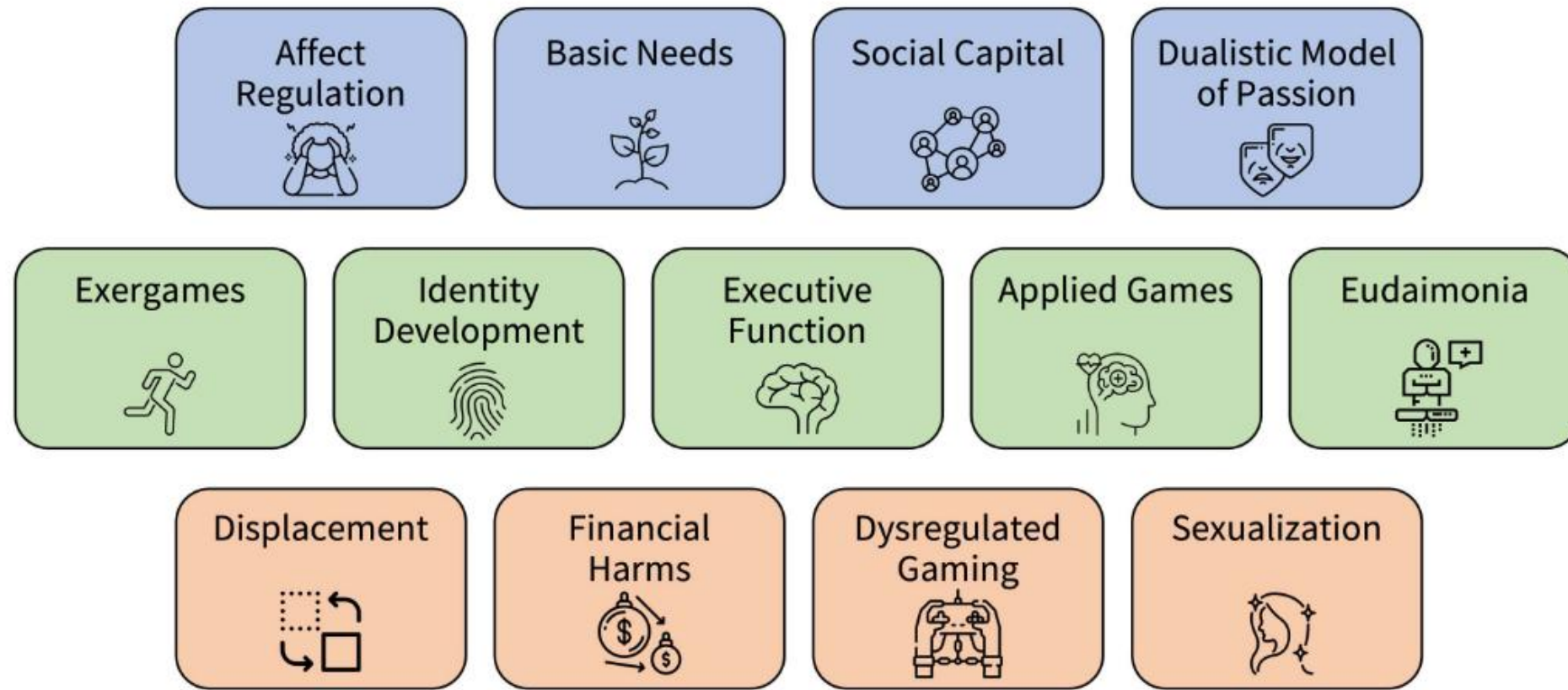


Hraní počítačových her a herní porucha u dětí a dospívajících

Lukas Blinka

lukasblinka@gmail.com

Institut pro Psychologický Výzkum, FSS MUNI



Note. Blue topics propose pathways to both positive and negative effects; green topics propose positive effects; and orange topics propose negative effects.



© 2025 The Author(s)
ISSN: 2689-0208

REVIEW

How Do Video Games Affect Mental Health? A Narrative Review of 13 Proposed Mechanisms

Nick Ballou¹, Thomas Hakman¹, Matti Vuorre^{1,2}, Kristoffer Magnusson^{1,3}, and Andrew K. Przybylski¹

¹ Oxford Internet Institute, University of Oxford

² Department of Social Psychology, Tilburg University

³ Department of Clinical Neuroscience, Centre for Psychiatry Research, Karolinska Institute



Coeurva

OTEVŘÍT >

POČÍTAČOVÉ HRY

SDÍLET



Mladý muž (32) zemřel při hraní počítačové hry! Letos je už druhý

Aktualizováno 11:43, 19. 1. 2015

19. 1. 2015, 10:53

Dvaatřicetiletý muž se do hry zabral natolik, že u ní vydržel sedět celé tři dny. Jeho organismus to ale nevydržel a milovník počítačových her na místě zemřel.

[Přihlásit se](#) | [Seznam](#)**Novinky.cz**

Hledej

[Hlavní stránka](#) » [Internet a PC](#) » [Hry a herní systémy](#)
[Bezpečnost](#)Podrubriky: [Hardware](#) [Software](#) [Testy](#) **[Hry a herní systémy](#)** [Mobil](#)

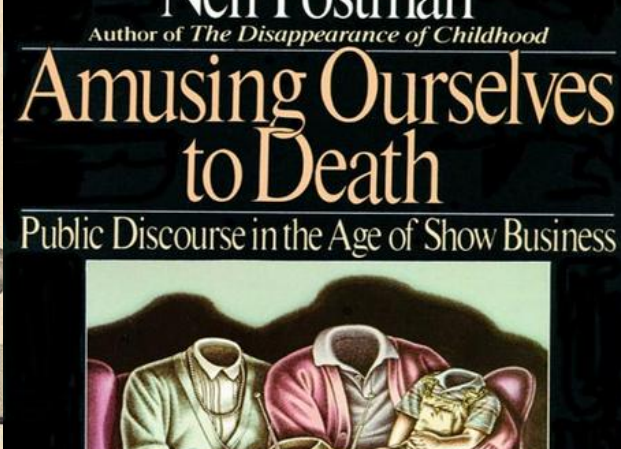
Dehydrovaní mladí Číňané umírají u počítačových her

Čínský parlament razantně vystoupil proti mladým hráčům, kterým ještě nebylo osmnáct let. Podle nové iniciativy by vláda měla vydat nařízení spolu s technologií, která by těmto lidem zabránila hrát déle než pět hodin v kuse. Snaha se odvíjí od rostoucího počtu úmrtí ještě nedospělých hráčů.

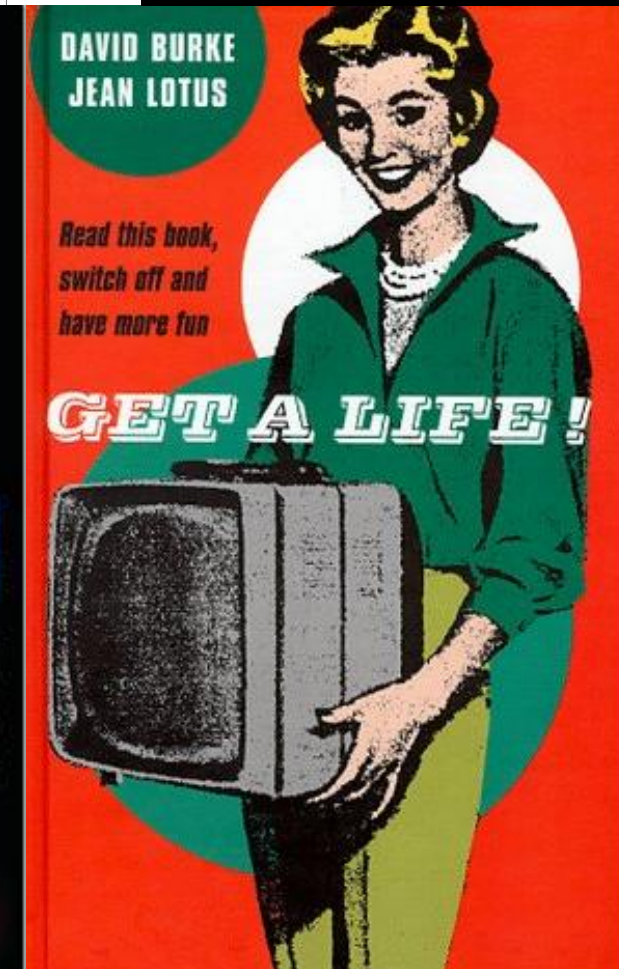
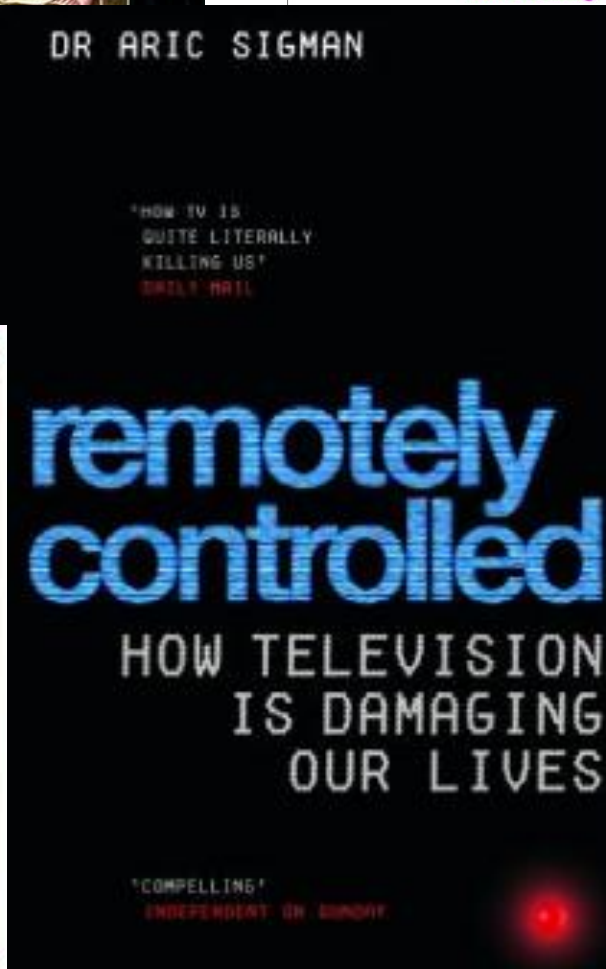
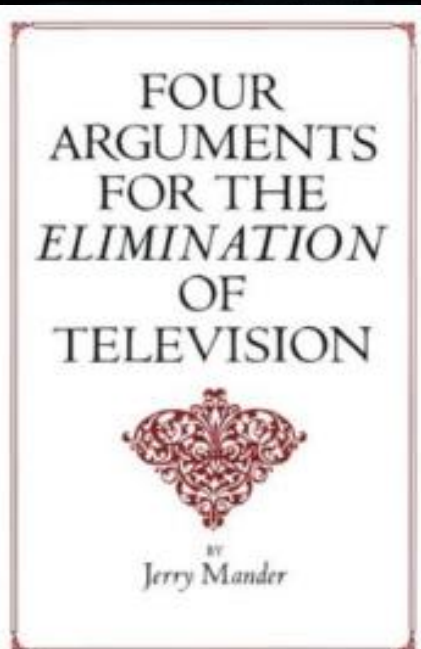
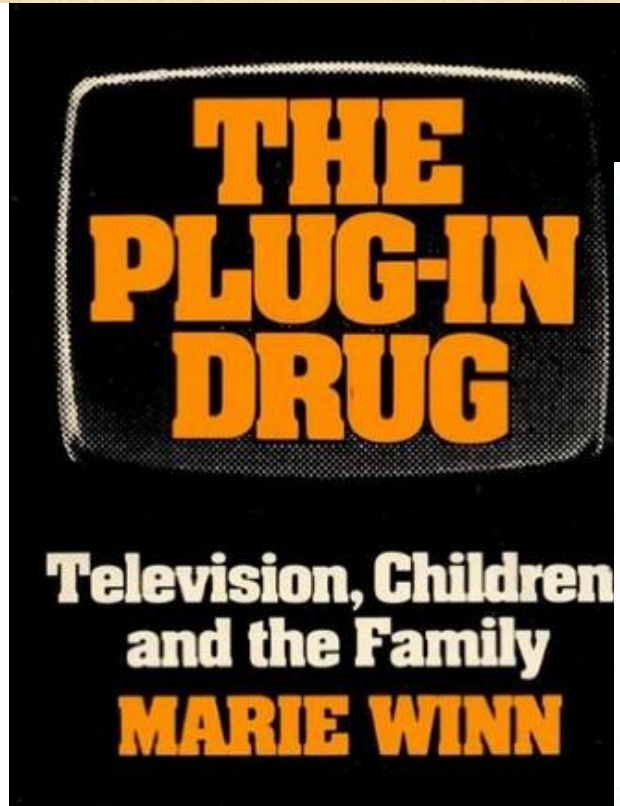
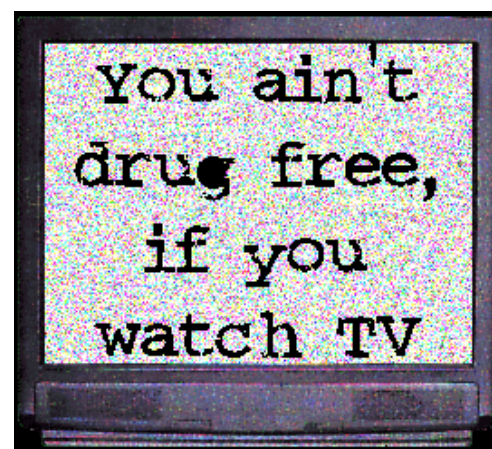
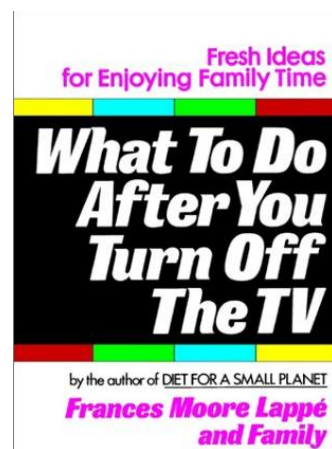
pátek 20. července 2007, 10:05

