

Masarykova univerzita

Filozofická fakulta

Psychologický ústav



Magisterská diplomová práce

**Vztah mezi morálním rozhodováním a prožíváním  
v rámci počítačových her**

Markéta Vaničková

Vedoucí práce: doc. PhDr. Jana Marie Havigerová, Ph.D.

Brno 2019

### **Prohlášení**

Místopřísežně prohlašuji, že jsem magisterskou diplomovou práci na téma: „Vztah mezi morálním rozhodováním a prožíváním v rámci počítačových her“ vypracovala samostatně pod odborným dohledem vedoucího diplomové práce a uvedla jsem všechny použité podklady a literaturu.

V ..... dne ..... Podpis .....

Zde bych chtěla poděkovat všem, kteří mi byli během psaní diplomové práce oporou. Především doc. PhDr. Janě Marii Havigerové, Ph.D. za vedení diplomové práce. Dále bych chtěla poděkovat všem účastníkům, kteří i přes časovou náročnost ochotně souhlasili s účastí ve výzkumu, jehož je tato práce součástí. V neposlední řadě bych také ráda poděkovala své rodině a blízkým přátelům za jejich podporu a trpělivost.

## Obsah

Úvod.....	5
1. Morálka .....	7
Morálka a její definice .....	7
Vnímání morálky v různých obdobích historie .....	10
Testy měřící morálku v psychologii .....	17
2. Prožívání, emoce a city .....	18
Teorie emocí .....	20
Funkce emocí .....	21
Morálka a emoce, morální rozhodování na základě emocí.....	23
3. Počítačové hry .....	28
Rozdělení počítačových her .....	28
Morální systémy ve hrách.....	30
4. Výzkumy morální psychologie ve videohrách se zaměřením na prožívané pocity .....	32
5. Výzkumný problém, cíle práce a hypotézy nebo výzkumné otázky .....	38
Popis zvoleného metodologického rámce a metod.....	41
6. Použité metody.....	41
7. Výzkumný soubor .....	47
8. Design studie a analýza dat .....	48
Výsledky .....	49
Diskuze .....	57
9. Souhrn .....	61
Seznam použitých zdrojů a literatury .....	63
Přílohy diplomové práce.....	69

# Úvod

Téma diplomové práce se zaměřuje na morální rozhodování ve videohrách. Cílem je dále rozvinout dosavadní pochopení ohledně tématu morálního rozhodování a hlavně zjistit, jaký mají tato rozhodnutí vliv na hráčovo prožívání. Termínem prožívání je zde myšleno emocionální prožívání. Může se tedy jednat jak o pocity radosti, tak i například o pocit studu či viny.

Pokud se podíváme na psychologické výzkumy v oblasti počítačových her, zjistíme, že největší zájem psychologů stále zůstává u výzkumů agresivity v kontextu počítačových her. Existují však i další oblasti, kterým se nedostává dostatečné pozornosti v takové míře, kterou by zasluhovaly. Ve hrách se čím dál tím více začínají objevovat různé možnosti volby, které se nejenom soustředí na volbu vzhledu či atributů postavy, ale také na odlišné způsoby, jakými je možné reagovat na herní situace. Hráč tak může svůj herní příběh do jisté míry měnit podle svých preferencí. V některých hrách se můžeme setkat i s možnostmi, které vedou k množství odlišných morálních rozhodnutí. A přesně touto oblastí se budeme zabývat zde v diplomové práci.

Díky videohrám jsme schopni vytvořit morální propagandu nebo popsat morální systémy a zároveň můžeme hráče ponořit do komplexního příběhu a virtuálních situací, které stimulují a podporují morální uvažování. Videohry hráči dovolí prožít dobrodružství. Dovolí hráči vžít se do své postavy a prožívat emoce a pocity k ostatním postavám nebo hráčům, kteří aktivně konfrontují jejich ideály, cíle a obavy v prostředí příběhu. To může znamenat, že hry mají velký potenciál k ovlivňování jedincova morálního systému a také mohou dokázat modifikovat jeho sociální postoje v reálném životě (Triberti et al., 2015).

Můžeme se také ptát, zda naše morální rozhodnutí ve hře nějakým způsobem zrcadlí i naše skutečné morální postoje. Některé výzkumy ukazují, že by tomu tak mohlo být. Ve studii autorů Weavera a Lewise (2012) bylo zjištěno, že velká část respondentů se v herních morálních situacích zachovala stejně nebo podobně jako by se zachovala v reálném životě. A myslíte, že existuje nějaký vztah mezi osobnostními rysy člověka a jeho herními morálními rozhodnutími? Bylo zjištěno, že hráči, kteří si ve hrách vybírají nemorální rozhodnutí, dosahují nízkých výsledků na škálách extravertnosti, přívětivosti a empatie (Triberti et al., 2015; Murzyn & Valgaeren, 2016). A jaké pocity prožíváme, když tyto rozhodnutí

děláme? Mění se naše prožívané pocity při různých rozhodnutích? Zde se na tyto a další otázky pokusíme odpovědět.

Výsledky výzkumů v této oblasti slouží převážně k tomu, abychom zjistili, jaký vliv na nás mají počítačové hry. Neustále totiž přibývá počet osob hrající hry. Děti jsou již od mladého věku čím dál tím více vystaveny virtuální realitě, možnému násilí a dalším prvkům, které se ve hrách objevují. Proto je důležité se tímto tématem zabývat do hloubky. Již víme, že hry na nás mají neblahý vliv. A to hlavně díky zvýšenému počtu osob, které trpí závislostí na hrách. Samozřejmě dokážeme najít i pozitivní vlivy hraní her jako je například zlepšování jazykových dovedností a mnoho dalšího.

Výsledky tedy mohou sloužit psychologům, vědcům, ale i rodičům a samotným hráčům. Nezapomínejme také na firmy a programátory, kteří hry vytvářejí. Ti z výzkumů mohou zjišťovat, jak svůj produkt nejlépe přizpůsobit spotřebiteli. Dokáží pak vytvářet produkty, které jsou naučné, ale i zábavné.

# 1. Morálka

Zde v této části se budeme zabývat popisem morálky. Budeme se snažit nahlížet na morálku hlavně z psychologického hlediska, ale jelikož má morálka své kořeny ve filosofii, bude pro nás důležité se zabývat i tímto pohledem.

Z pohledu filosofického diskurzu, který je založený na židovsko-křesťanské a řecké tradici, je morálka primárně předmětem výslovné teoretické reflexe, jež je ve filosofii konceptualizována jako etika (Krámský, 2015). Etika je tedy věda o mravnosti člověka, o původu a vývoji jeho morálního vědomí, jednání a svědomí (Hartl & Hartlová, 2000).

Psychologové se liší od filosofů tím, že se soustředí na hodnocení a klasifikaci projevů vznikajících v důsledku morálního a amorálního jednání, zatímco filosofové se zabývají hledáním příčin. Psychologie morálky se řadí mezi jednu z nejmladších humanitních disciplín (Krámský, 2015).

Nejdříve je důležité, abychom si definovali základní pojmy, které souvisí s tématem morálky. Dále v textu se budeme věnovat tématu do hloubky a později spojíme téma morálky s emocemi a pocity. Nakonec všechna tato témata budeme vysvětlovat v kontextu počítačových her.

## Morálka a její definice

Slovo morálka pochází z latinského adjektiva *moralis* od *mos*, *moris*, což znamená zvyk, obyčej nebo mrav. *Moralis* se tedy překládá jako morální. Dalo by se říct, že z tradičního pojetí morálka označuje povinnost člověka plnit vůli Boha nebo panovníka za pomoci předpisů a zákonů. Dále také morálka označuje povinnost chovat se dle tradičních mravů a obyčejů (Krámský, 2015).

Podle Psychologického slovníku se morálka vysvětluje jako soubor principů posuzovaných z hlediska dobra a zla, které řídí chování a jednání lidí dané společnosti. Morálka je jakýsi náš mravní kodex, který lze chápat jako vnitřní víru, přesvědčení nebo vnější principy vyžadované společností (Hartl & Hartlová, 2000).

Pojem morálky je kulturně podmíněn, což znamená, že různé kultury mohou vnímat odlišné věci jako morální či amorální. Musíme vždy brát ohled na to, co je považováno v určitých kulturách za normální a na to, co naopak není. Pojem amorality se dá definovat jako něco nežádoucího, zapovězeného, nezdravého, neracionálního, necitlivého, nelidského,

opovrženímhodného či nenormálního. S morálkou se pojí morální jednání (spojováno s konceptem odvahy), morální mysl (záležitost kognitivně-racionální) a morální smysl (přirozený smysl, vrozený, intuitivní schopnost vnímat a rozlišovat správné od nesprávného). Tyto tři pojmy zastřešuje pojem morální integrita člověka (Krámek, 2015).

Dalšími pojmy, se kterými se můžeme v morálce setkat, jsou morální usuzování, morální rozhodování, morální jednání, morální postoje a morální kompetence. U morálního usuzování se lidé zajímají o základní kritéria pro to, co je správné a špatné. Srovnávají různá kritéria a zjišťují jejich správnost a hodnotu (Blasi, 1980). V průběhu morálních soudů se aktivují oblasti mozku, které mají vztah k emocím (Haidt a Kesebir, 2010). Zde se budeme snažit zkoumat morální rozhodování, které vychází z morálního usuzování, a právě vztah morálního rozhodování k prožívaným pocitům. Přesněji se budeme snažit zjistit, jestli se tyto dva pojmy vyskytují společně v kontextu počítačových her.

Morální rozhodování je podle Blasiho (1980) vázáno k pojmu morálního jednání a je chápáno procesně, zatímco morální usuzování chápeme jako etickou reflexi samotné morální situace ve smyslu jejích předpokladů a konsekvencí.

Morální jednání jsou zprostředkovány kognitivními procesy, kterými jsou morální postoje, morální usuzování a morální rozhodování. Může být také nazýváno jako prosociální či altruistické chování. Někteří autoři tyto dva pojmy považují za velmi podobné, ale i přesto odlišné způsoby chování. Prosociální chování je dobré a morální chování k druhým lidem, které ovšem zároveň pomáhá i pomáhajícímu člověku. Jde například o poskytnutí pomoci druhým za nějaký druh odměny. Odměna samozřejmě nemusí být pouze hmotná. Může se třeba jednat o slib budoucí pomoci. Altruistické chování je také pomáhající jednání, za které neočekáváme žádnou odměnu (Blasi, 1980).

Morální postoje by měly představovat hlavně hodnotící vztah. Tento vztah odráží rozumové poznání, ale také především subjektivní emocionální hodnocení morálních problémů (Slováčková, 2001).

Morální kompetence je podle Slováčkové (2001) způsobilost jedince dospívat na základě svých vnitřních zásad k morálnímu usuzování a schopnost jednat podle těchto úsudků.

V psychologii se můžeme také setkat s pojmy morální zmatek (moral derangement), což je stav, kdy rozum jedince je relativně v dobrém stavu, ale vůle se stává nevědomě příčinou zlých činů prostřednictvím vášní. Později nahrazen termínem morální



slabomyslnost nebo morální tupost (moral insanity), což je porucha citů, temperamentu a sociálních i etických citů, ztráta sebeovládání, úpadek morálních principů a perverzní projevy. Dalším pojmem je morální citlivost (moral sense), což je bezprostřední a přirozená schopnost rozlišovat bez zvláštního rozvažování mezi dobrým a zlým (Hartl & Hartlová, 2000).

V pojetí morálky se setkáváme s dvěma základními přístupy, které se odvíjí od odlišných filosofických tradic a pojmových historií (Krámský, 2015).

- Intuitivistický postoj – Morálka je podle tohoto přístupu založena na bázi emocí a intuice. Kriticky se vymezuje k racionálnímu odůvodnění morálky, jelikož je rozum obvykle pod vlivem ať už vědomých či nevědomých intuitivních procesů.
- Racionalistický postoj – Sem patří dva základní filozofické směry.
  - Kantianismus (deontologie) – Je založen na učení filosofa Kanta a zabývá se univerzálními morálními normami a povinnostmi.
  - Utilitarismus – Filozofický směr, který považuje za měřítko morálního jednání užitečnost. V této teorii jde především o snahu dosáhnout, co největšího užitku pro největší počet osob.

Oba postoje se využívají ve výzkumech i popisech morálního usuzování a chování. Pokud ve výzkumech jedinci řeší určitá dilemata, využívají hlavně deontologický směr nebo utilitaristický směr. Většina dilemat, jako právě různé verze trolejového dilema, se týká právě těchto dvou směrů. S intuitivistickým postojem se většinou tolik neseťkáváme. Může figurovat ve stejných morálních dilematech jako racionalistický postoj, ale nelze ho správně měřit a odlišit od racionalistického postoje, jelikož se jedná o morální intuice, které jsou automatické a nevědomé. Můžeme říct, že lidé vlastně využívají všechny výše zmíněné postoje, ne pouze jeden z nich. Většina morálních rozhodnutí, které budou účastníci řešit v naší práci jsou deontologického typu. Jedno rozhodnutí je utilitaristického typu. Využití právě intuitivistického postoje je určitě možné, každý člověk je individuální a řeší situace podle sebe.

Můžeme dále morálku rozlišovat podle zaměření morálního jednání a uvažování. V tomto případě jde o morálku eudaimonistickou, která je zaměřena k sobě, a univerzalistickou, která je zaměřena ke vztahu k druhým (Krámský, 2015).

- Eudaimonistická morálka – Je individualistický přístup, kdy morální jedinec má zodpovědnost za své chování sám před sebou, díky čemuž si sám sebe váží. Tento typ morálky byl především popisován u antických filosofů, jež byli zaměřeni na hledání ctností v sobě.
- Univerzalistická morálka – Tato morálka je chápána jako společenská norma, která je dána pravidly, zákony a normami dané společnosti. Hlavní složkou je odpovědnost k druhým lidem. Patří sem morálka židovko-křesťanská, z které je odvozena současná morálka západní kultury.

Morálku můžeme také dělit na heteronomní (kontrola vnější) a autonomní (kontrola sama sebe). Heteronomní morálka znamená, že jednání je určováno normami převzatými od druhých lidí, zejména od rodičů. Autonomní morálka zase znamená, že je jednání určováno již zvnitřněnými normami (Piaget & Inhelder, 2014).

## Vnímání morálky v různých obdobích historie

### Etické myšlení v předsokratovském období

Demokritos se ve své teorii etiky zabývá širokým okruhem otázek od povahy dobré mysli a výchovy až po přátelství a politiku. Tvrdí, že člověk, který chce být dobré mysli, si nesmí vybírat nic, co přesahuje jeho schopnosti a jeho přirozenost. Musí si dávat pozor, aby se neujímal něčeho, co přesahuje jeho síly. Dobrou mysl dosahuje jedinec umírněným životem, vyrovnanou duší, která odolává nedostatku a nadbytku (Remišová, 2008).

### Etické myšlení v období klasické řecké filosofie

Filosofové se snaží o pochopení tohoto pojmu již několik tisíc let. Mezi první filozofy, kteří se tímto tématem zabývali patří Sokrates, Platón a Aristoteles. V jejich spisech můžeme najít i něco málo o tom, co pro ně znamenala morálka a jak si ji vysvětlují.

Sokrates se zabýval mnohými tématy a mimo jiné také došel k postřehům, které se týkaly ctností či morálky, jak to nazýváme dnes. Podle Sokrata se ctnost týká poznání, vědět, co je správné, znamená dělat, co je správné. Veškeré zlo je výsledkem neznalosti, nikdo záměrně nedělá to, o čem ví, že je špatné. Všechny ctnosti jsou v základu stejné (Thompson, 2004). Se Sokratem se v tomto případě nedá souhlasit, jelikož v dnešní době víme, že někteří lidé dělají špatné skutky a jsou si toho dobře vědomi.

Platón se pokoušel zjistit, co představuje nejvyšší dobro člověka. Snažil se prozkoumávat tvrzení, že je to schopnost přesvědčit ostatní, že jde o moc dostat to, co chceme, a že je to schopnost uspokojit veškerá svá přání. Platón se domníval, že dobro a krásu může poznat pouze hrstka vzdělaných jedinců, zatímco ve skutečnosti má každý určité povědomí o tom, co je dobré. Ve spisu Ústava se Platón zabýval pojmem spravedlnost. Mluví zde o etických principech, které jsou nutné k tomu, aby mohla být nastolena spravedlnost. Tudíž je nutné, aby společnost vytvořila řád a spravedlnost ve prospěch ostatních. Hlavní Platónovou myšlenkou v podobenství o jeskyni je ta, že k tomu, aby člověk mohl porozumět ideji dobra, je nutné, aby se odvrátil od stínového divadla smyslové zkušenosti, kdy většinou lidé považují zobrazené stíny za celou skutečnost. Platónova představa dobra je transcendentní. Nachází se mimo jakékoliv společenské konvence, jimiž se lidé řídí v běžném životě. Jsou nám skryté a idea dobra se nachází mimo veškerou existenci. Poznání ideje dobra je podle Platóna našim cílem (Thompson, 2004).

Aristoteles, který také usiluje o nalezení nejvyššího dobra ho ovšem nachází v představě eudaimonia, což se překládá jako štěstí, blaženost či blaho. Tuto blaženost vnímá jako jeden z hlavních cílů života vzhledem k tomu, jak se vztahují k ostatním cílům. Různé a neméně hodnotné cíle, jako je například čest, porozumění či radost, jsou také velmi důležité, ovšem lidé o ně usilují hlavně proto, že v nich hledají blaženost. V etice Řeků šlo hlavně o to, jak dobře žít, a proto Aristoteles označuje štěstí za nejvyšší cíl (Aristotelés, 1996).

Můžeme v těchto teoriích vidět určitý základ našeho pojmu morálky, ovšem musíme chápat, že na morálku, jak ji známe dnes, je nahlíženo velice odlišně.

### Etické myšlení helenistického a římského období

Epikurejci (pojmenováni podle Epikura) předpokládali, že morálka znamená určitou volbu s jejichž pomocí chceme dosáhnout určitého cíle. Zvolený cíl byl chápán jako stav blaženosti. Ctnosti byly pokládány za umění, jak dosáhnout lidské blaženosti (Thompson, 2004).

Stoikové se zase domnívali, že má smysl morálně jednat bez ohledu na následky a má tedy smysl jednat spíše na základě rozumu než na základě emocí. Následky našeho morálního jednání nemůžeme předpovídat, a proto nemá smysl na nich morálku stavět. Každý lidský čin je ovládán zákony vesmíru, ale tam, kde máme svobodnou volbu, bychom

měli dbát úlohy, kterou jsme povoláni zastávat v celkovém řádu věci. Zapomeňte na osobní zisk nebo citová nutkání (Thompson, 2004).

### Etické myšlení v období středověku

V tomto období znamená být morální často ztrátu určitého blaha ve prospěch vyššího cíle. Tento názor je ovlivněn evropským náboženstvím, v té době protestantským křesťanstvím, a jeho přesvědčením, že člověk je hříšný a tudíž i přirozené lidské tendence jsou špatné. Přirozený řád světa je na mravním postoji člověka nezávislý a morálka přesahuje praktické směřování k dobrému životu. V tomto období se setkáváme s dvěma pojetími křesťanské morálky: Tím prvním je etika, která je založená na autoritě. Za zdroj autority je zde považována Bible, autorita hlav církve a vnuknutí Ducha svatého. Druhým pojetím je etika, která vychází z přirozeného zákona. Předpokládá, že lidský rozum, který je ovšem získaný od Boha, je východiskem morálky (Thompson, 2004).

Tomáš Akvinský (1225 – 1274) usiloval o racionální podložení křesťanské morálky. Rozum je schopný logicky podložit mravní zásady, které je možné také poznávat skrze zjevení a konkrétní mravní zásady, které jsou uvedené v Bibli. Podle Akvinského jsou známkou morálního života právě tyto lidské vlastnosti – rozumnost, spravedlnost, statečnost a uměřenost. Tyto vlastnosti můžeme také nazvat jako čtyři základní ctnosti a ve své teorii byly používány i stoiky. Můžeme je vidět i u teorií Aristotela a Platóna. Základní ctnosti jsou podle rozumu důležité k mravnímu životu a dosažení svého účelu. V tomto spatřuje rozum celkový smysl života. Proti těmto ctnostem stojí sedm základních neřestí, které většina lidí zná z náboženských textů, kterými jsou pýcha, chtíč, závist, lakota, nenasytlost, hněv a lenost. Jinak jsou označovány jako sedm smrtelných hříchů (Thompson, 2004).

### Etické myšlení v 17 a 18. století

Thomas Hobbes (1588 – 1679) věřil, že by mezi jedinci a vládci měla existovat smlouva. Tato smlouva měla sloužit jako dohoda o vzájemném prospěchu, založená na právech jedince, která vede k vytvoření společenství. Dohoda je uzavřena za účelem omezení sobeckosti lidských emocí (Thompson, 2004).

John Locke (1632 – 1704) také představuje potřebu společenské smlouvy, ale vidí ji jako základ morálky a společenské soudržnosti. Dobré je podle Locka to, co zvyšuje potěšení a snižuje bolest. Jeho žák, třetí hrabě ze Shaftesbury (1671 – 1713) tvrdil, že mravní

usuzování se řídí mravním citem a tedy jsou založeny více na emocích než na rozumu. Lidskou přirozeností je podle něho altruismus (Thompson, 2004).

Jean-Jacques Rousseau (1712 – 1778) zase věřil, že lidé mají dvě primitivní emoce, jednou je pud sebezáchovy a druhou obecný odpor vůči utrpení jiných. Podle Rousseaua můžeme nalézt morálku ve svědomí jedince, která se vždy realizuje ve společenském kontextu. Spravedlivá a mravně bezúhonná společnost má za úkol umožnit, aby se přirozený mravní cit uplatnil a nebyly jí do cesty kladeny překážky (Thompson, 2004).

Francis Hutcheson (1694 – 1746) zastával názor, že existuje přirozený akt pro dobročinnost, což znamená, že lidé si přejí, aby se všem ostatním dařilo dobře (Thompson, 2004).

Z historického pohledu na morálku, jež zde můžeme vidět, je nám jasné, že se tyto postoje ohledně morálky a toho, co je morální neustále měnilo. A když se podíváme do dnešních klasických teorií morálky, zjistíme, že je tomu stejně i teď. Psychologové stále nejsou ve shodě ohledně teorií či definic. A v blízké době rozhodně neuvidíme nějaké změny. Nejdůležitější ovšem je, že dnešní morálka se odvíjí od křesťansko-židovské morálky. Je do jisté míry dána zákony společnosti, v některých případech je založena na náboženství dané země. Důležitou součástí jsou i zvnitřněné postoje získané od rodičů či vychovatelů. Morálka může být založena jak na rozumu, tak i na citech. Nejdůležitější ctností morálky je spravedlnost.

## Psychologické teorie morálky

### Klasické pojetí vývoje morálky

#### Ne-kognitivní teorie morálního vývoje (Sigmund Freud)

Sigmund Freud se primárně nezabýval morálkou, ale ve svém strukturálním modelu se o tématu zmínil. V modelu je osobnost rozdělena na tři části: Id, Ego a Superego. Id je podle Freuda nevědomá a iracionální část člověka, která se řídí principem slasti (eros – pud života). Snaží se, aby jeho potřeby byly uspokojeny ihned. Jde o základní potřeby jako je potřeba jídla a pití, tak i potřeby sexuální a vyšší potřeby (uznání, touha atd.). Zatímco Ego je vědomá složka osobnosti, která je racionální. Řídí se principem reality a má za cíl testovat realitu, přesněji přání, které pochází z id porovnává s realitou a přizpůsobuje tomu i jedincovy potřeby. Třetí složkou je Superego, které má vědomou i nevědomou část a řídí se

principem dokonalosti. Bývá zvnitřněno a je tvořeno na základě zákazů a pochval z dětství. Je naší vnitřní morálkou, jinak řečeno svědomím (Freud, 1989).

