

FENOMÉN MINECRAFT V ČESKÉM PROSTŘEDÍ


(výzkumná zpráva)



Pedagogická
fakulta

Univerzita Palackého
v Olomouci





Fenomén Minecraft v českém prostředí (výzkumná zpráva)

© Kamil Kopecký, René Szotkowski

Univerzita Palackého v Olomouci

Centrum prevence rizikové virtuální komunikace © 2017

ve spolupráci se společností Google Czech Republic a Vodafone Czech Republic
(v 1.4)

OBSAH

1. Úvodní slovo	4
2. Co je Minecraft?	5
3. Identifikace výzkumu.....	6
4. Metodologie	6
5. Základní výsledky.....	8
5.1 Základní informace o hraní Minecraftu	8
5.1.1 Herní preference	8
5.1.2 Časová charakteristika hraní	9
5.1.3 Sociální charakteristika hraní.....	11
5.1.4 Videozáznamy o hraní (letsplay, youtubering).....	11
5.1.5 Pozitiva a negativa hraní Minecraftu z pohledu hráčů	12
5.2 Rizikové jevy spojené s hraním Minecraftu.....	13
5.2.1 Hráč jako oběť kybernetické agrese.....	13
5.2.2 Hráč jako původce kybernetické agrese.....	15
5.3 Závislostní chování v prostředí Minecraftu	17
6. Názory hráčů.....	18
7. Shrnutí.....	20
8. Citace.....	21
9. O realizátorech.....	23
9.1 Centrum prevence rizikové virtuální komunikace PdF UP	23
9.2 Vodafone.....	23
9.3 Google	24
10. Kontakty na realizátory	25

1. Úvodní slovo

Hra je součástí života každého z nás – je jednou z hracích sil umožňujících objevování vlastní identity, je to nástroj lidské socializace, je to prostředek, prostřednictvím kterého již od dětství poznáváme svět kolem sebe. Prostřednictvím her se učíme, pomocí her objevujeme, hry nám poskytují vzrušení, zábavu, ale také poučení.

S příchodem informačních a komunikačních technologií a s mohutným rozvojem internetu se hraní začalo stále více přesouvat do virtuálních prostředí, velmi populární byly a jsou zejména hry, které umožňují společné hraní více hráčům současně (tzv. massive multiplayer online games čili MMOG). Jednou z nejpobulárnějších her současnosti, která si našla oblibu zejména u mladé generace hráčů, představuje především hra Minecraft, kterou aktivně hrají milióny hráčů z celého světa.

Protože je Minecraft velmi oblíbený také u českých dětí, rozhodli jsme se tento fenomén podrobněji zmapovat právě prostřednictvím našeho výzkumu, do kterého se nám podařilo zapojit více než **2300 aktivních především dětských hráčů** ze všech regionů ČR.

V rámci výzkumu jsme se zaměřili na to, **proč vlastně děti Minecraft hrají, co je k hraní Minecraftu přivedlo, kolik času v tomto prostředí tráví a jakým aktivitám se věnují, zda se v tomto prostředí setkaly s rizikovými formami komunikace a jak tyto situace řešily. Rovněž nás zajímalo, jestli a v jaké míře se u dětských hráčů projevují znaky závislostního chování.** Současně jsme zjišťovali, zda by hráči přivítali integrování aktivit spojených s hraním Minecraftu do běžné školní výuky či domácí přípravy.

Výsledky našeho výzkumu shrnuje právě tato závěrečná zpráva.

Za realizační tým
Mgr. Kamil Kopecký, Ph.D.
Univerzita Palackého v Olomouci

2. Co je Minecraft?

Minecraft je počítačová hra vytvořená firmou Mojang v roce 2011, která si za několik let své existence získala popularitu u velmi silné komunity hráčů z celého světa. Minecraft je tzv. sandboxová hra, která umožňuje hráčům dělat v otevřeném prostředí v podstatě cokoli - stavět obydlí, pěstovat rostliny, chovat zvířata, těžit nerostné suroviny, vytvářet sociální vztahy apod. Hra je velmi komplexní - obsahuje propracované fyzikální prostředí, nabízí hráčům fungující ekosystémy fauny i flóry, technicky zaměřeným hráčům umožňuje vytvářet jednoduché i složité obvody, funkční stroje, stejně tak věrně simuluje základní ekonomické vztahy včetně trhu s nabídkou a poptávkou.

Minecraft lze hrát v základní verzi především ve dvou herních režimech – Creative (tento režim je určen především pro ty, kteří chtějí v Minecraftu neomezeně stavět) a Survival (hra o přežití, úkolem hry je v herním prostředí přežít, zajistit si obydlí, zdroje potravy, suroviny apod.). Hru však lze rozšířit o velké množství dalších herních režimů typu Adventure, Spectator, Skyblock, minihry apod.

Minecraft má klasifikaci PEGI 7 (www.pegi.info/), je tedy vhodná pro hráče od 7 let.

Komunita hráčů Minecraftu trvale roste také v České republice, kde již existují desítky serverů, které umožňují dětem i dospělým učit se a bavit se prostřednictvím této hry. Především díky Minecraftu a dalším online hrám vznikla v prostředí internetu tzv. subkultura letsplayerů (LP/Let's play) a youtuberů. Jedná se o komunitu hráčů, kteří nahrávají samotný průběh hraní hry, který sami komentují. Výsledný záznam pak distribuují ostatním prostřednictvím veřejných úložišť videí (YouTube). Hráči při hraní Minecraftu naplno využívají svou fantazii a kreativitu a vytvářejí vlastní příběhy, které v herním prostředí prožívají.

Další informace naleznete na www.minecraft.net.

3. Identifikace výzkumu

Výzkum **Fenomén Minecraft v českém prostředí** byl zrealizován Centrem prevence rizikové virtuální komunikace Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci ve spolupráci se společnostmi Vodafone a Google. Navazuje na výzkumy rizikového chování českých dětí v online prostředí, realizované týmem Centra PRVoK (E-Bezpečí) od roku 2010.

4. Metodologie

Procedura

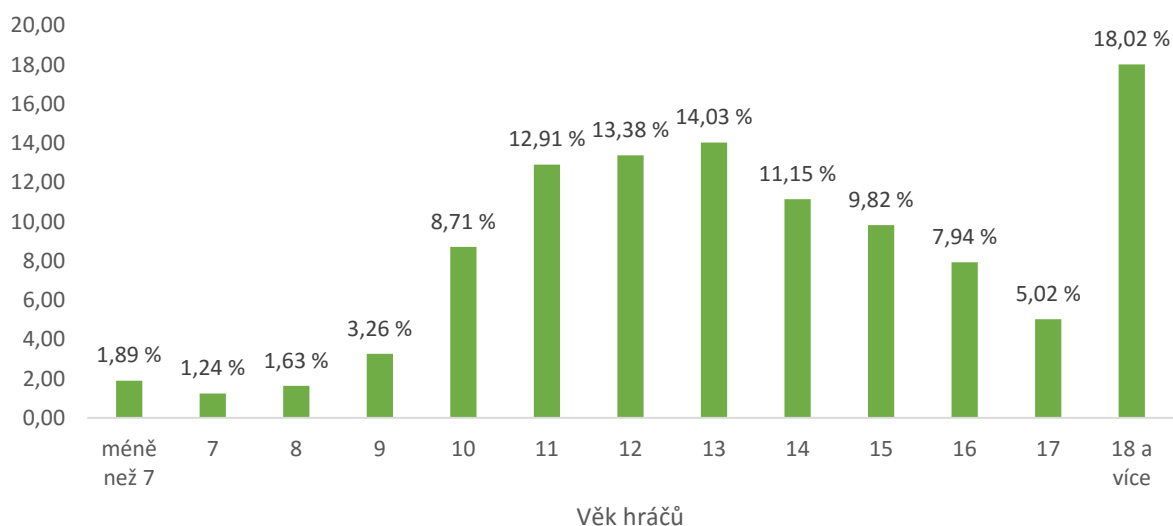
Jako základní výzkumný nástroj byl zvolen anonymní online dotazník, který byl vytvořen v prostředí Google Forms a který byl distribuován do všech krajů ČR – především provozovatelům serverů věnovaných Minecraftu, hráčské komunitě, ale také učitelům a ředitelům základních a středních škol.

