

DETERMINATION OF THE MANIFESTATIONS AND PREVALENCE OF NETHOLISM IN PUPILS OF MULTI-YEAR GRAMMAR SCHOOLS

Milan Klement, Univerzita Palackého v Olomouci, Česká republika

Vloženo: 26. 6. 2024 / Přijato: 17. 2. 2025

Typ článku: Výzkumná studie

DOI: 10.5507/jtie.2025.001

Abstract: Today, there are countless pitfalls that occur in the online environment, and one of the most abundantly at risk groups are children and adolescents who grow up in the online world. Thus, in recent years, the so-called substance addictions that have been part of the youth of previous decades have been declining considerably, while non-substance addictions, which immediately include addiction to computer games, have been on the rise. For this reason, a research investigation was carried out to determine the frequency of the prevalence of netholism among young people. In this investigation, we were able to show that even in a sample of Czech children and adolescents, it is possible to identify a group that has a high frequency of gaming and is therefore susceptible to a high level of netholism.

Key words: netholism, gaming, research investigation.

ZJIŠŤOVÁNÍ PROJEVŮ A MÍRY VÝSKYTU NETOLISMU U ŽÁKŮ VÍCELETÝCH GYMNÁZIÍ

Abstrakt: Dnešní doba skýtá nespočet nástrah, jež se vyskytují v online prostředí, a jednou z nejhojněji ohroženou skupinou jsou tak děti a mladiství, kteří v online světě vyrůstají. V posledních letech tedy značně ubývá takzvaných látkových závislostí, které byly součástí mládeže předchozí desetiletí, a naopak velmi přibývá závislostí nelátkových, mezi něž se bezprostředně řadí i závislost na počítačových hrách. Z tohoto důvodu bylo realizováno výzkumné šetření zaměřené na zjištění četnosti výskytu netolismu u mládeže. V rámci tohoto šetření se nám podařilo prokázat, že i ve vzorku českých

*Autor pro korespondenci: milan.klement@upol.cz

dětí a dospívajících lze identifikovat skupinu, která vykazuje vysokou frekvenci hraní her a je tedy náchylná k negativním projevům netolismu.

Klíčová slova: netolismus, gaming, výzkumné šetření.

1 Úvod

Za posledních 20 let došlo k výraznému rozvoji digitálních technologií a jejich zavedení do vzdělávacího procesu. Vzdělávací hry, aplikace a vyhledávání na internetu se staly nedílnou součástí výuky, a mohou být využity jako učební pomůcky, nebo k řešení pestré škály úloh a úkolů. S rozvojem digitálních technologií se ale objevily také nové výzvy a problémy. Za jeden z nejrozšířenějších problémů je možné označit i netolismus (z anglického netholism), který v rozšířeném pojetí označuje závislost na moderních technologiích, které jsou ve většině případů spojeny s využitím internetu. Jedná se o formu psychické závislosti na „virtuálních drogách“, do nichž se řadí internet, počítačové hry, sociální sítě, internetová videa, televize apod. (Kopecký, 2011).

Uvedená problematika je v zahraničí popisována jako „*internet addict disorder*“. Poprvé ji podrobně popsala Kimberley Young v roce 1996, a v roce 2004 ji pak rozdělila do pěti kategorií. V následujícím výčtu jsou doplněny o aktuální data, ilustrující jejich výskyt/četnost. (Young, 2004):

- závislost na virtuální sexualitě – jedná se o závislost na konzumaci online pornografie, tzn. tvorby s erotickým nebo sexualizovaným obsahem,
- závislost na virtuálních vztazích – virtuální vztahy bývají zdrojem emocionální podpory, informačních zdrojů a společenského kontaktu mezi lidmi, kteří mají omezené příležitosti k setkávání v reálném životě; mohou být rizikové, protože vznikají i mezi lidmi, kteří nejsou tím, za koho se vydávají, a mohou napomáhat k různým druhům podvodů a zneužívání,
- internetová kompulze – zaměřuje se na problémy s nekontrolovatelným používáním internetu a digitálních technologií, při němž vzniká nutkavý pocit, který může způsobit významné problémy v osobním a profesionálním životě; způsobuje například ztrátu produktivity v práci, snížení sociálních interakcí, problémy se zdravím a psychické problémy, jako je úzkost, deprese a poruchy spánku; může se jednat o nakupování přes internet a online hazardní hraní, konzumaci audiovizuálního obsahu a nadměrné vyhledávání informací,