Mladí čínští hráči umírají nejčastěji na dehydrataci

Přenášení dat



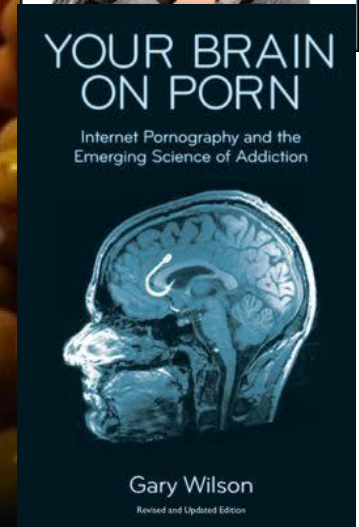
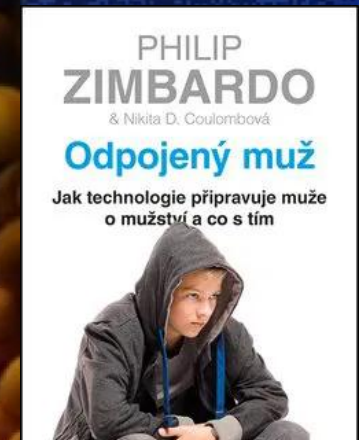
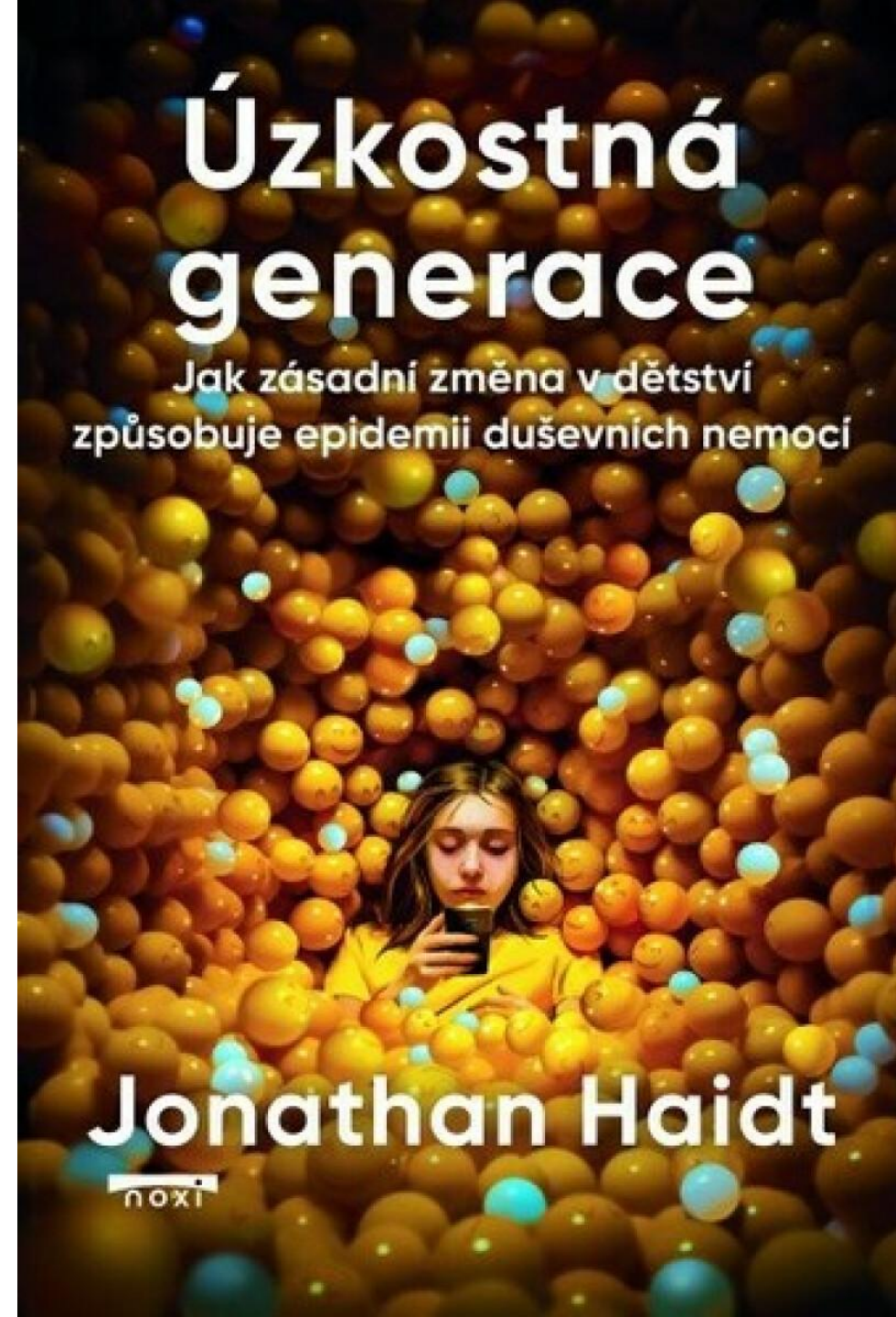
"This comes along at exactly the right time. We must confront the challenge of his [Postman's] analysis."
—Jonathan Kozol





Morální panika

Nové médium nebo nový vzorec používání přitahuje přehnanou pozornost společnosti a obavy, že vede k morální degradaci, problematickému chování nebo zdravotním rizikům, zejména u dětí a dospívajících



Morální panika

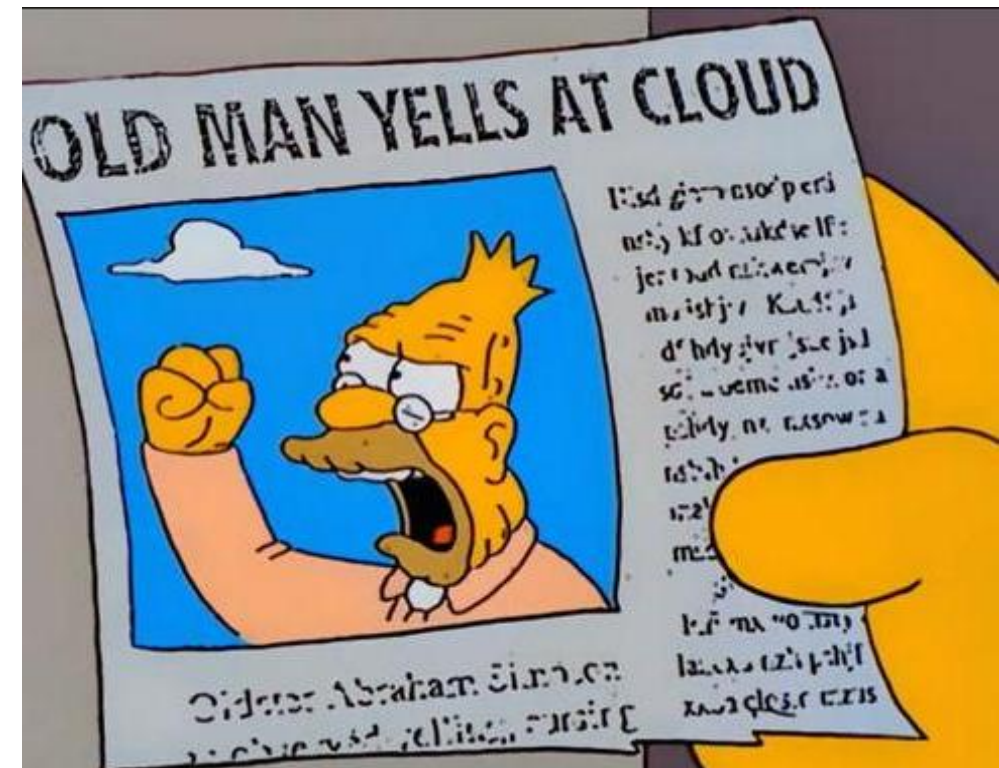
zakrývá potenciálně významnější vlivy či příliš debatu zjednodušuje

obsahuje generační konflikt

záminka k prosazování politické agendy

nakonec odezní a za rohem už čekají paniky nové

hraní her – zastaralé téma (z hlediska morální paniky) – jaký má dnes význam?



MINECRAFT



ROBLOX



LEAGUE of LEGENDS



COUNTER STRIKE™





hbosc
HEALTH BEHAVIOUR IN
SCHOOL-AGED CHILDREN



European Region



A focus on adolescent social media use and gaming in Europe, central Asia and Canada

Health Behaviour in School-aged Children international report from the 2021/2022 survey

Volume 6

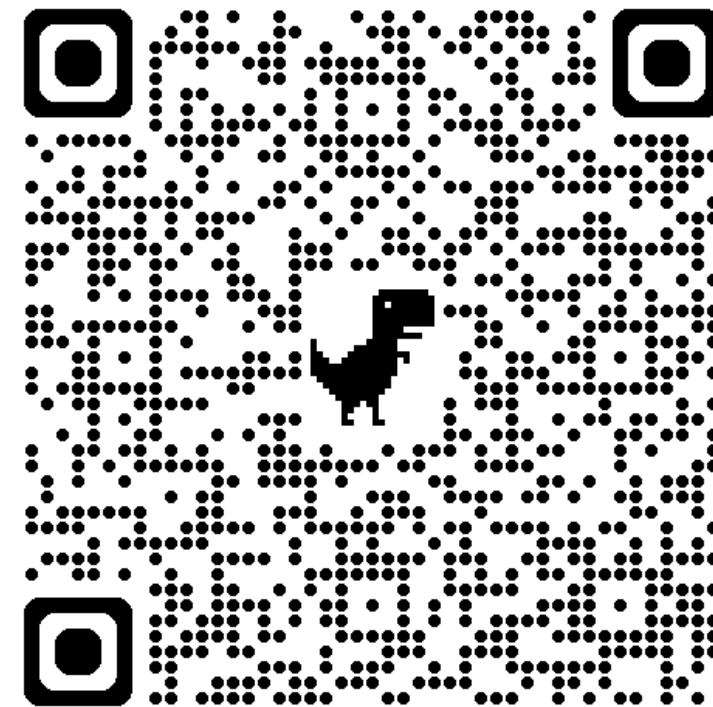
ZDRAVÁ GENERACE

[Domů](#) [Reporty](#) [Přečtěte si](#) [V médiích](#) [Náš tým](#) / [Data](#) [Metodika](#)

**Zkoumáme
životní styl českých
dětí a teenagerů.**

Sbíráme data, sledujeme trendy, varujeme před riziky a podporujeme změny.

