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

8. Závěr: Jak to tedy vlastně je? 136

9. Příloha 140

10. Summary 151

11. Literatura 152

12. Jmenný rejstřík 172

13. Věcný rejstřík 174