#### Teorie vývoje morálky (Jean Piaget)

Piaget rozlišil dvě stádia morálního vývoje dítěte. První stádium je heteronomní, kdy jednání je určováno normami převzatými od druhých lidí, zejména od rodičů. Druhé stádium se nazývá autonomní, kde jednání je určováno již zvnitřněnými normami. Míra zvnitřněných etických norem určuje stupeň morálního vývoje. Nejprve se dítě musí naučit dodržovat příkazy, jejich překročení je trestáno. Vyšší úroveň dítě dosahuje až ve školním věku, kdy je jednání regulováno již zvnitřněnými normami, které jsou považovány za samozřejmé. U dospělých pak dochází ke dvojímu druhu morálky. Buď ustrnutí na úrovni vývoje dítěte anebo jako vyšší úroveň, kdy morální regulativy jsou součástí psychické regulace jednání (příklad – krást se nesmí, protože je to hnusné, být zlodějem se mi příčí). Piaget za pomoci dvou mikropříběhů, zjišťuje morální úsudek dětí předškolního a mladšího školního věku (Piaget & Inhelder, 2014).

#### Stádia morálního usuzování (Lawrence Kohlberg)

Kohlberg (1976) vytvořil šest stádií morálního usuzování, které se vyvíjí u člověka s věkem. Stádia se řadí každá po dvou do třech úrovní. První úroveň pojmenoval jako předkonvenční morálku, další je konvenční morálka a poslední se nazývá postkonvenční morálka. Předkonvenční morálka se orientuje na trest a na odměnu. Konvenční morálka se orientuje na to být hodným jedincem a na autoritu. V postkonvenční morálce jsou stádia – orientace na společenskou smlouvu a orientace na univerzální etické principy. Orientace na společenskou smlouvu znamená, že se snažíme jednat podle obecně uznávaných principů, které jsou důležité pro blaho veřejnosti. Člověk zde získává uznání od vrstevníků a tím i uznání sebe samého. Orientace na univerzální etické principy znamená, že se snažím jednat podle samostatně zvolených etických principů. Ovšem ne všichni dosáhnou nejvyššího stádia, někteří se tam nemusí nikdy dostat. Podle Kohlberga méně než 10% dospělých osob dosáhne posledního stádia.

Teorie byla kritizována psycholožkou Carol Gilliganovou, jelikož se až příliš zaměřuje na muže. Morální žebříček není tolik založen na právu a spravedlnosti jako spíše na více femininním způsobu, který je založen na starosti a péči o druhé (Gilligan, 1982).

## Další pojetí morálky

### Utilitarismus (Jeremy Bentham, John Stuart Mill)

Z latinského slova utilitas, což znamená užitek. Utilitarismus je sociálně-filozofický směr považující za měřítko morálního jednání užitečnost. Byl založen Jeremy Benthamem a Johnem Stuartem Millem. Jejich teorie užitečnosti objasňuje utilitarismus jako sociální jednání. Hnacím motivem jednání má být snaha dosáhnout užítku s co nejvýhodnějším nasazením prostředků. Jedná se tedy o chování, které zabezpečení největší možné množství štěstí pro velký počet lidí. Určit obsah toho, co je považováno za užitečné je ovšem obtížné (např. zisk, slast, sociální status). Utilitarismus tvoří základ ekonomických teorií liberalismu, podle kterých maximalizace užítku jednotlivce vede k maximalizaci blaha celku (Mill et al., 1962; Jandourek, 2012).

### Deontologie (Immanuel Kant)

Deontologie Immanuela Kanta je v opozici k utilitarismu. Z řeckého deon – povinnost, která říká, že konáme správně nebo nesprávně kvůli důsledku určitého způsobu jednání, ne však kvůli bezprostředním následkům. Uvědomujeme si svoji morální povinnost. Dle Kanta musíme při rozhodování vzít v úvahu především rozum a morální pravidla odvodit z racionality, nikoli ze zkušenosti. Kant k teorii formuloval kategorický imperativ, který slouží jako základ morálky a zní takto: „Jednej vždy tak, aby se maximy tvého jednání mohly stát obecným zákonodárstvím.“ Neříká nám tedy, jak konkrétně máme jednat, ale říká nám, jak ke správnému jednání dojít (Kant, 1996; Kant et al., 2014).

Ke zjištění jaký způsob morálního chování jednotlivci upřednostňují se používá tzv. tramvajové dilema. Po kolejích jede tramvaj a ve směru jízdy se na kolejích nachází pět pracujících, kteří nemůžou uhnout. Tramvaj se dá odklonit na vedlejší kolej, kde se nachází pouze jeden člověk. Jedinci, který tento úkol řeší, je řečeno, že se nachází u výhybky a může tuto situaci ovlivnit. Má dvě možnosti, buď neudělá nic, což je deontologický přístup k situaci, anebo zatáhne za páku a tím odkloní tramvaj na vedlejší kolej, kde zahyne pouze jeden člověk, což je zase utilitaristický přístup (Francis et al., 2016). Greene a kolektiv (2001) podle svých zjištění tvrdí, že emocionální reakce, která je vytvořena řešením tohoto dilematu může předcházet a přepsat racionální uvažování.

V situacích, kterým bude participant vystaven při hraní v této práci, si může hráč také vybrat deontologický nebo utilitaristický přístup k řešení v některých možnostech, ovšem to není to hlavní, co zde v praktické části řešíme.

Ve studii Kathryn B. Francis, kde pracovali s virtuální realitou zjistili, že jedinci ve virtuální realitě častěji volili utilitaristický přístup (zabití jednoho člověka s cílem zachránit několik jedinců) ve srovnání se skupinou, která vybírala odpovědi pouze v dotazníku (Francis et al., 2016). To nám jednoznačně ukazuje, že lidé se v herním prostředí nechovají úplně stejně jako v hypotetických úkolech, kde tyto situace nedokáží plně zažít, zatímco v herním prostředí jsou vystaveni reálnějším podmínkám.

#### Sociálně kognitivní teorie (Albert Bandura)

Teorie je založena na modelu obsahující tři faktory, které jsou reciproční a kauzální. Prvním faktorem jsou osobnostní faktory. Tyto faktory jsou ve formě kognitivních, afektivní a biologických událostí. Druhým faktorem jsou vzorce chování. Dalším faktorem jsou události životního prostředí. Všechny tyto faktory na sebe působí a vzájemně se ovlivňují. Na základě těchto faktorů jedinec jedná. Pokud dochází k jednání na základě morálky, člověk se řídí pevně stanovenými vnitřními normami. Morální usuzování se převádí do akce skrz seberegulační mechanismy, které jsou vytvořeny z morálních norem a sankcí. Existují internalizované sankce negativní a pozitivní. Negativní sankce nastávají pokud člověk udělá něco, co porušuje osobní normy a pozitivní sankce nastávají pokud člověk jedná v souladu s morálními normami. Negativní sankce jsou špatné pocity, které člověk vnímá, jako stud či vina. Pozitivní sankce jsou zase dobré pocity, které člověk prožívá. Dále pak existují sankce sociální, které sebou přináší nepříjemné důsledky. Tyto sankce zachovávají chování jedince v souladu s osobními a společenskými standardy. Jedinec kontroluje své chování a zpětnou vazbu od okolí i od sebe. Následně vidí, které chování je oceňováno a které trestáno (Bandura, 1999).

Stejně tak můžeme říct, že je určité chování odměňováno nebo trestáno ve hře. Hráč pak může vidět, které jednání je podporováno vývojáři, kteří zde zastupují společnost a její normy.

#### Teorie morálních základů – Moral foundations theory (Jonathan Haidt)

V teorii se rozlišuje pět vlastností, které jedince motivují k morálnímu jednání. Vlastnosti kombinují minulé zkušenosti a emoce do mentálně strukturovaných skupin, které ovlivňují morální usuzování v různých oblastech bez vědomého rozmyšlení. Patří sem vlastnosti jako starost o druhé (péče/újma – souvisejí se zmírněním utrpení ostatních a empatií), smysl pro spravedlnost (férovost/reciprocita – zabývají se určitým zvýhodněním ostatních a spravedlností), loajalita/zrada (zabývá se všeobecným blahem a trestností vůči



jedincům, kteří nejsou členy skupiny), úcta k autoritám a smysl pro posvátné (posvátnost/znesvěcení). Těchto pět vlastností je měřeno za pomoci Dotazníku morálních základů (Moral Foundations Questionnaire). Podle Haidta jsou biologicky i kulturně ovlivnitelné. Základy morálky jsou vrozené a podle výsledků je morální sestava velice individuální a odlišná. Předešlé výzkumy ukázaly, že hodnoty těchto vlastností mohou řídit rozhodování ve videohrách (Haidt & Joseph, 2004; Haidt & Joseph, 2007; Haidt, 2013).

## Testy měřící morálku v psychologii

Existuje několik testů měřící morálku. Zde si ukážeme některé základní testy a způsoby, kterými se morálka může měřit.

Lindův MTJ (Moral Judgment Test) – Test morální kompetence staví jedince před určitá morální dilemata a nabízí jim kladné i záporné argumenty zdůvodňující určité jednání aktéra. Test obsahuje škály, na kterých jedinec zaznamenává na kolik se vnitřně ztotožňuje s určitým jednáním. Jedinec pracuje s dvěma dilematy – dilema zaměstnance firmy, přesněji dělníka, a lékaře. Každé dilema obsahuje zadání problému ve formě příběhu, následuje 12 argumentů (6 argumentů pro a 6 proti). Vyplnění testu trvá v rozmezí 25 až 35 minut (Slováčková, 2001).

Test morální zralosti osobnosti (TMZO) – Vytvořený Jarmilou Kotáskovou a I. Vajdou, který slouží ke zjišťování morální zralosti osobnosti u chlapců a dívek mladšího školního věku metodou, která měří morální zralosti v jedenácti povídkách. Kotásková si zvolila čtyři druhy situací, kterými jsou agrese vůči osobě, agrese vůči věci, krádež a lhaní. V testu se nabízí řešení autonomní, heteronomní nebo žádné podle Piagetovy morální teorie, kterou jsme vysvětlovali výše v textu. V metodě jsou vloženy dva typy rolí. První role je role postiženého a druhá role je role pozorovatele. V každé povídce je skórována vázanost k autoritě, reciprocita, verbalizace, zdůraznění trestu a odmítnutí řešení (Slováčková, 2001).

Dotazník morálních základů (MFQ – Moral Foundations Questionnaire) – Od autorů Jesseho Grahama, Jonathana Haidta a Briana Noseka (2008). Tento dotazník zjišťuje jakou váhu přikládáme jednotlivým morálním základům. Jak již bylo řečeno, dotazník měří pět vlastností, které vedou k morálnímu jednání – starost o druhé, smysl pro férovost, skupinová loajalita, úcta k autoritám a smysl pro posvátné. Tento dotazník budeme využívat i my v naší studii. Je to jednoduchý dotazník obsahující 32 otázek, které participanti hodnotí na škálách (Haidt & Joseph, 2007).

## 2. Prožívání, emoce a city

V práci se chceme zaměřit na prožívané pocity, a proto je důležité si říct, co je vlastně to prožívání, vysvětlit si pojem city a odlišit tento pojem od emocí. Někteří autoři považují tyto pojmy za synonyma, jiní je odlišují. My je budeme brát jako dvě odlišná, ale ovšem velmi podobná témata.

Podle Psychologického slovníku je prožívání psychický jev, který je charakteristickým proudem vědomí každého více či méně uvědomovaného duševního obsahu. Je pro každého člověka velice individuální (Hartl & Hartlová, 2000).

Emoce je širší pojem než cit, emoce zastřešují subjektivní zážitky libosti a nelibosti provázené fyziologickými změnami, motorickými projevy, stavy menší či větší pohotovosti a zaměřenosti. Fenomenologie rozlišuje city, afekty, nálady a vášně. Také dělí emoce na vyšší (soucit) a nižší (agresivita), na intelektuální, etické, estetické, dále na astenické a stenické. Emoce obsahují fyziologické koreláty, na rozdíl od citu, který vyjadřuje jen zážitkový rozměr emoce (Hartl & Hartlová, 2000). Zde se budeme zabývat pouze tímto zážitkovým rozměrem emoce, tedy citem. Ovšem slova emoce a cit budeme využívat jako synonyma ve výzkumné části práce, kvůli tomu, že někdy se jeden z pojmů do věty nehodí a nezní správně, zatímco druhý pojem tam sedí mnohem lépe.

Cit má tři rozměry: a) libost a nelibost, b) napětí a uvolnění, c) rozrušení a uklidnění. Dále je cit specifickou formou zážitkového odrazu skutečnosti, vztah člověka ke světu. Na rozdíl od emocí neobsahuje cit veškeré fyziologické vazby, v popředí stojí zážitek (Hartl & Hartlová, 2000).

Pojem emoce je odvozen z latinského slova motion – pohyb, zahrnuje v tomto smyslu všechny změny obsažené v pojmu emoce. Pojem cit vyjadřuje jen zážitkovou dimenzi emoce (Nakonečný, 1995).

Za základní emoce a společné všem lidem se běžně považují tyto emoce – štěstí, strach nebo také úzkost, hněv, smutek a odpor. K těmto základním emocím můžeme ještě zařadit úžas, vinu a stud. Podle Švancary (2003) city charakterizují prožívání spojené s potřebami a hodnotami jedince, které vznikly v průběhu historického vývoje lidstva, především vlivem kultury.

Podle Heluse (2011) mají emoce tři základní znaky, kterými jsou citové prožívání, fyziologické koreláty emocí a exprese emocí. Prožívání se dá blíže charakterizovat polaritou

a intenzitou citů. Podle intenzity citů můžeme dělit city na citové ladění, náladu, afekty a vášně. Citové ladění je celkový stav slabé intenzity citů. Pokud tento cit trvá delší dobu, pak hovoříme o náladě. Silné city, které nastupují rychle, ale netrvají dlouho, označujeme jako afekty. Afekty jsou provázeny oslabením kontroly v průběhu silného vzrušení. Další formu silných citů představují vášně pro něco nebo vůči někomu. V některých případech to až připomíná posedlost, jedinec je zaměřen na danou věc, oblast činnosti či osobu. Polarita citů je buď kladná nebo záporná. Například jde o libost versus nelibost nebo radost versus smutek. U polarity se setkáváme s pojmem citová vyhraněnost, kdy je jedinec ustálen ve svém citu na jednom pólu. Citová ambivalence, kdy je o nevyhraněnost citů. Také s polaritou souvisí kumulace citů.

Fyziologickými koreláty emocí se myslí tělesné změny, které provází city. Mezi tyto tělesné změny patří nárůst krevního tlaku a srdeční frekvence, zúžení očních zornic, zrychlení dýchání, snížení produkce hlenu a slin v ústech, větší pocení atd. Tyto změny nemáme pod kontrolou a zpětně působí na prožitek, čímž umocňují jeho intenzitu (Helus, 2011).

Výrazy emocí máme částečně pod kontrolou a dokážeme je v některých případech záměrně vyvolat. Naše výrazy emocí jsou důležité pro mezilidskou komunikaci. Lidé dokáží výrazy emocí maskovat, modulovat nebo simulovat. Pokud jedinec své city skrývá, jedná se o maskování. V případě, že jedinec své emoce projevuje chováním jako silnější nebo naopak slabší, mluvíme o modulaci. Při předstírání emocí jde o simulaci (Helus, 2011).

Fyziologická složka emocí a výrazy emocí ovšem nejsou podstatné pro tuto práci, a proto je zde zmiňujeme pouze okrajově.

Měli bychom ještě zmínit empatii, jelikož souvisí s emocemi. Empatie je schopnost vcítit se do pocitů a jednání druhých osob. Je součástí emoční inteligence. Člověk empatický dokáže zacházet s emocemi, emocionálně se ztotožnit s viděním, cítěním a chápáním druhých osob. Schopnost číst i neslovní projevy druhého a chápat, o co usiluje, čemu se chce vyhnout, co skrývá. Souvisí se schopností naslouchat a vnímat neverbální komunikaci (Hartl & Hartlová, 2000).

## Teorie emocí

Psychologové se ve velké míře snažili tématu emocí vyhnout. Převážně se tak stalo po zrodu behaviorismu, kdy se psychologové zaměřili na chování jedince a odpoutali se od introspekce, kterou považovali za nevědeckou a subjektivní.

Představíme si několik různých teorií emocí, které během let vznikly, abychom viděli, jak se postupně měnily. Z uvedených teorií si pak můžeme udělat vlastní závěry. Většinou si vezmeme od každé teorie část informací, které pak považujeme za ty podstatné pro tuto práci.

### Přístup zaměřený na emocionální prožívání

Představitelem tohoto zaměření byl Sigmund Freud, který předpokládal, že emoce jsou těsně spojeny s instinkty (pudy). Podle Freuda mohou být instinkty potlačeny, čímž způsobují, že se energie projeví v podobě afektu určité intenzity nebo se transformují do úzkosti. Moderní přístupy stále považují za důležitou roli kontroly emocí při zvládnání vnitřních konfliktů (Stuchlíková, 2002).

### Přístupy zaměřené na fyziologické aspekty

#### Periferní teorie emocí (James-Lange)

K této teorii došli ve stejnou dobu dva odlišní autoři, díky tomu je nakonec teorie pojmenována jako James-Langeova teorie emocí. Podle teorie, se kterou přišli William James a G. C. Lange, vnímání navozuje tělesné změny a tyto změny prožíváme jako emoce. Takže například vidíme divoké zvíře, víme, že je nebezpečné, a proto se naše tělo začne třást, buší nám srdce atd., a až potom začneme prožívat emoce, v tomto případě strach. Tato teorie byla ve své době velice úspěšná (James, 1884). Nakonec byla překonána novějšími poznatky, a hlavně prací Jamesova zetě Waltera Cannona.

#### Talamická teorie emocí (Cannon-Bard)

Tato teorie vznikla, když Cannon přišel s tvrzením, že James-Langeova teorie nemůže fungovat, jelikož při přerušení nervového spojení mezi mozkiem a tělesnými orgány u zvířat nevedlo k vymizení emočních reakcí. Teorii později dopracoval Bard. Oba došli k uvědomění, že podstatnou roli u emocí hraje podkorové centrum – talamus a hlavně jeho

spodní část hypotalamus. Tato teorie tvrdí, že vnímání objektu vyvolává jak tělesné změny, tak i ve stejnou dobu prožívané emoce (Cannon, 1927).

### Přístup zaměřený na výrazy a projevy chování

Základy položil Charles Darwin, který se snažil ve své práci odvodit výrazy emocí a výčet emocí z činnosti nervového systému. R. Plutchik, C. E. Izard, E. O. Wilson tvrdí, že emoce a emocionální chování jsou adaptivní. Účelem emocí je v první řadě tedy přežití a reprodukce (Stuchlíková, 2002).

#### Plutchikova evoluční teorie emocí

Plutchik rozděluje emoce na osm základních emocí, které jsou vrozené. Emoce jsou automatickou reakcí na neustále se opakující důležité informace. Slouží ke zvládnutí situace a následně také k přizpůsobení jedince požadavkům okolí. Nejdříve nastává určitý podnět (hrozba), jedinec využívá své kognice ke zhodnocení podnětu, který vyústí v poznatek (nebezpečí) a nastává prožitek citu, chování, což nakonec vede k určitému efektu (ochrana). Mezi základní emoce patří strach či hrůza, hněv či vztek, radost nebo také extáze, smutek či žal, přijetí neboli důvěra, odpor či hnus, překvapení a jako poslední očekávání (Plutchik, 1980). Kritikou teorie většinou bývá, že silné emoce dokáží narušit chování a tím pádem i adaptivní funkci emocí.

S Cannon-Bardovou teorií souhlasíme, i když ve všem již dnes nemusí platit, základ je stále pravdivý. Určité situace nebo objekty v situacích v nás vyvolávají tělesné změny společně s emocemi. Herní objekty by v tomto případě měly vyvolávat emoce. Plutchik zase rozdělil emoce na osm základních, z kterých jsme vybrali pět, které se pokoušíme změřit. Důvěru, překvapení a očekávání nepovažujeme za tolik důležité v kontextu morálky.

#### Funkce emocí

##### Intrapersonální funkce emocí

Podle R. W. Levensona existují tyto intrapersonální funkce emocí (Stuchlíková, 2002):

- zvládání výzev v prostředí
- napravování pomocí pozitivních emocí
- změna behaviorální a kognitivní hierarchie

- modulace subjektivního prožívání
- poskytování asociativních struktur v paměti
- skupinová diferenciacce a individuální diferenciacce

Dvousystémový model uspořádání emocí, který vytvořil Levenson, obsahuje jádro emočního systému, což je trvalá, vrozená, jednoduchá a efektivní struktura (primární emoce – stará emocionalita), která je vytvořena k adaptaci na život, jinak řečeno k vyrovnání se s problémy přežití. Jádro je obklopeno systémem kontrolních mechanismů, který je novější, flexibilnější a také je tento mechanismus schopný se učit. Kontrolní mechanismus hlavně upravuje emoce podle určité situace a sociálních pravidel. Jádro je od narození vybaveno určitou sadou emocí, které jsou aktivovány určitými situacemi (např. ztráta a smutek). Emoce tak připravují různé reakce na různé situace (Stuchlíková, 2002).

Emoce nabourávají naši homeostázu, ovšem po ustálení emoce se stav jedince navrácí k normálu. Dále pak má i dezorganizující roli, kdy vede k afektu. Při prožívání silné emoce si často spontánně vybavujeme vzpomínky na jiné silné emoční události (Stuchlíková, 2002).

### Sociální funkce emocí

Na emoce je nahlíženo jako na výtvořiny utvářené jedinci nebo skupinami v sociálních vztazích. Lidé jsou sociální tvorové a emoce hrají velkou roli v interakci a v udržování mezilidských vztahů. Můžeme rozlišovat individuální, dyadickou, skupinovou, nebo kulturní úroveň analýzy. Z individuálního je jedinec schopný, díky svým emocím, hodnotit specifické sociální události a podmínky. Emoce pak dále slouží, společně s fyziologickými a kognitivními procesy, jedinci k přípravě na reagování na problémy, které se objeví v sociálních interakcích. Na dyadické úrovni analýzy, emocionální exprese pomáhá u druhých s rozpoznáváním emocí a záměrů. Naše výrazy emocí vzbuzují u druhých doplňkové a reciproční emoce, což pomáhá lidem reagovat na významné sociální události. Z hlediska skupinové dynamiky, emoce pomáhají jedinci s identifikací členů skupiny a pomáhají definovat skupinové hranice. Na kulturní úrovni hrají emoce roli při procesech, jimiž jedinci získávají a zhodnocují kulturní identitu. Pomáhají dětem naučit se normy a hodnoty (Stuchlíková, 2002).

