

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLMOUCI
FILOZOFICKÁ FAKULTA
KATEDRA PSYCHOLOGIE

**HRANÍ DIGITÁLNÍCH HER, SEBEPOJETÍ A AGRESIVITA U
MLADÝCH DOSPĚLÝCH VE SPOLKOVÉ REPUBLICCE NĚMECKO**

DIGITAL GAMING, SELF-CONCEPT AND AGGRESSIVENESS IN YOUNG
ADULTS LIVING IN THE FEDERAL REPUBLIC OF GERMANY



Bakalářská diplomová práce

Autorka práce: Štěpánka Ptáčková
Vedoucí práce: PhDr. Martin Dolejš, Ph.D.

Olomouc
2024

Poděkování

Na tomto místě bych ráda vyjádřila vděčnost vedoucímu mé bakalářské práce, panu PhDr. Martinu Dolejšovi, Ph.D., za jeho odborné vedení, lidský přístup a důslednost, s jakou kontroloval její každý řádek od samých počátků jejího vzniku. Jeho zápal pro náš obor je mi příkladem. Chtěla bych také poděkovat paní Mgr. Jaroslavě Suché, Ph.D., která s pečlivostí překontrolovala všechny návrhy překladů psychodiagnostických metod, a jejíž rady i poznatky pro mě byly nenahraditelné.

Velký dík patří také všem dalším, kteří se na překladu podíleli, a bez jejichž pomoci by tato práce nemohla vzniknout. Z velké části se jednalo o mé spolužáky a kamarády z doby gymnaziálních studií, kteří se dále rozutekli na univerzity doma i v zahraničí. Jsem za vás za všechny moc vděčná. *Wer Deutsch kann, muss keine Angst haben, oder?*

Místopřísežně prohlašuji, že jsem bakalářskou diplomovou práci na téma: „Hraní digitálních her, sebepojetí a agresivita u mladých dospělých ve Spolkové republice Německo“ vypracoval/a samostatně pod odborným dohledem vedoucí/ho diplomové práce a uvedl/a jsem všechny použité podklady a literaturu.

V Olomouci dne 11. března 2024

Podpis:

Obsah práce

Úvod	5
TEORETICKÁ ČÁST	
1. Charakteristika vývojového období	8
1.1. Vymezení období mladá dospělost.....	9
1.2. Vynořující se dospělost	9
1.3. Charakteristické znaky mladá dospělosti	10
1.4. Období mladá dospělosti a možná souvislost s rizikovým chováním	12
2. Sledované jevy	13
2.1. Hraní digitálních her.....	13
2.2. Agresivita a agrese.....	30
2.3. Sebepojetí.....	38
VÝZKUMNÁ ČÁST	
3. Výzkumný problém	51
3.1. Výzkumné cíle.....	52
3.2. Výzkumné hypotézy	52
4. Základní a výběrový soubor.....	55
4.1. Metody výběru respondentů.....	55
4.2. Popis výzkumného souboru	56
5. Technické provedení a etické aspekty výzkumu.....	59
5.1. První fáze: překlad a příprava testových metod	59
5.2. Druhá fáze: sběr dat.....	61
5.3. Třetí fáze: vyhodnocení dat.....	61
5.4. Etické aspekty výzkumu	62
6. Aplikovaná metodika.....	64
6.1. Der Fragebogen zum Spielen von digitalen Spielen für Erwachsene (FSDS-E)	64
6.2. Der Fragebogen zum Selbstkonzept für Erwachsene (FSK-E-36).....	68
6.3. Die Aggressivitätsskala Dolejš, Suchá, Skopal für Erwachsene (ASDSS-E).....	70
7. Popis a interpretace výsledků výzkumu	72
7.1. Hraní digitálních her.....	72
7.2. Sebepojetí.....	78
7.3. Agresivita.....	79
7.4. Souvislost mezi mírou rizikového hraní a sebepojetím.....	81
7.5. Souvislost mezi mírou rizikového hraní a agresivitou	83
8. Diskuze	86
8.1. Přeložené verze psychodiagnostických nástrojů	86

8.2. Hraní digitálních her.....	90
8.3. Sebepojetí	91
8.4. Agresivita.....	93
8.5. Limity práce	94
8.6. Přínosy a doporučení vycházející z práce	96
9. Závěry.....	98
Souhrn	101
Seznam zdrojů a literatury	103
Seznam tabulek	121
Seznam grafů	122
PŘÍLOHY	
Seznam příloh	124

Úvod

Na prvním počátku příprav této práce stála snaha o překlad a převod českých psychodiagnostických metod do německého jazyka, která si kladla za cíl rozšířit možnost jejich využití za hranicemi našeho státu. Návrhy těchto překladů jsme pak využili pro účely výzkumné části předložené práce, abychom ověřili jejich psychometrické vlastnosti a zjistili, nakolik jsou formulace jednotlivých položek pro rodilé Němce srozumitelné.

Ústředním tématem našeho bádání se stalo hraní digitálních her, jakožto fenomén, jemuž byla v uplynulých letech věnována pozornost odborné i široké veřejnosti. Samotný digitální prostor může být pro člověka zdrojem zábavy, vzdělávání, potěšení i nových přátelství, na druhou stranu se však jeho nadměrné či problémové využívání může pojit s řadou rizik. Relevanci těchto rizik v kontextu veřejného zdraví odráží také skutečnost, že v rámci aktuálně vydané 11. revize Mezinárodní klasifikace nemocí je po letech diskuze porucha hraní vedena jako samostatná diagnostická jednotka (ÚZIS ČR, 2024). Recentní rozsáhlé metaanalýzy odhadují, že se její globální prevalence pohybuje kolem 3 % (Stevens et al., 2021; Kim et al., 2022b), přičemž mezi rizikové skupiny bývají řazeni mimo jiné mladí dospělí.

Právě z tohoto důvodu se cílovou populací našeho výzkumu staly osoby ve věku 18 až 35 let. Období mladé dospělosti je charakteristické nárůstem možností, který je však spojen i s velkým tlakem na to, jak bude jedinec schopen těmto novým výzvám čelit. Jak uvádí Hajný (2015), vnější i vnitřní očekávání samostatnosti a odpoutání se od rodinných vazeb může představovat velkou zátěž pro Já, zvláště pak pro takové, které není zcela stabilní. Takzvané křehké Já může podle autora hledat něco, díky čemu bude moci být tím, kým chce být, a dosahovat takového výkonu, jakého by si dosahovat přálo. Ukazuje se, že právě prostředí digitálního světa je místem, které tuto potřebu může – zdánlivě či skutečně – saturovat.

Třetím aspektem, kterému se v rámci výzkumné části této práce pokusíme lépe porozumět, je agresivita. Agresivní chování je v kontextu mladé dospělosti často diskutovaným tématem, neboť se zdá, že některé biologické faktory (např. relativně nejvyšší hladina testosteronu, sex-hormone binding globulinů, stále probíhající maturace některých oblastí mozku atp.) predisponují mladé dospělé k vyšší míře agresivního chování (např. Liu et al., 2013). Kromě toho bývá agresivita často dávána do souvislosti s hraním digitálních her, resp. s nadměrnou expozicí násilnému obsahu v některých herních žánrech. Ačkoliv byl

tento vztah popsán velkým množstvím autorů (např. Gao et al., 2022), neexistuje v této věci zcela jednoznačný konsenzus (Zendle et al., 2018; Breiner & Kolibius, 2019a). Zároveň někteří odborníci upozorňují na předsudky či stereotypy, jež mohou být s hráči digitálních her spojeny, a které podle nich mnohdy nenachází dostatečnou oporu v empirii (Kowert et al., 2014).

Cílem předložené práce je proto prozkoumat fenomény hraní digitálních her, agresivity a sebepojetí i jejich vzájemnou souvislost v kontextu období vynořující se a mladé dospělosti. Tyto jevy budou sledovány na osobách ve věku 18 až 35 let žijících ve Spolkové republice Německo, čímž bude – jak doufáme – naplněn důležitý záměr celé práce, tedy překlad a převod psychodiagnostických nástrojů českých autorů do německého jazyka. Hlavním cílem pak zůstává přispět do pestré mozaiky vědeckého poznání v této problematice, byť jen jakýmsi studentským, drobným dílkem.

TEORETICKÁ ČÁST

1. Charakteristika vývojového období

Z právního hlediska je vstup do dospělosti definován dosažením zletilosti, má tedy počátek v den 18. narozenin člověka (Bürgerliches Gesetzbuch, §2, Abschnitt 1; Zákon č. 89/2012 Sb., §30). **Z psychologického hlediska však takto jednoznačné vymezení zřejmě neexistuje** (Thorová, 2015).

Dospělost časově navazuje na období adolescence a slovy Příhody: „*Je pojmem velmi širokým. Znamená celé životní období od dokonání morfologického i funkčního biosociálního růstu až do konečné involuce tělesných tkání, sil i sociopsychických schopností*“ (Příhoda, 1967, s. 136). Právě proto bývá **dále dělena do dílčích, zpravidla tří fází**, jimiž jsou mladá/časná, střední a pozdní/starší dospělost (srov. Langmeier & Krejčířová, 2006; Vágnerová, 2007; Thorová, 2015; American Psychological Association, 2023). Pro přehlednější – ač zjednodušené – znázornění periodizace dospělosti podle vybraných autorů může posloužit tabulka č.1.

Tabulka 1: Periodizace dospělosti podle vybraných autorů

	První fáze dospělosti	Druhá fáze dospělosti	Třetí fáze dospělosti
Thorová	20–35 let	35–50 let	50–70 let
Vágnerová	20–40 let	40–50 let	50–60 let
Langmeier & Krejčířová	20–25/30 let	25/30–45 let	45–60/65 let
Říčan	20–25/30 let	25/30–40 let	40–50 let
Švancara	20–30/32 let	30/32–46/48 let	46/48–65 let
Příhoda	20–30 let	30–45 let	45–60 let
APA	20–35 let	36–64 let	65 let a více
Sheehyová	18–30 let	30–45 let	45 let a více

Zdroje: Thorová (2015), Vágnerová (2007), Langmeier & Krejčířová (2006), Říčan (2004), Švancara (1973), Příhoda (1967), American Psychological Association (2023), Sheehy (1995).

V empirické části předložené práce se věnujeme období mladé dospělosti, a proto na následujících odstavcích ve stručnosti popíšeme biologické i psychosociální znaky charakteristické právě pro toto vývojové období. Teoretickému i empirickému ukotvení souvislosti mladé a vynořující se dospělosti s agresivitou a sebepojetím se pro větší přehlednost blíže věnujeme v kapitolách věnovaných právě těmto tématům.

1.1. Vymezení období mladá dospělost

Z výše uvedeného vyplývá, že periodizace dospělosti na dílčí období se v pojetí jednotlivých autorů liší. Pro účely předložené práce, jejímž cílem je popsat sledované fenomény na souboru respondentů ze zahraničí, jsme se rozhodli držet **mezinárodně uznávaného vymezení dle Americké psychologické asociace**, která jako období mladé dospělosti označuje periodu mezi 20. až 35. rokem života (American Psychological Association, 2023). Dospělost obecně je zde definována jako perioda lidského vývoje, během níž je již fyzický vývoj ukončen a dosažena tělesná zralost. Současně dochází k určitým kognitivním, sociálním, osobnostním a biologickým změnám, typickým pro dané období (American Psychological Association, 2023).

1.2. Vynořující se dospělost

V kontrastu s vymezením podle APA definujeme cílovou skupinu předložené práce jako osoby ve věku **18 až 35 let**, a to z důvodu zájmu o období **vynořující se dospělosti**.

Vynořující se dospělost (*ang. emerging adulthood*) je termín spojený s americkým vývojovým psychologem **Jeffrey Jensen Arnettem**. Ten upozornil na skutečnost, že přechod do dospělosti je v současných industrializovaných zemích spojen s narůstajícím množstvím možností v oblasti profesního uplatnění, osobních vztahů i celkových úhlů pohledu na svět. Současně s těmito možnostmi mladí dospělí zažívají nově nabytou svobodu, která jim umožňuje si vyzkoušet rozmanité role. **Přechod do dospělosti tedy není jednoznačně vymezen**, ale probíhá spíše jako **postupný proces** tím, jak dospívající jedinec interiorizuje role spojené s další vývojovou etapou, vymaňuje se ze závislosti spojené s dětstvím a objevuje rozmanité možnosti svého uplatnění ve světě dospělých

(Arnett, 2000a; Langmeier & Krejčířová, 2006). Autor takto popisuje období zhruba mezi **18. a 25. rokem života**¹, jemuž připisuje následující charakteristické rysy:

1. věk hledání identity (*ang. the age of identity explorations*),
2. věk nestability (*ang. the age of instability*),
3. věk orientace na vlastní osobu (*ang. the self-focused age*),
4. věk pocitů na půli cesty (*ang. the age of feeling in-between*),
5. věk možností (*ang. the age of possibilities*) (Arnett, 2000a; překlad podle Thorové, 2015).

1.3. Charakteristické znaky mladé dospělosti

Období mladé i vynořující se dospělosti může být označeno jako první etapa v životě člověka, kdy **biologické determinanty vývoje mírně ustupují do pozadí**. Celá řada důležitých fyzických změn se odehrála v období dospívání, proto se úroveň fyzických, sexuálních a do určité míry i kognitivních dovedností dostává na pomyslný vrchol, aby se tento vývojový trend v následujících životních etapách zase obrátil (např. Thorová, 2015; Řičan, 2004).

Naopak v sociální oblasti a **v oblasti psychického zrání se nadále odehrávají významné změny**. Thorová (2015, s. 440) proto definuje mladou dospělost jako „*poměrně dynamické období, ve kterém člověk uskutečňuje proměnu od nezralé k zralé osobnosti*.“ Zralost je přitom více než biologickým věkem podmíněna životními zkušenostmi i společensko-kulturním kontextem, a proto v jejím dosažení spatřujeme velké interindividuální rozdíly (Thorová, 2015). V tradičním pojetí Bühlerové (1933) je **zralost charakteristická schopností integrovat biologické, psychologické a sociální aspekty vlastní osobnosti**, což jedinci umožní dosáhnout harmonie a pocitu naplnění životních tendencí. Obdobně Maslow (1970) vnímá zralost jako schopnost seberealizace, tj. snahu o uskutečnění všech nejlepších životních potenciálů, které dále vede k osobnímu růstu a pocitu úplnosti.

¹ V jiných publikacích však vynořující se dospělost ohraničuje i jinak, např. jako období mezi 21. a 28. rokem života jedince (Arnett, 2000b). Obecně uvádí, že se jedná o období počínající dospělosti, které trvá do druhé poloviny dvacátých let života (Arnett, 200b).

Vaillant (1993) ve svém modelu doplňuje pojetí Eriksona (1950) a definuje **šest základních životních úkolů**, jejichž naplnění je předpokladem dosažení osobnostní zralosti. Jsou jimi:

1. dosažení identity (*ang. identity vs. identity diffusion*),
2. dosažení intimity (*ang. intimacy vs. isolation*),
3. upevnění kariéry (*ang. career consolidation vs. self-absorption*),
4. generativita (*ang. generativity vs. stagnation*),
5. plnění úlohy strážce smyslu (*ang. keeper of the meaning vs. rigidity*),
6. dosažení integrity (*ang. integrity vs. despair*) (Vaillant, 1993; překlad podle Thorové, 2015).

Osobnostní zralost je však jen jedním z charakteristických znaků dospělosti. Mezi ty další řadíme zejména nabytí **postojové, emoční i ekonomické nezávislosti na rodičích**, které je spojeno se snahou vyrovnat se s dětskými traumaty, odpustit rodičům jejich chyby i selhání a v neposlední řadě integrovat novou podobu vztahu s nimi (Thorová, 2015). Rodiče jsou hodnoceni realisticky, nikoliv nekriticky či negativisticky, jak tomu bylo v dětství, resp. adolescenci (Vágnerová, 2007). Setterstein et al. (2015) dále zdůrazňují, že pro vztahy mladých dospělých k rodičům i jiným osobám by měla být typická **vzájemnost či oboustrannost**. Autoři upozorňují na nepřesnost výrazu „nezávislost“, jenž často hraje jednu z ústředních rolí v tradičních pojetích dospělosti. Nezávislost nebo autonomie podle těchto autorů nejsou vhodně zvolené termíny, člověk totiž – jakožto bytost sociální – málokdy jedná nezávisle na svém okolí. Setterstein et al. (2015) místo toho navrhují termín „**vzájemná závislost**“ (*ang. interdependence*), který podle nich lépe vystihuje podstatu oboustranného a stabilního vztahu typického pro dospělost.

Mladý dospělý získává postupně prostřednictvím nových sociálních rolí více zkušeností, které dále podporují nabytí psychické zralosti. Ta se následně projevuje v oblasti pracovní, osobní i vztahové a je jedním z důležitých předpokladů navázání **dlouhodobého partnerského vztahu** (Thorová, 2015). Právě to pak patří bezpochyby k důležitým úkolům období mladé dospělosti (Vágnerová, 2007). Dospělá partnerská láska je charakteristická vzájemným respektem, péčí a porozuměním mezi partnery doprovázeným ochotou a vůlí aktivně podporovat osobní rozvoj druhé osoby (Fromm et al., 2015). Thorová (2015) doplňuje další znaky zralého partnerského vztahu v mladé dospělosti, jimiž jsou **intimita, citové připoutání, milostný vztah a párová identita**.

Vágnerová (2007) uvádí, že pro vazby mladých dospělých na jejich vrstevníky je důležitá symetričnost, která se kromě oblasti intimních vztahů projevuje také v profesní oblasti. V ní je podmíněna mimo jiné **zvládnutím interakce s osobami v nadřízeném i podřízeném vztahu** (Vágnerová, 2007). Tyto dovednosti souvisejí také s relativně lepší schopností jedince **ovládat vlastní emoce i jednání**. Dospělý člověk by si měl být vědom úrovně své emoční reaktivity, což zvyšuje jeho dovednosti v oblasti **seberegulace** (Thorová, 2015). Zároveň by měl být schopen odložit vlastní uspokojení, případně se ho zcela vzdát. Svoje aktuální potřeby dokáže podřídít potřebám jiné osoby, vyžaduje-li si to situace (Vaillant, 1993; Vágnerová, 2007). Dospělost je také charakteristická relativním **zlepšením odhadu vlastních kompetencí a sil** (Vágnerová, 2007).

1.4. Období mladé dospělosti a možná souvislost s rizikovým chováním

Tyto i další psychické charakteristiky související s mladou dospělostí jsou zřejmě důsledkem **celkové maturace mozku**, selektivního prostříhu neuronálních sítí i postupného dokončení myelinizace axonů, které však **během počátku dvacátých let života ještě stále probíhá** (např. Rubia et al., 2000; Sowell et al., 2003; Johnson et al., 2009). Jedná se tedy o postupný proces, dynamické období v životě člověka, přičemž Thorová (2015) v souvislosti s tím uvádí, že **psychika mladých dospělých ještě stále není zcela zralá a stabilní**. Mladí jedinci mohou jednat impulzivně, mají větší sklony k rizikovému chování a experimentování, než tomu je v pozdějších etapách vývoje. Jak uvádí Hajný (2015), **vnější i vnitřní tlak na samostatnost a odpoutání se od rodinných vazeb může představovat velkou zátěž pro Já, zvláště pak pro takové, které není zcela stabilní**. Já by v procesu integrace nových hodnot a postojů, stmelení starých a nově nabytých představ o sobě sama i budování nové role mezi vrstevníky mělo představovat jakousi integrující složku. V případě, že je samo křehké, může jedinec hledat tuto integrující složku ve vnějším prostředí. Hajný (2015) se ve svém pojetí zaměřuje na látkové závislosti, půjdeme-li však o krok dále, spatřujeme podobnosti i v oblasti problémového užívání digitálních technologií. **Křehké Já může totiž hledat něco, díky čemu bude moci být tím, kým chce být, a dosahovat takového výkonu, jakého by si dosahovat přálo**. Následné uspokojení těchto potřeb pak vede k příjemným prožitkům, které jsou základním předpokladem pro opakování těchto vzorců chování. V případě přítomnosti řady dalších predisponujících faktorů pak může dojít k postupnému rozvoji problémového užívání až závislosti.

2. Sledované jevy

Jedním z cílů této práce je ověřit souvislost mezi rizikovým vztahem k hraní digitálních her a dílčími aspekty sebepojetí či agresivity. V následujících kapitolách se proto zaměříme na tyto sledované jevy, přičemž důraz bude kladen na jejich vzájemnou provázanost, stejně jako na souvislost s vývojovým obdobím mladé dospělosti.

2.1. Hraní digitálních her

Za jednu z prvních digitálních her je považována *The Tennis for Two* amerického fyzika Williama Higinbothama z roku 1958, ačkoliv rysy elektronické hry v širším slova smyslu vykazovala i například z filozofického hlediska proslulá *The Imitation Game* Alana Turinga (Williams, 2017). Od doby padesátých let zaznamenal herní průmysl dynamický vývoj, stejně jako výzkum zaměřený na tuto oblast. Na následujících řádcích se právě na základě tohoto výzkumu pokusíme ve stručnosti popsat problematiku hraní digitálních her, jejich potenciál i funkci v životě člověka, stejně jako možná rizika s nimi související. Vztahu mezi hraním digitálních her a vybranými psychologickými fenomény se pak budeme věnovat v navazujících kapitolách.

2.1.1 Terminologické vymezení

V češtině používaný pojem „digitální hra“ (*ang. digital game, něm. digitales Spiel*) označuje celou škálu druhů her, které mohou být hrány na rozmanitých zobrazovacích zařízeních, jako je herní konzole, počítač, notebook, tablet, mobilní telefon a jiné (Bendel, 2022). V německém jazyce pak můžeme v zájmu podrobnějšího dělení u některých druhů používat konkrétnější pojmy, jako jsou například *Handyspiel* (hra na mobilním telefonu), *Tablet-Spiel* (hra na tabletu) atp. Tyto výrazy však nejsou příliš etablované a ve slovníku spisovné němčiny je nenalezneme (Duden, 2023). Bendel (2022) uvádí, že takováto hra může zahrnovat abstraktní postupy a úkoly (např. posouvání či spojování prvků), stejně jako složitá řešení, která vyžadují komplexní myšlení, strategické plánování a kreativitu.

Výraz „digitální hra“ bývá velmi často používán jako synonymum k pojmům „počítačová hra“ (*ang. computer game, něm. Computerspiel*), „PC-hra“ (*ang. PC-game, něm. PC-Spiel*), „elektronická hra“ (*ang. Electronic game, něm. elektronisches Spiel*), „videohra“ (*ang. Videogame, něm. Videogame*) a dalším. Tyto pojmy se vzájemně mohou překrývat a existují mezi nimi oboustranné, mnohdy však ne zcela jednoznačné vztahy. Například

Wolf (2021) uvádí, že výraz elektronická nebo digitální hra je z hlediska jazykové hierarchie pojmem nadřazeným ostatním. Pro účely této práce vycházíme z definice dle Suché et al. (2018, s. 27), která zní:

„digitálními hrami jsou (...) všechny elektronické hry, které je možné hrát prostřednictvím různých zobrazovacích zařízení, mezi které patří počítač, mobilní telefon, tablet, herní konzole a další.“

Dodatek „a další“ je příhodný, neboť se zdá být zřejmé, že s dynamickým rozvojem herního průmyslu a technologií obecně dochází k neustálému rozšiřování možností herního využití – v současnosti například o VR (*ang. virtual reality*) či AR (*ang. augmented reality*) brýle a tak podobně.

2.1.2 Způsoby klasifikace digitálních her

Dynamicky se rozvíjející prostředí herního průmyslu generuje široké spektrum her, které se dají dělit podle celé řady kritérií. Je pravděpodobné, že žádný způsob klasifikace není všezahrnující a jednotlivé kategorie se mezi sebou mohou částečně překrývat. V zájmu ucelené prezentace problematiky hraní digitálních her na následujících řádcích popíšeme jednu z komplexních kategorizací podle autorů Breinera a Kolibiuse (2019b). Ti uvádějí celkem **18 kritérií**, podle nichž lze hry dělit. Jsou jimi:

- 1. Dělení podle centrálního hardwaru** (*angl. central hardware, něm. Zentralhardware*), tedy podle druhu zařízení, které zpracovává samotný proces hry. Nejedná se tedy o dělení dle zobrazovacího ani vstupního zařízení. Dle autorů zmiňované publikace tento způsob dělení není vždy zcela přesný ani jednoznačný, jedná se však o hojně používanou klasifikaci. Takto můžeme rozlišovat například mobilní, arkádové, počítačové nebo multiplatformní hry.
- 2. Dělení podle vstupního zařízení** (*ang. input device, něm. Eingabesystem*), tedy podle druhu zařízení, které přijímá informace zadané hráčem či hráčkou a předává je centrální řídicí jednotce. Takovým zařízením bývá nejčastěji klávesnice, počítačová myš, joystick, gamepad, volant, taneční podložka nebo různé druhy trackingových systémů.
- 3. Dělení podle výstupního zařízení** (*ang. output device, něm. Ausgabesystem*), tedy podle druhu zařízení, které zpracovává vstupní informace a zprostředkovává jejich výstup v podobě optické, akustické, haptické, vestibulární či jiné. Takovými

zařízeními mohou být opět například obrazovka mobilního telefonu, reproduktor, AR či VR brýle a jiné.

4. **Dělení podle operačního systému** (*ang. operating system, něm. Betriebssystem*), pro nějž byla hra vyvinuta. Takovými operačními systémy jsou nejčastěji Windows, MacOS, Linux, Android, SunOS, případně jejich jednotlivé verze. V této souvislosti se velmi často setkáváme s takzvanými multiplatformními hrami, které mohou být hrány na různých zařízeních s odlišnými operačními systémy, jako například Windows a MacOS.
5. **Dělení podle režimu připojení k internetu** přináší jednoduché rozdělení na offline a online hry.
6. **Dělení podle aplikačního rozhraní** (*ang. application programming interface, API, něm. Grafikschnittstelle*), které bylo využito pro programování hry. V současném softwarovém inženýrství jsou těmito aplikačními rozhraními nejčastěji OpenGL, Vulkan a Direct3D, dále pak pro programování her nepříliš významné Renderware48, Glide nebo Mantle. Od počátků vývoje grafických procesorů v šedesátých a sedmdesátých letech však vznikly stovky až tisíce druhů API (Peddie, 2023), z nichž pouze některé mají vyhovující předpoklady pro aplikaci v herním průmyslu.
7. **Dělení podle počtu hráčů** zahrnuje dělení podle toho, kolik osob v jednu chvíli danou hru hraje, přičemž tyto osoby mohou být jak spoluhráči, tak protihráči. Existují hry bez protihráče (*ang. single player games*), s jedním protihráčem (*ang. dual player games*) či skupinové hry (*ang. multiplayer games*), do nichž se zapojuje 3 až 1000 hráčů. Specifickou, avšak velmi populární formu představují *massively multiplayer games*², pro něž je typické, že do nich v jednu chvíli vstupují tisíce vzájemně interagujících hráčů. I *massively multiplayer games* mohou mít různé formy, případně mohou být kombinovány s jinými druhy her. Tak vznikají například velmi populární *massively multiplayer online role-playing games* (MMORPGs). Zcela alternativní formu pak představují hry bez hráče (*ang. non-player games*), u nichž jsou rozhodnutí hráče, resp. vstupní informace, automaticky generovány softwarem.

² Uvádíme zde pouze anglický výraz, jelikož český překlad se v tomto případě prakticky nepoužívá.

- 8. Dělení podle funkce** by mělo sloužit k lepší orientaci v herním prostředí, a to i odborníkům z jiných oblastí. Velmi často se v tomto kontextu hovoří o takzvaných serious games a non-serious games. Autoři citované publikace navrhují tyto pojmy překládat jako hry primárně určené pro zábavu (něm. *Unterhaltungsspiele*) a hry s nějakým jiným záměrem (něm. *Intentionsspiele*). Takovýmto záměrem může být například trénink kognitivních dovedností, učení se novým dovednostem, simulace reálných situací důležitých kupříkladu pro výkon povolání, doplněk při léčbě či terapii a tak podobně.
- 9. Podle platebního modelu** zjednodušeně dělíme hry na nezaplatněné (ang. *freeware games*) a zaplatněné (ang. *payware games*), resp. ty, které zahrnují nějaký druh povinných či nepovinných poplatků. Podle Breinera a Kolibiuse (2019b) hry zaplatněné rozlišujeme následovně:
- i. Premium** hry jsou jednorázově zaplatněné. Po uhrazení pořizovacího poplatku bývá zpravidla hráči zpřístupněn celý rozsah dané hry.
 - ii. Shareware** hry jsou takové, jejichž instalace probíhá bez poplatku, nicméně volná hra je možná pouze po omezenou dobu. Po uplynutí časové lhůty je hráč nucen zaplatit poplatek pro odblokování obsahu.
 - iii. Freemium** hry jsou rovněž zdarma ke stažení, v jejich průběhu se však objevují možnosti finančních transakcí. Ty sice nejsou povinné, umožňují však hráči dosáhnout lepšího herního výkonu. Kromě nich zahrnuje většina freemium her také reklamy, které významně zlepšují jejich ekonomickou bilanci (Evans, 2016).
 - iv. Donationware** hry jsou zpřístupněny zdarma, hráč však má možnost přispět na jejich provoz. Takové hry bývají zpravidla programovány nadšenci, jejichž primárním cílem nemusí být profit, jako je tomu v případě větších korporátů.
- 10. Dělení podle cílové věkové skupiny** zahrnuje několik druhů klasifikačních systémů, používaných v různých oblastech světa. V evropském prostředí se nejčastěji setkáme s klasifikací PEGI (*Pan-European Game Information*), která byla vyvinuta sdružením Video Games Europe v roce 2003 (PEGI – The European content rating system, 2023). Jedná se o mezinárodní ratingový systém regulující dostupnost her podle věkových kategorií, a to na základě vybraných posuzovaných kritérií. Mezi tato kritéria patří míra expozice násilí, zobrazení diskriminace, přítomnost nevhodného jazyka, sexuálních či hororových prvků, užívání

návykových látek či možnost plateb v rámci hry. Věkových kategorií je celkem pět a označují dolní věkovou hranici, pro níž je hra určena; 3+, 7+, 12+, 16+, 18+. V zájmu větší přehlednosti jsou od sebe jednotlivé kategorie odlišeny různými barvami (About PEGI, 2017). Ratingový systém PEGI však v současné době nemá oporu v české legislativě, distributor ani prodejce proto nejsou povinni tyto kategorie závazně dodržovat (Chomynová et al, 2023).

Jelikož se v rámci této práce věnujeme prostředí Spolkové republiky Německo, zaměříme se nyní na ratingový systém USK (*Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle*). Stejně jako PEGI udávají značky systému USK minimální věkovou hranici, od níž je možné hru zakoupit, oproti němu je však dle německých zákonů obligatorní součástí distribuce her. Podle §14 zákona o ochraně mladistvých (*něm. Jugendschutzgesetz §14*) je výrobce povinen označit obal hry příslušnou značkou a prodejce následně musí tuto věkovou hranici respektovat. O přidělení konkrétní věkové hranice rozhodují odpovědní příslušníci vlády dané spolkové země (*něm. Oberste Landesbehörde*) v součinnosti se spolky či organizacemi zaměřenými na samoregulaci zábavního průmyslu (*něm. Organisation der freiwilligen Selbstkontrolle*) s působností v dané spolkové zemi (Jugendschutzgesetz, § 14, Abs. 2). Dalším regulačním orgánem je pak Spolková centrála pro ochranu dětí a mladistvých v prostředí médií (*něm. Bundeszentrale für Kinder – und Jugendmedienschutz, BzKJ*), která mimo jiné disponuje pravomocí zcela zakázat prodej a distribuci digitální hry s nevhodným obsahem (Bundeszentrale für Kinder– und Jugendmedienschutz, 2023). Cílem takto postaveného hodnocení je zajistit co největší možnou nezávislost přidělovaných věkových kategorií na herním průmyslu, a to ve prospěch kompetencí vlády a pověřených odborníků. Relativní úspěšnost této snahy potvrzuje i studie Saurweina a Latzera (2010), která si kladla za cíl srovnat jednotlivé způsoby regulace audiovizuálního obsahu v průmyslu. Ačkoliv se ratingové systémy USK a PEGI v některých aspektech značně podobají, Breiner a Kolibius (2019b) uvádějí, že systém USK je ve většině případů o něco restriktivnější než PEGI. Německo pak celkově disponuje jednou z nejstrukturovanějších soustav regulace mediálního obsahu na světě (Breiner & Kolibius, 2019b). Stejně jako PEGI či ESRB (*Entertainment Software Rating Board*), který je používán v USA, představuje klasifikace USK snahu o regulaci her na základě různých forem nevhodného

obsahu, jak zmiňujeme výše. Prakticky však nebere v potaz adiktivní rysy jednotlivých her a nezaměřuje se tedy na riziko rozvoje poruchy hraní.

Vzhledem k tomu, že se v rámci této práce nezaměřujeme na skupinu dětí a dospívajících, uvádíme pouze stručný přehled označení, která klasifikace USK využívá:

Tabulka 2: Věková omezení podle ratingového systému USK

označení	barva	věkové omezení
USK 0	bílá	Hra není omezena věkem.
USK 6	žlutá	Hra je dostupná dětem od 6 let.
USK 12	zelená	Hra je dostupná dětem od 12 let.
USK 18	červená	Hra není určena pro děti mladší 18 let.

Zdroj: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, n.d.

Obdobu USK pro hry na arkádových automatech pak představuje ratingový systém ASK (*Automaten-Selbst-Kontrolle*), který hry dělí do kategorií ASK 0, ASK 6, ASK 12, ASK 18 (*Automaten-Selbst-Kontrolle*, n.d.).

11. Dělení podle dimenze obrazu označuje rozdělení her na 1D, 1 a 1/2D, 2D, 2 a 1/2D a 3D hry.

12. Dělení podle perspektivy zahrnuje klasifikaci na základě pohledu hráče. Takto rozlišujeme:

- i. Hry z egoperspektivy, resp. z pohledu první osoby (*ang. first person point of view, něm. Egoperspektivspiele*),
- ii. Hry z frontální perspektivy, resp. z pohledu druhé osoby (*ang. second person games, něm. Frontalperspektivspiele*),
- iii. Hry z pohledu třetí osoby ze strany (*ang. third person games – side view, něm. Seitenperspektivspiele*),
- iv. Hry z pohledu třetí osoby zezadu (*ang. third person games – back view, něm. Rückenperspektivspiele*),
- v. Hry z pohledu třetí osoby z ptáčích perspektivy (*ang. third person games – bird's eye view, něm. Vogelperspektivspiele*).

- 13. Dělení podle změny perspektivy obrazu** označuje z psychologického hlediska méně významnou klasifikaci na základě toho, jakým způsobem je naprogramován pohyb obrazu. Tento způsob dělení přímo souvisí s dělením podle dimenze obrazu.
- 14. Podle potřebných dovedností** dělíme dle Breinera a Kolibiuse (2019b) hry na postřehové (*ang. reaction games, něm. Reaktionsspiele*), strategické (*ang. strategy games, něm. Strategiespiele*), rolové hry (*ang. role-playing games či RPGs, něm. Rollenspiele*) a dále hry, které vyžadují trpělivost (*ang. Geduld games, něm. Geduldspiele*). Tyto kategorie můžeme následně dělit do žánrů, na něž je zaměřena jiná část textu.
- 15. Podle aktuálnosti** rozlišujeme dle autorů triádu retro hry (*ang. retro games, něm. Retrospiele*), moderní či recentní hry (*ang. modern video games, něm. rezente Spiele*) a budoucí hry (*ang. future video games, něm. zukünftige Spiele*).
- 16. Dělení podle dojmu** ze hry představuje poměrně nejednoznačnou a složitou klasifikaci podle audiovizuálního stylu. Grafické ladění bývá hře dodáno po fázi samotného programování pomocí tzv. postprocessing shaderu. Breiner & Kolibus (2019b) takto rozlišují například hry ve stylu manga, pop-art nebo černobílé hry. Takovýchto stylů však mohou být desítky a snaha o jejich kompletní výčet se vzhledem k cílům práce nejeví jako efektivní.
- 17. Dělení podle barevného ladění** hry je úzce propojené s herními žánry, stejně jako s výše zmíněným dojmem ze hry. Celková nálada hry vzniká jako kombinace barevného ladění, zvukových efektů použitých ve hře a formy hry. Volba barev má přitom v herním inženýrství z psychologického hlediska nezanedbatelnou roli. Například červená barva je typicky asociovaná s akčními hrami, černá s hororovými žánry, zelená bývá spojena s oddechovkami a modrá zase s melancholicky podbarvenými druhy her. Tyto asociace jsou v euroamerickém prostoru v podstatě internacionální, celosvětově však můžeme nacházet drobné odchylky v souvislosti s celkovými společensko-kulturními zvyklostmi.
- 18. Dělení podle herních žánrů** je zásadní, hovoříme-li o problematice hraní digitálních her z hlediska psychologie či adiktologie. Jak uvedl přední anglický odborník Griffiths (1995) v dnes již proslulém článku „*Technological addictions*“, jednom z vůbec prvních zaměřených na téma digitálních závislostí, ucelená taxonomie je zcela nezbytná pro hlubší porozumění problematice, neboť některé druhy her mají velmi pozitivní efekt pro hráče, naopak jiné mohou disponovat vyšším závislostním potenciálem a být pro uživatele rizikovější. Tuto hypotézu, jež

stála na počátku snahy porozumět problematice digitálních závislostí, potvrzuje i řada novějších studií zaměřujících se na různé rizikové faktory jednotlivých herních žánrů (např. Kuss & Griffiths, 2012; Kim et al., 2022a; Ohno, 2022).

Obecně platný úzus na ucelené klasifikaci her však neexistuje, pokusy o její vytvoření bývají zmařeny mimo jiné skutečností, že dynamicky se rozvíjející herní průmysl bez ustání produkuje nové produkty. Jejich cílem zpravidla bývá se odlišit od ostatních her, což stojí v kontrastu se snahou o vytvoření dlouhodobě platné kategorizace. Z toho důvodu je vždy nezbytné nahlížet na jakýkoliv způsob klasifikace jako na zjednodušující model, sloužící odborníkům i laikům k lepší orientaci.

Breiner a Kolibius (2019b), z jejichž publikace v této kapitole vycházíme, rozlišují **celkem 10 žánrů**, které se dále dají dělit na subžánry. Jelikož rozlišení her na základě jejich žánru není nezbytné pro naplnění cílů této práce, uvádíme jen stručný výčet podle citovaných autorů: (1) adventury, (2) sportovní hry, (3) hry na myšlení a dovednosti, (4) hudební hry, (5) hraní rolí, (6) strategické hry, (7) simulace, (8) střílečky, (9) platformové hry, (10) hry s otevřeným světem.

Uvědomujeme si, že se jedná pouze o jeden z možných přístupů k dělení, který rozhodně není vyčerpávající.

2.1.3 Motivace k hraní

Hra jako aktivita v nejširším smyslu slova je neodmyslitelnou součástí života člověka. Má význam v jeho ontogenetickém vývoji, učení, budování i udržování sociálních vazeb. Prostředí digitálních her rovněž nabízí širokou škálu možností nejen zábavy či odpočinku, ale také edukace, mezilidské interakce či nácviku rozmanitých dovedností (Breiner & Kolibius, 2019b).

Motivace k hraní digitálních her se samozřejmě liší napříč herními žánry, vzorci hraní i hráči jako jedinečnými osobnostmi. Několik výzkumníků se však pokusilo o empirické zkoumání dílčích aspektů motivace, resp. **potřeb, které díky hraní digitálních her mohou být saturovány**. Například Yee (2006) na základě dat získaných od 3000 hráčů digitálních her popsal 10 hlavních motivačních komponent, které mohou hrát roli v afiliaci jedince k hraní. Tyto komponenty následně rozdělil do tří kategorií, jež jsou znázorněny v přiložené tabulce.

Tabulka 3: Motivace k hraní³

Sociální komponenta (<i>social component</i>)	Úspěch (<i>achievement component</i>)	Ponoření do hry (<i>immersion component</i>)
Socializace	Pokrok	Objevování
Vztah	Porozumění mechanismům	Únik před realitou
Týmová spolupráce	Kompetice	Utváření role
		Hraní role

Zdroj: Yee (2006)

Tutéž otázku si kladli také Demetrovics et al. (2011), kteří na rozsáhlejší (n = 3818) souboru hráčů odlišných herních žánrů popsali **7 hlavních motivů k hraní**: únik, soutěž, sociální motiv, rozvoj fantazie, odpočinek, zvládací strategie a rozvoj dovedností.

Metaanalýza autorek Wangové a Chengové (2022), do níž bylo zahrnuto 86 článků s celkovým počtem 52 254 participantů, si kladla za cíl popsat ty aspekty motivace k hraní, které nejsilněji korelují se závažností problémového vztahu k digitálním hrám. Vůbec nejsilnějším korelátem byl **motiv úniku** ($r = 0,40$), následovaný **potřebou úspěchu** ($r = 0,32$) a komponentou **ponoření do hry**, kde už byl vztah o něco slabší ($r = 0,22$). Studie autorů Šporčić et al. (2018) provedená na mladých dospělých přišla s podobnými výsledky. Rovněž v ní se symptomy poruchy hraní nejsilněji koreluje motiv úniku ($r = 0,45$), následovaný potřebou fantazijního světa ($r = 0,31$).

³ Při kritickém zhodnocení modelu je třeba upozornit na skutečnost, že Yee (2006) při jeho sestavení vycházel výhradně z dat získaných od hráčů MMORPGs (*massively multiplayer online role-playing games*), přesto tyto výsledky vztahuje na hráče online her obecně. Můžeme si proto klást otázku, zda – či nakolik – je tento model generalizovatelný na hráče jiných druhů her.

2.1.4 Problémové hraní digitálních her a jeho ukotvení v klasifikačních systémech

Jednou z prvních publikací, které se věnovaly tématu adiktivních rysů tehdejších videoher, byl článek amerických autorů Sopera a Millera (1983) „*Junk-Time Junkies: An Emerging Addiction Among Students*“. Autoři v něm popisují spíše nahodilá klinická pozorování, která dle nich lze označit jako „závislost na videohrách“. Mezi jimi popsány znaky patří:

1. Přítomnost **nutkavého chování** (*ang. compulsive behavioral involvement*),
2. **Ztráta zájmu** o jiné aktivity (*ang. lack of interest in other activities*),
3. **Kontakty** především s dalšími osobami se závislostí (*ang. association mainly with other addicts*),
4. **Zhoršující se studijní (pracovní) výkon** z důvodu snížené školní (pracovní) aktivity (*ang. failing grades due to diminished school activity*),
5. **Finanční náklady** spojené s hraním.

Výše zmíněné body zahrnují **jeden z prvních pokusů o definici diagnostických kritérií patologického hraní digitálních her**. Jakkoliv se z dnešního pohledu jedná spíše o historický exkurz nedostatečně podložený spolehlivými daty, do značné míry se překrývá s naším současným chápáním této problematiky. V průběhu osmdesátých let následně narůstal zájem odborníků nejen o téma digitálních závislostí, ale i o nelátkové závislosti obecně (Vacek & Vondráčková, 2015). Jeden z doposud platných modelů behaviorální závislosti definoval Griffiths (2005). V původních publikacích (Griffiths, 1996; 2000b) vycházel z Browna (1993), který se věnoval závislosti na gamblingu, a přeformuloval jeho tvrzení. Popisuje tak šest základních znaků, jež jsou pro **behaviorální závislost** typické. Jsou jimi:

1. **Význačnost** (*ang. salience*) dané činnosti, která vede k její dominanci v myšlení, motivaci, chování i pocitech, a to často na úkor jiných aktivit;
2. **Euforie** (*ang. euphoria*) či změna nálady, která se dostavuje při realizaci dané činnosti a která má především funkci copingové strategie (např. úniku od nepříjemných pocitů);
3. **Změna tolerance** (*ang. tolerance*), projevující se nutností navyšovat dobu strávenou danou aktivitou pro dosažení kýženého účinku;

4. **Symptomy z odejmutí** (*ang. withdrawal symptoms*), resp. abstinenční příznaky, které mohou mít podobu narůstajícího neklidu či jiných nepříjemných psychických stavů, doprovázených silným nutkáním realizovat danou aktivitu;
5. **Konflikt** (*ang. conflict*), jenž může být jak interpersonální, tak intrapersonální povahy. Intrapersonální konflikt bývá doprovodem silné potřeby dosáhnout krátkodobého uspokojení, které však vede k negativním následkům z dlouhodobého hlediska. Konflikt interpersonální může být důsledkem výlučnosti dané aktivity na úkor času tráveného s blízkými osobami, změny chování či prožívání a tak podobně.
6. **Relaps** (*ang. relapse*), který bývá definován jako návrat k původním vzorcům chování poté, co se jedinec snažil dosáhnout změny.

Některá diagnostická kritéria, jako například symptomy z odejmutí, relaps nebo význačnost, jsou tedy shodná se závislostí na psychoaktivních látkách, přičemž například Frouzová (2008) upozorňuje na jejich podobné rysy z hlediska etiologie, patogeneze, symptomatiky i postupu léčby.

