

# Obsah

Předmluva .....	7
Úvod.....	9
1 Adolescence jako období dynamických změn.....	10
1.1 Teoretické pojetí adolescence.....	11
1.2 Fyzický vývoj adolescenta .....	12
1.3 Puberta.....	13
1.4 Vývoj primárních pohlavních znaků .....	13
1.5 Vývoj sekundárních pohlavních znaků .....	13
1.6 Hormonální změny, fyzické a sociální důsledky .....	14
1.7 Psychologické aspekty fyzického růstu v adolescenci.....	14
1.8 Percepce vlastního těla a sebehodnocení .....	15
1.9 Myšlení u adolescenta .....	16
1.10 Morálka.....	16
1.11 Egocentrismus.....	17
1.12 Politická orientace .....	17
1.13 Náboženské citění.....	18
1.14 Vývoj identity .....	18
1.15 Od separace k nezávislosti a autonomii.....	19
2 Hra a hraní.....	21
2.1 Vývoj hry .....	22
2.2 Funkce hry.....	22
2.3 Typy běžných her.....	23
3 Digitální hry.....	25
3.1 Definice a vymezení digitálních her .....	26
3.2 Specifika digitálních her .....	28
3.3 Dělení digitálních her .....	29
3.3.1 Počet hráčů.....	30
3.3.2 Režim připojení k internetu.....	30
3.3.3 Platební model.....	30
3.3.4 Žánr.....	31
3.3.5 Doporučený věk – PEGI (Pan European Game Information).....	36



4	Definice závislostního chování ve vztahu k digitálním hrám.....	38
4.1	Schéma závislosti na digitálních hrách.....	39
4.1.1	Osobnost hráče.....	41
4.1.2	Rodinné prostředí.....	46
4.1.3	Látka (hra).....	47
4.2	Rozdíl v hraní mezi adolescenty a dospělými.....	50
4.3	Doba trávená hraním.....	51
4.4	Protektivní a rizikové faktory hraní digitálních her.....	53
5	Kritéria pro diagnostiku poruchy hraní internetových her.....	55
5.1	Vymezení dle Diagnostického a statistického manuálu duševních poruch (DSM 5).....	56
5.1.1	Nadměrné zabývání se hraním.....	58
5.1.2	Příznaky odvykacího stavu při odnětí digitálních her.....	59
5.1.3	Tolerance.....	60
5.1.4	Neúspěšné pokusy kontrolovat nebo omezit hraní her.....	60
5.1.5	Ztráta zájmu o dřívější koníčky a jiné formy zábavy.....	61
5.1.6	Pokračování v hraní přes problémy jím způsobené.....	62
5.1.7	Klamání a podvádění spojené s hraním.....	62
5.1.8	Únik před skutečností.....	63
5.1.9	Ohrožení důležitých vztahů a životních příležitostí.....	63
5.2	Další diagnostické přístupy.....	64
5.3	Možnosti výzkumu hraní digitálních her.....	65
6	Osobnost hráče.....	67
6.1	Čas trávený hraním.....	67
6.2	Pohlaví.....	68
6.3	Osobnostní charakteristiky.....	69
6.4	Sociální oblast.....	70
6.5	Školní výkon.....	71
6.6	Obezita.....	71
6.7	Agresivita.....	72
7	Dopady hraní.....	74
7.1	Tělesné zdraví.....	74
7.2	Studium a zaměstnání.....	74
7.3	Finanční ztráty.....	75
7.4	Psychické a sociální následky.....	75
7.5	Pozitivní vliv hraní digitálních her.....	77



8	Prevence závislosti na hraní digitálních her.....	79
9	Léčba závislosti na hraní digitálních her.....	83
10	Diagnostické nástroje související s hraním digitálních her.....	86
11	Aktuální stav sledovaných fenoménů u českých adolescentů.....	97
11.1	Popis zkoumané populace.....	98
11.2	Aspekty související s hraním.....	101
11.3	Výsledky dle kritérií IGD.....	105
11.4	Výsledky dle CSV-S.....	110
11.5	Doplňující informace o hraní digitálních her.....	113
	Závěr.....	119
	Souhrn.....	120
	Summary.....	127
	Zusammenfassung.....	135
	概要.....	144
	Seznam použitých zdrojů a literatury.....	154
	Jmenný rejstřík.....	171
	Věcný rejstřík.....	177