## Vývojová funkce emocí

Kognitivní vývoj napomáhá emočnímu vývoji, ale zároveň emoce hrají důležitou roli při sociálně-kognitivním vývoji. Podle diskrétní teorie emocí má každá emoce odlišné motivační vlastnosti a slouží k adaptivním funkcím. V různých etapách života hrají důležitou roli, různé emoce usnadňují postup k vývojovým úkolům určitých období. Emoce slouží jako primární motivační systém v průběhu celého života, napomáhají a stimulují sociálně kognitivní vývoj například tím, že vzbuzují sociální interakce. Dále emoce napomáhají tím, že vedou jedince k přehodnocování svého očekávání a chování (Stuchlíková, 2002).

## Morálka a emoce, morální rozhodování na základě emocí

Západní filozofové uznávají, že emoce hrají roli v morálním usuzování a morální motivaci. Některé teorie tvrdí, že jsou emoce nezbytné pro morálku, jiné tvrdí pravý opak. Ovšem i když se setkáme s autory, kteří nepovažují emoce za nijak důležité, obvykle je stejně nějakým způsobem zařazují do morální psychologie. Kant (2014) tvrdil, že morálka je závislá na rozumu, který nám říká, jak se držet morálního zákona a také tvrdí, že morální usuzování je doprovázeno morálními pocity. Samozřejmě zde také panuje nesouhlas mezi různými autory ohledně přesné role, kterou emoce hrají.

Jenom zmíníme, že emoce ovlivňují morální motivaci, což není ani tak velké překvapení, jelikož emoce jsou považovány za velkou součást motivace obecně. Jenom krátce zmíníme, že existuje korelace mezi emocemi a dobrými skutky jak u dětí, tak i u dospělých. Děti se častěji zapojují do chvályhodného chování, pokud se u nich vyskytují určité emocionální reakce. Například pokud děti projevují starost v reakci na utrpení druhých, potom se mnohem častěji zapojí do utěšujícího chování (Doris et al., 2010).

Některé výzkumy naznačují, že emoce mohou sloužit jako morální intuice. V některých situacích se jedinec nerozhoduje racionálně, ale za pomoci emocí. Jonathan Haidt (2001) zjistil, že je možné ovlivňovat morální usuzování, pokud manipulujeme s emocemi. Haidt si myslí, že emocionální intuice slouží k utváření morálních úsudků, zatímco jiní autoři se domnívají, že emoce hrají roli pouze u specifických morálních úsudků. Joshua Greene (2008) tvrdí, že dosahujeme morálních rozhodnutí za pomoci rozumu nebo za pomoci vášně, tedy emocí. Ve svém výzkumu zjistil, že pokud lidé využívají deontologická morální rozhodnutí, využívají v těchto případech mnohem více emocí, pocity

či intuici, zatímco při utilitaristickém morálním rozhodování využívají častěji rozum a pracovní paměť.

Morální emoce jsou takové emoce, které buď sestávají z morálních úsudků nebo kauzálně souvisejí s morálním usuzováním – emoce způsobují úsudky nebo emoce jsou vyvolány těmito úsudky (Doris et al., 2010). Morální emoce jsou také popisovány jako ty emoce, které jsou spojené se zájmy a blahobytem společnosti jako celku nebo alespoň s jinými osobami než jsme my (Haidt, 2003).

Morální emoce, které bychom mohli označit jako prosociální morální emoce, podporují morálně dobré chování, čímž nás orientují k pomáhání druhým. K těmto emocím patří starost, soucítění a empatie (v angličtině care, sympathy, empathy – někdo považuje sympathy a empathy za synonyma). Pak jsou tu i sebeobviňující emoce jako například vina a stud (Doris et al., 2010). Někteří další autoři sem přidávají, ještě rozpaky a pocit hrdosti/pýchy (Tangney et al., 2007). Třetí kategorií emocí pak můžeme nazvat obviňovací emoce, sem patří pohrdání, hněv a odpor. Každá z těchto emocí má odlišnou funkční roli (Doris et al., 2010).

Rozin a kolektiv (1999) zjistili, že pohrdání se objevuje, pokud lidé poruší společenské normy, což jsou normy, které se týkají veřejných statků nebo sociální hierarchie. Hněv vzniká, když lidé poruší normy autonomie, což jsou normy, které zakazují ubližování ostatním lidem. Odpor zase vzniká, když jedinec poruší teologické normy, které nabádají jedince, aby zůstali čistí, myšleno ve smyslu nezkažení či sexuálně zdrženlivý. V sekulárních společnostech lidé mají také teologické normy, ale vykládají porušení těchto norem jako zločin proti přírodě. Stud, rozpaky a vina jsou také spojovány s porušením norem autonomie. Tyto normy regulují, jak se chováme k jednotlivcům a porušení těchto norem zahrnuje například poškození jiné osoby. Může jít jak o fyzické napadení, tak i o krádež či zničení majetku jedince. Také se jedná o to, když člověk nedostane to, co po právu zasluhuje nebo na, co má jedinec nárok.

Sebeobviňující emoce fungují jako emocionální morální barometr, který poskytuje okamžitou a výraznou zpětnou vazbu o naší společenské a morální přijatelnosti. Pokud hřešíme a porušujeme normy, vznikají pravděpodobně averzivní pocity viny, studu či rozpaků. Když uděláme něco správného a morálního, je velice pravděpodobné, že to povede k pozitivním pocitům hrdosti. Skutečné chování není nezbytně nutné pro to, aby tlak morálních emocí měl nějaký efekt. Tyto emoce tak mohou mít vliv na morální volbu a



chování tím, že poskytují kritickou zpětnou vazbu ohledně očekávaného chování a skutečného chování (Tangney et al., 2007).

Vina je hlavní emoce, která je nejvíce spojována přímo s morálkou. Hněv může nastat i v situacích, které se netýkají morálky a pociťujeme ho k někomu, protože tento jedinec porušil nějaká pravidla. Vina se ovšem vyskytuje vždy v situacích týkajících se morálky a cítíme vinu v situacích, kdy jsme to právě my, kdo porušili určitá pravidla. V situacích, které nemají morální kontext, se vina vyskytuje jedině, pokud lidé zaujmají morální postoje tam, kde nejsou nutné takové postoje. Je to vysvětleno tak, že pokud porušíme dietu, můžeme nevědomky moralizovat ideály hmotnosti či krásy a sebeovládání. Vina nás hlavně vede k poznání toho, jaké jednání je špatné. Předpokládá se, že vina hraje důležitou roli při morálním rozvoji, morální motivaci a morálním usuzování. Vina je nepříjemná emoce, které se lidé snaží většinou zbavit několika způsoby. Těmi nejběžnějšími jsou zpověď, reparační, vlastní kritika a trest (Doris et al., 2010).

Důležitou emocií je i stud. Ten se liší od viny především tím, že vina vzniká při pocitu zodpovědnosti za způsobenou bolest, zatímco stud nemusí vždy zahrnovat ublížení někomu. Stud se vyskytuje v situacích, které zahrnují jak morální, tak i nemorální skutky. Lidé pociťují vinu, pokud poruší pravidla, která jsou zaměřena na ostatní jedince (ublížení, nevěra), zatímco stud pociťujeme, pokud porušíme pravidla, která se vztahují na nás (kouření marihuany). Stud pravděpodobněji vede ke stažení se ze sociálních situací a k vyhýbání se sociálnímu kontaktu. Cítíme se viní za věci, které jsme udělali nebo se nám nepodařilo udělat, ale máme pocity studu ohledně toho, kdo jsme (Doris et al., 2010).

Vina dokáže podněcovat prosociální chování. Různé práce ukazují, že toto je způsob, jakým se člověk vyrovnává s vinou, pokud se s ní již nedokázal člověk vyrovnat jiným způsobem. Ovšem se také někteří autoři domnívají, že vina nemusí podněcovat prosociální chování k lidem mimo skupinu. Vina je obzvláště nepravděpodobná, pokud považujeme oběť za našeho nepřítele nebo v jiném ohledu za člověka, který si nezaslouží náš zájem či znepokojení (Doris et al., 2010).

Diváci si tvoří morální úsudky o postavách na základě jejich činů v ději. Násilí, které je opodstatněné na základě těchto morálních úsudků, by mělo vyvolávat příjemné pocity ze shlédnutí filmu, čímž je myšleno to zda si divák film užil. Některé studie, zabývající se násilím v televizi, tvrdí, že násilí činí programy v televizi pro diváka méně příjemné. Jiné zase tvrdí, že násilí na to nemá žádný vliv a další, že násilí zvyšuje tento pocit (Weaver &

Wilson, 2009). Ve studii od Weavera a Lewise předpokládají, že nemorální rozhodnutí snižuje u hráče pocit toho, že si hru dokáže užít. Ke konkrétnímu závěru však nedošli. Výzkumy a teorie předpokládají oba možné výsledky (Weaver & Lewis, 2012).

Podle Moral sanction theory od Zillmanna (2000), divák neustále zkoumá chování postav a následky jejich rozhodnutí, obě pak soudí jako dobré nebo špatné na základě osobního morálního smyslu. Tento proces pak může vysvětlovat, proč diváci mohou schvalovat a užívat si násilí v médiích. Na teorii poté navazuje Disposition theory (Tamborini et al., 2012), která dále vysvětluje, jak si dokážeme užít filmy či hry. To závisí do jisté míry na výsledku událostí a jestli se následky zdají být morálně oprávněné nebo ne. Pokud je násilí vyhodnoceno jako oprávněné, nesnižuje to dobrý pocit z filmů či her.

Proto jsme zařadili pocit příjemnosti/radosti či užítí si hry do naší práce. Další zařazené prožívané pocity ve studii jsou strach/úzkost, hněv, pocit radosti, pocit smutku, odpor a samozřejmě již zmíněné pocity viny a studu. Vybrali jsme právě tyto pocity, kvůli tomu, že jsou považovány za základní emoce/pocity.

Dalgleish a Power (2015) navrhli model pocitů, kde různé základní emoce jsou spojeny s různými hodnoceními stavu cíle. Štěstí souvisí s pokrokem vůči dokončenému cíli. Strach souvisí se situací, kde je možné dojít k fyzické či sociální hrozbě nebo pokud jsou v ohrožení naše cíle. Smutek se pojí se ztrátou nebo selháním. Hněv souvisí se situací, kde jsou cíle blokovány nebo zmařeny. U odporu zase jde o odmítnutí konkrétní nebo abstraktní věci, která je odpudivá ve vztahu k cíli.

Empatie je také považována za morální emoci, jelikož obecně způsobuje obavy o blaho druhých, zejména v situacích, kdy lidé trpí (Pizarro, 2000).

#### Morální rozhodování na základě emocí a vznik emocí na základě morálních rozhodnutí:

Emoce se objevují v případech, kdy nám záleží na určitých lidech a věcech, zatímco chybí v případech, kdy nám na těchto objektech nezáleží. Obecně přijímaným znakem morálního usuzování je, že by měl být nestranný. Nestrannost je kritickou součástí spravedlnosti. Nicméně nás emoce často směřují k tomu, abychom stranili těm osobám, na kterých nám záleží. Emoce, jako jsou empatie a vina, které jsou považovány za motivátory prosociálního chování, vznikají snadněji, pokud je objektem emoce někdo nám blízký. Emoce také často vznikají díky přítomnosti náhodných faktorů, které někdy nemají nic společného s morálními událostmi. Tyto faktory mohou být odpovědné za vyvolání emoce

a emoce potom mohou mít vliv na následné morální úsudky. Když je člověk vystaven vůni čerstvých sušenek, zvyšuje to u něho pozitivní náladu. Pak se i zvyšuje pravděpodobnost, že člověk nabídne pomoc ostatním v nouzi. Emoce jsou události, která se nám prostě stanou, takže jejich vliv na úsudek leží mimo sféru naší kontroly (Pizarro, 2000).

Prinz (2007) tvrdí, že naše emoce ovlivňují naše úsudky, což ukazuje na různých příkladech emocionálních postojů, které nelze racionálně ospravedlnit. Podle něho to neznamená, že neexistují morální pravidla, ale spíše, že jsou vytvořena za pomoci emocí. Převážně Greene (2001) i Prinz (2007) se domnívají, že naše morální chování je v zásadě řízeno morálními emocemi jako je vina, spíše než pevnými objektivními principy. Murray (2017) usoudil, že emocionální vztah mezi fiktivní situací a hráčem je ustanoven skrze jednatele/zprostředkování (agency) – schopnost spouštět různé události ve smyšleném světě našimi úmyslnými činnostmi. Když můžeme interpretovat takové jednání morálně a hráč je zároveň emocionálně angažovaný, potom mluvíme o moral engagement. Opakem je moral disengagement.

Moral engagement se týká chování, které zahrnuje morální usuzování o škodlivém jednání a také odolávání jakémukoli nemorálnímu chování. Vyžaduje hlavně morální odvahu, což znamená chovat se morálně i přes tlak společnosti. Dále jde také o to se vyhnout pasivnímu souhlasu a jednáním, které ubližuje ostatním. K dosažení moral engagement je potřeba, aby jedinec přijal odpovědnost za vlastní chování. Byl soucitný a empatický. Nutné je i uznat negativní dopady nelidského chování na ostatní. Uznat, že naši nepřátelé jsou také lidské bytosti (Bandura et al., 1996; Bandura, 1999).

Moral disengagement pomáhá lidem se vyhnout pocitu studu a viny, zatímco se chovají špatně či nemorálně. Mechanismy nutné k vytvoření moral disengagement zahrnují morální ospravedlnění (nazýváme jako falešné morální ospravedlnění), eufemistické značení, výhodné srovnávání, přesunutí odpovědnosti, dehumanizace druhých, překroucení následků a bezohlednost k následkům (Bandura et al., 1996; Bandura, 1999).

V části ohledně morálních teorií jsme se bavili o utilitarismu a deontologické teorii. V práci F Koukolíka (2012) je uvedeno, že osobní a neutilitární (deontologické) řešení dilematu aktivují činnost funkčních systémů mozku odpovídajících za emoce a zpracování sociálních informací. Neosobní a utilitární řešení dilemat aktivuje kognitivní oblasti mozku spjaté s pracovní pamětí. Pokud se o tom budeme bavit v návaznosti na tuto práci, morální

rozhodnutí, která budou participanti provádět ve hře většinou spadají právě do neosobních a neutilitárních (deontologických) rozhodnutí.

### 3. Počítačové hry

Jelikož se v práci chceme zabývat interakcemi lidí v prostředí počítačových her, je důležité zmínit některé informace týkající se také tohoto tématu.

V roce 2018 se nacházelo v Česku podle Českého statistického úřadu 68,3 % osob, ve věkové skupině od 16 do 24 let, kteří hrají či stahují hry. Rozhodně se nedá říct, že by se jednalo o zanedbatelné číslo a můžeme říct, že v dnešní době je hraní her považováno za velmi populární. Odvětví počítačových her vzkvétá a má na své hráče samozřejmě určitý vliv. Nejenom, že se jedná o zábavu a relaxaci, ale také o útěk od reality všedního dne. Pro někoho jsou hry zábavným koníčkem, někteří v nich vidí učená potenciál a jsou zde i někteří, kteří využívají hry ke své profesi (e-sport hráči, programátoři a jiní.). Jelikož hry mají velký dosah, zabýváme se jimi i my.

První hry byly vytvořeny již v 70. letech minulého století. Tyto videohry byly velmi primitivní s až symbolickou grafikou. Největší oblíbenost si získaly hry až ke konci 90. let. V tomto období začaly být technologické pokroky v počítačové oblasti schopné vytvořit propracovanější hry s mnohem lepší grafikou. Dostáváme se až do dnešní doby, kdy se u her objevuje velice realistická grafika až skoro ve fotorealistické kvalitě (Květon, & Jelínek, 2016).

#### Rozdělení počítačových her

Na začátek bychom chtěli vysvětlit rozdíl mezi počítačovou hrou a videohrou, jelikož se tyto dva pojmy v literatuře vyskytují a mohou být lehce zaměněny. Videohra je elektronická hra, která vyžaduje software a určitý typ hardwaru. Dělí se na několik různých kategorií: počítačové hry, domácí konzole, kapesní konzole, arkádové hry, hry hrané na webovém prohlížeči, mobilní hry a virtuální realitu.

Počítačové hry můžeme rozdělovat podle různých kritérií. Zde je uvedeno pouze rozdělení podle žánru her, jelikož je to nejpoužívanější rozdělení (Basler, 2016; Škrabálek, 2011).

1. Akční hry – Cílem těchto her je zničit cíl nebo protivníka za použití dostupných prostředků. Dělí se na:

- a. „Střílečky“ – FPS (First person shooter) a TPS (Third person shooter) – Z pohledu vlastního hráče a z pohledu za zády postavy, hráč zde využívá střelné zbraně.
- b. „Bojovka“ – Postava využívá bojová umění.
- c. Survival horror – Cílem hry je hlavně přežít (např. Resident Evil).
2. RPG hry – Hry na hrdiny, ve hře ovládáte postavu, která se pohybuje v herním světě a postupně zlepšuje své dovednosti a posouvá se v příběhu.
  - a. Klasické RPG – Například Mass Effect, The Witcher, The Elder Scrolls.
  - b. MMORPG – Online hra pro více hráčů s prvky RPG her (např. World of Warcraft, The Elder Scrolls online).
3. Strategické hry – Hráč zde ovládá na herní ploše skupinu nebo více skupin objektů.
  - a. Budovatelské strategie – Většinou jde o budování města, železniční sítě či zoo.
  - b. Tahové strategie – Hráč má libovolný čas na promyšlení svého tahu.
  - c. Real-time strategie – Hra probíhá v reálném čase, kde se dva hráči snaží jeden druhého porazit.
4. Adventury – Hráč zde plní zadané úkoly, hádanky, skládačky, minihry atd. a tím se posouvá dále v příběhu.
  - a. Klasické adventury – Většinou ve stylu 2D nebo 3D, click and point adventury (např. Broken Sword, The Longest Journey).
  - b. Akční adventury – Zde se střetávají prvky adventury s akčním žánrem (např. Tomb Raider).
5. Simulace
  - a. Simulátor života
  - b. Letecký simulátor
  - c. Sportovní hry – Věnují se sportovní tematice (např. FIFA).
  - d. Závodní hry – Simulují různé druhy závodů.
6. Taneční/hudební hry – Jde o hry, které ovládáme pohybem či jinými speciálními ovladači.
7. Logické hry – Obsahují různé hádanky, které se postupně stávají složitějšími, jakmile se hráč dostává na vyšší úroveň.
8. Vzdělávací hry – Hlavním prvkem her je edukace hráče.

Některé hry se řídí jednoduchým scénářem a neumožňují hráči, aby se mohl rozhodovat mezi tím, co může ve hře dělat. Hráč pouze postupuje hrou dál a plní zadané úkoly. Některé aktivity ve hře mohou být morální nebo nemorální, my je ovšem musíme udělat kvůli tomu, abychom mohli postoupit dál a nakonec hru dohrát. Takovým typem her se zde zabývat nebudeme, jelikož se snažíme v praktické části dobrat novým informacím ohledně morálního rozhodování, proto by hráč měl mít volbu určitý čin provést nebo nikoliv.

Hlavní náplní této práce není ani násilí ve hrách. Hry typu Grand Theft Auto mohou obsahovat mnoho nemorálního jednání (zabíjení civilistů, kradení aut atd.), ovšem takové hry jsou navrženy hlavně proto, aby se zde takové věci děly. Hráč je zde oprostěn od pocitu viny za pomoci moral disengagement a disengagement cues, tento termín je přesně vysvětlen později v textu.

Jelikož se většina morálních rozhodnutí objevuje především v RPG hrách, budou naším hlavním cílem právě tyto hry. V práci budeme pracovat s RPG hrou Zaklínač 3, která je obsahově velmi rozsáhlá. Ve hře se můžeme setkat s nespočtem postav, zajímavým příběhem a pro nás důležitým obsahem rozmanitých úkolů, které jsou zaměřené na morální usuzování a rozhodování.

Schulske ustanovil, že takové hry dokážou zaujmout a jsou realističtější a nabízí hlubší pochopení než hry bez morálních rozhodnutí. Hráči jsou si morálně vědomi svých činů a jsou schopni reflektovat nad obsahem svých činů (Schulske, 2009).

## Morální systémy ve hrách

Jelikož se zabýváme morálním rozhodováním ve videohrách měli bychom si zde uvést informace o tom, jak je morálka ve videohrách reprezentována.

Morálka je ve hrách, a samozřejmě také všechna další rozhodnutí, velmi zjednodušená, především proto, že každá změna by později mohla vyústit v různé výsledky, a jelikož jsou hry tak velké a bylo by možno v nich mít neskutečné množství rozhodnutí a tudíž i výsledků. Je tedy jasné, že pokud herní vývojáři chtějí ve hrách vytvořit určitý dojem, že hráč má situaci ve své vlastní moci a že jeho rozhodnutí mají nějakou váhu, musí vytvořit pro různé situace určitý počet rozhodnutí. Pokud jsou tato rozhodnutí důležitá v dalším ději celé hry, musí se hra ubírat tím směrem, který jste si zvolili. Většinou tedy hry, které obsahují možnost rozhodování, obsahují i odlišné konce vašeho dobrodružství, které odráží různá rozhodnutí, která jste během hraní udělali.

Většinou se ve hrách vyskytují jednoduché rozhodnutí, které nemusí mít nic společného s morálkou, ale většina rozhodnutí, která se vyskytují v rámci morálky jsou jednoduše označované za dobrá, špatná a neutrální. Většina her vám dá najevo, které rozhodnutí považuje za morálně dobré či špatné, například znázorněním různých rozhodnutí pomocí barvy či znaku, aby jedinec věděl, které rozhodnutí vede ke kterému výsledku. Někdy se zase výsledek vašeho rozhodnutí dozvíte díky přidělenému počtu různých kladných či záporných bodů. Tedy vývojáři hry rozhodují, které rozhodnutí oni sami považují za morální a které za nemorální. Vám se může při hraní zdát, že to, jak jste se rozhodli bylo velmi morální, ale získáte záporné body. Některé hry jsou odkloněny od těchto morálních systému a rozhodnutí, která provedete jsou jen na vašem uvážení zda jsou správná anebo špatná.

Morálními systémy (Heron & Belford, 2014a; Heron & Belford, 2014b):

- Single Axis Exclusive
  - Hráč získává morální body na jedné ose, každý jeden konec osy znázorňuje dobré a zlé morální rozhodnutí.
  - Můžeme se setkat s označením os jako good a evil, paragon a renegade (Mass Effect 1 a 2), ve stylu jing a jang (Jade Empire) či light side a dark side (Star Wars Knights of the Old Republic).
  - Dá se říct, že body se zde na ose přičítají a odečítají, konečný výsledek se pak blíží nebo dosahuje jednomu z extrémů.
- Diegetic: Single Axis Complementary
  - Hráč získává body ve dvou možných extrémech osy, hodnota reprezentuje počet bodů každého z nich.
  - Označují se většinou jako v prvním systému – paragon a renegade (Mass Effect 3) či light side a dark side (Star Wars The Old Republic).
  - Konečným výsledkem jsou jak body dobra, tak i zároveň body zla, které hráč za průchod hrou nasbírá.
- Multi-Axis Exclusive
  - Hráč získává body na několika různých osách, poloha na každé ose je reprezentována jednou hodnotou.
  - Například ve hře Planescape: Torment jsou osy good, evil, law a chaos.

- Multi-Axis Complementary
  - Stejný systém jako u druhého, pouze s rozdílem, že obsahuje několik různých os.
- Non-Diegetic/Reflective
  - Neexistuje žádné formální zastoupení morálky, takovéto hry nabízejí scénáře, kde můžou nastat určité morální úsudky a činy, nejsou zde ovšem výslovně zastoupeny.
  - Morálka není zachycena na žádné ose, není možné ji ve hře nijak zaznamenat či vyhledat.