- přesytení informacemi – tato kategorie navazuje na předchozí uvedené kompulze a reaguje na množství dostupných informací různé kvality; jedinec si není jistý, a v dlouhých řetězcích ověřuje správnost tvrzení; v této oblasti existuje pojem „digital detox“ (Price, 2019),
- závislost na počítači, zejména spojenou s hraním počítačových her – uvedený výčet lze upravit pro užití nové technologie – tedy mobilních telefonů a všudypřítomného internetu; tato behaviorální závislost vykazuje všechny atributy látkové závislosti s tím rozdílem, že nejsou přítomny fyzické abstinenciální příznaky a objektem závislosti je činnost či aktivita, nikoli návyková látka (Cífk, 2021).

V návaznosti na vznik netolismu je třeba brát v úvahu také činnosti, které jsou považovány za rizikové, a mohou iniciovat vznik závislosti na internetu. U dětí a dospívajících je za nejrizikovější činnost považováno hraní počítačových her. Ve většině případech posléze dochází k zanedbávání školních povinností, omezení sociálních dovedností, nedostatečnému fyzickému pohybu či k takzvané virtuální nevolnosti, která se projevuje poruchou duševní rovnováhy. Internet je častokrát využíván k hazardním hrám, ze kterých pramení hlavně finanční problémy. Prostřednictvím anonymity, která je pro kyberprostor typická, se jedinci neostýchají navštěvovat pornografické stránky (Wright a kol., 2021).

2 Možnosti diagnostiky netolismu

Diagnostické manuály psychických poruch jsou systematické katalogy, které obsahují kritéria pro diagnózu různých typů psychických poruch. Tyto manuály jsou obvykle vyvíjeny odborníky na psychologii a psychiatrii a jsou používány pro stanovení diagnózy a léčby psychických poruch (např. Praško a kol., 2009). Mezi nejpožívanější diagnostické manuály patří „*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*“ (DSM, aktuálně verze 5), který je vyvíjen Americkou psychiatrickou asociací, a *International Classification of Diseases (ICD)*, který je spravován Světovou zdravotnickou organizací (American Psychiatric Association, 2013). Tyto manuály jsou aktualizovány a revidovány pravidelně, aby odrážely nejnovější poznatky a přístupy k diagnostice a léčbě psychických poruch. Manuál MKN-11 je (zjednodušeně řečeno) nejnovější verzí ICD, která byla publikována v roce 2018.

Používání diagnostických manuálů má několik výhod. Zaprvé umožňují lékařům a terapeutům konzistentní a spolehlivé stanovení diagnózy, a tak lépe

porozumět stavu pacienta a zvolit adekvátní léčebný plán. Zadrugé diagnostické manuály pomáhají odstranit stigmatizaci psychických poruch a zlepšit přístup k péči (Neěman & Kapp, 2012). Pokud jsou stanoveny přesné diagnózy, mohou mít lidé s psychickými poruchami snazší přístup k vhodné léčbě a podpoře.

Ačkoliv se obě příručky v rozhodujících faktorech shodovaly, již předchozí DSM-4 klasifikovala odchylku jako patologické hazardní hráčství oproti MKN 10 s názvem patologické hráčství. V roce 2013 došlo k aktualizaci Diagnostického a statistického manuálu mentálních poruch (DMS-5), kde byla pojmenovaná kategorie „*užívání drog a závislostní chování*“, která zmiňuje i patologickém hráčství. Aktualizace Mezinárodní klasifikace nemocí (MKN-11) nově hovoří o „*poruchách hraní*“ (Cík, 2021). Zatímco americký manuál mezi kritérii zmiňuje i finanční aspekty, MKN-11 popisuje pouze tyto tři skutečnosti (ICD-11, 2023):

- zhoršená kontrola nad chováním při hraní (např. začátek, frekvence, intenzita, trvání, ukončení, kontext),
- zvýšení priority herního chování do té míry, že hraní má přednost před jinými životními zájmy a každodenními aktivitami,
- pokračování nebo eskalace herního chování navzdory negativním důsledkům (např. rodinný konflikt kvůli hernímu chování, špatný školní výkon, negativní dopad na zdraví).

