

Ohniskové skupiny aneb pohled středoškoláků na virtuální svět a hazard

V termínech 27. 4., 2. 5. a 3. 5. 2017 se v P-centru uskutečnila tři setkání ohniskových skupin, kterých se zúčastnilo celkem 15 studentů různých středních škol. Setkání probíhala formou řízené diskuze, vždy v rozsahu dvou hodin. Ohniskové skupiny byly zaměřeny na ověření výzkumu (viz dokument výzkum). Zajímá nás pohled účastníků na výsledky výzkumu, který proběhl v minulém roce. Ptali jsme se na jejich postoje a potřeby v souvislosti s virtuálním prostředím a hazardním hráčstvím, na to jak vnímají sebe, své vrstevníky či blízké. Taktéž jsme od nich čerpali podněty a žádali zpětnou vazbu na webové stránky projektu.

Na vnímání pojmu **hazardní hra** se studenti shodovali. S experimentací s hazardem se ve svém okolí setkávají. Polovina zná někoho z vrstevníků, kdo již vyzkoušel nějakou hazardní hru. Předpokládali tedy vyšší počet experimentací s hazardem, než jaký vyšel ve výzkumu (více než 21%). Výherní automaty považovali účastníci za nejhoupější variantu hazardu. Zmiňovali často představu, že karetní hry (poker) a sportovní sázení je možné lépe ovlivňovat.

Účastníci pojmenovali základní faktory zvyšující riziko **rozvoje závislosti** (např. předchozí špatné zkušenosti se vztahy, rodinný kontext, úzkostnost). Při uvažování nad pomyslnou hranicí závislosti, považovali za podstatné projevy chování daného člověka, např. izolování se od reálného světa do virtuálního. Všichni se shodli, že znají někoho, kdo upřednostňuje hry a virtuální komunikaci před osobním kontaktem. Velkou roli podle nich hraje i vztah rodičů k virtuální realitě, zejména jejich neznalost, předčasný nákup techniky dětem apod. Účastníci ohniskových skupin měli zkušenosti s virtuálními technologiemi cca od 10 – 12 let. Tato věková hranice se jim zdála rozumná. Vnímají vyšší rizikovitost při pohybování se na internetu než při hraní her. Důležitou se jim jeví i společenská norma. Je běžné udržovat kontakt s druhými skrze virtuální technologie, také jednoduchost, dostupnost, pohodlnost a společenská akceptace virtuální komunikace.

Většina účastníků vnímá virtuální svět jako jistou formu iluze, kterou je třeba brát s nadhledem a pohybovat se v něm bezpečně.

Trávení volného času ve společnosti moderních technologií volí hlavně v situacích, kdy si potřebují rychle odpočinout, odreagovat se, ale mají málo času, nebo při krácení dlouhé chvíle, zahánění nudy např. při vysoké zátěži ve škole, když musejí pracovat s počítačem při přípravě do školy, při čekání na MHD aj.

Dále jsme účastníky využili ke zpětným vazbám na **webový portál Standby**. Podněty jsme zapracovali.