

Vydáno 2024

HRÁČI VIDEOHER V ČESKU

Výzkumná zpráva
z longitudinálního projektu Czech Gamers

2021–2023

Výzkumná zpráva z projektu GA21-30769S
financovaném Grantovou agenturou České republiky.

Autorský kolektiv:

Mgr. Andrea Stašek

Bc. Vít Suchý

Mgr. Matěj Sapík

Mgr. Dita Siřínková

Mgr. Agáta Přikrylová

doc. Lukas Blinka, PhD. et PhD.

Vydáno 2024, online.

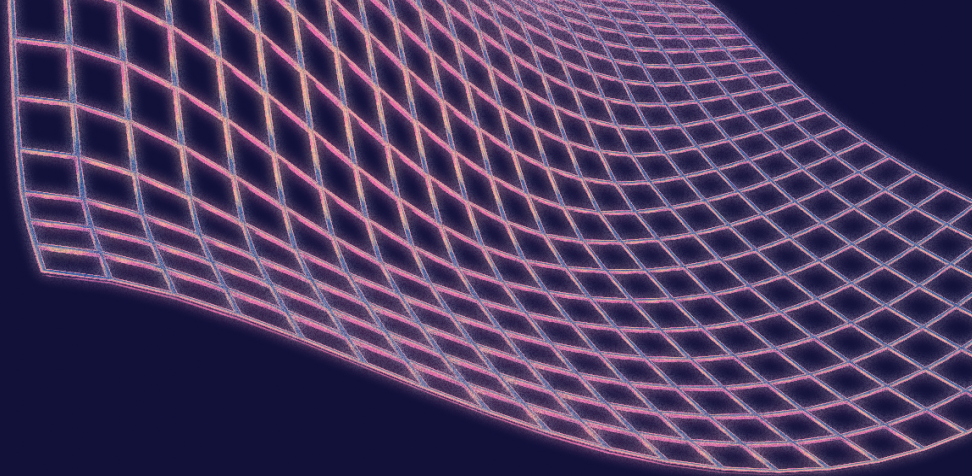
Institut pro psychologický výzkum

Fakulta sociálních studií

Masarykova univerzita

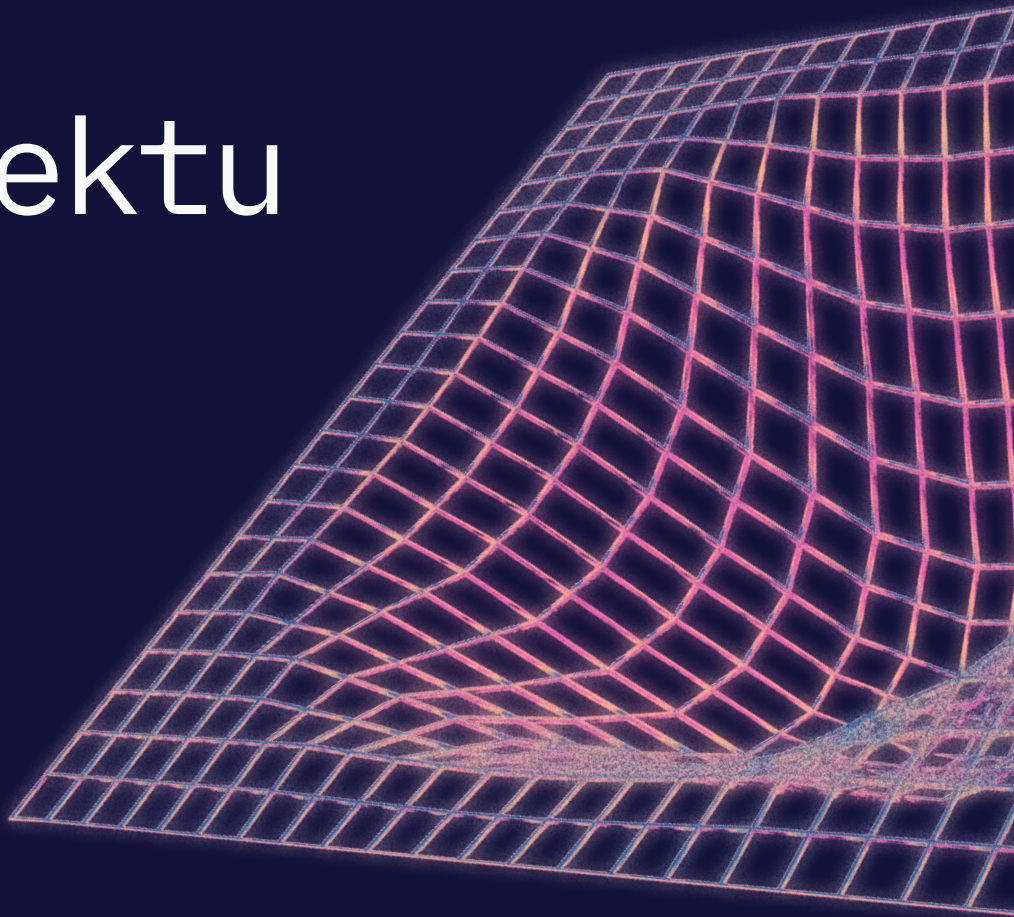
M U N I Institut pro
F S S psychologický
výzkum

Obsah



| | |
|-----------------------------------------------|----|
| O projektu | 4 |
| Jak jsme sbírali data | 5 |
| Hlavní výsledky | 6 |
| 1. Čas strávený hraním | 9 |
| 2. Nadměrné hraní, závislost a duševní obtíže | 12 |
| 3. Motivace | 15 |
| 4. Emoce | 18 |
| 5. Vztah hráče a herní postavy | 20 |
| 6. Pozitivní aspekty hraní | 23 |
| 7. Užívání látek | 28 |
| 8. Demografický popis vzorku | 31 |

0 projektu



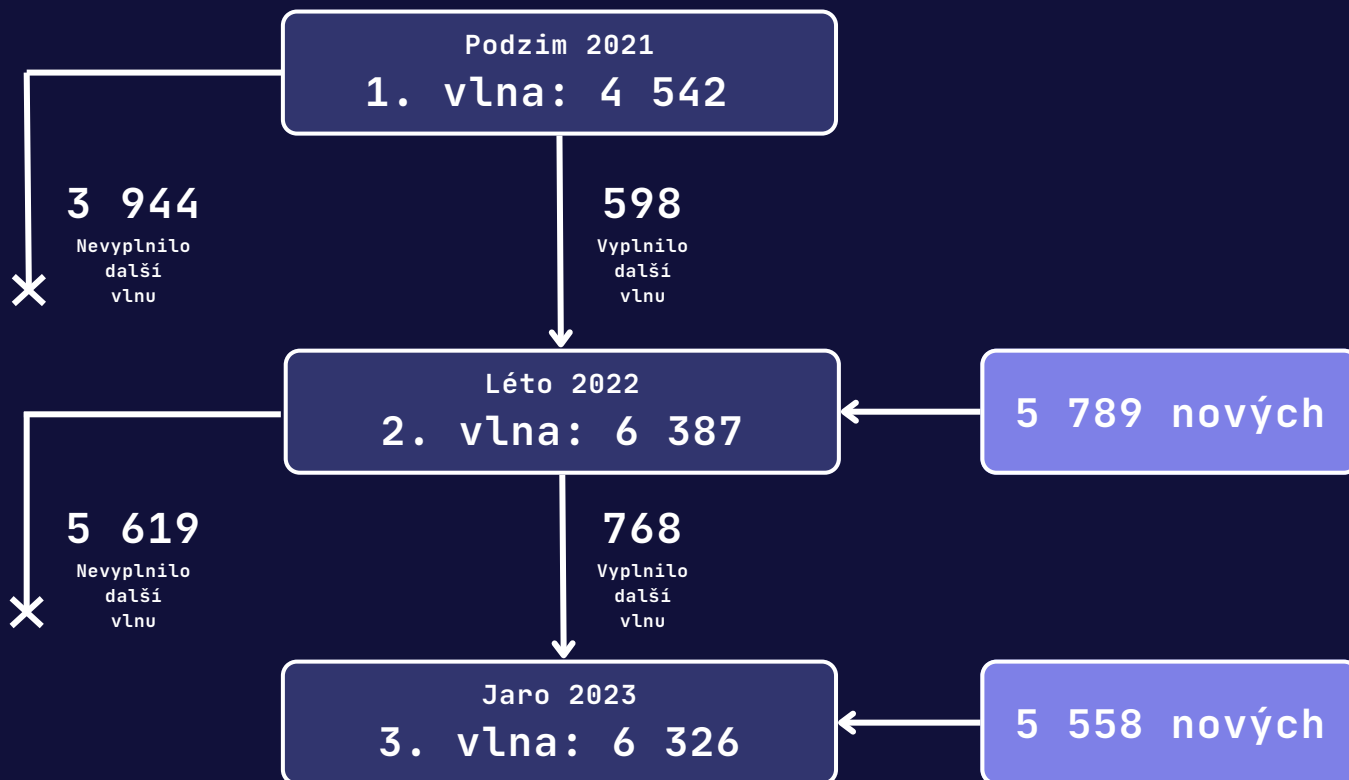
Czech Gamers je výzkum o hráčích počítačových her, který proběhl na Institutu pro psychologický výzkum (INPSY) Fakulty sociální studií Masarykovy univerzity v Brně. Výzkumný projekt byl financovaný Grantovou agenturou České republiky a probíhal od ledna 2021 do prosince 2023.

Nejvíce nás zajímalo, co hráči prožívají při hraní i v běžném životě. Podobně jako filmy nebo beletrie jsou hry život sám o sobě a lidé se do nich umí ponořit tak, že zapomenou na čas i na starosti všedního dne. Hraní má proto pro mnohé přínosy, může však člověka i chytit a nepustit. Na hrách může nakonec vzniknout i závislost, ta je ale poměrně vzácná.

Tato zpráva obsahuje shrnutí informací ze všech tří provedených vln sběru dat a je zároveň výsledným shrnutím projektu. Jde především o popis tisíců hráčů, kteří se do našeho výzkumu zapojili, nikoli zcela zobecnitelná zjištění o hráčích v Česku. Pro takové zobecnění potřebujeme teoretické předpoklady a statistické analýzy a těm věnujeme jiné odborné publikace. Tato zpráva tedy slouží jako shrnutí projektu Czech Gamers v jeho závěru.

Jak jsme sbírali data

Počet respondentů



Dotazníky jsme šířili online pomocí cílené reklamy na sociálních sítích (např. Facebook, Instagram ad.) a skrze členy herní komunity. Znamená to, že naši respondenti nejsou čeští hráči jako celek, ale převážně hráči, kteří se vyskytují na těchto platformách a náš dotazník měl příležitost se k nim touto cestou dostat. Demografické údaje přikládáme na konci.

Polovině respondentů zabralo vyplnění dotazníkové části v první vlně méně než 12,5 minuty, zatímco v druhé vlně jim vyplnění zabralo o necelé dvě minuty déle – 14,4 minuty. V poslední vlně sběru jim vyplnění zabralo 17,7 minuty. Souhrnně ve všech vlnách vyplnilo dotazník **14 398 respondentů**, ale z toho se 4,6 % (662 lidí) zúčastnilo všech tří vln sběru.

