

Mladá veda

Young Science



Špeciálne vydanie

Mladá veda

Young Science

MEDZINÁRODNÝ VEDECKÝ ČASOPIS MLADÁ VEDA / YOUNG SCIENCE

Číslo 1 (špeciálne vydanie), ročník 6., vydané v januári 2018

ISSN 1339-3189

Kontakt: info@mladaveda.sk, tel.: +421 908 546 716, www.mladaveda.sk

Fotografia na obálke: Floriánova brána v Prešove. © Branislav A. Švorc, foto.branisko.at

REDAKČNÁ RADA

doc. Ing. Peter Adamišin, PhD. (Katedra environmentálneho manažmentu, Prešovská univerzita, Prešov)

doc. Dr. Pavel Chromý, PhD. (Katedra sociálnej geografie a regionálneho rozvoje, Univerzita Karlova, Praha)

prof. Dr. Paul Robert Magocsi (Chair of Ukrainian Studies, University of Toronto; Royal Society of Canada)

Ing. Lucia Mikušová, PhD. (Ústav biochémie, výživy a ochrany zdravia, Slovenská technická univerzita, Bratislava)

doc. Ing. Peter Skok, CSc. (Ekomos s. r. o., Prešov)

prof. Ing. Róbert Štefko, Ph.D. (Katedra marketingu a medzinárodného obchodu, Prešovská univerzita, Prešov)

prof. PhDr. Peter Švorc, CSc., predseda (Inštitút histórie, Prešovská univerzita, Prešov)

doc. Ing. Petr Tománek, CSc. (Katedra verejnej ekonomiky, Vysoká škola báňská - Technická univerzita, Ostrava)

REDAKCIA

PhDr. Magdaléna Keresztesová, PhD. (Fakulta stredoeurópskych štúdií UKF, Nitra)

Mgr. Martin Hajduk (Inštitút histórie, Prešovská univerzita, Prešov)

RNDr. Richard Nikischer, Ph.D. (Ministerstvo pro místní rozvoj ČR, Praha)

Mgr. Branislav A. Švorc, PhD., šéfredaktor (Vydavateľstvo UNIVERSUM, Prešov)

PhDr. Veronika Trstianska, PhD. (Ústav stredoeurópskych jazykov a kultúr FSŠ UKF, Nitra)

Mgr. Veronika Zuskáčová (Geografický ústav, Masarykova univerzita, Brno)

VYDAVATEĽ

Vydavateľstvo UNIVERSUM, spol. s r. o.

www.universum-eu.sk

Javorinská 26, 080 01 Prešov

Slovenská republika

© Mladá veda / Young Science. Akékoľvek šírenie a rozmnožovanie textu, fotografií, údajov a iných informácií je možné len s písomným povolením redakcie.

PODMIENKY SOCIALIZÁCIE ONLINE HIER NA PRÍKLADE HRY "WORLD OF WARCRAFT"

THE SOCIALIZATION CONDITIONS OF ONLINE GAMES ON THE EXAMPLE OF
THE GAME "WORLD OF WARCRAFT"

Daniel Kučerka¹, Henryk Noga², Monika Kučerková³

Daniel Kučerka pôsobí na Vysokej škole technickej a ekonomickej v Českých Budějoviciach. Jeho profesijné zameranie je orientované na didaktiku technického vzdelávania, metodiku praktického vzdelávania v technicky orientovaných odboroch hlavne so zameraním na strojárské predmety stredných odborných škôl. Súčasne sa zameriava na riešenie problematiky integrovaných didaktických pracovísk pre učiteľov strojárskych predmetov. Henryk Noga pôsobí na Pedagogickej univerzite v Krakove. Vedecko-výskumnú činnosť orientuje na didaktiku technických predmetov, multimediálne vzdelávanie, vzdelávanie dospelých a rodinné štúdium. Monika Kučerková je stredoškolskou učiteľkou anglického, slovenského a ruského jazyka na SOŠE Trnava. Súčasne pôsobí ako externá pracovníčka katedry oborových didaktík hlavne v oblasti prekladania odborných textov, tlmočnickej a publikačnej činnosti.