Sběr dat probíhal od 1. 9. 2016 do 31. 12. 2016. V následujících měsících pak proběhlo vyhodnocení dílčích výstupů a jejich interpretace. K detailnímu vyhodnocení dat byl využit statistický software Statistica.

Participanti výzkumu

Do výzkumu se zapojilo celkem **2331 respondentů** (73,75 % mužů, 26,25 % žen). Průměrný věk činil $\bar{x}=16,18$, modus $\tilde{x}=13,00$, rozptyl souboru dosahoval hodnoty $s^2=246,64$ ($s=15,10$). 82 % tvořili hráči mladší 18 let. Detailní věkovou strukturu výzkumného souboru zobrazuje následující graf.

Graf 1 Věková struktura souboru

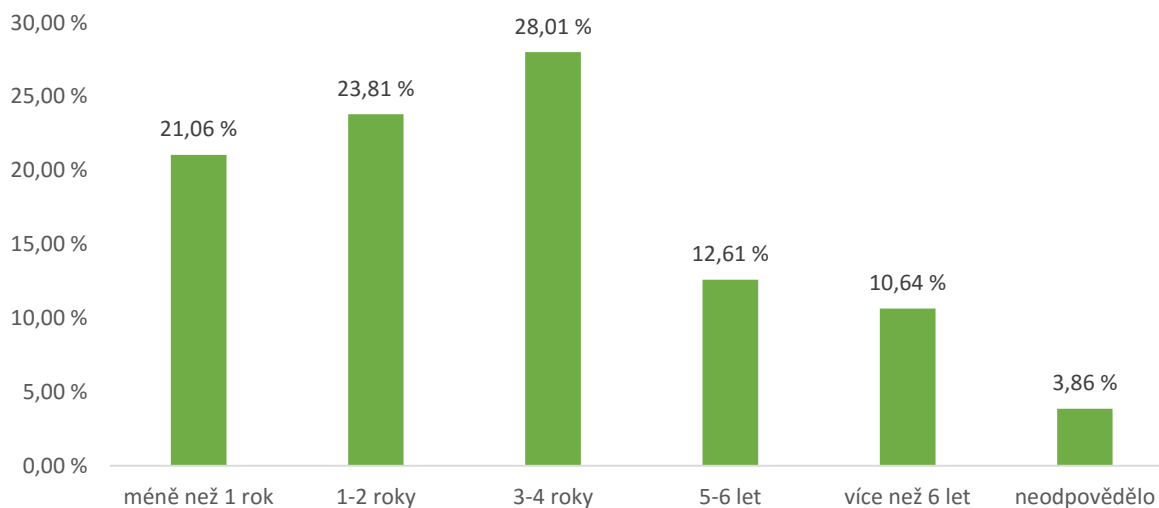


(n = 2331)

Většinu souboru tvořili žáci základních (68,08 %) a středních (25,23 %) škol ze všech regionů ČR. 93 % tvořili hráči české národnosti (zbylou část tvořili hráči uvádějící slovenskou či polskou národnost).

Soubor zahrnoval jak dlouholeté hráče Minecraftu, kteří se hře věnují několik let, tak i hráčnováčky, kteří s hraním Minecraftu teprve začínají. Detailní informace o struktuře souboru z pohledu délky hraní zachycuje následující graf.

Graf 2 Jak dlouho jsi hráčem Minecraftu?



(n = 2331)

Většina souboru je tvořena běžnými hráči (72,63 %), 22,69 % pak představují hráči na úrovni administrátorů, moderátorů, developerů či správců serverů zajišťujících provoz některého z Minecraft serverů.

Výzkumný nástroj

Pro potřeby našeho výzkumu byl vytvořen výzkumný nástroj – online dotazník, který se zaměřoval na zjišťování informací o hraní Minecraftu z pohledu jeho hráčů. Online dotazník byl složen z 5 částí, obsahujících položky zaměřené na zjištění demografických údajů o hráčích, o herních preferencích hráčů, o herní době, o sociálních aspektech spojených s hraním hry, o rizikových formách komunikace spojených s hraním hry (z pohledu obětí, ale také pachatelů) a o projevech závislostního chování. Výzkumný nástroj obsahoval celkem 39 položek.

5. Základní výsledky

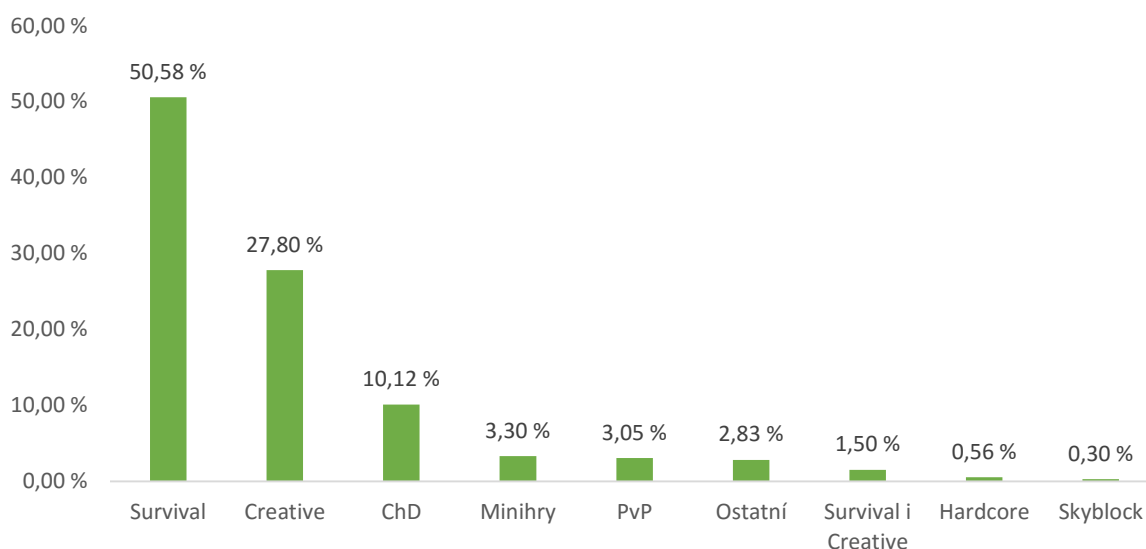
5.1 Základní informace o hraní Minecraftu

5.1.1 Herní preference

Jak již bylo řečeno v úvodní části, Minecraft lze hrát v několika herních režimech – Survival, Creative, Adventure apod. Herní režimy jsou odlišné a jsou zaměřeny na jiné činnosti – podstatou režimu Creative je především tvoření, neomezené vytváření staveb, mechanismů, modifikace krajiny atd., v režimu Survival jde zejména o přežití v prostředí, které obsahuje řadu nástrah, které nám přežití ztěžují. I zde lze stavět, budovat, těžit suroviny – ale hráči musí počítat také s nepřátelskými objekty – tzv. „moby“ (odvozeno od termínu mobile, tedy pohyblivý objekt vytvořený a řízený počítačem).