Samostatná diagnostická jednotka pro závislost na digitálních hrách celosvětově neexistovala až do roku 2013, kdy byla publikována 5. verze Diagnostického a statistického manuálu duševních poruch (**DSM-V**). V její 3. části věnované nově se objevujícím opatřením a modelům (*ang. Section III. Emerging methods and models*) nacházíme mimo jiné kapitolu shrnující diagnózy vyžadující další výzkum, která zahrnuje i **poruchu hraní internetových her** (*ang. Internet Gaming Disorder, zkráceně IGD*). DSM-V (American Psychiatric Association, 2013) poruchu hraní internetových her definuje následovně:

„Trvalé a opakované používání internetu ke hraní her, často společně s dalšími hráči, jež vede ke klinicky významnému funkčnímu narušení nebo nepohodě, vyznačuje se přítomností pěti nebo více následujících kritérií v průběhu posledních 12 měsíců.“ Těmito kritérii jsou:

1. **Zaujetí** hraním her po internetu (jedinec myslí na předchozí hraní, nebo plánuje hraní další, hraní her po internetu se stává převládající každodenní činností).
2. **Symptomy odvykacího stavu** při odnětí internetových her. Tyto příznaky jsou typicky charakterizovány jako podrážděnost, úzkost nebo smutek, ale nejsou přítomny fyzické příznaky obvyklé pro farmakogenní odvykací stavy.

3. **Tolerance** vyznačující se potřebou trávit zvyšující se množství času hraním her po internetu.
4. **Neúspěšné pokusy kontrolovat** svoji účast v internetových hrách.
5. Internetové hraní her vedlo ke **ztrátě zájmu o jiné koníčky** a formy zábavy.
6. **Pokračování** v excesivním hraní her po internetu navzdory patrným psychickým obtížím spojených s hraním.
7. **Klamání** rodičů, terapeutů a jiných osob v souvislosti s rozsahem hraní internetových her.
8. Hraní her po internetu je prostředkem k **úniku nebo k úlevě od špatné nálady** (např. od pocitů bezmoci, viny nebo úzkosti).
9. Následkem hraní internetových her došlo k **ohrožení nebo ztrátě významného vztahu, zaměstnání, studia nebo možnosti kariérního postupu.**

Americká psychiatrická asociace (2013) následně doporučuje rozlišovat tři stupně poruchy hraní internetových her, a to na základě míry, do jaké ovlivňují život jedince, jeho vztahy, vzdělání, pracovní výkon či jiné aktivity. Autoři rovněž upozorňují na skutečnost, že s podobnou symptomatikou se můžeme setkat také u her, které nevyžadují připojení k internetu (*ang. non-internet computerized games*). Na tuto oblast se však dle nich v době publikace DSM-V zaměřovalo méně výzkumu, a proto do páté revize nemohla být samostatně zařazena.

V rámci v České republice donedávna platné desáté revizi Mezinárodní klasifikace nemocí a přidružených zdravotních problémů MKN-10 neexistovala samostatná diagnostická jednotka pro jakoukoliv formu problémového hraní digitálních her. Osoby, které vykazují odpovídající symptomy, mohou být hypoteticky zařazovány pouze pod diagnózu s kódovým označením 63.8, tedy **jiné nutkavé a impulzivní poruchy** (ÚZIS ČR, 2018).

Změnu do této oblasti přinesla v roce 2019 jedenáctá revize Mezinárodní klasifikace nemocí, v jejímž rámci se setkáme s následujícími pojmy:

- 6C51 **patologické hraní digitálních her,**

které se dále dělí na:

- 6C51.0 patologické hraní digitálních her, **převážně online** (Gaming Disorder, predominantly online)

- 6C51.1 patologické hraní digitálních her, **převážně offline** (Gaming Disorder, predominantly offline).

Tyto diagnózy jsou zařazené do subkategorie **poruch způsobených užíváním návykových látek nebo návykovým chováním** a MKN-11 je charakterizuje jako „přetrvávající nebo opakující se herní chování (...), které může být online (tj. přes internet) nebo offline a projevuje se:

1. **zhoršenou kontrolou** nad hraním (např. začátkem, frekvencí, intenzitou, trváním, ukončením, kontextem);
2. rostoucí **prioritou**, která je hrám přikládána do té míry, že hraní má přednost před ostatními životními zájmy a každodenními činnostmi,
3. **pokračováním** nebo stupňováním hraní navzdory výskytu **negativních důsledků**“ (ÚZIS ČR, 2024).

Problémové chování ve vztahu k hrám může mít dle MKN-11 epizodický i kontinuální průběh. Dalším typickým rysem pak podle této klasifikace může být zhoršení osobních, rodinných a sociálních vztahů v důsledku hraní. Pro stanovení diagnózy by výše zmíněné symptomy měly být přítomny po dobu minimálně 12 měsíců, v závažných případech a při naplnění všech diagnostických kritérií však i po dobu kratší.

Diagnózu patologické hraní digitálních her je nutné odlišovat od diagnózy QE22, tedy **rizikové hraní počítačových her**. Ta, na rozdíl od námi popsané poruchy, nespadá do kategorie duševních, behaviorálních nebo neurovývojových poruch, nýbrž do kategorie označené jako **faktory ovlivňující zdravotní stav a kontakt se zdravotnickými službami**. Poruchy zařazené do této kategorie nebývají udělovány jako primární diagnózy, může se však jednat o pozorovatelné symptomy, které narušují či ovlivňují psychický či fyzický stav člověka, případně jeho celkovou kvalitu života.

Je nutné upozornit na skutečnost, že v době odevzdání této práce je nově k dispozici první vydání české verze MKN-11 (ÚZIS ČR, 2024). To sice bylo podrobena validizaci zástupci jednotlivých odborných společností, přesto je nadále otevřené připomínkám ze strany odborné veřejnosti. Nelze proto vyloučit, že ještě dojde k jeho úpravám.

2.1.5 Kritický pohled na teoretický konstrukt digitální závislosti

Jakkoliv se pozornost odborné veřejnosti v uplynulých letech upínala ke snaze popsat a zachytit problematiku patologického hraní digitálních her či používání technologií obecně, nedá se říci, že by na tomto tématu v minulosti panoval jednoznačný konsenzus. Například Griffiths (2000a) upozorňuje na možné **riziko nadužívání pojmů**, jako jsou „závislost na internetu“ nebo „závislost na digitálních hráčích“. Je podle něj nezbytné odlišit, kdy jsou pozorované symptomy **součástí jiné poruchy**, a mohou tedy představovat snahu uniknout problémům, které se s ní pojí, či saturovat potřeby, jež v jejím důsledku mohou zůstat nenaplněny. Přesná diferenciální diagnostika a zamezení nadužívání pojmu, který navíc v době Griffithsovy publikace ještě zdaleka neměl oporu v oficiálních klasifikačních systémech, je podle autora nezbytné pro hlubší porozumění situaci člověka i potenciální plánování efektivní intervence.

Dále také australský sociolog Cover (2004) vyslovuje názor, že morální panika, jež se na přelomu tisíciletí roznítla kolem diskuze o digitálních závislostech, zveličuje problém, který dle něj sám o sobě nenabývá přílišné závažnosti. Prostředí virtuálního světa je podle autora **příliš často reprezentováno v negativních konotacích**, a naopak málo pozornosti se zaměřuje na problémy, které stojí za tím. Máme-li hovořit o vzrůstající prevalenci kompulzivního používání technologií, je dle něj nezbytné klást si otázku, odkud pochází vzrůstající potřeba kompulzivního chování obecně, ne pouze ve vztahu k hraní nebo internetu. Autor tím implicitně vyjadřuje názor, že technologie jsou prostředek, nikoliv cíl problémového chování. Pojem „závislost“, který dle něj v širší veřejnosti evokuje spíše souvislost s nelegálními psychoaktivními látkami než s přístrojem ke každodennímu používání, je pak podle něj zavádějící a může být důsledkem **normativního diskurzu** či reduktivního pojetí komplexní problematiky.

V minulých letech se široký a mezinárodní kolektiv odborníků vyjádřil kriticky k publikaci autora Petry et al. (2014), který tvrdil, že již existuje obecně uznávaný konsenzus na definici poruchy hraní internetových her. Vůči tomu se Griffiths et al. (2015) poměrně ostře vyhradili a předložili argumenty, proč je třeba nadále vést odbornou debatu na mezinárodní úrovni, jejímž cílem je jasné a dlouhodobě udržitelné vymezení problematiky. Vyústěním této diskuze bylo mimo jiné zařazení samostatné a poměrně zřetelně vydefinované diagnostické jednotky **gaming disorder** do 11. revize Mezinárodní klasifikace nemocí (ÚZIS ČR, 2024), o níž se podrobněji zmiňujeme výše.

2.1.6 Prevalence problémového hraní digitálních her v populaci mladých dospělých

Z výše zmíněného se zdá být zřejmé, že patologické hraní digitálních her po dlouhá léta nemělo pevné a jasně definované zakotvení v klasifikačních systémech nemocí. Tato skutečnost mimo jiné **znesnadňovala pokusy o zjištění prevalence daného jevu**, a zejména pak o validní mezinárodní srovnání. Nejen definice patologického hraní, ale rovněž aplikovaná metodika jednotlivých studií se přirozeně značně liší, následkem čehož se odhady prevalence pohybují ve značném rozptylu.

Darvesh et al. (2020) provedli scoping review, do něž bylo zařazeno celkem 160 vědeckých publikací zaměřených na prevalenci poruchy hraní internetových her dle DSM-V v odlišných geografických i věkových skupinách. Do odhadu rozšíření IGD v obecné (tj. nikoliv klinické) populaci dospělých ve věku 18 a více let bylo zařazeno 27 studií, které uváděly **rozpětí prevalence mezi 0,2 a 55,8 %**. Toto rozpětí autoři vysvětlují zejména rozdílnou metodikou jednotlivých výzkumných šetření. Nezanedbatelnou roli zde však jistě hraje i skutečnost, že i v rámci studií zaměřených na dospělou populaci se můžeme setkat s podstatnými odchylkami v povaze výběrového souboru. Dá se tedy očekávat značný rozdíl mezi výsledky studie zaměřené například na dospělé osoby ve věku 18 až 30 let a té, jež nebude mít definovanou horní věkovou hranici dotazovaných. Review těchto kanadských autorů jen poukazuje na **nutnost opatrné interpretace výsledků** jednotlivých výzkumů, a zejména pak jejich vzájemného porovnávání.

Metaanalýzu, do níž bylo zařazeno 61 výzkumných studií publikovaných do roku 2020 a čítajících celkem 227 665 participantů z 29 zemí, provedli Kim et al. (2022b). Zahrnuté publikace se zaměřovaly jak na dospívající, tak na dospělé, přičemž průměrný věk respondentů byl 19,9 let. Zjištěná prevalence se pohybovala mezi **0,3 až 17,7 %**, průměrná hodnota dosahovala **3,3 %** (95% CI [2,6; 4,0 %]). Ve skupině mladých dospělých, která byla pro účely této metaanalýzy definovaná rozpětím mezi 18 a 40 lety věku, pak nabývala hodnoty **3,4 %** (95% CI [1,9; 5,9 %]).

Systematické review zaměřené na prevalenci problémového hraní digitálních her a možné rizikové faktory s ním související provedli také Gao et al. (2022). Bylo do něj zahrnuto 155 publikací ze 33 zemí, s celkovým počtem 407 620 participantů. Ve skupině mladých dospělých, již si autoři definovali jako osoby ve věku 18 až 28 let, byla **průměrná**

prevalence 10,4 % (95% CI [8,8; 11,9 %]; $I^2 = 96,7$), což bylo dokonce více než v případě adolescentů ($M = 8,8$ %; 95% CI [7,5; 10,0 %]; $I^2 = 86,0$). Porucha hraní internetových her se **častěji vyskytovala mezi mužskou populací než mezi ženami** (15,4 %; 95% CI [12,0; 18,9 %], resp. 6,4 %; 95% CI [4,7; 8,0 %]). Zajímavé jsou pak také průměrné hodnoty prevalence naměřené pomocí rozdílných metod. Zatímco například v případě dotazníku *Pathological Video Game Use Questionnaire* (PVGUQ; Gentile, 2009) dosahovala průměrná naměřená prevalence hodnoty 5,8 % (95% CI [4,7; 6,9 %]; $I^2 = 20,5$), při pouhém použití metody *Short Version of the Game Addiction Scale* (GAS-7; Lemmens et al., 2009) to pak bylo 13,7 % (95% CI [4,5; 23,0 %]; $I^2 = 97,8$). Pozoruhodné jsou pak zásadně odlišné míry heterogenity mezi skupinami zapojených studií z hlediska použitých metod, což nás znovu upozorňuje na nutnost opatrné interpretace jakýchkoliv výsledků.

Výzkum z českého prostředí dokládá, že asi čtvrtina populace starší 15 let někdy hraje digitální hry (31,0 % mužů, 16 % žen). Průměrná doba strávená hraním dosahuje 80 minut v pracovní den, ve volném dni je to pak 113 minut. Čtyři a více hodin denně stráví hraním 1,6 % respondentů v pracovní, resp. 4,8 % ve volné dny (Chomynová et al., 2023).

Další dotazníkové šetření realizované Národním monitorovacím střediskem pro drogy a závislosti, do něžž bylo pomocí kvótního výběru⁴ zařazeno 1784 respondentů starších 15 let, proběhlo roku 2022. Na základě získaných dat se zdá být patrné, že nadměrným hraním je více ohrožena nejmladší skupina respondentů (15 až 24 let). Více než 4 hodiny stráví v běžný pracovní den stráví 5,2 %, ve dnech volna je to pak rovných 12 % z nich. V rámci uvedeného výzkumného šetření byla rovněž odhadována prevalence excesivního používání internetu, a to pomocí screeningové škály *Excessive Internet Use* (EIU; Škařupová et al., 2015). **Do kategorie středního až vysokého rizika rozvoje digitální závislosti spadá celkem 4,8 % žen a 3,7 % mužů** starších 15 let, což při extrapolaci výsledků na celkovou populaci České republiky odpovídá zhruba 380 000 osobám. I v tomto případě platí, že nejvyšší podíl osob v riziku shledáváme ve věkové kohortě 15 až 24 let, kde dosahuje dokonce 18,4 %. Jedná se však o údaje o nadměrném používání internetu obecně, nikoliv pouze na problémové hraní digitálních her (Národní monitorovací středisko pro drogy a závislosti & INRES-SONES, 2023; Chomynová et al., 2023).

⁴ Pro kvótní výběr byla stanovena následující kritéria: pohlaví, věk a region ČR.

2.1.7 Vzorce hraní digitálních her v populaci mladých dospělých v Německu

Snažíme-li se na základě již provedených studií popsat vzorce hraní v populaci dospělých, opakovaně narážíme na problém relativního nedostatku zdrojů. Konkrétně ve Spolkové republice Německo vznikla celá řada hodnotných výzkumů s reprezentativním souborem respondentů, které však byly zaměřeny pouze na děti či dospívající (např. Rehbein et al., 2015; Müller et al., 2015; Wartberg et al., 2020). Naopak relativně málo pozornosti je věnováno výzkumu dospělé či stárnoucí populace.

Spolková centrála zdravotnické osvěty (něm. *Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, BZgA*) vydává v pravidelných intervalech výzkumné zprávy s titulem *Die Drogenaffinität Jugendlicher in der Bundesrepublik Deutschland* (volně přeloženo jako „Vztah mladistvých ve Spolkové republice Německo k drogám“), v jejichž rámci se setkáme i se sekci věnované hraní digitálních her a internetu (něm. *Teilband Computerspiele und Internet*). Poslední vlny sběru dat, jež proběhla roku 2019, se zúčastnilo 7000 osob ve věku 12 až 25 let, z toho 4265 spadalo do věkového rozmezí 18 až 25 let. Dle výsledků této studie nikdy nehraje žádný druh digitálních her 23,5 % mladých dospělých, dalších téměř 11 % hraje méně než 1krát za měsíc. Oproti tomu **22,3 % respondentů uvedlo každodenní hraní**, 2krát až 3krát do týdne pak hraje dalších 22,6 % z nich. Relativně nejvyšší je prevalence každodenního hraní ve skupině 24–25letých osob, kde dosahuje 23,8 %. Z hlediska pohlaví je hraje každý den výrazně více mužů (30,1 %) než žen (13,6 %). Průměrný čas strávený na internetu a hraní digitálních her dosahuje ve skupině mladých dospělých 23,6 hodin týdně (Orth & Merkel, 2020).

Další část studie si kladla za cíl odhadnout míru problémového používání internetu a hraní digitálních her. K tomu bylo využito metody *Compulsive Internet Use Scale* (CIUS; Meerkerk et al., 2009), která je primárně zaměřena na měření závažnosti kompulzivního používání internetu, nicméně autoři výsledky této části šetření generalizují na poruchy ve vztahu k internetu i hraní obecně (Orth & Merkel, 2020; s. 21). Většina cílové skupiny, tj. 72,7 %, z tohoto hlediska spadá do pásma nízkého nebo žádného rizika. Téměř 22 % naopak vykazuje znaky problémového používání těchto médií, **5,5 % je pak v kategorii poruchy** související s internetem či hraním digitálních her. V tomto případě jsou naopak více ohroženy ženy, mezi nimiž prevalence dosahuje 5,9 %, u mužů je to pak 5,0 %. Míra výskytu poruchy spojené s internetem či hraním je nejvyšší v kategorii 18–19letých, kde je na základě výzkumu odhadována na 7,5 %. Znaky problematického používání pak vykazuje dokonce 28,0 % jedinců z této věkové skupiny (Orth & Merkel, 2020).

Dále provedli Festl et al. (2013) dotazníkové šetření na reprezentativním souboru čítajícím celkem 1809 mladých dospělých ve věku 19 až 39 let. Použitou metodou byla již zmiňovaná *Short Version of the Game Addiction Scale* (GAS-7; Lemmens et al. 2009). Ve sledované skupině splňovalo **kritéria závislosti 0,2 %** participantů (95% CI [0,1; 0,4 %]). O něco více, tj. 3,3 % respondentů (95% CI [2,5; 4,2 %]) pak vykazovalo znaky problémového vztahu k digitálním hrám dle GAS-7. U osob, které se označily jako hráči či příležitostní hráči, dosahovala průměrná doba hraní kolem 1 hodiny denně v případě mužů, 40 minut pak v případě žen.

Obě prezentované studie deklarují reprezentativní povahu souboru respondentů. Zásadně odlišné výsledky prezentovaných studií lze proto pravděpodobně vysvětlit zejména odlišnou metodikou, časovým odstupem mezi provedenými sběry dat i rozdílným vymezením základního souboru z hlediska věku.

2.2. Agresivita a agrese

Podle Americké psychologické asociace je agresivita (*ang. aggressiveness*) **tendence k sociální dominanci, výhružnému chování a hostilitě**. Může se projevovat sporadicky, nebo být charakteristickým rysem jedince (American Psychological Association, 2018b). Bývá chápána jako **osobnostní rys**, „*vlastnost, postoj nebo pohotovost k agresii*“ (Martínek, 2015, s. 10). Podle téhož autora disponuje každý člověk určitou mírou agresivity, přičemž více nadaným jedincům se obtížněji regulují agresivní tendence, jsou náchylnější k agresivnímu chování v různých situacích a může jim to přinést potíže v mezilidské komunikaci (Martínek, 2015). Obdobně Lagerspetzová a Lagerspetz (2021) uvádějí, že na rozdíl od jiných zástupců živočišné říše je pro většinu civilizované lidské populace **nadměrná agresivita vnímaná jako deviace od normy**.

Agrese (*ang. aggression*) oproti tomu **označuje konkrétní čin**, „*útočné nebo výbojné chování vůči osobě, předmětu či překážce na cestě k uspokojení potřeby*“, může být proto aktem chování v reakci na stav aktuální nebo dlouhodobé frustrace (Hartl & Hartlová, 2015, s. 18).

V následující kapitole se ve stručnosti zaměříme na vybrané psychologické aspekty související s tématem agresivity, přičemž bude kladen důraz na souvislost s předmětem předložené práce.

2.2.1 Druhy agrese

Agrese může být chápána jako prvek chování, který zajistí přežití či prosazení individua v jeho sociálním prostředí. Její charakter proto **není pouze negativní**. Například v pojetí Fromma (1997) rozlišujeme **agresi benigní**, v níž dominuje život podporující a sebezprosazující charakter, a **agresi maligní**, která je naopak spojena s poškozením sebe či okolí. Agresi můžeme dále dělit podle toho, zda dochází k bezprostřední konfrontaci agresora a oběti **na přímou** a **nepřímou** (Bushman & Huesmann, 2010). Další možnosti dělení se zaměřují například na účel agresivního chování, takto můžeme agresi dělit na **instrumentální**, **hostilní** a **afektivní** (American Psychological Association, 2018d). Jiní autoři uvádějí rozlišení na mezidruhovou a vnitrodruhovou (Lorenz, 1963/ 2019), impulzivní a instrumentální, hravou a opravdovou, či otevřenou a skrytou (Breiner & Kolibius, 2019a).

Jedno z nejčastěji citovaných dělení vychází z teorie Busse a Perryho (1992), kteří na základě čtyř druhů agrese sestavili dotazník **Buss-Perry Aggression Questionnaire**. Těmito čtyřmi faktory jsou:

1. **Fyzická agrese** (*ang. Physical aggression*) zahrnuje nejčastěji přímé ubližování jiným osobám, zvířatům či věcem za pomoci fyzické síly.
2. **Verbální agrese** (*ang. Verbal aggression*) zahrnuje různé druhy slovních útoků, může být jak přímá (slovní útoky, nadávky, ...), tak nepřímá (např. pomluvy a jejich šíření).
3. **Hněv** (*ang. Anger*) bývá chápán jako emoce charakteristická tenzí a hostilitou, jež mají původ ve frustraci, skutečné nebo představované hrozbě či vnímané nespravedlnosti (American Psychological Association, 2018c). Čermák (1998) dále uvádí, že hněv často doprovází agresi, není však vždy podmínkou agresivního jednání.
4. **Hostilita** (*ang. Hostility*) označuje negativní či nepřátelský postoj k jedinci nebo více lidem (Hartl & Hartlová, 2015). APA ji charakterizuje jako otevřený projev silného nepřátelství, který se demonstruje na úrovni myšlení, pocitů či chování (American Psychological Association, 2018a).

Z výše uvedeného dělení částečně vychází i autoři **Škály agresivity Dolejš, Suchá, Skopal** (Dolejš et al., 2022), jejíž německá verze bude využita pro účely této odborné práce. V inventáři však **chybí faktor verbální agrese**, neboť se během validizace a psychometrických analýz ukázal jako nadbytečný. Verbální agrese se podle autorů promítala do dalších třech faktorů škály, zejména pak do faktorů hněv a fyzická agrese, a nebylo by proto efektivní ji vymezit jako samostatnou subškálu (Dolejš et al., 2022).

2.2.2 Vybrané aspekty ovlivňující agresivitu

Jak bylo uvedeno v předchozích odstavcích, agresivita bývá chápána jako tendence k agresivnímu chování, která může být **podmíněna celou řadou rozmanitých faktorů** (Čermák, 1998). V této kapitole se zaměříme na vybrané z nich, zejména pak na ty, které mají **souvislost s obdobím mladé dospělosti**. Uvědomujeme si, že jakákoliv snaha o jejich stručný popis bude velmi reduktivní.

Nezanedbatelnou roli v míře agresivity konkrétního jedince hrají **biologické faktory**, a to jak **genetické**, ve smyslu chromosomálních poruch a odchylek (např. Frisell et al., 2012; Haller, 2020; Hewitt & Broadhurst, 2021), tak **hormonální** (např. Carré & Olmstead, 2015; Trifu et al., 2020), **neurochemické** (např. Sturmeý, 2022), **neurofyzilogické** (např. Bortolato et al., 2017), **patofyzilogické** (např. Lupton et al., 2020) a další. Konkrétní rozbor těchto jednotlivých aspektů je velmi zajímavý, přesahuje však rozsah této práce.

Oblasti mozku, které jsou nejčastěji spojované s agresivním chováním, se z hlediska funkce dají velmi zjednodušeně rozdělit **na dvě skupiny**:

1. oblasti, které mají vliv na základní pudy a emoce, a agresivní pohnutky tedy **iniciují** (např. amygdala),
2. struktury, které jsou spojené s regulací emocí a **inhibicí** nevhodného či sociálně nepřijatelného chování (např. prefrontální kortex) (Čermák, 1998).

Procházka & Orel (2021) uvádějí, že **amygdala** je již po narození prakticky zralá, a novorozenec je tím pádem vybaven pro prožívání základních emocí nezbytných pro jeho vlastní přežití. Recentní studie však poukazují na to, že funkční propojení amygdaly s dalšími oblastmi mozku (např. prefrontální kortex, orbitofrontální kortex, nucleus accumbens) probíhá intenzivně během raného dětství, aby bylo v některých oblastech zase nahrazeno funkčním prostřihem a reorganizací existujících neuronálních spojů během

adolescence (např. Gee et al., 2013; Scherf et al., 2013; Ferrara et al., 2021). Zdá se však, že při dosažení dospělosti je již amygdala, jakožto oblast přinejmenším zčásti zodpovědná za tvorbu afektu vedoucího mimo jiné k agresivnímu jednání (Koukolík, 2012), funkčně i strukturně zralá.

Na základě dosavadního vědění lze s opatrností tvrdit, že **s oblastmi mozku, které jsou zodpovědné za inhibici nežádoucího chování či pudových a emocionálních impulzů, je situace jiná.** Koukolík (2012) uvádí, že kognitivní kontrola řídicích funkcí je spojena zejména s anteriorní cingulární kůrou (ACC), laterální prefrontální kůrou (LPFC), mediální prefrontální kůrou (MPFC) a orbitofrontální kůrou (OFC). Další autoři pak jmenují ještě vybrané oblasti temporálních laloků (Cupaioli et al., 2021). U osob vykazujících více agresivních či antisociálních prvků byl popsán například snížený objem ACC (Kumari et al., 2014), nižší metabolický obrat v určitých částech temporálních laloků (Seidenwurm et al., 1997) nebo odlišnosti v poměru šedé a bílé kůry mozkové v oblastech, jež se podílejí na řízení afektu (Passamonti et al., 2010, 2012). A právě tyto oblasti, které bývají dávány do souvislosti s regulací agresivního chování, případně s desinhibicí nevhodných impulzů z fylogeneticky starších oblastí mozku, dozrávají podle recentních výzkumů nejpozději, **kolem 20. až 25. roku života** (např. Casey et al., 2008; Arain et al., 2013).

Dalším z biologických faktorů, které jsou velmi často dávány do souvislosti s agresivním chováním, je **hormonální dysregulace**. Častým zájmem výzkumu jsou přirozeně pohlavní hormony, dále ale také katecholaminy, vasopresin, hormony štítné žlázy či serotonin (např. Trifu et al., 2020). V souvislosti s cílovou populací předložené práce je však nezbytné zmínit zejména působení **testosteronu**, který bývá s agresivním chováním spojován zřejmě vůbec nejčastěji (Carré & Olmstead, 2015; Trifu et al., 2020). Pomyslná křivka jeho produkce dosahuje **nejvyššího bodu kolem 20. roku života** v případě mužů, u žen o něco dříve (Handelsman et al., 2016). Dalším důležitým aspektem jsou pak krevní proteiny, které testosteron a další pohlavní hormony (androgeny, gestageny, estrogeny) dokážou navázat a přenést k cílovému receptoru tak, aby mu umožnily účinkovat. Tyto krevní proteiny označujeme souhrnně jako **sex-hormone binding globuliny (SHBG)** a v kontextu předložené práce patrně není překvapivé, že rovněž jejich **koncentrace je nejvyšší v mladém dospělosti** (Handelsman et al., 2016). Liu et al. (2013) uvádějí, že míra agresivity u běžné populace při přechodu z adolescence do mladém dospělosti mírně klesá,

na druhou stranu u predisponovaných jedinců mohou původně spíše nahodilé agresivní činy nabývat na závažnosti.

Vyšší hladina testosteronu – obdobně jako další pohlavně specifické faktory – mají za následek relativně **vyšší tendenci k agresivnímu chování právě u zástupců mužského pohlaví** ve srovnání se ženami (např. Čermák, 1998; Dunbar & Barrett, 2007; Copping, 2017; Sturmeý, 2022). Podle rozsáhlé metaanalýzy shledáváme **největší rozdíly v oblasti fyzické agrese, dále agrese verbální**. Naopak v případě nepřímé agrese a hněvu dosahují obecně vyššího skóru dívky/ženy, rozdíly však nejsou tolik významné jako v případě prvních dvou faktorů (Archer, 2004). Autoři studie provedené na rozsáhlém souboru českých adolescentů za využití dotazníku Busse a Perryho (1992) rovněž uvádí, že zatímco chlapci skórují výše v subškálách fyzická agrese a verbální agrese, dívky dosahují statisticky významně vyšších skóru ve faktorech hněv a hostilita. Míra účinku je pak nejvyšší v případě subškály fyzická agrese (Suchá & Dolejš, 2016).

Kromě biologických faktorů mohou být vzorce agresivního chování ovlivněny také dalšími faktory, jako jsou vlivy **kulturní** (Benedict, 1999), **rodinné či výchovné** (Perez-Gramaje et al., 2019; Janik McErlean & Lim, 2020), **osobnostní** (Antoňanzas, 2021; Le et al., 2023), faktory týkající se **socializace v širším kolektivu** (Perez-Gramaje et al., 2019) a řadou dalších. Jelikož tyto aspekty nemají přímou souvislost s cíli předložené práce, nemůžeme se jim podrobněji věnovat.

2.2.3 Vybrané teorie agrese a jejich souvislost s hraním digitálních her

Od počátků snah o empirické zkoumání agresivního chování převládaly zejména **instinktivistické teorie**, které předpokládaly **vrozený základ agrese**. Ta například podle Lorenze (1963/ 2019) není primárně reakcí na podněty zvnějšku, ale spíše **hereditárně získaná vnitřní pohotovost organismu k potenciálně ohrožujícím podnětům**. Freud a další psychodynamičtí autoři na základě této teorie rozpracovali takzvaný hydraulický model agrese. Tento model spočívá v předpokladu, že dráždivé stimuly z vnějšího prostředí vedou k postupnému hromadění pudové energie, která v okamžiku, kdy se nahromadí v dostatečném množství, „exploduje“ a přinese s sebou projevy agresivního chování (Výrost & Slaměník, 2008). Instinktivistické teorie však byly podrobeny značné kritice a mnozí autoři tvrdí, že v současné době jsou už **z velké části překonané** (Výrost & Slaměník, 2008).

Na konci třicátých let minulého století přišli autoři z Yaleovy univerzity s dnes již proslulou **teorií frustrace – agrese**. Ta předpokládá, že frustrace vždy vede k připravenosti k agresii, a zároveň že agresivní chování – nehledě na jeho formu – má vždy původ ve frustraci. Frustraci autoři chápou jako stav, který vzniká, když okolnosti jedinci zamezují dosažení cíle (Dollard et al., 1939). Frustračně-agresivní hypotézu v kontextu hraní digitálních her se pokusil empiricky ověřit kolektiv autorů Breuer et al. (2015). Popisují, že **hráči, kteří v experimentálním prostředí zaznamenali porážku v herním souboji, měli po jeho skončení vyšší tendenci k agresivnímu chování vůči svému soupeři**⁵. Toto zjištění by podporovalo platnost frustračně-agresivní hypotézy v prostředí digitálních her.

Od šedesátých let minulého století se s rozvojem behaviorismu objevovaly také teorie věnované **vlivu učení pomocí operantního či instrumentálního podmiňování**. To je podle Plhákové (2004, s. 174) takový druh učení, „*při kterém pozitivní či negativní důsledky určitého chování vedou ke změně pravděpodobnosti jeho dalšího výskytu.*“ Někteří autoři proto předpokládají, že odměna v podobě výhry ve hře, jež může být do určité míry podmíněna právě násilím ve virtuálním prostoru, může vést k upevnění těchto vzorců chování (např. Varghese & Phillips, 2022). **Teorie sociálního učení** pak rozšiřuje toto pojetí i na situace, v nichž za určitý prvek chování není odměněn přímo daný jedinec, ale pouze osoba, jejíž chování tento jedinec pozoruje (Plháková, 2004).

O určitou syntézu několika různých teorií agrese se pokusili Anderson a Bushman (2002), kteří popsali takzvaný **General Aggression Model (GAM)**. Podle autorů se jedná o komprehensivní, ucelený model, který původně sloužil k popisu a porozumění **vztahu mezi expozicí různým druhům mediálního obsahu a agresivitou**. Jedním ze základních předpokladů GAM je, že na celkových vzorcích agresivního chování se podílejí faktory biologické, sociální, kognitivní a vývojové. Právě z tohoto důvodu se snaží o komplexní pojetí, které slučuje některé základní teorie agrese, jimiž jsou:

⁵ K měření agresivního jednání využili autoři metodu The Competitive Reaction Time Task (Taylor, 1967). Participanti absolvovali po skončení první části experimentu hru na počítači, v jejímž rámci měli soutěžit proti svému původnímu soupeři. Byli instruováni, že hra cílí na měření jejich reaktivního času a že ten z nich, který bude pomalejší, bude potrestán nepříjemným hlasitým zvukem. Participanti mohli zvolit, na jak dlouho bude jejich soupeř tomuto zvuku vystaven v případě, že prohraje. Právě zvolený čas byl v tomto výzkumu sledovanou závisle proměnnou, která dosahovala vyšších hodnot u osob frustrovaných z prohry v první části experimentu.

1. **Teorie sociálního učení** (Bandura & Walkers, 1977),
2. **Teorie sociální interakce** (Tedeschi & Felson, 1994),
3. **Teorie transferu excitace** (Zillman & Bryant, 1974),
4. **Kognitivní neoasociační teorie** (Berkowitz, 1989),
5. **Teorie skriptů** (Huesmann, 1986).

GAM rozlišuje faktory ovlivňující agresi na **proximální**, tedy takové, které se bezprostředně týkají situací předcházejících agresivnímu chování (např. aktuální afekt daného jedince), a **distální**, jež jsou těmto situacím vzdálené (např. citová deprivace daného jedince v dětství). **Expozice násilnému obsahu v médiích pak může spadat do obou těchto kategorií**; jedinec, který je chronicky vystavený agresi ve virtuálním prostředí, ji podle této teorie může snadněji inkorporovat a přijmout jako platnou normu – v tomto případě se jedná o distální faktor. Proximálním se může stát ve chvíli, kdy aktuální expozice násilnému obsahu vede ke zvýšení nabuzení (arousal) organismu a potenciálně k transferu excitace do agresivního jednání.

Autoři GAM i jiní výzkumníci pak provedli celou řadu experimentů, jimiž se pokoušeli prokázat platnost tohoto modelu (např. Bushman & Anderson, 2002; Bucolo, 2010; Kersten & Greitemeyer, 2024). Na druhou stranu však **mnoho autorů upozorňuje na jeho nedostatky** – ať už v podobě zkreslení výsledků výzkumů, z nichž vychází (např. Breiner & Kolibius, 2019a), nebo celkově nevhodně zvolený model bez dostatečné opory v empirii (Ferguson & Dyck, 2012).

2.2.4 Výzkum věnovaný vztahu agresivity a hraní digitálních her

Metaanalýza autorů Gao et al. (2022), do níž bylo zahrnuto 155 studií věnovaných poruše hraní digitálních her (IGD) mezi adolescenty a mladými dospělými, si kladla za cíl identifikovat takové vzorce chování a prožívání, které jsou s ní nejčastěji spojovány. Mezi **12 hlavními doprovázejícími jevy** byla šikana, a to jak v pozici **oběti** (OR = 1,2–3,2; $I^2 = 69,9\%$; $p = 0,005$), tak v roli **agresora** (OR = 1,0–3,0; $I^2 = 94,2\%$; $p < 0,001$). Jako možný rizikový faktor se podle čtyř zahrnutých studií jeví také autoagresivní chování, resp. **suicidální ideace či tendence** (OR = 0,7–3,1; $I^2 = 87,2\%$; $p < 0,001$).

Další recentní metaanalýza kolektivu Li et al. (2023) se zaměřovala přímo na možný vztah mezi agresivitou a IGD. Autoři do ní zahrnuli 30 studií s celkovým počtem 20 790 participantů v období dospívání a mladé dospělosti. Popisují **středně silný vztah** mezi

sledovanými jevy ($r = 0,30$; 95% CI [0,25; 0,35]), přičemž jedním z významných moderátorů je podle věk, resp. vývojové období participantů. V případě **mladých dospělých byl tento vztah významnější než u žáků středních škol**, ale méně významný ve srovnání se studenty škol základních. Autoři nicméně uvádějí, že jedním z limitů tohoto srovnání může být rozdílný počet studií zaměřených na jednotlivé věkové kategorie.

Lemmens et al. (2011) provedli longitudinální studii, v jejímž rámci sledovali 540 hráčů ve věku 11 až 17 let po dobu 6 měsíců. Zaměřovali se na **vzorci hraní digitálních her** (čas, rizikovitost, násilný obsah) a na projevy **fyzické agrese** podle subškály dotazníku Busse & Perryho (1992). Autoři popisují **nárůst** subjektivně hodnocené míry fyzické agrese u těch hráčů, kteří reportovali **vyšší expozici násilnému obsahu ve hrách**. Současně podle studie docházelo k nárůstu agrese u participantů vykazujících vyšší míru rizikového hraní. Tento trend však sledují pouze u chlapců, přičemž jedním z vysvětlení může být i skutečnost, že právě chlapci vyhledávají více her s násilným obsahem.

Další longitudinální studie kanadských autorů se zaměřovala na mladé dospělé. Autoři sledovali možnou souvislost mezi **hráním her s kompetitivními prvky**, tedy těmi, které u hráčů mohou probouzet soutěživost či rivalitu, a **rozvojem agresivního chování**. U respondentů, kteří byli při v první vlně sběru dat častěji vystaveni kompetitivním prvkům ve hře, došlo k nárůstu agresivního jednání. Obdobně u respondentů, kteří na počátku výzkumu vykazovali vyšší míru agresivního chování, došlo v průběhu času k nárůstu expozice hrám s kompetitivními prvky. Zdá se tedy, že **vztah mezi agresivitou a preferencí obsahu her, který vyvolává rivalitu či soutěživost, je oboustranný** (Adachi & Willoughby, 2016).

Rovněž v **českém prostředí** popisují Suchá et al. (2018) na souboru 3 950 respondentů ve věku 11 až 19 let statisticky významnou **pozitivní souvislost** mezi výskytem symptomů IGD a celkovou agresivitou ($r = 0,22$; $p < 0,001$), stejně jako všemi jejími dílčími komponentami podle Busse & Perryho (1992), nejvýrazněji pak s faktorem fyzická agrese ($r = 0,20$; $p < 0,001$) a hostilita ($r = 0,20$; $p < 0,001$).

Na druhou stranu je však nutné zmínit, že názory odborné veřejnosti na tuto problematiku **nejsou jednotné**. Breiner a Kolibius (2019) ve svém diskurzu kriticky hodnotí vybrané výzkumy (např. Anderson et al., 1996; Anderson & Dill, 2000; Frindte & Orbwexer, 2003), upozorňují na jejich **předpojatost i metodologické nedostatky** a současně připomínají,

že právě výsledky těchto a podobných výzkumů mohly **ovlivnit přístup laické i odborné veřejnosti ke hraní digitálních her** na několik let dopředu.

Stejně kriticky se nad experimentálním přístupem ve výzkumu zamýšlejí i Zendle et al. (2018). Ve vlastních experimentech provedených na souboru 532 osob **nenalezli** důkaz pro to, že by **expoze násilnému obsahu her ovlivnila agresivní tendence** účastníka. Upozorňují na to, že řada dříve provedených experimentálních studií byla ovlivněna nežádoucími proměnnými, zejména nevhodným výběrem použitých her z hlediska jejich obtížnosti, míry vynaložené aktivity hráče atp. Právě těch se autoři předloženého výzkumu dle svých slov snažili vyvarovat. S podobnými závěry přicházejí také další odborníci (např. Adachi & Willoughby, 2011; Valadez & Ferguson, 2012; Kneer et al., 2016).

2.3. Sebepojetí

Sebepojetí představuje složitý psychologický konstrukt, jemuž byla věnována pozornost celé řady významných autorů z různých oblastí psychologie. Jelikož je jedním z dílčích aspektů sledovaných v empirické části této práce, budeme se na následujících odstavcích věnovat jeho teoretickému vymezení, vybraným dílčím aspektům a možné provázanosti s tématem hraní digitálních her. Uvědomujeme si, že samotné teoretické vymezení by zasloužilo prostor dalece přesahující rozsah celé této práce, proto následující stručný výčet rozhodně nebude vyčerpávající.

2.3.1 Vymezení a teoretické ukotvení pojmu

Podle Psychologického slovníku (Hartl & Hartlová, 2015) je sebepojetí (*ang. self-concept, něm. Selbstkonzept*) základní **představa o sobě**, způsob, jakým člověk nahlíží na sebe sama. Zimbardo & Gerrig (2004) uvádí, že sebepojetí ztělesňuje dynamickou duševní strukturu, která se podílí na motivaci, regulaci, interpretaci, zprostředkování a dodání ucelené struktury rozmanitým intrapersonálním i interpersonálním psychickým dějům. Obdobné pojetí nacházíme například u Blatného (2010), který dále dodává, že sebepojetí představuje vedle sebehodnocení, schémat Já, sebemonitorování a seberegulace pouze dílčí aspekt *self*.

Podle Combse a Snygga (1959) je sebepojetí jádrem „jevového Já“, kolem nějž se dále uspořádává jevové pole. Tvoří tedy jakýsi referenční rámec pro jakékoliv vstupní informace, které se týkají pohledu jedince na svět i sebe sama.

Sebepojetí je třeba chápat jako ryze teoretický konstrukt (Blatný & Plháková, 2003), který tedy nepředstavuje nic hmatatelného a snahy o jeho popis jsou pouze snahami o lepší pochopení určitých intrapersonálních a interpersonálních dějů. Tyto snahy dále rozvíjí členění komplexního modelu na dílčí složky, kterými mohou být **komponenty kognitivní, konativní a afektivní** (Vymětal & Rezková, 2001; Blatný & Plháková, 2003). Podle Vágnerové (2010) pak sebepojetí zahrnuje **sebehodnocení, sebevědomí, sebedůvěru, sebeúctu, sebeakceptaci, sebelásku a seberegulaci**.

Hovoříme-li o teoretickém konstrukt sebepojetí, měli bychom ve stručnosti popsat několik dalších pojmů, které s ním souvisejí a na něž se rovněž zaměřují studie, o nichž se budeme zmiňovat v následujících kapitolách. Jsou jimi *self-esteem*, *self-efficacy*, *self-concept clarity* a *self-discrepancy*.

Self-esteem označuje konstrukt složený zejména z osobních hodnot jedince, přičemž představuje především hodnotící složku (Mercer, 2011). Podle Harterové (2015) se jedná o hodnocení sebe sama jako celku, a navrhuje proto používání pojmu *self-esteem* a *sebehodnocení* jako synonymum. Říčan (2010) oproti tomu navrhuje termín *sebevědomí*.

Self-efficacy, do češtiny překládaný jako *sebedůvěra* (Kliment, 2001), zahrnuje především víru v jedince ve vlastní kompetence, schopnost zvládnout konkrétní úkoly a uspět v daném situačním kontextu (Mercer, 2011).

Self-concept clarity označuje míru, do jaké má jedinec jasnou, organizovanou, vnitřně konzistentní a v čase stabilní představu o sobě samém (Campbell, 1996). Blatný (2010) tento pojem překládá do češtiny jako jasnost sebehodnocení. Do značné míry se překrývá s termíny *self-concept stability* (Rosenberg, 1965a) či *self-concept consistency* (Gergen & Morse, 1967).

Self-discrepancy je termín navržený v rámci teorie diskrepance self (*ang. Self-Discrepancy Theory*; Higgins, 1987). Tato teorie k pojmům „ideální Já“ a „reálné Já“ přidává ještě „požadované Já“, které označuje představu jedince o tom, jaký by (na základě hodnocení okolí, společenských norem, požadavků rodiny atp.) měl být. Diskrepance pak představuje míru rozdílu mezi jednotlivými reprezentacemi, přičemž vyšší diskrepance může vést k vyšší psychosociální zranitelnosti v určitých oblastech života jedince (Blatný, 2010).

2.3.2 Dílčí aspekty sebepojetí

Jak již bylo zmíněno, sebepojetí označuje komplexní teoretický konstrukt, který může být chápán jako souhrn dílčích oblastí. Různé psychodiagnostické metody se v zájmu hlubšího porozumění problematice mohou zaměřovat na odlišné aspekty, z nichž některé jmenujeme na následujících řádcích. Výčet má posloužit pro lepší orientaci v tématu, jemuž je předložená práce věnována, neklade si však za cíl být vyčerpávající.

Tennessee Self Concept Scale (Marsh & Richards, 1988) je multidimenzionální škála k měření jednotlivých složek sebepojetí u dospělých jedinců. Zahrnuje pět základních složek, jimiž jsou rodinná, sociální, tělesná, morální a osobní komponenta. Každou z nich dále dělí na tři dimenze, tedy identita, uspokojení a chování.

Stake (1994) v **Šestifaktoriální škále sebepojetí pro dospělé** (*The Six-Factor Self-Concept Scale for Adults*) vymezuje následující oblasti, které dle něj lze měřit: oblíbenost (*ang. likability*), morálka (*ang. morality*), síla (*ang. power*), schopnost plnit zadání (*ang. task accomplishment*), nadání (*ang. giftedness*) a citlivost (*ang. vulnerability*). Každou z těchto subškál následně dělí takovým způsobem, že nakonec vzniká 36 vzájemně propojených oblastí.

