáckych misií si môže zarobiť peniaze či zvyšovať postavenie a moc v podsvetí.	Akčná (M = 3,37, SD = 0,76) Bojovná so zbraňami (M = 3,05, SD = 0,97) Bojovná bez zbraní (M = 3, SD = 0,94) S levelmi (M = 2,95, SD = 1,13) Simulujúca realitu (M = 2,84, SD = 0,83) Pretekárska (M = 2,37, SD = 1,01) Dobrodružná (M = 2,31, SD = 0,94)
The Sims	Je hra simulujúca život, pričom nemá definovaný koniec. Hráč/ka kontroluje svojich členov rodiny v rôznych aktivitách a vzťahoch podobných skutočnému životu, a tak kreuje ďalšie dianie v hre.	Simulujúca realitu (M = 3,6, SD = 0,91) Rozvíjajúca schopnosti (M = 2, SD = 0,92) Fantastická (M = 1,94, SD = 1,12) Vzdelávacia (M = 1,93, SD = 0,96)
Crash bandicoot, Super Mário Bros.	Ide o animované platformové videohry. V oboch sa hlavný hrdinovia Crash bandicoot a Super Mário pokúšajú zdolávať jednotlivé úrovne, levely hry, pričom zbierajú rôzne body a benefity a snažia sa vyhnúť či zničiť „nepriateľov“, ktorí sa im postavia do cesty. Disponujú rôznymi pohybmi ako skoky či otočky, resp. ohnivými guľami (Super Mário), ktorými môžu rôzne kreslené kreatúry ničiť.	Crash bandicoot: S levelmi (M = 3,5, SD = 1,07) Rozvíjajúca schopnosti (M = 2,67, SD = 0,87) Fantastická (M = 2,67, SD = 1) Súťažná (M = 2,62, SD = 1,19) Dobrodružná (M = 2,37, SD = 1,06) Strategická (M = 2,11, SD = 1,05) Super Mário Bros.: S levelmi (M = 3,78, SD = 0,67) Dobrodružná (M = 2,55, SD = 1,01) Fantastická (M = 2,44, SD = 1,13) Strategická (M = 2,11, SD = 0,93)
Mafia	Hra zobrazuje príbeh odohrávajúci sa v 30. rokoch vo fiktívnom americkom meste Lost Heaven. Hlavný hrdina Thomas (Tommy) Angelo sa nechtiac a zapletie do organizovaného zločinu ako šofér pre mafiánsku rodinu Dona Salieriho. Plnením úloh sa stáva čoraz dôležitejším členom tejto rodiny. Rozčarovaný zo svojho života sa kontaktuje s detektívom Normanom, ktorému rozpovie svoj príbeh a žiada ochranu svedkov.	Bojovná so zbraňami (M = 3,9, SD = 0,32) Akčná (M = 3,8, SD = 0,63) Simulujúca realitu (M = 3,54, SD = 0,93) S levelmi (M = 3,5, SD = 0,97) Pretekárska (M = 2,9, SD = 1,2) Dobrodružná (M = 2,6, SD = 1,35) Bojovná bez zbraní (M = 2,5, SD = 1,43) Strategická (M = 2,27, SD = 1,27)

## Subjektívne vnímanie miery násilia obľúbených videohier

V našom výskume nás zaujímali i celkové rodové rozdiely týkajúce sa preferovania násilných videohier, pričom sme zistili, že videohry s „častočne“ násilným obsahom preferovalo 22,2 % chlapcov a 13,8 % dievčat, s „pomerne dost“ až „veľmi“ násilným obsahom 37,3 % chlapcov a 6,9 % dievčat. Videohry s „častočne“ násilnou grafikou preferovalo 22,2 % chlapcov a 7,5 % dievčat, s „pomerne dost“ až „veľmi“ násilnou grafikou 29,2 % chlapcov a 6,9 % dievčat.

Chlapci posúdili obsah i grafiku prvej (obsah:  $U = 2389,5$ ,  $p < 0,001$ , grafika:  $U = 2635,5$ ,  $p < 0,001$ ) i druhej (obsah:  $U = 1811,5$ ,  $p < 0,001$ , grafika:  $U = 2130$ ,  $p < 0,001$ ) najobľúbenejšej videohry ako násilnejšie.

V nasledujúcich tabuľkách 9 a 10 uvádzame posúdenia násilnosti najobľúbenejších videohier respondentmi/kami.