Hlavní výsledky

Popis vzorku

- Našeho sběru se mohl zúčastnit jakýkoliv **dospělý člověk aktivně hrající hry**.
- Celkem se našeho sběru ve všech vlnách zúčastnilo **14 398 respondentů**, z toho **662 se zúčastnilo všech tří vln sběru**.
- Většinu vzorku tvořili **muži** (83 %).
- Průměrný věk byl **26,1 let** v první vlně, **26,3 let** ve druhé a **28,8 let** ve třetí.
- Z hlediska **vzdělání** měli respondenti nejčastěji ukončenou střední školu (43,2 %), studovali vysokou (20,6 %), případně ji měli dokončenou (20,6 %).
- V rámci **partnerské situace** 42,6 % respondentů s partnerem bydlí, 14 % je zadaných bez společného bydlení, 38,6 % je nezadaných.
- Většina vzorku uvedla **heterosexuální** sexuální orientaci (82,7 %). Dále byla nejčastěji uváděna orientace **bisexuální** (8,5 %).
- Celkem 77,8 % respondentů uvedlo, že se jim dobře či velmi dobře daří pokrývat **životní náklady**.

Hry a herní žánry

- Nejhranějšími hrami v našem vzorku byly **League of Legends** (14 % hráčů) a **World of Warcraft** (8 % hráčů). Obě tyto hry vedly ve stejném pořadí i v ženské části vzorku.
- Nejhranějšími žánry v našem vzorku byly **RPG, strategie, shooter a dobrodružné**.
- **Muži** častěji uváděli shooter hry, **ženy** častěji uváděly RPG a dobrodružné.

Hlavní výsledky

Hráči v potenciálním riziku závislosti

- Pouze **2,5 %** hráčů z našeho vzorku spadá do kategorie **potenciálně rizikového hraní**.
- Pouze **0,5 %** hráčů z 1 430 by spadalo do kategorie *potenciálně rizikového hraní ve dvou vlnách za sebou* s rozmezím 9 měsíců.

Proč časový odstup?

Porucha hraní digitálních her jako současná diagnóza má několik projevů. Jedním z nich je i otázka času: "*Herní chování a další rysy jsou obvykle zjevné po dobu nejméně 12 měsíců, aby mohla být diagnóza stanovena, i když požadovaná doba může být zkrácena, pokud jsou splněny všechny diagnostické požadavky a příznaky jsou závažné.*" (MKN-11, 1. české vydání, 2024)

Průměrná doba strávená hraním týdně

Hráči ze všech tří vln strávili hraním v průměru 25,4 hodin týdně.

Muži:

V průměru 25,6 hodin hraní týdně.

Ženy:

V průměru 23,7 hodin hraní týdně.

- Hráči v kategorii **potenciálně rizikové hraní** hráli průměrně **39 hodin týdně**.
- Průměrně **14,2 hodiny** byl **rozdíl** mezi hráči *hraní bez rizika* a hráči *potenciálně rizikové hraní*.

Hlavní výsledky

Motivace

- Hráči v našem vzorku uváděli, že jim **hra umožňuje dělat zajímavé věci**.
- Dále často uváděli, že se **cítí skutečně hrdí**, že ve hře něčeho dosáhnou. Také vyzvihli, že si při hraní připadají **kompetentní a schopní**.

Emoce a herní postava

- Většina hráčů v našem vzorku uvedla, že je **hra dokáže emočně vtáhnout**. Dokonce třetina uvedla, že prožívá **stejné pocity ve hře jako ve skutečnosti**.
- Necelá polovina hráčů uvedla, že **když jejich herní postava prožívá emoce, prožívají je taky**. Dvě třetiny hráčů v našem vzorku inspiruje jejich herní postava.

Pozitivní aspekty hraní

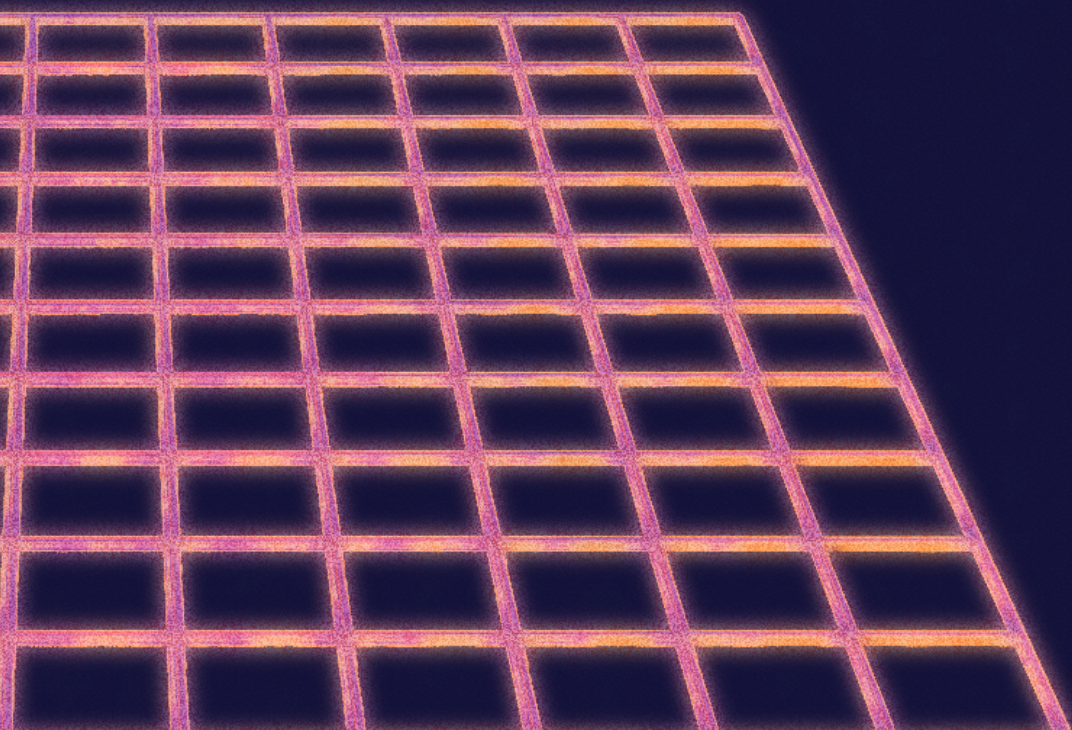
- Přibližně polovina hráčů si **díky hraní našla kamarády** a naučila se **být týmovým hráčem**. Vztahy navázané v rámci hry jsou pro ně naplňující.
- Většina hráčů v našem vzorku si hraním **zlepšuje náladu, odpočívá a ulevuje si od stresu**.

Užívání psychoaktivních látek

- Nejčastěji uvedenými látkami u respondentů byl **alkohol (86 %)**, **kofein (80%)**, **tabák/nikotin (46 %)** a **konopné látky (25 %)**.
- Alespoň **jednou nebo několikrát do týdne** konzumovali danou látku uživatelé **kofeinu (78 % uživatelů kokainu)**, **kratomu (78 % uživatelů kratomu)**, **tabáku/nikotinu (65 % uživatelů tabáku)** a **léků na pozornost (49 % uživatelů léků na pozornost)**.

1

Čas strávený hraním



Které hry byly nejhranější?

Popularita některých her mezi hráči v našem vzorku byla opravdu vysoká.

V odpovědi na otázku, kterou hru hrají naši respondenti nejčastěji, je jednoznačným vítězem **League of Legends**, následovaný **World of Warcraft** a **Counter-Strike: Global Offensive**. Vrchních pět nejhranějších her dohromady tvořilo téměř třetinu všech odpovědí (32,9 %).

| # | Název hry | Počet | Ve vzorku |
|----|----------------------------------|-------|-----------|
| 1 | League of Legends | 2152 | 14.01% |
| 2 | World of Warcraft | 1336 | 8.70% |
| 3 | Counter-Strike: Global Offensive | 644 | 4.19% |
| 4 | DoTA 2 | 506 | 3.29% |
| 5 | World of Tanks | 411 | 2.68% |
| 6 | The Witcher 3: Wild Hunt | 297 | 1.93% |
| 7 | War Thunder | 278 | 1.81% |
| 8 | Minecraft | 268 | 1.74% |
| 9 | Apex Legends | 256 | 1.67% |
| 10 | Valorant | 216 | 1.41% |

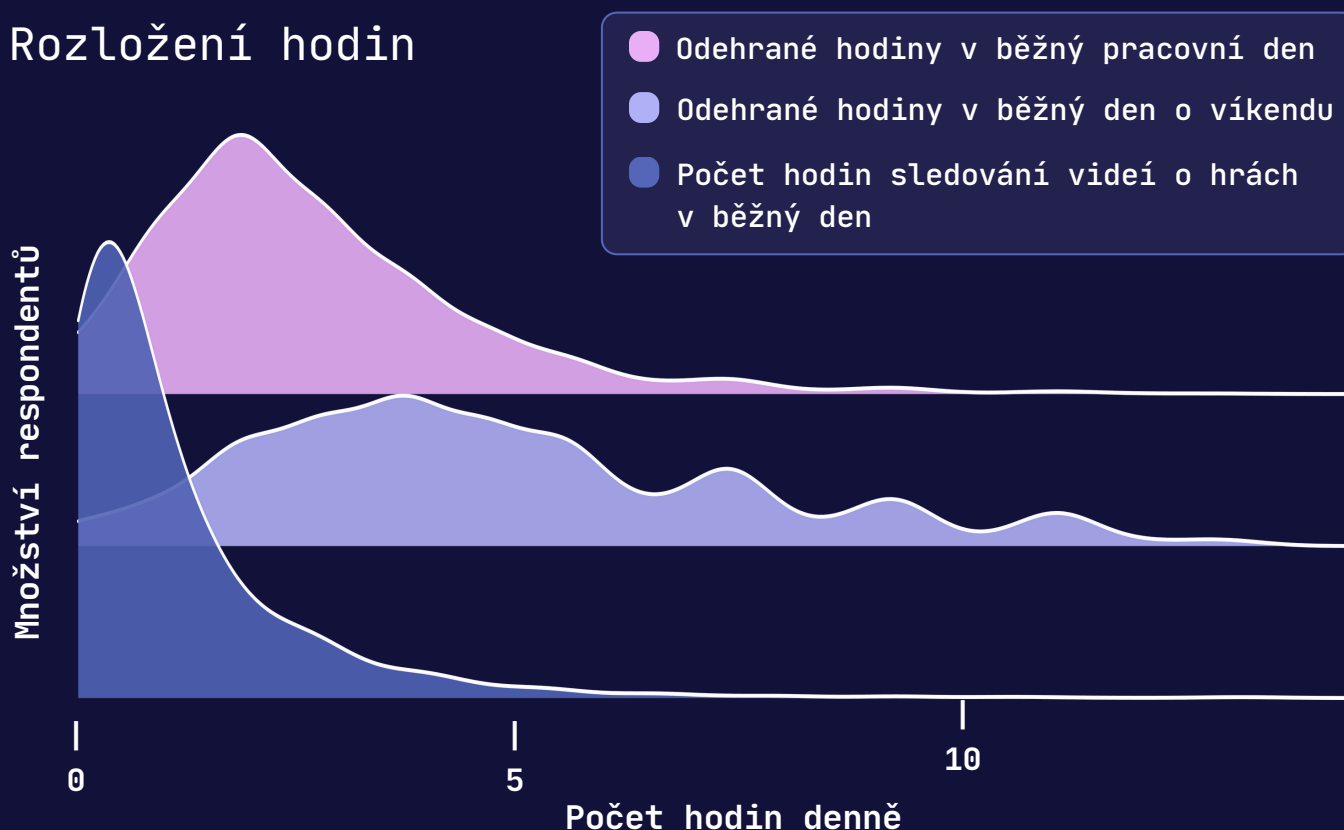
Čas strávený s hrami

Hráči v našem vzorku strávili průměrně hraním her **v běžný pracovní den 2,9 hodiny** a **v běžné volné dny 5,5 hodiny**.