Změny a doplnění diagnostických manuálů reflektují rozvoj technologií a jejich použití ke hraní počítačových her. Z domácí provincie je možné uvést například publikace K. Kopeckého (2015) či kolektivu J. Šmahaj, M. Kolařík a O. Glaser (2022), které poukazují na některé negativní vlivy spojené s nadužíváním moderních technologií. Za zásadní zlom v oblasti mobilních her lze považovat vysokou dostupnost mobilních telefonů, zvýšení jejich výkonu, a především dostupnosti datových tarifů v posledních deseti letech (Paulus a kol., 2018, Cerniglia a kol, Marino a kol, 2020 apod.), a to jak v tuzemsku i zahraničí. Tato skutečnost je doprovázena rozvojem her a vývojem nových typů pro širší skupinu uživatelů. Hry tak začaly vykazovat významnou roli v trávení volného času napříč generacemi (např. Beran, 2007, Ostinelli a kol, 2021). S mobilními telefony, sítěmi i hrami je spojeno mnoho nových pojmů a postupů, které jsou pro dnešní mladou generaci běžné, a jejich znalost může být při řešení možných problémů s těmito jevy výhodou a pomocí (Cerniglia a kol, 2015).

3 Metodologie realizovaného výzkumného šetření

Výzkumným problémem popisovaného výzkumného šetření bylo zjištění míry výskytu netolismu u mládeže ve věkovém rozmezí 11–18 let se zaměřením na jeho projevy a dopady. Cílem realizovaného výzkumného šetření bylo, identifikovat skupinu žáků víceletých gymnázií u nichž se vyskytují tendence k nadměrnému hraní počítačových her. Součástí výzkumu byla i analýza důvodů, které je k nadměrnému hraní her vedou, včetně identifikace dopadů na jejich chování.

3.1 Metoda sběru dat

Jako výzkumná strategie byl zvolen kvantitativní výzkum (Chráska, 2016), který byl realizován za pomoci dotazníku. Reliabilita dotazníku byla stanovena za pomoci koeficientu Cronbachova alfa a činila 0,88. Při návrhu dotazníku byl brán zřetel na dodržení základních požadavků a vlastností, které uvádí Chráska (s. 164–165). Dotazník byl distribuován prostřednictvím e-mailu, kde byl kromě průvodního textu zprávy obsažen také odkaz, přes který mohli respondenti k vyplnění dotazníku přistoupit.

Vyplnění dotazníku bylo zcela anonymní, ale pokud měl respondent zájem o zaslání zjištěných výsledků, mohl na závěr zadat svoji e-mailovou adresu. Většina otázek v dotazníku byla nastavena jako povinná, to znamená, že respondent u nich musel zadat odpověď pro další postup ve vyplňování dotazníku. Otázky byly konstruovány, s ohledem na zvolenou metodologii, jako uzavřené, tedy aby možnosti odpovědí byly předem dány a bylo možné je standardizovat. Respondent tedy mohl vybírat z omezeného počtu variant možných odpovědí. Statistické vyhodnocení odpovědí respondentů bylo provedeno v programu Statsoft Statistica a vizualizace, ve formě grafů, potom interpretovány v programu MS Excel.

3.2 Výzkumný vzorek

Realizace dotazníkového šetření probíhala od listopadu 2023 do ledna 2024 a po tuto dobu jej využilo celkem 279 respondentů – žáků víceletých gymnázií v olomouckém kraji. Školy zařazené do výzkumného vzorku (celkem 6 škol), respektive jejich žáci, byly osločovány bez ohledu na to, zda se u nich tendence k nadměrnému hraní her vyskytovala či nikoliv. Strukturu výzkumného vzorku prezentuje uvedená tabulka.

Tab. č. 1: Struktura výzkumného vzorku

Věková kategorie	Četnost	Četnost v %
11–12 let	78	28%
13–14 let	56	20%
15–16 let	81	29%
17–18 let	64	23%

3.3 Výzkumné otázky a hypotézy

Pro výzkumné šetření byl stanoven jeden výzkumný předpoklad a jedna výzkumná hypotéza. V rámci stanoveného výzkumného předkladu jsme chtěli zjistit, zda ve výzkumném vzorku existuje skupina žáků, která vykazuje známky nadměrného hraní her, jako jednoho ze znaků výskytu netolismu. V souladu s názory tuzemských i zahraničních expertů (Kopecký, 2011; Marzilli a kol., 2020 aj.) byla i v našem případě stanovena hranice frekvence pro nadměrné hraní stanovena na 3 hodiny denně. Domníváme se, že stanovení výzkumného předpokladu postačuje pro prokázání platnosti navrženého tvrzení, neboť se jedná o vhodnou substituci výzkumné hypotézy. Byl tedy stanoven tento výzkumný předpoklad:

Ve skupině žáků víceletých gymnázií existuje skupina, která vykazuje tendence k netolismu.