Tab. 9 Miera násilnosti obsahu a grafiky prvej najobľúbenejšej videohry v súvislosti s rodom

	Obsah			Grafika		
	Chlapci (N = 99)	Dievčatá (N = 90)	Spolu	Chlapci (N = 99)	Dievčatá (N = 90)	Spolu
Vôbec	19,6 %	37,6 %	57,2 %	23,3 %	40,2 %	63,5 %
Častočne	11,6 %	6,9 %	18,5 %	14,8 %	4,2 %	19 %
Pomerne dost'	13,8 %	2,6 %	16,4 %	9,5 %	2,6 %	12,1 %
Veľmi	7,4 %	0,5 %	7,9 %	4,8 %	0,5 %	5,3 %
Spolu			N = 189			N = 189

Tab. 10 Miera násilnosti obsahu a grafiky druhej najobľúbenejšej videohry v súvislosti s rodom

	Obsah			Grafika		
	Chlapci (N = 86)	Dievčatá (N = 69)	Spolu	Chlapci (N = 86)	Dievčatá (N = 69)	Spolu
Vôbec	24,5 %	35,5 %	60 %	29,7 %	34,8 %	64,5 %
Častočne	12,2 %	5,8 %	18 %	8,4 %	6,4 %	14,8 %
Pomerne dost'	6,5 %	1,9 %	8,4 % 3	7,1 %	1,3 % 2	8,4 %
Veľmi	12,3 %	1,3 %	13,6%	10,3 %	1,9 %	12,2 %
Spolu			N = 155			N = 155

## Diskusia a záver

V našom výskume sme sa zamerali na stredoškolských študentov/tyky, s cieľom zistiť mieru rozšírenia hrania videohier a preferencie týkajúce sa konkrétnych videohier, resp. preferencie násilného žánru. Tiež nás zaujímalo, či vnímanie násilia vo videohrách korešponduje s tým, ako videohru hodnotí samoregulačná organizácia herného priemyslu PEGI.

Zistili sme, že väčšina chlapcov a dievčat nášho výskumu trávi svoj voľný čas hraním videohier, pričom len necelých 13 % videohry nehráva. Tiež sme zistili, že chlapci hrali videohry častejšie ako dievčatá, uprednostňovali dlhšie hracie sedenia a násilnejšie

žánre videohier. V našom výskume sme teda potvrdili závery výskumov uvedených v teoretickej časti týkajúcich sa rodových rozdielov v hráčskych návykoch (množstve času tráveného hraním a preferencií násilných žánrov videohier). Zistili sme však i to, že počet respondentov/tiek, ktorí videohry nehrajú a tiež frekvencia a intenzita hrania je v porovnaní s českým výskumom Vaculíka (1999) spred 10 rokov (najmä u chlapcov) podstatne vyššia, čo môže podporovať predpoklad stúpajúceho trendu hrania videohier v populácii (Gentile, Anderson, 2003; Gentile, Walsh, 2002). Zaujímavé bolo i zistenie, že napriek rodovým rozdielom bolo v skupine umiernených hráčov/čok (hrajúcich videohry 1× za týždeň neobmedzene dlho, najčastejšie však do 2 hodín až 3–4× za týždeň maximálne hodinu) zastúpenie chlapcov a dievčat približne rovnaké, čo môže súvisieť s tendenciou, ktorú zdôraznili napríklad Funková a kol. (1997) a teda, že medzirodové rozdiely sa v hráčskych návykoch postupne stierajú.

Ďalej sme tiež potvrdili trend klesania množstva času tráveného hraním so stúpajúcim vekom pri retrospektívnom posúdení toho, koľko času venovali chlapci a dievčatá svojim najobľúbenejším videohrám teraz a v minulosti. Ako sme však už spomenuli, na tomto trende sa môže spolupodieľať viacero faktorov od ontogenetického hľadiska (a teda najintenzívnejšími konzumentmi videohier sú pubescenti/tky) až k celospoločenským zmenám (produkcia jednotlivých žánrov videohier a najmä prístup k nim) a na potvrdenie toho, v ktorom období hrávajú ľudia videohry najviac, by boli potrebné iné typy výskumov.

Naš výskum potvrdil i relatívnu korešpondenciu pri vnímaní miery násilia vo videohrách medzi respondentmi/kami a PEGI. Jednotlivé nedostatky však vyplynuli z nepresných, resp. nekonkrétnych pomenovaní obľúbených videohier zo strany respondentov/tiek výskumu. Vzhľadom k tomu, že existujú rôzne verzie a s rôznou mierou násilia, sú naše zistenia korešpondencie vo vnímaní násilia v obľúbených videohrách medzi hráčmi/kami a PEGI len orientačné.

Násilné žánre videohier sú relatívne rozšírené i medzi slovenskými respondentmi/kami. Podľa PEGI 2 z 10 najobľúbenejších videohier našich respondentov/tiek neboli kvôli svojmu obsahu vhodné pre jedincov mladších ako 18 rokov a 6 z 10 obsahovali deskriptor výskytu násilia. 37,3 % chlapcov a 6,9 % dievčat uviedlo, že preferujú videohry, ktoré vnímajú ako hry s pomerne dosť až veľmi násilným obsahom a 29,2 % chlapcov a 6,9 % dievčat, že preferujú videohry, ktoré vnímajú ako hry s pomerne dosť až veľmi násilnou grafikou.