Rosenbergova škála sebehodnocení (*Rosenberg Self-Esteem Scale*), jakožto jeden z nejstarších a nejvíce používaných nástrojů k jeho měření, naopak chápe sebepojetí jako **jednodimenzionální konstrukt** a žádné dílčí faktory proto nerozlišuje (Rosenberg, 1965b).

Beckův test sebepojetí (*Beck Self-Concept Test*) na tento konstrukt nahlíží ještě jinak. Sleduje celkem 25 charakteristik, které mají souvislost s tím, jak jedinec sám sebe vnímá (např. atletická postava, inteligence, popularita, sobeckost). Obdobně jako Rosenbergova škála tedy nelze rozdělit na dílčí subškály, ale studuje sebepojetí jako celek složený z **25 subjektivně hodnocených rysů** (Beck et al., 1990).

Hojně využívaný dotazník sebepojetí dětí a adolescentů **Piers-Harris 2** (*The Piers-Harris Children's Self-Concept Scale, Second Edition*; Piers et al., 2002; Orel, 2016) rozlišuje jeho šest základních komponent, kterými jsou: přizpůsobení (*ang. behavioral adjustment*), intelektové a školní postavení (*ang. intellectual and school status*), fyzický zjev (*ang. physical appearance and attributes*), nepodléhání úzkosti (*ang. freedom from anxiety*), štěstí a spokojenost (*ang. happiness and satisfaction*), popularita (*ang. popularity*). Obdobně i třetí, 58položková verze dotazníku **Piers-Harris 3**, která je navíc určena

i mladým dospělým do 22 let věku, zahrnuje šest subškál. Ty se od druhé verze dotazníku liší pouze v případě jedné z nich, a to v subškále popularity, která je ve třetí verzi nahrazena pojmem sociální přijetí (*ang. social acceptance*) (Piers et al., 2018).

Z dotazníkové metody Piers-Harris 2 vycházejí rovněž autoři **Dotazníku sebepojetí DOS** (Dolejš et al., 2021), který bude použit v rámci předložené práce. Dotazník sebepojetí DOS tvoří celkem 36, ve zkrácené verzi pak 18 položek, které jsou rozděleny do šesti subškál – práce a studium, oblíbenost v kolektivu, fyzický zjev, smysl a seberealizace, sociální přizpůsobivost a odolnost vůči úzkosti. Dotazník je určen pro měření sebepojetí u adolescentů (15–20 let) i dospělých jedinců (21–64 let).

Následující tabulka shrnuje dílčí aspekty sebepojetí podle jednotlivých autorů. Uvedený výčet jistě není vyčerpávající, měl by však posloužit jako přehled komponent, s nimiž se v rámci snahy o empirické zkoumání sebepojetí nejčastěji setkáme.

Tabulka 4: Přehled dílčích aspektů sebepojetí

Piers-Harris 2/3 (Piers et al., 2002; Orel, 2016; Piers et al., 2018)	Dotazník sebepojetí (Dolejš et al., 2021)	Tennessee Self Concept Scale (Marsh & Richards, 1988)	Six-Factor Self- Concept Scale (Stake, 1994)
Intelektové a školní postavení	Práce a studium	Osobní komponenta	Schopnost plnit zadání
Popularita/Sociální přijetí	Oblíbenost v kolektivu	Sociální komponenta	Oblíbenost
Fyzický zjev	Fyzický zjev	Tělesná komponenta	Síla
Štěstí a spokojenost	Smysl a seberealizace	Morální komponenta	Morálka
Přizpůsobení	Sociální přizpůsobivost	Rodinná komponenta	Nadání
Nepodléhání úzkosti	Odolnost vůči úzkosti		Citlivost

Zdroje: Piers et al., 2002; Orel, 2016; Piers et al., 2018; Dolejš et al., 2021; Marsh & Richards, 1988; Stake, 1994

2.3.3 Význam sebepojetí z hlediska ontogenetického vývoje

Vývoj sebepojetí probíhá souběžně s vývojem psychické, tělesné, sociální a zřejmě i spirituální stránky jedince, k němuž dochází za působení široké škály vnitřních a vnějších faktorů (Vágnerová, 2012). Zaměřujeme-li se tedy výzkumně na problematiku sebepojetí,

je potřeba mít na paměti, že měříme pouze dílčí aspekt lidské bytosti jako komplexního funkčního celku.

Vývoj jedincova vnímání sebe sama z hlediska life-spanových teorií je sice velmi zajímavou oblastí zasahující do vícero psychologických disciplín, přesahuje však rámec této práce. Pouze ve stručnosti tedy konstatujeme, že geneze sebepojetí pravděpodobně probíhá již od raného věku, mezi dalšími autory například Stern (1985) nachází jeho počátky již v kojeneckém období. Jedním z významných milníků je pak proces odlišení vlastního těla od matky, které mění vztah dítěte k sobě samému i primární vztahové osobě (Vágnerová, 2012). K tomu v pojetí Mahlerové (1975/ 2017) dochází zřejmě na počátku fáze *separace-individuace*, tedy kolem čtvrtého měsíce života. Stern (1992) o tomto období hovoří jako o období vynořujícího se Já (*ang. emergent self*), přičemž probíhá zřejmě mezi třetím až šestým měsícem vývoje dítěte.

Jak již bylo zmíněno, faktory ovlivňující genezi sebepojetí můžeme zjednodušeně rozlišit na **vnější a vnitřní**. Mezi ty vnitřní řadíme mimo jiné příslušnost k pohlaví, respektive genderovou identitu, fyzické dispozice či dílčí aspekty psychiky jedince, jako jsou například intelekt, temperament nebo individuální vzorce emočního prožívání (Blatný, 2010; Thorová, 2015; Dolejš et al., 2021). Vnější faktory ovlivňující vývoj sebepojetí představují zejména rodinné prostředí, školní klima, vliv vrstevníků, vzory a modely i celkový společensko-kulturní kontext (Dolejš et al., 2021). Přejímání hodnot, zvyků, vzorců chování a podobných atributů, jimiž je jedinec obklopen, nazýváme jako **interiorizace**. Ta zřejmě hraje naprosto zásadní roli během jedincova vrůstání do společnosti, tedy během procesu socializace (Bales & Parsons, 1964). Období takzvané vynořující se dospělosti (Arnett, 2000a) je charakteristické nutností osvojit si velké množství nových dovedností a rolí, které souvisejí se vstupem do dospělosti jako takové. Právě narůstající množství možností i úkolů, respektive subjektivně vnímaná schopnost či neschopnost jim efektivně čelit, se výrazně podílí na dalším vývoji sebepojetí, sebehodnocení i sebevědomí (Reed-Fitzke, 2020). Nejen z tohoto důvodu je tedy sebepojetí v kontextu dospívání a mladé dospělosti častým objektem zájmu výzkumných studií.

Podle metaanalýzy autorů Orth et al. (2018), do níž bylo zařazeno 133 vzájemně nezávislých longitudinálních studií, dochází **během mladé dospělosti k prudkému nárůstu celkového sebehodnocení**. V jiné metaanalýze shrnující výsledky 59 longitudinálních výzkumů autoři tento trend blíže specifikují a uvádí, že k obzvláště strmému nárůstu sebehodnocení dochází konkrétně v období mezi **18. a 30. rokem života**

(Huang, 2010). Oproti tomu autoři rozsáhlé studie z českého prostředí na souboru 8 111 respondentů ve věku 9 až 21 let uvádějí, že sebepojetí je stabilní v čase a relativně nezávislé na věku jedince (Orel, 2016). Důvodem však může být také skutečnost, že horní hranice věku v tomto výzkumném souboru stále spadá do období vynořující se dospělosti, kdy se identita jedince ještě stále dotváří.

Orth et al. (2018) zároveň uvádějí, že v tématu **souvislostí sebepojetí s pohlavím nepanuje jednoznačná shoda**. Některé studie popisují mírně vyšší sebehodnocení v případě mužů (např. Wagner et al., 2013; von Soest et al., 2016), jiní autoři však signifikantní rozdíly nenašli (např. Erol & Orth, 2011; Orth et al., 2015). Obdobně Orel (2016) ve svém výzkumu uvádí, že rozdíl v celkovém sebepojetí je mezi pohlavími zanedbatelný, jediný rozdíl pak popisuje v případě faktoru Nepodléhání úzkosti, v němž muži/chlapci skórují o něco více než ženy/dívky.

2.3.4 Výzkum věnovaný vztahu sebepojetí a hraní digitálních her

Podle Campbella et al. (1996) má každá lidská bytost tendenci dosáhnout uceleného sebepojetí a mít tak jasnou představu o tom, kam patří a kam směřuje. Digitální hry přitom mají potenciál spoluutvářet představu člověka o sobě samotném (např. Šporčić et al., 2018; Kowert, 2020), což může hrát právě v období dospívání či mladé dospělosti významnou roli.

Self-concept clarity

Během období mladé dospělosti by mělo docházet k výraznému nárůstu jasnosti sebepojetí, což zřejmě souvisí s vymezením vlastní identity a životní role, upevněním vztahů s vrstevníky, případně s narůstajícím množstvím možností uplatnění, které jsou pro toto vývojové období typické (Lodi-Smith & DeMarree, 2018). **Jasnost sebepojetí bývá dávána do souvislosti s celkovým duševním *well-beingem*** (např. Light, 2017; Hanley & Garland, 2017) a nabízí se proto otázka, zda bude nabývat nižších hodnot u jedinců vykazujících různé formy psychopatologie.

Podle některých studií jasnost sebepojetí negativně koreluje s dobou strávenou hraním digitálních her (Lee et al., 2012), se symptomy kompulzivního používání internetu (Quinones & Kakabadse, 2015) i s dobou strávenou na internetu obecně (Israelashvili et al., 2012). Rovněž Šporčić a Tkalić (2018) na souboru čítajícím 509 mladých dospělých ($M_{\text{age}} = 23,14$; $SD_{\text{age}} = \pm 4,66$) popisují statisticky významný negativní vztah mezi skórem

dosaženým ve škále self-concept clarity a mírou výskytu symptomů IGD ($r = - 0,39$; $p < 0,001$)⁶.

Jedním z nabízených vysvětlení je, že prostředí videoher může představovat formu virtuálního světa, v němž má jedinec šanci vyzkoušet si obrovské množství identit, a díky interakcím s dalšími hráči tyto rozdílné identity rovněž v paralelním sociálním prostředí testovat (Bainbridge, 2007). To může přispět jedincově snaze vypořádat se sebou samotným a hledat možnosti, jak se realizovat.

Hledání vlastní identity skrze identifikaci s avatarem

Zdánlivě ideální prostředí pro takovéto testování identit představují především takové herní žánry, pro které je typické hraní rolí. Pozornost výzkumu se mnohdy obrací zejména k hrám typu MMORPG, které kromě hraní rolí nabízí rovněž možnost bezprostřední sociální interakce v on-line světě. Zdá se, že právě identifikace s vlastním avatarem může být jedním z rizikových faktorů z hlediska rozvoje patologického hraní digitálních her. Blinka (2008) provedl studii, v jejímž rámci sledoval rozdíly ve vztahu hráčů k jejich avatarům napříč věkovými kategoriemi – adolescence (12–19 let), mladá dospělost (20–26 let) a dospělost (27 a více let). Na základě této studie uvádí, že **větší tendenci k identifikaci sebe sama s avatarem vykazují osoby v období adolescence a mladé dospělosti**. Jedním z vysvětlení může být právě potřeba nalezení vlastní role, jež je pro tato dvě období typická.

Pozitivní vztah mezi mírou **identifikace jedince s vlastním avatarem a symptomy rizikového vztahu k hraní digitálních her** byl popsán v několika dotazníkových studiích jak s průřezovým (např. Sioni et al., 2017; Mancini et al., 2019; Lopez-Fernandez et al., 2019⁷), tak s longitudinálním designem (např. Burleigh, 2018). Všechny zmíněné publikace se zaměřovaly na skupinu mladých dospělých. Tuto hypotézu potvrdilo rovněž několik výzkumů využívajících fMRI (např. Dieter et al., 2015; Choi et al., 2018).

Identifikace s vlastním avatarem se do určité míry zdá být nedílnou součástí některých herních žánrů, přičemž podporuje potěšení ze hry i prožitek *flow* (Liao et al., 2019). Na druhou stranu však může mít jedinec tendenci do své herní postavy projikovat

⁶ Limitem studie autorů Šporčić a Tkalić (2018) může být skutečnost, že 91 % výzkumné skupiny představovali muži.

⁷ Možným limitem studie Lopez-Fernandez et al. (2019) může být skutečnost, že výběrový soubor tvořily pouze ženy.

vlastnosti, které jemu samotnému v životě chybí. Přílišný rozdíl mezi „ideálním Já“ ve hře a „skutečným Já“ v životě může vést k něčemu, co se dá přirovnat k pojmu **diskrepance self** (Higgins 1987). Loewen et al. (2021) uvádějí, že mladí dospělí s vyšší diskrepancí self v reálném životě mají větší tendenci idealizovat svého avatara. Bessière et al. (2007) zase na základě studie osob ve věku 18 až 27 let ($M = 21$) popisují negativní souvislost mezi skórem dosaženým ve škále celkového *well-beingu* a mírou rozporu mezi „reálným Já“ a „ideálním Já“ ve virtuálním světě. Hráči MMOPRGs s horším *well-beingem* tedy zažívají vyšší diskrepanci self.

Soužití v rámci rodiny

V rámci studie provedené na souboru 525 španělských vysokoškolských studentů ($M_{age} = 20,80$; $SD = \pm 3,12$) se autoři zaměřili na míru hraní digitálních her ve vztahu k jednotlivým dimenzím sebepojetí (v případě tohoto výzkumu rodinná, sociální, tělesná, akademická a psychická dimenze). Popisují slabou **souvislost mezi subjektivně pocítovanou rodinnou oporou a rizikovým vztahem k hraní**. Přesto se však jedná o dimenzi, která má podle tohoto výzkumu ze všech měřených proměnných nejmenší význam ve vztahu ke sledovanému problému (Castro-Sánchez et al., 2019).

Throuvala et al. (2019) provedli studii se členy hráčských komunit ve věku 18 až 24 let, z nichž 76,4 % vykazovalo znaky patologického hraní podle škály AICA-S (Wöfling et al., 2012). Zaměřovali se na rodičovské styly, celkové sebehodnocení a symptomy IGD. Autoři nepotvrdili přímou souvislost s negativním vztahem v dyádách otec-dítě ani matka-dítě, nicméně na základě získaných dat postulují, že takto narušený vztah může být mediátorem mezi celkovým negativním sebehodnocením a IGD. Obdobně i další autoři uvádí, že špatný vztah mezi dítětem a rodičem v adolescentním věku může souviset se závislostí na hraní internetových her (např. Kwon et al., 2011).

Oblíbenost v kolektivu, sociální přizpůsobivost

Hraní digitálních her **samo o sobě není spojeno s horším výkonem v interakci s okolím**, naopak má potenciál posilovat sociální vazby i kompetence jedince v digitálním prostředí (např. Granic et al., 2014; van Rooij et al., 2014; Breiner & Kolibius, 2019b). Jak uvádí Kowert et al. (2014), právě neschopnost fungovat mezi lidmi bývá jednou z vlastností, které jsou stereotypně a bez podložení spolehlivými argumenty přisuzovány hráčům digitálních her.

Na druhou stranu se zdá, že **patologické hraní v dospělosti může souviset se zhoršeným sebehodnocením v sociální oblasti** (např. Festl et al., 2013; Leménager, 2016; Dieter et al., 2017), stejně jako s vyšší mírou sociální úzkosti (např. Hyun et al., 2015; Kircaburun et al., 2019). Podle autorů Festl et al. (2013) pocítují problematičtí hráči o něco nižší sociální oporu, tento vztah je však slabý ($r = -0,15$).

Nicméně souvislost mezi symptomy IGD a sociální komponentou sebepojetí není jednoznačná. Například King et al. (2013) na souboru 1287 dospívajících ve věku od 12 do 18 let neobjevili signifikantní vztah. Obdobně Colder Carras et al. (2017) popisují vyšší míru sociální úzkosti pouze u chlapců hrajících rizikově takové druhy her, v nichž nedochází k interakcím s dalšími spoluhráči. Zdá se tedy, že i zde je v zájmu lepšího porozumění problematice třeba hledět na jednotlivé herní žánry.

Práce a studium

Jedním z diagnostických kritérií patologického hraní je zanedbávání jiných aktivit na úkor her. Mnozí autoři si kladli otázku, zda takto zanedbávanými aktivitami nemohou být právě studium či pracovní povinnosti, případně zda subjektivní hodnocení vlastního výkonu nějak souvisí s mírou problémového hraní.

Castro-Sánchez et al. (2019) na základě již zmiňované studie 525 španělských vysokoškolských studentů uvádí, že **čím více symptomů IGD hráč vykazuje, tím horší je jeho sebepojetí v oblasti akademického výkonu**. Kowert et al. (2014) na souboru 896 dospělých hráčů online her popisují statisticky významný negativní vztah mezi subjektivně vnímanou úspěšností v zaměstnání a mírou patologického hraní.

Fyzický zjev

Možný vztah tělesného sebepojetí a problémového hraní digitálních her se pojí zejména s předpokladem, že nadměrné množství času stráveného u obrazovky bývá dáváno do souvislosti se **sedavým způsobem života**, který společně s dalšími rizikovými faktory může vést k nadváze až obezitě. Tento vztah byl popsán v několika studiích zaměřených na děti a dospívající (např. Suchá et al., 2018; Furthner et al., 2018), u dospělých jej pak popisují například Leménager et al. (2016). Oproti tomu Wack a Tantleff-Dunn (2009) ho ve svém výzkumu mladých dospělých mužů nepotvrdili. Kromě pravděpodobných rozdílů napříč věkovými kategoriemi se i v tomto tématu nabízí domněnka, že je užitečné rozlišovat mezi jednotlivými druhy her. Pohyb totiž představuje nedílnou součást některých

žánrů, a proto jedinec díky prožitku *flow* během hry mnohdy může spálit podobný počet kilokalorií jako při cíleném sportování, případně i více.

Kircaburun et al. (2017) na souboru 242 hráčů online her ve věku od 13 do 38 let nenalezli významný vztah mezi nespokojeností s vlastní tělem a symptomy IGD. Naopak Leménager et al. (2016) srovnávali 19 patologických hráčů digitálních her a 19 osob bez rizika ve vztahu k hraní. U patologických hráčů popisují významně vyšší tendenci odmítat podobu vlastního těla a přisuzovat mu nižší atraktivitu. Obdobné výsledky zmiňují také Castro-Sánchez et al. (2019), kteří dodávají, že fyzická komponenta sebepojetí má podle jejich výzkumu nejvýznamnější vztah k problémovému hraní ze všech pěti výše uvedených složek.

Odolnost vůči úzkosti, celkové duševní zdraví

Digitální hry mohou představovat prostředí, které jedinci poskytne prostor pro relaxaci a únik od negativních pocitů (Reer & Quandt, 2020). Zillmann (1988) ve své teorii managementu nálady (*ang. Mood Management Theory*) vychází z předpokladu, že člověk má přirozeně tendenci zbavovat se špatné nálady a snažit se vyvažovat negativní impulzy hledáním pozitivních stimulů. Tyto stimuly mohou podle něj zprostředkovat právě média. **Pozitivní vztah rekreačního hraní digitálních her na regulaci nálady a relaxaci** u dospělých jedinců popisují například Reinecke (2009), dále Gaetan et al. (2016) na základě dat získaných od adolescentů uvádí, že pravidelní hráči vykazují lepší schopnost regulace emocí⁸.

Na druhou stranu však existuje poměrně nejednoznačná hranice mezi adaptivní regulací emocí skrze hraní digitálních her a motivem úniku od reality, který může být jedním z charakteristických rysů behaviorální závislosti podle Griffithse (2005). Motiv úniku podle některých studií pozitivně koreluje se symptomy IGD (např. Dauriat et al., 2011; Kuss et al., 2012; Šporčić et al., 2018). Obdobně jiní autoři uvádí, že motiv úniku se mezi hráči hry *World of Warcraft* ukazuje jako jeden z významných prediktorů rozvoje patologického hraní (Billieux et al., 2013; Kardefelt-Winther, 2014). **Sníženou schopnost rozpoznávat, vyjadřovat a regulovat vlastní emoce** u dospělých hráčů vykazujících

⁸ Možným limitem studie Gaetan et al. (2016) může být skutečnost, že jako pravidelní hráči byli klasifikováni všichni, kteří na otázku „hrajete pravidelně digitální hry?“ odpověděli „ano,“ aniž by byl pojem „pravidelně“ blíže operacionalizován.

symptomy závislosti podle škály AICA-S (Wölfling et al., 2012) a OSVe (Wölfling et al., 2010) popisuje například Dieter et al. (2017). Obdobně Blasi et al. (2019) uvádí statisticky významnou pozitivní souvislost mezi IGD a emoční dysregulací u italských dospělých hráčů MMORPGs.

Podle metaanalýzy autorů Gao et al. (2022), do níž bylo zapojeno 155 studií zaměřených na rizikové faktory spojené s problémovým hraním adolescentů a mladých dospělých, je úzkostnost jedním ze 12 jevů, které poruchu hraní nejčastěji doprovázejí (OR = 1,0 – 2,1; $I^2 = 90,6$; $p < 0,0001$).

Celkové sebehodnocení

Negativní sebepojetí může souviset s maladaptací a nefunkčními vzorci chování i prožívání v životě jedince (např. Fuhr et al., 2017; Kresznerits et al., 2022). Patologické hraní digitálních her – obdobně jako jakékoliv jiné závislostní chování – může být právě takovýmto projevem maladaptivní snahy vypořádat se s nepříjemnými pocity, prožitky nebo jinak nepříznivou životní situací.

Již citovaný kolektiv autorů Throuvala et al. (2019) popisuje statisticky významnou negativní korelaci ($r = -0,31$; $p < 0,001$) mezi mírou patologického hraní podle škály AICA-S (Wölfling et al., 2012) a skórem v dotazníku sebehodnocení CSE-S (Judge et al., 2003). **Mladí dospělí s negativním sebehodnocením tedy podle této studie vykazují více znaků problémového vztahu k hraní digitálních her.** Velmi podobné výsledky uvádí i další autoři (např. Laconi et al., 2017; von der Heiden et al., 2019; Kim & Ko, 2020).

2.3.5 Shrnutí

Slovy Myerse (2009), člověk má potřebu hledat odpověď na otázku „**kdo jsem?**“. Zejména během období adolescence a navazující mladé dospělosti se tato otázka vynořuje s narůstající naléhavostí. Digitální hry – jako ostatně jakákoliv jiná aktivita – se na snaze o její zodpovězení mohou podílet, a to například skrze interakci jedince s podobně smýšlejícími vrstevníky, rozvíjení rozmanitých dovedností nebo identifikaci s herními postavami. Zdá se, že rekreační hraní digitálních her není spojeno s maladaptací v rozmanitých oblastech života a stereotypy, které širší společnost hráčům přisuzuje, nenacházejí podporu v empirii (Kowert et al., 2014).

Na druhou stranu však patologické hraní představuje určitou formu maladaptivního chování, která se dále může negativně promítat do kvality života ohroženého jedince. To přirozeně může souviset i se změnami v oblasti sebepojetí, což dokládají někteří z výše citovaných autorů. Právě identifikace rizikových faktorů a snaha o pochopení širších souvislostí je nezbytná pro hlubší porozumění problému i hledání prostoru pro efektivní prevenci a intervenci.

VÝZKUMNÁ ČÁST

3. Výzkumný problém

Vynořující se, resp. mladá dospělost představují životní etapu člověka, v níž dochází k postupné proměně osobnosti od nezralé ke zralé (Thorová, 2015). Schopnost jedince čelit novým výzvám, které jsou s tímto dynamickým obdobím spojené, se do značné míry podílí na dotváření toho, jak daný jedinec vnímá a v dalších etapách vývoje bude vnímat svou hodnotu v kontextu vlastní životní situace (Reed-Fitzke, 2020). Právě z tohoto důvodu je sebepojetí jednou z charakteristik, které má smysl v období mladé dospělosti sledovat.

Podle některých výzkumů jsou mladí dospělí současně jednou z nejvíce ohrožených skupin, co se nadužívání digitálních technologií a případně rozvoje jejich problémového užívání týče (např. Kuss & Griffiths, 2012; Festl et al., 2013; Zhitomirsky-Geffet & Blau, 2016). Problematické hraní digitálních her se pak stává jedním z fenoménů, které mohou ovlivňovat nejen způsob, jak jedinec tráví svůj volný čas, ale i jeho celkovou psychosociální pohodu.

V laické i odborné veřejnosti se můžeme setkat s tím, že nadměrné či problémové hraní digitálních her bývá dáváno do souvislosti s agresivitou jako osobnostním rysem (např. Lemmens et al., 2015; Suchá et al., 2018; Mahamid & Bdier, 2021). Na druhou stranu Griffiths et al. (2004) postulují, že motivaci vyhledávat násilný obsah v digitálních hrách shledáváme výrazně častěji u dospívajících ve srovnání s cílovou populací této práce, tedy s mladými dospělými. Kromě toho je nutné zmínit, že ani v této věci není evidence vždy jednoznačná a například často zmiňovaný efekt primingu při expozici násilnému obsahu některých herních žánrů nebyl spolehlivě experimentálně prokázán (Zendle et al., 2018).

Jedním z přínosů předložené práce by proto mělo být přispět k porozumění možných souvislostí mezi problémovým hraním digitálních her a jednotlivými aspekty sebepojetí, případně agresivitou. Klíčovým přínosem je pak překlad a validace použitých psychodiagnostických metod do německého jazyka, která by měla vést k rozšíření možností jejich využití za hranicemi České republiky.

3.1. Výzkumné cíle

Hlavním cílem této práce je vypracovat odborný překlad dotazníkových metod autorů z Katedry psychologie Univerzity Palackého v Olomouci do německého jazyka. Pod hlavní cíl současně spadají i následující dílčí cíle:

- **otestovat návrhy překladů** na souboru mladých dospělých ze Spolkové republiky Německo,
- **ověřit psychometrické vlastnosti** německých verzí dotazníkových metod,
- získat **zpětnou vazbu respondentů** k případným jazykovým nesrovnalostem a následně ji využít k následným úpravám přeložených verzí dotazníků.

Záměrem této práce je nejen přeložit uvedené psychodiagnostické nástroje, ale také systematicky analyzovat výsledky získané jejich použitím. Další cíle výzkumné části jsou proto deskriptivního charakteru. V první řadě je záměrem orientačně změřit míru výskytu bezproblémového, problémového a závislostního hraní digitálních her pomocí dotazníku FSDS-E (DHDH). Dílčí cíl pak představuje popis možné souvislosti mezi mírou rizikovitosti vztahu k digitálním hrám a dílčími aspekty sebepojetí či agresivitou.

Jedním z původních cílů bylo rovněž srovnat sledované jevy s daty získanými v dřívějších studiích realizovaných na české populaci adolescentů (Skopal et al., 2014; Suchá & Dolejš, 2016; Suchá et al., 2018). Vzhledem k omezenému rozsahu této práce i evidentním metodologickým nedostatkům bylo od tohoto záměru částečně upuštěno, a srovnání bude v provedeno jen v omezené míře jako součást diskuze.

3.2. Výzkumné hypotézy

Na základě podrobné rešerše dostupné literatury jsme si pro naplnění deskriptivních cílů práce stanovili 21 hypotéz. Ty lze pro větší přehlednost rozčlenit do čtyř kategorií podle toho, na jakou oblast výzkumu se zaměřují.

3.2.1 Hraní digitálních her

H1: Existuje statisticky významný rozdíl v počtu hodin strávených hraním **v pracovní dny mezi muži a ženami.**

H2: Existuje statisticky významný rozdíl v počtu hodin strávených hraním **ve dnech volna mezi muži a ženami.**

H3: Existuje statisticky významný rozdíl v počtu hodin strávených hraním **v pracovních dny** mezi jedinci ve **vynořující se dospělosti** a **mladými dospělými**.

H4: Existuje statisticky významný rozdíl v počtu hodin strávených hraním **ve dnech volna** mezi jedinci ve **vynořující se dospělosti** a **mladými dospělými**.

H5: **Muži** vykazují statisticky významně **vyšší míru rizikového hraní** než ženy.

H6: Existuje statisticky významný rozdíl v **míře rizikového hraní** mezi jedinci ve **vynořující se dospělosti** a **mladými dospělými**.

H7: Existuje statisticky významná pozitivní souvislost mezi počtem hodin strávených hraním **v pracovní dny** a **mírou rizikového hraní**.

H8: Existuje statisticky významná pozitivní souvislost mezi počtem hodin strávených hraním **v dnech volna** a **mírou rizikového hraní**.

3.2.2 Sebepojetí

H9: Existuje statisticky významný rozdíl v **celkovém sebepojetí** mezi jedinci ve **vynořující se dospělosti** a **mladými dospělými**.

H10: Existuje statisticky významný rozdíl v **celkovém sebepojetí** mezi **muži** a **ženami**.

3.2.3 Agresivita

H11: Existuje statisticky významný rozdíl v **míře celkové agresivity** mezi jedinci ve **vynořující se dospělosti** a **mladými dospělými**.

H12: Existuje statisticky významný rozdíl v **míře hostility** mezi jedinci ve **vynořující se dospělosti** a **mladými dospělými**.

H13: Existuje statisticky významný rozdíl v **míře hněvivosti** mezi jedinci ve **vynořující se dospělosti** a **mladými dospělými**.

H14: Existuje statisticky významný rozdíl v **míře fyzické agrese** mezi jedinci ve **vynořující se dospělosti** a **mladými dospělými**.

H15: Existuje statisticky významný rozdíl v **míře celkové agresivity** mezi **muži** a **ženami**.

H16: Existuje statisticky významný rozdíl v **míře hostility** mezi **muži** a **ženami**.

H17: Existuje statisticky významný rozdíl v **míře hněvivosti** mezi **muži** a **ženami**.

H18: Existuje statisticky významný rozdíl v míře **fyzické agrese** mezi **muži** a **ženami**.

3.2.4 Souvislost mezi sledovanými jevy

H19: Existuje statisticky významná **negativní** souvislost mezi mírou **rizikového hraní** a **celkovým sebepojetím**.

H20: Existuje statisticky významná **negativní** souvislost mezi mírou **rizikového hraní** a sebepojetím v oblasti **sociálního přizpůsobení**.

H21: Existuje statisticky významná **negativní** souvislost mezi mírou **rizikového hraní** a sebepojetím v oblasti **práce a studia**.

H22: Existuje statisticky významná **negativní** souvislost mezi mírou **rizikového hraní** a sebepojetím v oblasti **fyzického zjevu**.

H23: Existuje statisticky významná **negativní** souvislost mezi mírou **rizikového hraní** a sebepojetím v oblasti **odolnosti vůči úzkosti**.

H24: Existuje statisticky významná **negativní** souvislost mezi mírou **rizikového hraní** a sebepojetím v oblasti **oblíbenosti v kolektivu**.

H25: Existuje statisticky významná **pozitivní** souvislost mezi mírou **rizikového hraní** a **celkovou agresivitou**.

H26: Existuje statisticky významná **pozitivní** souvislost mezi mírou **rizikového hraní** a mírou **hostility**.

H27: Existuje statisticky významná **pozitivní** souvislost mezi mírou **rizikového hraní** a mírou **hněvivosti**.

H28: Existuje statisticky významná **pozitivní** souvislost mezi mírou **rizikového hraní** a mírou **fyzické agrese**.

4. Základní a výběrový soubor

Základní soubor předložené práce představují osoby ve věku 18 až 35 let, které mají německé občanství, případně dlouhodobě pobývají ve Spolkové republice Německo. Dolní hranice délky pobytu byla stanovena na jeden rok. K 31. 12. 2022 tedy základní soubor představovalo 17 879 094 osob, z toho 8 614 612 žen (48,18 %) a 9 264 482 (51,82 %) mužů (Statistisches Bundesamt (Destatis), 2023).

4.1. Metody výběru respondentů

Participantů byli osloveni v průběhu ledna až října roku 2023, a to nejčastěji přes sociální sítě Facebook a Instagram. Za účelem důvěryhodnější prezentace výzkumu byl v říjnu 2022 na druhé zmíněné platformě založen profil, na nějž byly přidávány příspěvky věnující se tématům předložené práce a zajímavosti z oblasti psychologie. Ukázky vybraných příspěvků jsou k dispozici v příloze č. 6 předložené práce. Zároveň byli pomocí tohoto profilu osloveni potenciální respondenti, návratnost zde ale nedosahovala uspokojivé míry. Relativně více se osvědčilo oslovování účastníků z vlastního osobního účtu přes skupiny nejrůznějších zaměření.

Kromě sociálních sítí jsme oslovovali osoby pohybující se v akademickém prostředí a žádali je o šíření dotazníku. Nejčastěji se jednalo o české vyučující působící v Německu (například na katedrách slavistiky či bohemistiky), případně o německé akademiky hostující v České republice (například na katedrách germanistiky). Kromě toho byly kontaktovány některé studentské spolky při univerzitách. Abychom zamezili tomu, že ve výběrovém souboru budou pouze studenti, rozeslali jsme žádost mezi některé osoby působící v oblasti česko-německých vztahů, kde se očekávala silnější motivace pro kooperaci při převodu českých dotazníků do německého jazyka. Jednalo se především o česká centra v Německu a německá centra v České republice, případně o koordinátory mezinárodních akcí pro mladé lidi z obou zmíněných zemí. Ani zde však návratnost nedosahovala kýžené míry. Pouze některé z nich na žádost zareagovaly tak, aby přes ně mohli být získáni respondenti.

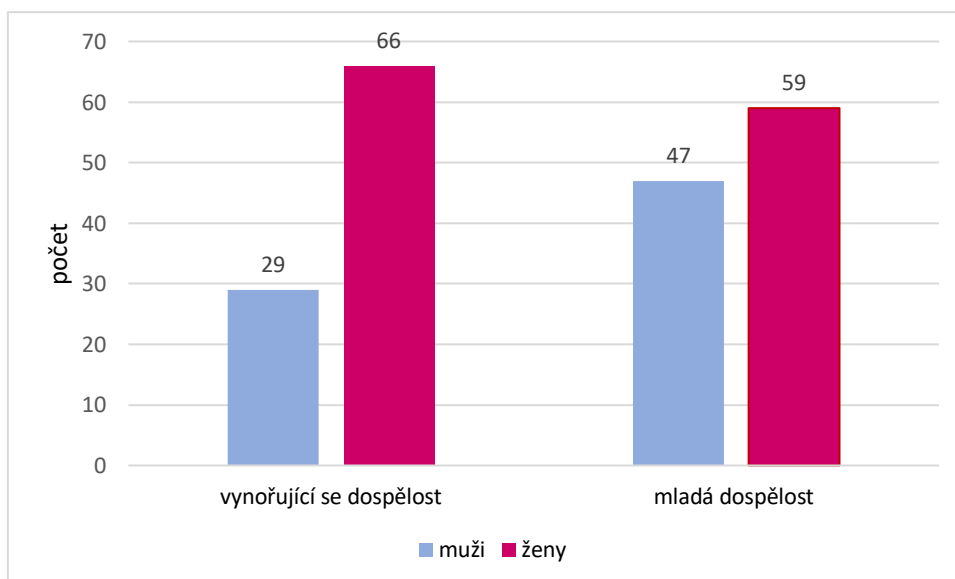
I přes vynaložené úsilí byla návratnost dotazníků nižší a výběrový soubor nedosahoval takové velikosti, jak bylo původně plánováno. Na možné příčiny se zaměřujeme v diskuzi.

4.2. Popis výzkumného souboru

Celkem jsme obdrželi 222 vyplněných testových baterií. Čtyři participanti nesplňovali věkové kritérium, další čtyři pak věk neuvedli vůbec. Jedna osoba neuvedla své pohlaví, jedna se prezentovala jako nebinární. Po důkladném zvážení jsme nakonec došli k závěru, že zařazení těchto testových baterií by zkomplikovalo analýzu dat. Další participanti pak byli vyřazeni kvůli neúplnosti odpovědí v případě, že nebylo možné provést imputaci dat. Výslednou výzkumnou skupinu tedy představovalo 201 osob. Vzhledem k počtu respondentů a metodám jejich výběru nelze konstatovat, že se jednalo o reprezentativní soubor.

Jak již bylo zmíněno, výzkumný soubor představovaly osoby ve věku 18 až 35 let, přičemž průměrný věk respondentů dosahoval 26,51 let ($SD = \pm 4,77$). 62 % výzkumného souboru představovaly osoby ženského pohlaví ($N = 125$; s průměrným věkem 25,78; $SD = \pm 4,56$), zbylých 38 % pak byli muži ($N = 76$; s průměrným věkem 27,71; $SD = \pm 4,87$). Účastníci byli následně rozděleni podle věkových kategorií do období vynořující se dospělosti (18 až 25 let) a období mladé dospělosti (26 až 35 let). Důvody tohoto rozřazení blíže popisujeme v první kapitole teoretické části. V období mladé dospělosti se v době účasti ve výzkumu nacházelo 47 % respondentů ($N = 95$), z toho 66 žen (69 %) a 29 (31 %) mužů. Mladí dospělí představovali 53 % výzkumného souboru ($N = 106$), mezi nimi bylo 47 (44 %) žen a 59 (56 %) mužů.

Graf 1: Početní zastoupení podle věkové skupiny a pohlaví



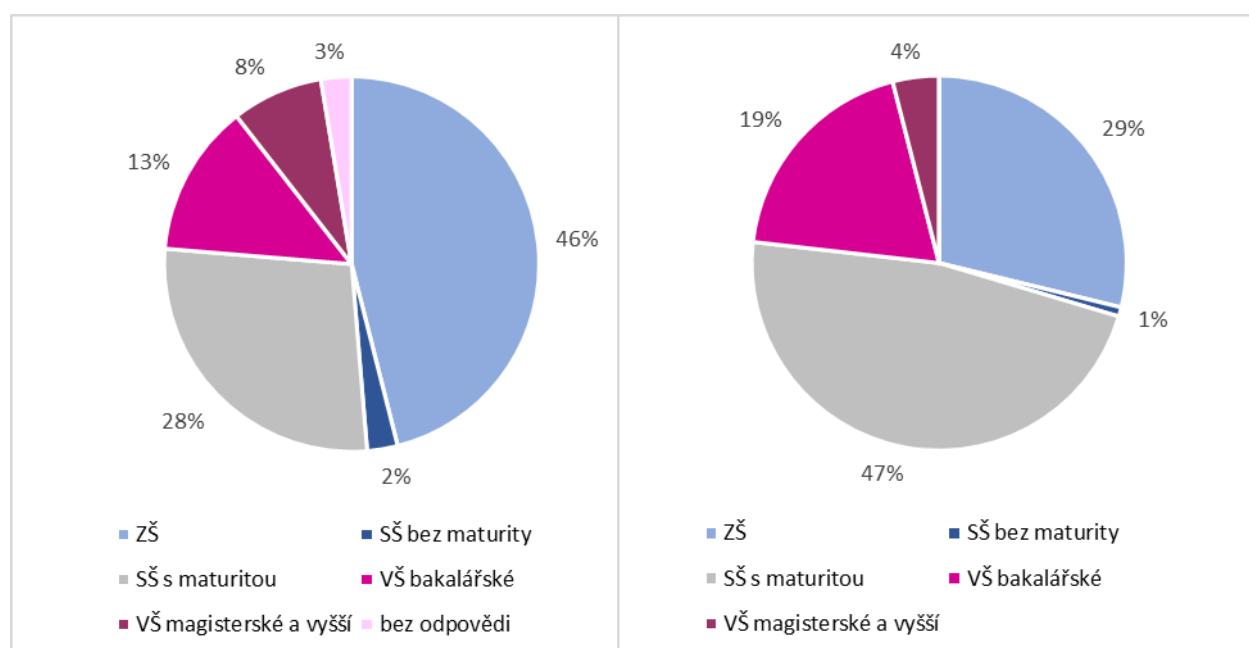
Účastníci výzkumu byli kromě věku a pohlaví dotazováni na úroveň nejvyššího dosaženého vzdělání. Podle tohoto kritéria je lze rozřadit do celkem šesti kategorií:

1. **základní** (podle mezinárodního klasifikačního systému odpovídá úrovni ISCED 2; v německém prostředí zahrnuje tzv. *Sekundarbereich I*),
2. **středoškolské bez maturity** (ISCED 3, *Sekundarbereich II*, většinou tzv. *berufsbildend*),
3. **středoškolské s maturitou** (ISCED 3; *Sekundarbereich II*, většinou tzv. *allgemeinbildend*),
4. **vysokoškolské – bakalářské** (ISCED 6; *Bachelor- bzw. gleichwertiges Bildungsprogramm*),
5. **vysokoškolské – magisterské a vyšší** (ISCED 7 a 8; *Master- bzw. gleichwertiges Bildungsprogramm* vč. například *juristische Staatsexamen* a *Promotion*).
6. šestou kategorií představovali respondenti, kteří tuto položku **nezodpověděli vůbec**, případně doplnili, že **nemají žádné vzdělání**.

Nejpočetnější skupinu z podle tohoto kritéria představovaly mezi ženami osoby středoškolsky vzdělané s maturitou, mezi muži pak převažovalo základní vzdělání. Procentuální zastoupení respondentů podle úrovně nejvyššího dosaženého vzdělání zobrazují následující grafy.

Graf 2: Procentuální zastoupení podle nejvyššího dosaženého vzdělání (muži, N = 76)

Graf 3: Procentuální zastoupení podle nejvyššího dosaženého vzdělání (ženy, N = 125)

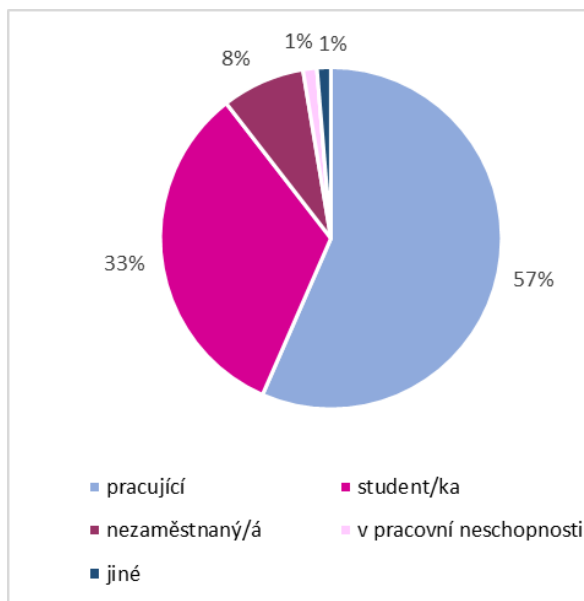


Posledním demografickým kritériem, na něž byli účastníci dotazováni, byl aktuální pracovní status. Podle tohoto kritéria je lze rozřadit do celkem šesti kategorií:

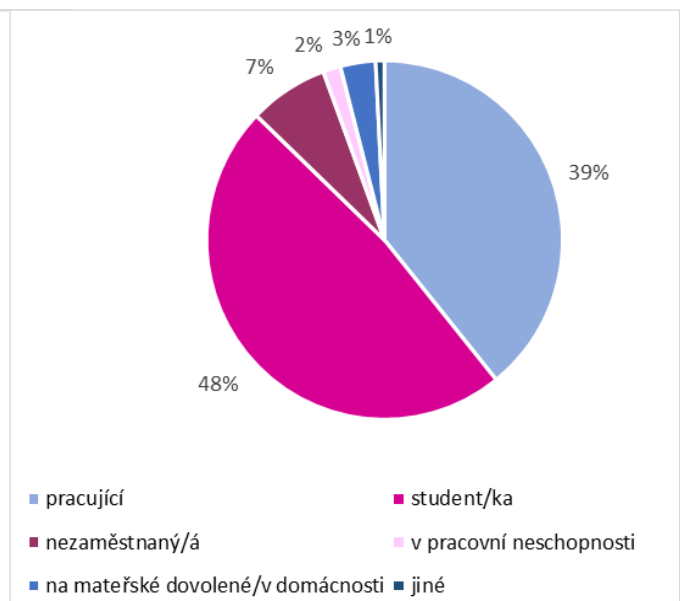
1. pracující – zaměstnanec, podnikatel,
2. student, žák,
3. nezaměstnaný, hledající zaměstnání,
4. v dlouhodobé pracovní neschopnosti,
5. na mateřské dovolené, v domácnosti,
6. jiné (work & travel atp.).

Z tohoto hlediska bylo mezi muži nejvyšší zastoupení pracujících jedinců, mezi ženami pak převažovaly studentky. Procentuální rozdělení respondentů podle jejich hlavního zaměstnání zobrazují následující grafy.

Graf 4: Procentuální zastoupení podle hlavního zaměstnání (muži, N = 76)



Graf 5: Procentuální zastoupení podle hlavního zaměstnání (ženy, N = 125)



5. Technické provedení a etické aspekty výzkumu

Výzkumné šetření včetně příprav a vyhotovení textového výstupu probíhalo od června roku 2022 do února roku 2024. Časovou i technickou náročnost praktické části lze přičíst zejména skutečnosti, že základní soubor představovaly osoby žijící v zahraničí. Nutným předpokladem zahájení výzkumu proto byl překlad aplikovaných psychodiagnostických nástrojů, který současně představuje jeden z dílčích cílů předložené práce. V této kapitole popisujeme jednotlivé kroky provedení výzkumu, včetně etických aspektů s ním souvisejících.