Dále byla stanovena výzkumná hypotéza, která vycházela z předpokladu, že se míra netolismu mění s věkem. Zde jsme se opět opřeli o některé dřívější nálezy tuzemských i zahraničních autorů (, Kopecký, 2015; Uhls, 2018; Funke, 2019; Bener a kol., 2020), kteří vyslovili názor, že se zvyšujícím se věkem tendence k netolismu spíše klesá. Tento fakt je zdůvodňován především změnou sociálního statutu a také rozvojem sociálních vazeb dospívajících. Byla tedy stanovena tato výzkumná hypotéza:

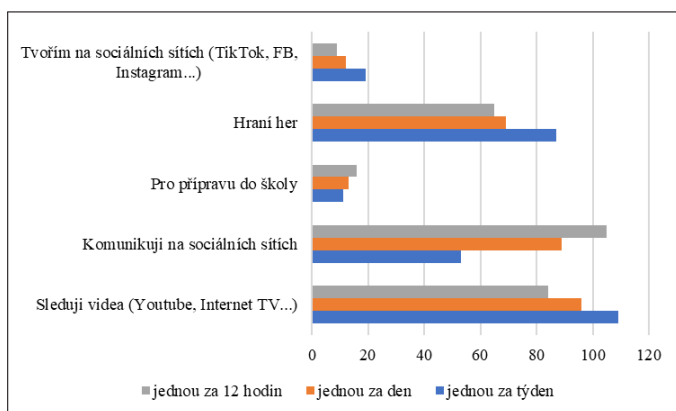
Skupina mladších žáků (11–14 let) vykazuje vyšší míru sklonu k netolismu, než skupina starších žáků (15–18 let).

Pro potřeby této analýzy byl použit studentův t-test, který je jedním z nejznámějších testů významnosti pro metrická data. Podle Studentova t-testu můžeme

rozhodnout, zda dva soubory dat, získané měřením ve dvou různých skupinách objektů (v našem případě žáků), mají stejný aritmetický průměr (Chráška, 2016).

4 Výsledky výzkumného šetření

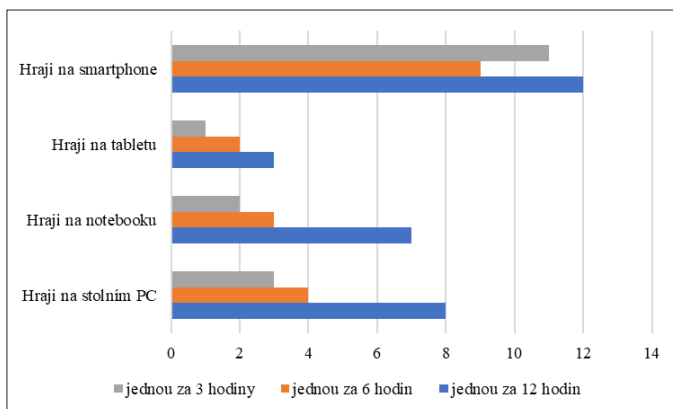
Prvotní analýza se zaměřila na zjištění četnosti vybraných aktivit při využívání digitálních zařízení respondenty. Respondenti se tedy mohli vyjádřit k tomu, k jakému účelu nejčastěji konkrétní digitální zařízení využívají a v jaké časové frekvenci. Výsledky této analýzy prezentuje graf číslo 2.



Graf č. 2: Analýza četnosti aktivit při používání digitálních technologií (n = 279)

Jak je možné na uvedeném grafu vyzorovat, nejčastější aktivitou při používání digitálních technologií v častější frekvenci (tzn. jednou za 12 hodin) je komunikace na sociálních sítích (n = 105, relativně 38% z celého vzorku) sledování videí (n = 84, relativně 30% z celého vzorku) a hraní her (n = 65, relativně 23% z celého vzorku). Spíše menšinou byla zastoupena vlastní příprava do školy (n = 16, relativně 6% z celého vzorku) a vlastní tvorba obsahu pro sociální sítě (n = 9, relativně 3% z celého vzorku). Vyšší časové frekvence (jednou za týden a jednou za den), v souladu s obecně přijímaným názorem (Funke, 2019), nejsou vnímány jako nevhodné, neboť jsou součástí běžné sociální interakce mladé generace.