Týdně jde tedy celkem o průměrných 25,5 hodin.

Sledováním videí s herní tematikou strávili respondenti denně průměrně 1,1 hodiny.

Rozložení hodin

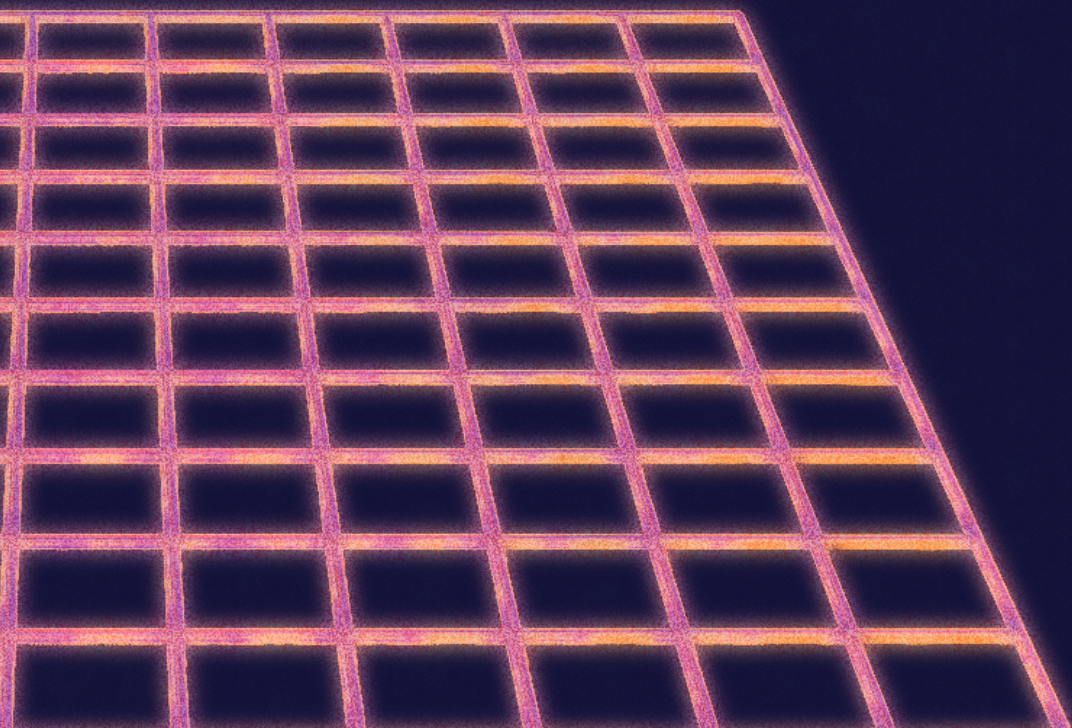


Kdy je hodin příliš?

Počet odehraných hodin sám o sobě ovšem není známkou rizikového hraní nebo dokonce herní závislosti. Někdo hraje více než 40 hodin týdně a žádné negativní důsledky to nemá, jiní zas pociťují potíže při méně odehraných hodinách. Pak jsou také lidé, kteří jsou na hraní závislí finančně – např. tvůrci mediálního obsahu spojeného s hrami (youtubeři apod.) mohou trávit hrami denně mnoho hodin, a zároveň k nim mít zdravý přístup. V našem vzorku lidé, jejichž zaměstnání bylo spojeno s hrami (6,6 % vzorku), hráli v týdně průměrně o 5,4 hodin déle než ostatní.

2

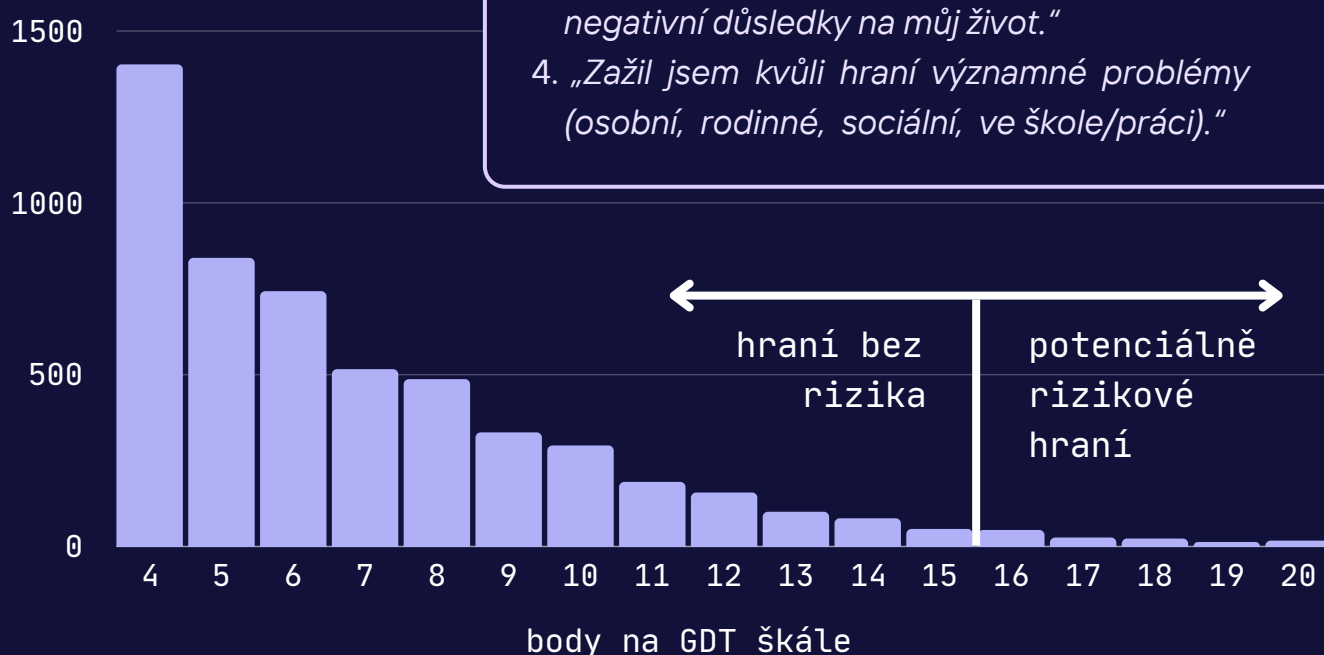
Nadměrné hraní, závislost a duševní obtíže



Kdy už je her moc?

Hranice, kdy může být hraní už problém, není pevně dána. **Vždy je potřeba zvážit hraní v kontextu života jednotlivce.** Někdy ale hry přinášejí víc negativních důsledků než těch pozitivních a takový stav pro účel jednoduchého rozlišení označujeme jako *potenciálně rizikové hraní*. Tuto skupinu odlišujeme od skupiny *hraní bez rizika* pomocí škály GDT, která ve II. a III. vlně pokládala respondentům 4 otázky s odpověďmi na stupnici: „*nikdy*“, „*zřídka*“, „*někdy*“, „*často*“ a „*velmi často*“:

1. „Měl/a jsem potíže udržet hraní pod kontrolou.“
2. „Hraní mělo čím dál větší přednost před zájmy a každodenními aktivitami.“ „
3. „V hraní jsem pokračoval, přestože to mělo negativní důsledky na můj život.“
4. „Zažil jsem kvůli hraní významné problémy (osobní, rodinné, sociální, ve škole/práci).“



Rizikové hraní

Odpovědi, které poukazují na *potenciálně rizikové hraní*, zahrnují respondenty, kteří u všech 4 otázek označili možnost „*často*“ a/nebo „*velmi často*“, tedy získali na škále 4–20 skóre 16 bodů nebo vyšší.

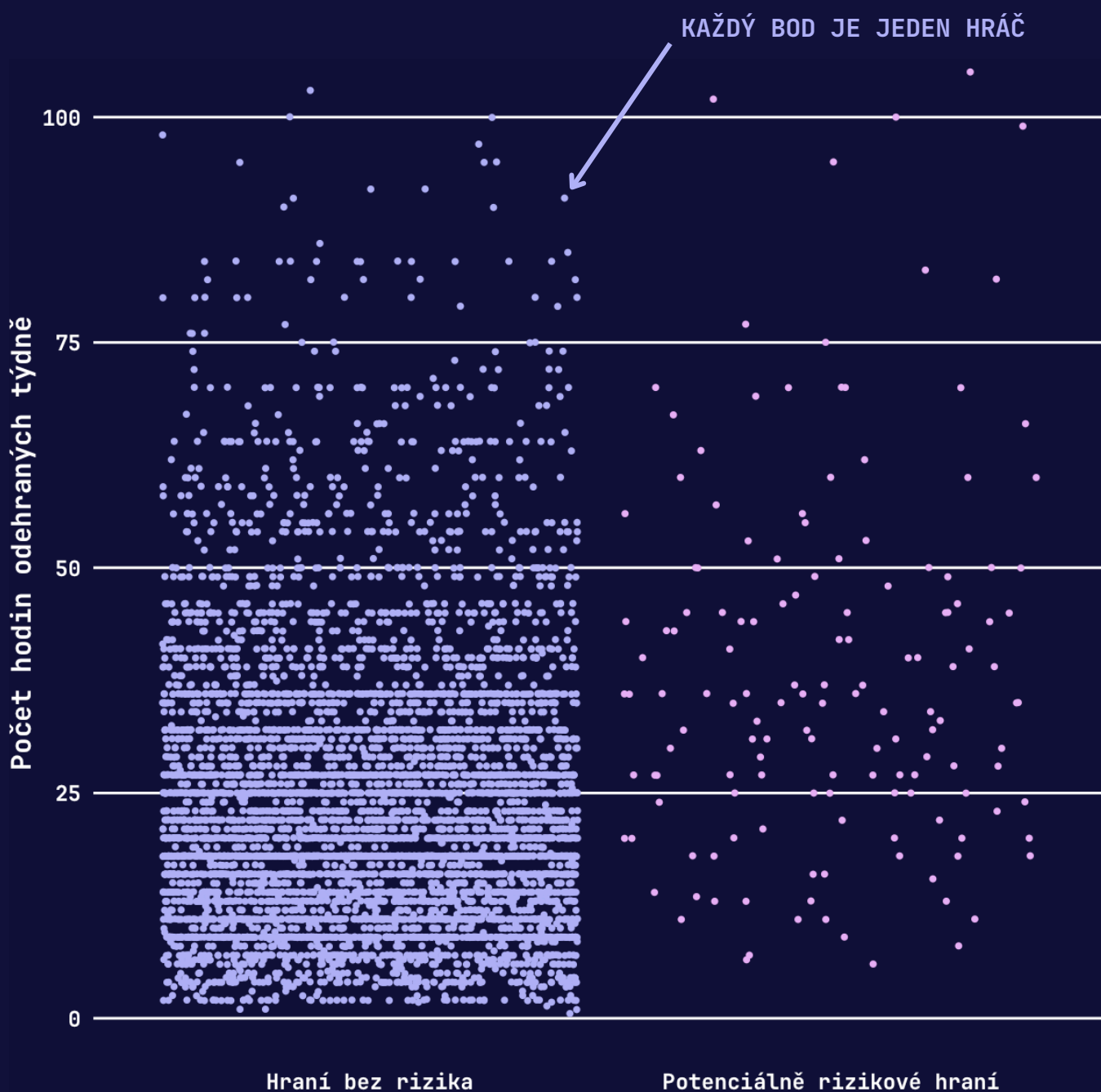
Takových hráčů bylo v našem vzorku 2,5 %.