Daniel Kučerka acts as the Deputy Head of Department of fields didactic in the Institute of Technology and Business in České Budějovice. His professional focus is concentrated on didactics of technical education, the methodology of practical education in technical fields mainly focusing on engineering subjects of secondary school. Nowadays he focuses at solving the problems of integrated didactic workplaces for teachers of engineering subjects. He presents the results of his activities in domestic and foreign scientific conferences and his publication outputs are in domestic and foreign technical and pedagogical journals and magazines. Henryk Noga professor of Pedagogical University in Cracow and the director of the Didactics in Technical Education Unit in the Institute of Technology UP. Henryk Noga is the author of around 20 books and over 200 articles on didactics in technical education. Main interests: didactics of technical subjects, multimedia in education, adult education, family studies. Monika Kučerková is a secondary school teacher of English, Slovak and Russian language at SOŠE Trnava. At the same time she works as an external employee of the

¹ Adresa pracoviska: Ing. Daniel Kučerka, PhD., ING-PAED IGIP, EUR ING, VŠTE České Budějovice, Česká republika. E-mail: kucerka@mail.vstecb.cz

² Adresa pracoviska: dr hab. Henryk Noga, Uniwersytet Pedagogiczny – Kraków, Polsko
E-mail: senoga@cyf-kr.edu.pl

³ Adresa pracoviska: PhDr. Monika Kučerková, VŠTE České Budějovice, Česká republika
E-mail: kucerkova@mail.vstecb.cz

department of didactics, especially in the field of translation of specialized texts, interpreting and publishing activities.

Abstract

Research indicates that online games are an interesting socio-cultural phenomenon with socializing aspects for many generations. Playing online games can provide many benefits, but also many risks. To show the conditions associated with online gaming, research were conducted, some results of were presented in this paper.

Key words: Computer games, online games, socialization conditions

Abstrakt

Výskum naznačuje, že online hry sú zaujímavým sociokultúrnym fenoménom so sociálnymi aspektmi mnohých generácií. Hranie hier online môže priniesť mnoho výhod, ale aj mnohé riziká. Na zobrazenie podmienok súvisiacich s hraním online sa uskutočnil výskum, niektoré výsledky boli prezentované v tomto článku.

Kľúčové slová: Počítačové hry, online hry, podmienky socializácie

Úvod

Počítačové hry, vrátane online hier, majú veľký vplyv na ich príjemcov. Môžu naznačovať dobré aj zlé vlastnosti a správanie. Bohužiaľ, môžu byť tiež návykové. Výskum poukazuje na to, že online hry sú zaujímavým sociokultúrnym fenoménom so spoločenským významom po mnoho generácií. Používanie on-line hier môže priniesť mnoho výhod, ale aj veľa hrozieb. Na odhalenie determinantov súvisiacich s online hrami boli vykonané testy, z ktorých niektoré boli prezentované v tejto štúdii.

Online hry vo svetle výskumu

Počas prieskumu respondenti boli okrem iného požiadaní o nasledujúce otázky: Ako ovplyvňujú hráči online hry? Čo hráči hrajú počas hry? Čo ich robí po nejakom čase? Ako to ovplyvňuje ich rodinu a každodenný život? Prináša trvalé zmeny vo svojom fungovaní? Prečo je hra dôležitá v ich živote? V akom momente môžete zažiť prekročenie hraníc zábavy? Mali by byť online hry navrhnuté pre mladých ľudí? Aké sú výhody aktívnych hráčov?

Cieľom štúdie bolo analyzovať herný fenomén ako špecifický spoločensko-kultúrne povedomie a existenciu špecifických vzťahov a kontaktov, ktoré môžu rozvíjať medzi hráčmi v priebehu hry. Prezentácia vybraných aspektov využitia tohto typu zábavy. Okrem toho nájsť optimálne riešenia na ochranu proti závislosti na hranie online hier. Bolo tiež dôležité prezentovať online hry proti iným spoločenským vzťahom.

Pri realizovanom výskume bol použitý dotazník obsahujúci 106 otázok. Medzi nimi 36 otázok sú otvorené otázky. 14 zatvorených otázok bolo čiastočne otvorených, čo znamená, že respondent mal viac možností na odpoveď. Okrem toho bolo 14 otázok alternatívneho charakteru, tj ľudia, ktorí vyplnili dotazník, mali na výber z "áno" alebo "nie".