5.1. První fáze: překlad a příprava testových metod

Překlad dotazníků probíhal od června 2022 do ledna 2023, a to v několika fázích. První z nich zahrnovala sběr sedmi až devíti verzí německého překladu každého dotazníku. Pro tento účel byly položky jednotlivých testových metod převedeny do formulářů na Google Forms, kde každá otázka představovala jednu položku dotazníku v češtině. Součástí formuláře k překladu byly též pasáže zahrnující pokyny k vyplnění originálního dotazníku, název dotazníku atp. Následně byly osloveny osoby s vysokou úrovní znalosti německého jazyka (C1–C2 dle CEFR) a požádány o jejich vyplnění. Jednalo se z velké části o studentky a studenty české národnosti, kteří studují na univerzitách v Německu, dále o absolventky a absolventy dvojjazyčného gymnázia se zaměřením na německý jazyk, případně o učitelky němčiny na středních školách. Pod každou položku v češtině měli napsat její německý ekvivalent, přičemž byl kladen důraz na to, aby zachovali jak přesný smysl sdělení, tak jazykovou správnost.

Ve druhé fázi překladu jsme provedli obsahovou analýzu překladů, abychom našli co nejpřesnější shodu s originálními dotazníky. Hlavní snahou bylo zajistit doslovný překlad tak, aby zejména u pojmů, jež jsou z psychologického hlediska důležité, nedošlo k významovému posunu, který by pak mohl ovlivnit výsledky měření. Zároveň však nebylo opomenuto, že sdělení musí být gramaticky správná, srozumitelná pro široké spektrum respondentů a složená z výrazů běžně užívaných v německé populaci. Kromě vlastních jazykových znalostí jsme použili také odborné slovníky a pravidla německého pravopisu (Duden, 2023), stejně jako konzultaci s rodilými německými občany či dalšími způsobilými osobami. Tento postup jsme opakovali u každé z překládaných metod.

Ve třetí fázi přípravy testové baterie jsme návrhy překladů předložili jedné z autorek dotazníků, která německý jazyk ovládá. Ta překontrolovala jednotlivé metody a předložila několik podnětů ke zlepšení, které byly zapracovány do návrhu překladu.

Následně, tedy ve čtvrté fázi, byly návrhy předány odborníkům z Filozofické fakulty Univerzity Palackého, kteří se profesně věnují korekturám textů v německém jazyce. Kolegové byli požádáni o kontrolu návrhu, případně o doplnění připomínek k vylepšení. V průběhu celé korektury jsme tyto připomínky společně konzultovali.

V páté fázi, tedy po dokončení korektury dotazníků, bylo provedeno pilotní testování. Připravili jsme návrh online dotazníku v takové podobě, v jaké již měl být předložen respondentům v průběhu samotného výzkumu. Deset osob dlouhodobě žijících ve Spolkové republice Německo bylo požádáno o jeho vyplnění a zanechaní zpětné vazby v komentářích. Tato zpětná vazba probíhala anonymně, a dotázaný tak nemusel mít obavy z případného vznesení kritiky. Po pilotním otestování byly ještě provedeny nepatrné úpravy některých položek, nedošlo však již k žádným podstatným změnám. Dotazníky se tak zdály být připraveny k použití a ke sběru dat, včetně dalších podnětů k vylepšení sbíraných do respondentů samotných. Jednotlivé fáze překladu a přípravy dotazníků včetně časového harmonogramu zachycuje následující tabulka.

Tabulka 5: Časový harmonogram překladu testových metod

fáze přípravy	hlavní úkoly	období provedení
první fáze	příprava formulářů pro překlad, oslovování překladatelů a sběr odpovědí	červen–srpen 2022
druhá fáze	obsahová analýza návrhů překladu	září–říjen 2022
třetí fáze	korektura provedená jednou z autorek dotazníků, zapracování úprav	listopad–prosinec 2022
čtvrtá fáze	korektura provedená jazykovědci z FF UP, zapracování úprav	prosinec 2022
pátá fáze	pilotní testování, konzultace s účastníky	leden 2023

V rámci příprav na bakalářskou práci bylo tímto způsobem přeloženo celkem 6 dotazníků, tedy SADS (Dolejš et al., 2014), DHDH (Suchá et al., 2017), DOS-36 (Dolejš et al., 2021), DOS-18 (Dolejš et al., 2021), SDDSS (Dolejš et al., 2013) a SIDS-19 (Dolejš & Skopal, 2022). Pro naplnění cílů předložené práce však byly použity pouze tři z nich: DHDH, SADS a DOS-36. Dohromady se na celém procesu překlada dotazníků podílelo kolem 25 osob a trval 8 měsíců.

5.2. Druhá fáze: sběr dat

Po přeložení testových metod a jejich pilotním otestování byl v lednu roku 2023 zahájen sběr dat. Ten probíhal online formou přes Google Forms, potenciální respondenty jsme oslovovali převážně přes sociální sítě. Dále byli kontaktováni zástupci vybraných institucí (univerzity, studentské spolky, zájmové skupiny atp.) s žádostí o další šíření odkazu na online dotazník. Podrobněji jsou metody výběru respondentů popsány v kapitole 6.2. Seznam kontaktovaných institucí je poté součástí práce v příloze č. 10. Fáze sběru dat byla ukončena po 10 měsících, tedy v listopadu roku 2023.

5.3. Třetí fáze: vyhodnocení dat

Po ukončení sběru dat byly vyplněné testové baterie převedeny do programu Microsoft Excel, v němž nejprve došlo k jejich čištění, případně k imputaci chybějících odpovědí. Imputace chybějících odpovědí byla provedena pouze v případě jedné chybějící položky dílčích subškál, resp. dvou chybějících položek v celém dotazníku. Metodou imputace bylo nahrazení odpovědi průměrnou hodnotou dané škály či subškály (Little & Rubin, 2002). Z celkového počtu 222 vyplněných testových baterií bylo nakonec 201 vyhodnoceno jako validně vyplněných, a tyto byly využity v dalších krocích statistických analýz. V případě DHDH (FSDS-E) byl počet vyplněných baterií 189, jelikož 12 respondentů (z toho 10 žen a 2 muži) v první otázce testové baterie uvedlo, že za posledních 6 měsíců ani jednou nehráli žádný druh digitálních her. Tito respondenti byli proto automaticky přesměrováni na další dotazník, aniž by museli vyplňovat DHDH (FSDS-E), a to za účelem redukce jejich zátěže.

Po fázi čištění dat byly nejprve prozkoumány charakteristiky výběrového souboru, k čemuž jsme rovněž využili program Microsoft Excel (Microsoft Corporation, 2018). Následně byla datová matice převedena do programu Statistica, verze 14 (TIBCO Software Inc., 2020), aby mohly být ověřeny psychometrické vlastnosti využitých testových metod. Pro zjištění

některých psychometrických charakteristik byl rovněž využit program Jamovi, verze 2.3. (The Jamovi project, 2023). Výsledky psychometrických analýz jsou prezentovány v 8. kapitole.

Následné statistické analýzy byly rovněž provedeny v programu Statistica, verze 14. Normalita rozdělení jednotlivých proměnných byla nejprve ověřena pomocí Shapiro-Wilkova testu s hladinou významnosti $\alpha = 0,05$ a pomocí grafického zhodnocení histogramů (histogramy včetně hodnot Shapiro-Wilkova testu jsou součástí přílohy práce). Hrubé skóry použitých dotazníkových metod nevykazovaly normální rozdělení a vzhledem k nedostatečnému rozsahu výběrového souboru jsme proto pro následující statistické analýzy využili neparametrické testy. Platnost hypotéz jsme ověřovali na třech hladinách významnosti, a to 0,05; 0,01 a 0,001.

Pro srovnání naměřených hodnot mezi dvěma skupinami byl využit Mann-Whitneyův U test s korekcí na spojitost. Míra účinku byla v tomto případě hodnocena pomocí statistiky AUC (*Area under curve*). Pakliže bylo srovnáváno tři a více vzájemně nezávislých skupin, zvolili jsme Kruskal-Wallisův test s ukazatelem míry účinku η^2 . Výsledky byly pro větší přehlednost rovněž graficky zobrazeny pomocí krabicových grafů. Pakliže byla sledována souvislost mezi dvěma ordinálními proměnnými, využili jsme Spearmanův korelační koeficient.

5.4. Etické aspekty výzkumu

V průběhu celého výzkumu jsme se řídili základními etickými zásadami, které jsou definované v Metakodexu etiky vydaném Evropskou federací psychologických asociací EFPA (European Federation of Psychologists' Associations, 2005). O svých právech byli účastníci výzkumu informováni v úvodní části testové baterie. Stejným způsobem byli také seznámeni se zásadami, jimiž se budeme řídit při zacházení s jejich daty. S osobními údaji participantů bylo nakládáno v souladu s Obecným nařízením o ochraně osobních údajů GDPR, resp. EU-DSGVO (Verordnung (EU) 2016/679). Spolková republika Německo se skládá z 16 spolkových zemí, které do jisté míry disponují vlastními legislativními orgány. Z tohoto důvodu bylo před zavedením GDPR v každé Spolkové zemi platné specifické nařízení pro ochranu osobních údajů (tzv. *Landesdatenschutzgesetze*), které z hlediska hierarchie právních norem spadalo pod obecné nařízení o ochraně osobních údajů SRN (tzv. *Bundesdatenschutzgesetz*). Poté, co GDPR vešlo v platnost, zveřejnila každá ze spolkových zemí vlastní adaptační předpis, v němž své *Landesdatenschutzgesetze*

upravuje tak, aby byly v souladu s GDPR. Jelikož respondenti nebyli rozřazováni podle toho, z jaké spolkové země pocházejí, a nebylo tak možné je odkazovat na konkrétní dokument, byl do úvodní části dotazníku přiložen odkaz na webové rozhraní, na němž se nacházejí jednotlivé *Landesdatenschutzgesetze* (Berufsverband der Datenschutzbeauftragten Deutschlands (BvD) e.V., 2018). Všichni respondenti tedy před započítím vyplňování dotazníku museli souhlasit s principy zacházení s vlastními osobními údaji vyplývajícími z příslušných dokumentů. Až poté jim byl umožněn přístup k samotným dotazníkům.

Podmínkou účasti ve výzkumu byl minimální věk 18 let, na což byli respondenti upozorněni v úvodních instrukcích testové baterie. Věk, pohlaví, zaměstnání a nejvyšší dosažená úroveň vzdělání byly současně jedinými osobními údaji, na něž byli účastníci v průběhu výzkumného šetření dotazováni.

Vzhledem k tomu, že sběr dat neprobíhal face-to-face, měli účastníci výzkumu omezenou možnost klást přímé otázky týkající se způsobu zacházení s jejich osobními údaji. Z tohoto důvodu byla velká pozornost věnována podrobnému a srozumitelnému popisu těchto náležitostí v úvodní části dotazníku. Současně byl k instrukcím přiložen kontakt na realizátorku sběru dat, aby účastníci měli možnost ji s těmito dotazy kontaktovat, případně i zpětně odvolat svou účast ve výzkumu. Nikdo z respondentů této možnosti nevyužil.

6. Aplikovaná metodika

V souladu s cíli výzkumu jsme pro sběr dat zvolili německé překlady dotazníkových metod autorů z Katedry psychologie Univerzity Palackého v Olomouci. Sledované jevy byly měřeny pomocí následujících dotazníků:

1. **Hraní digitálních her:** Der Fragebogen zum Spielen von digitalen Spielen für Erwachsene (FSDS-E) (Suchá et al., 2017; Ptáčková et al., 2022);
2. **Sebepojetí:** Der Fragebogen zum Selbstkonzept für Erwachsene (FSK-E-36) (Dolejš et al., 2021; Ptáčková et al., 2022);
3. **Agresivita:** Die Aggressivitätsskala Dolejš, Suchá, Skopal für Erwachsene (ASDSS-E) (Dolejš et al., 2014; Ptáčková et al., 2022).

Jedná se o překlady psychodiagnostických metod, jejichž validita i reliabilita byla v českém prostředí ověřována na reprezentativních souborech adolescentů, v případě dotazníku FSK-E-36 i na dospělé populaci. Jedním z cílů výzkumného projektu bylo právě tyto dotazníky přeložit a otestovat na souboru respondentů ze Spolkové republiky Německo. V následujících odstavcích se zaměříme na vybrané psychometrické hodnoty použitých dotazníků. Jedním ze záměrů bylo mimo jiné identifikovat problematické položky, tj. ty, kterým participanti například nerozuměli nebo je nepochopili, a znovu zvážit jiné možnosti jejich překladu. K tomuto záměru se blíže vyjadřujeme v diskuzi předložené práce.

Stejně jako v jiných částech statistické analýzy jsme i psychometrické hodnoty zjišťovali pomocí programu Statistica, verze 14.0 a Jamovi, verze 2.3.28.

6.1. Der Fragebogen zum Spielen von digitalen Spielen für Erwachsene (FSDS-E)

Jedná se o 32 položkový dotazník, přičemž prvních 30 otázek je formulováno jako alternativní, kdy respondenti odpovídají ANO/NE. Poslední dvě otázky se zaměřují na dobu strávenou hraním v pracovní dny a ve dnech volna, respondent na ně tedy odpovídá uvedením počtu hodin. Žádné položky nejsou reverzní. Vyhodnocení dotazníku spočívá v sečtení položek, na něž respondent odpověděl ANO. Za každou takovou položku je přičten 1 bod, maximální počet bodů je tedy 30. Získaný skóre je poté porovnán s populačními normami. Obdobně v případě posledních dvou položek je uvedený počet hodin strávených hraním srovnán s normami dané věkové kategorie (Suchá et al., 2019).

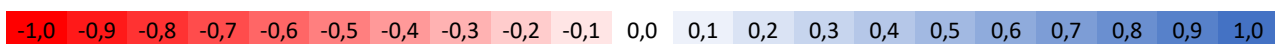
Česká verze metody byla publikována v roce 2019, standardizační soubor představovalo 3 904 adolescentů ve věku 11 až 19 let. Průměrná tetrachorická korelace mezi položkami dosahovala hodnoty 0,52, průměrná korelace položek se zbytkem škály pak 0,71. Hodnota standardizované Cronbachovy alfy v české verzi čítala 0,97, tutéž hodnotu autoři popisují také v případě ukazatele McDonaldova Omega (Suchá et al., 2019).

Použitá přeložená verze metody DHDH vychází z české verze dotazníku pro dospělé. Jednotlivé položky i instrukce k vyplnění jsou tedy formulovány v podobě vykání. V případě předložené práce jsme vycházeli ze souboru čítajícího 189 řádně vyplněných testových baterií. Zbývajících 12 respondentů (z toho 10 žen a 2 muži) zahrnutých do výzkumného souboru uvedlo, že během uplynulých 6 měsíců ani jednou nehráli jakýkoliv druh digitálních her, a Dotazník hraní digitálních her tak automaticky přeskočili. Výzkumný soubor v případě německé verze dotazníku DHDH tedy představuje 189 osob, z toho 74 mužů (39,15 %) a 115 (60,85 %) žen. Průměrný věk respondentů v normovém souboru je 26,53 let ($SD = \pm 4,72$), resp. 27,54 let ($SD = \pm 4,83$) mezi muži a 25,89 let ($SD = \pm 4,55$) mezi ženami. Co se věkové skupiny týče, lze 88 z nich zařadit do období vynořující se dospělosti (46,56 %) a 101 do mladé dospělosti (53,44 %). Vzhledem k celkově malému rozsahu výzkumného souboru jsme však v rámci psychometrických analýz nerozlišovali mezi věkovými skupinami.

V první fázi psychometrické analýzy byla provedena položková analýza. Pro tyto účely jsme zvolili Pearsonovu a tetrachorickou korelaci, která se v případě dichotomických proměnných jeví jako vhodnější ukazatel. Následující tabulka zobrazuje korelační matici, přičemž vlevo pod diagonálou jsou hodnoty Pearsonova korelačního koeficientu, vpravo nad diagonálou hodnoty tetrachorické korelace. Pod tabulkou je přiložena rovněž legenda k barevnému označení síly a směru vztahu mezi položkami.

Tabulka 6: Korelační matice přeložené verze dotazníku DHDH (FSDS-E)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
1	1	.06	.63	.55	.20	.36	.15	-.48	.13	.20	.04	.56	.69	.43	.08	.39	.32	.56	.24	.40	1	.26	.38	.35	.42	.44	.70	.36	.32	.28
2	.03	1	.18	-.03	.16	-.20	-.47	.56	.08	.07	.75	.26	.07	.10	.28	.10	.22	-.1	.08	.09	.59	-.10	-.01	.58	.06	.07	-.11	.37	.47	.02
3	.34	.09	1	.71	.61	.70	.29	-.48	.52	.68	.20	.49	.78	.51	.45	.53	.47	1	.62	.56	.82	.59	.62	.33	.52	.53	.83	.58	.22	.41
4	.26	-.01	.47	1	.85	.72	.26	-.11	.72	.36	.08	.45	.73	.35	.31	.54	.56	1	.59	.50	.74	.68	.73	.18	.60	1	.75	.60	-.37	.61
5	.10	.07	.28	.31	1	.44	.27	-.01	.76	.33	.31	.40	.59	.60	.58	.44	.44	.22	.29	.56	.35	.68	.50	.32	.23	.65	.56	.85	.05	.29
6	.21	-.11	.47	.44	.23	1	.17	-.72	.42	.66	.00	.26	.45	.30	.38	.34	.43	1	.77	.38	.60	.56	.67	.24	.41	.28	.67	.49	-.05	.54
7	.09	.26	.17	.14	.15	.10	1	.25	.39	.27	.50	.37	.39	.14	.44	.39	.25	-.12	.21	.21	.35	.09	.09	.42	.25	.77	.21	.43	.16	.31
8	-.09	.18	-.14	-.03	.00	-.19	.07	1	-.02	-.49	.45	1	-.01	.38	.02	.03	.17	-.1	-.42	-.35	-.11	-.12	-.12	.37	-.19	-.1	-.46	.42	-.1	-.03
9	.07	.04	.29	.35	.48	.26	.25	.00	1	.28	.25	.38	.61	.68	.34	.23	.25	.17	.15	.38	.56	.56	.26	.20	.19	.73	.46	.65	-.18	.17
10	.12	.04	.45	.21	.18	.46	.17	-.13	.17	1	.24	.51	.44	.31	.30	.38	.24	.46	.43	.48	.53	.53	.33	.16	.23	.19	.75	.42	-.02	.33
11	.02	.49	.11	.04	.17	.00	.30	.14	.14	.14	1	.40	.31	.18	.34	.34	.10	-.13	.07	.22	.46	.15	.00	.77	.14	.39	.08	.56	.36	.24
12	.28	-.12	.31	.27	.18	.15	.21	.15	.21	.31	.20	1	.50	.46	.51	.42	.30	.20	.33	.55	.72	.45	.40	.47	.30	.14	.50	.43	-.13	.08
13	.40	.04	.55	.46	.30	.30	.25	.00	.37	.29	.17	.31	1	.56	.48	.67	.38	.18	.41	.47	.74	.71	.1	.39	.37	.62	.75	.61	-.10	.15
14	.20	.04	.30	.19	.22	.17	.07	.07	.31	.17	.09	.27	.33	1	.43	.38	.14	.38	.21	.44	.51	.53	.37	.40	.18	.15	.52	.53	.00	.12
15	.04	.11	.26	.17	.21	.21	.22	.01	.16	.16	.15	.30	.27	.23	1	.34	.29	-.20	.34	.30	.55	.73	.39	.49	.03	.56	.43	.50	-.45	.23
16	.24	.05	.32	.29	.24	.22	.25	.01	.14	.24	.20	.25	.44	.20	.17	1	.43	1	.29	.34	.66	.42	.52	.56	.40	.75	.58	.66	.11	.32
17	.16	.10	.29	.34	.19	.26	.14	.04	.14	.14	.05	.17	.23	.08	.16	.24	1	.47	.29	.26	.49	.25	.38	.26	.34	-.02	.38	.43	1	.55
18	.17	-.12	.17	.14	.06	.21	-.03	-.05	.05	.12	-.03	.05	.05	.07	-.05	.26	.09	1	.73	.59	1	.42	.30	.05	1	.45	1	.42	-.1	.16
19	.15	.04	.39	.33	.16	.55	.13	-.11	.09	.28	.04	.20	.26	.11	.18	.19	.17	.19	1	.51	.91	.44	.58	.28	.34	.39	.48	.36	-.36	.28
20	.24	.05	.34	.27	.32	.24	.13	-.08	.24	.31	.13	.31	.30	.23	.15	.22	.15	.17	.34	1	.80	.38	.40	.38	.40	.46	.65	.35	-.28	.26
21	.31	.18	.47	.45	.12	.30	.16	-.02	.22	.26	.17	.42	.39	.27	.30	.29	.26	.10	.40	.33	1	.71	.59	.43	.55	1	.81	.68	-.17	.33
22	.16	-.05	.35	.36	.40	.36	.05	-.03	.36	.35	.09	.26	.46	.27	.35	.27	.14	.12	.28	.24	.30	1	.35	.42	.25	.57	.67	.53	-.1	.13
23	.21	-.01	.41	.48	.24	.45	.06	-.03	.15	.21	.00	.25	.26	.21	.22	.32	.23	.07	.37	.24	.32	.21	1	.26	.45	.25	.53	.48	-.57	.67
24	.16	.21	.18	.09	.13	.13	.21	.07	.10	.09	.30	.28	.22	.22	.27	.29	.14	.01	.15	.19	.22	.21	.15	1	.21	.33	.26	.43	-.01	.32
25	.26	.03	.32	.34	.12	.27	.16	-.05	.11	.15	.08	.18	.23	.10	.01	.26	.19	.25	.22	.26	.25	.16	.28	.11	1	.41	.38	.46	.09	.38
26	.17	.02	.15	.19	.29	.10	.29	-.07	.30	.07	.15	.04	.19	.04	.12	.27	-.01	.11	.14	.17	.14	.22	.08	.08	.15	1	.54	.62	-.1	.46
27	.37	-.06	.61	.50	.26	.45	.12	-.13	.26	.51	.05	.32	.52	.31	.24	.36	.23	.17	.30	.40	.46	.41	.35	.15	.23	.16	1	.52	-.20	.43
28	.17	.15	.36	.37	.30	.29	.23	.08	.31	.24	.25	.25	.37	.31	.29	.36	.25	.08	.20	.19	.40	.28	.29	.24	.26	.14	.32	1	-.38	.39
29	.06	.10	.04	-.07	.01	-.01	.03	-.03	-.03	.00	.07	.02	-.02	.00	-.09	.02	.10	-.03	-.06	-.05	-.03	-.12	-.11	.00	.02	-.04	-.04	-.08	1	-.19
30	.16	.01	.23	.30	.16	.34	.19	-.01	.10	.20	.14	.05	.09	.06	.11	.20	.29	.04	.17	.16	.14	.08	.38	.16	.24	.18	.25	.20	-.03	1



Jak vidíme, nedosahuje korelace mezi některými položkami uspokojujících hodnot, v některých případech je dokonce negativní. Na možné příčiny se zaměřujeme v jiných částech textu. Průměrná tetrachorická korelace položek mezi sebou však dosahuje hladiny **0,60**.

Jako další ukazatele vnitřní konzistence dotazníku jsme zvolili následující:

- Standardizovaná Cronbachova alfa při použití tetrachorických korelací = **0,94**,
- Standardizovaná Cronbachova alfa při použití Pearsonovy korelace = **0,87**,
- McDonaldova Omega = **0,88**,
- Split-half reliabilita při rozdělení dotazníku na liché a sudé položky = **0,92**
- Průměrná Spearmanova korelace celkového skóru s udávaným počtem hodin strávených hraním v pracovní dny = **0,70**,

- Průměrná Spearmanova korelace celkového skóru s udávaným počtem hodin strávených hraním v dnech volna = **0,76**.

V následující části položkové analýzy jsme se zaměřili na jednotlivé položky a jejich popularitu, tj. četnost odpovědí „ANO“, stejně jako na vztah jednotlivých položek ke zbytku dotazníku jako celku, resp. k dalším jednotlivým otázkám. Zjištěné hodnoty shrnuje následující tabulka.

Tabulka 7: Položková analýza přeložené verze DHDH (FSDS-E)

položka	popularita (relativní četnost odpovědí „ANO“)	průměrná korelace s ostatními položkami	korelace položky s celkovým skóre	koeficient determinace
1	0,29	0,35	0,38	0,35
2	0,21	0,15	0,14	0,36
3	0,60	0,51	0,67	0,57
4	0,68	0,51	0,59	0,52
5	0,21	0,43	0,44	0,40
6	0,50	0,39	0,53	0,57
7	0,38	0,29	0,33	0,31
8	0,04	-0,12	-0,03	0,17
9	0,32	0,36	0,42	0,43
10	0,48	0,33	0,46	0,46
11	0,26	0,27	0,27	0,37
12	0,64	0,41	0,47	0,39
13	0,53	0,46	0,62	0,57
14	0,71	0,36	0,39	0,26
15	0,72	0,33	0,38	0,31
16	0,40	0,43	0,51	0,42
17	0,66	0,35	0,37	0,25
18	0,04	0,32	0,19	0,22
19	0,43	0,34	0,45	0,45
20	0,38	0,37	0,47	0,33
21	0,77	0,59	0,58	0,49
22	0,38	0,37	0,50	0,45
23	0,59	0,35	0,49	0,44
24	0,71	0,34	0,35	0,26
25	0,42	0,32	0,39	0,26
26	0,08	0,37	0,29	0,29
27	0,59	0,47	0,63	0,59
28	0,69	0,49	0,54	0,37
29	0,02	-0,11	-0,03	0,10
30	0,33	0,31	0,35	0,33
průměrná hodnota	0,44	0,34	0,40	0,38

Poznámka: Negativní hodnoty jsou označeny červeně.

6.2. Der Fragebogen zum Selbstkonzept für Erwachsene (FSK-E-36)

Dotazník sebepojetí je k dispozici ve dvou formách – plné, 36 položkové a zkrácené, tedy 18položkové verzi. Pro účely předložené práce jsme použili plnou verzi inventáře, který sestává z 36 tvrzení. Na ně respondent odpovídá výběrem možnosti ze čtyřstupňové škály – rozhodně nesouhlasím/nesouhlasím/souhlasím/rozhodně souhlasím. Celkem 18 položek je formováno negativně, takže jejich skórování je reverzní (např. položka 5: „*Cítím se vyčleněný/á z kolektivu.*“).

Dotazník se zaměřuje na šest oblastí sebepojetí, které jsou syceny následujícími subškálami:

1. Sociální přizpůsobivost – SP (*něm. Soziale Anpassungsfähigkeit – SA*),
2. Práce a studium – PS (*něm. Arbeit und Ausbildung – AA*),
3. Fyzický zjev – FZ (*něm. Physische Erscheinung – PE*),
4. Odolnost vůči úzkosti – OÚ (*něm. Widerstandsfähigkeit gegen Beklemmung – WB*),
5. Oblíbenost v kolektivu – OK (*něm. Popularität im Kollektiv – PK*),
6. Smysl a seberealizace – SS (*něm. Sinn und Selbstverwirklichung – SS*).

Jednotlivé subškály se pak sčítají a výsledný skór se označuje jako Celkové sebepojetí, které představuje psychometricky nejspolehlivější ukazatel, a to jak v originální české verzi, tak v předloženém německém překladu (Dolejš et al., 2021).

Česká verze dotazníku byla publikována v roce 2021. Standardizační soubor představovalo celkem 3246 osob ve věku 12 až 78 let, z toho 922 mužů a 2 324 žen. Celkové skóre metody dosahuje míry reliability více než 0,95. V případě ukazatele Cronbachova alfa je to 0,93, McDonaldova omega dosahuje hodnoty 0,97. Reliabilita jednotlivých subškál se pohybuje v rozmezí 0,79 až 0,92 v případě McDonaldovy omegy, resp. 0,73 až 0,90 v případě Cronbachovy alfy (Dolejš et al., 2021).

Použitá přeložená verze dotazníku DOS-36 opět vychází z české verze inventáře pro dospělé, položky jsou tedy formulovány v podobě vykání. Pro účely psychometrických analýz přeložené verze dotazníku DOS-36 jsme vycházeli z dat získaných na souboru 201 respondentů. Soubor je podrobněji popsán v kapitole 6.3.

Reliabilitu testu jsme zjišťovali jak pro jednotlivé subškály, tak pro celkový skóre. Za ukazatele jsme zvolili koeficient McDonaldova omega a Cronbachova alfa. Za účelem srovnání reliability německé verze dotazníku FSK-E-36 s původní verzí českých autorů DOS-36 (Dolejš et al., 2021) a orientační zhodnocení kvality překladu uvádíme v závorkách také hodnoty parametrů, které stanovili autoři původní verze metody. Jedním z limitů samozřejmě může být skutečnost, že český standardizační soubor čítal 3 246 osob, zatímco předložená práce vychází z dat získaných na souboru 201 participantů. Naměřené hodnoty zachycuje následující tabulka.

Tabulka 8: Odhady reliability subškál dotazníku FSK-E-36

Subškála	Cronbachova alfa	Omega	Průměrná korelace položek mezi sebou
Sociální přizpůsobení	0,58 (0,73)	0,62 (0,79)	0,20
Práce a studium	0,78 (0,82)	0,79 (0,88)	0,39
Fyzický zjev	0,83 (0,90)	0,84 (0,90)	0,47
Odolnost vůči úzkosti	0,85 (0,90)	0,85 (0,91)	0,49
Oblíbenost v kolektivu	0,86 (0,89)	0,86 (0,91)	0,51
Smysl a seberealizace	0,83 (0,88)	0,83 (0,92)	0,45
Celkové sebepojetí	0,92 (0,93)	0,93 (0,97)	0,27

Dotazník DOS-36 je navržen tak, že šest vzájemně souvisejících subškál sytí jeden hlavní faktor, tj. celkové pojetí (Dolejš et al., 2021). V dalším kroku jsme se proto zaměřili na faktorovou validitu, přičemž jsme měřili vztah mezi jednotlivými subškálami, stejně jako vztah jednotlivých faktorů k celkovému skóru. Korelace mezi subškálami se pohybuje v intervalu od 0,35 do 0,60 (medián = 0,51). Na základě toho se můžeme domnívat, že jednotlivé faktory spolu vzájemně souvisejí, na druhou stranu však nekorelují natolik, aby měřily tentýž rys respondenta. V této souvislosti hovoříme o tzv. inkrementální validitě. Následující tabulka zobrazuje sílu vztahu mezi jednotlivými subškálami vyjádřenou pomocí Pearsonovy korelace.

Tabulka 9: Korelační koeficienty subškál FSK-E-36

Subškála	SP	PS	FZ	OU	OK	SS
Sociální přizpůsobivost (SP)						
Práce a studium (PS)	0,35					
Fyzický zjev (FZ)	0,36	0,40				
Odolnost vůči úzkosti (OÚ)	0,40	0,47	0,55			
Oblíbenost v kolektivu (OK)	0,44	0,48	0,51	0,59		
Smysl a seberealizace (SS)	0,37	0,51	0,50	0,53	0,55	
Celkové sebepojetí	0,61	0,70	0,76	0,81	0,81	0,77

6.3. Die Aggressivitätsskala Dolejš, Suchá, Skopal für Erwachsene (ASDSS–E)

Česká verze Škály agresivity Dolejš, Suchá, Skopal byla publikována v roce 2022. Jedná se o psychodiagnostický nástroj o 24 položkách, jež se zaměřují na výskyt agresivních tendencí a chování. Položky jsou formulovány ve formě tvrzení, které respondent/ka zodpovídá na čtyřstupňové škále: rozhodně nesouhlasím/nesouhlasím/souhlasím/rozhodně souhlasím. Žádná z položek není skórována reverzně. Celkový skór míry agresivity je tvořen součtem bodů ze tří subškál, jimiž jsou:

1. Hostilita – HO (*něm. Hostilität – HO*),
2. Hněv – HN (*něm. Zorn – ZO*),
3. Fyzická agrese – FY (*něm. Physische Aggressivität – PH*).

Česká verze itineráře byla testována na reprezentativním souboru čítajícím 3 172 adolescentů ve věku 15 až 19 let. Cronbachova alfa dosahovala 0,93, omega 0,94. Korigovaná korelace jednotlivých položek se zbytkem škály se pohybovala v rozmezí od 0,42 do 0,74. (Dolejš et al., 2022).

Německá verze dotazníku byla testována na souboru 201 osob, přičemž podrobněji je soubor popsán v kapitole 6.3. Obdobně jako v případě dotazníku FSK-E bylo za účelem zjištění reliability nutné se zaměřit jak na jednotlivé subškály, tak na dotazník jako celek. Naměřené ukazatele jsou prezentovány v následující tabulce, přičemž hodnoty v závorkách zachycují hodnoty zjištěné autory české verze Škály agresivity na souboru čítajícím 3 172 osob.

Tabulka 10: Odhady reliability subškál dotazníku ASDSS-E

Subškála	Cronbachova alfa	Omega	Průměrná korelace položek mezi sebou
Hostilita (HO)	0,79 (0,84)	0,80 (0,85)	0,44
Hněv (HN)	0,89 (0,93)	0,89 (0,94)	0,50
Fyzická agrese (FY)	0,83 (0,93)	0,85 (0,94)	0,35
Celková agresivita	0,91 (0,93)	0,91 (0,96)	0,30

Stejně jako v předchozím případě jsme se i u dotazníku ASDSS-E zaměřili na tzv. inkrementální validitu a zjišťovali jsme, do jaké míry jednotlivé subškály korelují mezi sebou a s celkovým skórem. Jak lze vidět, pohybují se hodnoty Pearsonovy korelace mezi faktory v rozmezí od 0,32 do 0,66.

Tabulka 11: Korelační koeficienty subškál ASDSS-E

Subškála	Hostilita	Hněv	Fyzická agrese
Hostilita (HO)			
Hněv (HN)	0,66		
Fyzická agrese (FY)	0,50	0,32	
Celková agresivita	0,90	0,76	0,77

7. Popis a interpretace výsledků výzkumu

Cílem této kapitoly je prezentovat výsledky statistických analýz získaných dat a interpretovat je v kontextu záměrů výzkumného projektu i předložené práce. Stěžejní částí kapitoly bude zejména ověření platnosti stanovených výzkumných hypotéz na základě statistické analýzy jednotlivých proměnných a jejich vztahů. Jak již bylo uvedeno, výsledky budou ověřovány na třech hladinách významnosti, a to 0,05; 0,01 a 0,001. Hypotézy budou pro větší přehlednost rozřazeny do stejných kategorií a prezentovány ve stejném pořadí, v jakém byly stanoveny a popsány v kapitole 3.2.

7.1. Hraní digitálních her

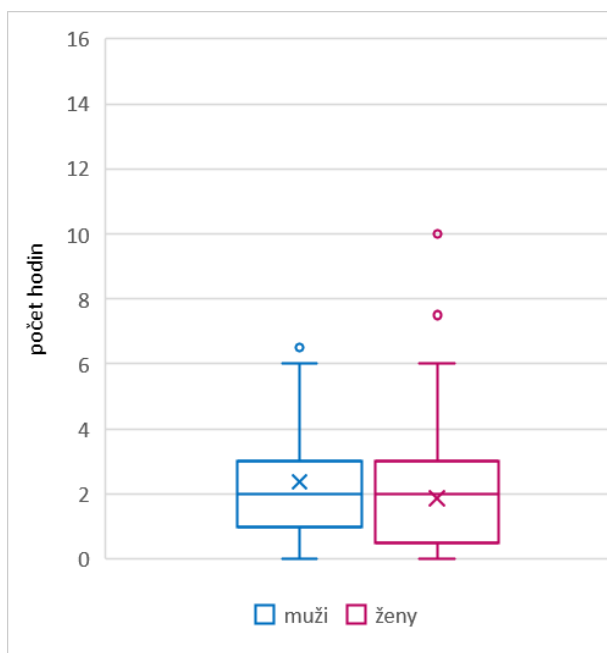
Na začátku testové baterie byli respondenti dotázáni, zda alespoň jednou za posledních 6 měsíců hráli digitální hru jakéhokoliv druhu („*Haben Sie in den letzten 6 Monaten digitale Spiele auf verschiedenen Spielgeräten (Handy, Computer, Spielkonsole, Tablet usw.) gespielt?*“). Z celkového počtu 201 respondentů 189 odpovědělo pozitivně (94 %). Zbývajících 12 respondentů (6 %; z toho 10 žen), kteří nehráli vůbec, bylo automaticky odkázáno na druhý dotazník v testové baterii. DHDH tito participanti tedy nevyplňovali, aby se redukovala časová zátěž. Pokud v následujícím textu přímo neuvádíme opak, byly do vyhodnocení zařazeny také osoby, které uvedly, že nehrají vůbec.

Hrubý skór měřený nástrojem nevykazuje normální rozdělení (Shapiro-Wilk $W = 0,96$; $p < 0,001$), stejně jako počet hodin strávených hraním v pracovní dny (Shapiro-Wilk $W = 0,88$; $p < 0,001$) a ve dny volna (Shapiro-Wilk $W = 0,92$; $p < 0,001$). Tentýž závěr uvádí autoři Dotazníku hraní digitálních her v monografii věnované této metodě (Suchá et al., 2019). Z toho důvodu pro další analýzu dat použijeme neparametrický Mann-Whitneyho U test.

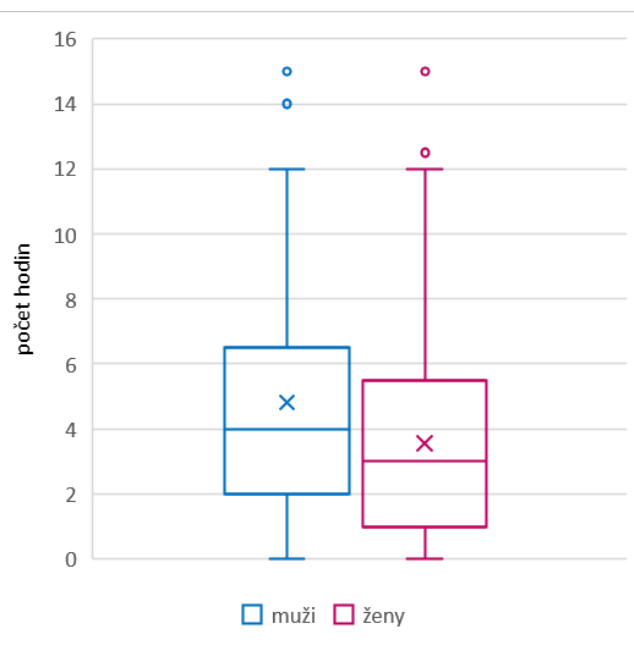
7.1.1 Průměrná doba strávená hraním

Průměrný čas strávený hraním v pracovní dny ve výzkumném souboru dosahuje 2,06 hodiny ($SD = \pm 1,81$), ve dnech volna to pak je 4,03 hodiny ($SD = \pm 3,22$). Respondenti mužského pohlaví udávali v průměru delší čas strávený hraním, a to jak ve volných dnech, tak v pracovní dny, jak ilustrují následující grafy.

Graf 6: Čas strávený hraním v pracovní dny podle pohlaví



Graf 7: Čas strávený hraním ve dny volna podle pohlaví



Vyřadíme-li z našeho souboru ty respondenty, kteří podle odpovědi na první otázku nehrají hry vůbec a zaměříme-li se tedy pouze na hráče, čítá průměr v pracovní dny 2,19 hodin (SD = ± 1,79), ve volné dny pak 4,29 hodin (SD = ± 3,15).

Doba strávená hraním digitálních her v pracovní dny se mezi pohlavími statisticky významně liší, muži v našem souboru stráví hraním více času, $U = 3762,5$; $Z = 2,17$; $p = 0,030$; $AUC = 0,60$. Obdobně je tomu v případě času stráveného hraním ve dnech volna, $U = 3655,5$; $Z = 2,52$; $p = 0,012$; $AUC = 0,61$.

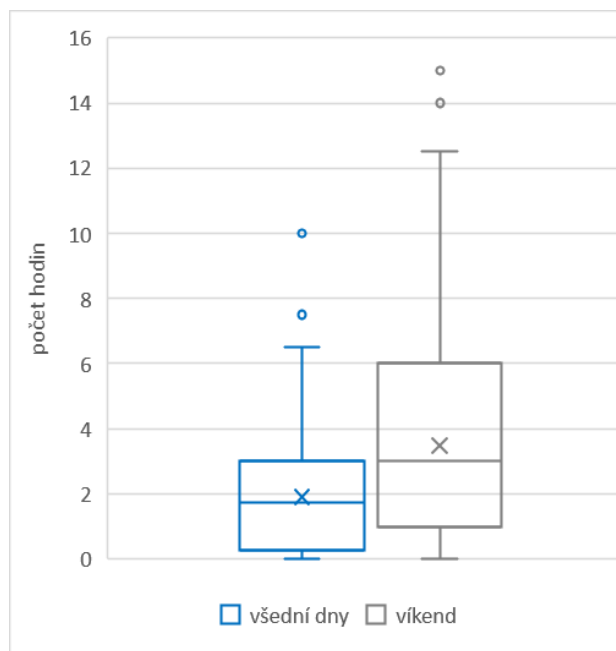
Na základě výše uvedeného **přijímáme** následující hypotézy:

- **H1:** Existuje statisticky významný rozdíl v počtu hodin strávených hraním **v pracovní dny** mezi muži a ženami.
- **H2:** Existuje statisticky významný rozdíl v počtu hodin strávených hraním **ve dnech volna** mezi muži a ženami.

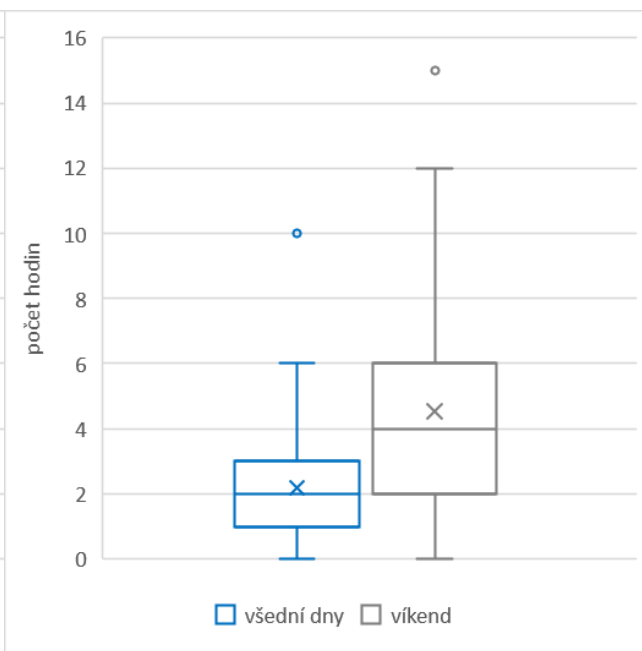
Průměrná doba hraní je delší ve skupině mladých dospělých ve srovnání s jedinci v období vynořující se dospělosti, a to jak v pracovní dny, tak ve dny volna. Mladí dospělí hrají v průměru 2,20 hodin v pracovní dny (SD = ± 1,65) a 4,57 hodin ve volné dny (SD = ± 3,03). Oproti tomu participanti v období vynořující se dospělosti udávají

průměrnou dobu strávenou hraním v pracovní dny 1,93 hodin (SD = ± 1,95), resp. 3,51 ve dny volna (SD = ± 3,31). Přehledně jsou tyto hodnoty zachyceny na následujících grafech.

Graf 8: Průměrná doba strávená hraním v období vyoňující se dospělosti



Graf 9: Průměrná doba strávená hraním v období mladé dospělosti



Z výše uvedeného se zdá být zřejmé, že aritmetický průměr je výrazně ovlivněn odlehlými pozorováními. Z tohoto důvodu pro úplnost přikládáme rovněž tabulku zobrazující 20% winsorizovaný průměr napříč sledovanými skupinami.

Tabulka 12: Winsorizovaný průměr času stráveného hraním

	pracovní dny			dny volna		
	muži	ženy	celkem	muži	ženy	celkem
vynoňující se dospělost	1,86	1,44	1,53	3,43	2,94	3,03
mladá dospělost	2,36	1,90	1,99	5,09	3,86	4,14
celkem	2,25	1,58	1,78	4,39	3,36	3,59

Doba strávená hraním digitálních her v pracovní dny se mezi jedinci ve vyoňující se dospělosti a mladými dospělými signifikantně neliší, $U = 4173,5$; $Z = -1,77$; $p = 0,076$; $AUC = 0,57$. Na základě tohoto zjištění **nepřijímáme** hypotézu:

- **H3:** Existuje statisticky významný rozdíl v počtu hodin strávených hraním v pracovní dny mezi jedinci ve vyoňující se dospělosti a mladými dospělými.

Zaměříme-li se na dobu strávenou hraním ve dny volna, nalézáme ve skupině mladých dospělých signifikantně vyšší hodnoty, $U = 3833,5$; $Z = -2,71$; $p = 0,006$; $AUC = 0,61$. V souladu s tím **přijímáme** následující hypotézu:

- **H4:** Existuje statisticky významný rozdíl v počtu hodin strávených hraním **ve dny volna** mezi jedinci ve vynořující se dospělosti a mladými dospělými.