Průměrný počet bodů byl 7,3.

Čas a rizikové hraní

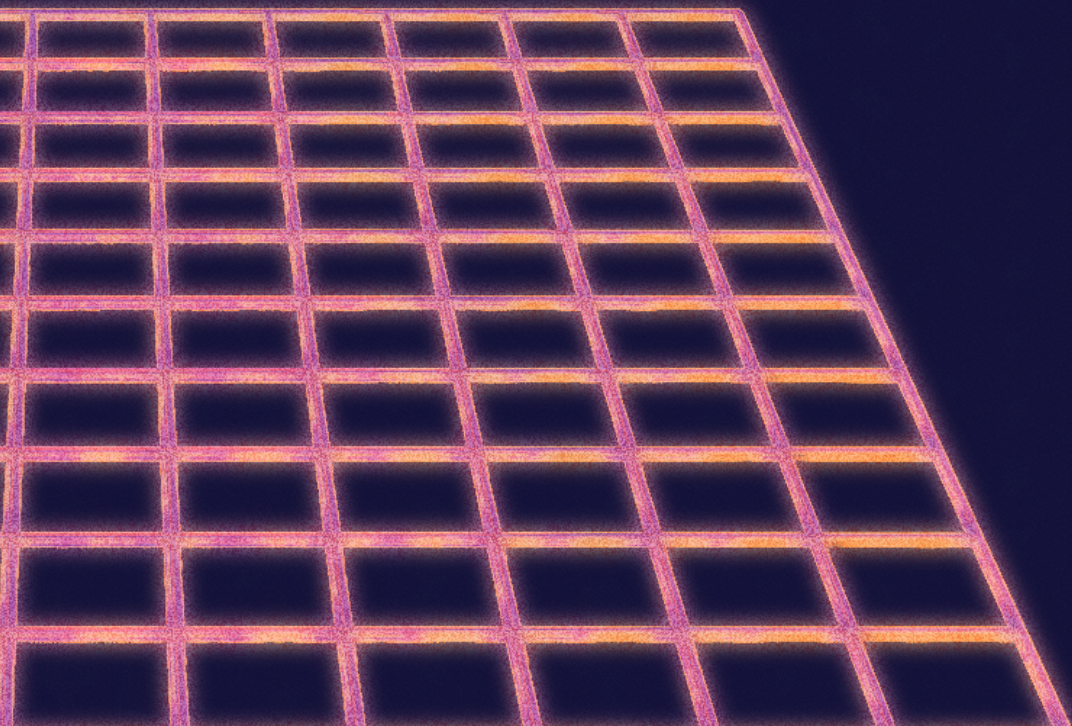
Ačkoliv ve skupině *hraní bez rizika* se nachází mnoho hráčů, kteří hrají stejně nebo více než hráči ze skupiny *potenciálně rizikové hraní*, průměr pro celkově odehrané hodiny týdně byl pro druhou skupinu **o 14,2 hodin vyšší**. Skupina *hraní bez rizika* hrála průměrně **24,8 hodin týdně**, zatímco skupina *potenciálně rizikové hraní* hrála průměrně **39 hodin týdně**.

V grafu však můžeme vidět, že v obou skupinách byli různorodě zapálení hráči:



3

Motivace



Motivace

Motivace je hybatelem našeho organismu, který nás ovlivňuje jak zvnitřku, tak zvnějšku. Motivace ke hraní se zabývá otázkami, **proč lidé začínají hrát a proč ve hraní pokračují.**

Hry většinou poskytují jasný **system úspěchů a odměn**, který je pro hráče naplňující. Herní kontext umožňuje konzistentní systém odměňování, progresu a úspěchu. Zatímco odměna a postup hrou je téměř vždy motivující, nemusí tato motivace být vždy vnější. Vnitřní pocit tzv. **flow** je také odměňující zkušeností, která motivuje člověka k pokračování ve hraní. Pochopení motivace k herním aktivitám je zásadní pro vývoj účinných intervencí. Motivace sahající od snahy o regulaci emocí a úlevu od stresu až po snahu o sociální interakce a virtuální úspěchy poskytují vhled do komplexních psychologických mechanismů, které vedou k zapojení do hraní her.

Co je flow?

Stav "flow" nastává, když je člověk plně zaujat úkolem. Ten typicky vyžaduje určitou dovednost, má jasné cíle a průběžnou zpětnou vazbu. Je důležité, aby úkol nebyl ani příliš snadný, ani příliš obtížný ve vztahu k dovednostem hráče.

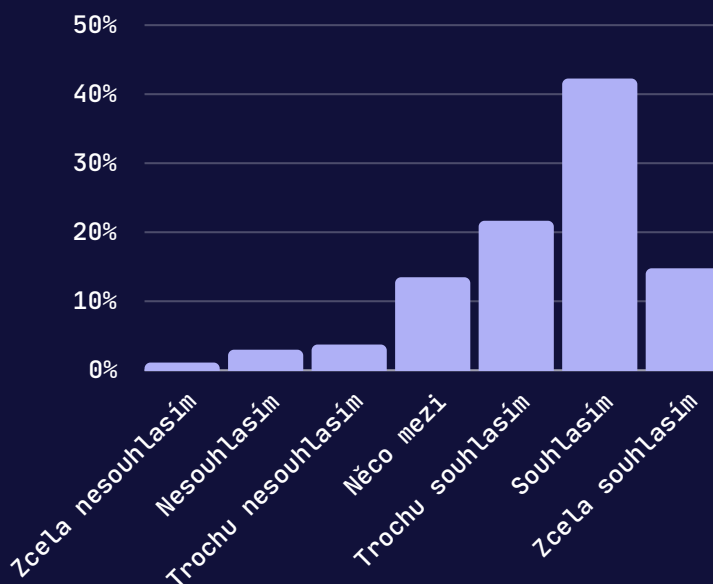
"Hra mi umožňuje dělat zajímavé věci."

Hry mohou mít spoustu společných věcí s filmy a knihami. Oproti nim však nabízí hry i prvek interaktivity. Velké dobrodružství nemusí tak hráč jen pasivně vnímat, ale může být jeho součástí. Od záchrany fantasy světa až po stavbu vlastní zoo, 86,5 % z hráčů souhlasilo, že jim hry alespoň částečně umožňují dělat zajímavé věci.



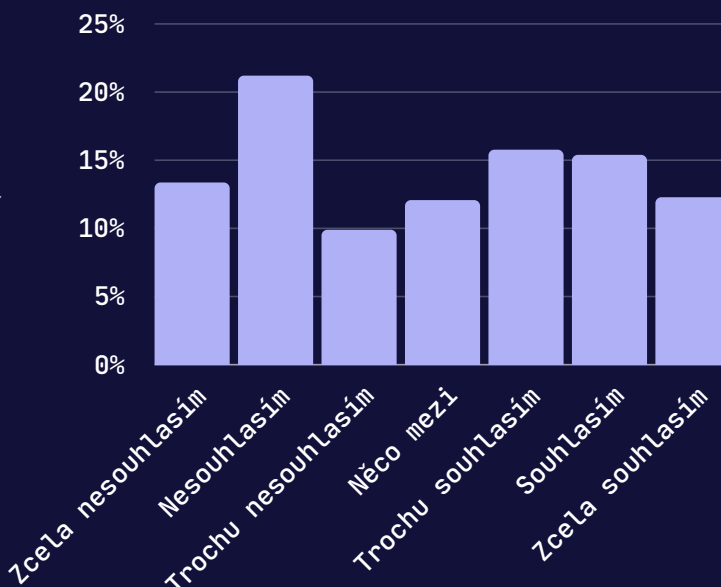
“Při hraní si připadám schopný a efektivní.”

Hry umožňují zajímavé věci nejen dělat, ale také se v nich zlepšovat. Hráči jsou pravidelně testováni v různých dovednostech a herních mechanikách, jakými může být skákání herní postavou na pohybující se plošiny, ale také plánování rozpočtu vesmírného impéria. 78,8 % hráčů uvedlo, že si při hraní připadají schopní a efektivní. Interaktivita ve hrách je často spojená i s velký světem, který hráči mohou sami i ve skupině objevovat



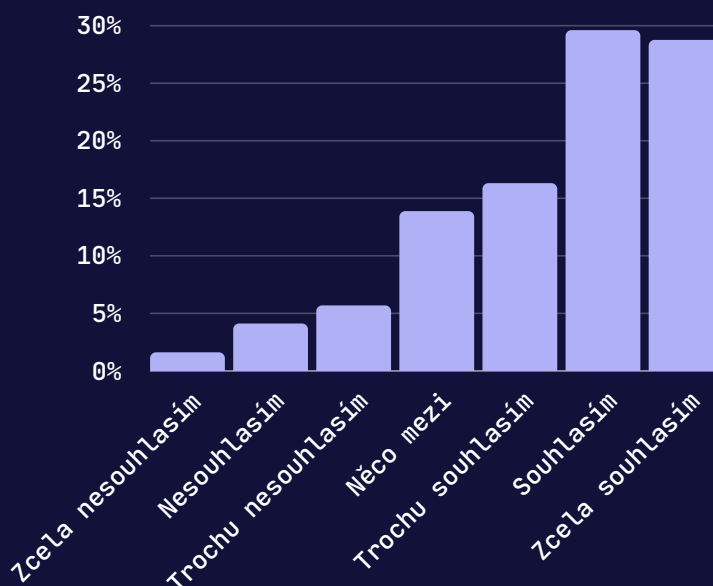
“Objevování herního světa je jako cestování po tom skutečném.”

Některé hry poskytují velké virtuální světy k prozkoumání, to ale neznamená jejich rovnocennost s cestováním po světě skutečném. Pouze 47,3 % hráčů souhlasí, že objevování herního světa je jako cestování po skutečném.