Přehrát video ↗

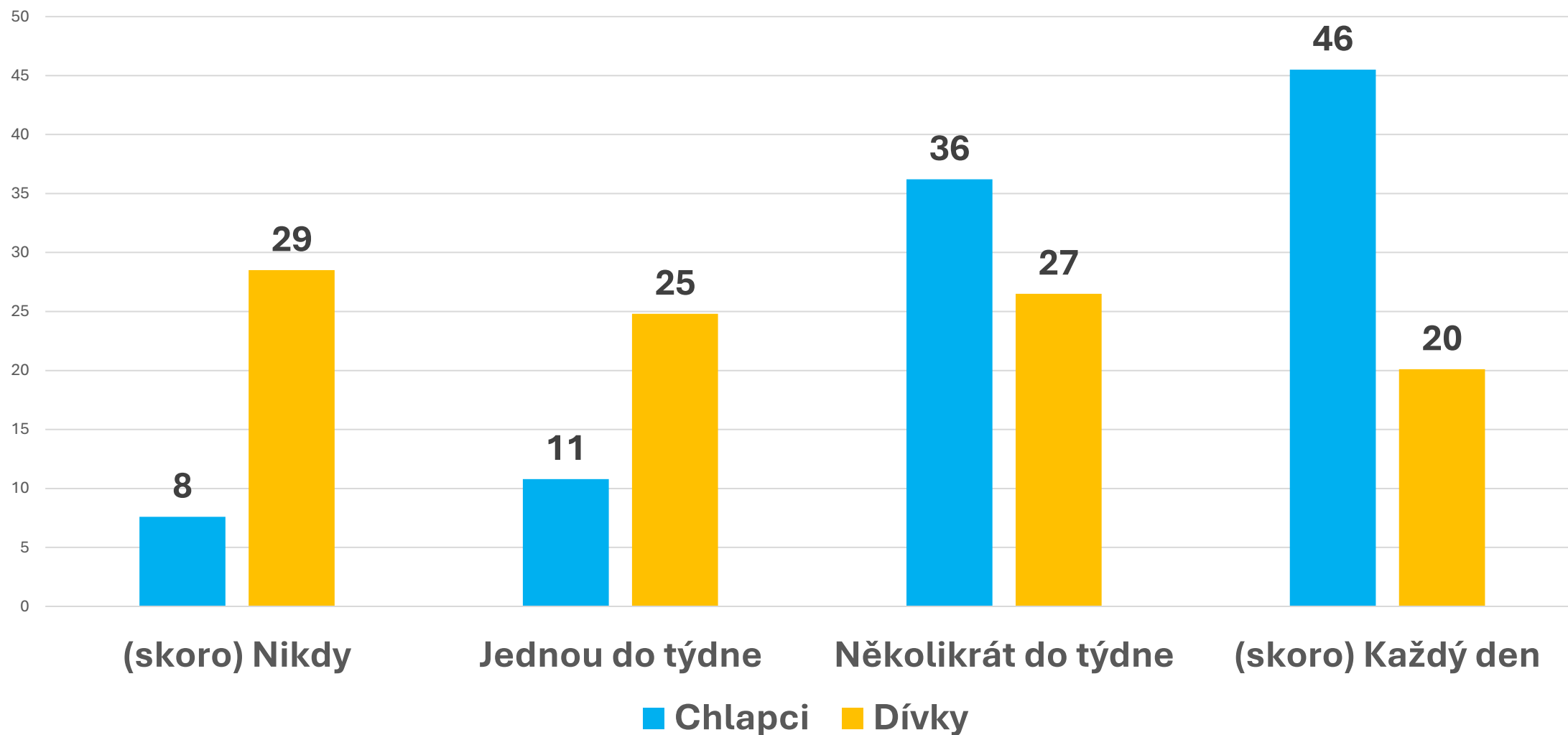


mezinárodní výzkumná studie realizovaná ve spolupráci se World Health Organization (WHO) každé 4 roky

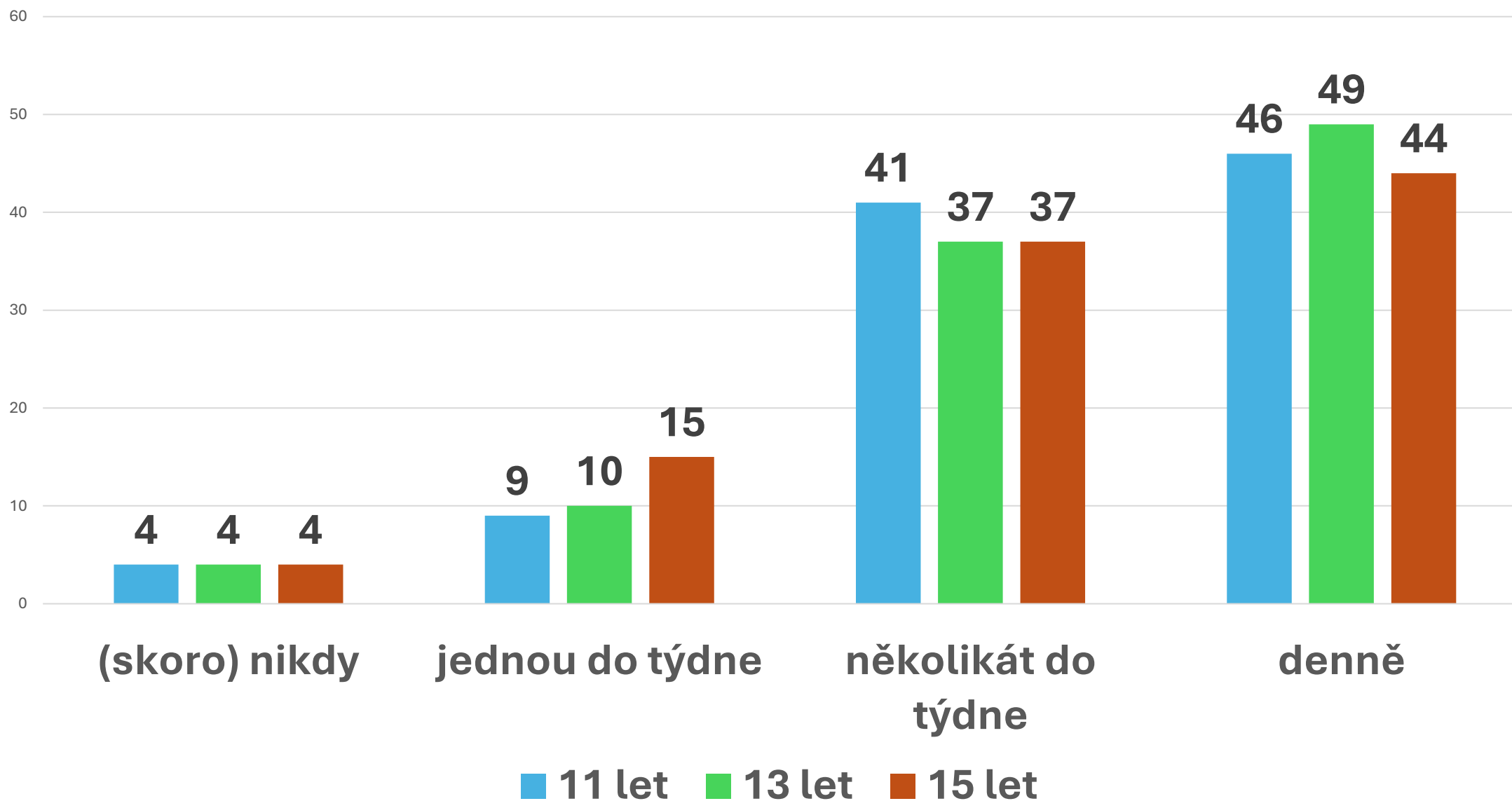
adolescenti ve věku 11, 13 a 15 let ve 46 státech

2021/2022: 220000 respondentů, reprezentativní vzorky

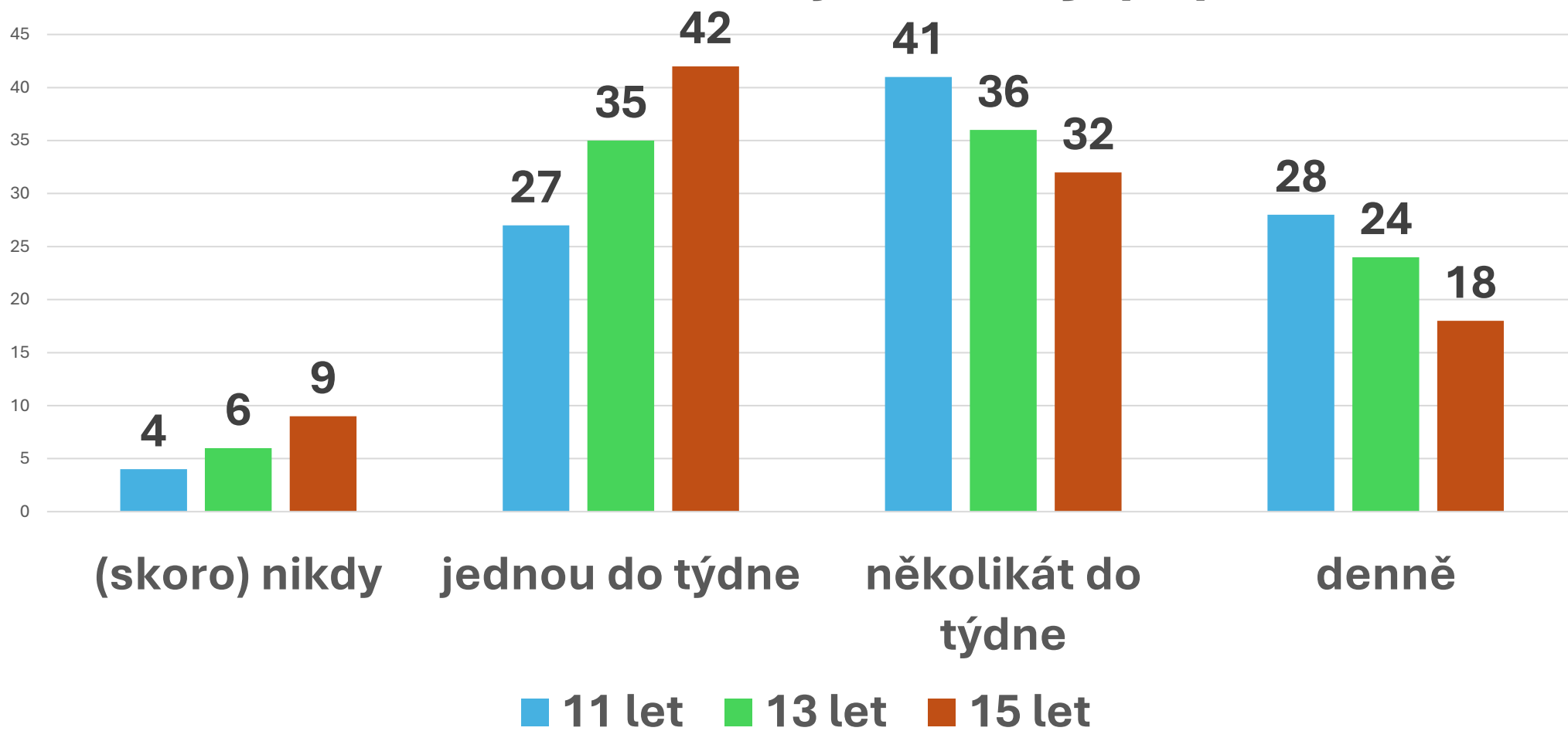
Jak často hrají počítačové hry (%)