Tato analýza nám napomohla identifikovat potencionální skupinu žáků, kteří mohou vykazovat tendence k nadměrnému hraní her, tedy ve frekvenci vyšší, než je jednou za 12 hodin, která je u odborníků považována za signifikantní (např. Newzoo, 2021). Celkově tedy bylo možné do této skupiny zařadit 65 respondentů, na které jsme se v další analýze soustředili. Byly tedy podrobně analyzovány jejich odpovědi, které se zaměřovaly na využití konkrétních herních zařízení a určení frekvence jejich využití, přičemž byla stanovena i podrobnější škála četnosti využití v čase (12, 6 a 3 hodiny). Výsledek této analýzy uvádí graf číslo 3.



Graf č. 3: Analýza četnost využití konkrétních herních zařízení (n = 65)

Nejčastěji využívaným herním zařízením byl SmartPhone, který ve velmi rizikové frekvenci (tzn. 3 hodiny) využívalo celkem 11 respondentů (relativně 17% ze signifikantní skupiny), dále pak stolní PC (3 respondenti, relativně 5% ze signifikantní skupiny), notebook (2 respondenti, relativně 3% ze signifikantní skupiny) a tablet (1 respondent, relativně 2% ze signifikantní skupiny). Celkově se tedy podařilo identifikovat 17 respondentů, kteří vykazovali velmi vysokou frekvenci hraní her (3 hodiny), a u nichž bylo tedy možné předpokládat vysokou míru ohrožení netolismem. Skutečnost, že nejvíce zastoupeným zařízením byl SmartPhone je možné vysvětlit, v souladu s nálezy jiných autorů (např. Marino a kol, 2020), vysokou mírou mobility těchto zařízení, které umožňují konzumaci digitálního obsahu téměř kdykoliv a kdekoliv (Kopecký, 2011; Alam et al. 2014). Na základě tohoto zjištění bylo možné revidovat stanovený výzkumný předpoklad do podo-

by: *ve skupině žáků základních a středních škol je možné identifikovat skupinu, která vykazuje vysokou frekvenci hraní her.*

Pro prokázání stanovené hypotézy jsme tedy tuto dílčí část výzkumného vzorku podrobili další analýze pomocí t-testu. Na základě tohoto byla stanovena následující výzkumná hypotéza (H) a k ní hypotéza nulová (H_0) a alternativní (H_A).

- H : Skupina mladších žáků (11–14 let) vykazuje vyšší míru sklonů k netolismu, než skupina starších žáků (15–18 let)
- H_0 : Skupina mladších žáků (11–14 let) vykazuje nižší míru sklonů k netolismu, než skupina starších žáků (15–18 let)
- H_A : Mezi mírou sklonů k netolismu mezi skupinou mladších žáků (11–14 let) a starších žáků (15–18 let), nejsou rozdíly.

Pro potřeby této analýzy bylo potřebné překódovat potřebné údaje do této podoby: věková kategorie (11 až 14 let – mladší; 15 až 18 let – starší) a hodnoty škály jednotlivých odpovědí (frekvence 3 až 6 hodin = 1; frekvence 7 až 12 hodin = 2). Toto překódování bylo provedeno v souladu s použitím analýzy chí-kvadrát a v souladu s obecně doporučovanými postupy v tomto případě (Chvál, 2018). Výsledek provedené analýzy je prezentována v níže uvedené tabulce.

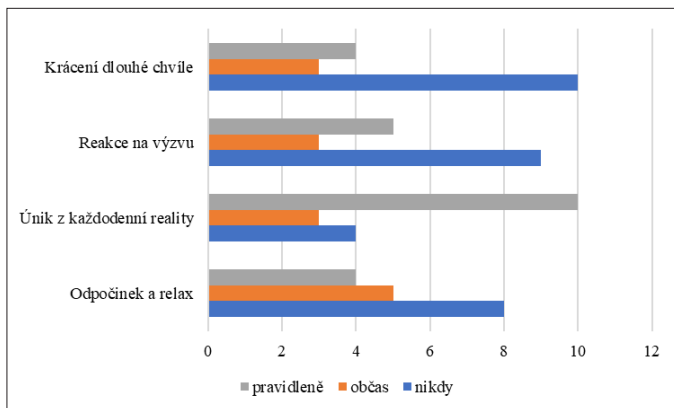
Tab. č. 4: Výsledky t-testu věk vs. frekvence hraní her