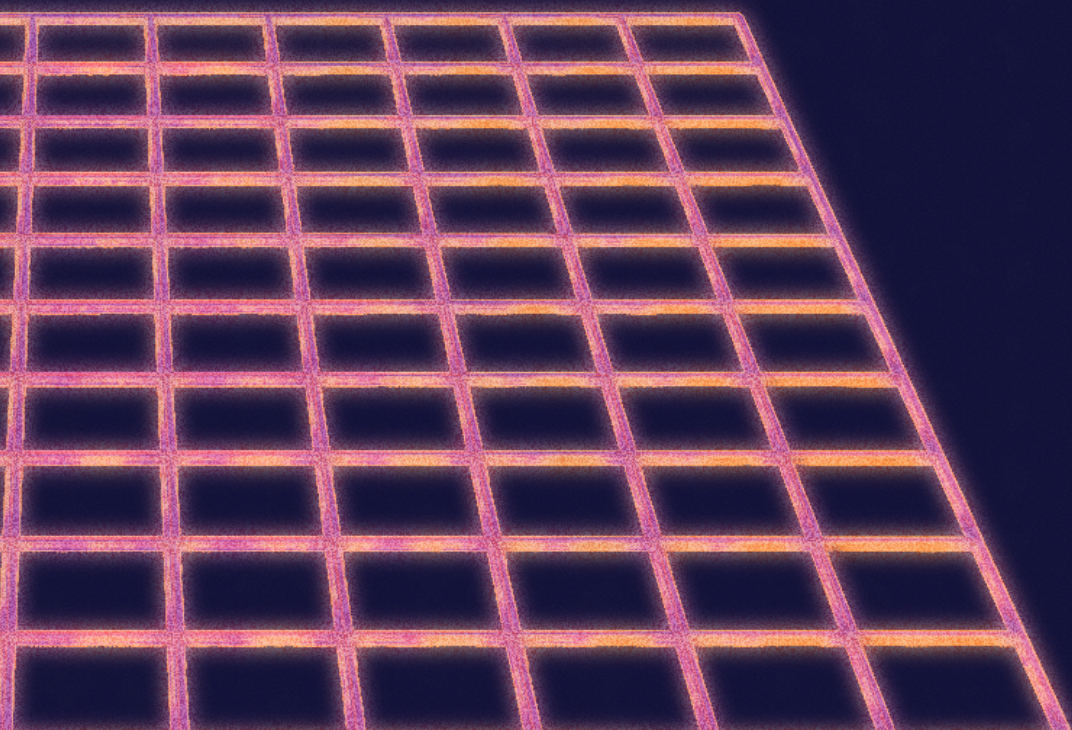
“Ve hře zažívám hodně svobody.”

Objevování herních mechanik i všech koutů fantasy světa, 76,6 % hráčů souhlasí, že hře zažívají hodně svobody.



4

Emoce



Emoce

Emoce slouží jako mocné motivátory a regulátory každodenního lidského chování. Hrají klíčovou roli při utváření našich zážitků v herním prostředí, ovlivňují intenzitu zapojení a možnost vzniku návykových vzorců. Videohry umožňují zažít horskou dráhu emocí, od radosti z dosažení úkolů a úspěchů až po frustraci z porážky. Zkoumání emoční dynamiky v herním prostředí odhaluje složitou souhru mezi stavy nálady, psychickou pohodou a rozvojem potenciálně rizikového hraní.

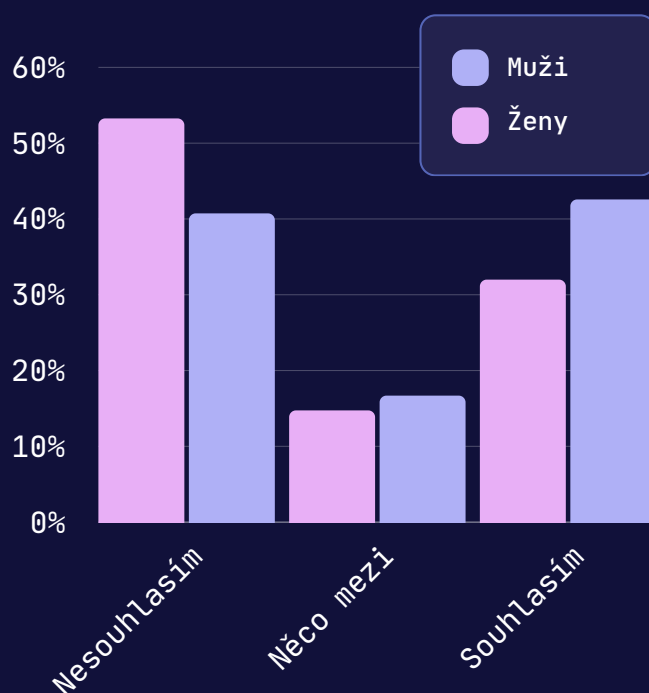
“Hra mě dokáže emočně vtáhnout.”

Podobně jako dobrý film nebo kniha dokážou hry pohnout s našimi emocemi. Ať už se jedná o strhující příběh v RPG, nebo o zápal boje multiplayerového FPS, v našem vzorku 75,7 % hráčů alespoň částečně souhlasilo, že hra je dokáže emočně vtáhnout.



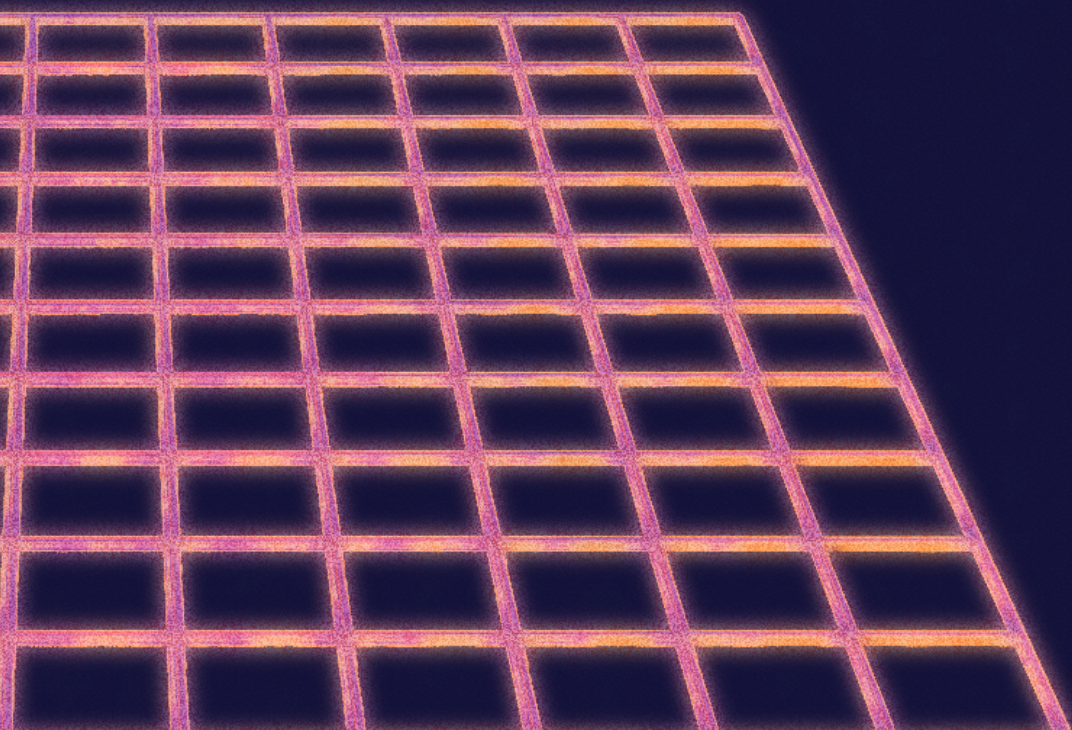
“Pocity ve hře prožívám stejně silně jako ve skutečnosti.”

Ačkoliv se hráči cítí být emočně vtaženi hrou, ne vždy musejí být pocity rovnocenné realitě. Pouze třetina našeho vzorku (36,8 %) uvedla, že prožívá stejně silné pocity ve hře jako ve skutečnosti.



5

Vztah hráče a herní postavy



Vztah hráče a herní postavy

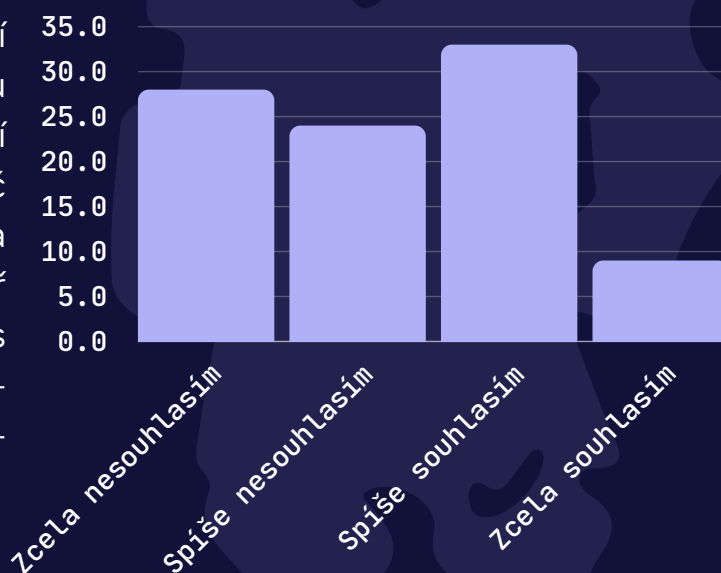
Hry často umožňují hrát za postavu předem připravenou nebo dávají možnost si vytvořit vlastní. To, co začíná jako jednoduchý proces vytváření virtuálního avatara, se vyvíjí v hluboké spojení, kdy hráči do svých virtuálních *alter eg* vkládají emoce, aspirace, a dokonce i zranitelnosti. S tím, jak se digitální krajiny stávají stále více pohlcujícími, přestávají být avataři pouhými pouhými reprezentacemi; mění se v rozšíření vlastního já a stírají hranice mezi realitou a virtuálním světem. Zkoumání této dynamiky může poodhalit, jak hráči vnímají sami sebe, jak komunikují s ostatními a jak se orientují ve složitých otázkách identity v herním prostředí.

Avatar čili herní postava

Ve hrách jako MMORPG si hráči vytvářejí a upravují vlastního avatara (herní postavu). Ten je jednak vizuální reprezentací hráče v herním světě, také je ovšem avatar pro hráče zprostředkovatelem, který umožňuje kontakt s virtuálním světem.

"Když moje herní postava prožívá emoce, cítím je taky."

Některé žánry her (hlavně RPG) obsahují herní avatary, které si hráči mohou upravovat a vylepšovat skrze herní mechaniky. K takovým postavám si hráč může vytvořit úzký vztah, protože se na jejich tvorbě podílí. Například téměř polovina hráčů (42,5 %), kteří hrají hry s herním avatarem, aspoň částečně souhlasili s tím, že pokud jejich postava prožívá emoce, prožívají je s ní.