Hráči nejčastěji hrají zejména herní režim Survival (preferenci tohoto stylu hry potvrdilo 50,58 % hráčů), následovaný režimem Creative (27,80 % hráčů).

Graf 3 Preferované herní režimy



(n = 2331)

Děti v prostředí Minecraftu provozují velké množství převážně kreativních aktivit. Nejčastějšími aktivitami jsou především stavění budov a virtuálních měst, těžba surovin a výroba předmětů (tzv. crafting). Na dalších místech v žebříčku nalezneme chov virtuálních zvířat, tvorbu jednoduchých či složitých herních mechanismů. Pouze třetina hráčů preferuje v prostředí Minecraftu tzv. PVP (player vs. player) souboje.

Tabulka 1 Nejčastější aktivity hráčů Minecraftu

Aktivity hráčů	Četnost (n)	Relativní četnost (%)
Stavba budov, měst	1321	62,64%
Těžba surovin	1182	56,05%
Výroba předmětů, crafting	1050	49,79%
Chov zvířat	971	46,04%
Tvorba složitých mechanismů (redstone obvody, písky, automaty...)	772	36,61%
PVP souboje	725	34,38%
Tvorba XP farem	590	27,98%
Obchodování (vedení shopu, nákup x prodej apod.)	495	23,47%
Starám se o server (admin, moderátor, developer...)	470	22,29%
Minihry	44	2,09%

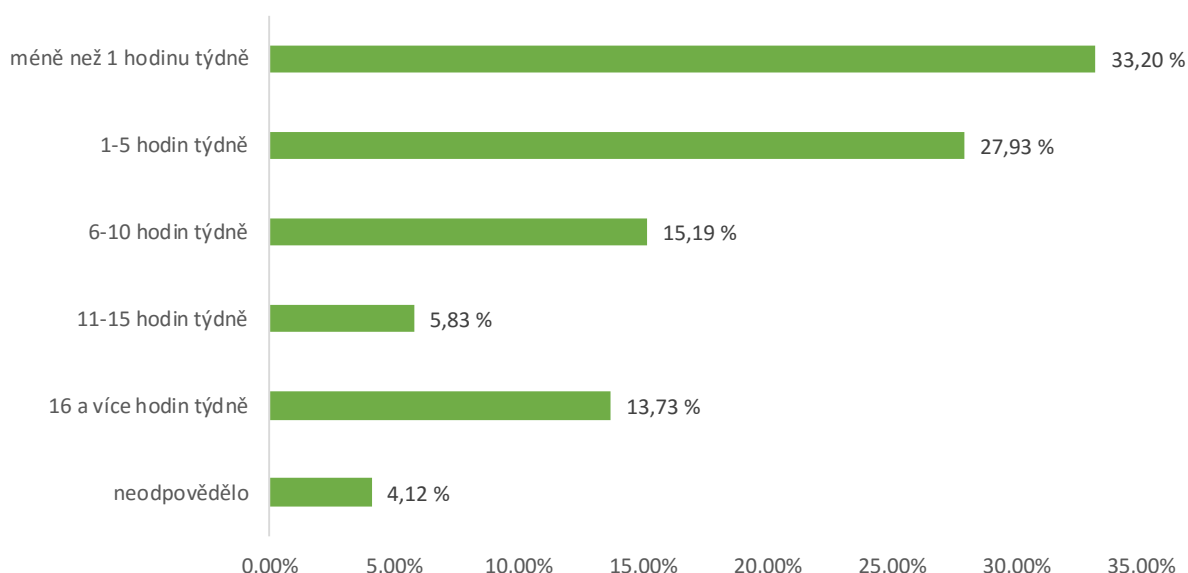
(n=2109)

5.1.2 Časová charakteristika hraní

Hraní Minecraftu je často kritizováno vzhledem k délce času, který v tomto prostředí hráči tráví. Proto jsme se zaměřili na to, jak často děti Minecraft hrají a zda u nich plošně dochází k zásadnímu posunu v délce času, který v tomto prostředí tráví (jeden ze znaků závislostního chování je rostoucí tolerance – zvyšuje se čas, který je nutný k uspokojení dané potřeby).

Přibližně třetina hráčů z našeho souboru (33,20 %) hraje Minecraft méně než hodinu týdně. Téměř polovinu z nich (44 %, n = 340) tvoří hráči, kteří se hrou Minecraft teprve začínají a jsou herními nováčky.

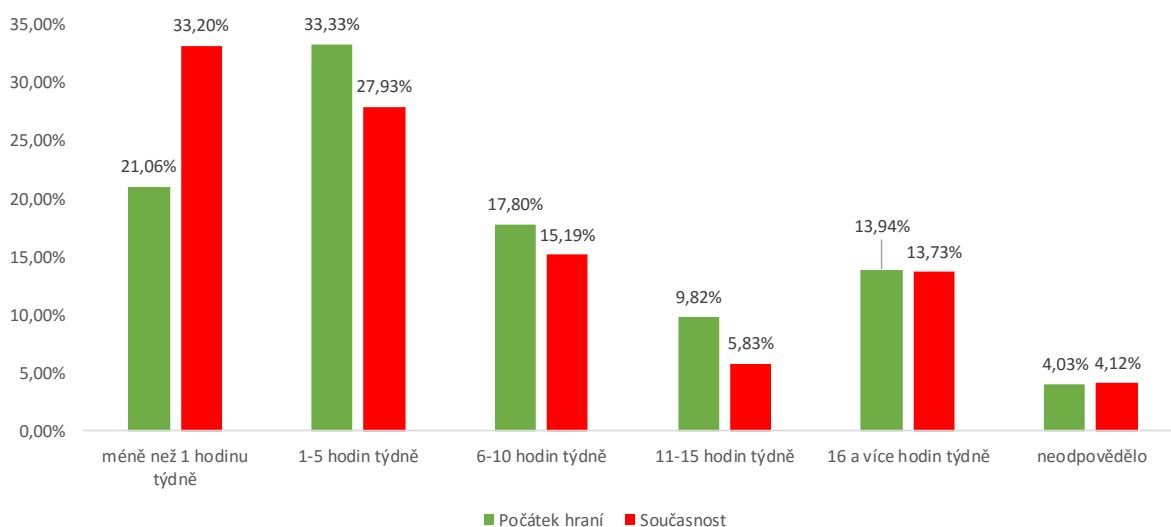
Graf 4 Četnost hraní Minecraftu během týdne



Rovněž jsme zjišťovali, zdali u hráčů došlo k nějakému výraznému posunu v délce hraní mezi dobou, kdy s hraním Minecraftu teprve začínali, a současným stavem. V rámci celého souboru lze sledovat úbytek herního času, který hráči v Minecraftu tráví – počet hráčů, kteří

by hráli Minecraft více hodin týdně, klesá, zatímco narůstá podíl hráčů, kteří si Minecraft zahrají méně než 1 hodinu týdně (nárůst o 12 %).

