

Obsah

Předmluva	5
1 Hra v obecné rovině	7
1.1 Funkce hry.....	8
2 Digitální hry	10
1.2 Terminologické ukotvení	11
1.3 Specifika digitálních her	12
3 Dělení digitálních her	14
3.1 Počet hráčů	14
3.2 Režim připojení k internetu.....	14
3.3 Platební model	14
3.4 Žánr	15
3.5 Doporučený věk – PEGI (Pan European Game Information)	20
3.6 Symboly a jejich význam ve hrách.....	21
4 Definice závislostního chování ve vztahu k digitálním hrám	23
5 Kritéria pro diagnostiku poruchy hraní digitálních her	24
5.1 Vymezení dle Diagnostického a statistického manuálu duševních poruch (DSM-5)	24
5.1.1 Zaujetí hraním her po internetu	25
5.1.2 Příznaky odvykacího stavu při odnětí digitálních her.....	25
5.1.3 Tolerance.....	26
5.1.4 Neúspěšné pokusy kontrolovat nebo omezit hraní her	26
5.1.5 Ztráta zájmu o dřívější koníčky a jiné formy zábavy	27
5.1.6 Pokračování v hraní přes problémy jím způsobené	27
5.1.7 Klamání a podvádění spojené s hraním	27
5.1.8 Únik před skutečností nebo úleva od špatné nálady	28
5.1.9 Ohrožení důležitých vztahů a životních příležitostí	28
5.2 Diagnostická kritéria poruchy hraní digitálních her dle MKN-11 (ICD-11)	29
6 Prevalence poruchy hraní internetových her	30
7 Typy hráčů	32
8 Schéma závislosti na digitálních hrách	3
8.1 Osobnost hráče	34
8.1.1 Impulzivita a sebekontrola.....	35
8.1.2 Nízké sebehodnocení a nízké přesvědčení o vlastních schopnostech.....	35
8.1.3 Extraverze a svědomitost	36
8.1.4 Sociabilita.....	36
8.1.5 Neurobiologie hraní digitálních her	36
8.1.6 Rozdíl v hraní mezi adolescenty a dospělými.....	37
8.2 Rodinné prostředí	37
8.3 Látka (hra)	38