V našom výskume sme preferenciu násilných žánrov videohier zisťovali prostredníctvom subjektívnych posúdení miery násilia preferovaných, obľúbených videohier, z čoho môžu vyplývať i isté skreslenia. Posúdenie miery násilia obľúbených videohier mohlo byť ovplyvnené napr. tendenciou k sociálne žiaducim odpovediam, čo následne reflektovali naši respondenti a respondentky vo svojich odpovediach. Kým dievčatá sa mohli domnievať, že takéto preferencie sa u nich „nepredpokladajú“, u chlapcov (ktorým sa hranie násilných hier viac toleruje) mohla zaväziť tendencia „prikrášliť“ si mieru násilia pred ostatnými (Funk, Buchman, 1996). Na subjektívnom vnímaní miery násilia sa mohla podieľať i desenzitizácia voči násiliu. Ďalšie výskumy v tejto oblasti by mali byť preto vedené práve s ohľadom na tieto úskalia. Desenzitizácia voči násiliu vzniká dlhodobejším kontaktom s násilnými videohrami (Anderson, Dill, 2000) a je preto možné, že posúdenie miery násilia vo videohre v závislosti od dĺžky hrania, resp. i inými posudzovateľmi napríklad nehráčmi či expertmi na problematiku násilia a agresie, by mohlo byť kompenzáciou istých skreslení. Naš výskum potvrdil mnohé závery predchádzajúcich zahraničných

výskumov, no predsa len bol limitovaný respondentmi/kami pochádzajúcimi z 2 krajských miest východného Slovenska. Ďalšie výskumy by mohli podať komplexnejší obraz týkajúci sa fenoménu hrania videohier na Slovensku.

Dôležité je poznamenať, že napriek tomu, že videohry sa na Slovensku objavili až v 90. rokoch (po otvorení hraníc), fenomén hrania (násilných) videohier sa vo veľkej miere týka i slovenských adolescentov/tiek. Videohry sú teda vysoko aktuálnou témou, ktorou je potrebné sa zaoberať. Tendencie, ktoré sa v súvislosti s hraním videohier objavujú, poukazujú napríklad na nárast množstva času stráveného hraním videohier. Faktor času je pritom jedným z indikátorov možného vzniku závislosti (napr. Gentile, 2009). I preferencia násilných žánrov môže predstavovať potenciálne nebezpečný rozmer hrania videohier. Výskumy z krajín s dlhšou históriou hrania videohier naznačujú, že bez ohľadu na množstvo času, i krátkodobé vystavenie násiliu vo videohrách môže mať negatívne dôsledky na prežívanie či správanie hráča/ky (napr. Anderson, Dill, 2000; Gentile a kol., 2004; Olson a kol., 2009). Relatívna korešpondencia vo vnímaní miery násilnosti medzi hráčmi/kami videohier a ratingovým systémom na jednej strane podnecuje k osvete týkajúcej sa tohto systému najmä u rodičov, učiteľov, či iných ľudí kompetentných ovplyvniť hráčske návyky detských, pubescentných či adolescentných hráčov a hráčok. Na druhej strane akákoľvek diskrepancia medzi ratingovým systémom a subjektívnym hodnotením nabáda k obozretnosti. Miera citlivosti na agresiu či násilie môže byť napríklad pod vplyvom ich dlhodobého pôsobenia, zmenená. Bagatelizovanie násillia môže byť ukazovateľom procesu zmien, ktoré sa môžu v súvislosti s vnímaním toho, čo agresia a násilie je a čo „ešte“ nie, udiať ako na úrovni jednotlivca, tak i na úrovni spoločnosti.