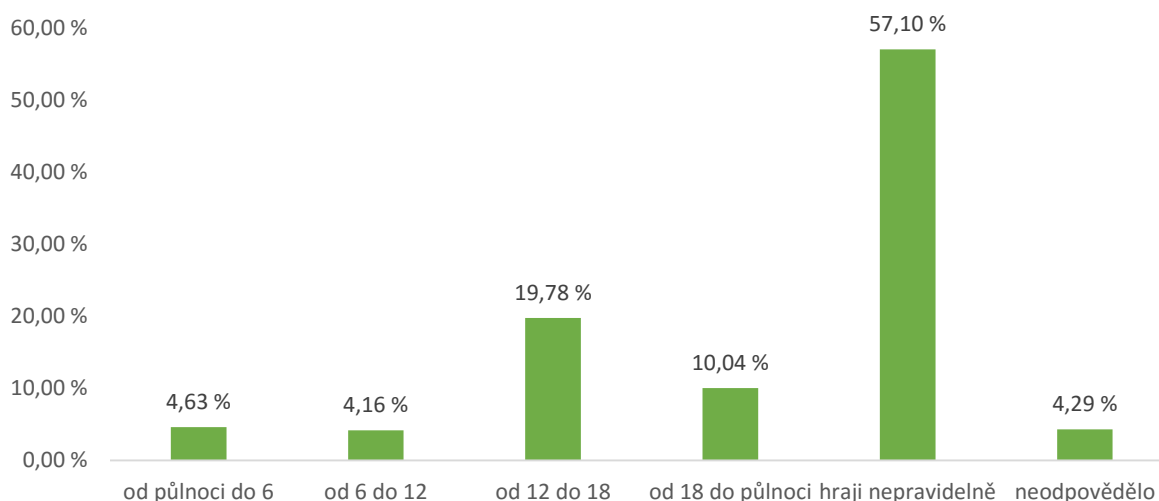
Graf 5 Změny v délce hraní (počátek hraní vs. současnost)



Abychom si mohli udělat přesnější představu o časovém rámci hraní v průběhu týdne, zaměřili jsme se v analýze na konkrétní dny a časy, ve kterých hra probíhá. Více než 44 % hráčů hraje každý den – hráči nerozlišují, zda jde o pracovní den nebo víkend. 40 % hráčů pak hraje pouze o víkendu, v pracovní dny herní aktivity minimalizují či zcela vypouštějí. Pouze v pracovní dny hraje 11 % hráčů.

Více než polovina hráčů (57 %) nemá přesně vymezený čas, ve kterém se věnují hraní Minecraftu. Z těch, kteří herní čas uvedli, hraje nejvíce hráčů v časovém intervalu od 12:00 do 18:00 (19,78 %).

Graf 6 Herní doba (hodiny)



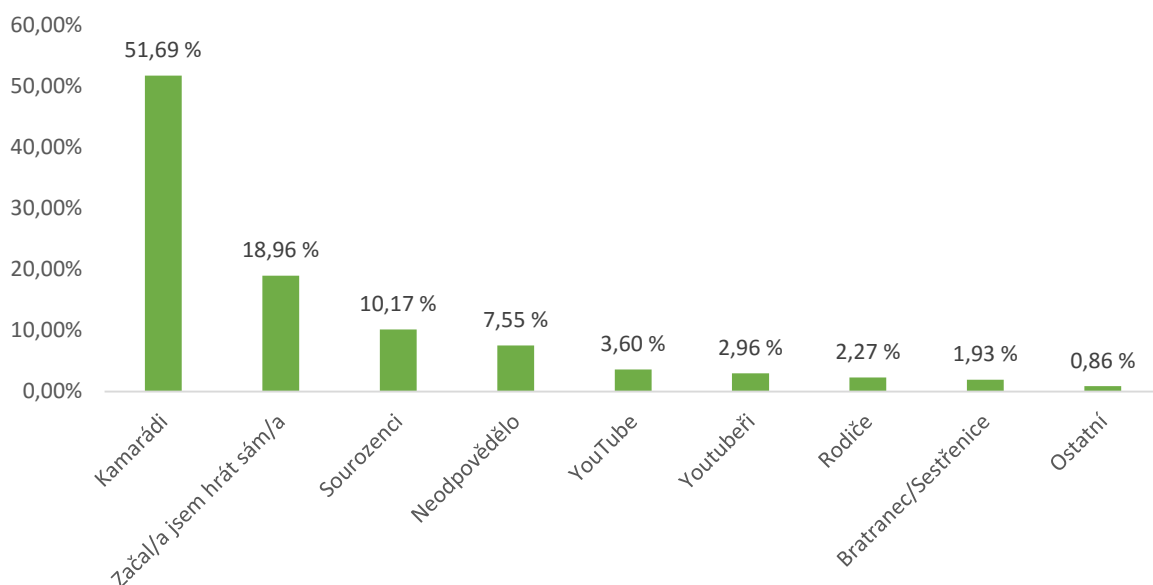
Herní čas je pro děti velmi důležitý a řada z hráčů je ochotna kvůli hraní Minecraftu rodičům (či partnerům) lhát. Proto jsme zjišťovali, zda hráč někdy lhal rodičům či partnerovi o tom, kolik času trávil hraním Minecraftu. **18,40 % hráčů (n = 429) lhalo rodiči (či partnerovi) o tom, kolik času strávili ve hře.**

Podle odpovědí hráčů **více než polovina rodičů (61,18 %) omezuje dětem herní čas**, 36,04 % rodičů pak žádným způsobem délku hraní dětem nelimitují.

5.1.3 Sociální charakteristika hraní

V rámci výzkumného šetření jsme se zaměřovali na to, kdo k hraní Minecraftu hráče přivedl. Podle předpokladů děti ke hře přivádějí nejčastěji jejich kamarádi, sourozenci, případně hráči začali hrát sami od sebe. Podrobný přehled znázorňuje následující graf.

Graf 7 Kdo tě k hraní Minecraftu přivedl?



Minecraft děti nejčastěji hrají se svými kamarády, které znají z reálného světa (61,16 %), dále se sourozenci (19,02 %) a dalšími příbuznými – bratrance či sestřenicemi (13,72 %), otcem (3,85 %) či matkou (6,34 %). Téměř 32 % dětí potvrdilo, že hrají s hráči, které neznají z reálného světa a neznají jejich skutečnou identitu. 11,27 % dětí pak hraje samo. Rodiče v téměř 80 % (79,02 %) vědí o tom, že jejich dítě hraje Minecraft.

5.1.4 Videozáznamy o hraní (letsplay, youtubering)

Velmi populární aktivitou, kterou čeští hráči Minecraftu provozují, je nahrávání videozáznamů ze hry a jejich sdílení s ostatními uživateli – např. v prostředí YouTube, případně živý videopřenos (streamování). **Své vlastní záznamy ze hry pořizuje přibližně každý pátý hráč (23,12 %).**

Co se týče sdílení záznamů ze hry s dalšími uživateli – **záznamy ze hry sdílí s ostatními 14,03 % hráčů (n = 327)**. 20 % hráčů má pro sdílení aktivit z hraní Minecraftu vytvořen i vlastní videokanal v prostředí YouTube. Streamování přímo ze hry provozuje pouze 1,5 % všech hráčů.