V praktické části budeme pracovat s hrou, která obsahuje právě non-diegetic/reflective morální systém. Tedy hráči nebudou jasně vědět, které rozhodnutí bylo morální nebo nemorální. Budou se muset spoléhat pouze na svou morálku a morální intuici.

#### 4. Výzkumy morální psychologie ve videohrách se zaměřením na prožívané pocity

V této části práce se už budeme zabývat informacemi, které slouží přímo k ujasnění termínů důležitých pro výzkumnou část diplomové práce. Ve výzkumné části budeme pracovat s těmito předpoklady a pojmy.

U výzkumu her se můžeme setkat se dvěma důležitými pojmy, tím prvním je immersion, což by se dalo přeložit jako ponoření se do hry. Dalším podobným pojmem je engagement, což v překladu znamená střetnutí, zapojení, závazek atd.

Immersion znamená být ponořen do virtuálního světa, kdy je hráč hluboce zaměřen na příběh nebo na konkrétní objekty. Ponoření je bráno jako pasivní jednání spíše než něco, na čem se aktivně podílíme. Zatímco engagement je proces, ve kterém jsou hráči aktivně zapojeni do řešení určitého problému, pochopení hlavolamu atd. Oba tyto procesy jsou důležité pro vytvoření empatie a morálky ve hře.

Podle autorů Herona a Belforda (2014a) jsou důležité klíčové vlastnosti k tomu, aby u hráčů došlo ke vzniku immersion a engagement ve hře. Těmito vlastnostmi jsou věrohodnost hrané hry, kvalita NPC (non-playable character, nehratelné postavy) interakce ve hře a uvěřitelnost hráčových interakcí s herním světem.



K dosažení immersion je podle některých autorů nutná grafická věrohodnost a nutnost hraní z pohledu první osoby, čímž je samozřejmě myšleno z pohledu postavy, za kterou hrajete. Lankoski (2007) nabízí jinou možnost, jak dosáhnout immersion bez nutnosti využití hraní z pohledu první osoby. Tvrdí, že důležitou součástí je vytvoření empatické sítě vztahů s NPC. Musíme mít zájem o postavy, abychom se starali o to, co se jim stane.

V našem případě jsme schopni v praktické části ve hře dosáhnout jak věrohodnosti hry, tak i kvalitní a uvěřitelná NPC interakce s herním světem. Ovšem kvůli krátké hratelné době nejsme schopni zaručit vytvoření empatických vztahů mezi hráčem a NPC.

Jak již bylo řečeno Heron a Belford (2014a) považují za důležitou složku věrohodnost neboli autenticitu hry. Tím je myšlena míra, do jaké je herní svět konzistentní, srozumitelný a s dostatečným množstvím podmětů k pozastavení nedůvěry (suspension of disbelief). Pozastavení nedůvěry je definováno jako ochota pozastavit své kritické schopnosti a věřit něčemu neskutečnému – obětování realismu a logiky pro potěšení ze hry, zatímco jsou si hráči vědomi, že to, co se děje ve hře není reálné, ale přitom uvěřitelné (Schaper, 1978). Proto není důležité, aby hra byla realistická, tedy přímým odrazem reálného světa, ale měla by být dostatečně realistická, abychom si mohli utvořit spolehlivý mentální model toho jakým způsobem mohou být herní mechanismy manipulovány. Důležitější je sociální realismus před foto realismem. Cokoliv nás může dostat ze stavu immersion – například anachronická fráze, nepřesvědčivý výsledek jednání nebo inkonzistentní herní mechanismus. Pokud tedy máme pocitovat následky svého jednání, musí dojít k pozastavení nedůvěry a tím pádem i k ponoření se do hry.

Další důležitou roli zde hraje i herní postava. Postavy mohou nacházet na spektru od plně vytvořených a detailně popsaných vývojářem až po zcela vytvořené hráčem. Pokud si postavu vytváříme sami, můžeme do ní vložit své vlastní charakteristiky (Heron & Belford, 2014a). Pohl (2008) tvrdí, že prázdné postavy představují vektor příležitosti pro hráče k tomu, aby se identifikovali s postavou, protože jsou to právě oni, kdo jsou zodpovědní za vytvoření určité hloubky u postav. Pokud hrajeme za postavu, která je plně vytvořena a má určité charakteristiky, historii a postoje, v takovém případě pouze sledujeme, co postava dělá a nemusíme přijímat její názory a činy.

Ve hře, kterou představíme hráčům, je postava sice zcela vytvořena vývojáři, ale nejsou nijak explicitně vyjádřeny její názory. Pokud hráč postavu nezná, nezná ani její historii či charakteristické rysy. Předem není nijak popsána.

Grimshaw a kolektiv (2011) tvrdí, že immersion se dá udržet za pomoci empatického vztahu s postavou, NPC a ostatními herními činiteli, se kterými se postava dostává do kontaktu.

Heron a Belford (2014a) se zabývají otázkou, jak mohou být jedinci ovlivněni počítačovými hrami na určité hlubší úrovni. Předpokladem je zde vždy dosažení immersion ve hře a engagement s hrou. Po splnění tohoto předpokladu, aby došlo k ovlivnění hráče, je nutné splnit tyto tři další prvky, které se spojují dohromady v prostředí. Jsou jimi vlastnictví jednání, odměny a tresty a jako poslední dopad rozhodnutí:

- Vlastní jednání – Musíme být schopni přijmout jednání ve hře za své vlastní. Nejsme pouze pozorovatelé, jak je tomu ve filmech, ale máme částečně možnost něco změnit. My jsme důvod, že se ve hře děj posouvá určitým směrem.
- Odměny a tresty – Důležitost součástí je dobrý pocit z toho, že byla získána přiměřená odměna za své činy a stejně tak musí být i tresty zasloužené.
- Dopad rozhodnutí – Aby nás rozhodnutí nějak ovlivnilo, musí být smysluplné. Aby rozhodnutí mělo váhu, musí být nabídnuto určité množství odlišných rozhodnutí a mít uzavřený konec. Rozhodnutí, které jsme si nevybrali musí zaniknout.

Magický kruh (Magic Circle) je teorie od Johana Huizinga (1971). Podle této teorie existují oddělené oblasti, ve kterých fungují morální pravidla sociální interakce a oblasti, kde jsou pravidla pozastaveny a nová pravidla a sociální dohoda je dočasně ustanovena. Obvykle jsou tyto oblasti přirovnávány k boxerskému zápasu. V ringu jsou jiná pravidla než normálně a je zde odměňováno agresivní chování. Zápasníci i další účastníci, jako jsou diváci, jsou s těmito pravidly seznámeni a řídí se jimi nebo je v případě diváků tolerují. Pokud se něco stane v magickém kruhu, tak zde také zůstane. Jedinci nejsou osobně zodpovědní za to, co se odehrává v ději nebo v prostoru hry. Proto se zdá nemožné, že jakékoliv morální rozhodnutí vedou k osobní reflexi.

Musíme ovšem zdůraznit, že u teorie magického kruhu chybí empirické důkazy pro možnou analýzu. Uvádíme ji zde hlavně proto, že se tato teorie hojně užívá v různých studiích, které se zabývají člověkem a jeho interakcemi v hráčském prostoru. Existuje i hojný počet důkazů, které naznačují, že hraní může mít dopad na reálný svět jedince. Hráči mohou být ovlivněni po hraní her, např. může být ovlivněn pocit spokojenosti a sebejistoty.

Gentile a kolektiv (2009) ve své studii představili důkazy, že hraní s prosociálním obsahem má pozorovatelný prosociální efekt jak dlouhodobý, tak i krátkodobý. Saleem a kolektiv (2012) podpořili toto zjištění, když identifikovali, že prosociální hry zvyšují nápomocné chování a snižují chování, které ubližuje ostatním.

Sicart poukazuje na to, že během hraní se nemění povaha toho, kdo doopravdy jsme. A aktivity, i když se odehrávají ve virtuálním prostředí, stále nesou určitou váhu. (Sicart, 2009). Proto má smysl hledat vztahy a zkoumat to, co hráči dělají ve hře. Podle Zagala hry, které obsahují etické důsledky povzbuzují uvažování o morálce (Zagal, 2009).

Hráči vnímají videoherní postavy jako sociální subjekty, na které se vztahuje morálka. Různé výzkumy z odlišných vědeckých oblastí ukazují, že lidé automaticky identifikují sociální subjekty, jakmile u nich odhalí biologický pohyb. Lidé využívají rychlost pohybu k odvození přítomnosti mysli a mentálních atributů jakými jsou záměr, vědomí, myšlenky a inteligence u jiných osob, zvířat a objektů. Účastníci vykazovali timescale bias – vnímali, že se u nelidských objektů (zvířata, roboti, animace) vyskytují výše zmíněné psychické atributy, pokud se pohybují stejnou rychlostí jakou se pohybuje přirozená lidská bytost. Pokud se objekty pohybují mnohem větší nebo naopak pomalejší rychlostí, tyto atributy jim nejsou přiřazeny (Morewedge et al., 2007).

Lidé jednoduše antropomorfizují nelidské postavy (Mar & Macrae, 2006), v našem případě se sem řadí i takzvané NPC (non-playable character), se kterými se setkáváme ve hrách.

Automaticky se chováme k počítačům a počítačem animovaným objektům, jako kdyby to byly lidé (Scholl & Tremoulet, 2000). V důsledku toho mají hráči pocit, že se nachází v sociální situaci. Mnoho participantů různých studií vyjádřili překvapení nad tím, že při sociální interakci s herními postavami respektovali některé sociální normy, i přes to, že věděli, že jsou postavy počítačově generované (Garau et al., 2005). Dále pak také měli tendenci pociťovat empatii k vnímaným postavám (Morrison & Ziemke, 2005). Herní vývojáři a vizuální výtvarníci využívají tyto znalosti ke tvorbě uvěřitelných, lidských a antropomorfních herních postav. Vývojáři využívají tyto vědomosti k vytvoření automatické sociální reakce u hráčů. Mezi takové znaky patří například hledění do očí s upřeným pohledem, biologický pohyb, zobrazení přirozených výrazů tváře, zobrazování emocí, dýchání, přirozené tóny hlasu a různá vyobrazení inteligence. (Hartmann & Vorderer, 2010b).

Psychologové také naznačují, že uživatelé (hráči) se staví k médiím, což zahrnuje i hry, jako „věřící“ (believers). Hráči se nebudou snažit vědomě dokázat, že hra a vše v ní není reálné, hlavně proto, že by to způsobilo odtrhnutí od příběhu, což by vedlo k emocionálnímu odloučení (Cupchik, 2002). Ve výsledku by to způsobilo to, že bychom si hru nedokázali pořádně užít. Také může být vysvětleno za pomoci pozastavení nevíry (suspension of disbelief), o které jsme již mluvili dříve.

Dále se ve výzkumech používá k vysvětlení agresivity ve videohrách moral disengagement, kdy se hráči snaží vyhnout nepříjemným pocitům, které vznikají kvůli nemorálnosti hráčových skutků ve hře (vražda, krádež atd.), a zároveň si zachovat uspokojivý zážitek ze hry. Jinak řečeno je to proces, přesvědčení sebe, že se etické normy nevztahují na hráče v tomto určitém kontextu. Moral disengagement potřebuje specifická vodítka ve hře, kterým se říká disengagement cues (např. dokončení úkolů k postupu hrou nebo dehumanizace objektů), nebo vědomou morální racionalizací hráčem, která vede k zanedbání morálního statusu a lidské podstaty jedince, většinou NPC. Většinou jde o to, že hráč musí zachránit svět nebo jedná jako vykonavatel spravedlnosti. V mnoha případech pak bojuje proti krutým nepřátelům, mimozemšťanům, monstrům atd. To vede ke snížení možné prožívané viny a dovolí hráči si hru užít. Hry, které představují explicitní morální rozhodnutí, obvykle neobsahují tyto vodítka, která by vedla k moral disengagement, a hráč je jasně morálním jednatelem/představitelem (Weaver & Lewis, 2012). Teorie Moral disengagement nabízí vysvětlení, že hráči videoher si neužívají agresivní chování v normálních situacích v reálném světě, protože skutečné sociální subjekty spadají do jejich rozsahu spravedlnosti. Není to tedy způsobeno dysfunkčními rysy osobnosti, že si hráč užívá virtuální násilí. Jde tedy o to, že hra vytváří situace, které automaticky vedou ke kognitivnímu odpojení od vnitřních morálních standardů (Bandura, 2002; Haidt, 2001; Opatow, 1990 cit. podle Hartmann & Vorderer, 2010b). V naší práci by se nás tato teorie neměla týkat, jelikož jak bylo řečeno se netýká her, kdy je hráč jasným jednatelem morálních aktů a má tedy dáno několik morálních možností podle nichž může jednat. Může se to ovšem týkat nepřátel, které ve hře jedinec potká náhodně a hráče okamžitě napadnou. V takové situaci se nevyskytuje jiná možnost než ublížit nepříteli.

Studie naznačují, že morální rozhodování ve hrách je z velké části ovlivněno stejným způsobem jako morální úsudky v reálných interakcích. Suspension of disbelief se vyskytuje i zde, hráči často působí na NPC jako na reálné lidi, prožívají stejné pocity, které by prožívali v reálných interpersonálních interakcích (Weaver & Lewis, 2012).

V další studii bylo zjištěno, že nemorální chování ve hrách vyvolává pocity viny, což vede ke zvýšení morální citlivosti hráče. Studie naznačuje, že existuje vztah mezi antisociálním chováním ve hrách a potenciálem pro prosociální účinky. Hraní za velmi nemorální postavu tedy teoreticky může znamenat, že hráči, kteří spáchají nějaký morální přestupek ve hře se stanou více citlivými k těmto přestupkům, pokud se cítí provinile. Toto zjištění vede ke dvěma možnostem. Opakovaná hra za nemorální postavu bude opakovaně vyvolávat u hráče vinu, což bude mít vliv na zvýšení péče a spravedlnosti (care a fairness). Alternativou může být že, opakování hry nepovede hráče k tomu, aby se zvýšila péče a spravedlnost, jelikož schopnost hry vyvolat vinu zmizí s opakováním hry (Grizzard et al., 2014).

Hartmann a kolektiv (2010a) zjistili, že hráči, kteří museli porušit svoji morálku během hraní, zažívali zvýšení pocitu viny. Weaver a Lewis (2012) ve své studii zjistili, že pokud se lidé chovají antisociálně, pociťují zvýšení viny, což ale nemá vliv na to, jak si hru dokážeme užít.

Ve studii, která se zabývala vztahem morálního výběru hráčů s jejich osobnostními rysy, agresivními tendencemi a sociálními schopnostmi, zjistili, že hráči preferující nemorální možnosti („evil choice“) a hrající za nemorální postavu dosahují nízkých výsledků na škálách extravertze, přívětivosti a empatie (Triberti et al., 2015; Murzyn & Valgaeren, 2016).

Ve výzkumu, který se zabýval vlivem akutního stresu a úzkosti na morální rozhodování, zjistili, že stresovaní účastníci potřebovali delší dobu na učinění rozhodnutí. Také udělali méně utilitaristických rozhodnutí (tedy zabezpečení nejvyššího štěstí pro největší počet lidí) oproti kontrolní skupině, která nebyla vystavována úzkostné situaci. Dosavadní zjištění naznačují, že akutní stres a úzkost může narušit pozornost a pracovní paměť a má vliv na utilitaristické morální rozhodování (Starcke et al., 2012).

Na morální rozhodování má vliv pohlaví (především na muže), religiozita (především nízká religiozita) a agresivita (vysoká agresivita).

Jiné výzkumy se také zabývaly zkoumáním vzhledu postav na možné morální jednání. Zjišťovaly, jestli podobnosti nebo rozdíly ve vzhledu mezi herní postavou a jedincem, který za postavu hraje, ovlivňují chování ve hře. Tento jev se nazývá Proteus efekt. Změna ve vlastní reprezentaci skrz herního avatara způsobila pozorovatelnou změnu v chování. Afro-Američané ve hře způsobovali méně zločinů, pokud hráli za postavu

s černou pletí, než když hráli za postavu bílou. Pro ostatní rasy se nic nezměnilo. Jedna z centrálních premis Proteus efektu je ta, že lidé hodnotí své avatary, ještě než si vyberou vhodné chování, které bude avatar představovat. Změna charakteristik postavy může vést ke změně chování ve hře. Panuje souhlas, že se chování mění skrz Proteus efekt jedině, pokud vzhled avatara aktivuje v hráči určité stereotypy, podle kterých může hráč jednat (Via, 2016).

## 5. Výzkumný problém, cíle práce a hypotézy nebo výzkumné otázky

### Výzkumné problémy a cíle práce

V diplomové práci se chceme zabývat tématem morálního rozhodování v rámci videoher a také tím, zda mají tyto morální rozhodnutí vliv na prožívané pocity hráče. V předchozích kapitolách jsme probrali některé výzkumy, které se zabývaly tímto tématem, a proto již víme, že morální rozhodnutí ve hrách vyvolávají odezvu v podobě pocitů a my se pokusíme navázat na tyto studie a potvrdit platnost dosavadních zjištění.

Hlavně se pokusíme navázat na studii a zjištění autorů Weavera a Lewise (2012). Tito autoři se snažili dopracovat k myšlence, že pokud se ve hrách chováme nemorálně zvyšuje to u nás pocit viny. Dříve se předpokládalo, že vina se u hráčů nevyskytuje, jelikož jsou v herním průmyslu velice oblíbené střílečky a jiné násilné hry, které by teoreticky pocit viny mohly vytvářet. Tento fenomén je vysvětlen termínem moral disengagement. Měl by se vztahovat na hry, které neobsahují možnosti morálně se rozhodovat a jednat.

Za morální rozhodnutí jsou považována všechna rozhodnutí, která vedou k pomoci ostatním lidem. Za nemorální rozhodnutí jsou potom považována taková rozhodnutí, která vedou k utrpení ostatních. Weaver a Lewis (2012) zjišťovali, jak se mění pocit viny pokud má hráč možnost mezi morálním a nemorálním rozhodnutím. Proto abychom zjistili další informace rozhodli jsme se, že budeme zjišťovat, zda se pocit viny mění i v případě, když má hráč možnost zvolit mezi morálním rozhodnutím, které vede k pomoci ostatním, a rozhodnutím se nekládat do situace, což ovšem vede k ohrožení či smrti ostatních. Tedy situace, kdy sám hráč nezpůsobil přímo nic nemorálního, ale kvůli jeho rozhodnutí byl někdo zraněn nebo usmrcen. V tomto případě nemůžeme říct, že toto rozhodnutí je přímo nemorální, ale vyústí v situaci, která v nás může pocit viny vyvolat. Nebo na nás taková situace nebude mít žádný vliv, jelikož jsme ji nezpůsobili?

Zde budeme využívat výzkumného designu korelační studie. Základním cílem práce je predikce a explanace vztahů. Využíváme zde dotazníkovou metodu sběru dat pro zjištění osobnostních rysů, prožívaných pocitů a morálních vlastností. Hráčovo morální rozhodnutí zjišťujeme interakcí ve hře, která je nahrávána a později analyzována.

### Výzkumné hypotézy a otázky

Na základě dosavadních zjištění a cílů výzkumu jsme zvolili tyto výzkumné hypotézy a otázky. Hypotézy vychází z uvedených studií a výzkumné otázky jsou vytvořeny kvůli nedostatku výzkumných studií v této oblasti.

VO1: Jaké pocity prožívá hráč při hraní her, které obsahují morální rozhodování?

Není velké množství prací, které přesně řeší jednotlivé pocity, které můžeme prožívat během hraní her obsahující morální rozhodování. Jak již bylo řečeno, Weaver a Lewis (2012) a také Hartmann a kolektiv (2010a) přišli se zjištěním, že se v těchto situacích u hráčů projevuje zvýšený pocit viny. Dále se tyto studie zaměřily na pocit potěšení ze hry, kde ovšem výzkumníci přišli s rozporuplnými zjištěními. Proto se také pokusíme zjistit, zda hráči pociťují i další emoce – strach/úzkost, hněv, radost, smutek, odpor, stud, úžas a již zmíněné pocity viny a pocit potěšení ze hry (hru si dokážeme užít).

VO2: Jakým způsobem determinují osobnostní rysy a morální vlastnosti člověka naše morální rozhodnutí ve hře?

Ve dvou studiích se autoři zabývali vztahem morálního výběru hráčů s jejich osobnostními rysy, agresivními tendencemi a sociálními schopnostmi. Zjistili, že lidé, kteří ve hrách preferují nemorální možnosti a hrají za nemorální postavu, dosahují nízkých výsledků na škálách extraverte, přívětivosti a empatie (Triberti et al., 2015; Murzyn & Valgaeren, 2016). V naší studii chceme zjistit, zda se vyskytuje tento nebo podobný jev i u situace, kdy si hráč bude vybírat mezi morální rozhodnutí (pomoci člověku v nouzi) nebo se bude rozhodovat, že se do situace nebude vůbec zapojovat, i když to způsobí, že někdo jiný umře.

H1: Morální rozhodnutí, která vedou k prosociálnímu chování, zvyšují pocit uspokojení hráčů ze hry ve srovnání s rozhodnutími, která nevedou k prosociálnímu chování.

Weaver a Lewis (2012) se touto otázkou také zabývali, ale nedošli k dostačujícím závěrům. Některé další studie, které se zaměřují na násilí v televizi, tvrdí, že násilí činí programy pro diváka méně přijatelné a nedokáží si pak takové programy tolik užít. Jiné zase tvrdí, že násilí na toto nemá žádný vliv a další, že násilí zvyšuje tento pocit (Weaver & Wilson, 2009).

H2: Pocit viny u hráčů je nižší, pokud morální rozhodnutí vedou k prosociálnímu chování ve srovnání s hráči, kteří tyto rozhodnutí neudělali.

Jak již bylo řečeno, snažíme se potvrdit výsledky Weavera a Lewise (2012) v pozměněném kontextu. Proto jsme se rozhodli, že budeme zjišťovat, zda se pocit viny mění i v případě, když má hráč možnost zvolit mezi morálním rozhodnutím, které vede k pomoci ostatním, a rozhodnutím se do situace nezapojoval, což ovšem vede k ohrožení či smrti ostatních. Tedy vznikne situace, kdy sám hráč nezpůsobil přímo nic nemorálního, ale kvůli jeho rozhodnutím byl někdo zraněn nebo usmrcen. V tomto případě nemůžeme říct, že toto rozhodnutí je přímo nemorální, ale vyústí v situaci, která v nás může pocit viny vyvolat.



# Popis zvoleného metodologického rámce a metod

## 6. Použité metody

Pro výzkum jsme se rozhodli zvolit kvantitativní metodologii. V práci pracujeme s pětifaktorovým osobnostním inventářem NEO-FFI, kterým měříme osobnostní rysy participantů. Pro měření základních morálních vlastností jsme zvolili Dotazník morálních základů MFQ. Jako poslední zde používáme krátký hodnotící dotazník prožívaných pocitů, kde participant na škálách hodnotí své pocity. Dotazníky byly doplněny o základní demografické údaje a obecné informace, které se týkaly hraní her. Informace, které se zabývaly morálním rozhodnutím, jsme získávali analýzou části hry, kterou jsme nechali hráče hrát.