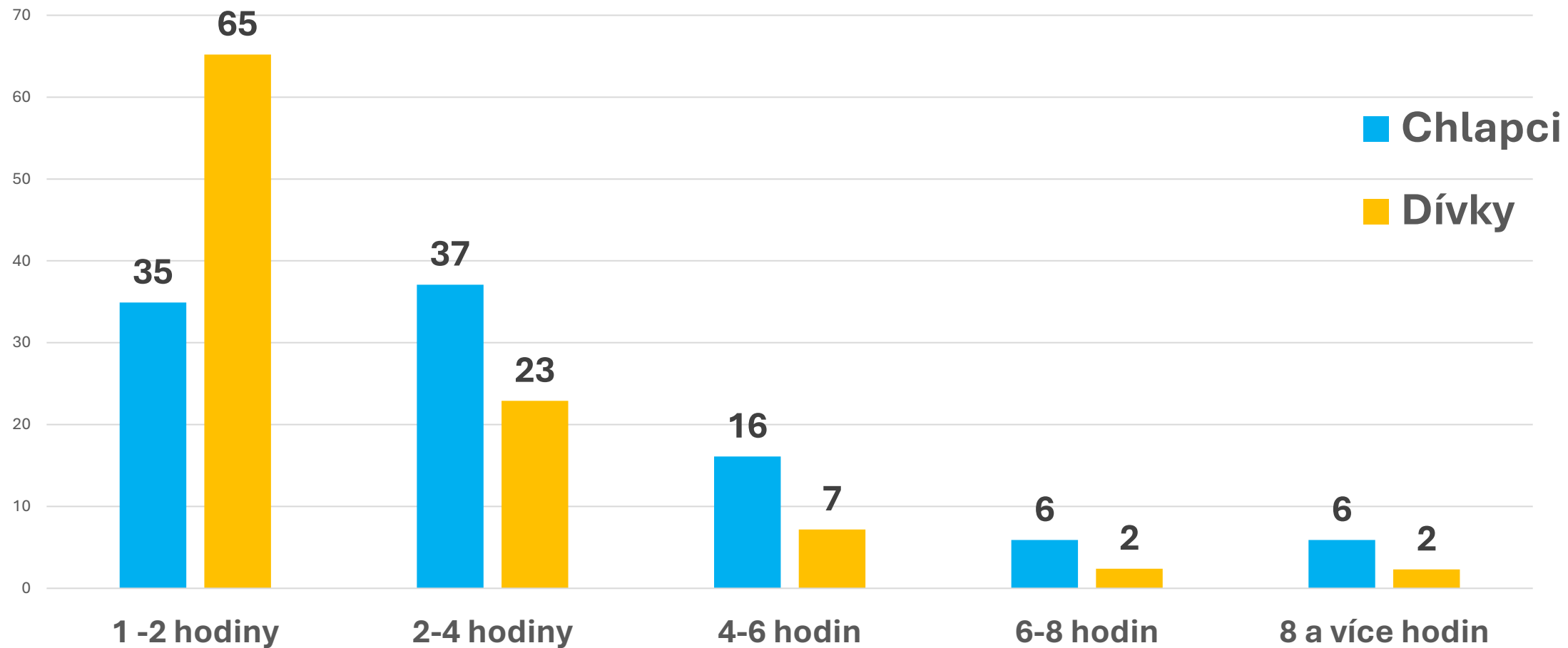
Jak často hrají - chlapci (%)



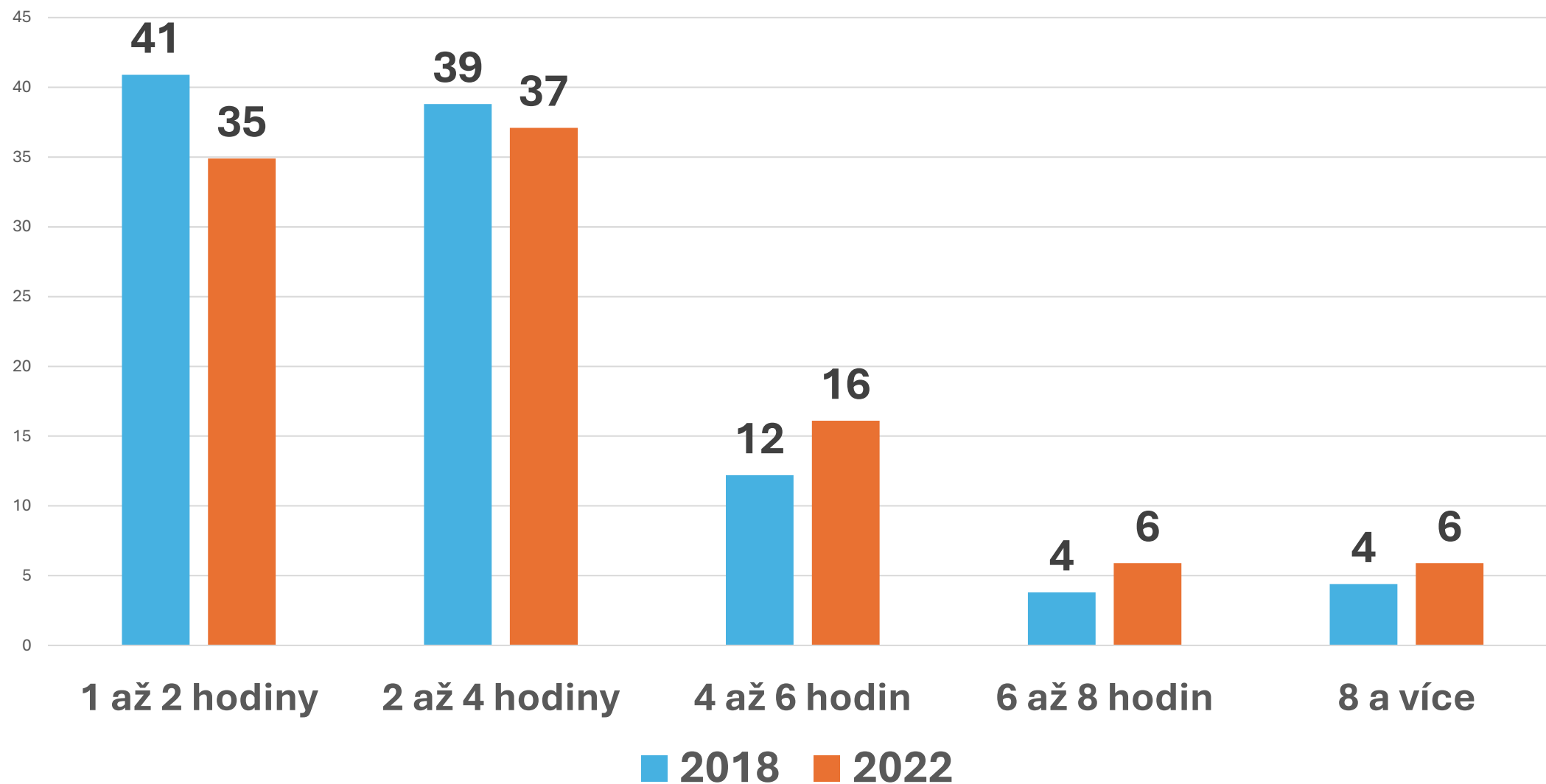
Jak často hrají – dívky (%)



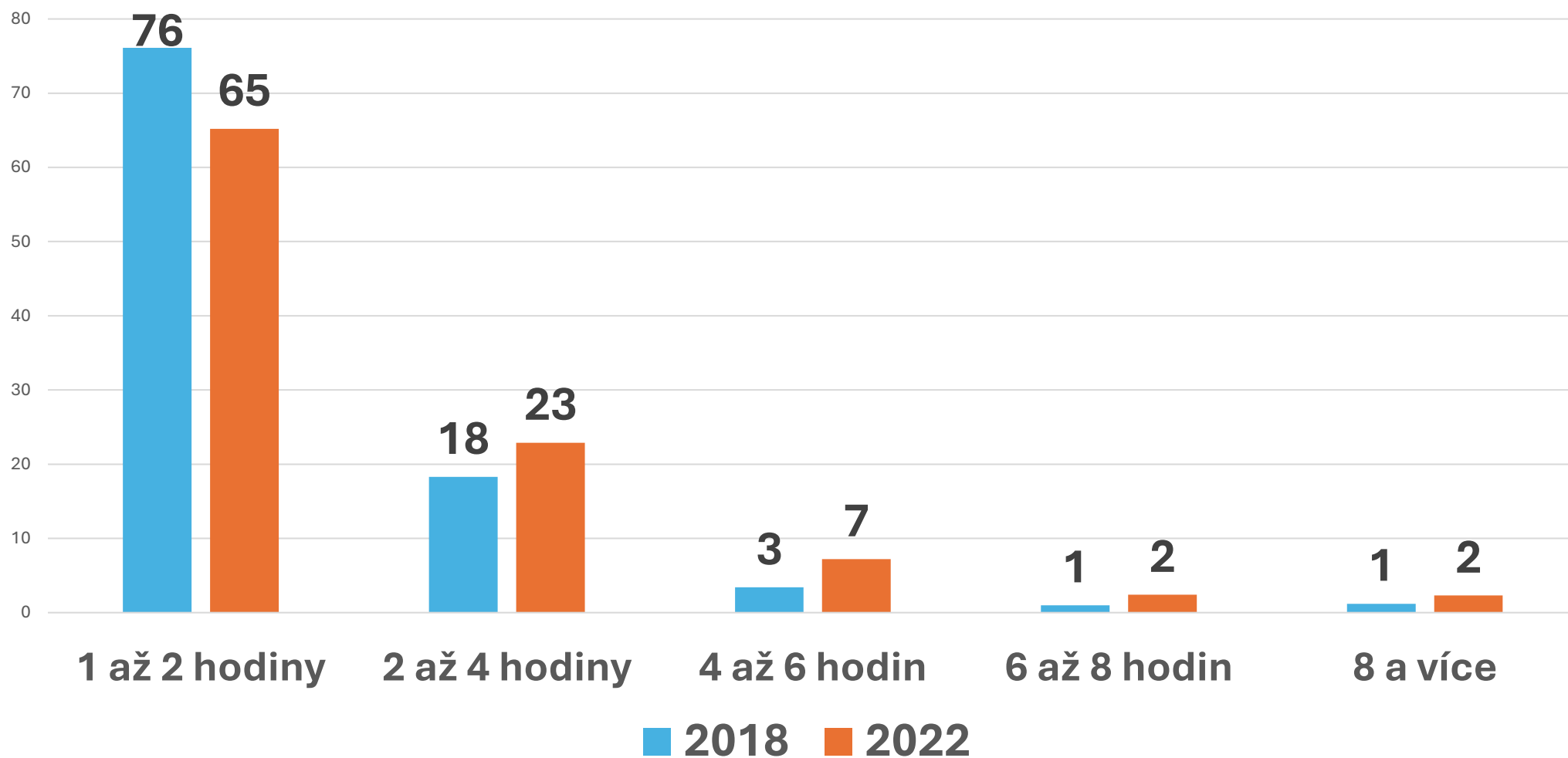
Jak intenzivně hrají počítačové hry (%)



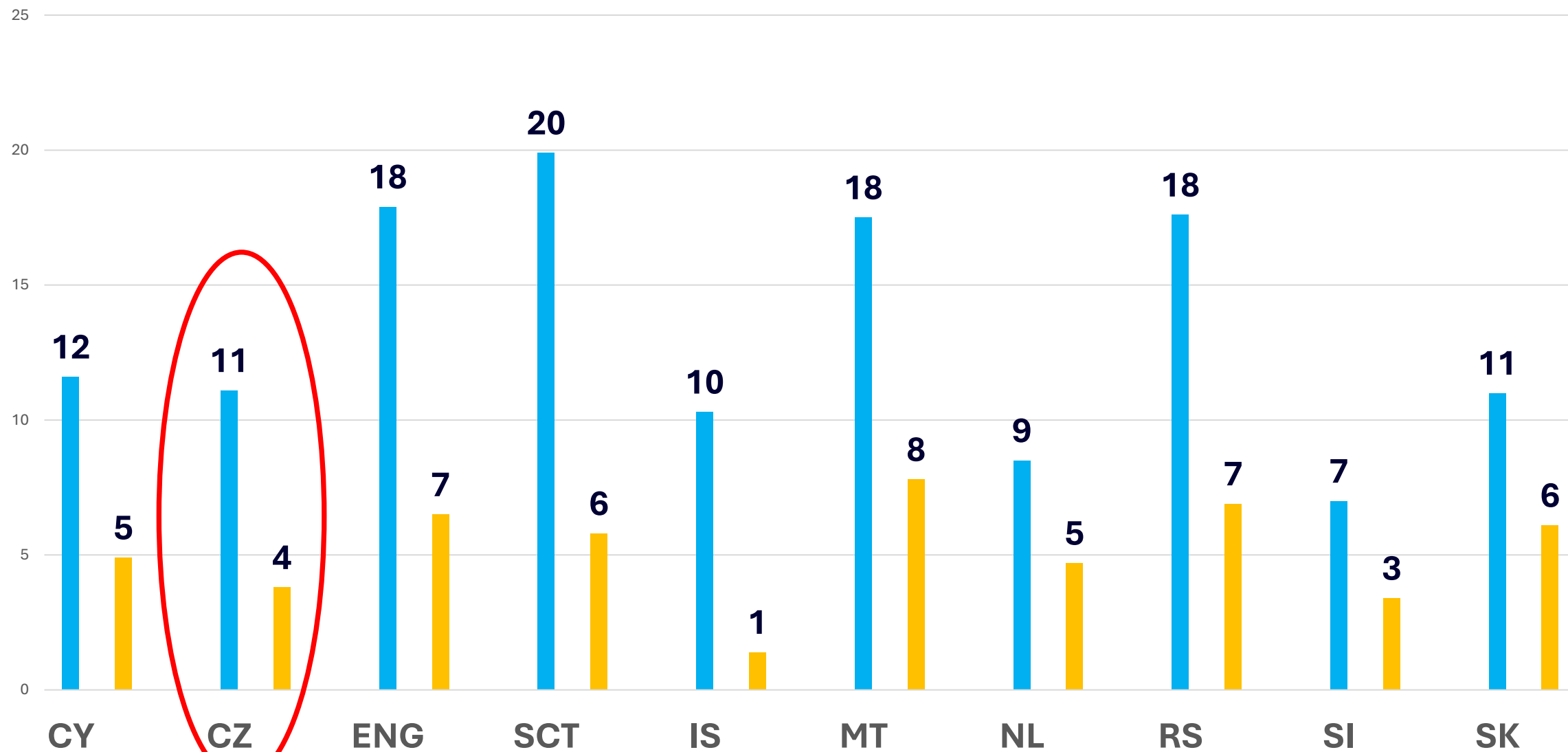
Intenzita hraní 2018-2022 chlapci (% Evropský průměr)