5.2 Rizikové jevy spojené s hraním Minecraftu

Stejně jako v ostatních online prostředích, ve kterých dochází ke kumulování uživatelů, tak i v prostředí Minecraftu narazíme na řadu rizikových jevů, kterým jsou hráči vystaveni. Neznamená to tedy, že by snad prostředí Minecraftu bylo samo o sobě rizikové, rizika vytvářejí jednotliví uživatelé hry (stejně jako v prostředí sociálních sítí).

5.2.1 Hráč jako oběť kybernetické agrese

Stejně jako v ostatních online prostředích se i v Minecraftu stává velké množství hráčů oběťmi různých druhů méně vážných či vážnějších forem kybernetické agrese. Nejčastěji hráči v prostředí Minecraftu zažívají tzv. griefování – tj. někdo jim zničil to, co v prostředí Minecraftu vytvořili (griefování potvrzuje 43,38 % hráčů). Dále se hráči poměrně často setkávají s projevy běžné verbální agrese, ke které patří nadávání a urážení (31,93 %) a virtuální „zabití“ pomocí nepovolených technik – tzv. tpa-kill (27,71 % hráčů). Řada herních serverů projevy agrese a nepovolené formy chování potírá a trestá agresivní hráče různými druhy sankcí – mezi nejčastější patří tzv. „mute“ (hráč ztratí po vymezenou dobu možnost chatovat) či „ban“ (hráč je zakázán po vymezenou dobu přístup do hry, nepřihlásí se).

Pětina hráčů (23,75 %) zažila situace, kdy se od nich ostatní spoluhráči snažili získat skutečné kontaktní údaje – kontaktní e-mail, nick na Skype, kontakt na facebookový profil, telefonní číslo apod. Téměř 12 % dětských hráčů také potvrdilo, že se od nich ve hře další osoby snažily získat osobní údaje – skutečné jméno a příjmení, 6 % hráčů upozornilo na to, že se od nich jejich herní spoluhráči snažili získat fotografii obličeje.

Virtuální okradení zažilo 17,55 % dětských hráčů a téměř 11 % hráčů potvrdilo, že se od nich spoluhráči snažili vylákat herní peníze.

K více rizikovým projevům kybernetické agrese, které lze považovat za kyberšikanu, patří především dlouhodobější vyhrožování a vydírání. Vyhrožování potvrdilo 16,46 % dětských hráčů, vydírání pak zažilo 11,25 %. Téměř 6 % hráčů prožilo situace, ve kterých je některý ze spoluhráčů při hře nahrál a poté touto nahrávkou zesměšňoval.

V Minecraftu však nalezneme také vysoce rizikové formy chování, ke kterým patří především **vylákávání intimních fotografií od jednotlivých hráčů**. 5,45 % (110 z 2017) z dětí potvrdilo, že po nich jejich spoluhráči chtěli fotografii, na které je hráč částečně či zcela obnažen. 7,73 % hráčů Minecraftu také potvrdilo, že se je spoluhráči snažili přimět k osobní schůzce v reálném světě.

Pozitivní informací je, že více než 41 % hráčů (41,25 %, 832 z 2017) uvedlo, že se v prostředí Minecraftu neseťkalo s žádnou rizikovou formou komunikace a žádným rizikovým komunikačním jevem.

Komplexní přehled o rizikových formách, které hráči v prostředí Minecraftu zažívají, poskytuje následující tabulka.

Tabulka 2 Přehled rizikových jevů, se kterými se setkávají hráči Minecraftu

Rizikový jev	Četnost (n)	Relativní četnost (%)
Griefování - někdo mi zničil moji stavbu	875	43.38%
Někdo mně v prostředí Minecraftu nadával, urážel	644	31.93%
Někdo mě v prostředí Minecraftu zabil pomocí nepovolených technik (TPA kill...)	559	27.71%
Někdo chtěl po mně v prostředí Minecraftu mé skutečné kontaktní údaje (E-mail, Skype, Facebook)	479	23.75%
Někdo mě v prostředí Minecraftu okradl (např. nezaplatil dohodnutou sumu apod.)	354	17.55%
Někdo mně v prostředí Minecraftu vyhrožoval	332	16.46%
Někdo chtěl po mně v prostředí Minecraftu mé skutečné osobní údaje (jméno, příjmení)	239	11.85%
Někdo mě v prostředí Minecraftu vydíral	227	11.25%
Někdo se snažil vylákat ode mě herní peníze	220	10.91%
Někdo chtěl po mně heslo k mému účtu v Minecraftu	196	9.72%
Někdo mi ukradl herní účet	178	8.82%
Někdo se snažil vylákat ode mě skutečné peníze (přes SMS, převodem z účtu apod.)	164	8.13%
Někdo se mě snažil prostřednictvím Minecraftu přimět k osobní schůzce v reálném světě	156	7.73%
Někdo se snažil infikovat mi počítač virem (např. přes zavirovaný odkaz, email apod.)	149	7.39%
Někdo chtěl po mně v prostředí Minecraftu fotografii mého obličeje	125	6.20%
Někdo mě při hraní nahrával a poté zesměšňoval a ponižoval touto nahrávkou	120	5.95%
Někdo chtěl po mně v prostředí Minecraftu mou intimní fotografii (na které jsem úplně či částečně obnažený)	110	5.45%
Nic z toho se mi nestalo..	832	41.25%

(n = 2017)

5.2.2 Hráč jako původce kybernetické agrese

Jak již bylo řečeno v předcházejících kapitolách, hráči v prostředí Minecraftu zažívají různé druhy rizikových komunikačních jevů a kybernetické agrese. Proto jsme se zaměřili na tento problém také z pohledu hráčů – agresorů.

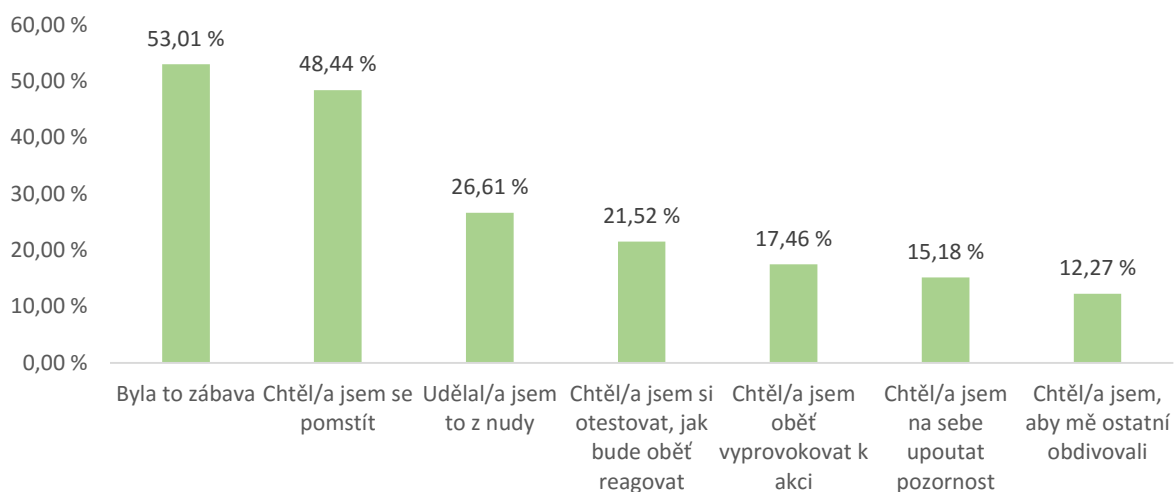
Velmi pozitivním zjištěním je, že více než 60 % hráčů (1166 z 1920) se při hraní nechovají k ostatním hráčům agresivně, nesnaží se jim ubližovat, neničí to, co ostatní vytvořili. U zbývajících hráčů se však agrese z různých důvodů projevuje. Přehled poskytuje následující tabulka.