### NEO-FFI

Tento dotazník je zkrácenou verzí původního NEO-PI-R, který obsahuje 240 položek. Dotazník využíváme kvůli předpokládané souvislosti osobnostních rysů extraverte a přívětivosti s výsledky morálních rozhodování. Důvodem výběru byla také možnost krátké administrace. NEO-FFI pětifaktorový osobnostní inventář obsahuje pouze 60 položek. Test měří pět osobnostních rysů, každý rys je měřen 12 položkami. Těchto pět obecných dimenzí osobnosti je pojmenováno jako neuroticismus, extraverte, otevřenost vůči zkušenostem, přívětivost a svědomitost. Test je založen na faktorové analýze adjektiv, popisujících osobnostní charakteristiky lidí. Vycházejí z lexikálních studií přirozených jazyků, která říká, že významné osobnostní charakteristiky mají v jazyce zasazeny způsoby popsání. Otázky jsou hodnoceny na pětibodové stupnici od 1 (silně nesouhlasím) do 5 (silně souhlasím). Doba administrace trvá zhruba 10 minut. Autoři originální verze jsou P. T. Costa a R. R. McCrae. Autoři české verze jsou M. Hřebíčková a T. Urbánek. Popíšeme zde i krátce těchto pět rysů (Hřebíčková & Urbánek, 2001):

- Neuroticismus (N) je škála, která zjišťuje rozdíly v emocionální stabilitě. Neuroticismus se pojí s emoční labilitou a protipólem je emoční stabilita. Úkolem škály je zjistit, jak participant prožívá negativní emoce. Používají se zde termíny jako starostlivost, sklíčenost, náladovost, nejistota, rozpaky či ostýchavost. Vyšší skóre značí větší pravděpodobnost snadného narušení psychické vyrovnanosti. Lidé, kteří skórují vysoko na škále neuroticismu, uvádějí větší negativní prožitky

a obtíže s jejich překonáváním. Emoce prožívají mnohem intenzivněji. Charakteristická je pro ně snížená schopnost kontrolovat se a zvládat stresové situace. Naopak lidé, kteří získávají nižší skóre jsou emocionálně stabilní. Celkově jsou opakem neurotických osob.

- Extraverze (E) je škála, která měří společenskost, aktivitu, sebejistotu, hovornost a optimismus. Pokud jedinec dosahuje vysokých skóre, jedná se o extraverta. Pokud dosahuje nízkých skóre, pak se jedná o introverta. Autoři zdůrazňují, že na introverzi by se mělo nahlížet jako na nepřítomnost extraverze a ne jako její protiklad. Popisují introverty jako samostatné, zdrženlivé a nezávislé.
- Otevřenost vůči zkušenosti (O) je škála, která měří zájem o nové zkušenosti. Vysoký skóre znamená, že jedinec má bohatou fantazii, také je dobrý v uvažování nad novými myšlenkami a má nekonvenční hodnoty. Dále se u takových lidí vyskytuje zájem o umění. Nízký skóre zase znamená, že má jedinec sklon jednat konvenčně s konzervativními postoji. Samozřejmě také preferuje vše známé a osvědčené.
- Přívětivost (P) je škála, která obsahuje vlastnosti jako vřelost, laskavost, spolupráci a pochopení pro druhé. Dále ochotu pomáhat a přesvědčení, že ostatní lidé také na oplátku pomohou. Takový lidé dokáží lehce důvěřovat druhým lidem. Nízký skóre značí lidi, kteří jsou obráceni proti ostatním, nepřátelští, lhostejní, hrubý, nespolupracující a soutěživý.
- Svědomitost (S) je škála, která měří schopnost aktivního plánování, organizace a realizace úkolů. Osoby s vysokým skórem jsou pilní, cílevědomý a mají pevnou vůli. Nízké skóre pak představuje osoby nedbalé s nízkým zaujetím pro své cíle.

NEO-FFI je jeden z nejpoužívanějších dotazníků k měření osobnostních rysů u nás. Lze je proto považovat za ověřený. Hodnoty vnitřní konzistence jsou pro většinu škál uspokojivé, kromě škály otevřenosti. Konkrétní hodnoty Cronbachova alfa pro českou verzi jsou: Neuroticismus 0,78, Extraverze 0,77, Otevřenost 0,52, Přívětivost 0,67 a Svědomitost 0,85 (Hřebíčková, 1997).

## MFQ

Dotazník morálních základů (MFQ – Moral Foundations Questionnaire) je od autorů Jesseho Grahama, Jonathana Haidta a Briana Noseka (2008). Tento dotazník zjišťuje, jakou váhu přikládáme jednotlivým morálním základům. Jak již bylo řečeno, dotazník měří pět

vlastností, které vedou k morálnímu jednání – starost o druhé, smysl pro spravedlnost, skupinovou loajalitu, úctu k autoritám a smysl pro posvátné. Tento dotazník budeme využívat i my v naší studii. Je to jednoduchý dotazník, obsahující 32 otázek, které participanti hodnotí na škálách (0 silně nesouhlasím až 5 silně souhlasím, 0 není vůbec relevantní až 5 nesmírně relevantní). Průměrný skóre je 20,2 pro škálu péče a újmy, škála férovosti a reciprocity má průměr 20,5, škála skupinové loajality má průměr 16, škála úcty k autoritám má průměr 16,5 a škála čistoty a posvátnosti má průměr 12,6 (Haidt & Joseph, 2004; Haidt & Joseph, 2007; Haidt, 2013).

Předpokladem je, že dotazník měří pět vlastností, které jedince motivují k morálnímu jednání. Tyto vlastnosti kombinují minulé zkušenosti a emoce do mentálně strukturovaných skupin, které ovlivňují morální usuzování v různých oblastech bez vědomého rozmyšlení. Tyto vlastnosti jsou podle Haidta biologicky i kulturně ovlivnitelné. Základy morálky jsou vrozené a podle výsledků je morální sestava velice individuální a odlišná. Předešlé výzkumy ukázaly, že hodnoty těchto vlastností mohou řídit rozhodování ve videohrách (Haidt & Joseph, 2004; Haidt & Joseph, 2007; Haidt, 2013). Dotazník obsahuje těchto pět škál (Graham et al., 2013):

- Škála péče a újmy (harm/care) – Škála souvisí hlavně se zmírněním utrpení ostatních, pomocí a empatií. Základními spouštěči jsou vizuální a sluchové znaky utrpení a tísně.
- Škála férovosti a reciprocity (fairness/reciprocity) – Někdy také nazývaná jako škála férovosti a podvádění. Zde je u jedince důležitý smysl pro spravedlnost. Škála se zabývá netolerancí určitého způsobu zvýhodňování některých osob před jinými. Lidé, kteří oplývají těmito vlastnostmi, jsou často považováni za důvěryhodné.
- Škála skupinové loajality (in-group/loyalty) – Zabývá se všeobecným blahem a trestností vůči jedincům, kteří nejsou členy skupiny. Sportovní fanoušci a loajalita k určité značce jsou považovány za dobré příklady, jak jednoduše lze v dnešní době dosáhnout skupinové loajality.
- Škála úcty k autoritám (authority/respect) – Patří sem vlastnosti jako poslušnost a uctivost k určitým hierarchickým celkům. Vlastnosti se vyskytují především v interakci s policií, zaměstnavatelem v práci nebo v soudnictví.
- Škála čistoty a posvátnosti (purity/sanctity) – Je většinou spojována s pocity zhnusení nebo odporu. Ve společnosti je škála převážně spojována se sexuálním

chováním a sexuální deviací. Lidé, kteří se chovají ke svým tělům posvátně, jsou v některých kulturách chváleni za ctnosti jako střídmost a pohlavní čistota. V západních společnostech, které nejsou většinou nábožensky založeny, není tato ctnost považována za nejdůležitější vlastnost.

Nejdůležitější škály jsou pro nás především péče/újma a férovost/reciprocita, jelikož nejvíce souvisí s morálním chováním. Dotazník slouží především proto, abychom zjistili, jestli participanti, kteří se účastní výzkumu dosahují průměrných skóre morálních základů. Nedosahují tedy možných extrémních skóre. Jelikož chceme řešit průměrnou populaci. Podle Haidta a Kesebira (2010) jsou takový psychopati emočně defektní. Skór u takových jedinců na škálách péče nebo férovosti by do jisté míry nemusel dosahovat populačního průměru. Také se chceme dozvědět, zda tyto vlastnosti mohou mít nějaký vztah k morálním rozhodnutím ve hře.

Reliabilita pro každou škálu MFQ byla pro škálu péče ( $\alpha = 0,77$ ), škálu férovosti ( $\alpha = 0,82$ ), škálu skupinové loajality ( $\alpha = 0,80$ ), škálu autority ( $\alpha = 0,76$ ) a škálu čistoty ( $\alpha = 0,82$ ) (Weaver & Lewis, 2012). Test-retest reliabilita je adekvátní a korelace pro škály byla v rozsahu od 0,68 do 0,82 (Graham et al., 2011).

### Dotazník prožívaných pocitů

Je krátký dotazník, který jsme vytvořili pro účely této práce. Dotazník obsahuje otázky na základní pocity jedince, které prožíval ve hře. Jedinec hodnotí pocity na škálách od 0 do 4 bodů (0 – Vůbec ne, 1 – Mírně, 2 – Trochu, 3 – Hodně, 4 – Velmi hodně). Dotazník obsahuje otázku na tyto pocity.

- Pocity strachu a úzkosti (V průběhu hraní nastala nějaká chvíle, kdy jste pocíťoval/a strach či úzkost?)
- Pocit hněvu (Nastala nějaká situace, která ve Vás vyvolala pocit rozhořčení až hněvu?)
- Pocit radosti a štěstí (Měl/a jste někdy pocít radosti či štěstí?)
- Pocit smutku (Prožíval/a jste během hraní pocity smutku?)
- Pocit odporu a zhnusení (Prožíval/a jste v některé části hry pocít odporu či hnusu?)
- Pocit úžasu (Měl/a jste někdy pocít v průběhu hry, že pocít'ujete v některé situaci úžas?)
- Pocit studu (Měl/a jste někdy pocít v průběhu hry, že pocít'ujete rozpačitost?)
- Pocit viny

- Prožíval/a jste v některé části hry pocit viny?
- Měl/a jste pocit, že jste u některých rozhodnutí mohli udělat pro ostatní víc?
- Litujete některých rozhodnutí?
- Pocit potěšení ze hry
  - Jak jste si tuto hru užili?
  - Jak zábavná byla tato hra?

Ke každému pocitu je přidána jedna otevřená otázka (Pokud ano, vypište konkrétní situaci a proč?), která slouží k vysvětlení pocitů participantů. Takto zamezíme pocitům, které nejsou spojené s morálním chováním jedince v prostředí hry.

Otázky, které se týkají potěšení ze hry jsou přeložené otázky, které byly použity ve studii Weavera a Wilsona (2009).

Otázky, které se týkají viny, jsou částečně inspirované otázkami z práce Weavera a Lewise (2012).

Ostatní pocity obsahují pouze jednu otázku a to hlavně z důvodu, že nebyly nalezeny studie, které by zkoumaly výskyt těchto pocitů při morálním rozhodování ve hrách. Studie, které jsme našli a zde zpracovali se zabývaly především pocity viny a pocity potěšení ze hry. Chceme proto hlavně zjistit, jestli se další pocity ve hře při morálním rozhodování vůbec vyskytují. Teoreticky bychom měli být schopni pociťovat tyto pocity. Pokud je například někdo před našima očima napaden, můžeme pociťovat strach, protože nás to také může ohrožovat. Ve virtuálním světě ovšem takové úvahy neplatí, proto míra prožívaných pocitů je menší nebo v některých případech žádná. Strach většinou nebudeme pociťovat, pokud tedy nehrajeme hororovou hru, která je vytvořena přesně pro tyto účely.

Dotazník základních informací ještě obsahuje otevřené otázky, které mají za úkol prohloubit znalosti o motivech participanta.

- Nebudeme brát na vědomí, že se jedná o fantasy a některé situace jsou velmi nereálné a nepravděpodobné, ale zachovali byste se v reálném životě stejně či podobně a proč?
- Proč jste jednali ve hře určitým způsobem?
- Je podle Vás lepší se do takových situací neplést nebo je důležité se zastat ostatních lidí a pomoci jim?

## Měření morálních rozhodnutí ve hře

Jako hru, kterou budeme používat k získávání dat o morálním rozhodování, jsme vybrali Zaklánače 3 (The Witcher 3: Wild Hunt). Je to RPG hra, která obsahuje mnoho různých morálních rozhodnutí, které se hodí pro naše zkoumané otázky a hypotézy. Průchod hrou byl u každého participanta nahráván přes program OBS Studio. Nahrávka slouží k analýze morálních rozhodnutí. Celý průchod této části hry trvá zhruba 20 až 30 minut podle individuálních schopností každého hráče a obsahuje pět jednoduchých morálních situací. Nevybrali jsem schválně složitější situace, jelikož ty většinou zaberou delší časový úsek a hráč by v tomto případě udělal menší počet rozhodnutí nebo bychom museli prodloužit celkový čas celého výzkumu, který je již tak dost dlouhý.

Část hry, kterou jsme použili se odehrává ve válkou zničené zemi, která se nazývá Velen. Všem hráčům byla poskytnuta mapa se zakreslenou trasou, po které se měli vydat, aby narazili na všechny možné situace. Tento svět obsahuje mnoho různých úkolů a interakcí s postavami, které ovšem nemusí vždy mít morální charakter. Proto jsme museli vybrat pouze situace, které se hodí pro naše měření. I přes to, že má hra otevřený svět, jsme se rozhodli určit participantům směr, kterým se museli všichni vydat. Hlavně kvůli tomu, aby všichni hráči prošli stejné lokace a vyřešili stejné morální situace, aby bylo možné jejich rozhodnutí porovnávat.

Zde bychom také chtěli popsat, které situace hráči museli řešit. Popsat, jaké měli možnosti volby a popsat, jak jsme se rozhodli volby ve výzkumu kódovat.

- 1. situace – Lynčování cizího vojáka – U cesty hráč narazí na skupinu sedláků, kteří chtějí pověsit vojáka z cizí země, která je právě okupuje. Tento voják zběhl ze služby, protože se chce vrátit domů ke své ženě, která mu zrovna porodila dítě. Hráč má zde možnost mu pomoci nebo ho nechat na pospas sedlákům, kteří ho před hráčem pověsí.
- 2. situace – Opuštěné děti – Na cestě hráč projíždí kolem opuštěné chalupy, kde štěká divoký pes. Poté, co psa zabije, zjistí, že se v chalupě schovávají hladové děti. Rodiče některých dětí jsou mrtví kvůli válce. Jiné děti zase rodiče opustili, protože neměli dostatek jídla, aby je uživil. Hráč má možnost dát dětem nějaké jídlo, dát jim peníze anebo jim nedat nic a nechat je hladý.
- 3. situace – Svázaný voják – Na břehu řeky sedí svázaný voják jménem Jan Verdun, kterého zde nechali na pospas smrti. Hráč se dozví, že dezertoval z armády a jedině

kvůli tomu přežil válku. Když utíkal, narazil na skupinu uprchlíků, kteří se snažili ukryt před následky války. Ovšem, když se uprchlíci dozvěděli, že opustil vojsko, aby si zachránil vlastní život, svázali ho. Hráč má možnost ho zachránit nebo ho zde nechat svázaného s vědomím, že zde zemře.

- 4. situace – Hořící chata – Na cestě hráč projíždí kolem chaty, která je v plamenech. Před ní stojí skupina mužů. Když přijde blíž zjistí, že v chatě je uvězněna žena, kterou chtějí upálit zaživa. Zde má hráč možnost ženu zachránit nebo ji nechat uhořet.
- 5. situace – Pomsta – Pokud hráč nechal Jana Verduna jít, potká ho znovu a zjistí, že zavraždil uprchlíky, kteří ho předtím nechali svázaného u řeky. Hráč má možnost si od něho vzít peníze, které mu chce Jan dát za to, že mu předtím pomohl. Další možností je projevit lítost nad tím, že mu hráč pomáhal a kvůli tomu zemřeli nevinní lidé. Pokud si hráč nevezme peníze, Jan ho napadne a on se musí bránit.

Možnosti, které jsme kódovali jako morální a tedy ty, které vyústili v prosociální akt: V první situaci, záchrana vojáka z cizí země. Ve druhé situaci, pokud dětem dáme jídlo nebo peníze. Ve třetí situaci, pokud vojáka rozvážeme a zachráníme ho. Ve čtvrté situaci, pokud zachráníme ženu z hořící chaty. V páté situaci je to o něco obtížnější, ale považujeme za morální, pokud postava projeví lítost. Všechny ostatní rozhodnutí jsou považovány za nemorální.

## 7. Výzkumný soubor

Cílovou populací byly osoby ve věku od 18 do 30 let. Vybrali jsme tuto věkovou hranici, jelikož se na populaci od 18 do 24 let zaměřují vývojáři a herní společnosti. A skupinu jsme navýšili o šest let kvůli stále se zvyšujícímu se průměru věku hráčů.

Participanty jsme získávali přes internetové platformy Facebook a Twitch. U postupu získávání účastníků výzkumu byly využity metody příležitostného výběru, dobrovolnosti a samovýběru. Data byla sesbírána v období březen-duben 2019.

Se všemi participanty byl podepsán informovaný souhlas. Bylo jim řečeno pouze to, že se účastní diplomové práce, která se zabývá vlivem počítačového hraní na hráče. Všechny další informace a podrobnosti jim byly sděleny na konci celého testování. Důvodem bylo hlavně to, že jsme nechtěli, aby se hráči až moc zaměřovali na měřené aspekty hry. Testování probíhalo v klidné pracovně, ve které jsme měli k dispozici jeden stolní počítač a jeden

notebook. Mohli jsme tedy testovat několik osob ve stejnou dobu. Nejprve jsme participantům vysvětlili, jak bude vše probíhat. Nechali jsme je vyplnit první část dotazníků, což zabralo vždy zhruba 20 minut. Poté jsme nechali participanty hrát námi vybranou část hry. Průměrná délka hraní byla 20,18 minut. Nejkratší čas hraní byl 15 minut. Nejčastěji participanti strávili nad hrou 17 minut (8 hráčů) a 20 minut (8 hráčů). Nejdelší odehrání hry trvalo 42 minut. Následovalo další vyplňování dotazníků, které se týkaly prožívaných pocitů ze hry, což trvalo zhruba 10 minut. Čas, který jsme strávili s jednotlivými participanty, zabral zhruba jednu hodinu.

Výzkumný soubor tvořilo celkem 40 participantů, z toho 24 bylo mužů (60 %) a 16 žen (40 %). Věkové rozložení vzorku je 18 až 30 let. Průměrný věk byl 24,65 let (sd = 2,992; md = 26). Ve vzorku převládají participanti s vysokoškolským vzděláním a středoškolským vzděláním s maturitou. Dokončenou vysokou školu má 16 participantů (40 %), vzdělání středoškolské s maturitou má 16 participantů (40 %), středoškolské bez maturity mají 3 participanti (7,5 %) a základní vzdělání má 5 participantů (12,5 %). Průměrný počet odehraných hodin týdně byl 5,40 hodin týdně. Také jsme se ptali participantů jaké typy her nejčastěji hrají. Nejčastěji získané odpovědi byly MMORPG, strategie, simulátory, RPG hry, mobilní hry a akční hry (FPS). Většina participantů ve studii byli studenti (16 osob). Další velkou skupinou byly osoby, které pracují na různých pozicích v IT oborech, celkem 12 participantů.

## 8. Design studie a analýza dat

V této práci se jedná o typ neexperimentálního výzkumného projektu v němž hledáme souvislosti mezi různými naměřenými proměnnými – korelační studie. Nemanipulujeme zde s žádnou proměnou a tedy o žádné nemluvíme jako o závislé či nezávislé proměnné.

Práce obsahuje kvalitativní (kategoriální) data:

- nominální = pohlaví, morální rozhodnutí dosažená ve hře a rozdělená do skupin, odpovědi na otevřené otázky zakódované do skupin
- ordinální = dosažené vzdělání, prožívané pocity

Kvantitativní (metrická) data:

- intervalová = osobnostní skóry, skóry získané z MFQ
- poměrová = věk, průměrná délka hraní her za týden, délka hraní ve studii



## **Stručný popis postupů analýzy dat**

Ke zpracování dat byl použit statistický program IBM SPSS Statistics v. 25.

K popisu výzkumného vzorku jsme použili deskriptivní statistiku. Rozdělili jsme morální rozhodnutí do tří skupin. První skupina obsahovala všechny osoby, které udělaly všechna svá rozhodnutí jako nemorální, druhá skupina obsahovala osoby, u kterých se vyskytovalo alespoň jedno nemorální rozhodnutí a více. Třetí skupina obsahovala osoby, které udělaly všechna rozhodnutí morální. Nikdo z participantů neudělal nakonec všechna nemorální rozhodnutí, proto se tato možnost nevyskytuje ve výsledcích. Na pocity viny a pocity potěšení ze hry se vztahovalo více otázek, proto jsme z nich vytvořili jeden skór pro celkový pocit viny a celkový pocit potěšení ze hry. Odpovědi na tři otevřené otázky jsme analyzovali a zakódovali odpovědi do několika nejčastějších skupin, tak abychom s nimi mohli statisticky pracovat.

Ke zpracování dat jsme použili neparametrické testy, kvůli ne zcela normálnímu rozložení hodnot u některých škál MFQ, NEO-FFI a prožívaných pocitů. K porovnávání prožívaných pocitů s morálními rozhodnutími byl využit Mann-Whitney U test, což je neparametrická obdoba t-testu pro nezávislé výběry, společně s využitím Cramerova V pro zjištění míry asociací. K porovnání morálních rozhodnutí s výsledky NEO-FFI a MFQ jsme použili také Mann-Whitney U test a společně s ním byl využit neparametrický Spearmanův korelační koeficient.

Multifaktoriální ANOVA byla použita pro zjištění vztahů mezi pohlavím, prožívanými pocity a morálními rozhodnutími. Dále pak pro vztah pohlaví a prožívaných pocitů byl využit Mann-Whitney U test, stejně tak i pro pohlaví a morální rozhodnutí.

## **Výsledky**

Zde jsou uvedeny všechny základní výsledky statistické analýzy proměnných a výsledky testování hypotéz, zda byla nebo nebyla potvrzena daná hypotéza či hypotézy.

### **Rozložení zkoumaných znaků**

U dotazníku MFQ mohou u každé škály skóry nabývat hodnot od 0 do 30. Průměrný skór našeho výzkumného souboru je u škály péče a újmy 22,28 (sd = 2,44). Škála férovosti a reciprocit má průměr 21,40 (sd = 2,43), škála skupinové loajality má průměr 15,13 (sd =

4,76), škála úcty k autoritám má průměr 17,25 (sd = 3,73) a škála čistoty a posvátnosti má průměr 11,58 (sd = 3,84).

Pro posouzení zde uvádíme průměrný skór, získaný z naměřených dat autory dotazníku. Pro škály péče a újmy je průměr 20,2. Škála férovosti a reciprocit má průměr 20,5. Škála skupinové loajality má průměr 16. Škála úcty k autoritám má průměr 16,5 a škála čistoty a posvátnosti má průměr 12,6.