7.1.2 Problémové hraní digitálních her

Jak bylo řečeno v kapitole 6.1., maximální počet bodů dosažených ve výrokové části dotazníku DHDH (FSDS-E) je 30. Následující tabulka zachycuje hodnoty naměřené v jednotlivých skupinách výzkumného souboru předložené práce.

Tabulka 13: Hrubé skóry FSDS-E

	počet	průměr	medián	min/max	SD ±	CI - 95%	CI + 95%
ženy	115	12,81	13	0/25	6,82	6,03	7,83
muži	74	15,58	16	0/25	5,32	4,34	6,02
vynořující se dospělost	88	12,27	13	0/25	6,67	5,81	7,84
mladá dospělost	102	15,16	16	0/25	5,82	5,12	6,75
celkem	190	13,82	15	0/25	6,38	5,80	7,09

Zaměříme-li se nad rozdíly v míře rizikového hraní mezi pohlavími, zjistíme, že v našem výzkumném souboru pozorujeme u mužů statisticky významně vyšší skóre dosažený v DHDH, než je tomu u žen, $U = 3551,5$; $Z = 3,00$; $p = 0,003$; $AUC = 0,63$. Na základě toho **přijímáme** hypotézu:

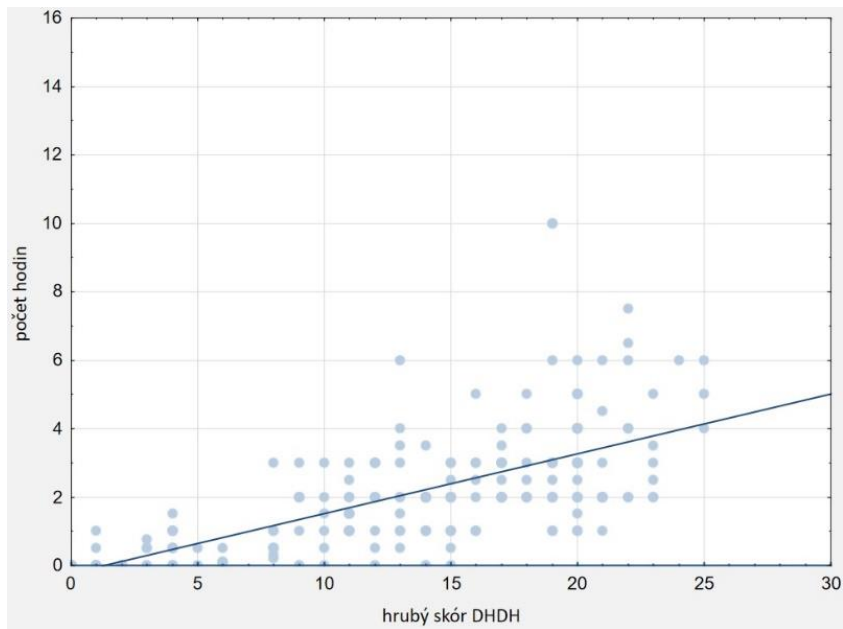
- **H5:** Muži vykazují statisticky významně vyšší **míru rizikového hraní** než ženy.

Obdobně je tomu tehdy, zaměříme-li se na srovnání věkových skupin, tedy mladých dospělých a jedinců ve vynořující se dospělosti. Mladí dospělí vykazují signifikantně více znaků rizikového hraní digitálních her podle dotazníku DHDH, $U = 3737,0$; $Z = -3,15$; $p = 0,002$; $AUC = 0,58$. V souladu s tímto zjištěním proto následující hypotézu **přijímáme**:

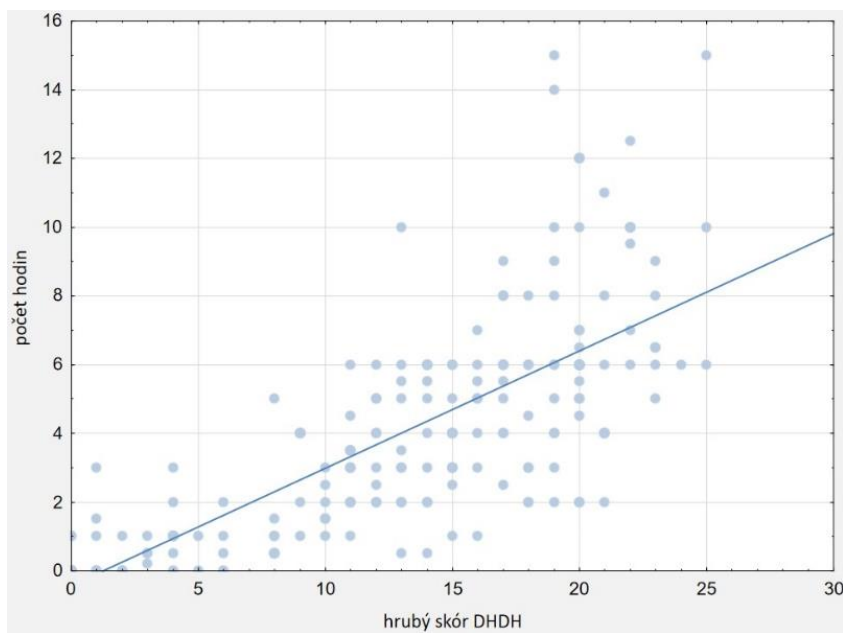
- **H6:** Existuje statisticky významný rozdíl v míře rizikového hraní mezi **jedinci ve vynořující se dospělosti a mladými dospělými**.

V následujícím kroku se zaměřujeme na možnou souvislost mezi skórem dosaženým v DHDH a počtem hodin strávených hraním. Tento vztah je zachycen pomocí následujících bodových grafů.

Graf 10: Počet hodin strávených hraním v pracovní dny ve vztahu k hrubému skóru FSDS-E



Graf 11: Počet hodin strávených hraním ve dny volna ve vztahu k hrubému skóru FSDS-E



V případě vztahu mezi hrubým skórem DHDH a počtem hodin strávených hraním v pracovní dny dosahuje Spearmanův korelační koeficient hodnoty $r = 0,75$ ($p < 0,001$). Jak napovídá graf, zaměříme-li se na počet hodin strávený hraním ve dny volna, je vztah o něco těsnější, $r = 0,80$ ($p < 0,001$). Na základě tohoto poznatku **přijímáme** následující výzkumné hypotézy:

- **H7:** Existuje statisticky významná pozitivní souvislost mezi počtem hodin strávených hraním v **pracovní dny** a mírou **rizikového hraní**.
- **H8:** Existuje statisticky významná pozitivní souvislost mezi počtem hodin strávených hraním **ve dny volna** a mírou **rizikového hraní**.

Pro účely předložené práce jsme se rozhodli nestanovovat cut-off skóry pro rozlišení bezproblémového, problematického a závislostního hraní, a to z důvodu nedostatečné velikosti výběrového souboru ($N = 189$). Orientačního rozlišení však můžeme dosáhnout díky hraničním hodnotám stanoveným v rámci studie realizované na souboru čítajícím 3 904 českých adolescentů ve věku 11 až 19 let, přičemž se zaměřujeme na starší část výzkumného souboru, tj. středoškolské studenty ($N = 2500$) (Suchá et al., 2019). Limity tohoto postupu jsou přirozeně zejména rozdílný věk participantů, odlišná velikost souborů v obou studiích a také nenáhodný výběr souboru předložené práce. Jedná se tedy pouze o ilustrativní srovnání.

Tabulka 14: Prevalence bezproblémového, problémového a závislostního hraní ve výběrovém souboru (muži)

	bezproblémové hraní	problematické hraní	závislostní hraní
hrubý skór	0 až 16	17 až 20	21 až 30
početní zastoupení v souboru mladých dospělých v Německu ($N = 74$)	41	20	13
prevalence v souboru mladých dospělých v Německu	55,4 %	27,0 %	17,6 %
prevalence v souboru českých středoškoláků ($N = 1235$)	72,1 %	15,9 %	12,0 %

Tabulka 15: Prevalence bezproblémového, problémového a závislostního hraní ve výběrovém souboru (ženy)

	bezproblémové hraní	problematické hraní	závislostní hraní
hrubý skór	0 až 12	13 až 19	20 až 30
početní zastoupení v souboru mladých dospělých v Německu (N = 115)	52	38	25
prevalence v souboru mladých dospělých v Německu	45,2 %	33,0 %	21,7 %
prevalence v souboru českých středoškoláků (N = 1265)	91,3 %	6,5 %	2,2 %

7.2. Sebepojetí

Průměrný skór dosažený v jednotlivých subškálách včetně směrodatné odchylky zachycuje následující tabulka.

Tabulka 16: Průměrné skóry v FSK-E podle jednotlivých skupin

M (± SD)	SP	PS	FZ	OÚ	OK	SS	Celkové sebepojetí
muži (N = 76)	19,55 (2,66)	17,61 (2,04)	16,46 (3,52)	17,67 (3,59)	18,18 (3,26)	18,09 (3,05)	107,57 (13,53)
ženy (N = 125)	19,88 (2,46)	17,33 (2,02)	15,85 (3,81)	15,18 (3,70)	16,76 (3,83)	17,70 (3,55)	102,70 (14,71)
vynořující se dospělost (N = 95)	19,57 (2,73)	16,97 (1,93)	16,45 (3,96)	15,8 (3,61)	17,34 (3,72)	17,77 (3,36)	103,89 (14,85)
mladá dospělost (N = 106)	19,92 (2,35)	17,85 (2,02)	15,75 (3,45)	16,42 (4,04)	17,26 (3,67)	17,92 (3,39)	105,11 (14,09)
celkem (N = 201)	19,76 (2,54)	17,43 (2,02)	16,08 (3,71)	16,12 (3,85)	17,30 (3,68)	17,85 (3,38)	104,54 (14,42)

SP = sociální přizpůsobivost, PS = práce a studium, FZ = fyzický zjev, OÚ = odolnost vůči úzkosti, OK = oblíbenost v kolektivu, SS = smysl a seberealizace

Normalita rozdělení hrubého skóru byla nejprve ověřena pomocí Shapiro-Wilkova testu, jehož výsledky $S-W = 0,99$; $p = 0,030$ nenapovídají o normálním rozdělení. Z tohoto důvodu jsme při následujících analýzách volili neparametrický Mann-Whitneyho U test.

Zaměříme-li se na srovnání hrubého skóru mezi dvěma sledovanými věkovými skupinami (vynořující se dospělost, mladá dospělost), zjistíme, že rozdíl v tomto případě není statisticky signifikantní ($U = 4932,5$; $Z = -0,25$; $p = 0,804$; $AUC = 0,51$). Na základě tohoto poznatku **nepřijímáme** následující hypotézu:

- **H9:** Existuje statisticky významný rozdíl v **celkovém sebepojetí** mezi jedinci ve **vynořující se dospělosti a mladými dospělými**.

Jedinou subškálou, v níž jedinci v období vynořující se dospělosti ve srovnání s mladými dospělými dosahují výrazně nižšího skóru, je subškála práce a studium ($U = 3820,0$; $Z = -2,85$; $p = 0,003$; $AUC = 0,62$).

Zaměříme-li se na rozdíly mezi pohlavími, nalezneme signifikantní rozdíly v subškálách odolnost vůči úzkosti ($U = 2936,5$; $Z = 4,53$; $p < 0,001$; $AUC = 0,69$) a oblíbenost v kolektivu ($U = 3668,5$; $Z = 2,70$; $p = 0,007$; $AUC = 0,61$). V obou zmíněných skórují výše muži, stejně jako v celkovém sebepojetí ($U = 3789,0$; $Z = 2,40$; $p = 0,016$; $AUC = 0,60$). Následující hypotézu proto **přijímáme**:

- **H10:** Existuje statisticky významný rozdíl v **celkovém sebepojetí** mezi **muži a ženami**.

7.3. Agresivita

Průměrný skór dosažený v celkové míře agresivity včetně skóru dosaženého v jednotlivých subškálách zachycuje následující tabulka.

Tabulka 17: Průměrné hrubé skóry v ASDSS-E podle jednotlivých skupin

M (\pm SD)	Hostilita	Hněv	Fyzická agrese	Celkový skór
muži (N = 76)	8,76 (2,72)	13,74 (4,18)	16,41 (4,93)	38,91 (9,77)
ženy (N = 125)	9,48 (2,85)	14,61 (4,97)	13,97 (2,85)	38,06 (9,54)
vynořující se dospělost (N = 95)	9,24 (3,07)	14,16 (4,89)	14,94 (4,28)	38,34 (10,30)
mladá dospělost (N = 106)	9,18 (2,58)	14,39 (4,53)	14,85 (4,15)	38,42 (8,99)
celkem (N = 201)	9,21 (2,82)	14,28 (4,69)	14,89 (4,23)	38,38 (9,61)

Normalita rozdělení hrubého skóru byla testována pomocí Shapiro-Wilkova testu. Naměřené hodnoty nevypovídají o normální rozdělení (celkový skór: $S-W = 0,95$; $p < 0,001$; hostilita: $S-W = 0,95$; $p < 0,001$; hněv: $S-W = 0,93$; $p < 0,001$; fyzická agrese: $S-W = 0,84$; $p < 0,001$), v následujících analýzách proto využíváme neparametrické testy.

Celkový skór dosažený ve Škále agresivity se mezi sledovanými věkovými skupinami výrazně neliší, $U = 4865,5$; $Z = -0,41$; $p = 0,681$; $AUC = 0,52$. Obdobně je tomu ve všech třech subškálách. Naměřené hodnoty jsou zobrazeny v následující tabulce.

Tabulka 18: Výsledky Mann-Whitneyova U testu ASDSS-E x věková skupina

Subškála	U	Z	p hodnota	AUC
Hostilita	4890,5	-0,35	0,727	0,51
Hněv	4792,5	-0,59	0,557	0,52
Fyzická agrese	4984,5	0,12	0,903	0,51
Celkový skór	4865,5	-0,41	0,681	0,52

Z tohoto důvodu **nepřijímáme** následující hypotézy:

- **H11:** Existuje statisticky významný rozdíl v míře **celkové agresivity** mezi jedinci ve **vynořující se dospělosti a mladými dospělými**.
- **H12:** Existuje statisticky významný rozdíl v míře **hostility** mezi jedinci ve **vynořující se dospělosti a mladými dospělými**.
- **H13:** Existuje statisticky významný rozdíl v míře **hněvivosti** mezi jedinci ve **vynořující se dospělosti a mladými dospělými**.
- **H14:** Existuje statisticky významný rozdíl v míře **fyzické agrese** mezi jedinci ve **vynořující se dospělosti a mladými dospělými**.

V následujícím kroku jsme se zaměřili na rozdíly mezi muži a ženami. Jedinou subškálou, v níž ženy skórují výrazně níže, je fyzická agrese. Všechny hodnoty získané pomocí Mann-Whitneyova U testu zachycuje následující tabulka.

Tabulka 19: Výsledky Mann-Whitneyova U testu ASDSS-E x pohlaví

Subškála	U	Z	p hodnota	AUC
Hostilita	4023,5	-1,81	0,069	0,58
Hněv	4365,5	-0,96	0,337	0,54
Fyzická agrese	3326,0	3,56	< 0,001***	0,65
Celkový skór	4499,0	0,63	0,531	0,53

Poznámka: Hodnoty označené *** jsou statisticky signifikantní na hladině významnosti $\alpha < 0,001$.

Na základě výše uvedeného tedy **nepřijímáme** následující hypotézy:

- **H15:** Existuje statisticky významný rozdíl v míře **celkové agresivity** mezi **muži** a **ženami**.
- **H16:** Existuje statisticky významný rozdíl v míře **hostility** mezi **muži** a **ženami**.
- **H17:** Existuje statisticky významný rozdíl v míře **hněvivosti** mezi **muži** a **ženami**.

Naopak poslední z této skupiny hypotéz **přijímáme**:

- **H18:** Existuje statisticky významný rozdíl v míře **fyzické agrese** mezi **muži** a **ženami**.

7.4. Souvislost mezi mírou rizikového hraní a sebepojetím

Ověření možné souvislosti mezi mírou rizikového hraní digitálních her podle dotazníku FSDS-E a dílčími aspekty sebepojetí podle metody FSK-E představuje jeden z cílů předložené práce. Tento vztah byl ověřen pomocí Spearmanova korelačního koeficientu s nastavenou hladinou významnosti $\alpha = 0,05$.

Tabulka 20: Vztah mezi mírou rizikového hraní dle FSDS-E a dílčími aspekty sebepojetí dle FSK-E

subškála	r_s	p hodnota
Sociální přizpůsobení	-0,10	0,164
Práce a studium	0,01	0,881
Fyzický zjev	-0,23	0,001**
Odolnost vůči úzkosti	-0,16	0,020*
Oblíbenost v kolektivu	-0,16	0,021*
Smysl a seberealizace	-0,19	0,007**
Celkové sebepojetí	-0,22	0,002**

Poznámka: Hodnoty označené * jsou statisticky signifikantní na hladině významnosti $\alpha = 0,05$. Hodnoty označené ** jsou statisticky signifikantní na hladině významnosti $\alpha = 0,01$.

Na základě výše zmíněného **přijímáme** následující hypotézy:

- **H19:** Existuje statisticky významná **negativní** souvislost mezi mírou **rizikového hraní** a **celkovým sebepojetím**.

- **H22:** Existuje statisticky významná **negativní** souvislost mezi mírou **rizikového hraní** a sebepojetím v oblasti **fyzického zjevu**.
- **H23:** Existuje statisticky významná **negativní** souvislost mezi mírou **rizikového hraní** a sebepojetím v oblasti **odolnosti vůči úzkosti**.
- **H24:** Existuje statisticky významná **negativní** souvislost mezi mírou **rizikového hraní** a sebepojetím v oblasti **oblíbenosti v kolektivu**.

Naopak v případě subškál sociální přizpůsobení (SP) a práce a studium (PS) je síla vztahu nepatrná, a následující hypotézy proto **nepřijímáme**:

- **H20:** Existuje statisticky významná **negativní** souvislost mezi mírou **rizikového hraní** a sebepojetím v oblasti **sociálního přizpůsobení**.
- **H21:** Existuje statisticky významná **negativní** souvislost mezi mírou **rizikového hraní** a sebepojetím v oblasti **práce a studia**.

V dalším kroku se zaměřujeme na srovnání jednotlivých aspektů sebepojetí mezi skupinami respondentů podle míry rizikovosti hraní (bezproblémoví, problémoví a závislí hráči). Kritéria rozřazení respondentů do těchto skupin blíže popisujeme v kapitole 7.1.2. Při hladině významnosti $\alpha = 0,05$ nalézáme statisticky významné rozdíly v subškálách fyzický zjev, odolnost vůči úzkosti, oblíbenost v kolektivu, smysl a seberealizace i v celkovém sebepojetí. Průměrný hrubý skór naměřený v jednotlivých skupinách včetně hodnot Kruskalova-Wallisova testu a míry účinku (η^2) zachycuje následující tabulka.

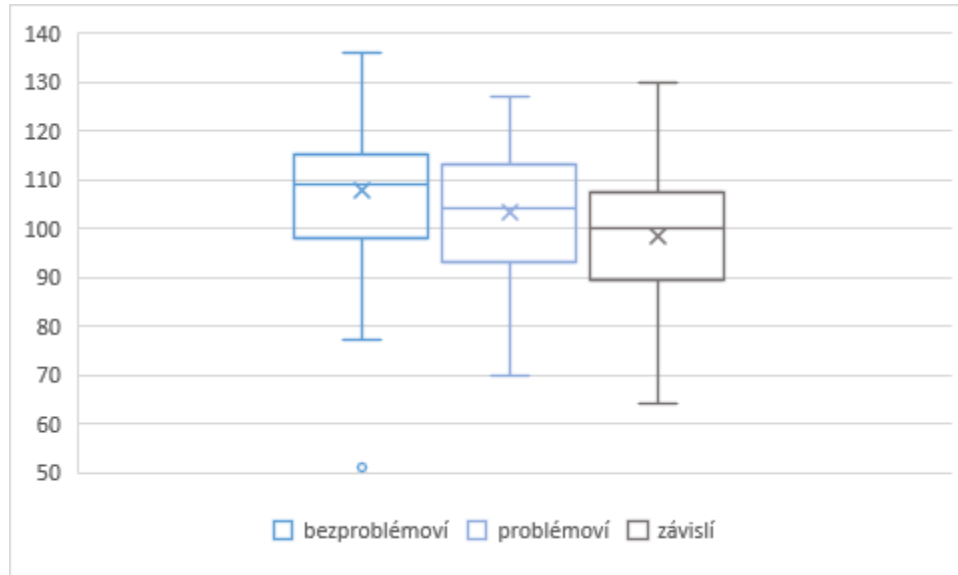
Tabulka 21: Průměrný hrubý skór FSK-E podle míry rizikového hraní

subškála	bezproblémoví	problémoví	závislí	K-W	H	η^2
Sociální přizpůsobení	20,02	19,60	19,35	0,275	2,58	< 0,01
Práce a studium	17,38	17,31	17,43	0,990	0,02	-0,01
Fyzický zjev	16,89	15,79	14,59	0,002**	13,03	0,06
Odolnost vůči úzkosti	16,91	15,85	14,67	0,003**	11,61	0,05
Oblíbenost v kolektivu	17,92	17,10	16,13	0,010*	9,18	0,04
Smysl a seberealizace	18,61	17,75	16,24	0,003**	11,35	0,05
Celkové sebepojetí	107,74	103,38	98,41	0,005**	15,37	0,07

Poznámka: Hodnoty označené * jsou statisticky signifikantní na hladině významnosti $\alpha = 0,05$. Hodnoty označené ** jsou statisticky signifikantní na hladině významnosti $\alpha = 0,01$.

Pro přehlednější prezentaci dat přikládáme rovněž krabicový graf zachycující srovnání jednotlivých skupin hráčů z hlediska jejich sebepojetí.

Graf 12: Hrubý skór celkového sebepojetí podle FSK-E mezi skupinami hráčů



Výsledky této kapitoly tedy můžeme shrnout tak, že na výzkumném souboru předložené práce jsme našli statisticky signifikantní vztah mezi mírou rizikového hraní a celkovým sebepojetím. Totéž se týká jeho jednotlivých aspektů, s výjimkou subškál sociální přizpůsobení a práce a studium. Tato souvislost byla ověřena dvěma statistickými přístupy.

7.5. Souvislost mezi mírou rizikového hraní a agresivitou

Jedním z dílčích cílů předložené práce bylo rovněž ověřit možnou souvislost mezi mírou rizikového hraní a jednotlivými aspekty agresivity. Při ověření vztahu pomocí Spearmanova korelačního koeficientu dostaneme statisticky významné hodnoty ve všech faktorech, což zachycuje následující tabulka.

Tabulka 22: Vztah mezi mírou rizikového hraní dle FSDS-E a agresivitou dle ASDSS-E

subškála	r_s	p hodnota
Hostilita (HO)	0,26	< 0,001***
Hněv (HN)	0,22	0,002**
Fyzická agrese (FY)	0,20	0,005**
Celková agresivita	0,27	< 0,001***

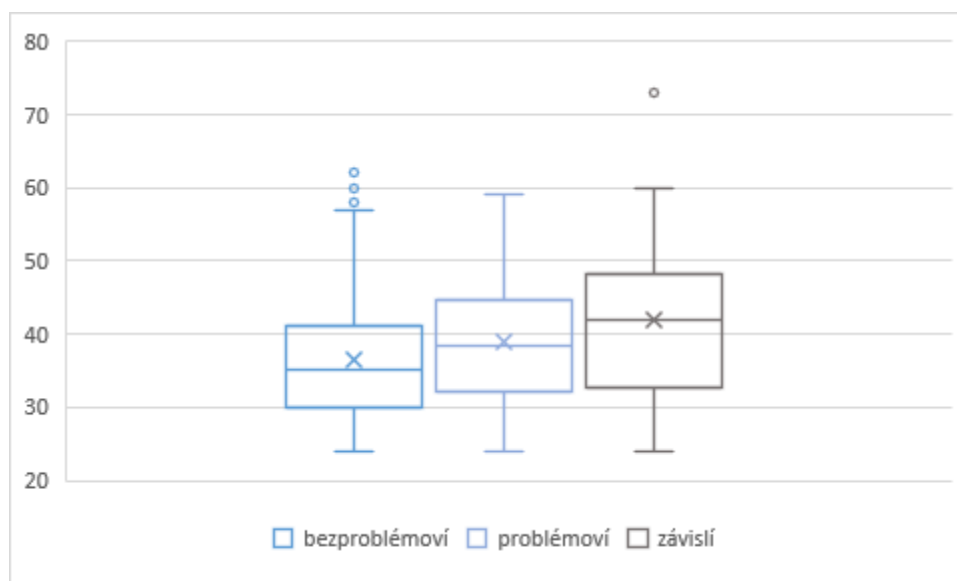
Poznámka: Hodnoty označené ** jsou statisticky signifikantní na hladině významnosti $\alpha = 0,01$. Hodnoty označené *** jsou statisticky signifikantní na hladině významnosti $\alpha < 0,001$.

Na základě předložených výsledků proto **přijímáme** následující hypotézy:

- **H25:** Existuje statisticky významná **pozitivní** souvislost mezi mírou **rizikového hraní** a **celkovou agresivitou**.
- **H26:** Existuje statisticky významná **pozitivní** souvislost mezi mírou **rizikového hraní** a mírou **hostility**.
- **H27:** Existuje statisticky významná **pozitivní** souvislost mezi mírou **rizikového hraní** a mírou **hněvivosti**.
- **H28:** Existuje statisticky významná **pozitivní** souvislost mezi mírou **rizikového hraní** a mírou **fyzičké agrese**.

Obdobně jako v předchozí kapitole se i v případě agresivity chceme zaměřit na srovnání míry jejího výskytu mezi skupinami hráčů z hlediska jejich vztahu k hraní (bezproblémové, problematické, závislostní). Následující krabicový graf zachycuje hrubé skóry celkové agresivity mezi jednotlivými skupinami.

Graf 13: Hrubý skór ASDSS-E mezi skupinami hráčů



Průměrné hrubé skóry, které zaznamenáváme v subškálách ASDSS-E mezi jednotlivými skupinami a hodnoty Kruskalova-Wallisova testu včetně míry účinku vyjádřené pomocí ukazatele η^2 zachycuje následující tabulka.

Tabulka 23: Průměrný hrubý skór ASDSS-E podle míry rizikového hraní

subškála	bezproblémoví	problémoví	závislí	K-W	H	η^2
Hostilita (HO)	8,54	9,42	10,46	0,003**	16,31	0,07
Hněv (HN)	13,41	14,46	16,02	0,010*	9,30	0,04
Fyzická agrese (FY)	14,58	14,94	15,52	0,330	2,22	< 0,01
Celková agresivita	36,53	38,83	42,00	0,005**	10,51	0,04

Poznámka: Hodnoty označené * jsou statisticky významné na hladině významnosti $\alpha = 0,05$. Hodnoty označené ** jsou statisticky významné na hladině významnosti $\alpha = 0,01$.

Jak lze vidět, významné rozdíly sledujeme jak v celkovém skóru, tak v subškálách hostilita a hněv. Ačkoliv i v případě subškály fyzická agrese pozorujeme trend vzrůstajícího skóru při vyšší míře rizikového hraní, nenacházíme mezi skupinami statisticky významné rozdíly. Jak je popsáno výše, při provedení Spearmanovy korelace mezi mírou rizikového hraní a skóry dosaženými v jednotlivých subškálách Škály agresivity je hodnota r_s nejnižší právě v případě Fyzické agrese ($r_s = 0,198$; $p = 0,005$), stále však statisticky významné. Na základě výsledků však můžeme konstatovat, že právě v tomto faktoru je vztah nejméně významný.

Na základě údajů uvedených v předchozích kapitolách jsme přijali 17 z celkových 28 výzkumných hypotéz, jejich plné znění je uvedeno v kapitole 3.2. Pro větší přehlednost jsou výsledky ověření platnosti všech výzkumných hypotéz shrnuty v přiložené tabulce.

Tabulka 24: Ověření platnosti výzkumných hypotéz

hypotéza	stanovisko	hypotéza	stanovisko	hypotéza	stanovisko
H1	přijímáme	H11	nepřijímáme	H20	nepřijímáme
H2	přijímáme	H12	nepřijímáme	H21	nepřijímáme
H3	nepřijímáme	H13	nepřijímáme	H22	přijímáme
H4	přijímáme	H14	nepřijímáme	H23	přijímáme
H5	přijímáme	H15	nepřijímáme	H24	přijímáme
H6	přijímáme	H16	nepřijímáme	H25	přijímáme
H7	přijímáme	H17	nepřijímáme	H26	přijímáme
H8	přijímáme	H18	přijímáme	H27	přijímáme
H9	nepřijímáme	H19	přijímáme	H28	přijímáme
H10	přijímáme				

8. Diskuze

Cílem této práce bylo přeložit psychodiagnostické nástroje pro posouzení míry rizikivosti hraní digitálních her, sebepojetí a agresivity do německého jazyka, a následně ověřit jejich psychometrické vlastnosti na souboru mladých dospělých žijících ve Spolkové republice Německo. V souladu s ověřením srozumitelnosti překladu byli participantů současně žádáni o zpětnou vazbu a případné připomínky k jazykové kvalitě dotazníků. Jejich podněty jsou prezentovány jako součást první podkapitoly diskuze.

Dílčí cíle pak spočívaly v ověření souvislosti mezi sledovanými proměnnými a srovnání získaných výsledků s výzkumy provedenými dříve na území České republiky, Spolkové republiky Německo i v jiných státech. V následujících odstavcích se kriticky zamýšlíme nad závěry našeho výzkumu v kontextu poznatků jiných autorů. Součástí diskuze je pak přirozeně také úvaha nad možnými limity předložené práce, stejně jako nad možnostmi, jak je v případných navazujících výzkumech eliminovat.

8.1. Přeložené verze psychodiagnostických nástrojů

Jedním z hlavních přínosů této práce měl být překlad psychodiagnostických nástrojů českých autorů do německého jazyka. Konkrétně se jednalo o tři dotazníkové metody:

- Dotazník hraní digitálních her DHDH (Suchá et al., 2019),
- Dotazník sebepojetí DOS-36 (Dolejš et al., 2021),
- Škála agresivity Dolejš, Suchá, Skopal SADSS (Dolejš et al., 2022).

Německý překlad DHDH nese ve verzi pro dospělé název *Der Fragebogen zum Spielen von digitalen Spielen für Erwachsene (FSDS-E)* a obdobně jako jeho česká předloha má 32 položek, které jsou formulovány jako alternativní otázky (s možností odpovědi ANO/NE) přičemž poslední dvě jsou zaměřené na čas strávený hraním v pracovní dny a ve dny volna. Nejprve byla provedena položková analýza, a to pomocí tetrachorické korelace mezi prvními 30 položkami. Ta se vzhledem k dichotomickým proměnným jeví jako vhodnější ukazatel než Pearsonova korelace. Tetrachorická korelace dosahuje $r = 0,60$, autoři české verze uvádějí hodnotu 0,52 (Suchá et al., 2019). Reliabilita dotazníkové metody byla měřena vybranými parametry, jejichž hodnoty včetně srovnání s původní českou verzí DHDH (Suchá et al., 2019) jsou uvedeny v následující tabulce.

Tabulka 25: Srovnání vybraných psychometrických parametrů dotazníků DHDH a FSDS-E

Parametr	DHDH (Suchá et al., 2019)	FSDS-E
Stand. Cronbachova alfa při tetrachorické korelaci	0,97	0,94
Stand. Cronbachova alfa při Pearsonově korelaci	0,93	0,87
McDonaldova omega	0,97	0,88
Split-half reliabilita (liché x sudé pol.)	není uvedeno	0,92
Spearmanova korelace mezi HS a hodinami hraní (pracovní dny)	0,75	0,70
Spearmanova korelace mezi HS a hodinami hraní (dny volna)	0,77	0,76

Díky položkové analýze mohly být identifikovány slabé části dotazníku. Jako problematické se jeví zejména položky 8 („*Ist Ihr Partner/Ihre Partnerin wegen Ihres Computerspielens sauer auf Sie?*“) a 29 („*Spielen Sie nach einem Trainingsplan?*“), které s celkovým skórem dotazníku korelují dokonce negativně (v obou případech -0,03). I v české verzi se sice jedná o dvě relativně nejslabší položky, položka 8 má s celkovým skórem vztah $r = 0,58$; položka 29 $r = 0,62$ (Suchá et al., 2019), nicméně je zřejmé, že přeložená verze nedosahuje ani zdaleka původních hodnot. Přinejmenším tato dvě tvrzení by proto měla být upravena, případně dále otestována na větším výzkumném souboru.

Druhou přeloženou metodou je Dotazník sebepojetí DOS-36 (Dolejš et al., 2021), jehož německá verze nese název *Der Fragebogen zum Selbstkonzept für Erwachsene (FSK-E-36)*. Tento 36 položkový dotazník se skládá z 6 subškál, jejichž výčet včetně vybraných psychometrických ukazatelů a srovnání s originální českou verzí uvádíme v následující tabulce.

Tabulka 26: Srovnání vybraných psychometrických parametrů dotazníků DOS-36 a FSK-E-36

Parametr	Subškála	DOS-36 (Dolejš et al., 2021)	FSK-E-36
Cronbachova α	Sociální přizpůsobení	0,73	0,58
	Práce a studium	0,82	0,78
	Fyzický zjev	0,90	0,83
	Odolnost vůči úzkosti	0,90	0,85
	Oblíbenost v kolektivu	0,89	0,86
	Smysl a seberealizace	0,88	0,83
	Celkové sebepojetí	0,93	0,92
	McDonaldova ω	Sociální přizpůsobení	0,79
Práce a studium		0,88	0,79
Fyzický zjev		0,90	0,84
Odolnost vůči úzkosti		0,91	0,85
Oblíbenost v kolektivu		0,91	0,86
Smysl a seberealizace		0,92	0,83
Celkové sebepojetí		0,97	0,93

Nejslabší částí celého dotazníku se zdá být subškála sociální přizpůsobení, konkrétně pak položky č.1 („*Die anderen zuhause stört es, wie ich mich verhalte.*“) a č.25 („*Oft halte ich Beziehungen nur eine Weile aus.*“), jejichž vztah k ostatním položkám dotazníku dosahuje $r_s = 0,23$, resp. $0,24$. V případě české verze tyto položky s obecným faktorem korelují silněji, tj. $r = 0,49$ (položka 1) a $r = 0,34$ (položka 25). V originálním dotazníku je naopak nejslabší částí položka 19 ($r = 0,20$).

Zaměříme-li se na zpětnou vazbu respondentů, zazněl návrh, že by některá tvrzení mohla být blíže specifikovaná. Například jedna participantka zmínila položku č. 33 („*Oft sage ich mir, dass ich Interesse daran hätte, mit meinem Körper etwas zu machen*“), u níž nevěděla, co si pod ní má představit. Jednalo se však o jedinou připomínku, která byla mířena přímo na dotazník FSK-E-36.

Poslední přeloženou metodou, který byla zároveň využita v rámci této práce, je Škála agresivity Dolejš, Suchá, Skopal SADSS (Dolejš et al., 2022). Její německá verze nese název *Die Aggressivitätsskala Dolejš, Suchá, Skopal für Erwachsene (ASDSS-E)*. Tento 24 položkový inventář je rozdělen do 3 subškál, přičemž vybrané psychometrické ukazatele jsme měřili jak pro každou z nich zvlášť, tak pro celkový skór. Jejich hodnoty včetně srovnání s původní českou verzí zachycuje následující tabulka.

Tabulka 27: Srovnání vybraných psychometrických parametrů dotazníků SADSS a ASDSS-E

Parametr	Subškála	SADSS (Dolejš et al., 2022)	ASDSS-E
Cronbachova α	Hostilita	0,84	0,79
	Hněv	0,93	0,89
	Fyzická agrese	0,93	0,83
	Celková agresivita	0,93	0,91
McDonaldova ω	Hostilita	0,85	0,80
	Hněv	0,94	0,89
	Fyzická agrese	0,94	0,85
	Celková agresivita	0,96	0,91

Relativně nejproblematictější částí dotazníku je subškála Hostilita, což může být podmíněno i tím, že zahrnuje nejméně tvrzení. Podíváme-li se na jednotlivé položky dotazníku, jeví se jako nejslabší položka č. 14 (*„Für die Verteidigung meiner Rechte bin ich auch dazu fähig, Gewalt anzuwenden.“*), jejíž korelace s celkovým skórem dosahuje 0,30 (v české verzi 0,58), a položka č. 3 (*„Oft versetze ich jemandem einen Schlag.“*), $r = 0,35$ (v české verzi 0,62). Průměrná korelace jednotlivých položek se zbytkem škály přitom dosahuje hladiny $r = 0,51$.

Ačkoliv hodnoty získané z psychometrických analýz dotazníku ASDSS-E jsou relativně uspokojivé ve srovnání se dvěma dalšími metodami, byla právě tato škála některými respondenty hodnocena jako „příliš jednostranná“, „jednodimenzionální“, přičemž se „otázky v mnoha ohledech zaměřovaly na to stejné“. Jeden respondent navrhol, že by položka č. 22 (*„Manchmal habe ich wirklich Lust, eine Schlägerei zu erregen.“*) zněla lépe jako „Manchmal habe ich wirklich Lust, eine Schlägerei zu provozieren.“ Toto znění bylo v jednom z původních návrhů překladu, a proto je ke zvážení jeho opětovná oprava.

Obecně nejčastějším bodem zpětné vazby participantů výzkumu byla možnost neutrální odpovědi, čemuž v zájmu zachování původního českého znění není možné vyhovět. Jeden participant uvedl, že je na dotaznících patrný jejich cizojazyčný původ. Lze proto předpokládat, že některé položky mu v překladu zněly poněkud nepřírozně. S výjimkou výše zmíněných podnětů ke zlepšení znění některých položek bylo hodnocení participantů vesměs pozitivní. Od řady z nich zaznělo, že otázky jsou srozumitelně formulované.

8.2. Hraní digitálních her

Průměrná doba strávená hraním v našem výzkumném souboru dosahuje **v pracovní dny 2,06 hodiny** ($SD = \pm 1,81$), **ve dnech volna to pak je 4,03 hodiny** ($SD = \pm 3,22$). Podle aktuálního vydání pravidelné zprávy *Die Drogenaffinität Jugendlicher in der Bundesrepublik Deutschland* (volně přeloženo jako „Vztah mladistvých ve Spolkové republice Německo k drogám“), kterou vydává Spolková centrála zdravotnické osvěty, tráví mladí dospělí na internetu a hraním digitálních her 23,6 hodin týdně, což odpovídá **3,4 hodinám denně**. Autoři bohužel blíže nerozlišují na pracovní dny a dny volna, stejně jako nerozlišují mezi časem stráveným hraním digitálních her a konzumem jiného online obsahu. Festl et al. (2013) na souboru mladých dospělých ve věku 19 až 39 let uvádí, že průměrná doba strávená hraním dosahuje 60 minut denně v případě mužů a 40 minut v případě žen. Domněnku, že **výzkumný soubor této práce je charakteristický vyšší afinitou k hraní digitálních her**, podporuje ještě jedno srovnání. Pouhých 6,0 % ($N = 12$) participantů uvedlo, že za posledních 6 měsíců nehrálo žádný druh digitálních her. V případě již citované studie provedené na reprezentativním souboru německých mladých dospělých nacházíme oproti tomu 23,5% zastoupení těch participantů, kteří hry nehrají vůbec (Orth & Merkel, 2020). Podobné výsledky na souboru českých adolescentů popisují také Suchá et al. (2018).

Odhady prevalence rizikového až závislostního hraní digitálních her se napříč studiemi výrazně liší. Například podle scoping review provedeného autory Darvesh et al. (2020) se odhadované **prevalence v obecné populaci pohybuje v intervalu od 0,2 do 55,8 %**. Autoři v souvislosti s tím upozorňují na to, že jakékoliv výsledky je nutné hodnotit s obezřetností. V rámci předložené práce jsme za využití německé verze nástroje DHDH (Suchá et al., 2019) našli **prevalenci závislostního hraní 17,6 % v případě mužů a 21,7 % v případě žen**. Samotná vyšší prevalence mezi ženami je poměrně překvapivá a v jistém kontrastu s většinou studií, jež referují o vyšší prevalenci problémového

či závislostního hraní mezi muži (např. metaanalýza Gao et al., 2022). Ačkoliv i zde je třeba zmínit, že například studie na české populaci dospělých uvádí, že v pásmu rizika ve vztahu k hraní se nachází 4,8 % žen a 3,7 % mužů, což je naopak v souladu s jevem sledovaným v našem výzkumném šetření (Národní monitorovací středisko pro drogy a závislosti & INRES-SONES, 2023; Chomynová et al., 2023). V populaci německých mladých dospělých je prevalence závislostního vztahu k internetu a hraní digitálních her odhadována na 5,5 %, přičemž autoři neshledávají statisticky signifikantní rozdíl mezi pohlavími (Orth & Merkel, 2020). Podle dotazníkového šetření kolektivu autorů Festl et al. (2013) splňují pouze 0,2 % mladých dospělých kritéria závislosti, další 3,3 % pak spadají do pásma rizikového hraní.

Z výše uvedeného je patrné, že **odhadovaná prevalence závislostního hraní je v našem souboru výrazně vyšší** než ta, kterou uvádějí autoři většiny jiných studií věnovaných stejné či podobné věkové kategorii. Podobná je situace v případě doby, kterou participanti stráví hraním. Na pravděpodobné příčiny se zaměřujeme v poslední kapitole diskuze věnované limitům výzkumné studie.

8.3. Sebepojetí

Během období mladé dospělosti dochází podle řady studií k poměrně strmému nárůstu kvality sebepojetí, což zřejmě souvisí s nově nabytou svobodou, nezávislostí a postupným budováním vlastního postavení ve světě a společnosti (Huang, 2010; Orth et al., 2018). Ve výzkumném souboru této práce jsme však **nenalezli signifikantní rozdíl v celkovém skóru sebepojetí mezi jedinci ve vnořující se dospělosti a mladými dospělými** ($U = 4932,5$; $Z = -0,25$; $p = 0,804$; $AUC = 0,51$).

Zaměříme-li se na rozdíly mezi muži a ženami, nacházíme statisticky signifikantní rozdíly ve faktorech **odolnost vůči úzkosti** ($U = 2936,5$; $Z = 4,53$; $p < 0,001$; $AUC = 0,69$) a **oblíbenost v kolektivu** ($U = 3668,5$; $Z = 2,70$; $p = 0,007$; $AUC = 0,61$). V obou zmíněných skórují výše muži, stejně jako **v celkovém sebepojetí** ($U = 3789,0$; $Z = 2,40$; $p = 0,016$; $AUC = 0,60$). Rovněž Orel (2016) popisuje na rozsáhlém souboru českých dospívajících rozdíl mezi pohlavími pouze v subškále Nepodléhání úzkosti (dotazníku Piers-Harris 2), a to také ve prospěch mužů/chlapců. Podle metaanalýzy kolektivu autorů Orth et al. (2018) však **v tématu rozdílu sebehodnocení mezi muži a ženami nepanuje všeobecná shoda**. Některé studie popisují mírně vyšší sebehodnocení v případě mužů

(např. Wagner et al., 2013; von Soest et al., 2016), jiní autoři naopak signifikantní rozdíly neobjevili (např. Erol & Orth, 2011; Orth et al., 2015).

Dílčím cílem našeho výzkumu pak bylo ověřit souvislost sebepojetí a míry rizikovosti hraní digitálních her. V případě našeho výzkumného souboru jsme zaznamenali **negativní vztah mezi skórem dosaženým v dotazníku DHDH (FSDS-E) a celkovým sebepojetím** ($r_s = -0,22$; $p = 0,002$). Obdobně autoři studie německých mladých dospělých z prostředí hráčských komunit popisují negativní korelaci mezi mírou patologického hraní a celkovým sebepojetím ($r = -0,31$; $p < 0,001$), přičemž jak lze vidět, je tento vztah ještě více významný (Throuvala et al., 2019). S podobnými výsledky přišli také Kim & Ko (2020) ($r = -0,31$; $p < 0,01$) a kolektiv autorů von der Heiden et al. (2019) ($r = -0,27$; $p < 0,01$).

Zaměříme-li se na dílčí aspekty sebepojetí a jejich souvislost s rizikovým hraním digitálních her, **nacházíme nejsilnější negativní vztah v případě faktoru fyzický zjev** ($r_s = -0,23$; $p = 0,001$). Možná souvislost mezi problémovým hraním digitálních her vychází zejména z předpokladu, že nadměrná doba strávená u obrazovky může být spojena se sedavým způsobem života a vést k zanedbávání tělesných aktivit, čímž může v kombinaci s dalšími rizikovými faktory přispívat k rozvoji nadváhy až obezity a případně k celkovému zhoršení fyzického vzhledu (problémy s pletí). Tento vztah byl popsán v několika studiích zaměřených na děti a dospívající (např. Suchá et al., 2018; Furthner et al., 2018), u dospělých jej pak popisují například Leménager et al. (2016). Otázku, zda či nakolik může rizikové hraní digitálních her ovlivnit tělesné sebepojetí, však nejsme schopni zcela spolehlivě zodpovědět – například Kircaburun et al. (2017) tento vztah na souboru 242 hráčů online her ve věku od 13 do 38 let nepotvrdili.