Prvá časť prieskumu pozostáva zo základných otázok adresovaných skúmanej osobe. Môžete získať informácie o svojom veku, mieste bydliska a triede postáv, ktorú uprednostňujú. Ďalšie otázky sa týkajú všeobecnej finančnej situácie, splnenia povinností a foriem odpočinku. Hráči

napríklad odpovedali na otázku "Aké sú vaše povinnosti?" Alebo "Akú formu rekreácie sa vám najviac páči?"

Ďalšie otázky boli formulované, aby poskytli obraz o domácej situácii, rodinných vzťahoch a kultúrnej aktivite respondentov. Ďalšie otázky sa týkali kamarátstva, dostupnosti počítača a spôsobov jeho využívania. V tejto fáze hráči reagovali na otázku "Má vaša rodina mať počítač?" Alebo "Vy ste v kontakte s kolegami?" Stále viac a viac rozsiahlejšie bola skupina otázok zviazaná s počítačovými hrami, čas strávený pri počítači a ako to ovplyvňuje životné prostredie a player. Napríklad, pýtali sa: "Ako sa vám získať počítačové hry?" Alebo "Ešte ste zmenili svoj postoj od okamihu, kedy začnete používať počítač?" Rovnako tak rozsiahla časť prieskumu boli otázky týkajúce sa postojom hráča pre online hry, štruktúry gildiových, kontakt s ostatnými hráčmi. Otázky, na ktoré respondent musel odpovedať, sú napríklad "často hrajúte online?" Alebo "hráte jednotlivo alebo ako tím?"

Predposledná skupina otázok sa týkala vplyvu hier na ľudské a osobnostné vlastnosti hráča. Dotazník sa skončil dvomi zložitými otázkami, na ktorých odpovedá, že hráč musí preukázať svoju hierarchiu hodnôt a presvedčení.

Vyššie uvedené otázky boli formulované a požiadali respondentov, aby preskúmali všeobecný postoj online hráča. Sú určené na objektívne prezentovanie životov konkrétnej skupiny ľudí a spôsobu ich fungovania.

Výsledky boli podrobené detailnej analýze kvantitatívne a kvalitatívne, čo umožnilo získať objektívny poznatky o fungovaní ľudí, z ktorých niektoré boli vyčlenené pre život hranie online.

Miesto a čas výskumu

Výskum bol vykonaný v elektronickej podobe vďaka fungovaniu e-mailu. Výskumnou oblasťou bolo prostredie internetového hier "World of Warcraft", v ktorom ľudia patriaci do jednej konkrétnej skupiny nazvanej Guild "Dark Legion" prešli výskumom dobrovoľne. V skutočnosti je rozsah výskumu globálneho charakteru, pretože respondenti žijú v rôznych krajinách. Jednou spoločnou črtou respondentov bola štátna príslušnosť, skúmali sa poľskí hráči s poľským jazykom. V dôsledku toho sa skúmalo 50 ľudí vo veku od 15 do 38 rokov. Výskum sa uskutočnil na prelome februára a marca 2017. Boli individuálne bez účasti pýtajúceho sa.

Organizácia a priebeh výskumu

Výskum sa uskutočnil prostredníctvom internetu prostredníctvom e-mailu. Účastníkmi boli ľudia reprezentujúci rôzne generácie. Celkovo prieskum dokončil 50 ľudí. Aby bolo možné vykonať prieskum medzi hráčmi, najprv musel byť umiestnený na oficiálnom fóre príspevok Gildiovým (informácie), ktorý obsahuje: podrobný opis prieskumu a dizajn, informácie o povahe výskumu a zdvorilé žiadosti hráčov.

Po jednom dni sa hráči začali kontaktovať, aby im poslali prieskum. Celý proces odosielania materiálov na vyplnenie trval približne 2 týždne. Následne sa začalo vrátenie spätných e-mailov s dokončenými prieskumami. Medzi respondentov patrili: hráči, ktorí poslali prieskumy bez upomienky, hráči, ktorým musel byť prieskum viackrát pripomenutý.