Tabulka 3 Přehled rizikových jevů páchaných hráči Minecraftu

Rizikový jev	Četnost (n)	Relativní četnost (%)
Griefování - někomu jsem zničil/a jeho stavbu	586	30.52%
Někoho jsem v prostředí Minecraftu zabil/a pomocí nepovolených technik (TPA kill...)	279	14.53%
Někomu jsem v prostředí Minecraftu nadával/a a urážel/a ho	274	14.27%
Po někom jsem v prostředí Minecraftu chtěl/a jeho skutečné kontaktní údaje (E-mail, Skype, Facebook)	198	10.31%
Někoho jsem v prostředí Minecraftu okradl/a (např. nezaplatil dohodnutou sumu apod.)	183	9.53%
Někomu jsem v prostředí Minecraftu vyhrožoval/a	147	7.66%
Po někom jsem v prostředí Minecraftu chtěl/a jeho skutečné osobní údaje (jméno, příjmení)	134	6.98%
Někoho jsem v prostředí Minecraftu vydíral/a	128	6.67%
Zkoušel/a jsem po někom vylákat herní peníze	128	6.67%
Někoho jsem se snažil/a prostřednictvím Minecraftu přimět k osobní schůzce v reálném světě	114	5.94%
Po někom jsem chtěl/a heslo k jeho účtu v Minecraftu	108	5.63%
Snažil jsem se někomu infikovat počítač virem (např. přes email)	107	5.57%
Někomu jsem ukradl/a herní účet	103	5.36%
Po někom jsem v prostředí Minecraftu chtěl/a fotografii jeho obličeje	96	5.00%
Nahrával jsem někoho při hraní, abych pak mohl video využít k útoku na jeho osobu (třeba zesměšnit ho apod.)	95	4.95%
Zkoušel/a jsem po někom vylákat skutečné peníze	94	4.90%
Po někom jsem v prostředí Minecraftu chtěl/a jeho intimní fotografii (na které je úplně či částečně obnažen/a)	88	4.58%
Nic jsem nezpůsobil/a	1166	60,73 %

Téměř tisíc hráčů (n = 962) se nám rovněž svěřilo s důvody, proč vlastně útočí na ostatní spoluhráče, co je k tomu vede a motivuje. Pro více než polovinu hráčů (53,01 %) je útok na jiné hráče formou zábavy, případně formou pomsty (48,44 %). Více než čtvrtina hráčů útočí z nudy (26,61 %), případně si chtějí vyzkoušet, jak bude jejich oběť na agresi reagovat (21,52 %). Přehled o jednotlivých příčinách útoků zachycuje následující graf.

Graf 8 Proč hráči útočí na jiné hráče



5.3 Závislostní chování v prostředí Minecraftu

Velmi důležitá část výzkumu byla zaměřena na projevy závislostního chování u hráčů hry Minecraft. V rámci výzkumu jsme sledovali jak projevy psychické, tak fyzické a behaviorální. Je třeba upozornit, že některé z projevů nemusí být automaticky projevem behaviorální závislosti či nadužívání online hry (např. agrese apod.).

Přibližně 16 % hráčů si samo o sobě myslí, že jsou na hraní Minecraftu závislí. U dětských hráčů se objevuje řada projevů závislostního chování – mezi nejčastější patří ztráta kontroly nad časem tráveným u počítače, kterou potvrzuje více než čtvrtina hráčů (28,23 %). K dalším projevům pak patří pálení očí (22,40 %), bolest zad, bolest rukou, prodlužování času tráveného při hře, bolesti hlavy apod. Podrobný přehled poskytuje následující tabulka.

Tabulka 4 Projevy závislostního chování u hráčů Minecraftu

Projevy	Četnost (n)	Relativní četnost (%)
Přemýšlení o Minecraftu, i když jej zrovna nehrajeme	529	32,12 %
Ztráta kontroly nad časem tráveným u počítače	465	28,23 %
Pálení očí	369	22,40 %
Bolest zad	357	21,68 %
Bolest rukou, zápěstí	346	21,01 %
Prodlužování času tráveného při hře	322	19,55 %
Bolest hlavy	303	18,40 %
Brzké vstávání k počítači nebo ponocování u počítače	240	14,57 %
Výskyt agrese, pokud nám někdo omezí/přeruší hraní	226	13,72 %
Poruchy stravování (nemáme čas na jídlo, nebo naopak jíme při hraní...)	216	13,11 %
Rozostřené vidění	193	11,72 %
Po hraní Minecraftu nemohu usnout	183	11,11 %
Zhoršení prospěchu ve škole	171	10,38 %
Narušení vztahů s rodinou (hádky kvůli Minecraftu apod.)	148	8,99 %
Opouštění dřívějších zájmů a přátel kvůli Minecraftu	147	8,93 %
Problémy s partnery (partnerkou, partnerem) způsobené Minecraftem	125	7,59 %
Nic nezažívám	280	17,00 %

(n = 1647)

6. Názory hráčů

"Myslím na Minecraft, když ho nehraju" je něco, co se děje pořád. Lidé chtějí dokončovat věci. Např. dokončení puzzle. Na tuto věc se soustředíte plně při tom a po dokončení se můžete plně soustředit na něco jiného. Ale co když to puzzle nedoděláte? Váš mozek na tuto aktivitu pořád myslí a chce ji dokončit.

(chlapec 12 let, Jihočeský kraj)

Česká PVP komunita je velice temné místo, jsou tu lidi, kteří za cenu úspěchu jejich projektů použili internetové útoky typu ddos a hackování přes mysql a ani sami hráči nejsou svatí, jsou narušiví bojovat a upozorňovat na sebe, takže nečekám, že vůči Vám bude někdo vykazovat nějakou vstřícnost.

(chlapec 17 let, Olomoucký kraj)

Mám návrh aby na serveru, který vyjmenuju, konečně začali něco dělat ze svým mod teamem... Mod team neplní svou povinnost. A ani jsem nezaznamenal adminy, že by s tím něco dělali spíš, když někdo dá stížnost na moda, tak se akorát do něj někdo pustí a ještě dotyčný, co dal stížnost, dostane buďto ban, nebo zasedlost.. Připomínám, že jsem kvůli zasedlosti dostal asi 4 bany / 7 banů bezdůvodně... Přitom jsem nikdy nic tak velmi strašného neudělal. Sice nejsem nejhodnější hráč, ale to neznamená, že budu dostávat bany, když jsem neporušil žádné pravidlo. Nebo když jsem pravidlo porušil a v pravidlech o tom nic nebylo.

(dívka 14 let, Zlínský kraj)

Studuji na státním gymnáziu a rád bych jednou studoval medicínu (proto v MC používám zásadně svůj skin v laboratorním plášti - z nějakého důvodu mi to prostě dodává motivaci v reálném životě). Kromě MC se věnuji basketbalu a ve volném čase se rád vzdělávám v oborech biologie, chemie a fyziky. Rád si přes chat povídám s jinými hráči (oživí to hru, a když si s daným hráčem rozumíte, dobře si popovídáte).