Frekvence	t-test; grupováno dle věku, počet respondentů – 65				
	Skup. 1 mladší	Skup. 2 starší	p	Směr. odch. skup. 1	Směr. odch. skup. 2
3 až 6 hodin	1,914141	2,006944	0,014445	0,853599	0,823573
7 až 12 hodin	3,419192	3,333333	0,005268	0,698828	0,844563

Jelikož hodnota $p < 0,05$ byla dosažena u obou sledovaných znaků, můžeme na stanovené hranici pravděpodobnosti, odmítnout nulovou hypotézu a přijmout hypotézu alternativní. Je tudíž možné s relativně vysokou mírou pravděpodobnosti konstatovat, že *mezi mírou sklonů k netolismu mezi skupinou mladších žáků (11–14 let) a starších žáků (15–18 let), nejsou rozdíly.*

Samotná frekvence hraní her je jistě rizikovým faktorem a může být i signifikantním znakem netolismu. Zde je ale nutné upozornit na fakt, že výzkum probíhal jednorázově, a tudíž někteří respondenti z identifikované signifikantní skupiny, mohli odpovídat tendenčním způsobem, či na základě aktuálních ča-

sových dispozic. Z tohoto důvodu jsme analyzovali jejich další odpovědi, které se týkaly důvodů, které je ke hraní her vedou. Tyto důvody mohou být jedním z důležitých faktorů, které u ohrožených jedinců spouští a udržují jejich zavislost na hraní her (Paulus a kol., 2018). Výsledky uvedené analýzy představuje graf číslo 5.

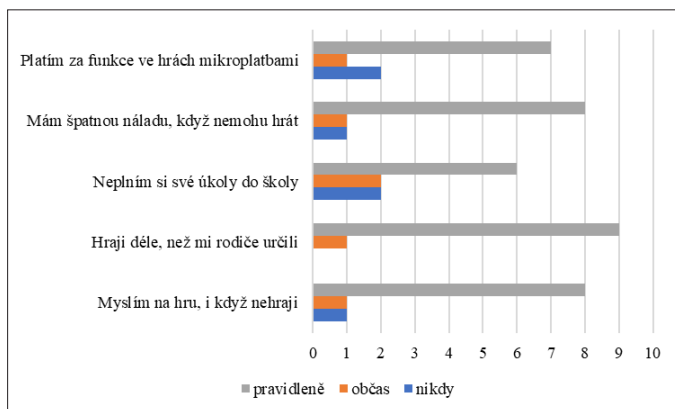


Graf č. 5: Analýza četnosti důvodů pro hraní her (n = 17)

Na základě uvedených údajů v grafu číslo 5 je možné konstatovat, že s nejvyšší mírou frekvence výskytu (pravidelně) je hlavním důvodem pro hraní her únik z každodenní reality (10 respondentů) a reakce na výzvu (9 respondentů). Tyto dva hlavní důvody jsou také obecně zmiňovány v souvislosti s aspekty patologického hráčství dle Mezinárodní klasifikace nemocí (MKN-11), a je také v souladu s klasifikací amerického manuálu (ICD-11, 2023). Na základě této analýzy se tedy podařilo identifikovat skupinu 10 respondentů (relativně k celému vzorku respondentů 3,6%), kteří vykazují vysoký sklon k nadměrnému hraní, a tím pádem tedy vykazují známky postižení netolismem. Na základě těchto výsledků bylo tedy možné stanovený výzkumný předpoklad upřesnit a konstatovat že: **ve skupině žáků základních a středních škol existuje téměř 4% skupina, která vykazuje tendence k vysoké míře netolismu.**

Pro úplnost jsme se v další analýze zaměřili na zkoumání skutečnosti, které negativní vlivy mohou tuto ohroženou skupinu žáků postihovat (n = 10) a s jakými problémy se tedy potýkají. Respondenti tak mohli reagovat na otázky týkající se jejich pocitů při absenci hraní či na skutečnosti týkající se stanovených pravidel

a jejich dodržování, včetně aspektů finančních. Výsledek této analýzy je uveden v grafu číslo 6.