Uvedená časť trvala približne 2 mesiace, a to na základe dennej kontroly počtu prieskumov. Vo všeobecnosti bol postoj k vyplneniu dotazníkov pozitívny, len počet otázok občas poskytol respondentom menšie problémy. Napriek tomu každý hráč dokončil svoj prieskum v plnom rozsahu.

Ľudia, ktorí prešli výskumom, patria do skupiny aktívnych hráčov "World of Warcraft". Mali možnosť ľahkého prístupu k počítaču a internetu. Väčšina z nich mala vlastné počítačové vybavenie.

Analýza podmienok socializácie online hier

50 ľudí sa zapojilo do výskumu, aktívne hralo online hry a ďalšie. Hlavná hra, na základe ktorej boli poskytnuté mnohé odpovede, je "World of Warcraft". Kvôli požiadavke samotnej hry, t.j. potrebe pripojenia cez sieť, majú všetci účastníci prístup k počítačom a internetu.

Získané výsledky výskumu (tab. 1) boli analyzované z hľadiska spoločenských vzťahov online hráčov v hre a v každodennom živote. Autori zamýšľali hlavne vysvetliť fenomén popularity online hry a ilustrovať vzájomné vzťahy medzi hráčmi a ich vzťahy so svojimi rodinami.

Býva v:	Hráči	
	Počet	%
Mesto	46	92
Obci	4	8

Tab.1. Umiestnenie sídla hráčov

Hlavnými účastníkmi štúdie boli muži (94% respondentov), ženy predstavovali 6% respondentov. Ako vidíte, muži bez ohľadu na vek často používajú online hry v porovnaní so ženami. Tieto výsledky však nesvedčia o kvalite hry, ktorú ženy prezentujú, a o ich ochote k takejto zábave. Ženy, ktoré hrajú online hry, sú rovnako dobré pri hľadaní a často prekonávajú zručnosti mužských hráčov. Na otázku o mieste bydliska väčšina respondentov odpovedala, že žijú v meste:

Účastníci štúdie žijú v celom Poľsku (tab. 3) , ako aj v Anglicku (tab. 2). Ako môžete vidieť, rozsah výskumu zahŕňa nielen ľudí z krajiny, ale aj zo zahraničia. Jediným spoločným priestorom, na ktorom sa každý stretáva, je hra "World of Warcraft", ktorá je virtuálnym svetom.

Tu je percentuálna distribúcia miest obývaných hráčmi.

Anglicko		
Mesto	Hráči	
	Počet	%
Londyn	1	2
Dorset	1	2

Tab. 2 Hráči bývajúci v zahraničí

Poľsko		
Región	Hráči	
	Počet	%
małopolskie	5	10
pomorskie	7	14
śląskie	2	4
wielkopolskie	6	12
podkarpackie	7	14
zachodniopomorskie	2	4
dolnośląskie	8	16
warmińsko-mazurskie	1	2
świętokrzyskie	2	4
łódzkie	3	6
mazowieckie	3	6
kujawsko-pomorskie	1	2
podlaskie	1	2

Tab.3. Poľské regióny obývané hráčmi

Hráči ako všetci ľudia okrem hrania hier sa zaoberajú mnohými ďalšími záležitosťami každodenného života. Mnohí z nich majú svoje vlastné rodiny alebo priateľstvá. Práve z tohto dôvodu musia často čeliť realite a princípom, ktoré sú im uložené. Vďaka výskumu môžete sledovať podmienky, v ktorých žijú a ako súvisia s vyššie uvedenými povinnosťami.

Otázky zamerané na držania predmetov elektronických a elektrických ukázali, že väčšina hráčov má štandardné chladničku, práčku, pevnú linku alebo mobilný telefón, televízor, počítače, atď navyše veľa deklarovaného držanie MP3 prehrávač, mikrovlnná rúra, notebook, herné konzoly, digitálny fotoaparát a tlačiarne.

Preto možno konštatovať, že materiálová úroveň hráčov, ktorí reagujú na prieskum, nie je nízka. Dodatočným potvrdením ich mimoriadneho finančného stavu je skutočnosť, že väčšina z nich (až 32 ľudí) vlastní západný automobilový automobil. Online hra vyžaduje určitú sumu peňazí, a preto väčšina hráčov nemá finančné problémy.