Dalšími aspekty sebepojetí, které negativně korelovaly se skórem dosaženým v DHDH (FSDS-E), jsou faktory **odolnost vůči úzkosti** ($r_s = -0,16$; $p = 0,020$), **oblíbenost v kolektivu** ($r_s = -0,16$; $p = 0,021$) a **smysl a seberealizace** ($r_s = -0,19$; $p = 0,007$). Naopak v případě subškál práce a studium a sociální přizpůsobení je tento vztah zanedbatelný. Jak uvádí celá řada autorů, hraní digitálních her samo o sobě nemusí být spojeno s horším postavením jedince v sociální oblasti, naopak **má potenciál posilovat sociální vazby** i jeho kompetence v digitálním prostředí (např. Granic et al., 2014; van Rooij et al., 2014; Breiner & Kolibius, 2019b). Na druhou stranu je možné se domnívat, že patologický vztah k hraní může vést k upřednostňování digitálního prostředí na úkor navazování a udržování vztahů v reálném světě, a tím pádem přispívat k rozvoji problémů v sociální oblasti. Tuto hypotézu potvrzují některé studie provedené na dospělých jedincích (Festl et al., 2013;

Hyun et al., 2015; Leménager, 2016; Dieter et al., 2017). Jak již bylo uvedeno, ani případě faktoru **práce a studium jsme v rámci našeho výzkumu nenalezli signifikantní vztah s mírou rizikového hraní**. V kontrastu s tím španělští autoři Castro-Sánchez et al. (2019) na základě studie provedené na souboru 525 mladých dospělých uvádí, že čím více symptomů IGD hráč vykazuje, tím horší je jeho sebepojetí v oblasti akademického výkonu. Specifikem této studie však je skutečnost, že jejími participanty byli výhradně vysokoškolští studenti, a generalizace jejích výsledků je proto možná jen s patřičnou obezřetností.

8.4. Agresivita

Ve výzkumném souboru této práce jsme **nenalezli statisticky významný rozdíl v míře celkové agresivity mezi jedinci ve vynořující se a mladé dospělosti** ($U = 4865,5$; $Z = -0,41$; $p = 0,681$; $AUC = 0,52$). Mladší participanti sice v průměru skórovali o něco výše, rozdíl však byl pouze nepatrný ($M_{vd} = 38,34$; $M_{md} = 38,42$). Obdobně tomu bylo v případě dílčích faktorů, tedy fyzická agrese, hněv a hostilita. Dosavadní výzkum napovídá, že míra agresivity u běžné populace při přechodu z adolescence do mladé dospělosti mírně klesá, na druhou stranu u predisponovaných jedinců mohou nahodilé agresivní činy nabývat na závažnosti (Liu et al., 2013). Toto pojetí by bylo v souladu s výsledky našeho výzkumu, na druhou stranu je však nutné zmínit, že námi sledovaný rozdíl je příliš nízký na to, abychom z něj vyvozovali jakékoliv závěry.

Rozdíl v míře **celkové agresivity jsme poněkud překvapivě nenalezli ani v případě srovnání mezi muži a ženami**. Ženy sice v průměru skórovaly o něco níže ($M_{ženy} = 38,06$; $M_{muži} = 38,91$), rozdíl však nebyl statisticky signifikantní ($U = 4499,0$; $Z = 0,63$; $p = 0,531$; $AUC = 0,53$). To je samozřejmě v rozporu s přesvědčením, že muži mají vyšší tendenci k agresivnímu jednání, které nachází dostatečně robustní podporu v empirii (např. Dunbar & Barrett, 2007; Copping, 2017; Sturmey, 2022). Obdobná byla situace v případě subškál **hněv a hostilita, v nichž ženy skórovaly v průměru dokonce o něco výše**, ač rozdíl nebyl statisticky významný. Předchozí studie provedené na populaci českých adolescentů popisují tentýž jev, v jejich případě se však na daleko rozsáhlejší souboru jednalo o signifikantní rozdíly (Suchá & Dolejš, 2016). Rovněž v mezinárodním kontextu nacházíme vyšší míru hněvu v případě žen (Archer, 2014). Naopak ve faktoru **fyzická agrese dosahovali muži statisticky signifikantně vyššího skóru** ve srovnání se ženami ($U = 3326,0$; $Z = 3,56$; $p < 0,001$; $AUC = 0,65$). Podle metaanalýzy, do níž bylo zařazeno

251 studií, je právě faktor fyzická agrese tím, v němž většina autorů shledává největší rozdíly mezi pohlavími (Archer, 2004). Výzkum z českého prostředí tento výsledek potvrzuje (Suchá & Dolejš, 2016).

Mezi mírou rizikového hraní a agresivity jsme našli pozitivní vztah jak v celkovém skóru, tak ve všech subškálách dotazníku ASDSS-E (SADSS). Vůbec nejsilněji se tato souvislost demonstrovala v případě **celkové agresivity** ($r_s = 0,27$; $p < 0,001$), dále pak ve faktoru **hostilita** ($r_s = 0,26$; $p < 0,001$). Rozsáhlá metaanalýza kolektivu Li et al. (2022) se zaměřovala na souvislost výskytu symptomů IGD a celkovou agresivitou u dospívajících a mladých dospělých. Autoři popisují středně silný vztah ($r = 0,30$; $p < 0,001$) mezi sledovanými jevy, přičemž jak lze vidět, jsou jejich výsledky velmi podobné těm, které jsme získali na našem výzkumném souboru. Ve výzkumu provedeném v Německu na souboru 1809 osob ve věku 19 až 39 let sledujeme tentýž jev, autoři uvádějí pozitivní korelaci mezi výskytem symptomů IGD a fyzickou agresí, stejně jako s mírou hněvivosti (Festl et al., 2013). S obdobnými závěry se můžeme setkat také v českém prostředí, Suchá et al. (2019) popisují na souboru adolescentů pozitivní souvislost mezi mírou agresivity a mírou rizikivosti hraní digitálních her ($r = 0,22$; $p < 0,001$).

Jak uvádí kolektiv německých autorů, **s hráči digitálních her je často spojena řada stereotypů**, které ne vždy nacházejí jednoznačnou oporu v empirii (Kowert et al., 2014). Ačkoliv jsme v našem výzkumu našli negativní vztah mezi mírou rizikového hraní a některými dílčími aspekty sebepojetí, je zapotřebí tyto výsledky interpretovat opatrně, aby nedošlo ke stigmatizaci cílové skupiny.

8.5. Limity práce

Jak je uvedeno v předchozích kapitolách diskuze, nacházejí výsledky tohoto výzkumu oporu v již provedených studiích. Jedním z jevů, v němž se naše odhady výrazně odlišují od odhadů prezentovaných v jiných vědeckých publikacích, je **prevalence problémového až závislostního hraní digitálních her** (viz. kapitola 8.2.). Ačkoliv odhad prevalence poruchy hraní ani tvorba norem pro německou verzi dotazníku DHDH (FSDS-E) nepředstavovaly cíle tohoto výzkumu, považujeme za žádoucí diskutovat o možných příčinách takto významného zkreslení. Důvodů může být hned několik, v následujících odstavcích bychom rádi prezentovali ty nejvýznamnější z nich.

Výběrová chyba způsobená nenáhodným výběrem participantů se v případě této práce jeví jako jedna z nejpravděpodobnějších cest zkreslení. Sběr dat probíhal online a jedním

ze způsobů šíření dotazníku bylo jeho sdílení na nejrůznějších zájmových skupinách na sociálních sítích (Facebook, Instagram), včetně komunit sdružujících příznivce digitálních her. Právě jejich členové byli velmi ochotní dotazník vyplnit, a je proto více než pravděpodobné, že touto cestou došlo ke zkreslení výsledků výběrovou chybou. Odhady zastoupení hráčů, kteří vykazují znaky problémového hraní, zde proto slouží spíše k ilustračnímu popisu charakteristik výběrového souboru než ke skutečnému stanovení prevalence poruchy hraní v populaci mladých dospělých žijících v Německu. Již při tvorbě ideově-technického plánu jsme si uvědomovali, že výzkumný soubor vzhledem k metodám výběru participantů nebude reprezentativní.

Absence norem dotazníku FSDS-E pro cílovou populaci byla jednou z komplikací výzkumné části této práce. Jelikož náš výzkumný soubor nedosahoval dostatečné velikosti a nemohl být hodnocen jako reprezentativní, nebylo možné stanovit normy pro populaci mladých dospělých v Německu. Z tohoto důvodu jsme pro orientační zhodnocení míry problémového hraní převzali normy z publikace věnované českým adolescentům (Suchá et al., 2019). Je zřejmé, že tento postup není zcela vhodný a může vést k výrazným zkreslením odhadované prevalence problémového hraní.

Nepřesnost formulací některých položek dotazníku FSDS-E představuje rovněž jeden z možných nedostatků výzkumu. Jak je uvedeno v první části diskuze, psychometrické parametry překladu dotazníku DHDH napovídají, že jeho spolehlivost ve srovnání s původní českou verzí mírně poklesla, což může do jisté míry také přispět ke zkreslení výsledků. Důležitým cílem výzkumné části této práce však byla právě identifikace těch položek dotazníku, které se jeví jako problematické, a jejich případná oprava.

Nedostatečná velikost výběrového souboru je dalším z možných limitů. Ačkoliv fáze sběru dat trvala 10 měsíců, nepodařilo se nám pro účely výzkumu získat tolik participantů, abychom naplnili očekávání i potřeby této práce. V souboru malého rozsahu ($N = 201$) se navíc výrazněji projeví odlehlá pozorování, což pak vede k vyšší citlivosti na zkreslení výsledných dat. Je zřejmé, že nedostatečný rozsah výběrového souboru, stejně jako jeho nereprezentativnost vzhledem k výzkumnému problému, mohly dále ovlivnit nejen odhady prevalence problémového až závislostního hraní, ale rovněž další námi sledované jevy.

Strach ze stigmatizace je dalším možným limitem na straně participantů dotazníkového šetření. Jak již bylo zmíněno, byl online dotazník šířen mimo jiné přes sociální sítě a zájmové skupiny, z nichž některé byly určeny pro hráče digitálních her. Participantů byli

informování o tom, že primárním cílem výzkumu je překlad psychodiagnostických metod do německého jazyka. I přesto je možné, že v některých z nich mohlo téma práce vzbudit averzní postoj a jednak neochotu dotazník vyplnit, jednak snahu záměrně zkreslit svoje odpovědi. Na základě výsledků se však můžeme domnívat, že k této snaze minimálně u většiny z nich nedošlo.

Příliš velký rozsah testové baterie byl jednou z připomínek, kterou participanti často uvedli v sekci věnované zpětné vazbě. Kompletní testová baterie čítala 98 položek včetně demografických údajů, a její vyplnění trvalo kolem 30 minut. Někteří participanti uvedli, že se na konci vyplňování již nedokázali plně soustředit, což mohlo ovlivnit validitu jejich odpovědí. Na druhou stranu se rozsah naší testové baterie nijak zvlášť nevymykal standardním výzkumům a participanti byli o časové náročnosti transparentně informováni v úvodních instrukcích.

Nepřítomnost rozlišení mezi preferovanými herními žánry byla některými participanty rovněž hodnocena negativně a sami si uvědomujeme, že tato skutečnost ubírá na informativním přínosu našeho výzkumu. Jedním z původních záměrů bylo do testové baterie zařadit i položku zaměřenou na hráčem preferovaný herní žánr, vzhledem k omezenému rozsahu této práce však bylo od tohoto záměru upuštěno.

8.6. Přínosy a doporučení vycházející z práce

Hlavním přínosem této práce je překlad českých psychodiagnostických nástrojů do německého jazyka. Příprava dotazníků probíhala v několika fázích, trvala 8 měsíců a bylo do ní zapojeno celkem 25 osob, a to za účelem získání co možná nejkvalitnějších návrhů překladu. V rámci navazujícího sběru dat byli participanti žádáni o zanechání zpětné vazby a případných návrhů ke zlepšení jednotlivých položek. Většina respondentů uvedla, že dotazníky jsou srozumitelně formulované, nicméně někteří v rámci zpětné vazby zanechali i doporučení, která budou zapracována do následných úprav dotazníků. Podobně i psychometrické analýzy ukázaly, že některé položky nemají odpovídající výpovědní hodnotu z hlediska zkoumané problematiky, a musí být proto upraveny (zejména pol. 8 a 29 DHDH, 1 a 25 DOS-36, 3 a 14 SADSS). Výsledky psychometrických analýz však mohly být do značné míry negativně ovlivněny také nedostatečným rozsahem souboru.

Další přínosy této práce spočívají v popisu vztahu mezi rizikovým hraním digitálních her a dílčími aspekty sebepojetí i agresivity. Námi popsané jevy jsou do značné míry v souladu se zjištěními jiných autorů (viz předchozí kapitoly diskuze), což potvrzuje relevantnost tohoto tématu a důležitost dalšího empirického zkoumání. Pro budoucí výzkum nicméně doporučujeme náhodný výběr respondentů, jehož absence je jedním z významných limitů této práce. Stejně tak se jeví jako nezbytné pracovat s rozsáhlejším výzkumným souborem.

9. Závěry

Stěžejním cílem této práce bylo přeložit psychodiagnostické nástroje českých autorů do německého jazyka a následně ověřit jejich psychometrické vlastnosti na souboru mladých dospělých (ve věku 18 až 35 let) dlouhodobě žijících ve Spolkové republice Německo. Těmito psychodiagnostickými metodami jsou:

- Dotazník hraní digitálních her (DHDH; Suchá et al., 2019) – **Der Fragebogen zum Spielen von digitalen Spielen für Erwachsene** (FSDS-E; Ptáčková et al., 2022),
- Dotazník sebepojetí (DOS-36, Dolejš et al., 2021) – **Der Fragebogen zum Selbstkonzept für Erwachsene** (FSK-E-36; Ptáčková et al., 2022),
- Škála agresivity Dolejš, Suchá, Skopal (SADSS; Dolejš et al., 2022) – **Die Aggressivitätsskala Dolejš, Suchá, Skopal für Erwachsene** (ASDSS-E; Ptáčková et al., 2022)

Vybrané psychometrické parametry překladů dotazníkových metod včetně srovnání s originálními českými verzemi zachycuje následující tabulka. Pro účely této kapitoly v zájmu přehlednosti uvádíme jen zredukovanou verzi, jejich kompletní výčet je součástí diskuze.

Tabulka 28: Vybrané psychometrické parametry překladů psychodiagnostických nástrojů

Nástroj	Cronbachova α	McDonaldova ω
FSDS-E (DHDH)	0,94 (0,97)*	0,88 (0,97)
FSK-E-36 (DOS-36)	0,92 (0,93)	0,93 (0,97)
ASDSS-E (SADSS)	0,91 (0,93)	0,91 (0,96)

* Poznámka: v obou případech se jedná o hodnotu Cronbachovy alfy získané z tetrachorických korelací, jež se vzhledem k dichotomické povaze odpovědí jeví jako vhodnější ukazatel.

Kromě překladu psychodiagnostických metod bylo záměrem výzkumného projektu tyto přeložené verze využít při ověření vztahu mezi mírou rizikového hraní a dílčími aspekty sebepojetí a agresivity u mladých dospělých žijících v Německu. Pro účely výzkumu jsme si stanovili celkem 28 výzkumných hypotéz, které jsme pro větší přehlednost rozdělili do čtyř kategorií podle toho, na jaká témata se zaměřují. Rozhodli jsme se je v ucelené podobě prezentovat i v rámci kapitoly Závěry. Znění jednotlivých hypotéz, včetně stanovisek o jejich přijetí či nepřijetí, zachycuje následující tabulka.

Tabulka 29: Souhrn formulovaných hypotéz a stanovisko na základě výsledků výzkumu

HRANÍ DIGITÁLNÍCH HER

H1	Existuje statisticky významný rozdíl v počtu hodin strávených hraním v pracovní dny mezi muži a ženami.	přijímáme
H2	Existuje statisticky významný rozdíl v počtu hodin strávených hraním ve dnech volna mezi muži a ženami.	přijímáme
H3	Existuje statisticky významný rozdíl v počtu hodin strávených hraním v pracovních dny mezi jedinci ve vynořující se dospělosti a mladými dospělými.	nepřijímáme
H4	Existuje statisticky významný rozdíl v počtu hodin strávených hraním ve dnech volna mezi jedinci ve vynořující se dospělosti a mladými dospělými.	přijímáme
H5	Muži vykazují statisticky významně vyšší míru rizikového hraní než ženy.	přijímáme
H6	Existuje statisticky významný rozdíl v míře rizikového hraní mezi jedinci ve vynořující se dospělosti a mladými dospělými.	přijímáme
H7	Existuje statisticky významná pozitivní souvislost mezi počtem hodin strávených hraním v pracovní dny a mírou rizikového hraní.	přijímáme
H8	Existuje statisticky významná pozitivní souvislost mezi počtem hodin strávených hraním v dnech volna a mírou rizikového hraní.	přijímáme

SEBEPOJETÍ

H9	Existuje statisticky významný rozdíl v celkovém sebezpojetí mezi jedinci ve vynořující se dospělosti a mladými dospělými.	nepřijímáme
H10	Existuje statisticky významný rozdíl v celkovém sebezpojetí mezi muži a ženami.	přijímáme

AGRESIVITA

H11	Existuje statisticky významný rozdíl v míře celkové agresivity mezi jedinci ve vynořující se dospělosti a mladými dospělými.	nepřijímáme
H12	Existuje statisticky významný rozdíl v míře hostility mezi jedinci ve vynořující se dospělosti a mladými dospělými.	nepřijímáme
H13	Existuje statisticky významný rozdíl v míře hněvivosti mezi jedinci ve vynořující se dospělosti a mladými dospělými.	nepřijímáme
H14	Existuje statisticky významný rozdíl v míře fyzické agrese mezi jedinci ve vynořující se dospělosti a mladými dospělými.	nepřijímáme
H15	Existuje statisticky významný rozdíl v míře celkové agresivity mezi muži a ženami.	nepřijímáme
H16	Existuje statisticky významný rozdíl v míře hostility mezi muži a ženami.	nepřijímáme
H17	Existuje statisticky významný rozdíl v míře hněvivosti mezi muži a ženami.	nepřijímáme
H18	Existuje statisticky významný rozdíl v míře fyzické agrese mezi muži a ženami.	přijímáme

VZTAHY MEZI SLEDOVANÝMI PROMĚNNÝMI

H19	Existuje statisticky významná negativní souvislost mezi mírou rizikového hraní a celkovým sebepojetím .	přijímáme
H20	Existuje statisticky významná negativní souvislost mezi mírou rizikového hraní a sebepojetím v oblasti sociálního přizpůsobení .	nepřijímáme
H21	Existuje statisticky významná negativní souvislost mezi mírou rizikového hraní a sebepojetím v oblasti práce a studia .	nepřijímáme
H22	Existuje statisticky významná negativní souvislost mezi mírou rizikového hraní a sebepojetím v oblasti fyzického zjevu .	přijímáme
H23	Existuje statisticky významná negativní souvislost mezi mírou rizikového hraní a sebepojetím v oblasti odolnosti vůči úzkosti .	přijímáme
H24	Existuje statisticky významná negativní souvislost mezi mírou rizikového hraní a sebepojetím v oblasti oblíbenosti v kolektivu .	přijímáme
H25	Existuje statisticky významná pozitivní souvislost mezi mírou rizikového hraní a celkovou agresivitou .	přijímáme
H26	Existuje statisticky významná pozitivní souvislost mezi mírou rizikového hraní a mírou hostility .	přijímáme
H27	Existuje statisticky významná pozitivní souvislost mezi mírou rizikového hraní a mírou hněvivosti .	přijímáme
H28	Existuje statisticky významná pozitivní souvislost mezi mírou rizikového hraní a mírou fyzické agrese .	přijímáme

Souhrn

Digitální prostor i hry jako takové mohou být pro člověka zdrojem zábavy, vzdělávání, potěšení i nových přátelství, na druhou stranu se však jeho nadměrné či problémové využívání může pojít s řadou rizik. Výzkumy realizované na dospělých osobách popisují, že tato rizika se mohou projevat v rovině sociální (Hyun et al., 2015), tělesné (Leménager et al., 2016), pracovní či školní (Castro-Sánchez et al., 2019) i v oblasti celkové duševní pohody a well-beingu (Dieter et al., 2017). Relevantnost tohoto tématu v kontextu veřejného zdraví odráží také skutečnost, že se v rámci aktuálně vydané 11. revize Mezinárodní klasifikace nemocí nově setkáváme se samostatnou diagnostickou jednotkou Porucha hraní (ÚZIS ČR, 2024). Recentní metaanalýzy odhadují, že se její globální prevalence pohybuje kolem 3 % (Stevens et al., 2021; Kim et al., 2022b), přičemž je ale nutné upozornit na značný rozptyl zaznamenaný napříč studiemi. Podobný odhad prevalence problémového hraní popisuje také Festl et al. (2013) na populaci německých mladých dospělých. Právě osoby v období mladé dospělosti přitom bývají společně s adolescenty považovány za ohrožené skupiny z hlediska rozvoje poruchy hraní (Gao et al., 2022; Kim et al., 2022b).

Stěžejním cílem této práce bylo přeložit psychodiagnostické nástroje českých autorů do německého jazyka a v prostředí Spolkové republiky Německo následně ověřit jejich psychometrické parametry. Dílčí cíle pak spočívaly v prozkoumání tématu hraní digitálních her se zaměřením na jeho vztah k sebepojetí a agresivitě u osob v období vynořující se a mladé dospělosti (18 až 35 let).

Po překladu dotazníkových metod a důkladné rešerši relevantní literatury byl v lednu roku 2023 zahájen sběr dat, který probíhal online formou po dobu 10 měsíců (leden–listopad 2023). Výzkumný soubor čítal 201 osob s průměrným věkem 26,51 let ($SD = \pm 4,77$), z čehož 62 % představovaly ženy ($N = 125$), zbylých 38 % pak byli muži ($N = 76$). Průměrná doba strávená hraním v našem souboru dosahovala 2,06 hodiny ($SD = \pm 1,81$) v pracovní dny, resp. 4,03 hodiny ($SD = \pm 3,22$) ve dnech volna. V obou případech hraním trávili více času muži ($p = 0,012$; $p = 0,030$). Muži rovněž vykazovali statisticky významně vyšší míru rizikového hraní ($p = 0,003$).

V našem výzkumném souboru jsme objevili pozitivní korelaci mezi rizikovým hraním digitálních her a celkovou agresivitou ($r_s = 0,27$; $p < 0,001$), stejně jako všemi dílčími

faktory, jimiž jsou hněv ($r_s = 0,22$; $p = 0,002$), hostilita ($r_s = 0,26$; $p < 0,001$) a fyzická agrese ($r_s = 0,20$; $p = 0,005$).

Zaměříme-li se na třetí sledovanou proměnnou, nalézáme signifikantní negativní vztah mezi rizikovým hraním digitálních her a jak celkovým skórem sebepojetí ($r_s = - 0,22$; $p = 0,002$), tak faktory fyzický zjev ($r_s = - 0,23$; $p = 0,001$) či smysl a seberealizace ($r_s = - 0,19$; $p = 0,007$). O něco slabší, stále však na hladině významnosti, je vztah s faktory odolnost vůči úzkosti ($r_s = - 0,16$; $p = 0,020$) a oblíbenost v kolektivu ($r_s = - 0,16$; $p = 0,021$). V případě subskál Práce a studium či Sociální přizpůsobivost je síla korelace zanedbatelná.

I přes určité limity našeho výzkumu se nám drobným dílkem podařilo přispět k poznání o problematice rizikového hraní digitálních her a o možných jevech, které se s ním pojí. Hlavním přínosem tohoto projektu byl však překlad psychodiagnostických nástrojů českých autorů do německého jazyka a současně sběr podnětů od respondentů k jejich zkvalitnění. Právě tyto podněty budou následně zohledněny při případné úpravě německých verzí dotazníků.

Seznam zdrojů a literatury

- About PEGI. (2017). *PEGI – Pan European Game Information*. Retrieved July 19, 2023, from <https://pegi.info/page/pegi-age-ratings>
- Adachi, P. J. C., & Willoughby, T. (2011). The effect of violent video games on aggression: Is it more than just the violence? *Aggression and Violent Behavior, 16*(1), 55-62. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2010.12.002>
- Adachi, P. J. C., & Willoughby, T. (2016). The Longitudinal Association Between Competitive Video Game Play and Aggression Among Adolescents and Young Adults. *Child Development, 87*(6), 1877-1892. <https://doi.org/10.1111/cdev.12556>
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders: DSM-5* (5. ed). American Psychiatric Association
- American Psychological Association. (2018a). *APA Dictionary of Psychology: Hostility*. <https://dictionary.apa.org/hostility>
- American Psychological Association. (2018b). *APA Dictionary of Psychology: Aggressiveness*. <https://dictionary.apa.org/aggressiveness>
- American Psychological Association. (2018c). *APA Dictionary of Psychology: Anger*. <https://dictionary.apa.org/anger>
- American Psychological Association. (2018d). *APA Dictionary of Psychology: Aggression*. <https://dictionary.apa.org/aggression>
- American Psychological Association. (2023). *APA Dictionary of Psychology: Adulthood*. <https://dictionary.apa.org/adulthood>
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002). Human Aggression. *Annual Review of Psychology, 53*(1), 27-51. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.53.100901.135231>
- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology, 78*(4), 772-790. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.78.4.772>
- Anderson, C. A., Anderson, K. B., & Deuser, W. E. (1996). Examining an Affective Aggression Framework: Weapon and Temperature Effects on Aggressive Thoughts, Affect, and Attitudes. *Personality and Social Psychology Bulletin, 22*(4), 366-376. <https://doi.org/10.1177/0146167296224004>
- Antoñanzas, J. L. (2021). The Relationship of Personality, Emotional Intelligence, and Aggressiveness in Students: A Study Using the Big Five Personality Questionnaire for Children and Adults (BFQ-NA). *European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education, 11*(1), 1-11. <https://doi.org/10.3390/ejihpe11010001>
- Arain, M., Haque, M., Johal, L., Mathur, P., Nel, W., Rais, A., Sandhu, R., & Sharma, S. (2013). Maturation of the adolescent brain. *Neuropsychiatric disease and treatment, 9*, 449-461. <https://doi.org/10.2147/NDT.S39776>

- Archer, J. (2004). Sex Differences in Aggression in Real-World Settings: A Meta-Analytic Review. *Review of General Psychology*, 8(4), 291-322. <https://doi.org/10.1037/1089-2680.8.4.291>
- Arnett, J. J. (2000a). Emerging Adulthood: A Theory of Development From the Late Teens Through the Twenties. *The American psychologist*, 55(5), 469-480. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.5.469>
- Arnett, J. J. (2000b). High Hopes in a Grim World. *Youth & Society*, 31(3), 267-286. <https://doi.org/10.1177/0044118X00031003001>
- Automaten-Selbst-Kontrolle. (n.d.). ASK: *Automaten-Selbst-Kontrolle*. Retrieved March 8, 2024, from <https://automaten-selbstkontrolle.de/>
- Bainbridge, W. S. (2007). Scientific Research Potential of Virtual Worlds. *Science (American Association for the Advancement of Science)*, 317(5837), 472-476. <https://doi.org/10.1126/science.1146930>
- Bales, R. F., & Parsons, T. (1964). *Family, socialization and interaction process* (4. ed). Free Press of Glencoe
- Bandura, A., & Walters, R. H. (1977). *Social learning theory*. Prentice Hall: Englewood cliffs
- Beck, A. T., Steer, R. A., Epstein, N., & Brown, G. (1990). Beck Self-Concept Test. *Psychological Assessment: A Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 2(2), 191-197. <https://doi.org/10.1037/1040-3590.2.2.191>
- Bendel, O. (2022). *Computerspiel: Definition: Was ist "Computerspiel"?*. Wirtschaftslexikon Gabler. Retrieved July 16, 2023, from <https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/computerspiel-124773>
- Benedict, R. (1999). *Kulturní vzorce*. Argo
- Berkowitz, L. (1989). Frustration-aggression hypothesis: Examination and reformulation. *Psychological Bulletin*, 106(1), 59-73. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.106.1.59>
- Berufsverband der Datenschutzbeauftragten Deutschlands (BvD) e.V. (2018). *Datenschutzgesetze der Bundesländer an die DS-GVO angepasst*. Berufsverband der Datenschutzbeauftragten Deutschlands (BvD) e.V. Retrieved January 14, 2024, from <https://www.bvdnet.de/datenschutzgesetze-der-bundeslaender-an-die-ds-gvo-angepasst/>
- Bessièrre, K., Seay, A. F., & Kiesler, S. (2007). The Ideal Elf: Identity Exploration in World of Warcraft. *CyberPsychology & Behavior*, 10(4), 530-535. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.9994>
- Billieux, J., Van der Linden, M., Achab, S., Khazaaal, Y., Paraskevopoulos, L., Zullino, D., & Thorens, G. (2013). Why do you play World of Warcraft? An in-depth exploration of self-reported motivations to play online and in-game behaviours in the virtual world of Azeroth. *Computers in Human Behavior*, 29(1), 103-109. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.07.021>

- Blasi, M. D., Giardina, A., Giordano, C., Coco, G. L., Tosto, C., Billieux, J., & Schimmenti, A. (2019). Problematic video game use as an emotional coping strategy: Evidence from a sample of MMORPG gamers. *Journal of Behavioral Addictions*, 8(1), 25-34. <https://doi.org/10.1556/2006.8.2019.02>
- Blatný, M. (2010). *Psychologie osobnosti: hlavní témata, současné přístupy*. Grada Publishing
- Blatný, M., & Plháková, A. (2003). *Temperament, inteligence, sebekojení: nové pohledy na tradiční témata psychologického výzkumu*. Sdružení SCAN
- Blinka, L. (2008). The Relationship of Players to Their Avatars in MMORPGs: Differences between Adolescents, Emerging Adults and Adults. *Cyberpsychology*, 2(1)
- Bortolato, M., Walss-Bass, C., Thompson, P. M., & Moskovitz, J. (2017). Manic symptom severity correlates with COMT activity in the striatum: A post-mortem study. *The World Journal of Biological Psychiatry*, 18(3), 247-254. <https://doi.org/10.1080/15622975.2016.1208844>
- Breiner, T. C., & Kolibius, L. D. (2019a). *Computerspiele im Diskurs: Aggression, Amokläufe und Sucht*. Springer Nature
- Breiner, T. C., & Kolibius, L. D. (2019b). *Computerspiele: Grundlage, Psychologie und Anwendungen*. Springer Nature
- Breuer, J., Scharkow, M., & Quandt, T. (2015). Sore losers? A reexamination of the frustration–aggression hypothesis for colocated video game play. *Psychology of Popular Media Culture*, 4(2), 126-137. <https://doi.org/10.1037/ppm0000020>
- Brown, R. I. F. (1993). Some contributions of the study of gambling to the study of other addictions. *Gambling behavior and problem gambling*, 1, 241-272
- Bucolo, D. (2010). *Violent video game exposure and physical aggression in adolescence: tests of the general aggression model* [Disertační práce]. University of New Hampshire
- Bühler, C. (1933). *Der menschliche Lebenslauf als psychologisches Problem*. Verlag von S. Hirzel
- Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz. (2023). Retrieved July 24, 2023, from <https://www.bzkg.de/bzkg>
- Bürgerliches Gesetzbuch (BGB). § 1. Eintritt der Volljährigkeit. Retrieved July 24, from https://www.gesetze-im-internet.de/bgb/__2.html
- Burleigh, T. L., Stavropoulos, V., Liew, L. W. L., Adams, B. L. M., & Griffiths, M. D. (2018). Depression, Internet Gaming Disorder, and the Moderating Effect of the Gamer-Avatar Relationship: an Exploratory Longitudinal Study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 16(1), 102-124. <https://doi.org/10.1007/s11469-017-9806-3>
- Automaten-Selbst-Kontrolle. (2023). Retrieved July 24, 2023, from <https://automaten-selbstkontrolle.de/>
- Bushman, B. J., & Anderson, C. A. (2002). Violent Video Games and Hostile Expectations: A Test of the General Aggression Model. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 28(12), 1679-1686. <https://doi.org/10.1177/014616702237649>
- Bushman, B. J., & Huesmann, R. (2010). Aggression. In S. T. Fiske, D. T. Gilbert, & G. Lindzey (Eds.), *Handbook of Social Psychology* (5. ed., pp. 833-863). John Wiley

- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452-459. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.63.3.452>
- Campbell, J. D., Trapnell, P. D., Heine, S. J., Katz, I. M., Lavallee, L. F., & Lehman, D. R. (1996). Self-concept clarity: Measurement, personality correlates, and cultural boundaries. *Journal of Personality and Social Psychology*, 70(1), 141-156. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.70.1.141>
- Carré, J. M., & Olmstead, N. A. (2015). Social neuroendocrinology of human aggression: Examining the role of competition-induced testosterone dynamics. *Neuroscience*, 286, 171-186. <https://doi.org/10.1016/j.neuroscience.2014.11.029>
- Casey, B. J., Getz, S., & Galvan, A. (2008). The adolescent brain. *Developmental Review*, 28(1), 62-77. <https://doi.org/10.1016/j.dr.2007.08.003>
- Castro-Sánchez, M., Rojas-Jiménez, M., Zurita-Ortega, F., & Chacón-Cuberos, R. (2019). Multidimensional Self-Concept and Its Association with Problematic Use of Video Games in Spanish College Students. *Education Sciences*, 9(3). <https://doi.org/10.3390/educsci9030206>
- Colder Carras, M., Van Rooij, A. J., Van de Mheen, D., Musci, R., Xue, Q. -L., & Mendelson, T. (2017). Video gaming in a hyperconnected world: A cross-sectional study of heavy gaming, problematic gaming symptoms, and online socializing in adolescents. *Computers in Human Behavior*, 68, 472-479. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.11.060>
- Combs, A. W., & Snygg, D. (1959). *Individual behavior: A perceptual approach to behavior*. Harper and Row
- Copping, L. (2017). Gender differences in violence and aggression. In *The Wiley Handbook of Violence and Aggression*
- Cover, R. (2004). New media theory: electronic games, democracy and reconfiguring the author-audience relationship. *Social Semiotics*, 14(2), 173-191. <https://doi.org/10.1080/1035033042000238268>
- Cupaioli, F. A., Zucca, F. A., Caporale, C., Lesch, K. -P., Passamonti, L., & Zecca, L. (2021). The neurobiology of human aggressive behavior: Neuroimaging, genetic, and neurochemical aspects. *Progress in Neuro-Psychopharmacology and Biological Psychiatry*, 106. <https://doi.org/10.1016/j.pnpbp.2020.110059>
- Čermák, I. (1998). *Lidská agrese a její souvislosti*. Fakta
- Darvesh, N., Radhakrishnan, A., Lachance, C. C., Nincic, V., Sharpe, J. P., Ghassemi, M., Straus, S. E., & Tricco, A. C. (2020). Exploring the prevalence of gaming disorder and Internet gaming disorder: a rapid scoping review. *Systematic reviews*, 9(1), 68-68. <https://doi.org/10.1186/s13643-020-01329-2>
- Dauriat, F. Z., Zermatten, A., Billieux, J., Thorens, G., Bondolfi, G., Zullino, D., & Khazaal, Y. (2011). Motivations to Play Specifically Predict Excessive Involvement in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. *European addiction research*, 17(4), 185-189. <https://doi.org/10.1159/000326070>

- Demetrovics, Z., Urbán, R., Nagygyörgy, K., Farkas, J., Zilahy, D., Mervó, B., Reindl, A., Ágoston, C., Kertész, A., & Harmath, E. (2011). Why do you play? The development of the motives for online gaming questionnaire (MOGQ). *Behavior Research Methods*, *43*(3), 814-825. <https://doi.org/10.3758/s13428-011-0091-y>
- Dieter, J., Hill, H., Sell, M., Reinhard, I., Vollstädt-Klein, S., Kiefer, F., Mann, K., & Leménager, T. (2015). Avatar's neurobiological traces in the self-concept of massively multiplayer online role-playing game (MMORPG) addicts. *Behavioral Neuroscience*, *129*(1), 8-17. <https://doi.org/10.1037/bne0000025>
- Dieter, J., Hoffmann, S., Mier, D., Reinhard, I., Beutel, M., Vollstädt-Klein, S., Kiefer, F., Mann, K., & Leménager, T. (2017). The role of emotional inhibitory control in specific internet addiction – an fMRI study. *Behavioural Brain Research*, *324*, 1-14. <https://doi.org/10.1016/j.bbr.2017.01.046>
- Dolejš, M., Dostál, D., Obereignerů, R., Orel, M., & Kňázek, G. (2021). *Dotazník sebepojetí (DOS): Příručka pro praxi*. Univerzita Palackého v Olomouci
- Dolejš, M., Charvát, M., Komrska, Š., Suchá, J., & Skopal, O. (2022). *Škála agresivity Dolejš, Suchá, Skopal: Příručka pro praxi* (verze 1.0). Univerzita Palackého v Olomouci
- Dollard, J., Miller, N. E., Dobb, L. W., Mowrer, O. H., & Sears, R. R. (1939). *Frustration and aggression*. Yale University Press
- Duden. (2023). Retrieved July 16, 2023, from <https://www.duden.de/>
- Dunbar, R. I. M., & Barrett, L. (2007). *Oxford handbook of evolutionary psychology*. Oxford University Press
- Erikson, E. H. (1950). *Childhood and society*. W W Norton & Co
- Erol, R. Y., & Orth, U. (2011). Self-esteem development from age 14 to 30 years: A longitudinal study. *Journal of Personality and Social Psychology*, *101*(3), 607-619. <https://doi.org/10.1037/a0024299>
- European Federation of Psychologists'Associations. (2005). *Meta-Code for Ethics*. European Federation of Psychologists'Associations. Retrieved January 14, 2024, from <https://www.efpa.eu/sites/default/files/2023-04/meta-code-of-ethics.pdf>
- Evans, E. (2016). The economics of free. *Convergence*, *22*(6), 563-580. <https://doi.org/10.1177/1354856514567052>
- Ferguson, C. J., & Dyck, D. (2012). Paradigm change in aggression research: The time has come to retire the General Aggression Model. *Aggression and Violent Behavior*, *17*(3), 220-228. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2012.02.007>
- Ferrara, N. C., Trask, S., & Rosenkranz, J. A. (2021). Maturation of amygdala inputs regulate shifts in social and fear behaviors: A substrate for developmental effects of stress. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, *125*, 11-25. <https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2021.01.021>
- Festl, R., Scharrow, M., & Quandt, T. (2013). Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults. *Addiction*, *108*(3), 592-599. <https://doi.org/10.1111/add.12016>

- Frindte, W., & Obwexer, I. (2003). Ego-Shooter-Gewalthaltige Computerspiele und aggressive Neigungen. *Zeitschrift für Medienpsychologie*, *15*(4), 140–148. <https://doi.org/10.1026/1617-6383.15.4.140>
- Frisell, T., Pawitan, Y., Långström, N., & Lichtenstein, P. (2012). Heritability, Assortative Mating and Gender Differences in Violent Crime: Results from a Total Population Sample Using Twin, Adoption, and Sibling Models. *Behavior Genetics*, *42*(1), 3-18. <https://doi.org/10.1007/s10519-011-9483-0>
- Fromm, E. (1997). *Anatomie lidské destruktivity: můžeme ovlivnit její podstatu a následky?* Nakladatelství Lidové noviny
- Fromm, E., Vinař, J., & Rezek, P. (2015). *Umění milovat*. Portál
- Frouzová, M. (2008). Závislost na procesech. In K. Kalina a kol., *Základy klinické adiktologie* (pp. 239-252). Grada Publishing
- Fuhr, K., Reitenbach, I., Kraemer, J., Hautzinger, M., & Meyer, T. D. (2017). Attachment, dysfunctional attitudes, self-esteem, and association to depressive symptoms in patients with mood disorders. *Journal of Affective Disorders*, *212*, 110-116. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2017.01.021>
- Furthner, D., Ehrenmueller, M., Lanzersdorfer, R., Halmerbauer, G., Schmitt, K., & Biebl, A. (2018). Education, school type and screen time were associated with overweight and obesity in 2930 adolescents. *Acta Paediatrica*, *107*(3), 517-522. <https://doi.org/10.1111/apa.14149>
- Gaetan, S., Bréjard, V., & Bonnet, A. (2016). Video games in adolescence and emotional functioning: Emotion regulation, emotion intensity, emotion expression, and alexithymia. *Computers in Human Behavior*, *61*, 344-349. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.03.027>
- Gao, Y. -xia, Wang, J. -yang, & Dong, G. -heng. (2022). The prevalence and possible risk factors of internet gaming disorder among adolescents and young adults: Systematic reviews and meta-analyses. *Journal of psychiatric research*, *154*, 35-43. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2022.06.049>
- Gee, D. G., Humphreys, K. L., Flannery, J., Goff, B., Telzer, E. H., Shapiro, M., Hare, T. A., Bookheimer, S. Y., & Tottenham, N. (2013). A Developmental Shift from Positive to Negative Connectivity in Human Amygdala–Prefrontal Circuitry. *The Journal of Neuroscience*, *33*(10), 4584-4593. <https://doi.org/10.1523/JNEUROSCI.3446-12.2013>
- Gentile, D. (2009). Pathological Video-Game Use Among Youth Ages 8 to 18: A National Study. *Psychological science*, *20*(5), 594-602. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2009.02340.x>
- Gergen, K. J., & Morse, S. J. (1967). Self-consistency: Measurement and validation. *Proceedings of the Annual Convention of the American Psychological Association*, *2*, 207–208
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, *69*(1), 66-78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>
- Griffiths, M. (1995). Technological addictions. *Clinical Psychology Forum*, *1*(76), 14–19. <https://doi.org/10.53841/bpscpf.1995.1.76.14>

- Griffiths, M. (1996). Behavioural addiction: an issue for everybody?. *The journal of workplace learning*, 8(3), 19-25. <https://doi.org/10.1108/13665629610116872>
- Griffiths, M. (2000a). Does Internet and Computer "Addiction" Exist? Some Case Study Evidence. *CyberPsychology & Behavior*, 3(2), 211-218. <https://doi.org/10.1089/109493100316067>
- Griffiths, M. (2000b). Internet Addiction - Time to be Taken Seriously?. *Addiction research*, 8(5), 413-418. <https://doi.org/10.3109/16066350009005587>
- Griffiths, M. (2005). A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of substance use*, 10(4), 191-197. <https://doi.org/10.1080/14659890500114359>
- Griffiths, M. D., Davies, M. N. O., & Chappell, D. (2004). Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of Adolescence*, 27(1), 87-96. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.007>
- Griffiths, M. D., Rooij, A. J., Kardefelt-Winther, D., Starcevic, V., Király, O., Pallesen, S., Müller, K., Dreier, M., Carras, M., Prause, N., King, D. L., Aboujaoude, E., Kuss, D. J., Pontes, H. M., Lopez Fernandez, O., Nagygyorgy, K., Achab, S., Billieux, J., Quandt, T., et al. (2015). Working towards an international consensus on criteria for assessing internet gaming disorder: a critical commentary on Petry et al. (2014). *Addiction*, 111(1), 167-175. <https://doi.org/10.1111/add.13057>
- Hajný, M. (2015). Psychologické, vývojové a rodinné faktory vzniku a udržování závislosti. In K. Kalina a kol., *Klinická adiktologie* (pp. 172-189). Grada Publishing
- Haller, J. (2020). The Heritability of Aggressiveness and Violence-Proneness. In *The Heritability of Aggressiveness and Violence-Proneness* (pp. 43-65). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-46331-1_2
- Handelsman, D. J., Sikaris, K., & Ly, L. P. (2016). Estimating age-specific trends in circulating testosterone and sex hormone-binding globulin in males and females across the lifespan. *Annals of Clinical Biochemistry: International Journal of Laboratory Medicine*, 53(3), 377-384. <https://doi.org/10.1177/0004563215610589>
- Hanley, A. W., & Garland, E. L. (2017). Clarity of mind: Structural equation modeling of associations between dispositional mindfulness, self-concept clarity and psychological well-being. *Personality and Individual Differences*, 106, 334-339. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2016.10.028>
- Harter, S. (2015). *The Construction of the Self* (2. ed.). Guilford Publications
- Hartl, P., & Hartlová, H. (2015). *Psychologický slovník* (3. ed.). Portál
- Hewitt, J. K., & Broadhurst, P. L. (2021). Genetic architecture and the evolution of aggressive behavior. In *Aggressive Behavior* (pp. 37-66). Routledge
- Higgins, E. T. (1987). Self-discrepancy: A theory relating self and affect. *Psychological Review*, 94(3), 319-340. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.94.3.319>