Intenzita hraní 2018-2022 dívky (% Evropský průměr)

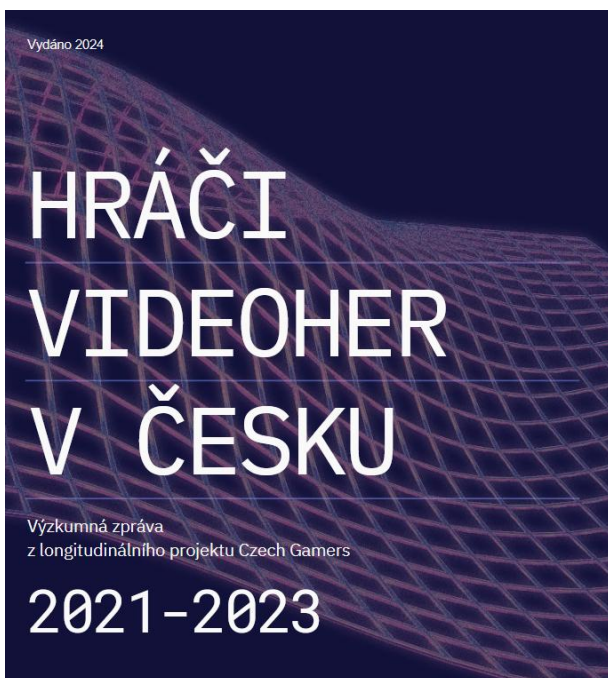


Hraní 6 a více hodin (%)



Čas ale není symptomem „závislosti“

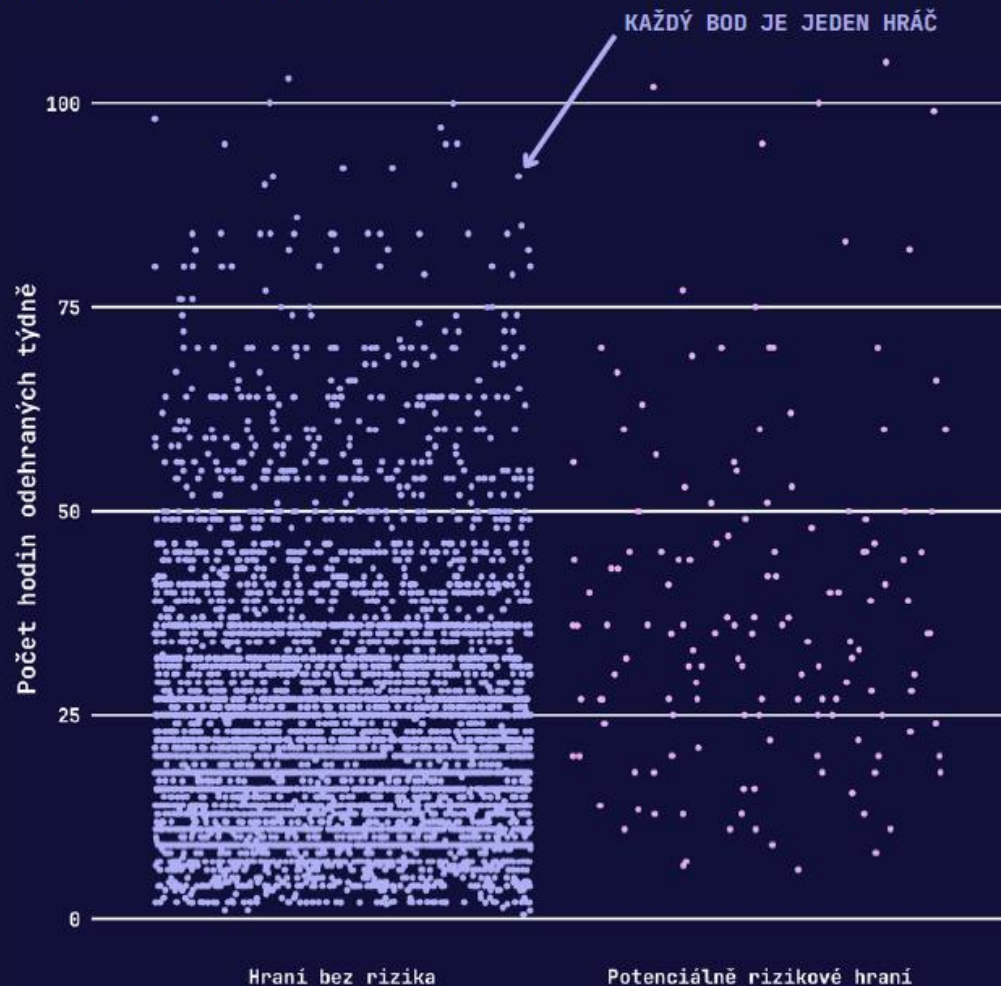
- Hodnota času je subjektivní
- Jen slabá korelace s poruchou hraní
- Pro dospělé je souvislost zřejmá až kolem 35-40 hodin týdně
- **Displacement hypotéza** – intenzivní a časté hraní je na úkor jiných zdravějších/užitečnějších aktivit - např. spánku, sociálních vztahů, zájmů, fyzické aktivity
- Potvrzuje se jen částečně – vztahy jsou slabší, než bychom očekávali. Nemáme skutečně dlouhodobé studie
- Intervence směrem ke změně životního stylu

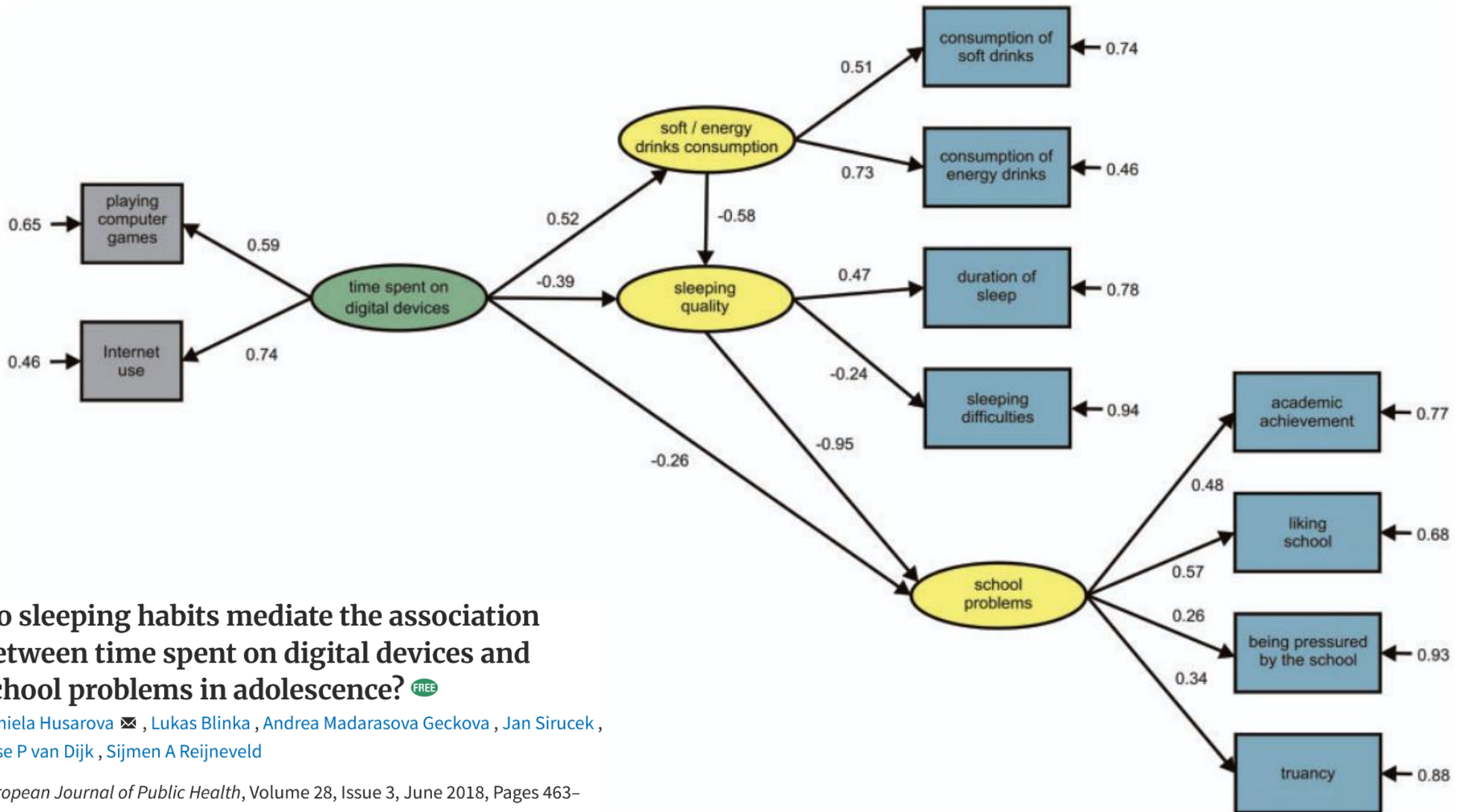


Čas a rizikové hraní

Ačkoliv ve skupině *hraní bez rizika* se nachází mnoho hráčů, kteří hrají stejně nebo více než hráči ze skupiny *potenciálně rizikové hraní*, průměr pro celkově odehrané hodiny týdně byl pro druhou skupinu **o 14,2 hodin vyšší**. Skupina *hraní bez rizika* hrála průměrně **24,8 hodin týdně**, zatímco skupina *potenciálně rizikové hraní* hrála průměrně **39 hodin týdně**.

V grafu však můžeme vidět, že v obou skupinách byli různorodě zapálení hráči:





Do sleeping habits mediate the association between time spent on digital devices and school problems in adolescence? FREE

Daniela Husarova ✉, Lukas Blinka, Andrea Madarasova Geckova, Jan Sirucek, Jitse P van Dijk, Sijmen A Reijneveld

QE22 Rizikové hraní digitálních her

MKN-11

- Znatelně zvyšuje riziko škodlivých následků na fyzickém nebo duševním zdraví jednotlivce nebo ostatních osob v jeho okolí.
- Zvýšené riziko může vyplývat z frekvence hraní, z množství času stráveného těmito aktivitami, ze zanedbávání jiných činností a priorit, z rizikového chování spojeného s hraním či souvisejícími činnostmi, z nepříznivých následků hraní nebo z kombinace těchto faktorů.
- Způsob hraní často přetrvává i přes vědomí zvýšeného rizika újmy uživatele nebo ostatních osob.
- Tato položka může být použita, pokud vzorec herního chování vyžaduje lékařské vyšetření a radu, ale zároveň nesplňuje diagnostické požadavky na poruchu hraní digitálních her.