Graf č. 6: Analýza četnosti výskytu patologických jevů (n = 10)

Jak vyplývá z uvedeného grafu, identifikovaná skupina respondentů, která trpí vysokou mírou sklonu k nadměrnému hraní her, jasně vykazuje většinu znaků pro diagnózu patologického hráčství dle Mezinárodní klasifikace nemocí (MKN-11), a je také v souladu s klasifikací amerického manuálu (ICD-11, 2023). Nejedná se jistě o zjištění radostné a je také otázkou, zda je podobné zastoupení tohoto výskytu v celkové populaci mladistvých a dospívajících. K přesnému závěru by bylo možné dojít pouze na základě plošného výzkumu, který by zahrnoval většinovou skupinu této věkové kategorie, což je také předmětem našich dalších záměrů v této oblasti.

5 Závěr

Existuje celá řada zahraničních a tuzemských výzkumů ohledně hraní počítačových her a jejich dopadu na lidskou psychiku a chování (např. Kopecký, 2015; Cerniglia a kol., 2015; Paulus a kol., 2018; Marino a kol., 2020; Ostinelli a kol., 2022). Studie ukazují, že hraní počítačových her může mít jak pozitivní, tak negativní dopady na lidskou psychiku a chování, a že je důležité najít rovnováhu mezi těmito faktory.

Pro komparaci námi zjištěných výsledků můžeme uvést například výzkum u žáků středních škol v Saudské Arábii (Saquib et al., 2017), kde byla u 16 % respondentů diagnostikována závislost na počítačových hrách. Dále autorský kolektiv vedený S. Karacou (2016), zkoumající 1019 žáků středních škol v Istanbulu, zjistil, že 5,6 % žáků je závislých na počítačových hrách. Bargerón, Hormes (2017) v rámci studie u respondentů starších 18 let (průměrný věk 21 až 22 let) diagnostikovali závislost na počítačových hrách u 8,7 % dotazovaných. Vysvětlení rozdílných výsledků může být hned několik, od velikosti výzkumného vzorku počínaje, až po celkovou socio-ekonomickou situaci v dané oblasti výzkumu konče.

Námi zjištěné výsledky, které v rámci vzorku české populace dětí a dospívajících, poukázali na fakt, že existuje skupina, která vykazuje tendence k vysoké míře netolismu, jsou tedy v souladu s naznačeným trendem. Námi zjištěná četnost výskytu netolismu, je ve srovnání s některými zahraničními výzkumy spíše hraniční, u některých spíše podprůměrná, což ale lze označit za pozitivní jev. V této souvislosti je ale nutné poukázat na fakt, že výsledky výzkumů v rámci různých zemí či věkových kategorií se často dosti diametrálně odlišují, a je tedy otázkou, jaký vliv tyto faktory ve skutečnosti mají.

Na základě prezentovaných výzkumných zjištění a komparace s jinými studiemi můžeme konstatovat, že v rámci našeho výzkumného vzorku se vyskytuje pouze malý počet žáků, který vykazuje vysokou míru sklonů k netolismu (průměrně < 4 %). Také se nám podařilo prokázat, že věk nemá na tuto míru zásadnější vliv, a v našem případě tedy ke snižování míry netolismu s věkem nedošlo. Zde musíme upozornit na skutečnost, že s ohledem na celkový počet žáků a žákyň základních a středních škol, se rozhodně nejedná o výrazně reprezentativní výzkumný vzorek, nicméně poskytuje alespoň orientační přiblížení zkoumané problematiky a je tak předmětem našich dalších výzkumných snah.

Použitá literatura

- Alam, S., Mohd, N., Hashim, H., Ahmad, M., Wel, Ch., Nor, S. & Omar, N. (2014). Negative and positive impact of internet addiction on young adults: Empirical study in Malaysia. *Intangible Capital*. 10(3), pp. 619–638. ISSN 2014-3214. Dostupné z: <https://www.intangiblecapital.org/index.php/ic/article/view/452/437>.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). DOI: 10.1176/appi.books.9780890425596
- Bargerón, A. & Hormes, J. (2017) Psychosocial correlates of internet gaming disorder: Psychopathology, life satisfaction, and impulsivity. In *Computers in Human Behavior*, 68. 388–394. DOI: 10.1016/j.chb.2016.11.029

