

1. Úvod do problematiky sociálních deviací a patologických jevů	7
Použitá literatura a další prameny informací	37
2. O člověku a subkulturách v dobách postmoderny aneb Jak být „správně“ EMO	39
2.1 Postmoderní osobnostní vzorce	40
2.2 Výrazná identita - úkol člověka současnosti	41
2.3 Konstrukce identity ve fázi dospívání	42
2.4 Teorie subkultur	43
2.4.1 Vrstevnická skupina	43
2.4.2 Subkultura: pojem a funkce	44
2.4.3 Teorie postsubkultur	45
2.5 EMO jako příklad postmoderní subkultury	46
2.5.1 Oblečení a obuv	47
2.5.2 Módní doplňky a účesy	47
2.5.3 Ličení	47
2.5.4 Sebepoškozování a suicidální jednání	48
Otázky a úkoly	48
Použitá literatura a další prameny informací	49
3. Fenomén závislosti	50
3.1 Netomanie	53
3.1.1 Léčba	54
3.2 Patologické nakupování	54
3.2.1 Léčba	56
3.3 Workoholismus	56
3.3.1 Jak poznat závislost na práci	57
3.3.2 Jak se workoholismu bránit, jak se uzdravit	62
Otázky a úkoly	63
Použitá literatura a další prameny informací	63
4. Závislost na alkoholu u mládeže	64
4.1 Co si představit pod pojmem alkohol?	65
4.2 Závislost, nebo varování?	65

4.3	Patřím do skupiny mládeže i já?	66
	Otázky a úkoly	74
	Použitá literatura a další prameny informací	74
5.	Oniomanie	76
5.1	Definice	76
5.2	Prevalence	77
5.3	Příznaky a projevy	78
5.4	Příčiny	79
5.5	Socio-demografická specifika oniomanie	82
5.6	Preventivní a terapeutická opatření	83
	Otázky a úkoly	84
	Použitá literatura a další prameny informací	84
6.	Patologické hráčství	85
6.1	Definice a zařazení patologického hráčství	85
6.2	Patologické hráčství podle Světové zdravotnické organizace (MKN-10)	86
6.3	Hazardní hra a její formy	86
6.3.1	Automaty	87
6.3.2	Videoloterijní terminály	87
6.3.3	Kasina	87
6.3.4	Karetní hry	87
6.3.5	Další formy hazardních her	88
6.4	Vznik a vývoj patologického hráčství	88
6.4.1	Vznik patologického hráčství	88
6.4.2	Rozvoj patologického hráčství	88
6.4.3	Stadia uzdravování	89
6.5	Ohrožené skupiny lidí	89
6.5.1	Mladí lidé	89
6.5.2	Muži	90
6.5.3	Profesionální hráči	90
6.5.4	Nebezpečná povolání	90
6.5.5	Hyperaktivní děti s poruchami pozornosti	90
6.5.6	Senioři	90
6.6	Sociálně psychologické důsledky patologického hráčství	91
6.6.1	Negativní jevy způsobené patologickým hráčstvím	91
6.7	Prevence	92

6.7.1	Prevence na úrovni jednotlivce	92
6.7.2	Prevence na úrovni rodičů	93
6.7.3	Prevence na úrovni provozovatelů hazardních her	93
6.7.4	Prevence na úrovni sdělovacích prostředků	93
6.7.5	Prevence na úrovni společnosti	94
6.8	Léčba	94
6.8.1	Krizová intervence	94
6.8.2	Krátká intervence	95
6.8.3	Ambulantní léčba	95
6.8.4	Ústavní léčba	95
6.8.5	Anonymní hráči	96
6.9	Hazardní hry a zákon	96
6.9.1	Současná situace v České republice	96
6.9.2	Mezinárodní srovnání	99
	Otázky a úkoly	100
	Použitá literatura a další prameny informací	100
7.	Be virtual!	102
7.1	Alternativní svět	102
7.2	Něco nového	103
7.3	Kompulzivní hráčství	105
7.4	Atraktivnost MMOG	109
7.4.1	Anonymita	109
7.4.2	Sociální interakce	110
7.4.3	Seberealizace	110
7.4.4	Majetek a moc	111
7.4.5	Útěk z reality	111
7.4.6	Faktor neukončenosti	112
7.5	Virtuální násilí	113
	Otázky a úkoly	115
	Použitá literatura a další prameny informací	115
8.	Kyberšikana	117
8.1	Co je kyberšikana	117
8.2	Rozdíl mezi tradiční šikanou a kyberšikanou	118
8.3	Typy kyberšikany	120
8.3.1	Flaming a flame wars: provokování	120
8.3.2	Harassment: obtěžování	121

8.3.3	Denigration: očerňování	121
8.3.4	Impersonation/masquerade: napodobování/přetvářka	121
8.3.5	Outing/trickery: odhalování/podvod	122
8.3.6	Exclusion/ostracism: vyloučení	122
8.3.7	Přímý útok na počítač	123
8.4	Metody kyberšikany	123
8.4.1	Instant messaging	124
8.4.2	E-mail	124
8.4.3	Mobilní telefon	124
8.4.4	Sociální sítě	124
8.4.5	Chaty a nástěnky	125
8.4.6	Blogy a webové stránky	125
8.4.7	Počítačové hry	125
8.5	Role pachatele a oběti	126
8.5.1	Pachatel tradiční šikany a kyberšikany	126
8.5.2	Motivace pachatele	127
8.5.3	Oběť kyberšikany	128
8.6	Kyberšikana: prevence a právní aspekty	130
8.6.1	Prevence a preventivní opatření	130
8.6.2	Právní aspekty kyberšikany	131
	Otázky a úkoly	132
	Použitá literatura a další prameny informací	133