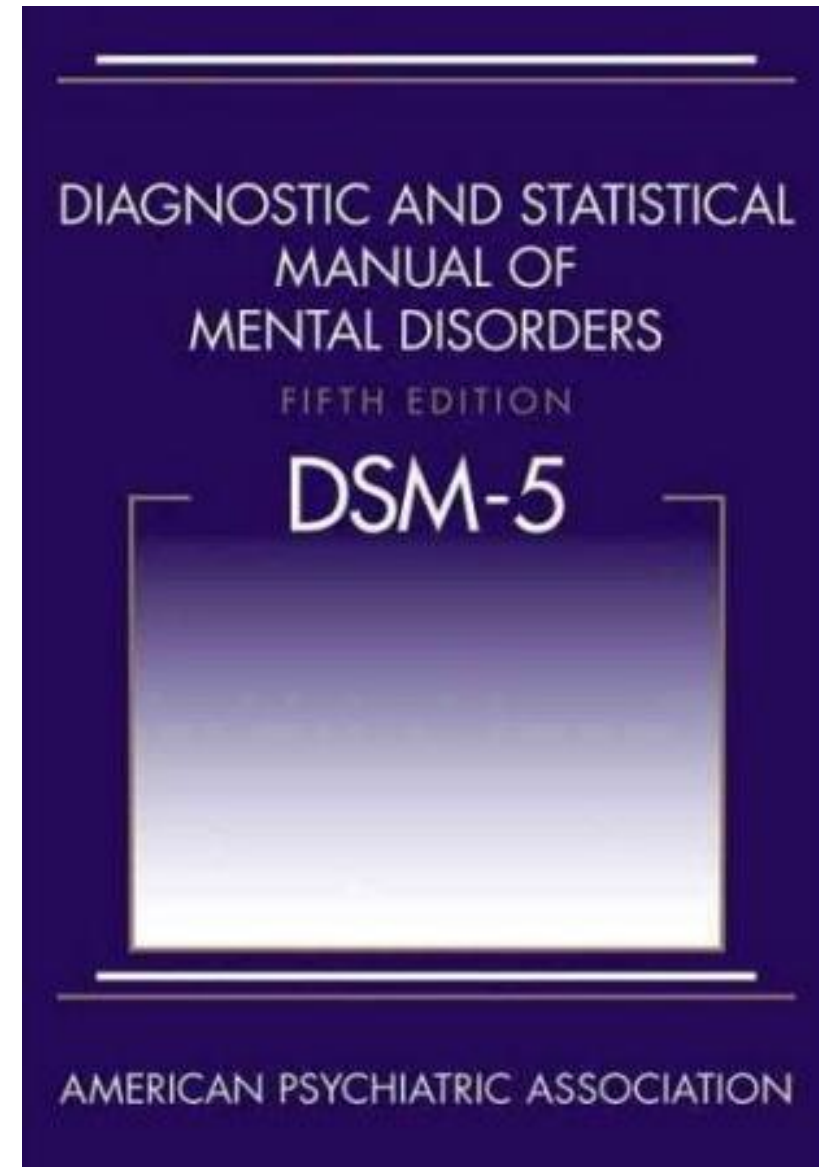
The Internet Gaming Disorder Scale

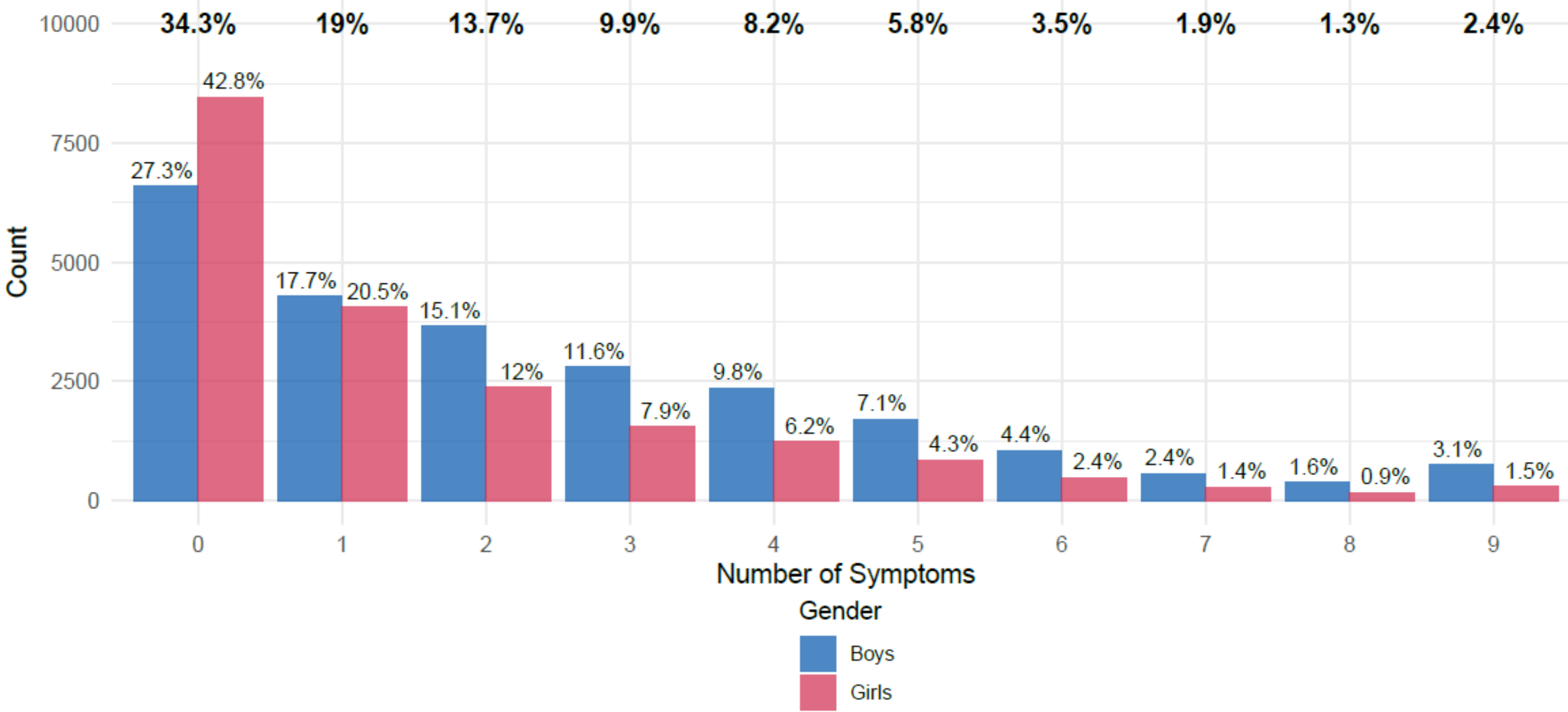
Jeroen S. Lemmens and Patti M. Valkenburg
University of Amsterdam

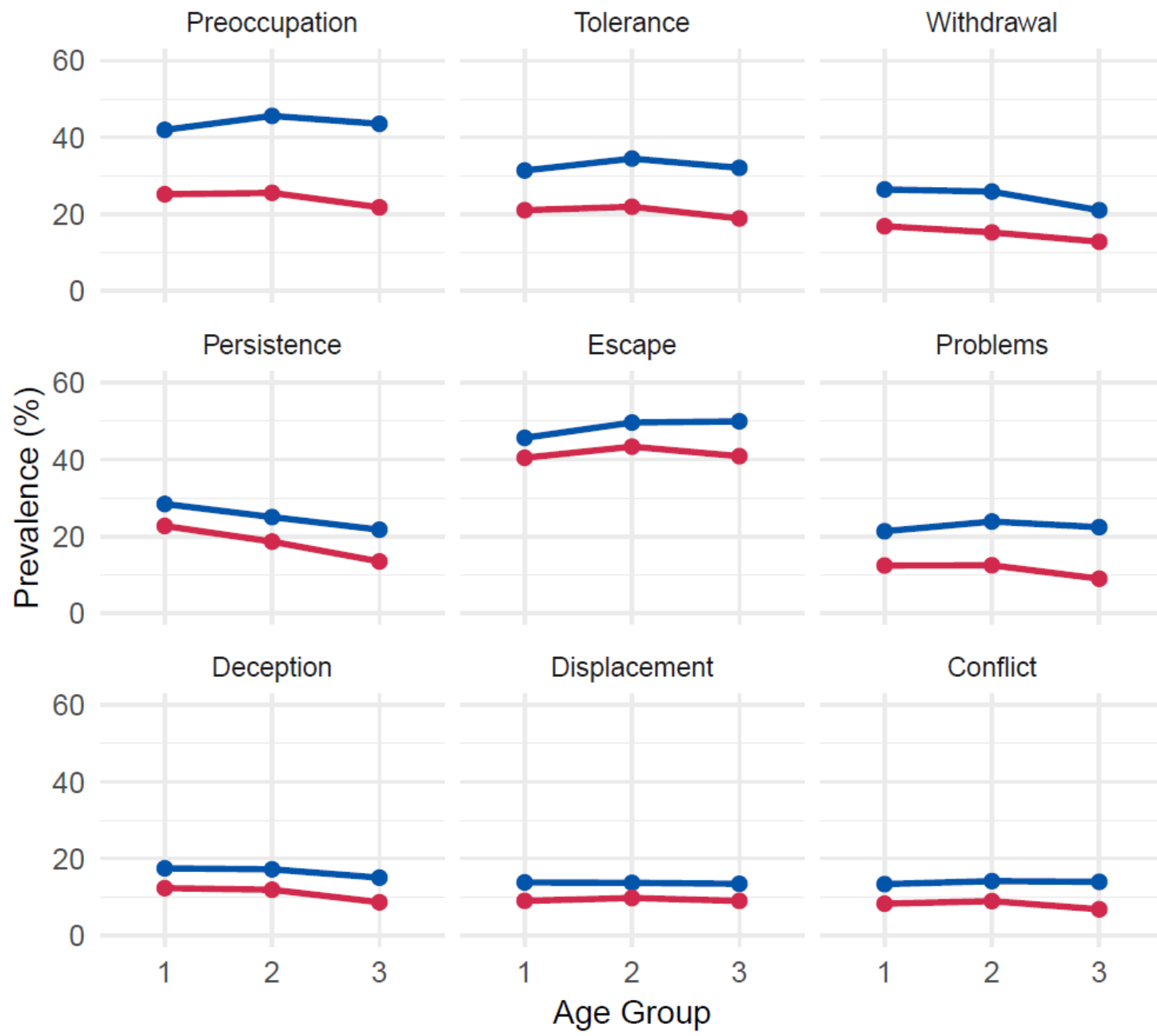
Douglas A. Gentile
Iowa State University

Criterion	During the last year . . .
Preoccupation	have there been periods when all you could think of was the moment that you could play a game?
Tolerance	have you felt unsatisfied because you wanted to play more?
Withdrawal	have you been feeling miserable when you were unable to play a game?
Persistence	were you unable to reduce your time playing games, after others had repeatedly told you to play less?
Escape	have you played games so that you would not have to think about annoying things?
Problems	have you had arguments with others about the consequences of your gaming behavior?
Deception	have you hidden the time you spend on games from others?
Displacement	have you lost interest in hobbies or other activities because gaming is all you wanted to do?
Conflict	have you experienced serious conflicts with family, friends or partner because of gaming?

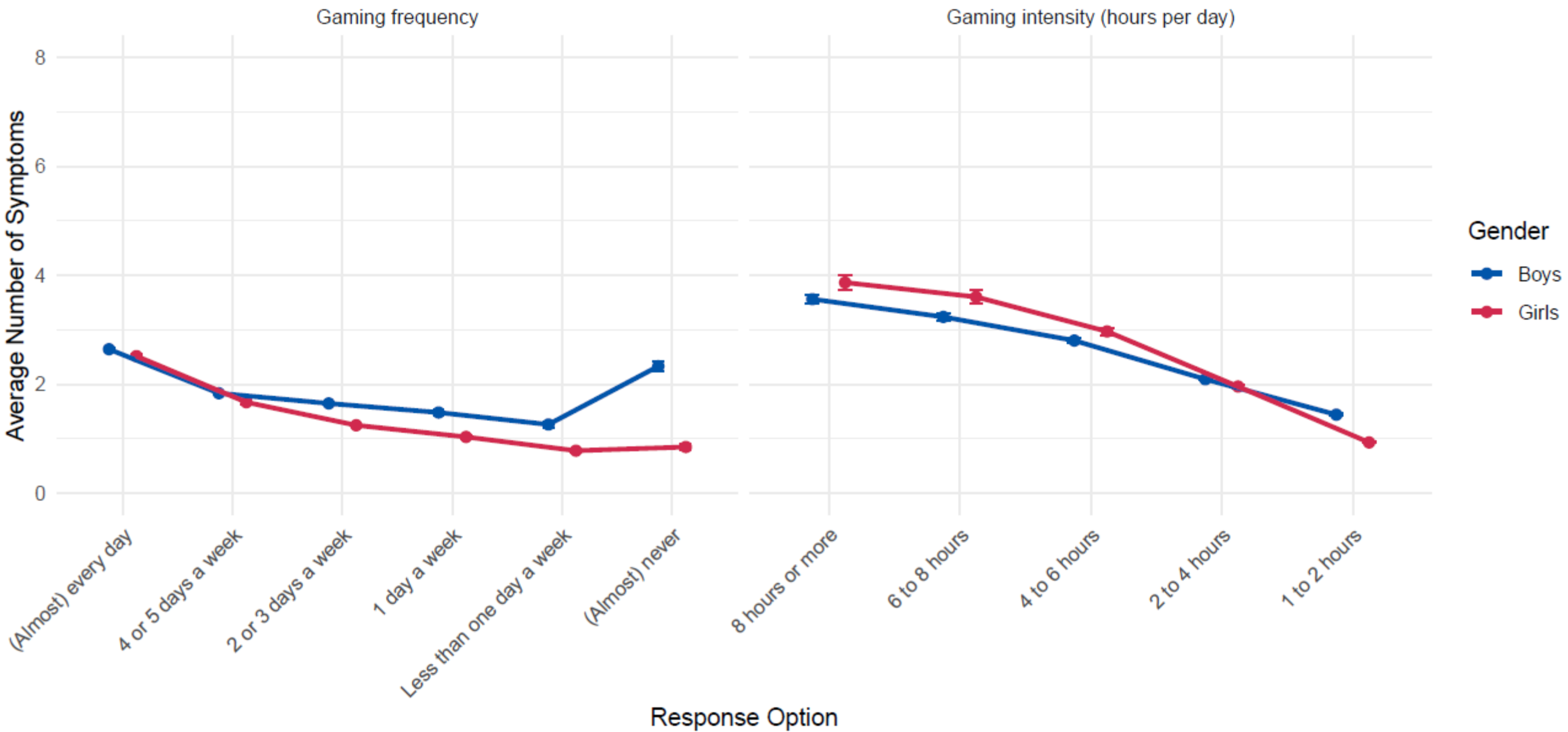
Persistent and recurrent use of the Internet to engage in games, often with other players, leading to clinically significant impairment or distress as indicated by five (or more) of the following in a 12-month period:



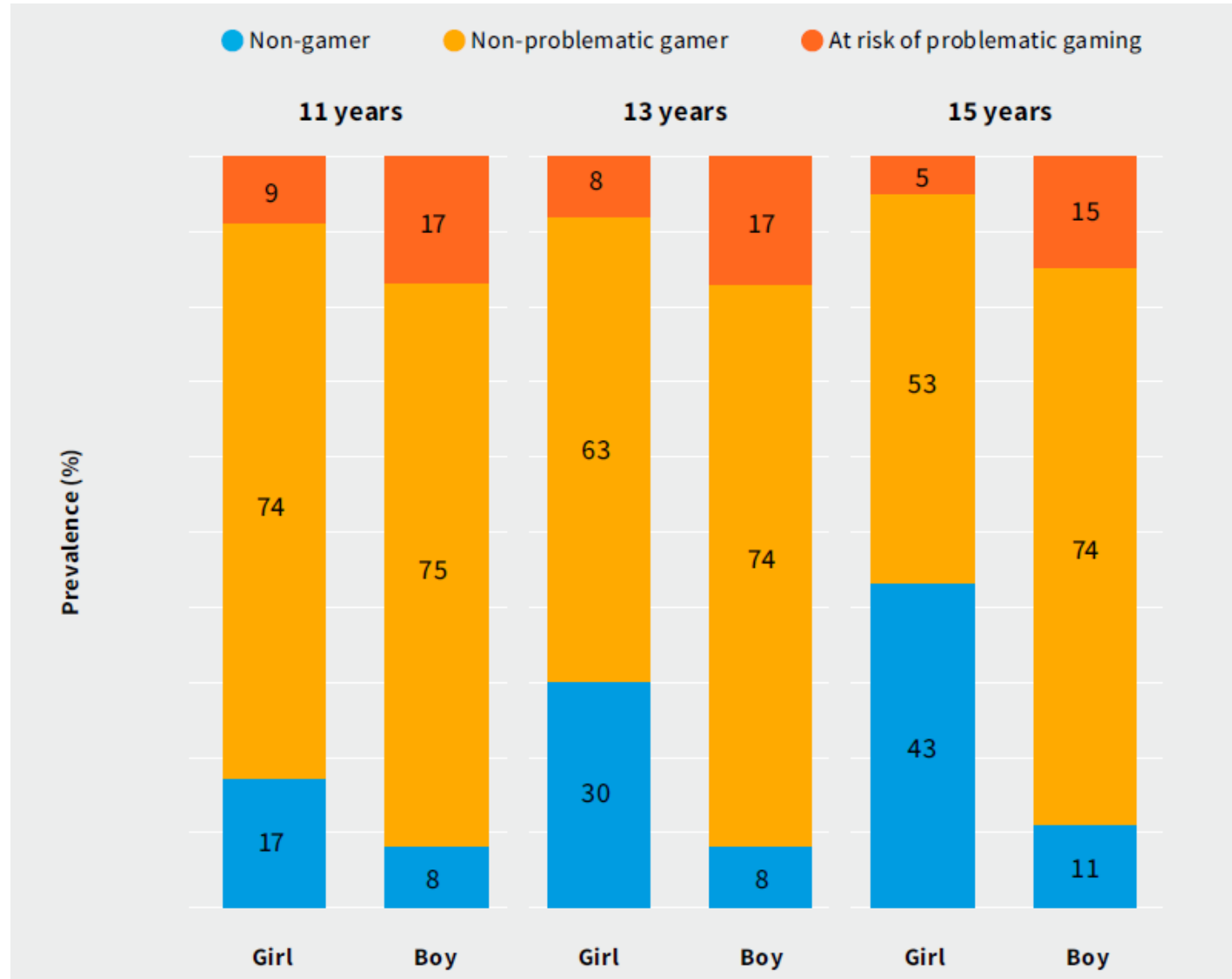




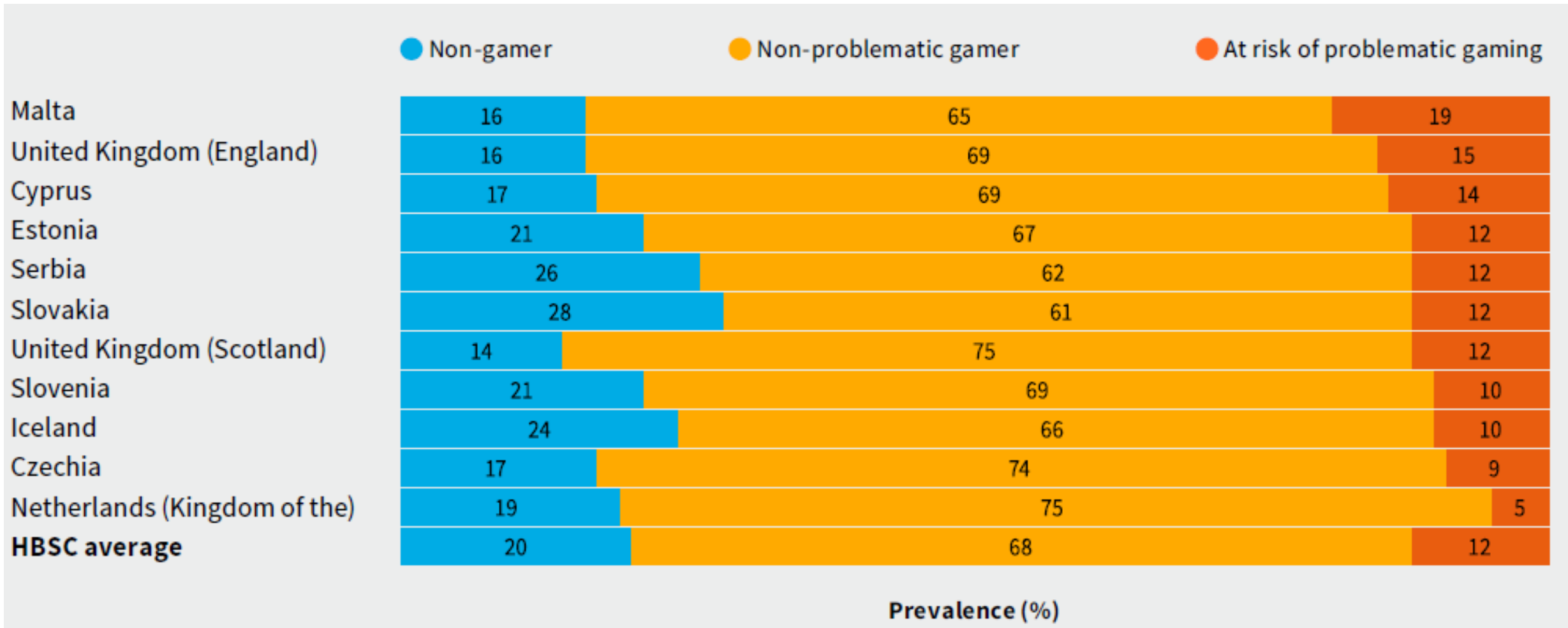
Gender — Boys — Girls



Gaming categories by age and gender



Gaming categories by country

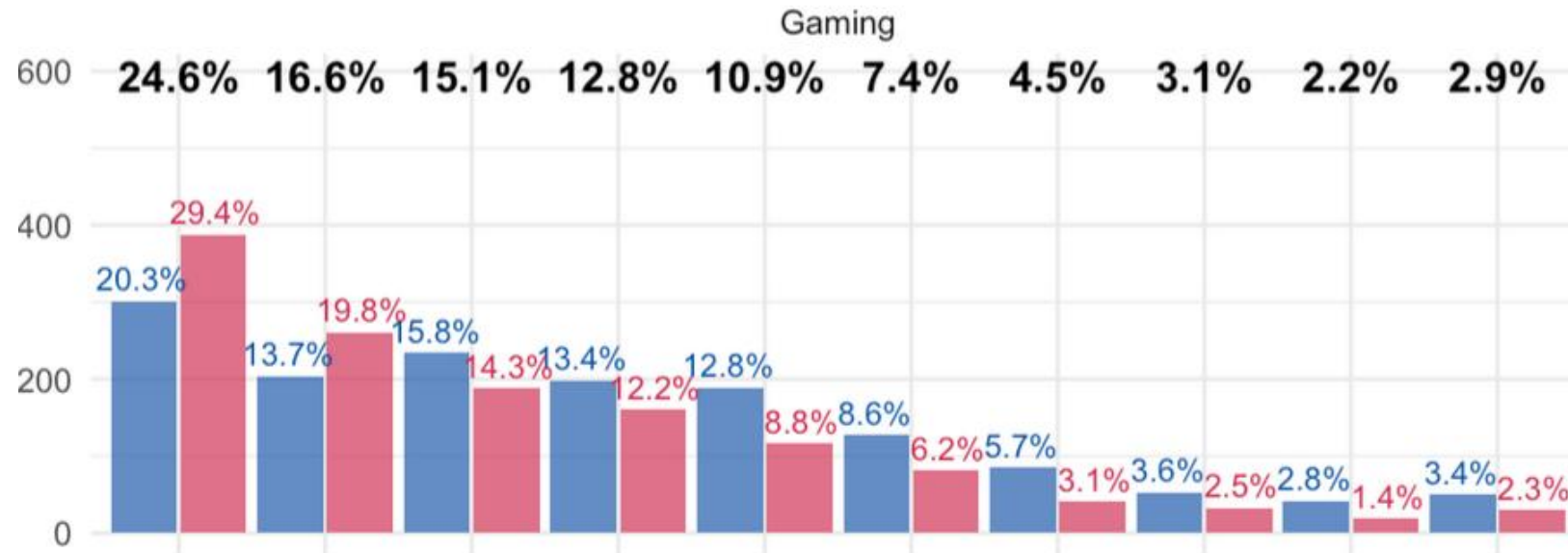


Proportion of adolescents classified as at risk of problematic gaming by age, gender and country