Výskum ukazuje, že ľudia, ktorí hrajú online hry, sú predovšetkým pracujúci ľudia (60% respondentov), zatiaľ čo ostatní respondenti ešte nie sú profesionálne aktívni. Nižšie uvedený graf 1 dobre ilustruje vekovú stupnicu hráčov a ich hustotu:



Graf 1. Vek hráčov

Ako vidíte, vo väčšine prípadov sú hráči dospelí, ktorí sú dvadsať rokov. Prieskum tiež ukazuje, že väčšina hráčov - bez ohľadu na ich vek - často trávi peniaze na potešenie (68% respondentov), takže nie je problém s platbou on-line herného účtu. Tieto typy výdavkov nie sú pre hráča problémom a pokračujú ďalej, môžete bezpečne povedať, že aktívne peňažné prostriedky pre hru "musia byť" nájdené.

Samozrejme, okrem hry mnohí respondenti uprednostňujú iné formy zábavy, veľa športov. Na otázku "Aký je tvoj koníček?" Najčastejšie odpovede boli:

- počítačové hry, MMORPG atď.,
- PC
- film,
- kniha
- šport,
- hudba.

Okrem vyššie spomínaných odpovedí bolo niekoľko ďalších zaujímavých, ako napríklad: starodávna história, tvorba modelov, vyšívanie, akvárium a renovácia starého nábytku.

V kontraste, na otázku "Máte športovať?" Väčšina respondentov odpovedala "áno" (54% respondentov), zatiaľ čo zvyšok odpovedal "nie", alebo sa zdržal vyjadriť. Ľudia praktizujúci šport najčastejšie spomenuli tieto disciplíny:

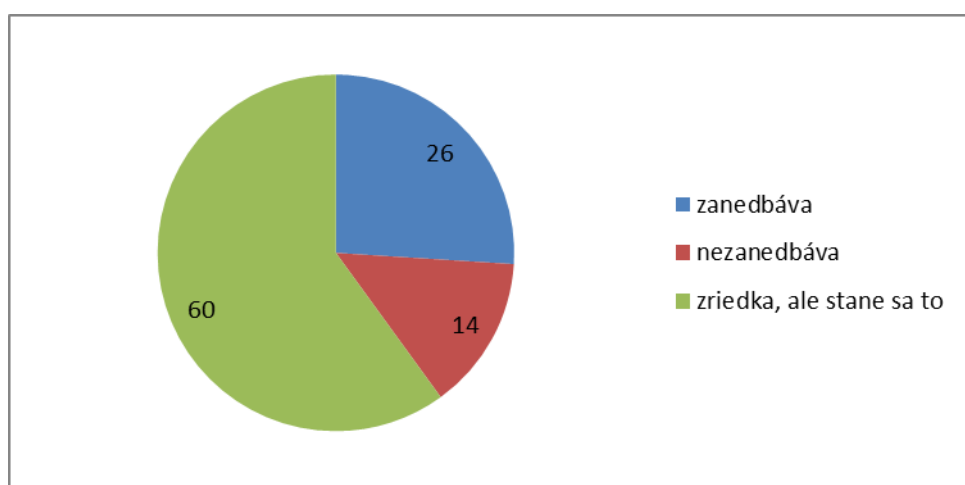
- basketbal,
- kúpanie,
- telocvičňa,
- lyžovanie.

Na základe dosiahnutých výsledkov možno konštatovať, že on-line hráči nie sú ľudia, ktorí zostanú vo svojich domoch a hrajú sa online. Samozrejme, že nevyužívajú toľko času na iné potešenie ako hra, ale môžu vidieť a vykonávať iné hry ako sieťové hry.

Samozrejme, ako všetci ostatní, majú povinnosti voči svojim členom domácnosti, ako aj privilegované formy oddychu a odpočinku. Na otázku "Aké sú vaše domáce povinnosti?" Najčastejšie odpovede boli:

- čistenie, odstraňovanie odpadu, umývanie riadu, vysávanie, atď.
- starostlivosť o domáce zvierata,
- starostlivosť o vaše vlastné deti.