- Huang, C. (2010). Mean-Level Change in Self-Esteem from Childhood through Adulthood: Meta-Analysis of Longitudinal Studies. *Review of General Psychology, 14*(3), 251-260. <https://doi.org/10.1037/a0020543>
- Huesmann, L. R. (1986). Psychological Processes Promoting the Relation Between Exposure to Media Violence and Aggressive Behavior by the Viewer. *Journal of Social Issues, 42*(3), 125-139. <https://doi.org/10.1111/j.1540-4560.1986.tb00246.x>
- Hyun, G. J., Han, D. H., Lee, Y. S., Kang, K. D., Yoo, S. K., Chung, U. -S., & Renshaw, P. F. (2015). Risk factors associated with online game addiction: A hierarchical model. *Computers in Human Behavior, 48*, 706-713. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.02.008>
- Choi, E. J., Taylor, M. J., Hong, S. -B., Kim, C., Kim, J. -W., McIntyre, R. S., & Yi, S. -H. (2018). Gaming-addicted teens identify more with their cyber-self than their own self: Neural evidence. *Psychiatry Research: Neuroimaging, 279*, 51-59. <https://doi.org/10.1016/j.psychresns.2018.05.012>
- Chomynová, P., Dvořáková, Z., Černíková, T., Orliková, B., Grohmannová, K., & Franková, E. (2023). Zpráva o digitálních závislostech v České republice 2023. Národní monitorovací středisko pro drogy a závislosti
- Israelashvili, M., Kim, T., & Bukobza, G. (2012). Adolescents' over-use of the cyber world – Internet addiction or identity exploration? *Journal of adolescence, 35*(2), 417-424. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2011.07.015>
- Janik McErlean, A. B., & Lim, L. X. C. (2020). Relationship between Parenting Style, Alexithymia and Aggression in Emerging Adults. *Journal of Family Issues, 41*(6), 853-874. <https://doi.org/10.1177/0192513X19886647>
- Johnson, S. B., Blum, R. W., & Giedd, J. N. (2009). Adolescent Maturity and the Brain: The Promise and Pitfalls of Neuroscience Research in Adolescent Health Policy. *Journal of Adolescent Health, 45*(3), 216-221. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2009.05.016>
- Judge, T. A., Erez, A., Bono, J. E., & Thoresen, C. J. (2003). The Core Self-Evaluations Scale: Development of a measure. *Personnel Psychology, 56*(2), 303-331. <https://doi.org/10.1111/j.1744-6570.2003.tb00152.x>
- Jugendschutzgesetz (JuSchG). § 14. Kennzeichnung von Filmen und Spielprogrammen. Retrieved July 24, 2023 from https://www.gesetze-im-internet.de/juschg/__14.html
- Kardefelt-Winther, D. (2014). Problematizing excessive online gaming and its psychological predictors. *Computers in Human Behavior, 31*, 118-122. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.10.017>
- Kersten, R., & Greitemeyer, T. (2024) Human aggression in everyday life: An empirical test of the general aggression model. *British Journal of Social Psychology*. <https://doi.org/10.1111/bjso.12718>
- Kim, B. -N., & Ko, H. (2020). Psychometric Properties of the Nine-Item Korean Internet Gaming Disorder Scale: Short Form. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 23*(12), 854-859. <https://doi.org/10.1089/cyber.2020.0227>

- Kim, D., Nam, J. E. K., & Keum, C. (2022a). Adolescent Internet gaming addiction and personality characteristics by game genre. *PloS one*, 17(2), e0263645-e0263645. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0263645>
- Kim, H. S., Son, G., Roh, E. -bin, Ahn, W. -young, Kim, J., Shin, S. -ho, Chey, J., & Choi, K. -hong. (2022b). Prevalence of gaming disorder: A meta-analysis. *Addictive behaviors*, 126, 107183-107183. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2021.107183>
- King, D. L., Delfabbro, P. H., Zwaans, T., & Kaptsis, D. (2013). Clinical features and axis I comorbidity of Australian adolescent pathological Internet and video game users. *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry*, 47(11), 1058-1067. <https://doi.org/10.1177/0004867413491159>
- Kircaburun, K., Griffiths, M. D., & Billieux, J. (2019). Psychosocial factors mediating the relationship between childhood emotional trauma and internet gaming disorder: a pilot study. *European Journal of Psychotraumatology*, 10(1). <https://doi.org/10.1080/20008198.2018.1565031>
- Kliment, P. (2001). *Psychologie osobnosti: studijní opora*. Univerzita Palackého v Olomouci
- Kneer, J., Elson, M., & Knapp, F. (2016). Fight fire with rainbows: The effects of displayed violence, difficulty, and performance in digital games on affect, aggression, and physiological arousal. *Computers in Human Behavior*, 54, 142-148. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.034>
- Koukolík, F. (2012). *Lidský mozek: funkční systémy, norma a poruchy*. (3. ed.). Galén
- Kowert, R. (Ed.). (2020). *Video Games and Well-being*. Springer Nature
- Kowert, R., Festl, R., & Quandt, T. (2014). Unpopular, Overweight, and Socially Inept: Reconsidering the Stereotype of Online Gamers. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(3), 141-146. <https://doi.org/10.1089/cyber.2013.0118>
- Kresznerits, S., Rózsa, S., & Perczel-Forintos, D. (2022). A transdiagnostic model of low self-esteem: pathway analysis in a heterogeneous clinical sample. *Behavioural and Cognitive Psychotherapy*, 50(2), 171-186. <https://doi.org/10.1017/S1352465821000485>
- Kumari, V., Uddin, S., Premkumar, P., Young, S., Gudjonsson, G. H., Raghuvanshi, S., Barkataki, I., Sumich, A., Taylor, P., & Das, M. (2014). Lower anterior cingulate volume in seriously violent men with antisocial personality disorder or schizophrenia and a history of childhood abuse. *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry*, 48(2), 153-161. <https://doi.org/10.1177/0004867413512690>
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet Gaming Addiction: A Systematic Review of Empirical Research. *International journal of mental health and addiction*, 10(2), 278-296. <https://doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>
- Kuss, D. J., Louws, J., & Wiers, R. W. (2012). Online Gaming Addiction? Motives Predict Addictive Play Behavior in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(9), 480-485. <https://doi.org/10.1089/cyber.2012.0034>

- Kwon, J. -H., Chung, C. -S., & Lee, J. (2011). The Effects of Escape from Self and Interpersonal Relationship on the Pathological Use of Internet Games. *Community Mental Health Journal*, 47(1), 113-121. <https://doi.org/10.1007/s10597-009-9236-1>
- Laconi, S., Pirès, S., & Chabrol, H. (2017). Internet gaming disorder, motives, game genres and psychopathology. *Computers in human behavior*, 75, 652-659. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.06.012>
- Lagerspetz, K. M., & Lagerspetz, K. Y. (2021). Genes and aggression. In *Aggressive Behavior* (pp. 89-101). Routledge
- Langmeier, J., & Krejčířová, D. (2006). *Vývojová psychologie* (2. ed.). Grada
- Le, D. T., Huynh, S. V., Vu, T. V., Dang-Thi, N. -T., Nguyen-Duong, B. -T., Duong, K. A., Mai, T. N., Huynh, T. N., Mai, P. T., & Tran-Chi, V. -L. (2023). Personality Traits and Aggressive Behavior in Vietnamese Adolescents. *Psychology Research and Behavior Management*, 16, 1987-2003. <https://doi.org/10.2147/PRBM.S405379>
- Lee, C., Aiken, K. D., & Hung, H. C. (2012). Effects of College Students' Video Gaming Behavior on Self-Concept Clarity and Flow. *Social Behavior and Personality: an international journal*, 40(4), 673-679. <https://doi.org/10.2224/sbp.2012.40.4.673>
- Leménager, T., Dieter, J., Hill, H., Hoffmann, S., Reinhard, I., Beutel, M., Vollstädt-Klein, S., Kiefer, F., & Mann, K. (2016). Exploring the Neural Basis of Avatar Identification in Pathological Internet Gamers and of Self-Reflection in Pathological Social Network Users. *Journal of Behavioral Addictions*, 5(3), 485-499. <https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.048>
- Leménager, T., Hoffmann, S., Dieter, J., Reinhard, I., Mann, K., & Kiefer, F. (2018). The links between healthy, problematic, and addicted Internet use regarding comorbidities and self-concept-related characteristics. *Journal of behavioral addictions*, 7(1), 31-43. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.13>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Gentile, D. A. (2015). The Internet Gaming Disorder Scale. *Psychological Assessment*, 27(2), 567-582. <https://doi.org/10.1037/pas0000062>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media psychology*, 12(1), 77-95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). The Effects of Pathological Gaming on Aggressive Behavior. *Journal of Youth and Adolescence*, 40(1), 38-47. <https://doi.org/10.1007/s10964-010-9558-x>
- Li, S., Wu, Z., Zhang, Y., Xu, M., Wang, X., & Ma, X. (2023). Internet gaming disorder and aggression: A meta-analysis of teenagers and young adults. *Frontiers in Public Health*, 11. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2023.1111889>
- Liao, G. -Y., Cheng, T. C. E., & Teng, C. -I. (2019). How do avatar attractiveness and customization impact online gamers' flow and loyalty? *Internet Research*, 29(2), 349-366. <https://doi.org/10.1108/IntR-11-2017-0463>

- Light, A. E. (2017). Self-Concept Clarity, Self-Regulation, and Psychological Well-Being. In J. Lodi-Smith & K. G. DeMarree (Eds.), *Self-Concept Clarity* (pp. 177-193). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-71547-6_10
- Little, R. J. A., & Rubin, D. B. (2002). *Statistical Analysis with Missing Data*. Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781119013563>
- Liu, J., Lewis, G., & Evans, L. (2013). Understanding aggressive behaviour across the lifespan. *Journal of Psychiatric and Mental Health Nursing*, 20(2), 156-168. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2850.2012.01902.x>
- Lodi-Smith, J., & DeMarree, K. G. (2018). *Self-concept clarity: Perspectives on assessment, research, and applications*. Springer International Publishing AG
- Loewen, M. G. H., Burris, C. T., & Nacke, L. E. (2021). Me, Myself, and Not-I: Self-Discrepancy Type Predicts Avatar Creation Style. *Frontiers in Psychology*, 11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01902>
- Lopez-Fernandez, O., Williams, A. J., & Kuss, D. J. (2019). Measuring Female Gaming: Gamer Profile, Predictors, Prevalence, and Characteristics From Psychological and Gender Perspectives. *Frontiers in Psychology*, 10. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00898>
- Lorenz, K. (1963/ 2019). *Takzvané zlo: přírodní zákonitosti agrese*. Portál
- Lupton, A., Abu-Suwa, H., Bolton, G. C., & Golden, C. (2020). The implications of brain tumors on aggressive behavior and suicidality: A review. *Aggression and Violent Behavior*, 54. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2020.101416>
- Mahamid, F. A., & Bdier, D. (2021). Aggressiveness and life satisfaction as predictors for video game addiction among Palestinian adolescents. *Journal of Concurrent Disorders*, 3(2), 45
- Mahler, M. S. (1975/ 2017). *Symbiosis and Individuation. The Psychoanalytic Study of the Child*, 29(1), 89-106. <https://doi.org/10.1080/00797308.1974.11822615>
- Mancini, T., Imperato, C., & Sibilla, F. (2019). Does avatar's character and emotional bond expose to gaming addiction? Two studies on virtual self-discrepancy, avatar identification and gaming addiction in massively multiplayer online role-playing game players. *Computers in Human Behavior*, 92, 297-305. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.11.007>
- Marsh, H. W., & Richards, G. E. (1988). Tennessee Self Concept Scale: Reliability, internal structure, and construct validity. *Journal of Personality and Social Psychology*, 55(4), 612-624. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.55.4.612>
- Martínek, Z. (2015). *Agresivita a kriminalita školní mládeže 2., aktualizované a rozšířené vydání*. Grada
- Maslow, A. H. (1970). *Motivation and personality* (2. ed). Harper & Row
- Meerkerk, G. -J., Van Den Eijnden, R. J. J. M., Vermulst, A. A., & Garretsen, H. F. L. (2009). The Compulsive Internet Use Scale (CIUS): Some Psychometric Properties. *CyberPsychology & Behavior*, 12(1), 1-6. <https://doi.org/10.1089/cpb.2008.0181>
- Mercer, S. (2011). *Towards an Understanding of Language Learner Self-Concept*. Springer Dordrecht. <https://link.springer.com/book/10.1007/978-90-481-9569-5>

- Microsoft Corporation. (2018). *Microsoft Excel*. Retrieved from <https://office.microsoft.com/excel>
- 1
- Müller, K. W., Janikian, M., Dreier, M., Wölfling, K., Beutel, M. E., Tzavara, C., Richardson, C., & Tsitsika, A. (2015). Regular gaming behavior and internet gaming disorder in European adolescents: results from a cross-national representative survey of prevalence, predictors, and psychopathological correlates. *European child & adolescent psychiatry*, *24*(5), 565-574. <https://doi.org/10.1007/s00787-014-0611-2>
- Myers, D. G. (2009). *Social psychology* (10. ed.). McGraw-Hill
- Národní monitorovací středisko pro drogy a závislosti, & INRES-SONES. (2023). *Výzkum názorů a postojů občanů k problematice zdravotnictví a zdravého způsobu života v r. 2022*. Nепublikovaný dokument
- Ohno, S. (2022). The Link Between Battle Royale Games and Aggressive Feelings, Addiction, and Sense of Underachievement: Exploring eSports-Related Genres. *International journal of mental health and addiction*, *20*(3), 1873-1881. <https://doi.org/10.1007/s11469-021-00488-0>
- Orel, M. (2016). *Vývoj a souvislosti položek sebepojetí dětí a adolescentů v České republice* [Disertační práce]. Univerzita Palackého v Olomouci
- Orth, B. & Merkel, C. (2020). *Die Drogenaffinität Jugendlicher in der Bundesrepublik Deutschland 2019. Teilband Computerspiele und Internet*. BZgA-Forschungsbericht. Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung. <https://doi.org/10.17623/BZGA:225-DAS19-INT-DE-1.0>
- Orth, U., Erol, R. Y., & Luciano, E. C. (2018). Development of self-esteem from age 4 to 94 years: A meta-analysis of longitudinal studies. *Psychological Bulletin*, *144*(10), 1045-1080. <https://doi.org/10.1037/bul0000161>
- Orth, U., Maes, J., & Schmitt, M. (2015). Self-esteem development across the life span: A longitudinal study with a large sample from Germany. *Developmental Psychology*, *51*(2), 248-259. <https://doi.org/10.1037/a0038481>
- Passamonti, L., Fairchild, G., Fornito, A., Goodyer, I. M., Nimmo-Smith, I., Hagan, C. C., Calder, A. J., & de Erausquin, G. A. (2012). Abnormal Anatomical Connectivity between the Amygdala and Orbitofrontal Cortex in Conduct Disorder. *PLoS ONE*, *7*(11). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0048789>
- Passamonti, L., Fairchild, G., Goodyer, I. M., Hurford, G., Hagan, C. C., Rowe, J. B., & Calder, A. J. (2010). Neural Abnormalities in Early-Onset and Adolescence-Onset Conduct Disorder. *Archives of General Psychiatry*, *67*(7). <https://doi.org/10.1001/archgenpsychiatry.2010.75>
- Peddie, J. (2023). Application Program Interface (API). *The History of the GPU – Eras and Environment*. https://doi.org/10.1007/978-3-031-13581-1_6
- PEGI – The European content rating system. (2023). Video Games Europe. Retrieved July 19, 2023, from <https://www.videogameseurope.eu/responsible-gameplay/pegi-the-european-content-rating-system/>

- Perez-Gramaje, A. F., Garcia, O. F., Reyes, M., Serra, E., & Garcia, F. (2019). Parenting Styles and Aggressive Adolescents: Relationships with Self-esteem and Personal Maladjustment. *The European Journal of Psychology Applied to Legal Context*, 12(1), 1-10. <https://doi.org/10.5093/ejpalc2020a1>
- Petry, N. M., Rehbein, F., Gentile, D. A., Lemmens, J. S., Rumpf, H. -J., Mößle, T., Bischof, G., Tao, R., Fung, D. S. S., Borges, G., Auriacombe, M., González Ibáñez, A., Tam, P., & O'Brien, C. P. (2014). An international consensus for assessing internet gaming disorder using the new DSM -5 approach. *Addiction*, 109(9), 1399-1406. <https://doi.org/10.1111/add.12457>
- Piers, E. V., Harris, D. B., & Herzberg, D. S. (2002). *Piers-Harris Children's self-concept scale*. Western Psychological Services
- Piers, E. V., Shemmassian, S. K., & Herzberg, D. S. (2018). *Piers-Harris Self-Concept Scale, Third Edition*. WPS Publish. Retrieved August 1, 2023, from <https://www.wpspublish.com/piers-harris-3-piers-harris-self-concept-scale-third-edition.html>
- Plháková, A. (2004). *Učebnice obecné psychologie*. Academia
- Procházka, R., & Orel, M. (2021). *Vývojová neuropsychologie*. Grada
- Příhoda, V. (1967). *Ontogeneze lidské psychiky II.: Vývoj člověka od patnácti do třiceti let*. Státní pedagogické nakladatelství
- Ptáčková, Š., Dolejš, M., Dostál, D., Obereignerů, R., Orel, M. & Suchá, J. (2021, 2022). *Der Fragebogen zum Selbstkonzept für Erwachsene FSK-E-36*. [Nepublikovaný dokument].
- Ptáčková, Š., Dolejš, M., Suchá, J. & Skopal, O. (2014, 2022). *Die Aggressivitätsskala Dolejš, Suchá, Skopal für Erwachsene ASDSS-E*. [Nepublikovaný dokument].
- Ptáčková, Š., Suchá, J., Dolejš, M. & Pipová, H. (2017, 2022). *Der Fragebogen zum Spielen von digitalen Spielen für Erwachsene FSDS-E*. [Nepublikovaný dokument].
- Quinones, C., & Kakabadse, N. K. (2015). Self-concept clarity, social support, and compulsive Internet use: A study of the US and the UAE. *Computers in Human Behavior*, 44, 347-356. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.11.019>
- Reed-Fitzke, K. (2020). The Role of Self-Concepts in Emerging Adult Depression: A Systematic Research Synthesis. *Journal of Adult Development*, 27(1), 36-48. <https://doi.org/10.1007/s10804-018-09324-7>
- Reer, F., & Quandt, T. (2020). Digital Games and Well-Being: An Overview. In R. Kowert (Ed.), *Video Games and Well-being* (pp. 1-21). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-32770-5_1
- Rehbein, F., Kliem, S., Baier, D., Mößle, T., & Petry, N. M. (2015). Prevalence of internet gaming disorder in German adolescents: diagnostic contribution of the nine DSM-5 criteria in a state-wide representative sample. *Addiction*, 110(5), 842-851. <https://doi.org/10.1111/add.12849>
- Reinecke, L. (2009). Games and Recovery. *Journal of Media Psychology*, 21(3), 126-142. <https://doi.org/10.1027/1864-1105.21.3.126>
- Rosenberg, M. (1965a). *Society and the adolescent self-image*. Princeton, NJ: Princeton University Press

- Rosenberg, M. (1965b). Rosenberg self-esteem scale. *Journal of Religion and Health*
- Rubia, K., Overmeyer, S., Taylor, E., Brammer, M., Williams, S. C. R., Simmons, A., Andrew, C., & Bullmore, E. T. (2000). Functional frontalisation with age: mapping neurodevelopmental trajectories with fMRI. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 24(1), 13-19. [https://doi.org/10.1016/S0149-7634\(99\)00055-X](https://doi.org/10.1016/S0149-7634(99)00055-X)
- Řičan, P. (2004). *Cesta životem*. Portál
- Řičan, P. (2010). *Psychologie osobnosti: obor v pohybu* (6. ed.). Grada
- Saurwein, F., & Latzer, M. (2010). Regulatory Choice in Communications: The Case of Content-Rating Schemes in the Audiovisual Industry. *Journal of broadcasting & electronic media*, 54(3), 463-484. <https://doi.org/10.1080/08838151.2010.498846>
- Seidenwurm, D., Pounds, T. R., Globus, A., & Valk, P. E. (1997). Abnormal temporal lobe metabolism in violent subjects: correlation of imaging and neuropsychiatric findings. *American Journal of Neuroradiology*, 18(4), 625-631
- Settersten Jr, R. A., Ottusch, T. M., & Schneider, B. (2015). Becoming adult: Meanings of markers to adulthood. *Emerging trends in the social and behavioral sciences: An interdisciplinary, searchable, and linkable resource*, 1-16
- Sheehy, G. (1995). *New Passages: Mapping Your Life Across Time*. G.K. Hall. https://books.google.cz/books/about/New_Passages.html?id=07Y82NIv-HMC&redir_esc=y
- Scherf, K. S., Smyth, J. M., & Delgado, M. R. (2013). The amygdala: An agent of change in adolescent neural networks. *Hormones and Behavior*, 64(2), 298-313. <https://doi.org/10.1016/j.yhbeh.2013.05.011>
- Sioni, S. R., Burleson, M. H., & Bekerian, D. A. (2017). Internet gaming disorder: Social phobia and identifying with your virtual self. *Computers in Human Behavior*, 71, 11-15. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.01.044>
- Skopal, O., Dolejš, M., & Suchá, J. (2014). *Vybrané osobnostní rysy a rizikové formy chování u českých žáků a žákyň*. Univerzita Palackého v Olomouci
- Soper, W. B., & Miller, M. J. (1983). Junk-Time Junkies: An Emerging Addiction Among Students. *The School counselor*, 31(1), 40-43
- Sowell, E. R., Peterson, B. S., Thompson, P. M., Welcome, S. E., Henkenius, A. L., & Toga, A. W. (2003). Mapping cortical change across the human life span. *Nature Neuroscience*, 6(3), 309-315. <https://doi.org/10.1038/nm1008>
- Stake, J. E. (1994). Development and Validation of the Six-Factor Self-Concept Scale for Adults. *Educational and Psychological Measurement*, 54(1), 56-72. <https://doi.org/10.1177/0013164494054001006>
- Statistisches Bundesamt (Destatis). (2023). Bevölkerungsstand. Destatis. Retrieved November 18, 2023, from https://www.destatis.de/DE/Themen/Gesellschaft-Umwelt/Bevoelkerung/Bevoelkerungsstand/_inhalt.html#sprg228962
- Stern, D. (1985). *The Interpersonal World of the Infant*. Basic Books

- Stern, D. (1992). *Diary of a baby*. Basic Books
- Stevens, M. W. R., Dorstyn, D., Delfabbro, P. H., & King, D. L. (2021). Global prevalence of gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry*, 55(6), 553-568. <https://doi.org/10.1177/0004867420962851>
- Sturmeý, P. (2022). Biological Evolution of Violence and Aggression. II: Brains, Neurotransmitters, and Hormones. In *Biological Evolution of Violence and Aggression. II: Brains, Neurotransmitters, and Hormones* (pp. 121-143). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-031-04386-4_5
- Suchá, J., & Dolejš, M. (2016). *Agresivita, depresivita, sebehodnocení a impulzivita u českých adolescentů*. Univerzita Palackého v Olomouci
- Suchá, J., Pipová, H., Dolejš, M., Pipová, H., & Cakirpaloglu, P. (2018). *Hraní digitálních her českými adolescenty*. Univerzita Palackého v Olomouci
- Suchá, M., Dolejš, M., Pipová, H., & Charvát, M. (2019). *Dotazník hraní digitálních her (DHDH): Příručka pro praxi* (Verze 1.0). Univerzita Palackého v Olomouci
- Škařupová, K., Ólafsson, K., & Blinka, L. (2015). Excessive Internet Use and its association with negative experiences: Quasi-validation of a short scale in 25 European countries. *Computers in Human Behavior*, 53, 118-123. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.06.047>
- Šporčić, B., & Glavak-Tkalić, R. (2018). The relationship between online gaming motivation, self-concept clarity and tendency toward problematic gaming. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 12(1). <https://doi.org/10.5817/CP2018-1-4>
- Švancara, J. (1973). *Kompéndium vývojové psychologie* (2. ed.). Státní pedagogické nakladatelství
- Taylor, S. P. (1967). Aggressive behavior and physiological arousal as a function of provocation and the tendency to inhibit aggression. *Journal of Personality*, 35(2), 297-310. <https://doi.org/10.1111/j.1467-6494.1967.tb01430.x>
- Tedeschi, J. T., & Felson, R. B. (1994). Violence, aggression, and coercive actions. *American Psychological Association*. <https://doi.org/10.1037/10160-000>
- The jamovi project (2023). *Jamovi* (Computer Software). Version 2.3. Retrieved from <https://www.jamovi.org>
- Thorová, K. (2015). *Vývojová psychologie: proměny lidské psychiky od početí po smrt*. Portál
- Throuvala, M. A., Janikian, M., Griffiths, M. D., Rennoldson, M., & Kuss, D. J. (2019). The role of family and personality traits in Internet gaming disorder: A mediation model combining cognitive and attachment perspectives. *Journal of Behavioral Addictions*, 8(1), 48-62. <https://doi.org/10.1556/2006.8.2019.05>
- TIBCO Software Inc. (2020). *Statistica* (data analysis software system), version 14.0.0. Retrieved from <http://tibco.com>
- Trifu, S., Tudor, A., & Radulescu, I. (2020). Aggressive behavior in psychiatric patients in relation to hormonal imbalance (Review). *Experimental and Therapeutic Medicine*. <https://doi.org/10.3892/etm.2020.8974>

- Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle. (n.d.). *Alterskennzeichen für digitale Spiele in Deutschland*. Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle. Retrieved July 24, 2023, from <https://usk.de/die-usk/broschueren/>
- ÚZIS ČR. (2018). *MKN-10: mezinárodní statistická klasifikace nemocí a přidružených zdravotních problémů: desátá revize: obsahová aktualizace k 1.1.2018* (2. ed.). Ústav zdravotnických informací a statistiky ČR
- ÚZIS ČR. (2024). *MKN-11 pro statistiky úmrtnosti a nemocnosti*. Ústav zdravotnických informací a statistiky ČR. Retrieved March 5, 2024, from <https://icd.who.int/browse/2024-01/mms/cs#1041487064>
- Vacek, J., & Vondráčková, P. (2015). Závislosti na procesech. In K. Kalina a kol., *Klinická adiktologie* (pp. 513-527). Grada Publishing
- Vágnerová, M. (2007). *Vývojová psychologie II.: dospělost a stáří*. Karolinum
- Vágnerová, M. (2010). *Psychologie osobnosti*. Karolinum
- Vágnerová, M. (2012). *Vývojová psychologie I. Dětství a dospívání*. Karolinum
- Vaillant, G. E. (1993). *The Wisdom of the Ego*. Harvard University Press
- Valadez, J. J., & Ferguson, C. J. (2012). Just a game after all: Violent video game exposure and time spent playing effects on hostile feelings, depression, and visuospatial cognition. *Computers in Human Behavior*, 28(2), 608-616. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.11.006>
- van Rooij, A. J., Kuss, D. J., Griffiths, M. D., Shorter, G. W., Schoenmakers, T. M., & van de Mheen, D. (2014). The (co-)occurrence of problematic video gaming, substance use, and psychosocial problems in adolescents. *Journal of Behavioral Addictions*, 3(3), 157-165. <https://doi.org/10.1556/JBA.3.2014.013>
- Varghese, S. B., & Phillips, C. A. (2022). Violent Video Gaming and Aggression in Children. *Pediatric nursing*, 48(4), 193-196
- Verordnung (EU) 2016/679 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 27. April 2016 zum Schutz natürlicher Personen bei der Verarbeitung personenbezogener Daten, zum freien Datenverkehr und zur Aufhebung der Richtlinie 95/46/EG
- von der Heiden, J. M., Braun, B., Müller, K. W., & Egloff, B. (2019). The Association Between Video Gaming and Psychological Functioning. *Frontiers in Psychology*, 10. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01731>
- von Soest, T., Wichstrøm, L., & Kvalem, I. L. (2016). The development of global and domain-specific self-esteem from age 13 to 31. *Journal of Personality and Social Psychology*, 110(4), 592-608. <https://doi.org/10.1037/pspp0000060>
- Vymětal, J., & Rezková, V. (2001). *Rogersovský přístup k dospělým a dětem*. Portál
- Výrost, J., & Slaměník, I. (2008). *Sociální psychologie* (2. ed.). Grada
- Wack, E., & Tantleff-Dunn, S. (2009). Relationships between electronic game play, obesity, and psychosocial functioning in young men. *CyberPsychology & Behavior*, 12(2), 241-244. <https://doi.org/10.1089/cpb.2008.0151>

- Wagner, J., Lüdtke, O., Jonkmann, K., & Trautwein, U. (2013). Cherish yourself: Longitudinal patterns and conditions of self-esteem change in the transition to young adulthood. *Journal of Personality and Social Psychology*, 104(1), 148-163. <https://doi.org/10.1037/a0029680>
- Wang, H. -Y., & Cheng, C. (2022). The Associations Between Gaming Motivation and Internet Gaming Disorder: Systematic Review and Meta-analysis. *JMIR Mental Health*, 9(2). <https://doi.org/10.2196/23700>
- Wartberg, L., Kriston, L., & Thomasius, R. (2020). Internet gaming disorder and problematic social media use in a representative sample of German adolescents: Prevalence estimates, comorbid depressive symptoms and related psychosocial aspects. *Computers in Human Behavior*, 103, 31-36. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.09.014>
- Williams, A. (2017). *History of digital games: developments in art, design and interaction*. CRC Press, Taylor & Francis Group
- Wolf, M. J. P. (2021). *Encyclopedia of video games: the culture, technology, and art of gaming* (2. ed.). Greenwood
- Wölfling, K., Beutel, M. E., & Müller, K. W. (2012). Construction of a standardized clinical interview to assess Internet addiction: First findings regarding the usefulness of AICA-C. *Addiction Research & Therapy*, 6(3). <https://doi.org/10.4172/2155-6105>
- Wölfling, K., Müller, K. W., & Beutel, M. E. (2010). Diagnostische Testverfahren: Skala zum Onlinesuchtverhalten bei Erwachsenen (OSVe-S). *Prävention, Diagnostik und Therapie von Computerspielabhängigkeit*, 212-215
- Yee, N. (2006). Motivations for Play in Online Games. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6), 772-775. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>
- Zákon č. 89/2012 Sb., Zákon občanský zákoník. Retrieved August 11, 2023 from <https://www.zakonyprolidi.cz/cs/2012-89>
- Zendle, D., Cairns, P., & Kudenko, D. (2018). No priming in video games. *Computers in Human Behavior*, 78, 113-125. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.09.021>
- Zhitomirsky-Geffet, M., & Blau, M. (2016). Cross-generational analysis of predictive factors of addictive behavior in smartphone usage. *Computers in Human Behavior*, 64, 682-693. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.07.061>
- Zillmann, D. (1988). Mood Management Through Communication Choices. *American Behavioral Scientist*, 31(3), 327-340. <https://doi.org/10.1177/000276488031003005>
- Zillmann, D., & Bryant, J. (1974). Effect of residual excitation on the emotional response to provocation and delayed aggressive behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 30(6), 782-791. <https://doi.org/10.1037/h0037541>
- Zimbardo, P., & Gerrig, R. (2004). *Psychologie* (16. ed.). Pearson Studium
- Dodatek ke zdrojům:** V rámci této práce byla využita umělá inteligence.
- ChatGPT. (2023). Retrieved July 27, 2023, from <https://chat.openai.com/>

Seznam tabulek

Tabulka 1: Periodizace dospělosti podle vybraných autorů.....	8
Tabulka 2: Věková omezení podle ratingového systému USK	18
Tabulka 3: Motivace k hraní	21
Tabulka 4: Přehled dílčích aspektů sebepojetí	41
Tabulka 5: Časový harmonogram překladu testových metod.....	60
Tabulka 6: Korelační matice přeložené verze dotazníku DHDH (FSDS-E)	66
Tabulka 7: Položková analýza přeložené verze DHDH (FSDS-E)	67
Tabulka 8: Odhady reliability subškál dotazníku FSK-E-36.....	69
Tabulka 9: Korelační koeficienty subškál FSK-E-36	70
Tabulka 10: Odhady reliability subškál dotazníku ASDSS-E.....	71
Tabulka 11: Korelační koeficienty subškál ASDSS-E.....	71
Tabulka 12: Winsorizovaný průměr času stráveného hraním.....	74
Tabulka 13: Hrubé skóry FSDS-E.....	75
Tabulka 14: Prevalence bezproblémového, problémového a závislostního hraní ve výběrovém souboru (muži).....	77
Tabulka 15: Prevalence bezproblémového, problémového a závislostního hraní ve výběrovém souboru (ženy)	78
Tabulka 16: Průměrné skóry v FSK-E podle jednotlivých skupin	78
Tabulka 17: Průměrné hrubé skóry v ASDSS-E podle jednotlivých skupin.....	79
Tabulka 18: Výsledky Mann-Whitneyova U testu ASDSS-E x věková skupina.....	80
Tabulka 19: Výsledky Mann-Whitneyova U testu ASDSS-E x pohlaví	80
Tabulka 20: Vztah mezi mírou rizikového hraní dle FSDS-E a dílčími aspekty sebepojetí dle FSK-E	81
Tabulka 21: Průměrný hrubý skór FSK-E podle míry rizikového hraní.....	82
Tabulka 22: Vztah mezi mírou rizikového hraní dle FSDS-E a agresivitou dle ASDSS-E	83
Tabulka 23: Průměrný hrubý skór ASDSS-E podle míry rizikového hraní	85
Tabulka 24: Ověření platnosti výzkumných hypotéz	85
Tabulka 25: Srovnání vybraných psychometrických parametrů dotazníků DHDH a FSDS-E.....	87
Tabulka 26: Srovnání vybraných psychometrických parametrů dotazníků DOS-36 a FSK-E-36....	88
Tabulka 27: Srovnání vybraných psychometrických parametrů dotazníků SADSS a ASDSS-E	89
Tabulka 28: Vybrané psychometrické parametry překladů psychodiagnostických nástrojů	98
Tabulka 29: Souhrn formulovaných hypotéz a stanovisko na základě výsledků výzkumu	99

Seznam grafů

Graf 1: Početní zastoupení podle věkové skupiny a pohlaví	56
Graf 2: Procentuální zastoupení podle nejvyššího dosaženého vzdělání (muži, N = 76)	57
Graf 3: Procentuální zastoupení podle nejvyššího dosaženého vzdělání (ženy, N = 125).....	57
Graf 4: Procentuální zastoupení podle hlavního zaměstnání (muži, N = 76).....	58
Graf 5: Procentuální zastoupení podle hlavního zaměstnání (ženy, N = 125)	58
Graf 6: Čas strávený hraním v pracovní dny podle pohlaví	73
Graf 7: Čas strávený hraním ve dny volna podle pohlaví	73
Graf 8: Průměrná doba strávená hraním v období vynořující se dospělosti	74
Graf 9: Průměrná doba strávená hraním v období mladé dospělosti	74
Graf 10: Počet hodin strávených hraním v pracovní dny ve vztahu k hrubému skóru FSDS-E	76
Graf 11: Počet hodin strávených hraním ve dny volna ve vztahu k hrubému skóru FSDS-E	76
Graf 12: Hrubý skór celkového sebepojetí podle FSK-E mezi skupinami hráčů.....	83
Graf 13: Hrubý skór ASDSS-E mezi skupinami hráčů	84

PŘÍLOHY

Seznam příloh

- Příloha č. 1: Abstrakt bakalářské práce
- Příloha č. 2: Abstract of Bachelor thesis
- Příloha č. 3: Abstract der Bachelorarbeit
- Příloha č. 4: Der Fragebogen zum Spielen von digitalen Spielen für Erwachsene (FSDS-E)
- Příloha č. 5: Der Fragebogen zum Selbstkonzept für Erwachsene (FSK-E-36)
- Příloha č. 6: Die Aggressivitätsskala Dolejš, Suchá, Skopal für Erwachsene (ASDSS-E)
- Příloha č. 7: Vzorový dopis v německém jazyce
- Příloha č. 8: Vzorový dopis v českém jazyce
- Příloha č. 9: Ukázky příspěvků na sociálních sítích
- Příloha č. 10: Rozdělení hrubého skóru metody FSK-E-36 (DOS-36)
- Příloha č. 11: Rozdělení hrubého skóru faktoru sociální přizpůsobení (SP) metody FSK-E-36
- Příloha č. 12: Rozdělení hrubého skóru faktoru práce a studium (PS) metody FSK-E-36
- Příloha č. 13: Rozdělení hrubého skóru faktoru fyzický zjev (FZ) metody FSK-E-36
- Příloha č. 14: Rozdělení hrubého skóru faktoru odolnost vůči úzkosti metody FSK-E-36
- Příloha č. 15: Rozdělení hrubého skóru faktoru oblíbenost v kolektivu metody FSK-E-36
- Příloha č. 16: Rozdělení hrubého skóru faktoru smysl a seberealizace metody FSK-E-36
- Příloha č. 17: Rozdělení hrubého skóru metody ASDSS-E (SADSS)
- Příloha č. 18: Rozdělení hrubého skóru faktoru hostilita metody ASDSS-E
- Příloha č. 19: Rozdělení hrubého skóru faktoru hněv metody ASDSS-E
- Příloha č. 20: Rozdělení hrubého skóru faktoru fyzická agrese (ASDSS-E)
- Příloha č. 21: Rozdělení hrubého skóru metody FSDS-E (DHDH)

Příloha č. 1: Abstrakt bakalářské práce

Název práce: Hraní digitálních her, sebepojetí a agresivita u mladých dospělých ve Spolkové republice Německo

Autorka práce: Štěpánka Ptáčková

Vedoucí práce: PhDr. Martin Dolejš, Ph.D.

Počet stran a znaků: 119 stran, 240 574 znaků

Počet příloh: 21

Počet titulů použité literatury: 248

Abstrakt: Práce se zaměřuje na téma hraní digitálních her a možné souvislosti s dílčími aspekty sebepojetí a agresivity u osob v období vynořující se a mladé dospělosti žijících v Německu. Hlavním cílem výzkumného projektu bylo přeložit psychodiagnostické nástroje českých autorů do německého jazyka a následně ověřit jejich psychometrické vlastnosti. Těmito nástroji byly Dotazník hraní digitálních her (DHDH), Dotazník sebepojetí (DOS) a Škála agresivity Dolejš, Suchá, Skopal (SADSS). Vybrané psychometrické parametry dosahovaly uspokojivých hodnot, přesto se během výzkumu objevily podněty ke zpřesnění některých položek. Dílčí cíle práce pak spočívaly v ověření souvislosti mezi sledovanými jevy na souboru osob ve věku 18 až 35, které dlouhodobě žijí v Německu. Sběr dat probíhal online formou od ledna do listopadu roku 2023.

Výzkumný soubor zahrnoval 201 osob s průměrným věkem 26,51 let ($SD = \pm 4,77$). 62 % souboru představovaly osoby ženského pohlaví ($N = 125$), zbylých 38 % pak byli muži ($N = 76$). Průměrná doba strávená hraním dosahovala 2,06 hodiny ($SD = \pm 1,81$) v pracovní dny, resp. 4,03 hodiny ($SD = \pm 3,22$) ve dnech volna. V obou případech jsme pozorovali vyšší hodnoty u zástupců mužského pohlaví ($p < 0,05$). Obdobně v míře rizikového hraní dosahovali muži statisticky signifikantně vyššího skóru ($p < 0,01$). Jedinci, kteří vykazovali více symptomů problémového hraní skórovali výše jak v celkové agresivitě ($p < 0,001$), tak ve všech třech subškálách. Míra rizikového hraní negativně korelovala s celkovým sebepojetím ($p < 0,01$), stejně jako s dílčími faktory fyzický zjev, odolnost vůči úzkosti, oblíbenost v kolektivu a smysl a seberealizace.

Klíčová slova: hraní digitálních her, sebepojetí, agresivita, mladá dospělost, vynořující se dospělost, psychodiagnostický nástroj

Příloha č. 2: Abstract of bachelor's thesis

Title: Digital gaming, self-concept and aggressiveness in young adults living in the Federal Republic of Germany

Author: Štěpánka Ptáčková

Supervisor: PhDr. Martin Dolejš, Ph.D.

Number of pages and characters: 119 pages, 240 574 characters

Number of appendices: 21

Number of references: 248

Abstract: This thesis deals with digital gaming and its possible associations with self-concept and aggression in young and emerging adults living in Germany. The main aim of the research project was to translate psychodiagnostic instruments of Czech authors into German and subsequently to validate their psychometric properties. These instruments were the Digital Gaming Questionnaire (DHDH), the Self-Concept Questionnaire (DOS) and the Dolejš, Suchá, Skopal Aggression Scale (SADSS). The selected psychometric parameters reached satisfactory values, yet during the research there were suggestions to refine some items. Other objectives of the study were to verify the relationships between the observed phenomena on a group of persons aged 18 to 35 living in Germany. The data collection was conducted online from January to November 2023. The study population consisted of 201 individuals with a mean age of 26.51 years ($SD = \pm 4.77$). 62 % of the population was female ($N = 125$), while the remaining 38 % was male ($N = 76$).

The average time spent playing was 2.06 hours ($SD = \pm 1.81$) on weekdays and 4.03 hours ($SD = \pm 3.22$) on days off. In both cases, we observed higher values for male gender representatives ($p < 0.05$). Similarly, in the measure of risky gaming, males scored statistically significantly higher ($p < 0.01$). Individuals who showed more symptoms of problematic digital gaming scored higher in both overall aggression ($p < 0.001$) and in all subscales. Rates of risky gaming were negatively correlated with overall self-concept ($p < 0.01$), as well as with the subfactors physical appearance, anxiety resilience, popularity in the collective, and meaning and self-actualization.

Keywords: digital gaming, self-concept, aggression, young adulthood, emerging adulthood, psychodiagnostic method

Příloha č. 3: Abstract der Bachelorarbeit

Titel: Das Spielen von digitalen Spielen, Selbstkonzept und Aggressivität bei jungen Erwachsenen in der Bundesrepublik Deutschland

Autorin: Štěpánka Ptáčková

Supervisor: PhDr. Martin Dolejš, Ph.D.

Anzahl der Seiten und Zeichen: 119 Seiten, 240 574 Zeichen

Anzahl der Anhänge: 21

Anzahl der Referenzen: 248

Zusammenfassung: Die vorliegende Arbeit thematisiert das Spielen von digitalen Spielen und den möglichen Zusammenhang mit dem Selbstkonzept und der Aggression bei jungen Erwachsenen in Deutschland. Das Hauptziel des Forschungsprojekts war es, psychodiagnostische Methoden tschechischer Autoren ins Deutsche zu übersetzen und anschließend deren psychometrische Eigenschaften zu validieren. Es handelt sich um den Fragebogen zum digitalen Spielen (FSDS-E), den Fragebogen zum Selbstkonzept (FSK-E) und die Aggressivitätsskala Dolejš, Suchá, Skopal (ASDSS-E). Die ausgewählten psychometrischen Parameter erreichten zufriedenstellende Werte, dennoch gab es während der Untersuchung Vorschläge zur Verfeinerung einiger Items. Ein weiteres Ziel der Studie war es, die Zusammenhänge zwischen den einzelnen Phänomenen an den in Deutschland lebenden Personen im Alter von 18 bis 35 Jahren zu überprüfen. Die Datenerhebung wurde online von Januar bis November 2023 durchgeführt. Die Studienpopulation bestand aus 201 Personen mit einem Durchschnittsalter von 26,51 Jahren. 62 % der Population waren weiblich (N = 125), während die restlichen 38 % männlich waren (N = 76).

Die durchschnittliche Spielzeit an Wochentagen betrug 2,06 Stunden (SD = ± 1,81) und 4,03 Stunden (SD = ± 3,22) an freien Tagen. In beiden Fällen wurden bei Männern höhere Werte beobachtet ($p < 0,05$), so wie im Fall der Kriterien für Computerspielsucht ($p < 0,01$). Personen, die mehr Symptome für problematisches Spielen aufwiesen, erzielten sowohl bei der Gesamtaggression ($p < 0,001$) als auch bei allen Subskalen höhere Werte. Die Ernsthaftigkeit des Spielens korrelierte negativ mit dem allgemeinen Selbstkonzept ($p < 0,01$) sowie mit drei Subfaktoren.

Keywords: digitales Spielen, Selbstkonzept, Aggressivität, junge Erwachsene, psychodiagnostische Methode

Příloha č. 4: Der Fragebogen zum Spielen von digitalen Spielen für Erwachsene (FSDS-E)

Der Fragebogen zum Spielen von digitalen Spielen für Erwachsene (FSDS-E)

Dotazník hraní digitálních her DHDH (Suchá, J., Dolejš, M., Pipová, H., 2017; Ptáčková, Š., Dolejš, M., Suchá, J., 2022)

Dieser Fragebogen besteht aus 32 Fragen. Die Fragen beziehen sich auf Ihre Beziehung zum Computerspielen. Mit dem Begriff „Computerspiele“, oder mit der Abkürzung „PC-Spiele“, sind **alle digitalen Spiele auf verschiedenen Geräten** (Computer, Handy, Tablet, Spielkonsole usw.) gemeint.

Lesen Sie jede Frage aufmerksam durch und antworten Sie ehrlich. Ihre Antworten werden vertraulich behandelt. Es handelt sich um keinen Test, es gibt keine richtigen oder falschen Antworten. Falls die angegebene Aussage Ihrer Erfahrung entspricht, antworten Sie mit „JA“. Wenn die Aussage nicht auf Sie zutrifft, antworten Sie mit „NEIN“.

Die letzten zwei Fragen sind **offene Fragen**. Sie beziehen sich auf die Zeit, die Sie mit dem Spielen von Computerspielen an freien Tagen und am Wochenende verbringen. Bitte, antworten Sie mit einer Zahlenangabe.

Sie dürfen keine Behauptung auslassen. Bitte, entscheiden Sie sich immer für eine Antwort, auch wenn es manchmal schwer sein mag. Kontrollieren Sie zum Schluss, ob Sie alle Aussagen beantwortet haben. Wenn Sie etwas nicht verstehen, können Sie sich gerne melden und nachfragen.