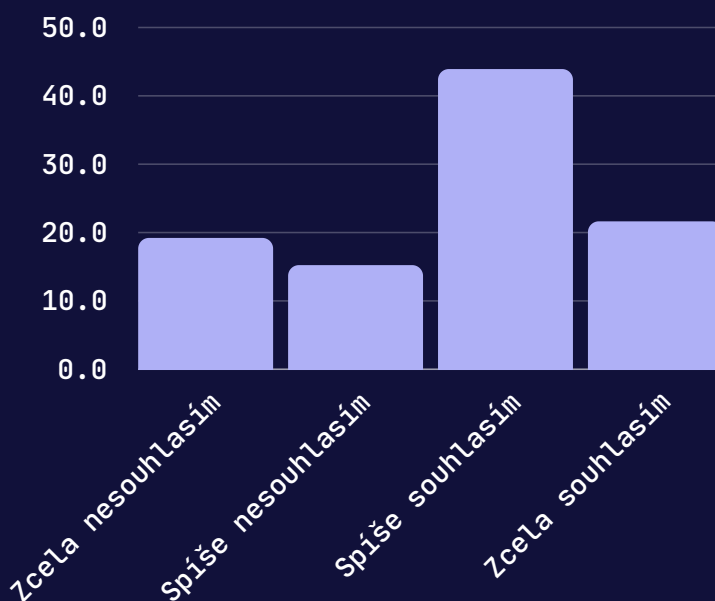
„Byl/a na svou herní postavu hrdý/á.“

Zároveň necelá polovina (43,3 %) stejných respondentů uvedla, že alespoň částečně souhlasí s tím, že se na svou postavu cítili být hrdí.



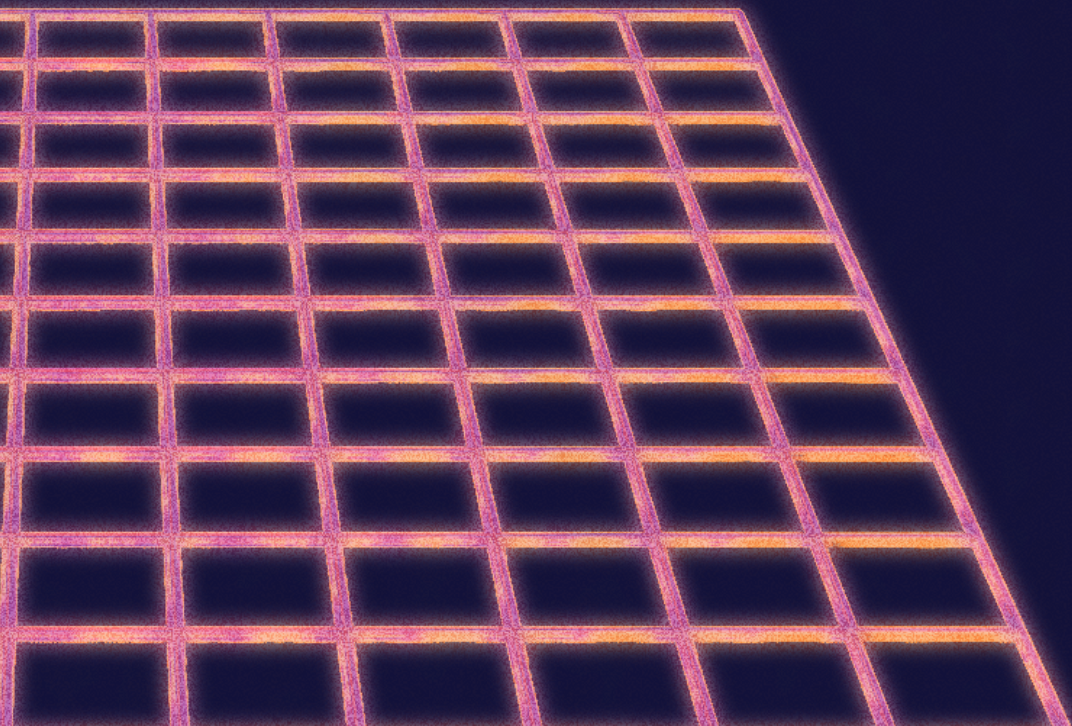
„Moje herní postava mě inspiruje.“

Herní postava může fungovat jako prodloužená ruka hráče, kromě toho může být také pro hráče inspirující. Dvě třetiny hráčů (65,7 %) uvedly, že je jejich herní postava inspiruje.



6

Pozitivní aspekty hraní



Pozitivní aspekty hraní

V diskusích o hrách se často objevují obavy ze závislosti a dalších negativních dopadů na duševní zdraví. Hraní her nese s sebou široké spektrum pozitivních vlivů, které sahají za rámec pouhé zábavy. Kreativní výzvy a virtuální interakce podporují rozvoj kognitivních dovedností a strategického myšlení. Zároveň vytvářejí příležitost pro sociální propojení a sdílení zážitků, čímž posilují komunitní aspekty herního světa.

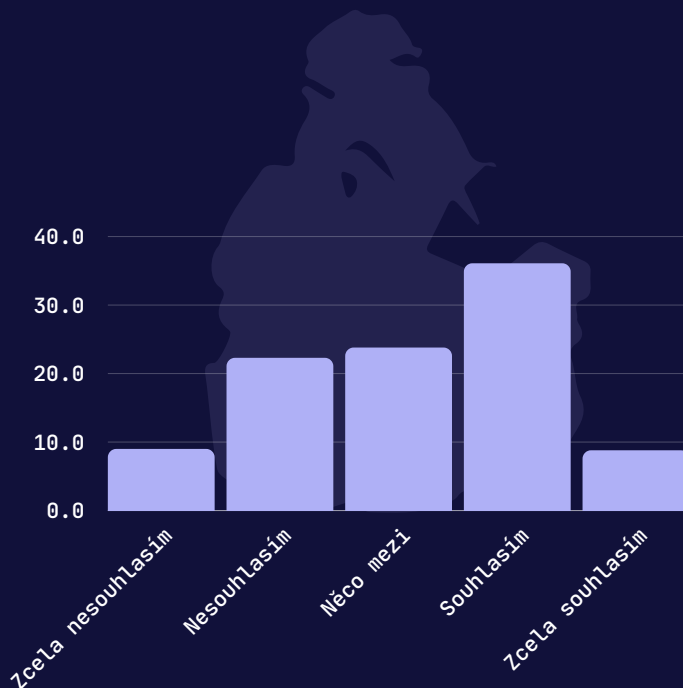
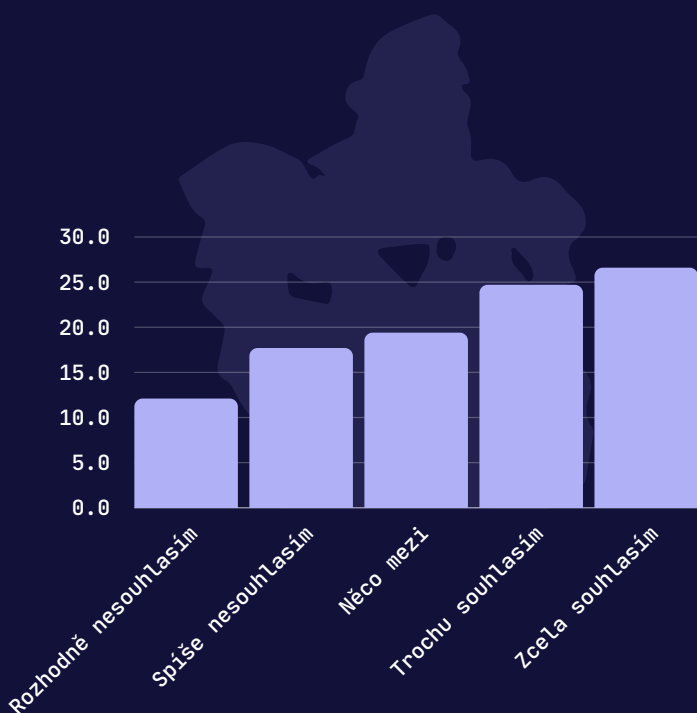


“Díky hraní her jsem si našel kamarády.”

Virtuální dobrodružství nejsou pouze osamělou aktivitou, ale i příležitostí k sociální interakci a navazování nových vztahů. Polovina (50,9 %) hráčů v našem vzorku zaznamenala, že se jim ve hrách podařilo vytvořit nová přátelství.

“Vztahy navázané v rámci hry považuji za naplňující.”

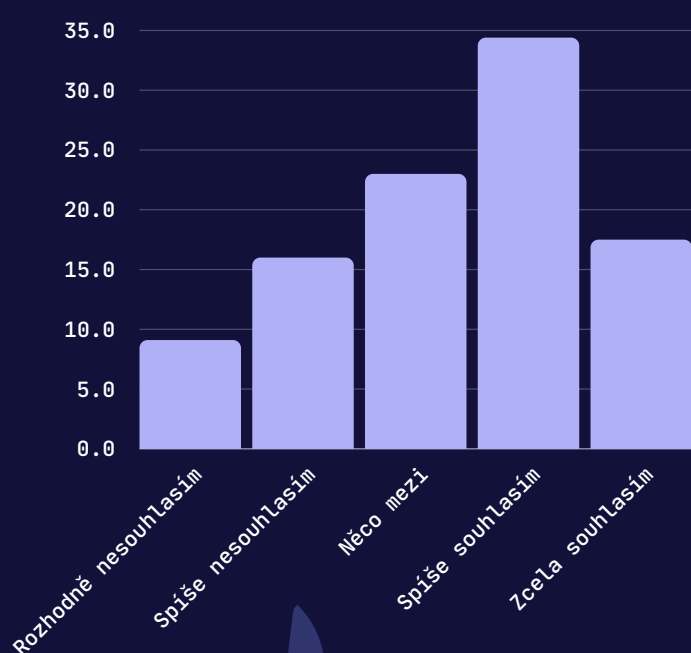
Postavy ve hrách mohou být ovládané dalšími hráči, ale také vytvořené autory hry a ovládané umělou inteligencí. Až 44,9 % hráčů v našem vzorku alespoň částečně souhlasí s tvrzením, že jsou vztahy navázané v rámci hry za naplňující.



“Díky hraní her jsem se naučil být týmový hráč.”

Napříč herními žánry jsou hráči mnohdy v situacích, ve kterých musejí spolupracovat s jinými hráči, aby dosáhli společného cíle.

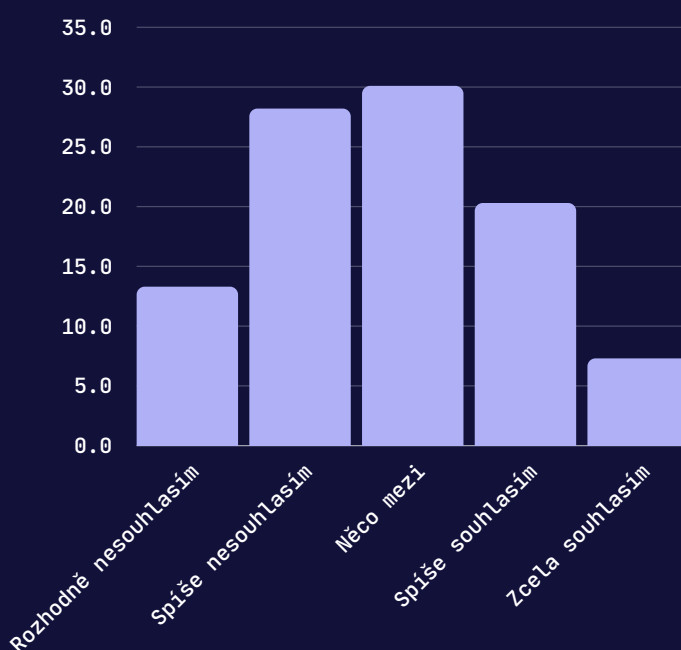
Přes polovinu (51,9 %) našeho vzorku souhlasí s tvrzením, že se díky hraní naučili být dobrým týmovým hráčem.