Odpovede tiež poukazujú na nedostatok domácich povinností pre veľkú skupinu respondentov. To znamená, že mnohí hráči môžu slobodne využívať online hry. Zodpovednosť je jedna vec a cvičenie je druhá. Graf 2 ukazuje odpovede hráčov na otázku "Nezanedbávajú svoje povinnosti tým, že hrajú siete a počítačové hry."



Graf 2. Postoj hráčov k povinnostiam

Okrem preferovaných foriem zábavy majú hráči svoje obľúbené formy relaxácie a relaxácie. Pri otázke o najvhodnejšej forme odpočinku boli tieto odpovede:

- hranie v "WoWe",
- všetky formy leňošenie,
- športovanie,
- sledovanie filmov.

Záver

Ako vidíte, online herní hráči žijú vo svojom vlastnom svete, ale tiež sa môžu ocitnúť v reálnom svete - vo svete ľudí, ktorí nevedia, čo je sieťová hra a aké požiadavky prináša. Nemôžete poprieť, že "World of Warcraft" je prioritou pre väčšinu hráčov, ale - ako sa ukáže - nie sú slepí na ňu, ako by sa to mohlo zdať.

*Tento článok odporúčal na publikovanie vo vedeckom časopise Mladá veda:
doc. Ing. Roman Hrmo, PhD., MBA.*

Použitá literatúra

1. Kozielska M., 2000. Walory komputerowego wspomagania procesu kształcenia, [w:] Strykowski W., Media a edukacja, Wyd. eMPI2, Poznań.
2. Kupisiewicz Cz., 1979. Podstawy dydaktyki ogólnej, PWN, Warszawa.
3. Mastalerz E., Gałązka E., 2006. Inspiracje do aktywizującej edukacji ogólnotechnicznej, Kraków. ISBN 83-7271-398-7.
4. Noga H., 2006. Uwarunkowania wychowawcze Internetu, [w:] Mastalerz E. (red.), Cyberuzależnienia. Przeciwdziałanie uzależnieniu od komputera i Internetu, Konferencja AP-Kraków, s.68-76. ISBN 83-920051-6-3.
5. Piątek T., 2007. Humanistyczno-etyczne aspekty stosowania technologii informacyjnych, Zborník XX DIDMATTECH, Olomouc, s.547-549. ISDN-7220-296-0.
6. Pytel K., 2006. Wpływ Internetu na rozwój i zachowanie dzieci i młodzieży, [w:] Mastalerz E. (red.), Cyberuzależnienia. Przeciwdziałanie uzależnieniu od komputera i Internetu, Konferencja AP-Kraków, s.68-76. ISBN 83-920051-6-3.
7. Pytel K., 2007. Komunikacja interpersonalna w społeczeństwie informacyjnym, INFORMATECH 2007, Moderni informační a komunikační technologie ve vzdělávání, Olomouc, s.164, ISBN-978-80-7220-301-7.
8. Pytel K., 2007. Komunikacja przez sieć komputerową jako sposób na spędzanie wolnego czasu, INFORMATECH 2007, Moderni informační a komunikační technologie ve vzdělávání, Olomouc, s.385-388, ISBN-978-80-7220-301-7.
9. Retter H., 2005. Komunikacja codzienna w pedagogice, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk.
10. Szejnberg A., 2001. Podstawy komunikacji społecznej w edukacji, Wydawnictwo ASTRUM, Wrocław.
11. Vargová M., Depešová J., 2000. .Poznámky k niektorým pojmom technickej terminológie. In: Vplyv technickej výchovy na rozvoj osobnosti žiaka. Zborník. 1. vyd. Nitra: PF UKF, 107-110 s. ISBN 80-8050-459-8.
12. Vargová M. Tomková V., 2002. Pracovné vyučovanie v súvislosti s prácou s počítačom. In: Vplyv technickej výchovy na rozvoj osobnosti žiaka. Zborník. 1. vyd. Nitra: PF UKF, s.167-170 ISBN 80-8050-540-3.
13. Wenta K., 2003. Bariery i utrudnienia we wdrażaniu e-learningu i e-edukacji. W: J. Migdałek i B. Kędzierska (red.), Informatyczne przygotowanie nauczycieli. Kształcenie zdalne - uwarunkowania, bariery, prognozy, Kraków, Wyd. RABID, s. 125-134.