U dotazníku NEO-FFI mohou u každé škály skóry dosahovat hodnot od 0 do 48. Průměrný skór našeho výzkumného souboru byl u škály Neuroticismu 24,95 (sd = 8,48; md = 22), průměr Extraverze byl 25,05 (sd = 8,30; md = 24), průměr Otevřenosti ke zkušenosti byl 27,65 (sd = 6,75; md = 27,5), průměr Přívětivost byl 30,05 (sd = 5,16; md = 28) a průměr Svědomitosti byl 30,83 (sd = 7,32; md = 30).

Chování participantů ve hře dopadlo následovně. Hráčů, kteří provedli ve hře pouze morálně přijatelná rozhodnutí, bylo celkem 16, což bylo 40 % všech participantů. Hráči, kteří ve hře provedli jedno a více nemorálních rozhodnutí, bylo celkem 24, což bylo 60 % všech participantů. Ani jeden hráč si ne zvolil udělat ve hře všechna rozhodnutí nemorální. Pokud morální rozhodnutí rozdělíme z pohledu mužů a žen. Zjistíme, že stejný počet mužů participantů se zachovalo morálně (n = 12) a nemorálně (n = 12). Zatímco u žen, se nemorálně zachovalo 75 % hráček a pouze 25 % hráček se zachovala ve všech případech morálně. Tento rozdíl není nijak statisticky významný (p = 0,114; p < 0,01).

Na naše otevřené otázky většina participantů odpověděla skoro stejně či podobně. Otázka: Zachovali byste se v reálném životě stejně či podobně? Většina participantů odpověděla na tuto otázku takto – ne 15 % osob (n = 6), možná ano 17,5 % (n = 7), většinou ano 35 % (n = 14), určitě ano 32,5 % (n = 13). Proč jste jednali ve hře určitým způsobem? Bylo to správné odpovědělo 82,5 % osob (n = 33), nevím 7,5 % (n = 3) a zajímal mě výsledek 10 % (n = 4). Je podle Vás lepší se do takových situací neplést nebo je důležité se zastat ostatních lidí a pomoci jim? Pomoci ostatním je důležité, odpovědělo 80 % (n = 32) a záleží na situaci 20 % (n = 8). Žádné signifikantní statistické rozdíly nebyly nalezeny mezi odpověďmi na otevřené otázky a pohlavím. Pouze v případě třetí otevřené otázky, všechny ženy považovaly za důležité pomáhat ostatním, zatímco muži takto odpověděli pouze v 66,7 % a 33,3 % mužů odpovědělo, že záleží na situaci (p = 0,010; Phi koeficient vyšel 0,408 – což značí středně těsný vztah mezi proměnnými).

Morální rozhodnutí udělaná ve hře a otevřená otázka č. 1 spolu signifikantně korelovaly. Participanti, kteří ve hře dělali jenom morální rozhodnutí, na otázku č. 1 odpověděli takto: určitě ano 62 % osob, většinou ano 19 % osob, možná ano 19 % osob a ne 0 %. Zatímco osoby, které měly ve svých rozhodnutích i nemorální jednání, odpověděly ne u 25 % osob, odpověď možná ano byla u 17 % osob, většinou ano u 46 % osob a určitě ano u 12 % osob ( $p = 0,004$ ; Cramerovo  $V$  bylo 0,579 – což značí středně těsný vztah). Samozřejmě si musíme uvědomit, že ti, co dělali nemorální rozhodnutí odpovídali, že by se tak zachovali a nebo nezachovali, ale ne všechna jejich rozhodnutí ve hře byla nemorální, pouze některé z nich.

VO1: Jaké pocity prožívá hráč při hraní her, které obsahují morální rozhodování?

Prožívané pocity byly hodnoceny na škálách od 0 do 4, kdy větší číslo znamená větší míru prožívaného pocitu. Uvedeme zde průměry a směrodatnou odchylku jednotlivých pocitů. Všechny údaje, které se týkaly prožívaných pocitů, jsme zanesli kvůli lepší přehlednosti také do tabulky č. 1. Strach či úzkost ( $m = 0,80$ ;  $sd = 1,07$ ), rozhořčení až hněv ( $m = 1,05$ ;  $sd = 1,34$ ), radost či štěstí ( $m = 1,50$ ;  $sd = 1,18$ ), pocity smutku ( $m = 0,78$ ;  $sd = 1,12$ ), pocit odporu či zhnusení ( $m = 1,05$ ;  $sd = 1,40$ ), pocit rozpačitosti neboli studu ( $m = 1,43$ ;  $sd = 1,24$ ), pocit úžasu ( $m = 0,95$ ;  $sd = 1,15$ ). U pocitu viny (součet tří otázek, které se týkaly viny, bylo možné ohodnotit body od 0 do 12) byl průměr 3,20 ( $sd = 2,03$ ). Pocit potěšení ze hry ( $m = 5,58$ ;  $sd = 1,91$ , skór vznikl součtem dvou otázek, kde bylo možné získat 0 až 8 bodů).

Četnost odpovědí participantů u každé otázky: Strach či úzkost – vůbec ne ( $n = 24$ ), mírně ( $n = 3$ ), trochu ( $n = 10$ ), hodně ( $n = 3$ ). Rozhořčení až hněv – vůbec ne ( $n = 24$ ), mírně ( $n = 0$ ), trochu ( $n = 6$ ), hodně ( $n = 10$ ). Radost či štěstí – vůbec ne ( $n = 12$ ), mírně ( $n = 6$ ), trochu ( $n = 12$ ), hodně ( $n = 10$ ). Pocity smutku – vůbec ne ( $n = 24$ ), mírně ( $n = 7$ ), trochu ( $n = 3$ ), hodně ( $n = 6$ ). Pocity odporu či hnusu – vůbec ne ( $n = 24$ ), mírně ( $n = 3$ ), trochu ( $n = 0$ ), hodně ( $n = 13$ ). Pocity rozpačitosti neboli studu – vůbec ne ( $n = 15$ ), mírně ( $n = 3$ ), trochu ( $n = 12$ ), hodně ( $n = 10$ ). Pocity úžasu – vůbec ne ( $n = 20$ ), mírně ( $n = 9$ ), trochu ( $n = 4$ ), hodně ( $n = 7$ ).

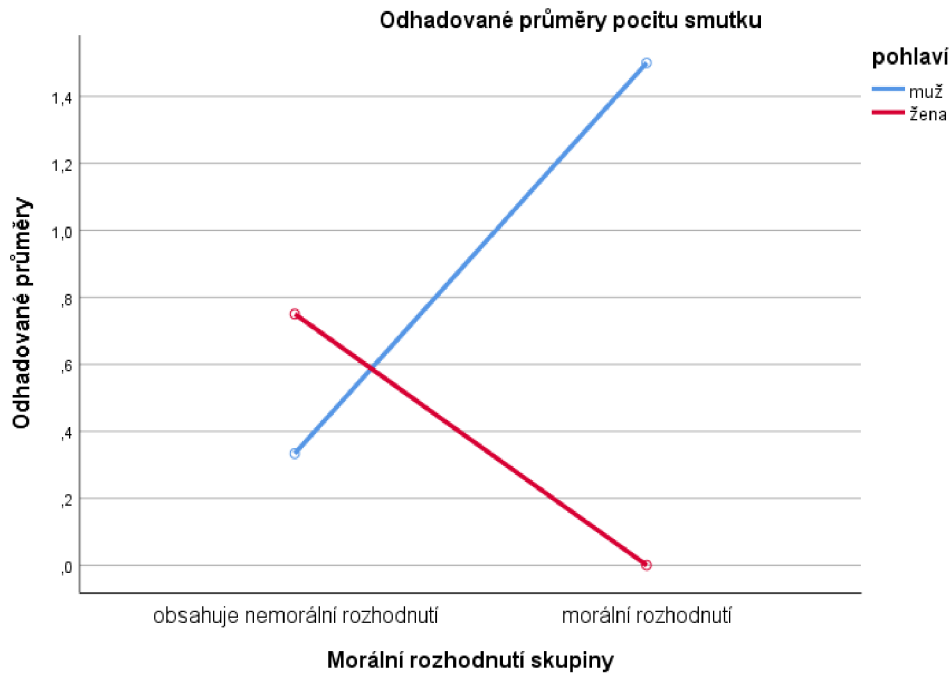
Také jsme se rozhodli porovnávat morální rozhodnutí s prožívanými pocity. Jediný signifikantní vztah byl nalezen mezi morálním rozhodnutím a strachem/úzkostí. Průměr u morálních rozhodnutí byl 15,03 a u rozhodnutí obsahující nemorální rozhodnutí byl průměr 24,15 ( $p = 0,006$ ; Cramerovo  $V$  vyšlo 0,616), jde tedy o středně těsný vztah.

Dále jsme porovnávali pohlaví participantů s jejich prožívanými pocity. Výsledky, které nám vyšly statisticky významně, se týkaly pocitů rozhořčení až hněvu, pocitu odporu či hnusu, pocitu úžasu a pocitu viny. U ostatní pocitů nebyly nalezeny signifikantně významné rozdíly. U rozhořčení až hněv vyšel průměr u žen 15,31 a průměr u mužů 23,96 ( $p = 0,009$ ; Cramerovo V vyšlo 0,472), jedná se tedy o středně těsný vztah. U pocitu odporu či hnusu vyšel průměr u žen 15,03 a u mužů 24,15 ( $p = 0,005$ ; Cramerovo V vyšlo 0,616), jedná se tedy o středně těsný vztah. U pocit úžasu byl průměr u žen 26,16 a u mužů 16,73 ( $p = 0,007$ ; Cramerovo V vyšlo 0,589), jedná se tedy o středně těsný vztah. U pocitu viny vyšel průměr u žen 11,22 a u mužů 26,69 ( $p = 0,000$ ; Cramerovo V vyšlo 0,919), jedná se tedy o extrémně těsný vztah.

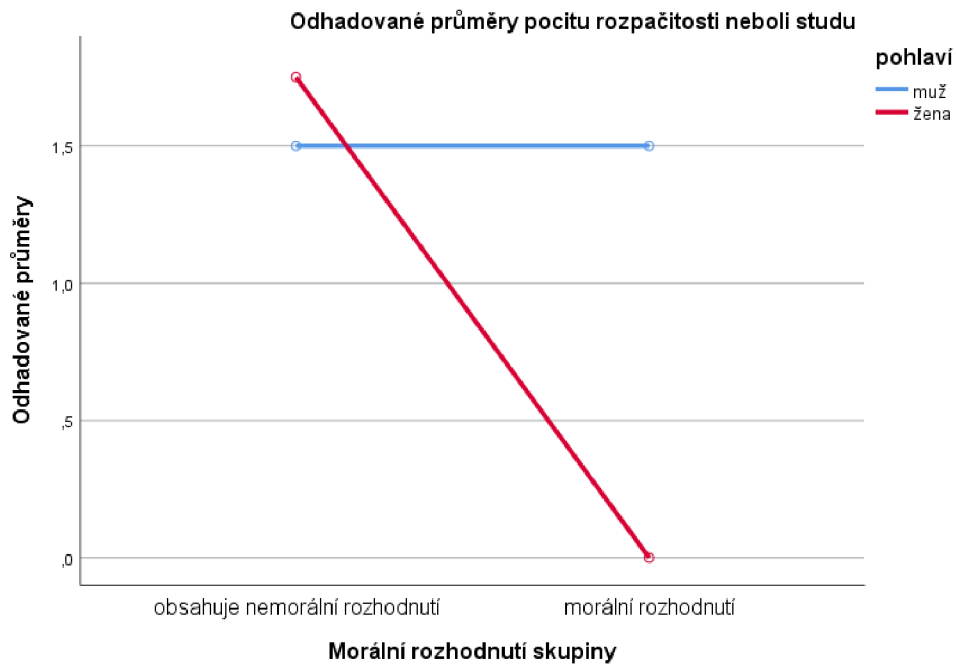
Četnost odpovědí u prožívaných pocitů participanta						
	Vůbec ne	Mírně	Trochu	Hodně	Průměr	Směrodatná odchylka
Strach či úzkost	24	3	10	3	0,80	1,07
Rozhořčení až hněv	24	0	6	10	1,05	1,34
Radost či štěstí	12	6	12	10	1,50	1,18
Pocity smutku	24	7	3	6	0,78	1,12
Pocity odporu či hnusu	24	3	0	13	1,05	1,40
Pocit rozpačitosti neboli studu	15	3	12	10	1,43	1,24
Pocit úžasu	20	9	4	7	0,95	1,15

Tab. č. 1 Tabulka prožívaných pocitů participantů a jejich odpovědi

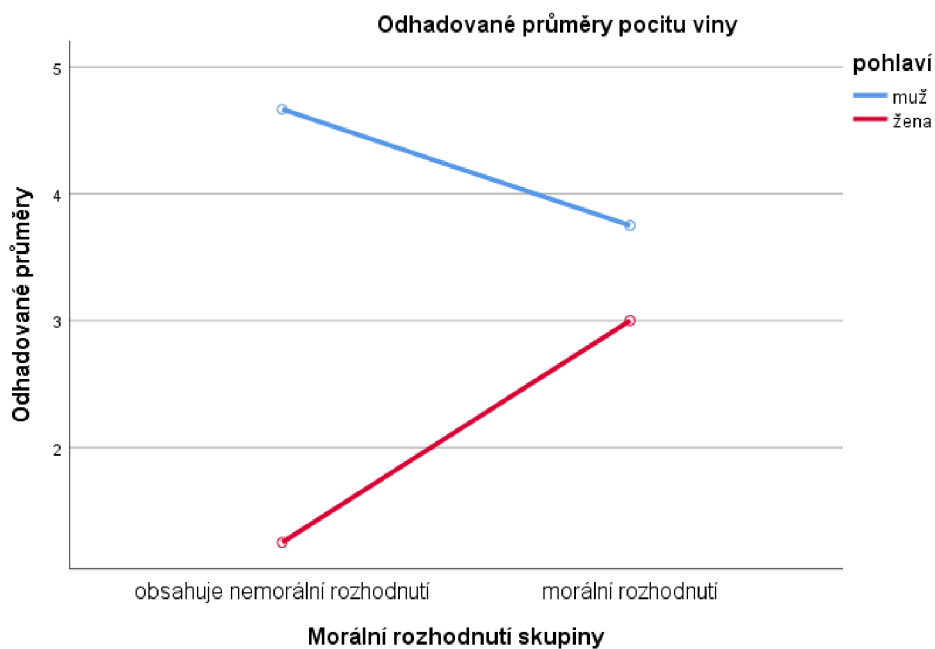
Byl nalezen rozdíl mezi pohlavím, morálními rozhodnutími a pocitem smutku ( $p = 0,012$ ), pocitem rozpačitosti neboli studu ( $p = 0,043$ ) a pocitem viny ( $p = 0,019$ ). Tyto rozdíly jsou znázorněny na grafech č. 1, 2 a 3.



Graf č. 1 Rozdíly v prožívaném pocitu smutku u mužů a žen při rozdílných morálních rozhodnutích



Graf č. 2 Rozdíly v prožívaném pocitu studu u mužů a žen při rozdílných morálních rozhodnutích

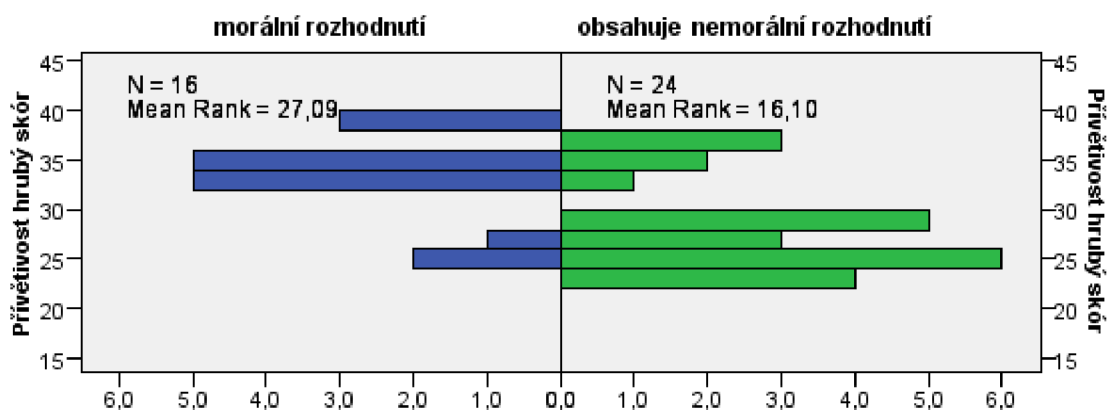


Graf č. 3 Rozdíly v prožívaném pocitu viny u mužů a žen při rozdílných morálních rozhodnutích

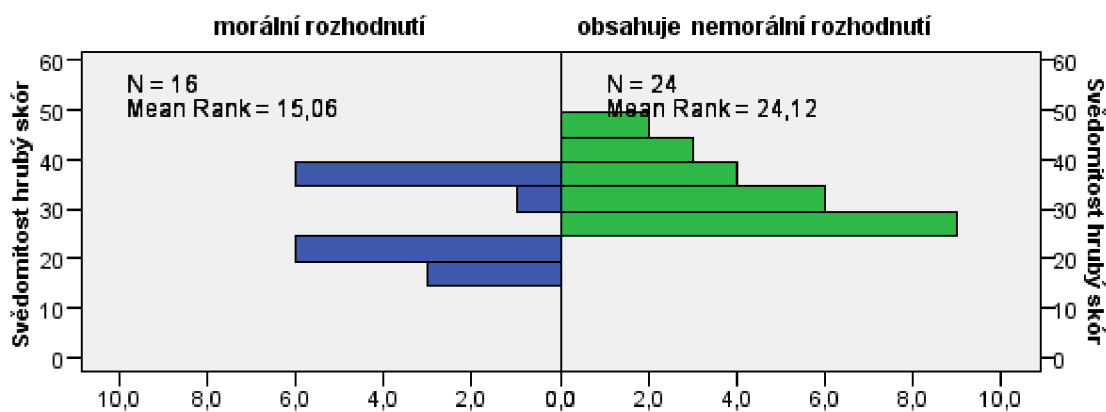
VO2: Jakým způsobem determinují osobnostní rysy a morální vlastnosti člověka naše morální rozhodnutí ve hře?

Z našich dat bylo zjištěno, že osobnostní rysy jako neuroticismus, otevřenost ke zkušenosti a extraverte výrazně neovlivňují morální rozhodnutí, zatímco byl nalezen vztah mezi přívětivostí a morálními rozhodnutími. Průměr morálních rozhodnutí (mean rank) byl 27,09 a u rozhodnutí obsahující nemorální rozhodnutí byl průměr 16,10 ( $p = 0,003$ ). Spearmanův korelační koeficient vyšel 0,470. Koeficient ukazuje na středně těsný vztah mezi proměnnými. Výsledky můžeme vidět v grafu č. 4.

Byl také nalezen vztah mezi svědomitostí a morálními rozhodnutími. Průměr morálních rozhodnutí (mean rank) byl 15,06 a u rozhodnutí obsahující nemorální rozhodnutí byl průměr 24,12 ( $p = 0,016$ ,  $p < 0,05$ ). Spearmanův korelační koeficient vyšel -0,386. Negativní nepříliš těsný vztah. Výsledky můžeme vidět v grafu č. 5.



Graf č. 4 Rozdíly mezi přivětivostí u morálních a nemorálních rozhodnutí



Graf č. 5 Rozdíly mezi svědomitostí u morálních a nemorálních rozhodnutí

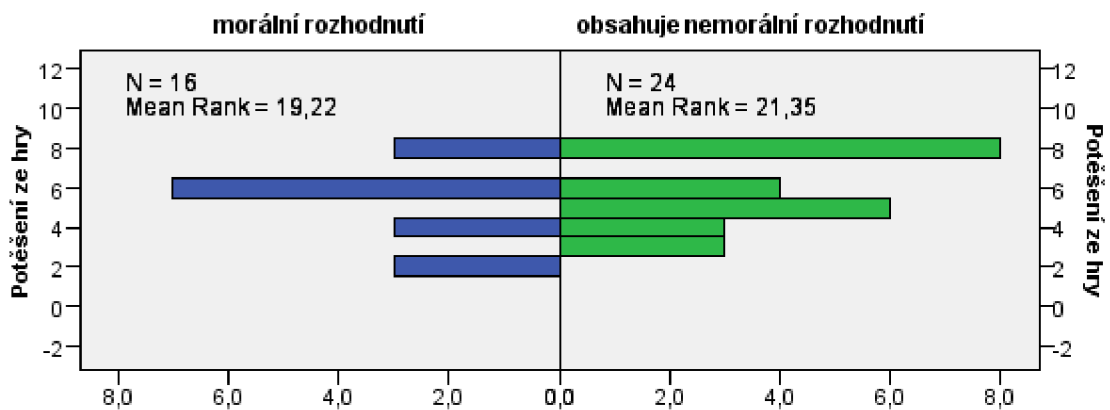
Pokusili jsme se zjistit zda existuje nějaký vztah mezi skóre ze škál z dotazníku MFQ a morálními rozhodnutími ze hry. Škála péče a újmy, škála férovosti a recipicity, škála skupinové loajality a škála respektu k autoritám výrazně neovlivňuje morální rozhodnutí. Výraznější vztah jsme našli pouze u škály čistoty a posvátnosti.

Průměr (mean rank) je u morálních rozhodnutí ve vztahu ke škále čistoty a posvátnosti 24,97 a u rozhodnutí obsahující nemorální rozhodnutí 17,52 ( $p = 0,45$ ;  $p < 0,05$ ). Spearmanův korelační koeficient vyšel 0,318, což ukazuje na nepříliš těsný vztah mezi proměnnými.

## Testování hypotéz

H1: Morální rozhodnutí, která vedou k prosociálnímu chování, zvyšují pocit uspokojení hráčů ze hry ve srovnání s rozhodnutími, která nevedou k prosociálnímu chování.

Průměr (mean rank) je u morálních rozhodnutí ve vztahu k pocitu potěšení ze hry 19,22 a u rozhodnutí obsahující nemorální rozhodnutí 21,35 ( $p = 0,576$ ). Rozdíly zde jsou, ale nejsou dostatečně velké na to, aby byly signifikantní, jak můžeme vidět v grafu č. 6. Můžeme také vidět, že výsledek je opačný než bychom chtěli. Vyskytuje se zde vyšší pocit potěšení ze hry, pokud lidé ve hře dělají nemorální rozhodnutí. Proto naše hypotéza nebyla potvrzena.

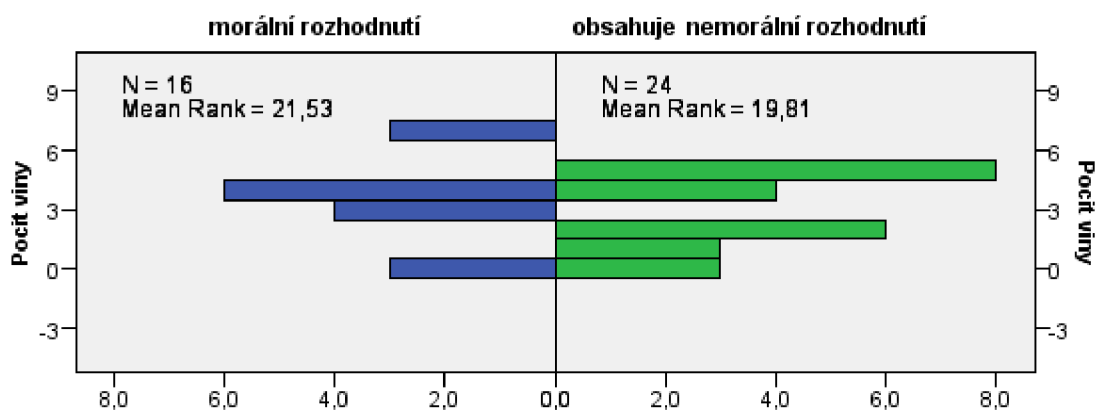


Graf č. 6 Rozdíly mezi pocitem potěšení ze hry u morálních a nemorálních rozhodnutí

H2: Pocit viny u hráčů je nižší, pokud morální rozhodnutí vedou k prosociálnímu chování ve srovnání s hráči, kteří tyto rozhodnutí neudělali.