“Díky hraní her jsem sebevědomější.”

Dobrodružství přinášená hrami přinášejí nejen okamžitou zábavu, ale i možnost osobního rozvoje. Zlepšování dovedností hrami může posílit sebedůvěru hráčů a přenést do jejich každodenního života.

27,6 % hráčů v našem vzorku alespoň částečně souhlasí, že díky hraní jsou sebevědomější.



“Díky hraní her jsem se naučil/a myslet na něco jiného, když se cítím špatně.”

89,7 %

hráčů v našem vzorku s tímto tvrzením alespoň částečně souhlasilo

“Díky hraní her jsem si dokázal/a ulevit od stresu.”

88,6 %

hráčů v našem vzorku s tímto tvrzením alespoň částečně souhlasilo

“Hry mi prostě zlepšují život!”

Hráči v našem vzorku pozitivně ohodnotili i další pozitivní vlivy na jejich každodenní život. Zde přinášíme výběr některých tvrzení:

“Díky hraní her jsem se naučil/a odpočívat.”

86 %

hráčů v našem vzorku s tímto tvrzením alespoň částečně souhlasilo

“Díky hraní her se mi zlepšil/a nálada.”

87,6 %

hráčů v našem vzorku s tímto tvrzením alespoň částečně souhlasilo

Hraní her pouze jako prokrastinace a nicnedělání?

"Díky hraní jsem
se naučil/a
disciplíně."

37,6 %

"Díky hraní jsem byl
inspirovaný/á
k fyzické a sportovní
aktivitě."

18,2 %

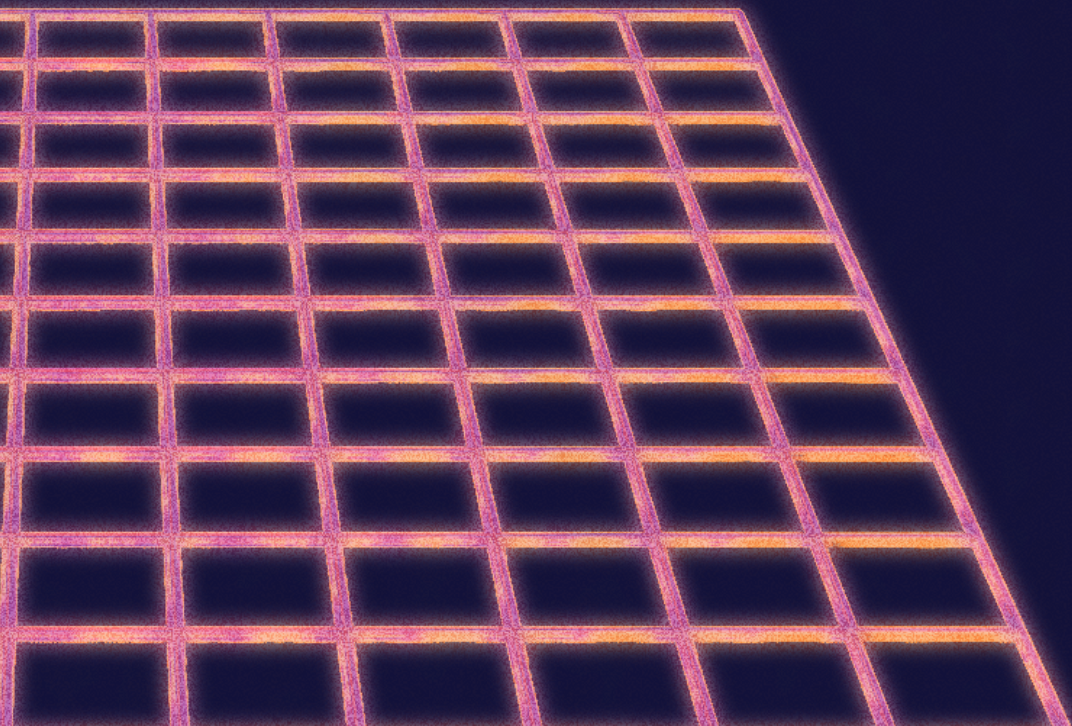
"Díky hraní jsem
se naučil/a věci
dotáhnout do
konce."

38,5 %

Ne pro každého.

7

Užívání látek



Užívání látek

Způsob, jakým hráči využívají různé látky – ať už jsou to legální stimulanty či zakázané látky, nám poskytuje okno do jejich životů a motivace. Podobně jako u dalších lidí, u hráčů byl nejvíce zastoupen kofein, tabák a alkohol. Stimulanty jako kofein mohou být prostředkem ke zvýšení výkonnosti ve hrách. Tabák a alkohol mohou být například využívány jako mechanismy relaxace a úniku. Užívání látek obecně nemusí být v souvislosti se samotným hraním jako např. vyhýbání se spánku, zvýšení soustředění, zkvalitnění zážitku, zvýšení odvahy atd.

Alkohol

86 %

hráčů v posledním roce



34 %

z nich aspoň
jednou týdně

Kofein

80 %

hráčů v posledním roce



78 %

z nich aspoň
jednou týdně

Tabák/nikotin

46 %

hráčů v posledním roce



65 %

z nich aspoň
jednou týdně

Konopné látky

25 %

hráčů v posledním roce



26 %

z nich aspoň
jednou týdně

Léky na uklidnění

10 %

hráčů v posledním roce



31 %

z nich aspoň
jednou týdně

Kratom

7 %

hráčů v posledním roce



18 %

z nich aspoň
jednou týdně

Povzbuzující doplňky stravy

25 %

hráčů v našem vzorku



37 %

z nich aspoň
jednou týdně

Kokain

6 %

hráčů v našem vzorku



3 %

z nich aspoň
jednou týdně

Halucinogeny

5 %

hráčů v našem vzorku



1 %

z nich aspoň
jednou týdně

MDMA/extáze

4 %

hráčů v našem vzorku



0 %

z nich aspoň
jednou týdně

Léky na pozornost

2 %

hráčů v našem vzorku

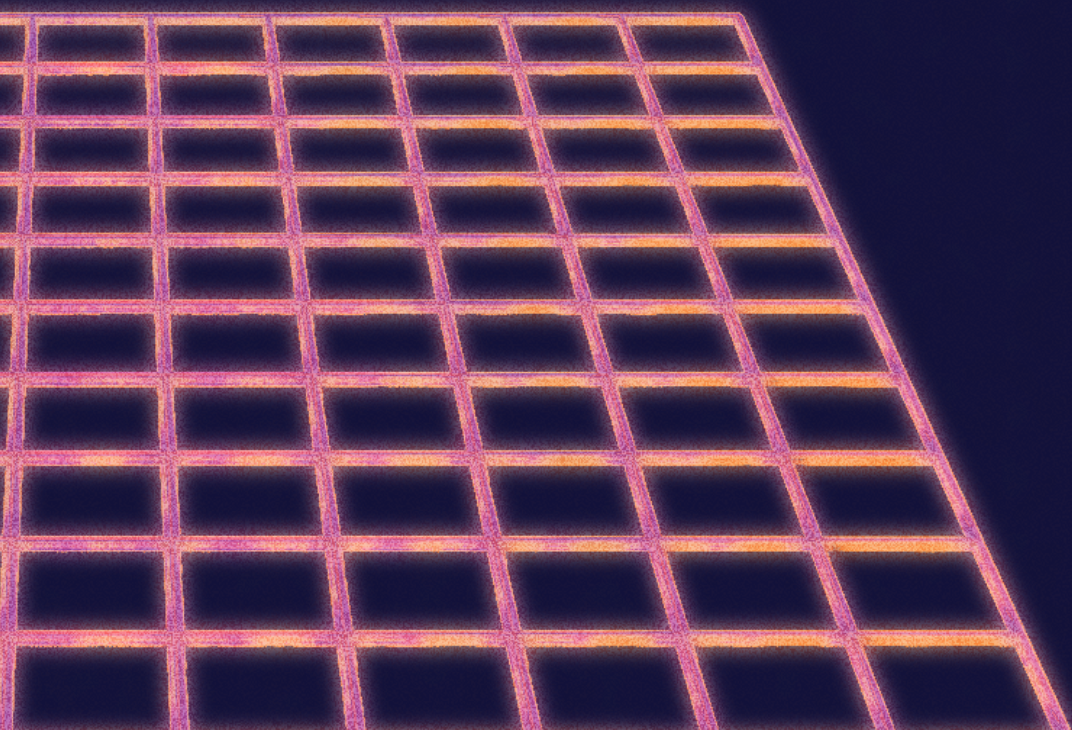


49 %

z nich aspoň
jednou týdně

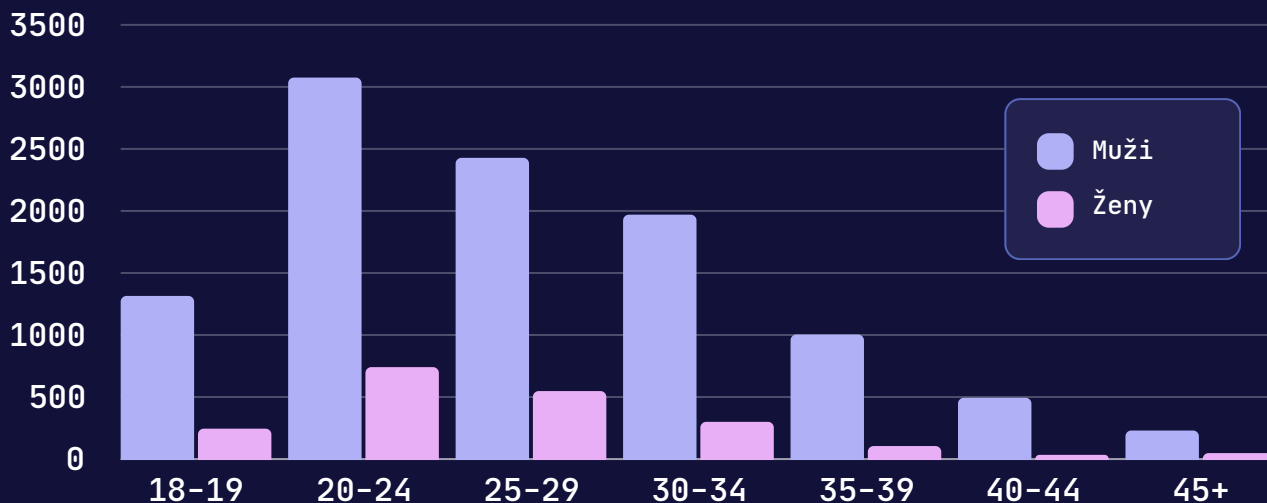
8

Demografický popis vzorku



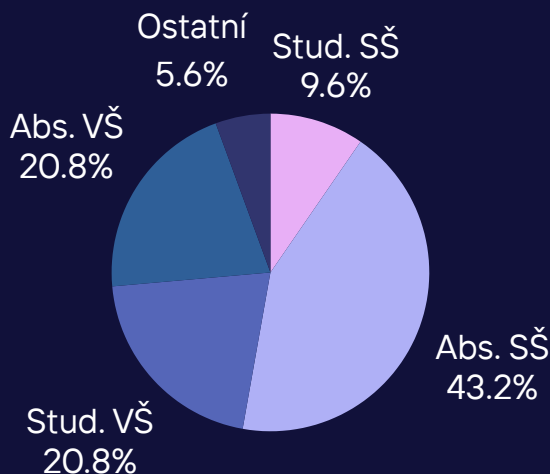
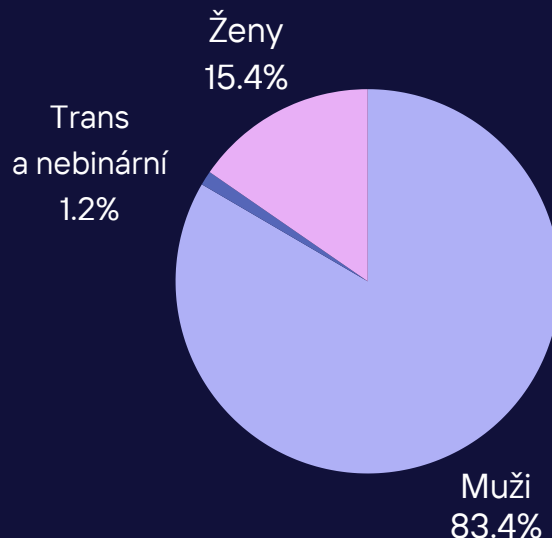
Věk

