

Petr Květon

# Hraní videoher v dětství a dospívání

Dopady a souvislosti  
v sociálně-psychologické  
perspektivě



 GRADA®





Petr Květon

---

# Hraní videoher v dětství a dospívání

Dopady a souvislosti  
v sociálně-psychologické  
perspektivě

**Upozornění pro čtenáře a uživatele této knihy**

Všechna práva vyhrazena. Žádná část této tištěné či elektronické knihy nesmí být reprodukována a šířena v papírové, elektronické či jiné podobě bez předchozího písemného souhlasu nakladatele. Neoprávněné užití této knihy bude trestně stíháno.

Vznik publikace byl podpořen Grantovou agenturou České republiky v rámci grantového projektu č. GA15-03875S a podporou pro dlouhodobý koncepční rozvoj výzkumné organizace RVO: 68081740.

**Petr Květon**

**HRANÍ VIDEOHER V DĚTSTVÍ A DOSPÍVÁNÍ**  
**Dopady a souvislosti v sociálně-psychologické perspektivě**

Vydala Grada Publishing, a.s.  
U Průhonu 22, 170 00 Praha 7  
tel.: +420 234 264 401  
www.grada.cz  
jako svou XXXX. publikaci

a

Psychologický ústav Akademie věd ČR, v.v.i.  
Veveří 97, 602 00 Brno  
tel.: +420 532 290 270  
www.psu.cas.cz

**Recenzovaly:**

doc. PhDr. Ilona Gillernová, CSc.  
doc. PhDr. Iva Burešová, Ph.D.

Odpovědná redaktorka Jana Novotná  
Sazba a zlom Jan Šístek  
Návrh a zpracování obálky Antonín Plicka  
Počet stran 176  
Vydání 1., 2020

Vytiskla XXXX

© Grada Publishing, a.s., 2020

ISBN 978-80-86174-23-5 (Psychologický ústav AV ČR)  
ISBN 978-80-271-XXX-X (ePub)  
ISBN 978-80-271-XXX-X (pdf)  
ISBN 978-80-271-2887-7 (print)

# Obsah

1. Úvod . . . . .	7
2. <b>Proč to hry u dětí vyhrály: Identita, motivace a seberealizace</b> . . . . .	<b>13</b>
Výzkumná studie: Psychometrická analýza Škály motivace ke hraní . . . . .	22
3. <b>Násilí jako stigma počítačových her</b> . . . . .	<b>24</b>
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. <b>Od zábavy k závislosti na videohrách: Kolik už je příliš mnoho?</b> . . . . .	<b>89</b>
Metody zjišťující videoherní závislost . . . . .	96
Výzkumná studie: Česká adaptace dotazníku GAS . . . . .	98
5. <b>Pozitivní aspekty videoher</b> . . . . .	<b>101</b>
Kognitivní schopnosti . . . . .	103
6. <b>Esport: Není hraní jako hraní</b> . . . . .	<b>110</b>
7. <b>Videohry v rodinném kontextu</b> . . . . .	<b>117</b>
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>

## 10. Summary

*Playing video games in childhood and adolescence: A comprehensive socio-psychological perspective* discusses important topics that have attracted the attention of psychological community in the area of video games. The book covers more than 40 years of intensive scientific research that is full of arguments and controversies. Factual results are systematically and critically reviewed with an emphasis on methodological issues, which significantly contribute to the polarization of the scientific debate. The author examines motivational aspects of video game play and multiple effects of video games. A significant portion of the text is devoted to the relation between video game violence and aggression as the most studied research question. Due to the fact that playing video games is most prevalent in childhood and adolescence, the role of family context is thoroughly discussed. Chapters regarding motivation, addiction, and family context of video game playing are further supplemented by results of original empirical studies.