Průměr (mean rank) je u morálních rozhodnutí ve vztahu k pocitům viny 21,53 a u rozhodnutí obsahující nemorální rozhodnutí 19,81 ( $p = 0,652$ ). Rozdíl zde je, ale je velmi zanedbatelný. Rozdíly můžeme vidět v grafu č. 7. Můžeme také vidět, že výsledek je opačný než bychom chtěli. Vyskytuje se zde vyšší pocit viny, pokud lidé ve hře dělají morální rozhodnutí. Proto naše hypotéza nebyla potvrzena.





Graf č. 7 Rozdíly mezi pocitem viny u morálních a nemorálních rozhodnutí

## Diskuze

V části diskuze se pokusíme zhodnotit naše zjištění a popřípadě přidat možná vysvětlení k výsledkům. Hlavním cílem práce bylo zjistit, zda existují určité vztahy mezi prožívanými pocity a morálními rozhodnutími hráčů ve hrách. V zahraničních výzkumech se již pokoušeli o ověření těchto vztahů, ovšem je jich zatím příliš málo. Hypotézy se nám nepodařilo potvrdit, přesto můžeme říct, že jsme došli k určitým zjištěním.

Pokud se podíváme na výsledky z otevřených otázek, které jsme participantům zadali, zjistíme, že všechny ženy považovaly za důležité pomáhat ostatním, zatímco muži takto odpověděli pouze v 66,7 % a 33,3 % odpověděli, že záleží na situaci ( $p = 0,010$ ; Phi koeficient vyšel 0,408) Tento výsledek ukazuje na středně těsný vztah. Výsledek by se dal vysvětlit podle teorie od Carol Gilliganovou, která se domnívá, že ženy se více než muži zaměřují na starost a péči o druhé (Gilligan, 1982).

V první výzkumné otázce jsme se snažili najít odpověď na otázku: Jaké pocity prožívá hráč při hraní her, které obsahují morální rozhodování? Jediný signifikantní vztah byl nalezen mezi morálními rozhodnutími a strachem/úzkostí, průměr u morálních rozhodnutí byl 15,03 a u rozhodnutí obsahující nemorální rozhodnutí byl průměr 24,15 ( $p = 0,006$ ; Cramerovo V vyšlo 0,616). Vyšel nám zde tedy středně těsný vztah mezi proměnnými. Tento výsledek může být také ovlivněn neznalostí hry, zažíváním něčeho nového a v novém prostředí nebo také výzkumnou situací než přímo morálními rozhodnutími ve hře. Tyto faktory ovšem nebyly ve výzkumech tohoto typu zkoumány. Ve výzkumu, který se zabýval vlivem akutního stresu a úzkosti na morální rozhodování, zjistili,

že stresovaní participanti potřebovali delší dobu na učinění rozhodnutí a také udělali méně utilitaristických rozhodnutí (Starcke et al., 2012). Tento výzkum se ovšem týkal vyvolávání úzkosti u hráčů s cílem zjistit, zda jejich rozhodnutí budou jiná na rozdíl od osob, které nebyly vystavovány úzkosti. Výzkumy, zda nemorální rozhodnutí vedou ve hře ke zvýšení strachu či úzkosti, nebyly zatím prováděny.

Dále jsme porovnávali pohlaví participantů s jejich prožívanými pocity. Výsledky, které nám vyšly statisticky významně, se týkaly pocitů rozhořčení až hněvu, pocitu odporu či hnusu, pocitu úžasu a pocitu viny. U rozhořčení až hněvu nám vyšel středně těsný vztah. Stejný vztah vyšel i u pocitu odporu či hnusu, kde můžeme vidět, že ženy prožívaly tyto pocity mnohem méně oproti mužům. U pocitu úžasu se to však obrátilo, když muži tento pocit prožívali méně než ženy. Nalezen byl středně těsný vztah mezi proměnnými. U pocitu viny jsme našli extrémně těsný vztah (průměr u žen 11,22 a u mužů 26,69). Muži tedy udávali, že určité pocity prožívali mnohem více než ženy. Ženy neprožívaly takový pocit viny, i když se většina z nich zachovala nemorálně (75 % hráček), zatímco u mužů se nemorálně zachovala pouze polovina. Můžeme tedy říct, že ženy oproti mužům prožívaly pocity mnohem méně. Výjimkou byl pouze pocit úžasu.

Byly nalezeny rozdíly mezi pohlavím, morálními rozhodnutími a prožívanými pocity. Přesněji mezi pocitem smutku, pocitem rozpačitosti neboli studu a pocitem viny. V případě smutku, muži pociťovali tento pocit méně při nemorálních rozhodnutí, zatímco u morálních rozhodnutí byl smutek vyšší. Ženy to měly naopak. Prožívaly pocit smutku u nemorálních rozhodnutí a u morálních rozhodnutí vůbec. V případě pocitu studu, muži ho pociťovali stejně u morálních i nemorálních rozhodnutí. Ženy pociťovaly stud u nemorálních rozhodnutí, zatímco u morálních rozhodnutí vůbec. V případě pocitu viny, muži pociťovali vysokou vinu u nemorálních rozhodnutí a nižší vinu u morálních rozhodnutí, zatímco ženy nepociťovaly vinu u nemorálních rozhodnutí, ale pociťovaly vinu u morálních rozhodnutí. Tyto výsledky ukazují, že se různé emoce liší u mužů a žen, ovšem nevíme, proč tomu tak je. Pokud se totiž podíváme na rozdělení prožívaných pocitů u mužů a žen bez toho, abychom do vztahu dali jejich rozhodnutí, zjistíme, že ženy celkově prožívaly různé pocity v mnohem menší míře. Pokud se zase podíváme jenom na vztah morálních rozhodnutí a pocitů, zjistíme, že pouze strach/úzkost byla signifikantně významná. Příliš malá velikost výzkumné souboru také mohla ovlivnit nepříliš přesné výsledky.

Ve druhé výzkumné otázce jsme se snažili najít odpověď na tuto otázku: Jakým způsobem determinují osobnostní rysy a morální vlastnosti člověka naše morální rozhodnutí

ve hře? Došli jsme ke zjištění, že osobnostní rysy jako neuroticismus, otevřenost ke zkušenosti a extraverte výrazně neovlivňují morální rozhodnutí. Z předešlého výzkumu, který se zaměřoval na hraní za nemorální postavu, můžeme zjistit, že hráči dosahovali nízkých výsledků na škálách extraverte a přívětivosti (Triberti et al., 2015; Murzyn & Valgaeren, 2016). My jsme v našem případě nenašli vztah extraverte k morálním rozhodnutím, zatímco byl nalezen vztah mezi přívětivostí a morálními rozhodnutími. Spearmanův korelační koeficient vyšel 0,470. Koeficient ukazuje na středně těsný vztah mezi proměnnými. Nižší rys přívětivosti tedy opravdu vedl k nemorálním rozhodnutím, jak bylo uvedeno v zahraničních výzkumech (Triberti et al., 2015; Murzyn & Valgaeren, 2016).

Byl také nalezen vztah mezi svědomitostí a morálními rozhodnutími. Spearmanův korelační koeficient vyšel -0,386. Negativní nepříliš těsný vztah. Tedy svědomití lidé častěji volili nemorální rozhodnutí, tento vztah ovšem není příliš těsný.

Pokusili jsme se zjistit zda existuje nějaký vztah mezi skóry ze škál z dotazníku MFQ a morálními rozhodnutími ze hry. Výraznější vztah jsme našli pouze u škály čistoty a posvátnosti, který ovšem ukazuje na nepříliš těsný vztah mezi proměnnými. Tento vztah může být čistě náhodný, jelikož se nevyskytuje v žádných jiných výzkumech, i když by se dalo předpokládat, že lidé s touto ctností budou doopravdy více zaměřeni na morální rozhodnutí než na nemorální.

Nejdůležitější částí bylo potvrzení nebo zamítnutí našich hypotéz. H1: Morální rozhodnutí, která vedou k prosociálnímu chování, zvyšují pocit uspokojení hráčů ze hry ve srovnání s rozhodnutími, která nevedou k prosociálnímu chování. Rozdíl jsme zde našli, ale nejsou dostatečně velké na to, aby rozdíl byl signifikantní ( $p = 0,576$ ). Můžeme také vidět, že výsledek je opačný než bychom chtěli. Vyskytuje se zde vyšší pocit potěšení ze hry, pokud lidé ve hře dělají nemorální rozhodnutí. Proto naše hypotéza (H1) nebyla potvrzena. Tento výsledek by mohl být vysvětlen za pomoci Moral disengagement, kdy se hráči snaží vyhnout nepříjemným pocitům, které vznikají kvůli nemorálnosti hráčových skutků ve hře, a zároveň si zachovat uspokojivý zážitek ze hry. Jinak řečeno je to proces, přesvědčení sebe, že se etické normy nevztahují na hráče v tomto určitém kontextu. Někteří autoři předpokládali, že pokud hra obsahuje explicitní morální rozhodnutí, jak je to v našem případě, a hráč je jasně morálním jednatelem, moral disengagement nevznikne (Weaver & Lewis, 2012). V našem případě tedy k moral disengagement mohlo dojít a hráč tedy pociťoval dobrý pocit ze hry i v případě nemorálního jednání.

Dále jsme se snažili potvrdit nebo zamítnout naši druhou hypotézu. H2: Pocit viny u hráčů je nižší, pokud morální rozhodnutí vedou k prosociálnímu chování ve srovnání s hráči, kteří tyto rozhodnutí neudělali. Rozdíly v průměrech zde jsou, ale jsou velmi zanedbatelné ( $p = 0,652$ ). Můžeme také vidět, že výsledek je opačný než bychom chtěli. Vyskytuje se zde vyšší pocit viny, pokud lidé ve hře dělají morální rozhodnutí. Proto naše hypotéza (H2) nebyla potvrzena. I zde by se dalo usoudit, že platí Moral disengagement. Dále pak výsledek mohl být ovlivněn výsledky různých morálních rozhodnutí. Některá morální rozhodnutí vedla k záchraně jedné postavy, ovšem znamenala smrt násilných a zlých postav. Toto vysvětlení ovšem nesedí se samotným vysvětlením participantů, kteří tyto situace neuváděli jako objekt jejich pocitu viny. Vina se především vyskytovala, pokud hráči zachránili svázaného vojáka a později zjistili, že tento voják zavraždil nevinné osoby. Vina byla tedy spuštěna morálním rozhodnutím, jelikož hráč samozřejmě nemohl vědět, jak situace dopadne. Tuto situaci většina hráčů v dotazníku uváděla jako situaci, kdy se u nich pocit viny objevil. Dalším vysvětlením by mohlo být to, že vina se u nemorálních rozhodnutí nevyskytovala, protože to nebylo typické nemorální rozhodnutí, ale jak jsme uvedli na začátku, tak se jednalo o to, že hráč se rozhodl do situace raději nevkládat a nechal situaci plynout bez jeho přičinění.

### **Limity práce**

Za hlavní limity výzkumu považujeme výzkumný vzorek, který je velice malý ( $n = 40$ ). K přesnějším výsledkům by bylo možné dojít s větším a různorodějším vzorkem osob. Dalším možným limitem studie je ten, že participanté nemusí odpovídat zcela pravdivě a hlavně také nemusí být zcela schopni posoudit správně své vlastní prožívané pocity. Jedním z limitů práce může být i výběr metod. MFQ je zahraniční dotazník, který nebyl přeložen do češtiny a nebyl zatím vyzkoušen na české populaci. Dále pak měření prožívaných pocitů bylo zaznamenáváno do námi vytvořeného dotazníku, který také nemusí být příliš vhodný. Dalším možným problémem mohlo být nedostatečné seznámení s hrou a díky tomu i menší možnost vzniku prožívaných pocitů, které jsou závislé především na určitém vztahu se světem a postavami v něm. Jelikož jsme nechali hráče hrát pouze výňatek ze hry, hráči si nemohl vytvořit dostatečné pouto se hrou a prožívat složitější úkoly a příběh. Samozřejmě by bylo dobré provést tuto studii jako dlouhodobější projekt, aby si účastníci mohli hru zahrát celou, aby se do hry ponořili, což je pro tento výzkum momentálně neproveditelné kvůli délce tohoto typu her, většinou plné dohrání hry zabere okolo 40 až 90 hodin. Mezi

další problém, který mohl nějak ovlivnit výzkum, bychom mohli zařadit i to, že výsledkem některých morálních rozhodnutí (záchrana svázané postavy) bylo neočekávané vyústění situace, ve které zemřely nevinné postavy, což mohlo vyvolat právě pocit viny, zatímco v případě nemorálního rozhodnutí, kdy se hráč rozhodl postavu nezachránit a nechat ji napospas smrti, by nejspíš nevznikl velký pocit viny, jestli vůbec nějaký, a nedošlo by tedy k dalším úmrtím nevinných postav.

## 9. Souhrn

Cílem práce bylo rozvinout dosavadní pochopení ohledně tématu morálního rozhodování ve videohrách a hlavně zjistit, jaký mají tato rozhodnutí vliv na hráčovo prožívání.

Tato oblast psychologie, která je zaměřená na vliv počítačových her a morálky, není v dostatečné míře zkoumána jak v zahraničí, tak i u nás v České republice. Jelikož se ve hrách čím dál tím více začínají objevovat různé možnosti volby morálních rozhodnutí, které vedou k odlišnému způsobu jednání, je důležité reagovat na tento trend a využít ho ve zkoumání psychiky člověka.

V úvodu této práce jsme se pokusili popsat tři hlavní témata, které jsou pro tuto práci důležité. Jsou jimi morálka, emoce/pocity a počítačové hry. Zde jsme se pokusili shrnout nejdůležitější poznatky, které se týkaly každého tématu. Hlavně jsme se zaměřili na definování jednotlivých pojmů důležitých pro další práci s textem a uvedli jsme nejdůležitější teorie. Nejdůležitější částí však byla kapitola, která se zabývala morální psychologií ve videohrách se zaměřením na prožívané pocity, kde jsme si uvedli nejpodstatnější výzkumy v oblasti a jejich výsledky, které ovlivňují naši práci.

V hlavní části práce jsme se pokusili najít odpovědi na otázky, které se týkaly morálních rozhodnutí a prožívaných pocitů v rámci počítačových her. Snažili jsme se zjistit, zda různá morální rozhodnutí ve hře měla vliv na prožívané pocity jedince.

Jediný signifikantní vztah byl nalezen mezi morálním rozhodnutím a strachem/úzkostí, kde nám vyšel středně těsný vztah mezi proměnnými. Dále jsme dokázali najít určité rozdíly při porovnávání prožívaných pocitů s pohlavím účastníka. Výsledky, které nám vyšly statisticky významně se týkaly pocitů rozhořčení až hněvu, pocitu odporu či hnusu, pocitu úžasu a pocitu viny. Kde můžeme vidět, že ženy pocity hněvu a odporu prožívaly mnohem méně oproti mužům. U pocitu úžasu se to však obrátilo, když muži tento

pocit prožívali méně než ženy. Muži také udávali, že pocity viny prožívali mnohem více než ženy. Můžeme tedy říct, že ženy oproti mužům prožívaly všechny pocity mnohem méně. Výjimkou byl pouze pocit úžasu.

Byly nalezeny rozdíly mezi pohlavím, morálními rozhodnutími a prožívanými pocity. Přesněji mezi pocitem smutku, pocitem rozpačitosti neboli studu a pocitem viny. U těchto výsledků můžeme vidět, že se různé emoce liší u mužů a žen, podle toho jestli se rozhodovali morálně nebo nemorálně, ovšem nevíme, proč tomu tak je. Výsledky jsou v tomto ohledu velmi zmatené, muži některé pocity prožívali u nemorálních rozhodnutí, zatímco ženy stejné pocity prožívaly u morálních rozhodnutí.

Také jsme se pokusili zjistit, zda osobnostní rysy a morální vlastnosti hrají nějakou roli u morálních rozhodnutí. Došli jsme ke zjištění, že osobnostní rysy jako neuroticismus, otevřenost ke zkušenosti a extraverte výrazně neovlivňují morální rozhodnutí. Z předešlého výzkumu bylo zjištěno, že hráči dosahovali nízkých výsledků na škálách extraverte a přívětivosti (Triberti et al., 2015; Murzyn & Valgaeren, 2016). My jsme v našem případě nenašli vztah extraverte k morálním rozhodnutím, zatímco byl nalezen vztah mezi přívětivostí a morálními rozhodnutími. Nižší rys přívětivost tedy opravdu vedl k nemorálním rozhodnutím, jak bylo uvedeno v zahraničních výzkumech. Byl také nalezen vztah mezi svědomitostí a morálními rozhodnutími. Tedy svědomití lidé častěji volili nemorální rozhodnutí, tento vztah ovšem není příliš těsný.

Dále jsme se zaměřili na pocit potěšení ze hry a na pocit viny. Předpokládali jsme, že právě vina bude nižší u hráčů, kteří si budou volit morální rozhodnutí, a potěšení ze hry se bude v tomto případě zvyšovat. Tyto předpoklady se nám nepotvrdily. Můžeme vidět, že výsledky jsou opačné než bychom chtěli. Vyskytuje se zde vyšší pocit potěšení ze hry, pokud lidé ve hře dělají nemorální rozhodnutí. Proto naše hypotéza (H1) nebyla potvrzena. Můžeme také vidět, že výsledek u druhé hypotézy je opačný než bychom chtěli. Vyskytuje se zde vyšší pocit viny, pokud lidé ve hře dělají morální rozhodnutí. Proto naše hypotéza (H2) nebyla potvrzena.

## Seznam použitých zdrojů a literatury

- Aristotelés. (1996). *Etika Nikomachova* (2. rozš. vyd). Praha: Rezek.
- Bandura, A., Barbaranelli, C., Caprara, G. V., & Pastorelli, C. (1996). Mechanisms of moral disengagement in the exercise of moral agency. *Journal of personality and social psychology*, 71(2), 364.
- Bandura, A. (1999). Social cognitive theory: An agentic perspective. *Asian Journal of Social Psychology*, 2(1), 21–41
- Basler, J. (2016). Počítačové hry, jejich dělení, současné tendence vývoje a základní výzkumná šetření z oblasti počítačových her. *TVV*, 9(1), 20 – 27.
- Blasi, A. (1980). Bridging moral cognition and moral action: A critical review of the literature. *Psychological bulletin*, 88(1), 1.
- Cannon, W. B. (1927). The James-Lange Theory of Emotions: A Critical Examination and an Alternative Theory. *The American Journal of Psychology*, 39.
- Cupchik, G. C. (2002). The evolution of psychical distance as an aesthetic concept. *Culture & Psychology*, 8(2), 155 – 187.
- Dagleish, T., & Power, M. (2015). *Cognition and emotion: From order to disorder*. Psychology press.
- Doris, J. M., & Moral Psychology Research Group. (2010). *The moral psychology handbook*. OUP Oxford.
- Francis, K. B., Howard, C., Howard, I. S., Gummerum, M., Ganis, G., Anderson, G., & Terbeck, S. (2016). Virtual morality: Transitioning from moral judgment to moral action?. *PloS one*, 11(10), e0164374.
- Freud, S. (1989). The ego and the id (1923). *TACD Journal*, 17(1), 5-22.
- Garau, M., Slater, M., Pertaub, D. P., & Razaque, S. (2005). The responses of people to virtual humans in an immersive virtual environment. *Presence*, 14(1), 104 – 116.

- Gentile, D.A.; Anderson, C.A.; Yukawa, S.; Ihori, N.; Saleem, M.; Ming, L.K. & Sakamoto, A. (2009) 'The Effects of Prosocial Video Games on Prosocial Behaviors: International Evidence from Correlational, Longitudinal, and Experimental Studies' *Personality and Social Psychology Bulletin* 35(6), pp.752 – 763.
- Gilligan, C. (1982). New maps of development: New visions of maturity. *American Journal of Orthopsychiatry*, 52(2), 199.
- Graham, J., Haidt, J., & Nosek, B. A. (2008). The moral foundations questionnaire. *MoralFoundations.org*.
- Graham, J., Nosek, B. A., Haidt, J., Iyer, R., Koleva, S., & Ditto, P. H. (2011). Mapping the moral domain. *Journal of personality and social psychology*, 101(2), 366.
- Graham, J., Haidt, J., Koleva, S., Motyl, M., Iyer, R., Wojcik, S. P., & Ditto, P. H. (2013). Moral foundations theory: The pragmatic validity of moral pluralism. In *Advances in experimental social psychology* (Vol. 47, pp. 55-130). Academic Press.
- Greene, J. D., Sommerville, R. B., Nystrom, L. E., Darley, J. M., & Cohen, J. D. (2001). An fMRI investigation of emotional engagement in moral judgment. *Science*, 293(5537), 2105 – 2108.
- Greene, J. D. (2008). The secret joke of Kant's soul. *Moral psychology*, 3, 35 – 79.
- Grimshaw, M.; Charlton, J. & Jagger, R. (2011). 'First-Person Shooters: Immersion and Attention' *Eludamos. Journal for Computer Game Culture* 5(1), pp.29 – 44.
- Grizzard, M., Tamborini, R., Lewis, R. J., Wang, L., & Prabhu, S. (2014). Being bad in a video game can make us morally sensitive. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(8), 499 – 504.
- Haidt, J. (2001). The emotional dog and its rational tail: a social intuitionist approach to moral judgment. *Psychological review*, 108(4), 814.
- Haidt, J. (2003). Elevation and the positive psychology of morality. *Flourishing: Positive psychology and the life well-lived*, 275, 289.



- Haidt, J., & Joseph, C. (2004). Intuitive ethics: How innately prepared intuitions generate culturally variable virtues. *Daedalus*, 133(4), 55 – 66.
- Haidt, J., & Joseph, C. (2007). The moral mind: How five sets of innate intuitions guide the development of many culture-specific virtues, and perhaps even modules. *The innate mind*, 3, 367 – 391.
- Haidt, J., & Kesebir, S. (2010). Morality. *Handbook of social psychology* (pp. 797–832). Hoboken.
- Haidt, J. (2013). *Morálka lidské mysli: proč lidstvo rozděluje politika a náboženství*. Praha: Dybbuk.
- Hartl, P., & Hartlová, H. (2000). *Psychologický slovník*. Praha: Portál.
- Hartmann, T., Toz, E. & Brandon, M. (2010a) Just a game? Unjustified virtual violence produces guilt in empathetic players. *Media Psychology*, 13 (4), p.339 – 363.
- Hartmann, T., & Vorderer, P. (2010b) It's okay to shoot a character: Moral disengagement in violent video games. *Journal of Communication*, 60(1), p.94 – 119.
- Helus, Z. (2011). *Úvod do psychologie*. Grada Publishing as.
- Heron, M., & Belford, P. (2014a). It's only a game—Ethics, empathy, and identification in game morality systems. *The Computer Games Journal*, 3(1), 34 – 52.
- Heron, M., & Belford, P. (2014b). Do You Feel Like a Hero Yet? Externalized Morality in Video Games. *Journal of Games Criticism*, 1(2).
- Hřebíčková, M. (1997). Jazyk a osobnost. *Pětifaktorová struktura popisu osobnosti*. Brno: Masarykova univerzita.
- Hřebíčková, M., & Urbánek, T. (2001). NEO pětifaktorový osobnostní inventář (podle NEO Five-Factor Inventory PT Costy a RR McCrae). *Praha: Testcentrum*.
- Huizinga, J. (1971) *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Beacon Press.
- Jandourek, J. (2012). *Slovník sociologických pojmů*. Grada Publishing as.
- Kant, I. (1996). *Kritika praktického rozumu*. Praha: Svoboda.

