

# Obsah

1. Úvod . . . . .	7
2. Proč to hry u dětí vyhrály: Identita, motivace a seberealizace . . . . .	13
Výzkumná studie: Psychometrická analýza Škály motivace ke hraní . . . . .	22
3. Násilí jako stigma počítačových her . . . . .	24
Násilí v médiích – od televize a filmu až k počítačovým hrám . . . . .	24
Násilí v počítačových hrách . . . . .	49
Vysvětlující faktory a moderující proměnné . . . . .	78
Teoretické pozadí vztahu násilných videoher a agresivity . . . . .	80
4. Od zábavy k závislosti na videohrách: Kolik už je příliš mnoho? . . . . .	89
Metody zjišťující videoherní závislost . . . . .	96
Výzkumná studie: Česká adaptace dotazníku GAS . . . . .	98
5. Pozitivní aspekty videoher . . . . .	101
Kognitivní schopnosti . . . . .	103
6. Esport: Není hraní jako hraní . . . . .	110
7. Videohry v rodinném kontextu . . . . .	117
Výzkumná studie: Vnímané důsledky hraní videoher . . . . .	120

Výzkumná studie: Vztah mezi expozicí videohernímu násilí a agresivitou v kontextu demografických charakteristik, osobnostních a rodinných charakteristik . . . . .	125
Výzkumná studie: Role rodičovského monitoringu . . . . .	132
<b>8. Závěr: Jak to tedy vlastně je?</b> . . . . .	<b>136</b>
<b>9. Příloha</b> . . . . .	<b>140</b>
<b>10. Summary</b> . . . . .	<b>151</b>
<b>11. Literatura</b> . . . . .	<b>152</b>
<b>12. Jmenný rejstřík</b> . . . . .	<b>172</b>
<b>13. Věcný rejstřík</b> . . . . .	<b>174</b>