

# VZTAH INTERNET GAMING DISORDER A RESILIENCE<sup>1</sup>

## TEORETICKÁ VÝCHODISKA



Hraní digitálních her se za určitých okolností může rozvinout v hraní rizikové, které má pro život jedince negativní dopady. Jednou z doposud vymezených poruch hraní digitálních her je internet gaming disorder (dále IGD), v českém překladu porucha hraní internetových her<sup>2</sup> (Suchá, 2020).



Výzkumné studie z posledních let naznačují, že jedním z protektivních faktorů rozvoje problematického hraní by mohla být resilience. Resilienci lze interpretovat jako schopnost řešit nepříznivé situace, bojovat s těžkostmi. Doslova znamená pružnost, nezlomnost nebo houževnatost (Křivohlavý, 2009). Výzkum autorů Lina a kol. (2021), uskutečněný na souboru 207 jedinců v období mladé dospělosti, zjišťoval souvislost mezi poruchou hraní internetových her a mírou resilience. Hráči s IGD byli dle výsledků významně méně resilientní. Stejně tak autoři Canale a kol. (2019) na vzorku 605 dospělých jedinců potvrzují negativní souvislost mezi mírou symptomů IGD a mírou resilience.

## LINEÁRNÍ REGRESE



Pro účely této zprávy je využit soubor 270 dospělých hráčů digitálních her.<sup>3</sup> Platnost hypotézy o negativní souvislosti mezi poruchou hraní internetových her a resiliencí ověřujeme pomocí modelu lineární regrese.



Lineární regrese je statistická metoda, která nám umožňuje předpovídat hodnotu jedné závislé proměnné na základě dalších proměnných, které označujeme jako regresory.

### Závislá proměnná:

→ Závislou proměnnou je **míra symptomů IGD**, vyjádřena hrubým skórem<sup>4</sup> dosaženým v dotazníku *Kritéria poruchy hraní internetových her – krátká verze (IGDS9-SF)*.

### Regresor:

→ Regresorem je **míra resilience**, vyjádřena hrubým skórem dosaženým v dotazníku *Adult Resilience Measure-Revised (ARM-R)*.

---

<sup>1</sup>Data a další informace o této zprávě jsou dostupné na adrese <https://dostal.vyzkum-psychologie.cz/stat4?i=111>.

<sup>2</sup>Více informací o internet gaming disorder lze nalézt v 5. revizi Diagnostického a statistického manuálu duševních poruch (American Psychiatric Association [APA], 2015).

<sup>3</sup>Data byla původně získána pro účely bakalářské práce.

<sup>4</sup>Vyšší skóre znamená vyšší míru výskytu symptomů IGD.

## Kovariáty<sup>5</sup>:

→ pohlaví

→ věk

## VÝSLEDKY

Výsledky lineární regrese jsou uvedeny v Tabulce 1. Míra resilience je dle našeho modelu statisticky významným regresorem. Za každou jednotku resilience navíc (v našem případě bod v dotazníku), se dosažený skóre v míře symptomů IGD sníží o 0,15 bodu. Na základě těchto výsledků tedy lze potvrdit negativní souvislost mezi mírou poruchy hraní internetových her a mírou resilience.

Statisticky významným regresorem je také věk. Za každou jednotku věku navíc (v našem případě 1 rok), se dosažený skóre v míře symptomů IGD sníží o 0,1 bodu. Regresor pohlaví se v našem modelu neprokázal jako statisticky významný.

Důležitým ukazatelem je koeficient determinace ( $R^2$ ), který říká kolik procent variability závislé proměnné jsme schopni na základě našich regresorů vysvětlit. Zde prezentovaný model vysvětluje 12 % variability závislé proměnné ( $R^2 = 0,12$ ). Je tedy nutné brát v potaz, že 88 % rozptylu závislé proměnné nejsme schopni modelem vysvětlit.

Tabulka 1: Výsledky lineární regrese testující souvislost mezi mírou symptomů IGD a vybranými regresory.<sup>6</sup>

Regresory	Nestandardizovaný regresní koeficient (parametr)	Směrodatná odchylka	t statistika	p-hodnota
Počátek	28,93	2,36	12,24	0,00
<b>Míra resilience</b>	<b>-0,15</b>	<b>0,03</b>	<b>-5,11</b>	<b>0,00</b>
Věk	-0,10	0,04	-2,26	0,02
Pohlaví (muž)	0,00	0,62	-0,01	0,99
Pohlaví (žena)	0,00			

<sup>5</sup> Kovariáty jsou regresory, které slouží k vysvětlení části rozptylu závislé proměnné pro zpřesnění výsledků.

<sup>6</sup> Výpočty byly provedeny v programu Statistica verze 13.

## LITERATURA

- Americká psychiatrická asociace. (2015). *DSM-5: Diagnostický a statistický manuál duševních poruch*. Praha: Hogrefe-Testcentrum.
- Canale, N., Marino, C., Griffiths, M. D., Scacchi, L., Monaci, M. G., & Vieno, A. (2019). The association between problematic online gaming and perceived stress: The moderating effect of psychological resilience. *Journal of Behavioral Addictions*, 8(1), 174–180. doi:10.1556/2006.8.2019.01
- Křivohlavý, J. (2009). *Psychologie zdraví*. Praha: Portál.
- Lin, P.-C., Yen, J.-Y., Lin, H.-C., Chou, W.-P., Liu, T.-L., & Ko, C.-H. (2021). Coping, Resilience and Perceived Stress in Individuals with Internet Gaming Disorder in Taiwan. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(4), 1–12. doi:10.3390/ijerph18041771
- Suchá, J. (2020). *Vývoj psychodiagnostické metody pro zhodnocení rizikového hraní digitálních her u adolescentů a vybrané aspekty související s gamingem* (Disertační práce). Získáno 11. listopadu 2020 z <https://theses.cz/id/9rtd06/>.