- Kant, I., Barabas, M., & Kouba, P. (2014). *Základy metafyziky mravů* (Třetí, opravené vydání). Praha: Oikoymenh.
- Kohlberg, L. (1976). Moral stages and moralization: The cognitive-development approach. *Moral development and behavior: Theory research and social issues*, 31-53.
- Krámský, D. (2015). *Filosofické základy psychologie morálky*. Liberec: Bor.
- Květon, P., & Jelínek, M. (2016). Hraní videoher a jeho konsekvence: Přehled dosavadních zjištění. *Československá Psychologie*, 60(4).
- Lankoski, P. (2007). Goals, affects, and empathy in games. *Philosophy of computer games*, 1 – 10.
- Mar, R. A., & Macrae, C. N. (2006). Triggering the intentional stance. In G. Bock, & J. Goode (Eds.), *Empathy and Fairness* (pp. 110 – 119). Chichester, U.K.: Wiley.
- Mill, J. S., Warnock, M., Bentham, J., & Austin, J. (1962). *Utilitarianism: On liberty; Essay on Bentham*. London: Collins.
- Morewedge, C. K., Preston, J., & Wegner, D. M. (2007). Timescale bias in the attribution of mind. *Journal of personality and social psychology*, 93(1), 1.
- Morrison, I., & Ziemke, T. (2005). Empathy with computer game characters: A cognitive neuroscience perspective. *Virtual Social Agents*, 73 – 79.
- Murray, J. H. (2017). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. MIT press.
- Murzyn, E., & Valgaeren, E. (2016). Our virtual selves, our virtual morals: Mass effect players' personality and in-game choices. Paper presented at the 82 – 86. Retrieved from <https://search.proquest.com/docview/1850229257?accountid=16531>
- Nakonečný, M. (1995). *Lexikon psychologie*. Vodňář.
- Piaget, J., & Inhelder, B. (2014). *Psychologie dítěte*. Praha: Portál.
- Pizarro, D. (2000). Nothing more than feelings? The role of emotions in moral judgment. *Journal for the Theory of Social Behaviour*, 30(4), 355 – 375.

- Plutchik, R. (1980). A psychoevolutionary theory of emotions. *Social Science Information*, 21, 529–553.
- Pohl, K. (2008) 'Ethical Reflection and Emotional Involvement in Computer Games' In: *Proceedings of the Philosophy of Computer Games Conference 2008*, pp. 92 – 107.
- Prinz, J. (2007). *The emotional construction of morals*. Oxford University Press.
- Remišová, A. (2008). *Dejiny etického myslenia v Európe a USA*. Bratislava : Kalligram.
- Rozin, P., Lowery, L., Imada, S., & Haidt, J. (1999). The CAD triad hypothesis: a mapping between three moral emotions (contempt, anger, disgust) and three moral codes (community, autonomy, divinity). *Journal of personality and social psychology*, 76(4), 574.
- Saleem, M.; Anderson, C.A. & Gentile, D.A. (2012) 'Effects of Prosocial, Neutral, and Violent Video Games on Children's Helpful and Hurtful Behaviors' *Aggressive Behavior* 38(4), pp.281 – 287.
- Schaper, E. (1978). Fiction and the Suspension of Disbelief. *British Journal of Aesthetics*, 18(1), 31 – 44.
- Scholl, B. J., & Tremoulet, P. D. (2000). Perceptual causality and animacy. *Trends in Cognitive Science*, 4, 299 – 309.
- Schulzke, M. (2009). Moral decision making in Fallout. *Game Studies*, 9 (2). Retrieved 10 September 2011 from [gamestudies.org/0902/articles/schulzke](http://gamestudies.org/0902/articles/schulzke).
- Sicart, M. (2009). *The Ethics of Computer Games*. Boston: MIT Press. Retrieved from <http://ezproxy.baylor.edu/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=259281&site=ehost-live&scope=site>
- Slováčková, B. (2001). Morální kompetence a morální postoje u studentů lékařské fakulty Univerzity Karlovy v Hradci Králové. *Psychiatrie*, 5, 74 – 79.
- Starcke, K., Ludwig, A., & Brand, M. (2012). Anticipatory stress interferes with utilitarian moral judgment. *Judgment and Decision Making*, 7(1), 61. Retrieved from <https://search.proquest.com/docview/1011295451?accountid=16531>
- Stuchlíková, I. (2002). *Základy psychologie emocí*. Portál.

- Škrabálek, K. (2011). *Počítačové hry-svět zábavy, zisku i závislosti* (Doctoral dissertation, Vysoká škola regionálního rozvoje a Bankovní institut–AMBIS).
- Švancara, J. (2003). *Emoce, motivace, volní procesy*. Brno: *Psychologický ústav FF MU*.
- Tamborini, R., Eden, A., Bowman, N. D., Grizzard, M., & Lachlan, K. A. (2012). The influence of morality subcultures on the acceptance and appeal of violence. *Journal of Communication*, 62(1), 136 – 157.
- Tangney, J. P., Stuewig, J., & Mashek, D. J. (2007). Moral emotions and moral behavior. *Annu. Rev. Psychol.*, 58, 345 – 372.
- Thompson, M. (2004). *Přehled etiky*. Praha: Portál.
- Triberti, S., Villani, D., & Riva, G. (2015). Moral positioning in video games and its relation with dispositional traits: The emergence of a social dimension. *Computers In Human Behavior*, 501 – 8.
- Úřad, Český Statistický. (2018). Český statistický úřad [online].[cit. 4. leden 2019]. Dostupné z <https://www.czso.cz/csu/czso/vyuzivani-informacnich-a-komunikacnich-technologii-v-domacnostech-a-mezi-jednotlivci>.
- Via, C. M. (2016). The Proteus Effect and Gaming: The Impact of Digital Actors and Race in a Virtual Environment.
- Weaver, A. J., & Wilson, B. J. (2009). The role of graphic and sanitized violence in the enjoyment of television dramas. *Human Communication Research*, 35(3), 442 – 463.
- Weaver, A. J., & Lewis, N. (2012). Mirrored morality: An exploration of moral choice in video games. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(11), 610 – 614.
- Zagal, J. P. (2009). Ethically notable video games: Moral dilemmas and gameplay. In *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice, and Theory*, Proceedings of DiGRA 2009, available at <http://www.digra.org/dl/db/09287.13336.pdf>.
- Zillmann, D. (2000). Basal morality in drama appreciation. *Moving images, culture, and the mind*, 53 – 63.

## Přílohy diplomové práce

1. Informovaný souhlas
2. Dotazník základní informací
3. NEO-FFI test (Hřebíčková & Urbánek, 2001)
4. The Moral Foundations Questionnaire (Graham, Haidt & Nosek, 2008) – originál
5. The Moral Foundations Questionnaire – přeložený do češtiny
6. Dotazník prožívaných pocitů

## Příloha č. 1

### **Informovaný souhlas**

Informovaný souhlas se týká výzkumu, který probíhá za účelem zpracování diplomové práce vedené na Filozofické fakultě Masarykovy univerzity v Brně. Informace poskytnuté ve výzkumu budou využity pouze v této diplomové práci a bude zajištěno, aby k informacím neměly přístup neoprávněné osoby.

Pro účely této práce nevyžadujeme osobní údaje, které by Vás, jakkoliv identifikovali (jméno, bydliště či zaměstnání). Všechny výstupy z výzkumu a jeho analýzy budou citovány anonymně a bude s nimi nakládáno bez vazby na Vaši osobu. Zdůrazňuji, že účast na výzkumu je dobrovolná a účastník má právo kdykoli, a to bez udání důvodu, od výzkumu odstoupit.

Prohlašuji, že jsem seznámen/a se všemi důležitými informacemi, které se týkají tohoto výzkumu, souhlasím s účastí ve výzkumu a s poskytnutím informací, které jsou potřebné ke zpracování diplomové práce.

V.....

Dne.....

Podpis:

## Příloha č.2

### **Dotazník základních informací – Demografický profil účastníka**

Prosíme o vyplnění základních údajů, týkajících se respondenta.

1. Věk respondenta:
2. Pohlaví: muž/žena
3. Dosažené vzdělání:
4. Zaměstnání:
5. Kolik hodin týdně v průměru strávíte hraním videoher?
6. Jaký typ videoher obvykle hrajete? (vypište)

Prostor pro otevřené otázky:

Nebudeme brát na vědomí, že se jedná o fantasy a některé situace jsou velmi nereálné a nepravděpodobné, ale zachovali byste se v reálném životě stejně či podobně a proč?

Proč jste jednali ve hře určitým způsobem?

Je podle Vás lepší se do takových situací neplést nebo je důležité se zastat ostatních lidí a pomoci jim?

**NEO-FFI test (Hřebíčková & Urbánek, 2001)**

# INVENTÁŘ

## NEO pětifaktorový osobnostní inventář

M. Hřebíčková, T. Urbánek (podle NEO Five-Factor Inventory P. T. Costy a R. R. McCrae)

Jméno: .....

Věk: .....

Pohlaví:             muž             žena

Datum: .....

Inventář obsahuje 60 výpovědí, kterými byste mohli popsat sami sebe. Přečtěte si pozorně každou výpověď a posuďte, do jaké míry Vás vystihuje. Svoji odpověď označte křížkem X na připojené škále čísel:

0	1	2	3	4
vůbec nevystihuje	spíše nevystihuje	neutrální	spíše vystihuje	úplně vystihuje
<i>výpověď Vás vůbec nevystihuje</i>	<i>výpověď Vás spíše nevystihuje</i>	<i>ani výstižná ani nevýstižná výpověď</i>	<i>výpověď Vás spíše vystihuje</i>	<i>výpověď Vás úplně vystihuje</i>

*Jednotlivé výpovědi nelze posuzovat ani jako správné ani jako nesprávné, a proto není možné dosáhnout dobrých nebo špatných výsledků.*

*Pracujte prosím pozorně a po vyplnění zkontrolujte, zda jste posoudili každou výpověď.*

*Pokud se rozhodnete změnit svou odpověď, označte nově zvolené číslo opět křížkem a navíc je i výrazně podtrhněte.*

*Před tím, než začnete odpovídat, vyplňte prosím údaje v záhlaví této strany.*

N  
E  
O  
P  
S



**The Moral Foundations Questionnaire (Graham, Haidt & Nosek, 2008) – originál**

**Moral Foundations Questionnaire**

*Part 1. When you decide whether something is right or wrong, to what extent are the following considerations relevant to your thinking? Please rate each statement using this scale:*

[0] = not at all relevant (This consideration has nothing to do with my judgments of right and wrong)

[1] = not very relevant

[2] = slightly relevant

[3] = somewhat relevant

[4] = very relevant

[5] = extremely relevant (This is one of the most important factors when I judge right and wrong)

- \_\_\_\_\_ 1. Whether or not someone suffered emotionally
- \_\_\_\_\_ 2. Whether or not some people were treated differently than others
- \_\_\_\_\_ 3. Whether or not someone's action showed love for his or her country
- \_\_\_\_\_ 4. Whether or not someone showed a lack of respect for authority
- \_\_\_\_\_ 5. Whether or not someone violated standards of purity and decency
- \_\_\_\_\_ 6. Whether or not someone was good at math
- \_\_\_\_\_ 7. Whether or not someone cared for someone weak or vulnerable
- \_\_\_\_\_ 8. Whether or not someone acted unfairly
- \_\_\_\_\_ 9. Whether or not someone did something to betray his or her group
- \_\_\_\_\_ 10. Whether or not someone conformed to the traditions of society
- \_\_\_\_\_ 11. Whether or not someone did something disgusting
- \_\_\_\_\_ 12. Whether or not someone was cruel
- \_\_\_\_\_ 13. Whether or not someone was denied his or her rights
- \_\_\_\_\_ 14. Whether or not someone showed a lack of loyalty
- \_\_\_\_\_ 15. Whether or not an action caused chaos or disorder
- \_\_\_\_\_ 16. Whether or not someone acted in a way that God would approve of

*Part 2. Please read the following sentences and indicate your agreement or disagreement:*

[0]	[1]	[2]	[3]	[4]	[5]
Strongly disagree	Moderately disagree	Slightly disagree	Slightly agree	Moderately agree	Strongly agree

- \_\_\_\_\_ 17. Compassion for those who are suffering is the most crucial virtue.
- \_\_\_\_\_ 18. When the government makes laws, the number one principle should be ensuring that everyone is treated fairly.
- \_\_\_\_\_ 19. I am proud of my country's history.
- \_\_\_\_\_ 20. Respect for authority is something all children need to learn.
- \_\_\_\_\_ 21. People should not do things that are disgusting, even if no one is harmed.

- \_\_\_\_\_ 22. It is better to do good than to do bad.
- \_\_\_\_\_ 23. One of the worst things a person could do is hurt a defenseless animal.
- \_\_\_\_\_ 24. Justice is the most important requirement for a society.
- \_\_\_\_\_ 25. People should be loyal to their family members, even when they have done something wrong.
- \_\_\_\_\_ 26. Men and women each have different roles to play in society.
- \_\_\_\_\_ 27. I would call some acts wrong on the grounds that they are unnatural.
- \_\_\_\_\_ 28. It can never be right to kill a human being.
- \_\_\_\_\_ 29. I think it's morally wrong that rich children inherit a lot of money while poor children inherit nothing.
- \_\_\_\_\_ 30. It is more important to be a team player than to express oneself.
- \_\_\_\_\_ 31. If I were a soldier and disagreed with my commanding officer's orders, I would obey anyway because that is my duty.
- \_\_\_\_\_ 32. Chastity is an important and valuable virtue.

To score the MFQ yourself, you can copy your answers into the grid below. Then add up the 6 numbers in each of the five columns and write each total in the box at the bottom of the column. The box then shows your score on each of 5 psychological "foundations" of morality. Scores run from 0 – 30 for each foundation. (Questions 6 and 22 are just used to catch people who are not paying attention. They don't count toward your scores).

Question #	Your Response	Question #	Your Response	Question #	Your Response	Question #	Your Response	Question #	Your Response
1		2		3		4		5	
7		8		9		10		11	
12		13		14		15		16	
17		18		19		20		21	22
23		24		25		26		27	
28		29		30		31		32	

Harm /  
Care

Fairness /  
Reciprocit

In-group/  
Loyalty

Authority /  
Respect

Purity /  
Sanctity

The average politically moderate American's scores are: 20.2, 20.5, 16.0, 16.5, and 12.6. Liberals generally score a bit higher than that on Harm/care and Fairness/reciprocity, and much lower than that on the other three foundations. Conservatives generally show the opposite pattern.

The Moral Foundations Questionnaire (MFQ-30, July 2008) by Jesse Graham, Jonathan Haidt, and Brian Nosek.

For more information about Moral Foundations Theory, scoring this form, or interpreting your scores, see: [www.MoralFoundations.org](http://www.MoralFoundations.org). To take this scale online and see how you compare to others, go to [www.YourMorals.org](http://www.YourMorals.org)

**The Moral Foundations Questionnaire – přeložený do češtiny**

**Moral Foundations Questionnaire**

*Část 1. Když se rozhoduješ, zda je něco správného nebo špatného, do jaké míry jsou následující výroky relevantní pro Vaše rozhodnutí? Prosím, ohodnotte každé tvrzení za pomoci této škály:*

[0] = není vůbec relevantní (Tato úvaha nemá nic společného s mými rozhodnutími o tom, co je správné a nesprávné.)

[1] = ne příliš relevantní

[2] = mírně relevantní

[3] = poněkud relevantní

[4] = velmi relevantní

[5] = nesmírně relevantní (Toto je jeden z velmi důležitých faktorů, pokud soudím, co je správné a špatné.)

- \_\_\_\_\_ 1. Zda někdo trpěl emocionálně.
- \_\_\_\_\_ 2. Zda bylo s některými lidmi zacházeno jinak než s ostatními.
- \_\_\_\_\_ 3. Zda jednání jedince ukazovalo lásku ke své vlasti.
- \_\_\_\_\_ 4. Zda někdo projevoval nedostatek respektu autoritám.
- \_\_\_\_\_ 5. Zda někdo porušil normy čistoty/cudnosti a slušnosti.
- \_\_\_\_\_ 6. Zda byl někdo dobrý v matematice.
- \_\_\_\_\_ 7. Zda se někdo staral o slabé a zranitelné.
- \_\_\_\_\_ 8. Zda někdo jednal nespravedlivě.
- \_\_\_\_\_ 9. Zda někdo udělal něco, čím zradil svůj kolektiv.
- \_\_\_\_\_ 10. Zda se někdo přizpůsobil tradicím společnosti.
- \_\_\_\_\_ 11. Zda někdo udělal něco nechutného.
- \_\_\_\_\_ 12. Zda někdo byl krutý.
- \_\_\_\_\_ 13. Zda někomu byla odepřena jeho práva.
- \_\_\_\_\_ 14. Zda někdo projevil nedostatek loajality.
- \_\_\_\_\_ 15. Zda něčí jednání způsobilo chaos nebo výtržnosti.
- \_\_\_\_\_ 16. Zda někdo jednal způsobem, který by schvaloval Bůh.

*Část 2. Prosím, přečtěte si následující věty a určete svůj souhlas nebo nesouhlas:*

[0]	[1]	[2]	[3]	[4]	[5]
Silně	Mírně	Trochu	Trochu	Mírně	Silně
nesouhlasím	nesouhlasím	nesouhlasím	souhlasím	souhlasím	souhlasím

- \_\_\_\_\_ 17. Soucit s lidmi, kteří trpí, je nejdůležitější ctností.
- \_\_\_\_\_ 18. Když vláda vytváří zákony, nejdůležitější zásadou by mělo být, že s každým je zacházeno spravedlivě.
- \_\_\_\_\_ 19. Jsem pyšný/pyšná na historii své vlasti.
- \_\_\_\_\_ 20. Respekt k autoritám je něco, co by se všechny děti měly naučit.
- \_\_\_\_\_ 21. Lidé by neměli dělat věci, které jsou nechutné, i když nikomu neubližují.

- \_\_\_\_\_ 22. Je lepší dělat dobré věci než špatné.
- \_\_\_\_\_ 23. Jedna z nejhorších věcí, kterou může člověk udělat, je ublížit bezbrannému zvířeti.
- \_\_\_\_\_ 24. Spravedlnost je nejdůležitější požadavek pro společnost.
- \_\_\_\_\_ 25. Lidé by měli být loajální ke svým členům rodiny, dokonce i když udělali něco špatného.
- \_\_\_\_\_ 26. Muži a ženy mají odlišné role, které hrají ve společnosti.
- \_\_\_\_\_ 27. Řekl/a bych, že některé činy jsou špatné z toho důvodu, že jsou nepřírozené.
- \_\_\_\_\_ 28. Nikdy nemůže být správné zabít člověka.
- \_\_\_\_\_ 29. Myslím si, že je morálně špatné, že bohaté děti zdědí hodně peněz, zatímco chudé děti nezdědí nic.
- \_\_\_\_\_ 30. Je mnohem důležitější být týmový hráč než se vyjadřovat a jednat pouze sám za sebe.
- \_\_\_\_\_ 31. Kdybych byl/a voják a nesouhlasil/a s rozkazem svého velícího důstojníka, stejně bych se rozkazem řídil/a, protože je to moje povinnost.
- \_\_\_\_\_ 32. Cudnost/zdrženlivost je důležitá a cenná ctnost.

Question #	Your Response	Question #	Your Response	Question #	Your Response	Question #	Your Response	Question #	Your Response
1		2		3		4		5	
7		8		9		10		11	
12		13		14		15		16	
17		18		19		20		21	22
23		24		25		26		27	
28		29		30		31		32	

Harm /  
Care

Fairness /  
Reciprocit

In-group/  
Loyalty

Authority /  
Respect

Purity /  
Sanctity

Příloha č.6

**Dotazník prožívaných pocitů**

Zaznamenal/a jste během hraní této hry, že jste pociťoval/a některé z těchto pocitů? Pokud ano, pak na škále zaznamenejte míru Vašich prožívaných pocitů:

[0]	[1]	[2]	[3]	[4]
Vůbec ne	Mírně	Trochu	Hodně	Velmi hodně

V průběhu hraní nastala nějaká chvíle, kdy jste pociťoval/a strach či úzkost?

Vůbec ne	Mírně	Trochu	Hodně	Velmi hodně
----------	-------	--------	-------	-------------

Pokud ano, vypište konkrétní situaci a proč?

Nastala nějaká situace, která ve Vás vyvolala pocit rozhořčení až hněvu?

Vůbec ne	Mírně	Trochu	Hodně	Velmi hodně
----------	-------	--------	-------	-------------

Pokud ano, vypište konkrétní situaci:

Měl/a jste někdy pocit radosti či štěstí?

Vůbec ne	Mírně	Trochu	Hodně	Velmi hodně
----------	-------	--------	-------	-------------

Pokud ano, vypište konkrétní situaci a proč?

Prožíval/a jste během hraní pocity smutku?

Vůbec ne	Mírně	Trochu	Hodně	Velmi hodně
----------	-------	--------	-------	-------------

Pokud ano, vypište konkrétní situaci a proč?

Prožíval/a jste v některé části hry pocit odporu či hnusu?

Vůbec ne	Mírně	Trochu	Hodně	Velmi hodně
----------	-------	--------	-------	-------------

Pokud ano, vypište konkrétní situaci a proč?

Prožíval/a jste v některé části hry pocit viny?

Vůbec ne	Mírně	Trochu	Hodně	Velmi hodně
----------	-------	--------	-------	-------------

Pokud ano, vypište konkrétní situaci a proč?

Měl/a jste pocit, že jste u některých rozhodnutí mohli udělat pro ostatní víc?

Vůbec ne	Mírně	Trochu	Hodně	Velmi hodně
----------	-------	--------	-------	-------------

Pokud ano, vypište konkrétní situaci a proč?

Litujete některých rozhodnutí?

Vůbec ne                  Mírně                  Trochu                  Hodně                  Velmi hodně

Pokud ano, vypište konkrétní situaci a proč?

Měl/a jste někdy pocit v průběhu hry, že pocítujete rozpačitost?

Vůbec ne                  Mírně                  Trochu                  Hodně                  Velmi hodně

Pokud ano, vypište konkrétní situaci a proč?

Měl/a jste někdy pocit v průběhu hry, že pocítujete v některé situaci úžas?

Vůbec ne                  Mírně                  Trochu                  Hodně                  Velmi hodně

Pokud ano, vypište konkrétní situaci a proč?

Dobry pocit ze hry (Weaver & Wilson, 2009)

Jak jste si tuto hru užili?

Vůbec ne                  Mírně                  Trochu                  Hodně                  Velmi hodně

Jak zábavná byla tato hra?

Vůbec ne                  Mírně                  Trochu                  Hodně                  Velmi hodně