(chlapec 16 let, kraj Vysočina)

Minecraft mi nepříjde, jako škodlivá hra, ba naopak prospěšná. Již jsem probíral s třídním učitelem, že by se Minecraft mohl zavést jako program pro 3D modeling.


(chlapec 14 let, Liberecký kraj)

Neberte Minecraft jako něco fakt špatného. Navíc berete hráče, že jsou to fakt jen děcka. Ale první komunitu Minecraftu, tvořili jen lidé na 25 let. Bylo velice těžké potkat někoho mladšího. Třeba na majncraft.cz, což byl první a dosud u nás největší Minecraft LEGÁLNÍ server, byl plný jen lidí nad 18+. Děti tam stále moc nejsou, protože si musí hru zakoupit.

(muž 24 let, Jihomoravský kraj)

Dotazník byl fajn nápad. Těším se na výsledky. Btw: Pokud se tím řeší chování dětí na internetu, tak to není zapříčeno MCem, ale prostě nepozorností rodičů. Je to vidět i pod ne MC videi atd..

(chlapec 17 let, Pardubický kraj)



Myslím, že pro větší věkové kategorie 16+ už minecraft není nic moc. Většinu těchto lidí baví už pouze hra na serverech, kterou ovšem ničí malé děcka. Pokud se člověk snaží bránit, případně si z děcka dělá srandu, většinou dostane postih on a to je škoda. Častá většina proto odejde radši na Technic (více technický minecraft)

(chlapec 17 let, Hlavní město Praha)

Myslím si, že tento výzkum je opravdu dobrý nápad a že upozorňuje neopatrné hráče, aby si nenechali prostřednictvím Minecraftu (nejen Minecraftu, ale i jiných her) ublížit.

(chlapec 12 let, Královéhradecký kraj)

Chtěla bych udělat Minecraft pro holky s (se zvířátky jako psi, kočky, delfíni, ptáčci, motýli, kočička, králíci, atd)... děkuji mockrát a doufám, že se splní tento krásný dívčí sen ☺.

(dívka 11 let, Karlovarský kraj)

Chtěl bych, aby na nějakých dobrých serverech nemohli hráči háčkovat, abych si někdy konečně mohl zahrát Minecraft. Také mě otravuje, když někdo teamuje, i když není ve stejném teamu.

(chlapec 11 let, Královéhradecký kraj)

7. Shrnutí

Minecraft patří k počítačovým hrám, které jsou u českých dětí velmi populární – Minecraft nabízí dětem i dospělým otevřené prostředí s velkým množstvím herních možností a propracovaným ekosystémem, umožňuje jim realizovat jejich představy a sny, nabízí jim místo a čas pro aktivní relaxaci, ale také svým způsobem dítě vzdělává.

Minecraft je hrou, která je ve své podstatě velmi nenásilná – většina hráčů hraje Minecraft proto, že zde může neomezeně stavět, těžit, vyrábět předměty, chovat virtuální živočichy, vytvářet složité obvody či obchodovat.

Protože je Minecraft pro dětské hráče velmi přitažlivý, tráví u hry velké množství volného času. Podle zjištění našeho výzkumu 23,68 % dětských hráčů tráví v Minecraftu více než 11 hodin týdně, 13,73 % dokonce více než 16 hodin týdně. Více než 44 % hráčů hraje Minecraft každý den – žáci nerozlišují, zda je pracovní den nebo víkend. Podle odpovědí hráčů více než polovina rodičů (61,18 %) omezuje dětem herní čas.

Více než polovina hráčů (51,69 %) potvrdila, že je k hraní přivedli kamarádi, kteří Minecraft také hrají. S těmi také děti hrají nejčastěji. Přibližně každý pátý hráč Minecraftu (23,12 %) si pořizuje záznamy svého hraní, s ostatními hráči je však sdílí pouze 14,03 %.

Stejně jako v ostatních online prostředích se i v Minecraftu stává poměrně velké množství hráčů obětmi různých druhů méně vážných či vážnějších forem kybernetické agrese. Nejčastěji hráči zažívají tzv. griefování – tj. někdo jim zničil to, co v prostředí Minecraftu vytvořili. Dále se poměrně často setkávají s běžnými projevy verbální agrese, ke které patří nadávání a urážení (to zažilo 31,93 % hráčů). Vyhrožování potvrdilo 16,46 % dětských hráčů, vydírání 11,25 %, 6 % také zažilo situace, ve kterých je některý ze spoluhráčů při hře nahrál a poté touto nahrávkou veřejně zesměšňoval. 5 % hráčů rovněž potvrdilo, že po nich jejich spoluhráči chtěli fotografii, na které je hráč částečně či zcela obnažen.

Velmi pozitivní informací je, že se více než 41 % hráčů v prostředí Minecraftu nesešlo s žádnou rizikovou formou komunikace a žádným rizikovým jevem. Minecraft je tedy prostředí, které je v zásadě velmi bezpečné. Situace, kdy by se dítě setkala s vážnými formami kybernetické agrese, jsou spíše výjimečné a nejsou pro tuto hru typické.

Přibližně 16 % hráčů si samo o sobě myslí, že jsou na hraní Minecraftu závislí – nejedná se však o skutečnou destruktivní závislost, ale spíše závislostní chování (tzv. behaviorální závislost). U dětských hráčů se objevuje řada projevů, které jsou s nadužíváním hry spojeny: 28,23 % hráčů potvrdilo, že ztratilo kontrolu nad časem tráveným hraním Minecraftu, 22,40 % pociťuje pálení očí, 21,68 % bolesti zad, hráči rovněž potvrzují bolesti rukou, zápěstí, bolesti hlavy, rostoucí tolerance k hraní, narušení harmogramu dne (brzké vstávání kvůli hře, ponocování), poruchy stravování, rozostřené vidění, poruchy spánku apod.

Proto doporučujeme limitovat čas, který dítě Minecraftu věnuje, a nezapomenout na potřebnou relaxaci (počítačovou hygienu) – fyzickou i psychickou.

8. Citace



Se slovem Minecraft se setkala velká část rodičů dětí, které aktivně využívají počítač a internet. Minecraft je totiž celosvětově jedna z nejoblíbenějších her současnosti, která ovlivnila podstatnou část současné dětské populace. Minecraft lze hodnotit jednoznačně pozitivně – hra se orientuje především na dětskou kreativitu a její rozvoj, inspiruje, poskytuje prostor k sebevyjádření, podporuje kooperaci mezi uživateli, rozvíjí dětskou fantazii. Díky tomu je však pro děti natolik přitažlivá, že dokáže velmi rychle vyplnit jejich veškerý volný čas a potlačit ostatní aktivity. Proto je nutné herní čas, který dítě u Minecraftu tráví, regulovat a nabízet dostatek alternativ, kterým se bude dítě věnovat mimo herní prostředí („počítačová hygiena“).

Mgr. Kamil Kopecký, Ph.D. (Univerzita Palackého v Olomouci)

Hra představuje jednu ze základních lidských činností, kterou se každý z nás zabývá v průběhu celého svého života, přičemž v období dětství a dospívání je její postavení nejmarkantnější. Tehdy je spojována především s volnočasovými aktivitami, při nichž zažíváme radost, uspokojení a zábavu, může mít však i význam výchovně vzdělávací. S ohledem na možnosti a hlavně dostupnost moderních informačních technologií dnešního světa se stále více setkáváme s tzv. hrou počítačovou. Děti narozené po roce 1993, které jsou označovány jako Google či Net generace, tráví podstatnou část svého volného času v online prostředí, a tak je nutné jít s dobou, přizpůsobit se jejich potřebám a nabídnout jim hry, u kterých se nejenom pobaví, ale jež mohou mít i edukační charakter. A takový potenciál skýtá právě Minecraft.