Markieren der Antworten im Fragebogen

Markieren Sie die passende Antwort:

Falls Sie zwei Kästchen angekreuzt haben, kreisen Sie das richtige ein:

Falls Sie sich zweimal geirrt haben und die ursprüngliche Variante auswählen wollen, kreisen Sie die endgültige Antwort ein und unterstreichen Sie sie zusätzlich:

Personalangaben

Vor- und Nachname:	Geburtsmonat:
Jahrgangsstufe:	Geburtsjahr:
Alter:	Heutiges Datum:
Geschlecht:	

Auswertung des Fragebogens

	Punktzahl brutto	Perzentil
Punktzahl insgesamt (30 Items)	_____	_____
Notizen des Administrators		

Mit dem Ausfüllen dieser Umfrage stimmen Sie den gesetzlichen Bestimmungen der Datenschutz-Grundverordnung 2019/679 (DSGVO) des Europäischen Parlaments und des Rates der EU vom 27. April 2016 zum Schutz natürlicher Personen bei der Verarbeitung personenbezogener Daten, zum freien Datenverkehr und zur Aufhebung der Richtlinie 95/46/EG, sowie den landesspezifischen Regelungen des in Ihrem Bundesland geltenden Landesdatenschutzgesetzes, zu. Alle erhobenen Daten werden freiwillig zur Verfügung gestellt.

	Ja	Nein
1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
20	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
21	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
22	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
24	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
25	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
26	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
27	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
28	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
29	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
30	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

31) Wie viele Stunden spielen Sie PC-Spiele durchschnittlich pro Arbeitstag ?	(Geben Sie die Anzahl der Stunden pro Tag an)
32) Wie viele Stunden pro Tag spielen Sie PC-Spiele durchschnittlich an freien Tagen (Wochenende, Ferien, Feiertage)?	(Geben Sie die Anzahl der Stunden pro Tag an)

Wir danken Ihnen für das Ausfüllen der Umfrage!

Bevor Sie den Fragebogen abgeben, gehen Sie ihn bitte noch einmal durch und kontrollieren Sie, ob Sie alle Aussagen beantwortet haben.

Příloha č. 5: Der Fragebogen zum Selbstkonzept für Erwachsene (FSK-E-36)

Der Fragebogen zum Selbstkonzept für Erwachsene (FSK-E-36)

Dotazník sebepojetí-36 (D05-36) (Dolejš, M., Dostál, D., Oberejnerů, B., Orel, M., 2021; Ptáčková, Š., Dolejš, M., Suchá, J., 2022)

Dieser Fragebogen besteht aus 36 Behauptungen. Die Behauptungen beziehen sich darauf, wie Sie sich fühlen, auf Ihre Stellung zu Ihnen selbst, zu anderen Menschen sowie zu einigen Aspekten Ihres Lebens. Lesen Sie sich jede Behauptung aufmerksam durch und antworten Sie ehrlich. Ihre Antworten werden vertraulich behandelt. Es handelt sich um keinen Test, es gibt keine richtigen oder falschen Antworten. Wenn die angegebene Behauptung Ihrer Meinung entspricht und wahr ist, antworten Sie mit „ICH STIMME VÖLLIG ZU“ (die Aussage trifft auf Sie in 90 % der Fälle und mehr zu) oder mit „ICH STIMME ZU“ (die Aussage trifft auf Sie oft zu). Wenn die Behauptung nicht auf Sie zutrifft, antworten Sie mit "ICH STIMME GAR NICHT ZU" (die Aussage trifft auf Sie in 90 % der Fälle und mehr nicht zu) oder „ICH STIMME NICHT ZU“ (die Aussage trifft auf Sie nur manchmal zu). Sie dürfen keine Behauptung auslassen. Für eine Antwort sollten Sie sich immer entscheiden, auch wenn es manchmal schwer sein mag. In jeder Zeile darf es nur eine Antwort geben. Zum Schluss kontrollieren Sie, bitte, dass Sie alle Aussagen beantwortet haben. Wenn Sie etwas nicht verstehen, können Sie sich gerne melden und bei der Person nachfragen, die Ihnen diesen Fragebogen vorgelegt hat.

Markieren der Antworten im Fragebogen

Markieren Sie die passende Antwort:

Falls Sie zwei Kästchen angekreuzt haben, kreisen Sie das richtige ein:

Falls Sie sich zweimal geirrt haben und die ursprüngliche Variante auswählen wollen, kreisen Sie die endgültige Antwort ein und unterstreichen Sie sie noch:

Personalangaben

Vor- und Nachname (ID):	Geburtsmonat:
Beruf:	Geburtsjahr:
Alter:	Heutiges Datum:
Geschlecht:	

Auswertung des Fragebogens

	Punktzahl brutto	Sten
Soziale Anpassungsfähigkeit	_____	_____
Arbeit und Ausbildung	_____	_____
Physische Erscheinung	_____	_____
Widerstandsfähigkeit gegen Beklemmung	_____	_____
Popularität im Kollektiv	_____	_____
Sinn und Selbstverwirklichung	_____	_____
Punktzahl insgesamt	_____	_____
Kommentar:		

Mit dem Ausfüllen dieser Umfrage stimmen Sie den gesetzlichen Bestimmungen der Datenschutz-Grundverordnung 2019/679 (DSGVO) des Europäischen Parlaments und des Rates der EU vom 27. April 2016 zum Schutz natürlicher Personen bei der Verarbeitung personenbezogener Daten, zum freien Datenverkehr und zur Aufhebung der Richtlinie 95/46/EG, sowie den landesspezifischen Regelungen des in Ihrem Bundesland geltenden Landesdatenschutzgesetzes, zu. Alle erhobenen Daten werden freiwillig zur Verfügung gestellt.

	Stimme gar nicht zu	Stimme nicht zu	Stimme zu	Stimme völlig zu
1 Die anderen zuhause stört es, wie ich mich verhalte.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2 Im Beruf/an der Universität bin ich erfolgreich.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3 Es stört mich, wie ich aussehe.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4 Ich mache mir oft Sorgen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5 Ich fühle mich vom Kollektiv ausgeschlossen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6 Ich weiß, wo mein Leben hinstreben sollte.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7 Ich habe keine Schwierigkeiten, mit Menschen auszukommen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8 Es gelingt mir, meinen Beruf-/Studienpflichten nachzukommen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9 Ich sehe physisch gut aus.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10 Ich bin üblicherweise nervös.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11 Ich bin eher unbeliebt.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12 Einmal werde ich etwas hinterlassen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13 Oft gerate ich in Schwierigkeiten.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14 Ich bin ein guter Angestellte/Student/ eine gute Angestellte/Studentin.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15 Ich hätte gerne einen anderen Körper.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16 Oft habe ich Sorgen, aber ich weiß nicht warum.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17 Ich bin üblicherweise der/die letzte, der/die irgendwohin eingeladen wird.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18 In meinem Leben sehe ich Sinn.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19 Ich habe oft Problem damit, die Ansicht eines anderen zu akzeptieren.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
20 Im Arbeits-/Schulkollektiv habe ich eine wichtige Rolle.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
21 Ich bin in guter körperlicher Verfassung.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
22 Oft bin ich traurig.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23 Ich habe viele Freunde.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
24 Ich habe eine gute Möglichkeit der Selbstverwirklichung.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
25 Oft halte ich Beziehungen nur eine Weile aus.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
26 In der Arbeit/an der Uni bin ich langsam.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
27 Ich habe ein ziemlich hübsches Gesicht.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

	Stimme gar nicht zu	Stimme nicht zu	Stimme zu	Stimme völlig zu
28 Ich bin ein ausgeglichener Mensch.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
29 Menschen erkennen mich an.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
30 Meine Zukunft ist positiv.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
31 Oft gerate ich in Konflikte mit anderen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
32 In meiner Arbeit/an meiner Uni fühle ich mich gewiss.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
33 Oft sage ich mir, dass ich Interesse daran hätte, mit meinem Körper etwas zu machen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
34 Oft fühle ich Beklemmung.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
35 Es fällt mir schwer, Freunde zu suchen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
36 Es gelingt mir, einen Sinn zu finden.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Wir danken Ihnen für das Ausfüllen der Umfrage.

Bevor Sie den Fragebogen abgeben, gehen Sie ihn bitte noch einmal durch und kontrollieren Sie, ob Sie alle Aussagen beantwortet haben.

Příloha č. 6: Die Aggressivitätsskala Dolejš, Suchá, Skopal für Erwachsene (ASDSS-E)

Die Aggressivitätsskala Dolejš, Suchá, Skopal für Erwachsene (ASDSS-E)

Škála agresivity Dolejš, Suchá, Skopal (Dolejš, Suchá, Skopal, 2014; Ptáčková, Dolejš, Suchá, 2022)

Diese Skala besteht aus 24 Aussagen. Die Aussagen beziehen sich auf Ihre Beziehungen zu anderen Menschen und auf Ihre Reaktionen in verschiedenen Situationen. Lesen Sie sich aufmerksam jede Behauptung durch und antworten Sie ehrlich. Ihre Antworten werden vertraulich behandelt. Es handelt sich um keinen Test, es gibt keine richtigen oder falschen Antworten. Wenn die angegebene Behauptung Ihrer Meinung entspricht und wahr ist, antworten Sie „ICH STIMME VÖLLIG ZU“ (die Aussage trifft auf Sie in 90 % der Fälle und mehr zu) oder „ICH STIMME ZU“ (die Aussage trifft auf Sie oft zu). Wenn die Behauptung nicht auf Sie zutrifft, antworten Sie „ICH STIMME GAR NICHT ZU“ (die Aussage trifft auf Sie in 90 % der Fälle und mehr nicht zu) oder „STIMME NICHT ZU“ (die Aussage trifft auf Sie nur manchmal zu). Sie dürfen keine Behauptung auslassen. Sie müssen sich immer für eine Antwort entscheiden, auch wenn es manchmal schwer sein mag. In jeder Zeile darf es nur eine Antwort geben. Wenn Sie etwas nicht verstehen, melden Sie sich und fragen Sie die Person, die Ihnen diesen Fragebogen vorgelegt hat. Bevor Sie den Fragebogen abgeben, gehen Sie ihn bitte noch einmal durch und kontrollieren Sie, ob Sie alle Aussagen beantwortet haben.

Markieren der Antworten im Fragebogen:

Markieren Sie die passende Antwort:

Falls Sie zwei Kästchen angekreuzt haben, kreisen Sie das richtige ein:

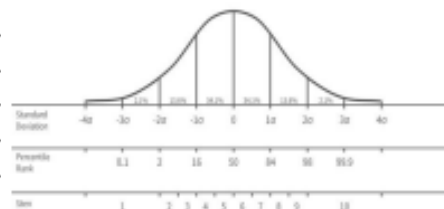
Falls Sie sich zweimal geirrt haben und die ursprüngliche Variante auswählen wollen, kreisen Sie die endgültige Antwort ein und unterstreichen Sie sie noch:

Personalangaben

Vor- und Nachname (ID):	Geburtsmonat:
Geschlecht:	Geburtsjahr:
Alter:	Heutiges Datum:

Auswertung des Fragebogens

Skala	Punktzahl brutto	Perzentil	Sten
Aggressivität insgesamt	_____	_____	_____
HO – Hostilität	_____	_____	_____
ZO – Zorn	_____	_____	_____
PH – Physische Aggressivität	_____	_____	_____
Notizen des Administrators:	_____		



Grafisches Profil (Sten)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Aggressivität insgesamt	←→	←→	←→	←→	←→	←→	←→	←→	←→	←→
HO - Hostilität	←→	←→	←→	←→	←→	←→	←→	←→	←→	←→
ZO – Zorn	←→	←→	←→	←→	←→	←→	←→	←→	←→	←→
PH – Physische Aggressivität	←→	←→	←→	←→	←→	←→	←→	←→	←→	←→

Mit dem Ausfüllen dieser Umfrage **stimmen** Sie den gesetzlichen Bestimmungen der Datenschutz-Grundverordnung 2019/679 (DSGVO) des Europäischen Parlaments und des Rates der EU vom 27. April 2016 zum Schutz natürlicher Personen bei der Verarbeitung personenbezogener Daten, zum freien Datenverkehr und zur Aufhebung der Richtlinie 95/46/EG, sowie den landesspezifischen Regelungen des in Ihrem Bundesland geltenden Landesdatenschutzgesetzes, **zu**. Alle erhobenen Daten sind freiwillig zur Verfügung gestellt.

		Stimme gar nicht zu	Stimme nicht zu	Stimme zu	Stimme völlig zu
1	Die Mehrheit der Menschen ist gegen mich.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Ich lasse mich leicht von anderen verärgern.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Oft versetze ich jemandem einen Schlag.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Ich habe zurzeit mehr Gründe, Gewalt anzuwenden.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Menschen haben keine Achtung vor mir.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	Wenn mich jemand auslacht, versetze ich ihm einen Schlag.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	Wenn mir jemand einen Schlag versetzt, zahle ich es ihm mit noch mehr Kraft heim.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	Ich bin hitzköpfig.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	Es passiert mir, dass ich beim Streit jemandem einen Schlag versetze.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	Leider gehöre ich zu denen, die oft wütend werden.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11	Wenn ich böse werde, bin ich dazu fähig, etwas kaputtzumachen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12	Menschen verstehen mich nicht.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13	Oft kann ich über jemanden verärgert werden.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14	Für die Verteidigung meiner Rechte bin ich auch dazu fähig, Gewalt anzuwenden.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15	Oft werde ich schnell böse auf andere.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16	Ich habe das Gefühl, dass mich andere „unfair“ behandeln.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17	Wer mich ernsthaft beleidigt, kann mit einer Ohrfeige rechnen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18	Ich habe Lust, gegen etwas zu schlagen oder jemandem einen Schlag zu versetzen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19	Oft fühle ich mich verärgert.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
20	Manchmal habe ich das Gefühl, dass mich andere Menschen verurteilen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
21	Wenn ich Wut habe, verliere ich manchmal Kontrolle über mein Verhalten.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
22	Manchmal habe ich wirklich Lust, eine Schlägerei zu erregen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23	Es reicht wenig und ich werde wütend.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
24	Lieber jemandem die Nase brechen als feige zu sein.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Wir danken Ihnen für das Ausfüllen der Umfrage.

Bevor Sie den Fragebogen abgeben, gehen Sie ihn bitte noch einmal durch und kontrollieren Sie, ob Sie alle Aussagen beantwortet haben.

Příloha č. 7: Vzorový dopis v německém jazyce



Faculty
of Arts
Palacký University
Olomouc

Sehr geehrte Frau XY/Sehr geehrter Herr XY,

mein Name ist Štěpánka Ptáčková, ich studiere Psychologie an der Palacký Universität in Olomouc. Ich wende mich an Sie, um Sie um Hilfe bei der Durchführung meiner Fragebogenstudie zu bitten.

In der Studie beschäftige ich mich mit dem Spielen von digitalen Spielen und den damit verbundenen Risikofaktoren bei jungen Erwachsenen im Alter von 18 bis 35 Jahren. Das Hauptziel war die Übersetzung der in der Tschechischen Republik weit verbreiteten psychodiagnostischen Methoden ins Deutsche. Nach der Übersetzung ist es notwendig, sie zu testen, was ich jetzt tue. Die Teilnahme der Studentinnen und Studenten Ihrer Universität würdemir dabei sehr helfen.

Die Testbatterie umfasst insgesamt drei Methoden, deren Ausfüllen ungefähr 15 Minuten dauert. Die Datensammlung erfolgt online, ist anonym und die erzeugten Daten dienen ausschließlich wissenschaftlichen Zwecken. Die Datenerhebung wird von Januar bis Oktober 2023 durchgeführt und die voraussichtliche Anzahl der TeilnehmerInnen liegt zwischen 800 und 1000. Nach der Bearbeitung und Auswertung werden die Daten für die Erstellung meiner Bachelorarbeit verwendet.

Die Fragebogenstudie wird in Übereinstimmung mit allen ethischen Regeln und gesetzlichen Bestimmungen der Datenschutz-Grundverordnung 2019/679 (DSGVO) des Europäischen Parlaments und des Rates der EU vom 27. April 2016 zum Schutz natürlicher Personen bei der Verarbeitung personenbezogener Daten, zum freien Datenverkehr und zur Aufhebung der Richtlinie 95/46/EG durchgeführt. Die Teilnahme ist freiwillig und die RespondentInnen haben das Recht, von ihr zurückzutreten.

Das Projekt wird unter der Betreuung des Lehrstuhlinhabers der Abteilung für Psychologie PhDr. Martin Dolejš, Ph.D., durchgeführt. Mehr Informationen über diese Studie und weitere Publikationen finden Sie an dieser Webseite: <https://persona.upol.cz/>, den Fragebogen unter diesem Link: <https://forms.gle/UXcDic2yHNgdBD87>. Für die Weitergabe des Links oder des Flyers an die Studentinnen, Studenten, Kolleginnen und Kollegen wäre ich sehr dankbar.

Wenn Sie Fragen haben, können Sie sich gerne an mich wenden:

Štěpánka Ptáčková

E-mail: stepanka.ptackova01@upol.cz

Telefon: + 420 736 518 784

Palacký Universität in Olomouc | Abteilung Psychologie

Mit herzlichen Grüßen,

Štěpánka Ptáčková

Příloha č. 8: Vzorový dopis v českém jazyce



Faculty
of Arts
Palacký University
Olomouc

Vážená paní XY, Vážený pane XY,

jmenuji se Štěpánka Ptáčková, jsem studentkou Psychologie na Filozofické fakultě Univerzity Palackého. Obracím se na Vás s žádostí o pomoc při realizaci našeho výzkumu, jehož součástí je překlad českých psychodiagnostických metod do německého jazyka.

Výzkum se zaměřuje na hraní digitálních her a možnou souvislost se sebepojetím a agresivitou u mladých dospělých, kteří dlouhodobě pobývají v Německu. Jeho cílem je (1) pozorovat a popsat zmíněné fenomény, (2) otestovat přeložené verze dotazníkových metod, které jsou v České republice hojně využívány jak pro výzkumné, tak pro praktické účely. Z tohoto důvodu hledáme respondentky a respondenty ve věku 18 až 35 let, kteří dlouhodobě (min. 1 rok) žijí ve Spolkové republice Německo a byli by ochotni vyplnit zhruba 15minutový online dotazník. Dotazník je zcela anonymní a získaná data budou sloužit výhradně výzkumným účelům. Po jejich zpracování budou využita k napsání bakalářské práce. Sběr dat probíhá od ledna do října 2023 a předpokládaný počet respondentů je 800 až 1000.

Výzkum probíhá pod odborným dohledem vedoucího Katedry psychologie Univerzity Palackého v Olomouci, PhDr. Martina Dolejše, Ph.D., který je zároveň jedním z autorů výše zmíněných dotazníkových metod. Během celého průběhu studie jednáme závazně v souladu s principy definovanými v dokumentu *Berufsethische Richtlinien des Berufsverbandes Deutscher Psychologinnen und Psychologen e.V. und der Deutschen Gesellschaft für Psychologie e.V.*, stejně jako s nařízeními *Datenschutz-Grundverordnung 2019/679 (DSGVO) des Europäischen Parlaments und des Rates der EU vom 27. April 2016 zum Schutz natürlicher Personen bei der Verarbeitung personenbezogener Daten, zum freien Datenverkehr und zur Aufhebung der Richtlinie 95/46/EG*. Bližší informace o výzkumu i další publikace členů našeho týmu naleznete pod tímto odkazem: <https://persona.upol.cz/>. Samotný dotazník je pak dostupný zde: <https://forms.gle/sEaHUMJktmh4ruyk6>.

Obracím se na Vás s dotazem, zda by bylo možné odkaz na dotazník a příložený plakátek rozšířit mezi studentky a studenty Vaší univerzity, případně i mezi kolegyně, kolegy a přátele v Německu. Za případnou pomoc bych byla velice vděčná a ráda se nabízím k dispozici, pokud bych Vám to mohla nějakým způsobem oplatit. V případě jakýchkoliv dotazů se na mě samozřejmě můžete obrátit:

Štěpánka Ptáčková

E-mail: stepanka.ptackova01@upol.cz

Telefon: + 420 736 518 784

Univerzita Palackého | Katedra psychologie

S uctivým pozdravem,

Štěpánka Ptáčková

Příloha č. 9: Ukázky příspěvků na sociálních sítích





Was ist eigentlich Computerspielsucht?

Im Rahmen der in Deutschland gültigen Klassifikation der Krankheiten ICD-10-GM gab es bis jetzt **keine einheitliche Diagnose** der Computerspielsucht.

Dementsprechend war es lange unklar, welchem Spektrum der Krankheiten das problematische Spielen zuzuordnen ist.

Die neueste Revision der Klassifikation ICD-11-GM, die am 1. Januar 2022 in Geltung kam, beinhaltet jedoch die Diagnose **Internet Gaming Disorder (IGD)**.

Merkmale der IGD:

Ψ **Eingeschränkte Kontrolle über das Spielen**

„Ich wollte nur bis 21 Uhr spielen. Naja, noch eine Stunde...“

Ψ **Spielen hat Vorrang vor anderen Aktivitäten**

„Ich bleibe lieber zuhause und spiele, weil es mir mehr Spaß als alles andere macht.“

Ψ **Fortsetzung des Spielens trotz seiner negativen Effekten**

„Ich hätte eigentlich lernen sollen...“

Referenzen:

World Health Organization (2019). International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems (11th ed.). <https://icd.who.int/>



Was sagt die Forschung?

Computerspielen & Kreativität

Macht das Computerspielen kreativ?

Es gibt zahlreiche Studien, die das Spielen auf eine mögliche **kreativitätssteigernde Wirkung** untersuchen wollten.



Einige haben ganz interessante Ergebnisse...



Macht das Computerspielen kreativ?

Linda Jackson et al. (2012) untersuchten die **Beziehung zwischen der Kreativität und IT-Affinität** unter 12-jährigen Kindern.



Die Ergebnisse zeigten eine **positive Korrelation** zwischen der Häufigkeit des Spielens (auf verschiedenen Geräten) und der Kreativität.

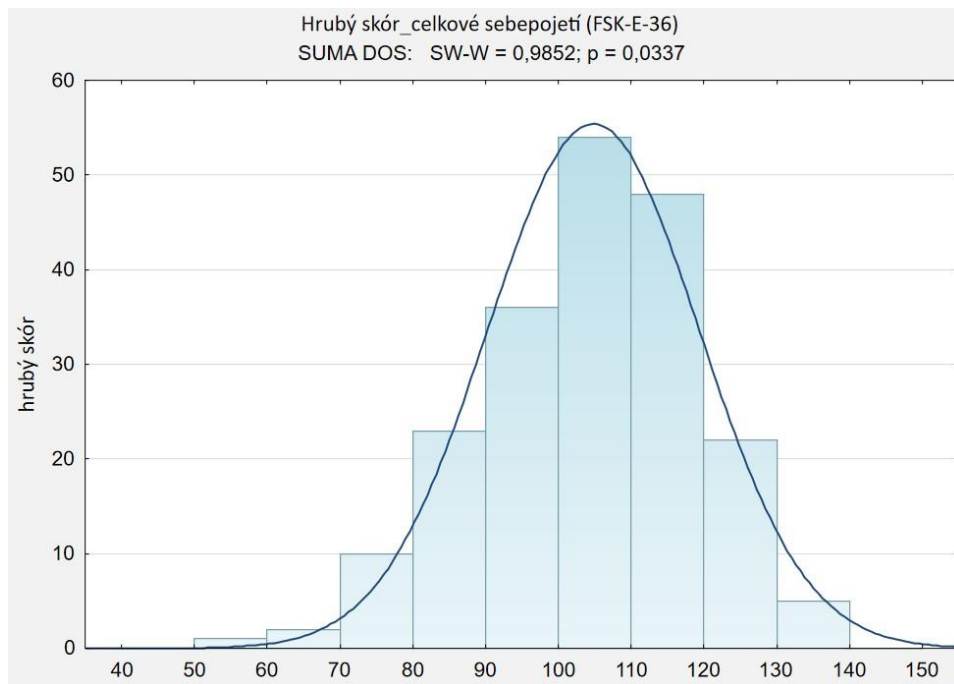


Es ist allerdings notwendig, darauf hinzuweisen, dass es sich um **keine kausale Beziehung** handelt. Es heißt also nicht unbedingt, dass je mehr man spielt, desto kreativer man ist.

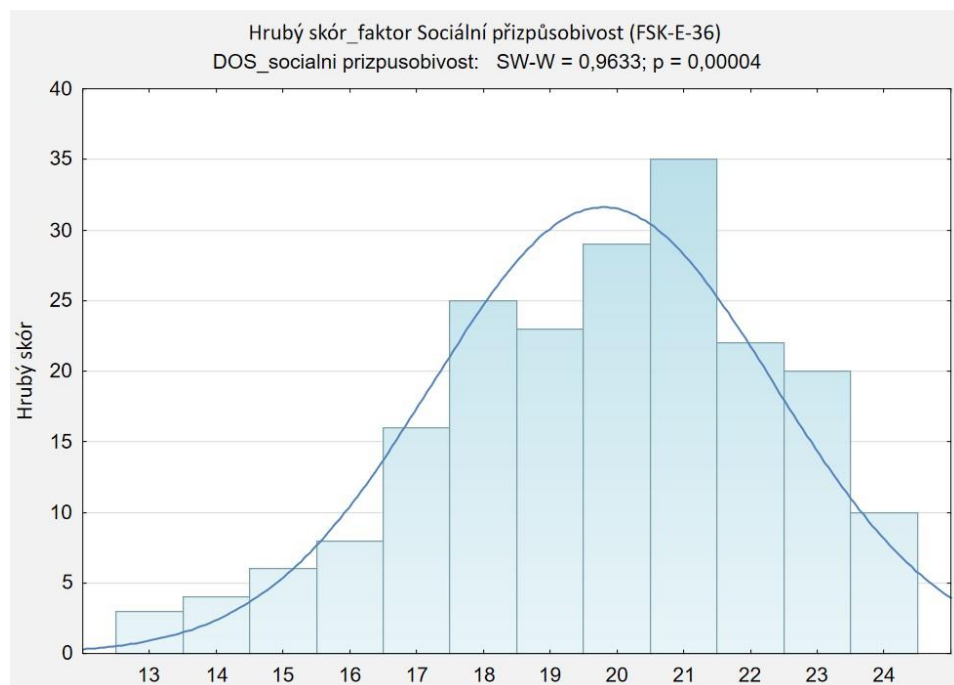
Referenzen:

Jackson, L. A., Witt, E. A., Games, A. I., Fitzgerald, H. E., Von Eye, A., & Zhao, Y. (2012). Information technology use and creativity: Findings from the Children and Technology Project. *Computers in human behavior*, 28(2), 370-376.

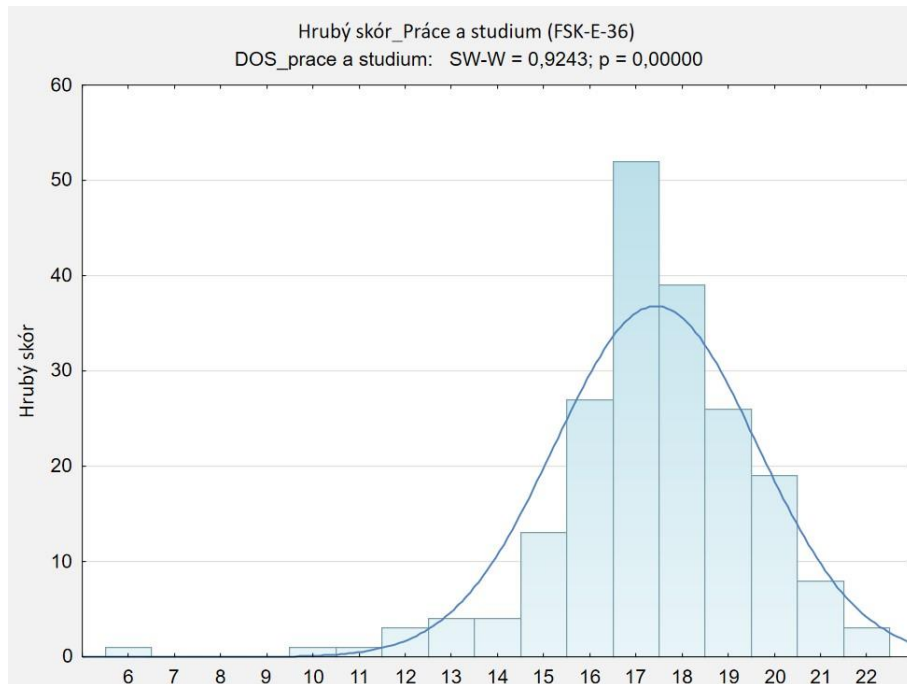
Příloha č. 10: Rozdělení hrubého skóru metody FSK-E-36 (DOS-36)



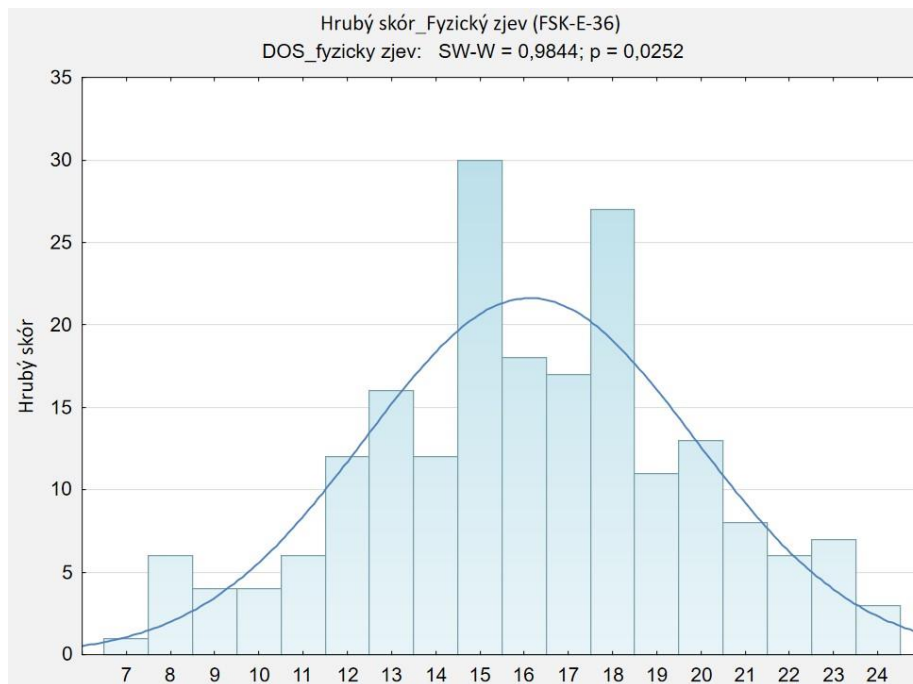
Příloha č. 11: Rozdělení hrubého skóru faktoru sociální přizpůsobení (SP) metody FSK-E-36



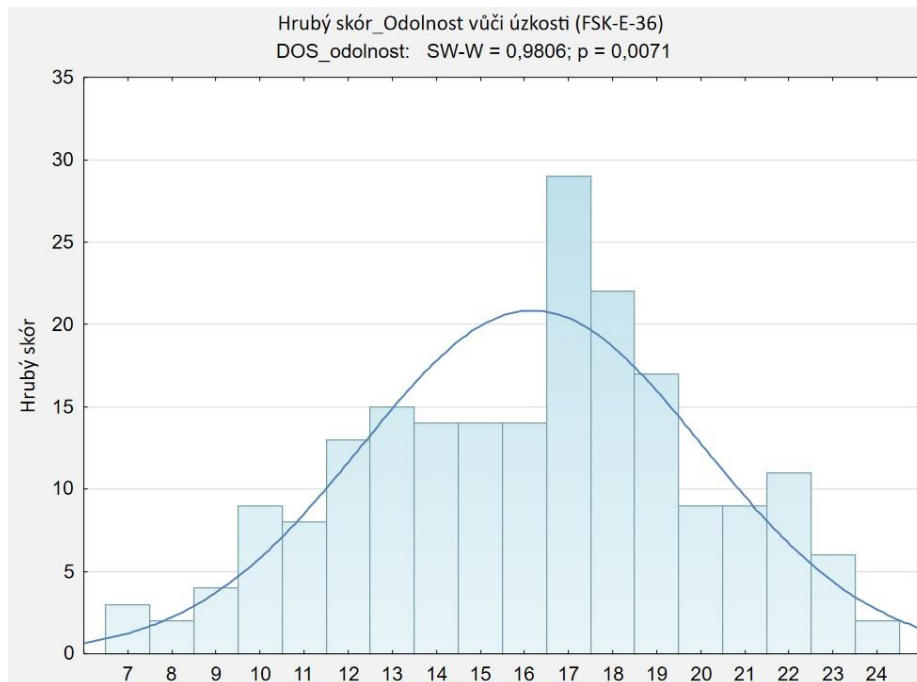
Příloha č. 12: Rozdělení hrubého skóru faktoru práce a studium (PS) metody FSK-E-36



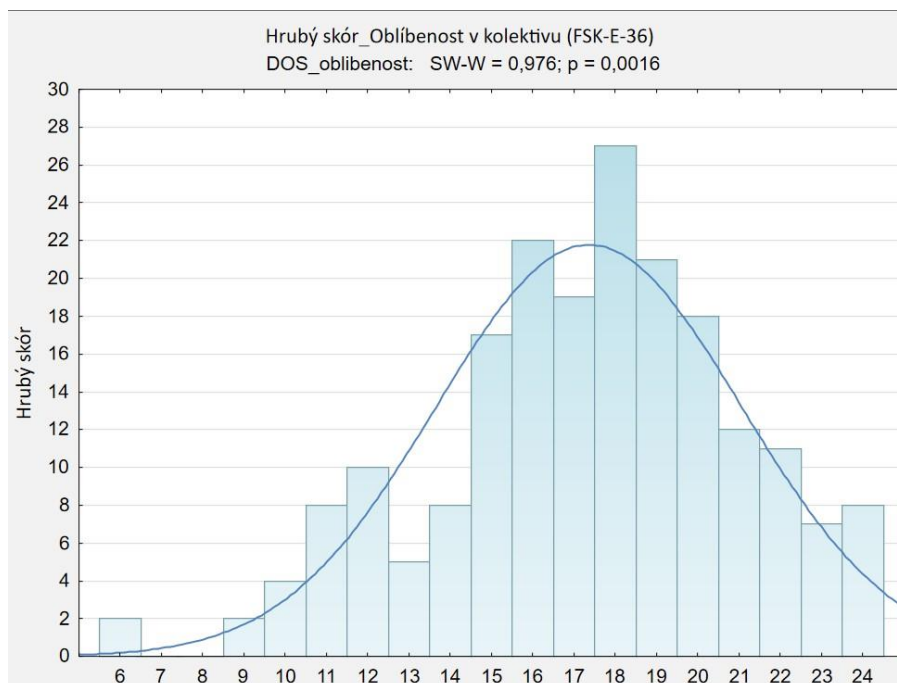
Příloha č. 13: Rozdělení hrubého skóru faktoru fyzický zjev (FZ) metody FSK-E-36



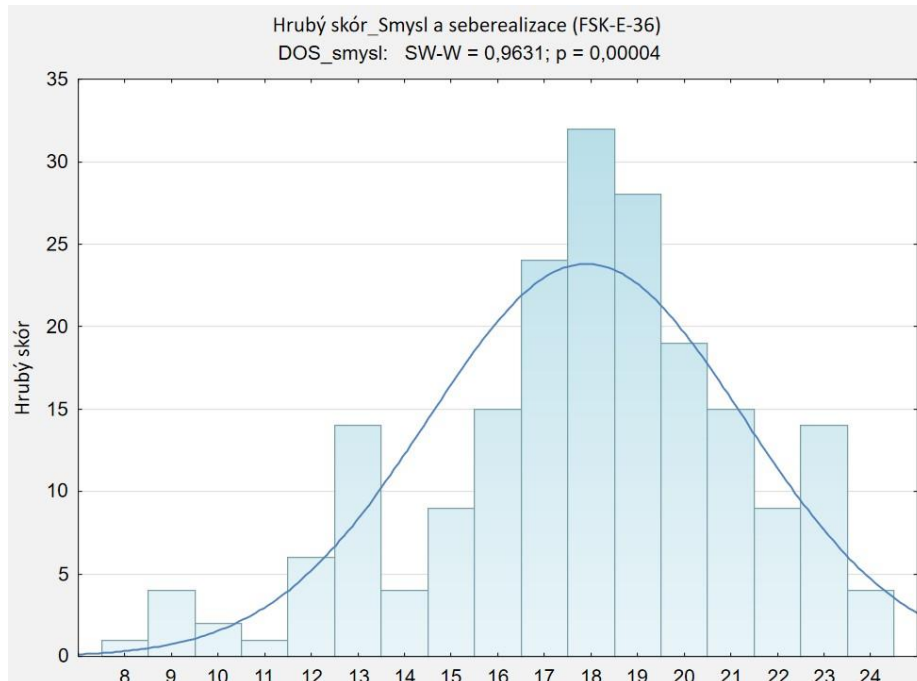
Příloha č. 14: Rozdělení hrubého skóru faktoru odolnost vůči úzkosti metody FSK-E-36



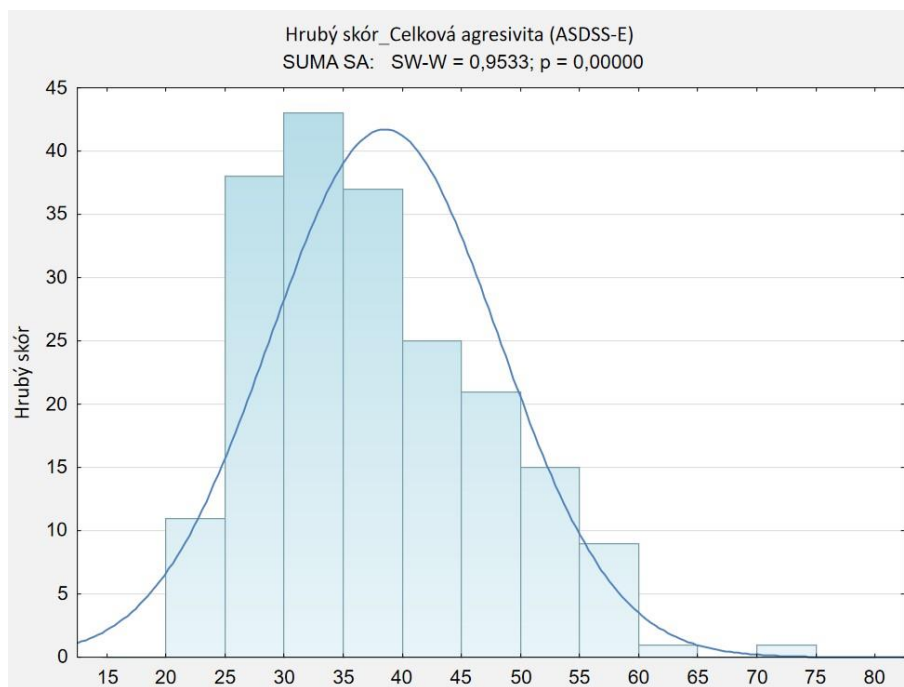
Příloha č. 15: Rozdělení hrubého skóru faktoru oblíbenost v kolektivu metody FSK-E-36



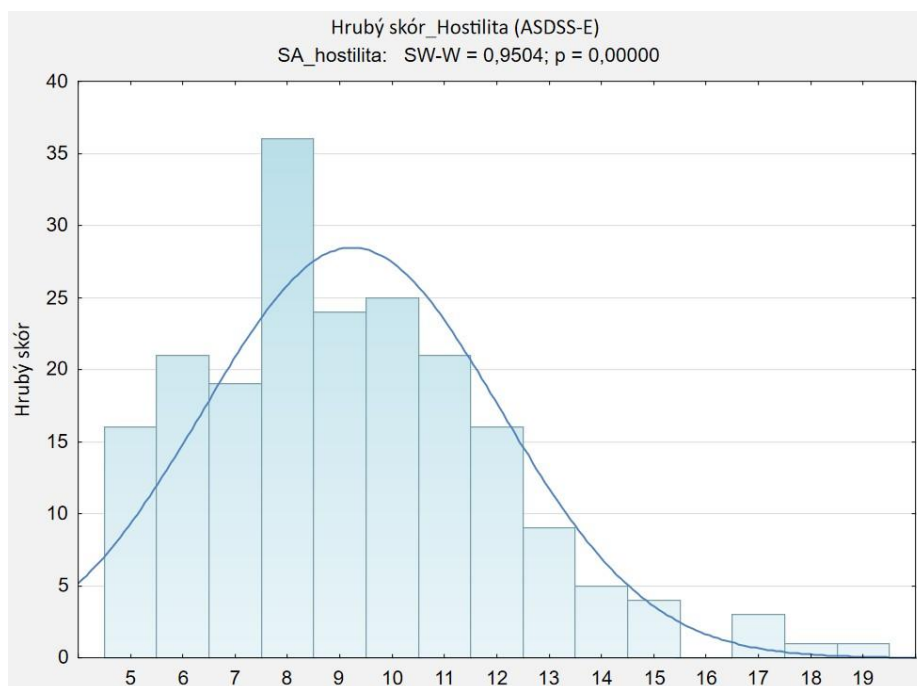
Příloha č. 16: Rozdělení hrubého skóru faktoru smysl a seberealizace metody FSK-E-36



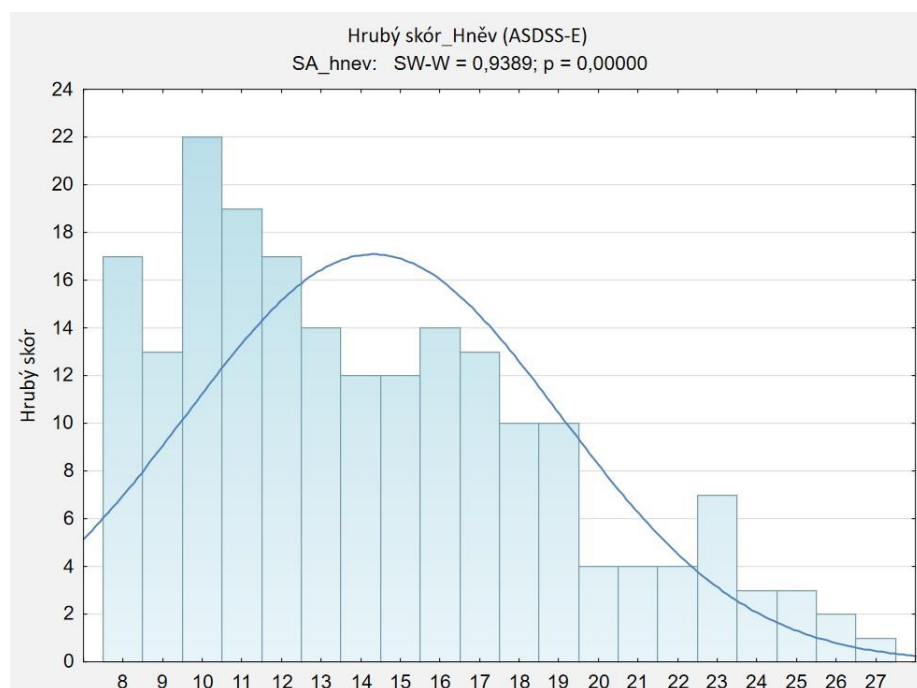
Příloha č. 17: Rozdělení hrubého skóru metody ASDSS-E (SADSS)



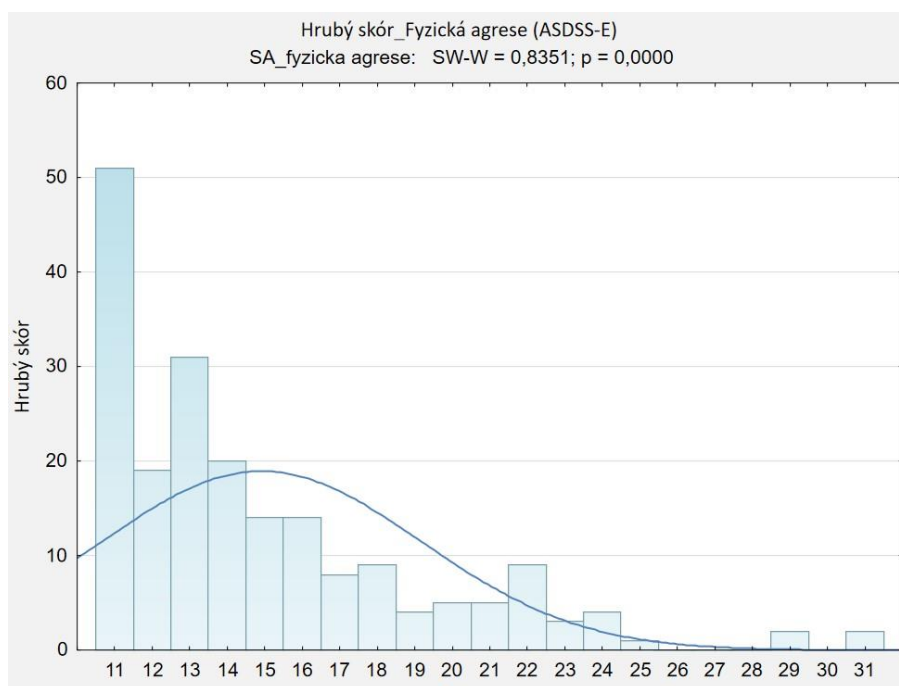
Příloha č. 18: Rozdělení hrubého skóru faktoru hostilita metody ASDSS-E



Příloha č. 19: Rozdělení hrubého skóru faktoru hněv metody ASDSS-E



Příloha č. 20: Rozdělení hrubého skóru faktoru fyzická agrese (ASDSS-E)



Příloha č. 21: Rozdělení hrubého skóru metody FSDDS-E (DHDH)