---

## LITERATÚRA

- Anderson, C., Dill, K. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 4, 772–790.
- Brady, S. S., Matthews, K. A. (2006). Effects of media violence on health-related outcomes among young men. *Pediatrics and Adolescent Medicine*, 4, 341–347.
- Buchman, D. D., Funk, J. B. (1996). Video and computer games in the '90s: Children's time commitment and game preference. *Children Today*, 1, 12–15.
- Cummings, H. M., Vandewater, E. A. (2007). Relation of adolescent video game play to time spent in other activities. *Archives of Pediatrics Adolescent Medicine*, 7, 684–689.
- Gentile, D. A., Anderson, C. A. (2003). Violent video games: The newest media violence hazard. In D. A. Gentile (Ed.), *Media violence and children*. Westport, CT: Praeger Publishing.
- Gentile, D. A., Lynch, P. L., Linder, J. R., Walsh, D. A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of Adolescence*, 1, 5–22.
- Gentile, D. A., Walsh, D. A. (2002). A normative study of family media habits. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 2, 157–178.
- Funk, J. B., Buchman, D. D. (1996). Children's perceptions of gender differences in social approval for playing electronic games. *Sex Roles*, 3–4, 219–231.
- Funk, J. B., Germann, J. N., Buchman, D. D. (1997). Children and electronic games in the United States. *Trends in Communication*, 2, 111–126.
- Funk, J. B., Flores, G., Buchman, D. D., Germann, J. N. (1999). Rating electronic games: Violence is in the eye of the beholder. *Youth and Society*, 3, 283–312.
- Gentile, D. A. (2009). Pathological Video Game Use among Youth 8 to 18: A National Study. *Psychological Science*, 5, 594–602.
- Jiráková, J., Köpplová, B. (2009). *Masová média*. Praha: Portál.

- Macek, P. (1999). *Adolescence*. Praha: Portál.
- Lemmens, J. S., Bushman, B. J., Konijn, E. A. (2006). The appeal of violent video games to lower educated aggressive adolescent boys from two countries. *CyberPsychology and Behavior*, 5, 638–641.
- Olson, C. K., Kutner, L. A., Baer, L., Beresin, E. V., Warnes, D. E., Nicholli, A. M. (2009). M-rated video games and aggressive or problem behavior among young adolescents. *Applied Developmental Science*, 4, 188–198.
- Pegi, Pan European Game Information. Dostupné na: <http://www.pegi.info/sk/index/>.
- Vaculík, M. (1999). Charakteristiky hráčů počítačových her v adolescenci. *Československá psychologie*, 3, 279–286.
- Woodard, E. H., Gridina, N. (2000). *Media in the home 2000: The fifth annual survey of parents and children*. Philadelphia: University of Pennsylvania, The Annenberg Public Policy Center. [Vyhřadané 15. 12. 2009 na [http://www.annenbergpublicpolicycenter.org/Downloads/Media\\_and\\_Developing\\_Child/mediasurvey/survey7.pdf](http://www.annenbergpublicpolicycenter.org/Downloads/Media_and_Developing_Child/mediasurvey/survey7.pdf).]

## **PLAYING VIDEO GAMES, THEIR PREFERENCES AND PERCEPTION AMONG ADOLESCENT PLAYERS**

B. KOVÁČOVÁ HOLEVOVÁ

### **ABSTRACT**

Playing video games is popular leisure time activity among young people. The goal of our study was to find out video games playing habits relating to amount of time and preferences of video games among Slovak high school students. We were also interested in perceived violence and its correspondence between players of video games and PEGI, the video games rating organization. 104 boys and 113 girls from Prešov and Košice participated in our research. Our data was obtained through Questionnaire of video games playing. We confirmed gender differences in playing habits. Boys were playing video games more often and were more interested in violent video games than girls. We also confirmed a relative agreement of perceived violence between players and PEGI.

**Key words:** video games, playing habits, PEGI

## **VIDEOSPIELE, DEREN PRÄFERENZEN UND WAHRNEHMUNG DURCH ADOLESCENTE SPIELER**

B. KOVÁČOVÁ HOLEVOVÁ

### **ABSTRAKT**

Viele junge Leute verbringen einen bedeutenden Anteil ihre Freizeit mit Videospielen. In unserem Forschungsprojekt interessierten uns die Gewohnheiten der Spieler – slowakischer Mittelschüler/innen, wie die Zeit, die beim Spielen verbracht wird und welche Videospiele bevorzugt werden. Es interessiert uns auch, wie subjektiv das Maß von Gewalt bei beliebten Videospielen empfunden wird und vergleichen diese Bewertung mit dem Altersklassifizierungssystem der Organisation für Videospiele PEGI. Es haben 104 junge Männer und 113 Frauen aus Prešov und Košice teilgenommen. Wir haben die Daten mittels eines Fragebogens über Videospiele erhoben. In unserem Projekt haben wir Unterschiede zwischen den Geschlechtern in den Spielangewohnheiten bestätigt. Junge Männer spielen intensiver und bevorzugen Videospiele mit aggressivem Inhalt. Unsere Forschung bestätigte auch eine relative Korrespondenz beim wahrnehmen des Ausmaßes der Gewalt bei den beliebtesten Videospielen durch die Spieler und Spielerinnen und PEGI.

**Schlüsselwörter:** Videospiel, Spielangewohnheiten, PEGI

*PhDr. Bibiána Kováčová Holevová, Ph.D., odborná asistentka, Katedra psychológie FF UPJŠ v Košiciach, e-mail: bibiana.holevova@centrum.cz*