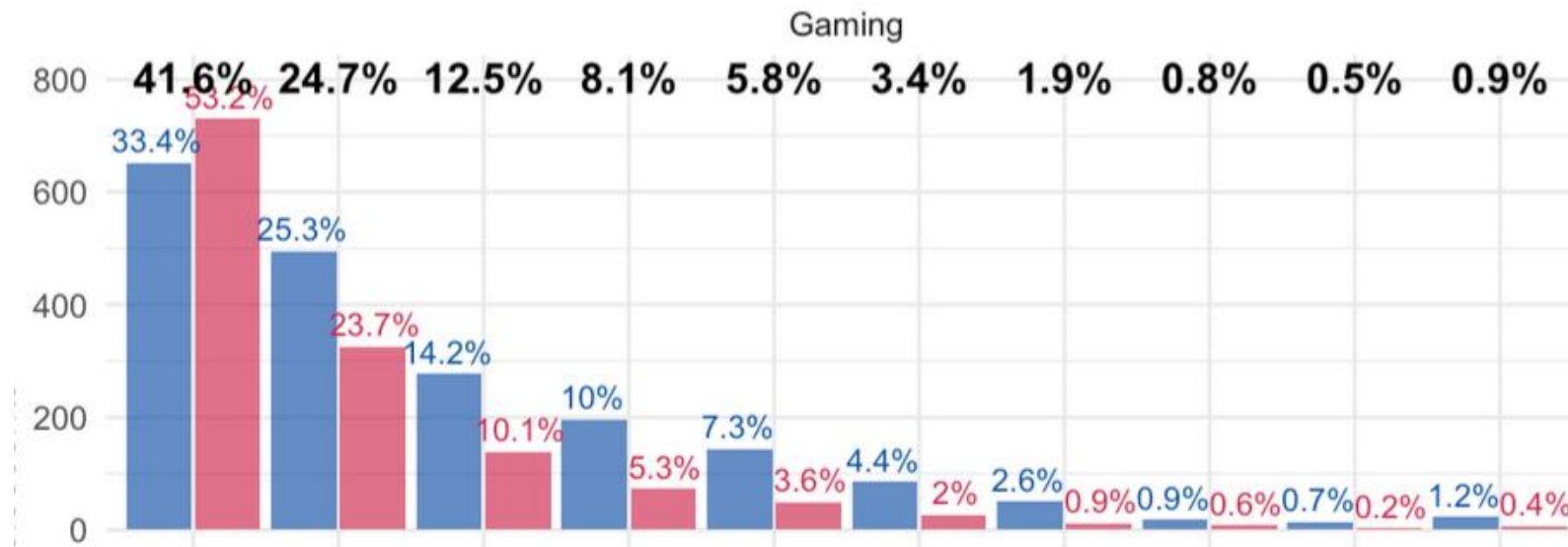
Country/region	GIRLS (%)			BOYS (%)		
	11 years	13 years	15 years	11 years	13 years	15 years
Malta	16	14	7	24	26	27
North Macedonia	16	13	12	28	22	21
United Kingdom (England)	15	9	7	26	20	16
Cyprus	12	11	7	21	21	15
Estonia	9	8	4	19	17	17
Serbia	8	9	9	17	16	13
Slovakia	-	7	5	-	20	17
United Kingdom (Scotland)	-	7	4	-	17	19
Slovenia	6	6	4	13	15	15
Iceland	6	5	3	16	16	14
Czechia	7	6	3	15	14	11
Netherlands (Kingdom of the)	2	3	2	7	11	7

Prevalence (%) 2 28

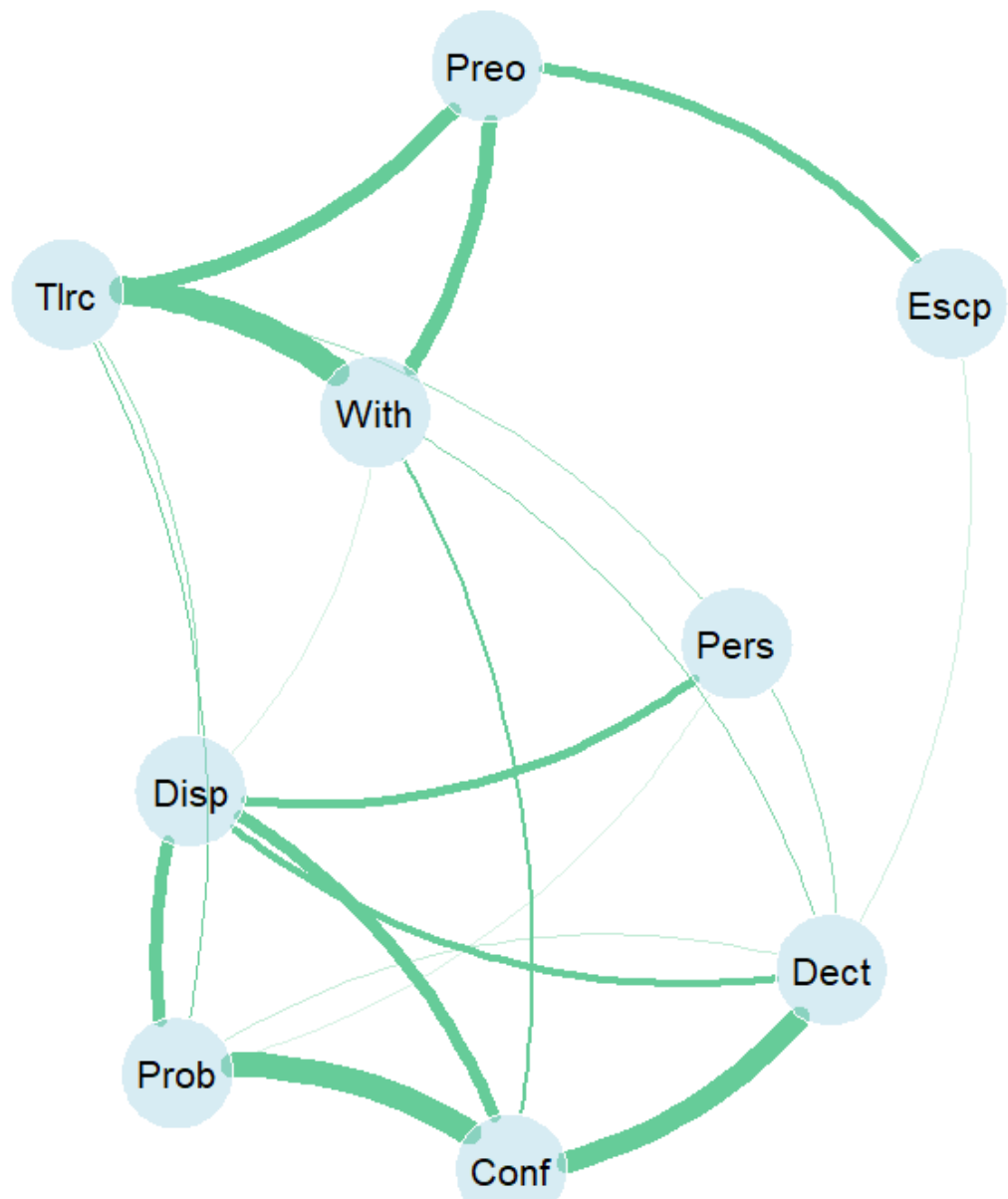
Distribution of Symptoms by Gender in GB-ENG



Distribution of Symptoms by Gender in NL



Boys

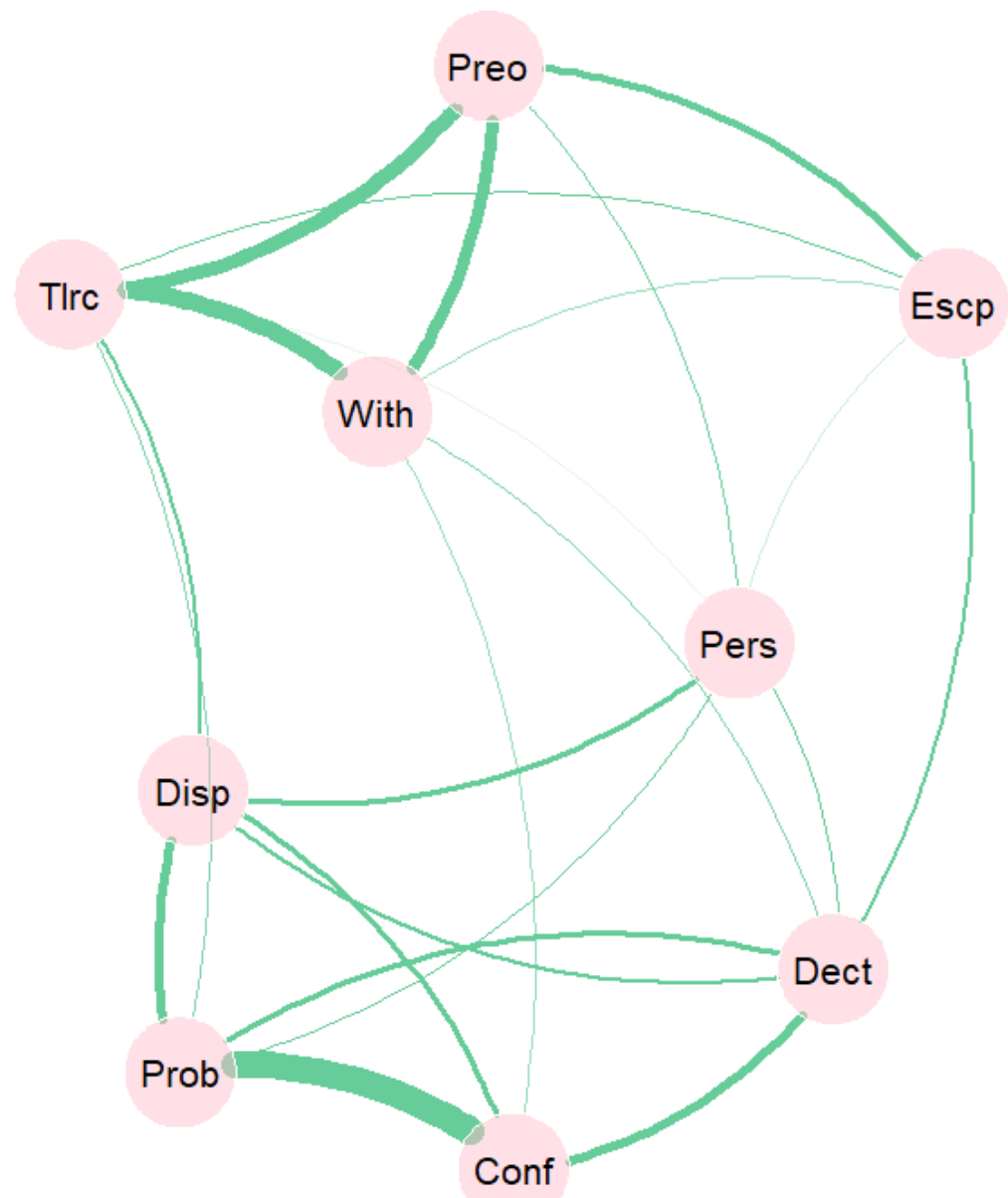


Minimum: 0.53

Cutoff: 0.65

Maximum: 1.23

Girls



Minimum: 0.53

Cutoff: 0.65

Maximum: 1.69

DSM-5 vs MKN-11

Konceptualizace DSM-5 značně nadhodnocuje (až 3x) – většina případů by spadala spíše do spektra rizikového/problémového hraní a ne návykové poruchy

Např. CzechGamers projekt: dle MKN-11 prevalence je 1,8% u mladých dospělých hráčů – pokud měříme ve dvou časových bodech pak jen 0,5%

MKN-11 značně redukuje počet false positive i false negative

DSM-5 je stále významně více používána (ačkoliv byla MKN-11 představena už 2019), např. že i více vyhovuje narativu mediální paniky

6C51 (návyková) Porucha hraní digitálních her

MKN-11

- 1. zhoršená kontrola nad hraním (např. začátkem, frekvencí, intenzitou, trváním, ukončením, kontextem)
- 2. rostoucí priorita, která je hrám přikládána do té míry, že hraní má přednost před ostatními životními zájmy a každodenními činnostmi
- 3. pokračování nebo stupňování hraní navzdory výskytu negativních důsledků.
- Vede k výraznému stresu nebo významnému zhoršení v oblasti osobních, rodinných a sociálních vztahů, ve vzdělávání, v zaměstnání a ostatních důležitých oblastech života. Herní chování a další rysy jsou obvykle zjevné po dobu nejméně 12 měsíců

Shrnutí

- Hraní her je rozšířenější než kdy dříve – rostoucí trend ve frekvenci i intenzitě u chlapců i dívek
- Výrazné genderové rozdíly – pro většinu chlapců je hraní her nejrozsáhlejší a nejintenzivnější aktivitou v jejich životě (konkurující dokonce i školní docházce)
- Potenciálně dlouhodobý vliv na sociální kompetence a motivaci
- Na první pohled alarmující prevalence poruchy hraní her ALE rámec DSM-5 vede k nadměrné patologizaci a nefunguje správně: z uváděných 9% většina představuje problém životního stylu a ne klinický problém
- Opravdu už začneme používat MKN-11!
- Potenciální problém – nadměrné i problematické užívání vrcholí už mladším věku kolem 11 let