- Bener, A., Yildirim, E. & Torun, P. (2020). Internet Addiction, Fatigue, and Sleep Problems Among Adolescent Students: a Large-Scale Study. *International Journal of Mental Health and Addiction*. 2(17), pp. 959–969. ISSN: 1557-1882. Dostupné z: <https://doi.org/10.1007/s11469-018-9937-1>.
- Cerniglia L., Guicciardi M., Sinatra M., Monacis L., Simonelli A., & Cimino S. (2015). The Use of Digital Technologies, Impulsivity and Psychopathological Symptoms in Adolescence. *Behavioral Sciences*, 9:82. DOI: 10.3390/bs9080082.
- Cík, L. (2021). *Netolismus očima žáků druhého stupně ZŠ*. Brno. Dostupné z: <https://is.muni.cz/th/ggq4m/>
- Funke, M. (2019). Nehmotné drogy. In: *Psychologie.cz*. Dostupné z: <https://psychologie.cz/nehmotne-drogy/>.
- Chráská, M. (2016). *Metody pedagogického výzkumu: základy kvantitativního výzkumu*. 2., aktualizované vydání. Praha: Grada. ISBN 9788024753263
- ICD-11. (2023). *ICD-11 for Mortality and Morbidity Statistics*. World Health Organization. Dostupné z <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234>
- Karaca, S., Gök, C., Kalay, E., Başbuğ, M., Hekim, M., Onan, N. & G. Barlas. (2016). Investigating the Association Between Computer Game Addiction and Social Anxiety in Secondary School Students. In *Clinical and Experimental Health Sciences*, 6(1). 14–19. DOI: 10.5152/clinexphealthsci.2016.053
- Kopecký, K. & kol. (2015). *Rizikové formy chování českých a slovenských dětí v prostředí internetu*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, Pedagogická fakulta. ISBN 978-80-244-4868-8.
- Kopecký, K. (2011). *Úvod do netolismu*. Internetový portál E-bezpečí. Olomouc. Dostupné z: <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/rizikove-jevy-spojene-s-online-komunikaci/dalsi-temata/331-uvod-do-problematiky-netolismu>
- Marino C., Canale N., Altoè G., & Spada M. M. (2020). Social anxiety and internet gaming disorder: the role of motives and metacognitions. *Journal of Behavioral Addictions*, 9, 3, 617–628.
- Marzilli, E., Cerniglia, L., Ballarotto, G. & Cimino, S. (2020). Internet Addiction among Young Adult University Students: The Complex Interplay between Family Functioning, Impulsivity, Depression, and Anxiety. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. 17(21), pp. 1–15.
- Neëman, A., & Kapp, S. (2012). *What are the stakes? An analysis of the impact of the DSM-5 draft autism criteria on law, policy and service provision*. June 2012. Autistic Self Advocacy Network.
- Newzoo. (2021). *Newzoo and TikTok for Business Global Mobile Gamers Whitepaper*. Newzoo International BV. Dostupné z: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/tiktokreport>
- Ostinelli E., Zangani C., Giordano B., Maestri D., Gambini A., & Purgato M., (2021). Depressive symptoms and depression in individuals with internet gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. *Journal of Affective Disorders*, 284, 136–142.
- Paulus, F.W., Ohmann, S., von Gontard, A. & Popow, C. (2018), Internet gaming disorder in children and adolescents: a systematic review. *Developmental Medicine and Child Neurology*, 60, 645–659. DOI: 10.1111/dmcn.13754.
- Praško, J. & kol. (2009). *Poruchy osobnosti*. Vydání 2. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-558-5.
- Price, C. (2019). *How to Break up With Your Phone*. Orion Publishing Co., 2019. EAN 9781409182900
- Saquist, N., Saquist, J., Wahid, A., Ahmed, A. & et al. (2017). Video game addiction and psychological distress among expatriate adolescents in Saudi Arabia. In *Addictive behaviors reports*, 6, 112–117. DOI: 10.1016/j.abrep.2017.09.003
- Šmahaj, J., Kolařík, M. & Glaser, O. (2022). *Závislostní chování na internetu: proměny chování generací v digitální éře*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. ISBN 978-80-244-6287-5.

- Uhls, Y. T. (2018). *Mediální mámy a digitální tátové: rady, které na internetu nenajdete*. Překlad Pavla Le Roch. Praha: Portál, 2018. 239 S. ISBN 978-80-262-1317-8
- Wright, P. J., Paul, B., & Herbenick, D. (2021). *Preliminary insights from a U.S. probability sample on adolescents' pornography exposure, media psychology, and sexual aggression*. J.Health Commun. 26(1), pp. 39–46. doi:10.1080/10810730.2021.1887980
- Young, K. S. (2004). *Addiction: A new clinical phenomenon and its consequences*. American Behavioral Scientist, SAGE Publishing, 2004. Dostupné z: <https://doi.org/10.1177/0002764204270278>