PhDr. René Szotkowski, Ph.D. (Univerzita Palackého v Olomouci)



Říká se - čeho je moc, toho je příliš - a to stejné platí i v digitálním světě. Internet a moderní technologie mohou přinášet velký užitek, míra jejich užívání však musí být prospěšná a nezatěžující. Zvláště pokud jde o děti. Jejich aktivity by měly být stejně jako strava – pestré, vyvážené a v přiměřeném množství. Je to z velké míry odpovědnost právě rodičů, zda dokáží své děti před závislostí na internetu, sociálních sítích či hraní her ochránit. Zda umí dětem nastavit zdravé hranice a kontrolovat jejich dodržování. Dobrý digitální rodič se stará i o život, který jeho dítě vede v online či digitálním světě.

Pavel Košek (manažer pro veřejné záležitosti, Vodafone Czech Republic a.s.)

Bezpečnost uživatelů vždy byla pro Google na prvním místě. Dlouhodobě pracujeme na jejím zvyšování, nejen v rámci našich služeb, ale i v dalších vzdělávacích projektech. S Centrem prevence rizikové virtuální komunikace Pedagogické fakulty Univerzity Palackého spolupracujeme například na Centru pro bezpečnost a společně jsme realizovali i tři ročníky projektu Web Rangers. Proto jsme rádi podpořili jejich další aktivitu, která pomůže tomu, aby byl internet a online služby bezpečnější pro všechny.



Pavla Grigarová (marketingová manažerka Googlu pro Česko a Slovensko)

9. O realizátorech

9.1 Centrum prevence rizikové virtuální komunikace PdF UP

Centrum prevence rizikové virtuální komunikace Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci (dále Centrum PRVoK) je certifikované univerzitní pracoviště orientované na rizikové formy komunikace dětí a dospělých v prostředí internetu. Zaměřuje se především na kyberšikanu, kyberstalking, kybergrooming, hoax a spam, sexting, sociální inženýrství v online prostředí, rizika sdílení osobních údajů v prostředí sociálních sítí a další nebezpečné komunikační jevy.

V oblasti výzkumu Centrum PRVoK realizuje jak základní, tak aplikovaný výzkum (včetně smluvního výzkumu). Orientuje se např. na rizikovou komunikaci dětí a sexuálních abuzérů, rizikové sdílení osobních údajů napříč jednotlivými komunikačními platformami, specifické formy kybernetických útoků využívajících webkamery (webcam trolling), odhalování falešných profilů, identifikaci podvodných eshopů a obchodních nabídek, rozpoznávání útočníků, podporu obětí apod.

V oblasti výzkumu, vzdělávání a intervence Centrum PRVoK spolupracuje s řadou firem, zejména s firmami Google, Seznam.cz, O2 Czech Republic, Vodafone, IBM, Allegro Group, ESET, ale také s Policií ČR, Národní centrálou proti organizovanému zločinu a dalšími institucemi.

Kromě výzkumu Centrum realizuje národní projekt zaměřený na prevenci a edukaci v oblasti rizikového chování na internetu s názvem E-Bezpečí (www.e-bezpecni.cz), provozuje také online poradnu pro oběti internetových útoků (www.napisnam.cz), propojenou s Linkou bezpečí, Policií ČR, OSPOD a dalšími specializovanými institucemi.

Centrum rovněž realizuje řadu aktivit popularizujících pozitivní využívání moderních IT technologií ve vzdělávání a výzkumu, orientuje se např. na oblasti využívání 3D technologií (Google Cardboard, Oculus Rift, 3D skenování, Leap Motion, Google Glass) a 3D tisk.

V roce 2015 projekt E-Bezpečí zvítězil v národním kole Evropské ceny prevence kriminality.

9.2 Vodafone

Vodafone celosvětově intenzivně rozvíjí koncept **Digitálního rodičovství** zaměřený na podporu moderních technologií a jejich pozitivní role ve zvyšování digitální gramotnosti a zdravém rozvoji dětí. Nadace Vodafone podporuje v rámci svého grantového programu Technologie pro společnost v ČR semináře a projekty zaměřující se na prevenci rizikového chování na internetu jak u dětí, tak u seniorů.

Investujeme do vzdělávání a osvěty

Od roku 2013 věnovala Nadace Vodafone a společnost Vodafone projektu E-Bezpečí na prevenci, vzdělávání, intervenci a osvětu spojenou rizikovým chováním zejména dětí na internetu přes 800 000 Kč. V roce 2016 Nadace Vodafone investovala také do simulátoru sociální sítě, tzv. Fakebooku, kde si děti mohou nacvičit bezpečnou komunikaci. Rodiče mohou jejich dovednosti vyhodnocovat a zlepšovat a rozvíjet tak i své digitální rodičovství.

Více o **Digitálním rodičovství** najdete na www.vodafone.cz/digitalni-rodicovstvi

9.3 Google

Česká pobočka společnosti Google byla založena v roce 2006 současnou ředitelkou Tatánou le Moigne. Od svého otevření uvedla na český trh více než 140 lokalizovaných služeb pro české uživatele, a to včetně oblíbených produktů jako Mapy Google, online kancelář Dokumenty Google, Překladač Google, YouTube, prohlížeč Google Chrome nebo operační systém Android. Malé, střední i velké firmy v České republice mají možnost využít online reklamu v rámci vyhledávání a obsahové sítě (Google AdWords), monetizovat svůj vlastní obsah v rámci služby Google AdSense či využívat analytické nástroje pro plánování a měření kampaní: Google Analytics, Google Trends, Consumer Barometer, Global Market Finder a další. Google se rovněž zaslouhuje o pozitivní publicitu České republiky po celém světě – logo na jeho domovské stránce oslavující 605. výročí pražského orloje viděli uživatelé v 38 zemích světa.

Pomáháme Česku růst

V současnosti se Google v Česku věnuje především tématu digitální transformace. Formou projektu Digitální garáž nabízí Čechům, zejména studentům a malým a středním podnikatelům, kurzy online marketingu zcela zdarma. Prostřednictvím Exportního akcelérátoru už dva po sobě jdoucí roky učí české firmy, jak expandovat do zahraničí. V programu Women@Google dlouhodobě podporuje ženy a dívky v oboru IT a úspěšně spolupracuje s komunitou Czechitas, nadačním fondem Dobrý anděl a dalšími významnými partnery z různých oborů.

10. Kontakty na realizátory



Pedagogická
fakulta

Univerzita Palackého
v Olomouci

Univerzita Palackého v Olomouci, Centrum PRVoK PdF UP

Mgr. Kamil Kopecký, Ph.D. (kamil.kopecky@upol.cz, +420 777 146 808)

PhDr. René Szotkowski, Ph.D. (rene.szotkowski@upol.cz)

Centrum prevence rizikové virtuální komunikace
Pedagogická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci
Žižkovo nám. 5, Olomouc, 77140

www.prvok.upol.cz | www.e-bezpeci.cz

facebook.com/ebezpeci



Centrum prevence rizikové virtuální komunikace
Pedagogická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci

www.prvok.upol.cz | www.e-bezpeci.cz