Do výzkumu Czech Gamers se mohl zapojit jakýkoliv aktivní hráč nebo hráčka starší 18 let. Většinu respondentů ve všech třech vlnách tvořili mladí lidé – v první byl průměrný věk 26,1 let, v druhé 26,3 let a v třetí 28,8 let. Zúčastnilo se ho však i několik hráčů ve vyšším věku, nejstaršímu respondentovi bylo 68 let.



Gender

Vzorek se napříč vlnami skládal převážně z mužů (83 %), ale i ženy v něm byly zastoupené v nemalém počtu (15,3 %). Zbytek respondentů tvořili lidé s trans, nebinární či jinou identitou (1,2 %) a lidé, kteří na tuto otázku nechtěli odpovědět (0,5 %).



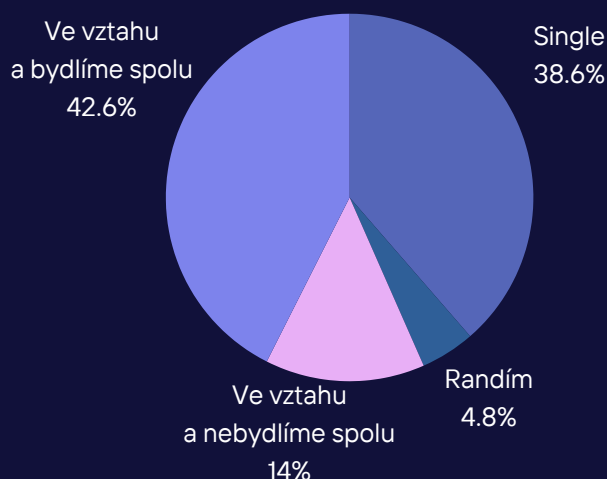
Vzdělání

Ve všech třech vlnách měli respondenti nejčastěji zakončené středoškolské vzdělání (43,2 %). Dále pak naši respondenti byli studenti VŠ (20,6 %), absolventi VŠ (20,6 %) a studenti střední školy (9,6 %).

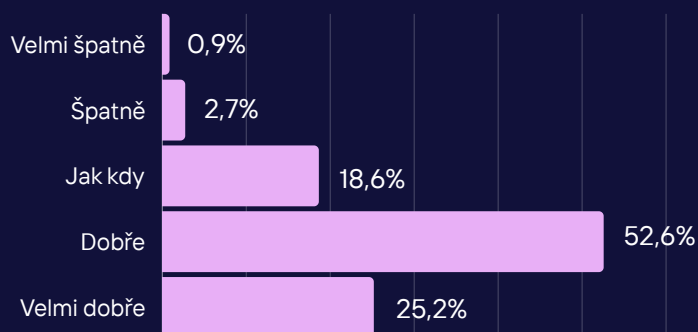
Partnerská situace

Na otázky ohledně partnerského vztahu respondenti souhrnně ve všech třech vlnách nejčastěji odpovídali, že jsou ve vztahu a s partnerem bydlí (42,6 %) nebo že jsou momentálně nezadaní (38,6 %).

V druhé vlně se tyto poměry lehce proměnily a v létě odpovídali respondenti, že jsou častěji nezadaní (41,2 %), zatímco s partnerem bydlelo už jen 39,2 % vzorku.



“Jak se Vám daří pokrývat vaše životní náklady?”

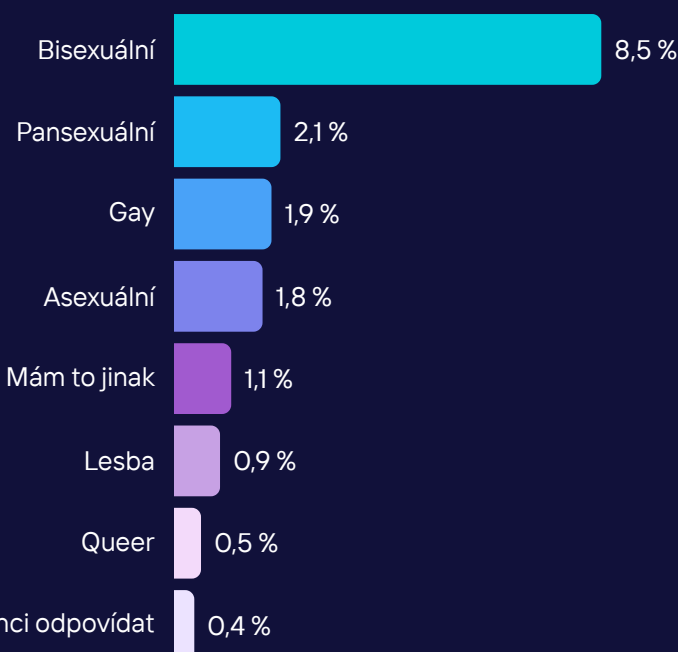
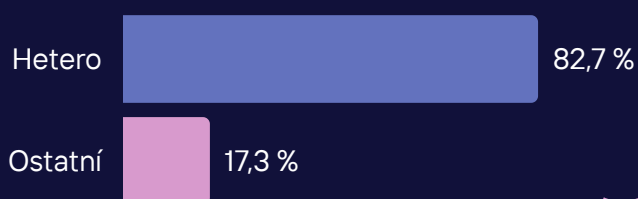


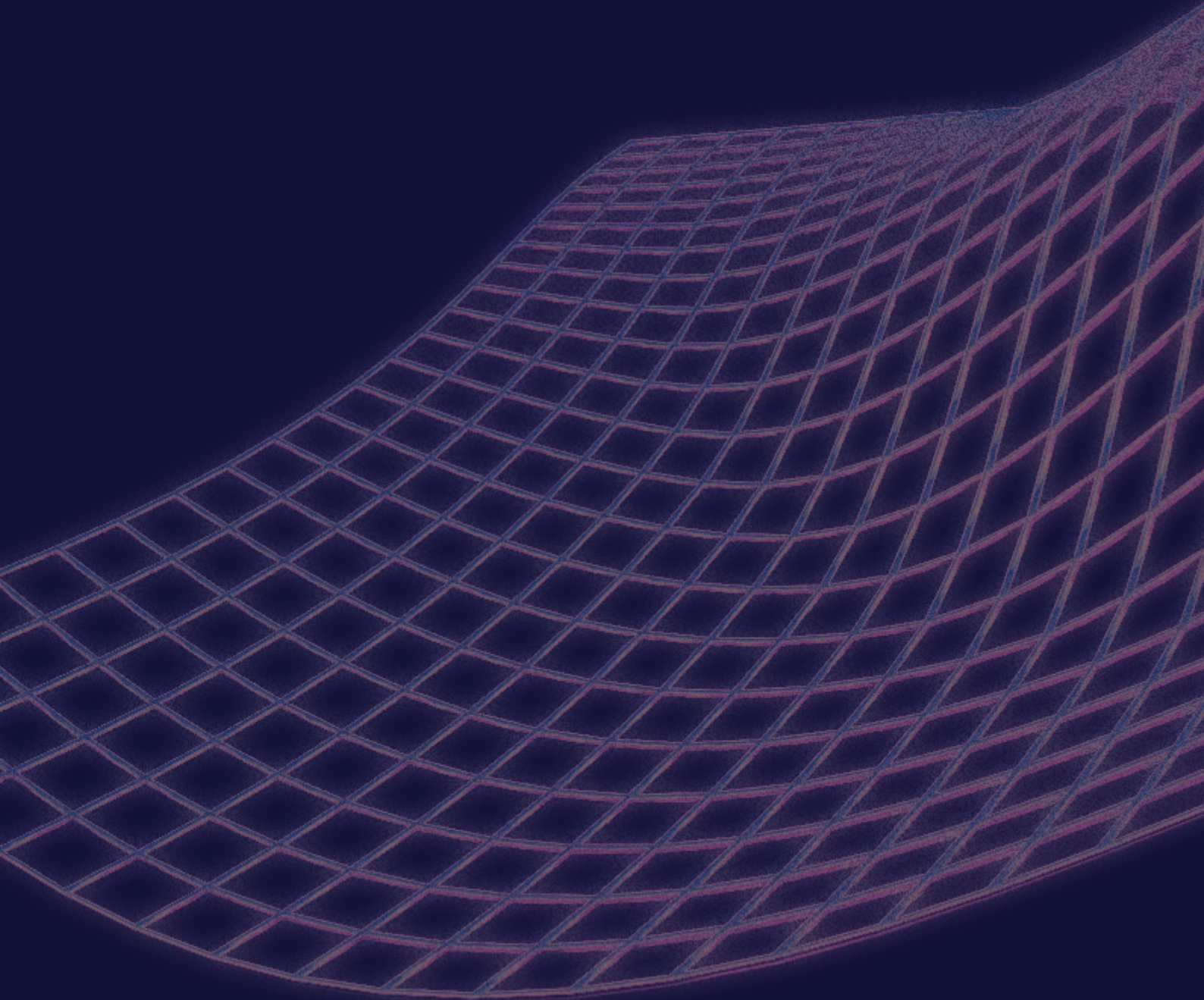
Pokrytí životních nákladů

Většina respondentů uvedla, že se jim dobře či velmi dobře daří vyjít s penězi (77,8 %). Pouze necelé procento označilo uvedlo, že se jim ekonomicky daří velmi špatně.

Sexuální orientace

Celkem 17,3 % našeho vzorku při otázce na sexuální orientaci uvedlo jinou identitu než heterosexuální. Nejčastěji to byla orientace bisexuální (8,5 %), pansexuální (2,1 %), gay (1,9 %) a asexuální (1,8 %).





MUNI Institut pro
FSS psychologický
výzkum