

## Rozdíly v hráčských profilech mužů a žen ve věku 15-19 let

S rychle vyvíjejícími se technologiemi jde kupředu i svět počítačových her. V současnosti je možné pozorovat, že hraní počítačových her je jednou z nejoblíbenějších aktivit dětí i dospívajících (Suchá et al., 2019). Ačkoliv hraní digitálních her může být neškodné, a je možné, že některé hry přinášejí kognitivní, sociální a fyzické benefity, nadměrné hraní může vést k psychosociálním i zdravotním problémům (Petry et al., 2015).

Autoři Király et al. (2017) ve své studii uvádějí, že minimálně mezi aktivními hráči je délka hraní nespolehlivým prediktorem rizikového užívání, a že herní čas nemá souvislost s negativními psychologickými faktory, několik jiných studií však našlo korelaci mezi časem stráveným hraním videoher a potenciální závislostí. Například Khan a Muqtadir (2016) provedli studii, která prokázala, že čas strávený hraním signifikantně souvisí s problematickým hraním. Americká národní studie (Gentile, 2009) taktéž potvrzuje, že patologičtí hráči videoher stráví hraním dvakrát více času. Čas strávený hraním je také jedním z kritérií pro diagnostiku poruchy hraní internetových her v DSM-5 (APA, 2015) a poruchy hraní digitálních her v MKN-11 (WHO, 2022).

Cílem studie autorů Kim et al. (2022) bylo kvantifikovat globálně hlášené míry prevalence poruchy hraní digitálních her. Byla nalezena 3,3% celková souhrnná prevalence. Pokud bychom celkovou prevalenci rozdělili dle pohlaví, pak poruchou hraní digitálních her trpí 8,5 % mužů a 3,5 % žen. Lze tedy vidět, že muži jsou k této poruše náchylnější. Výzkum Stevense et al. (2021) přinesl podobné výsledky. Míra poruch hraní digitálních her byla přibližně 2,5:1 ve prospěch mužů ve srovnání s ženami. Ukázalo se také, že volba screeningového nástroje představuje 77 % rozptylu. Studie Suché et al. (2019) ukázala, že prevalence poruchy hraní internetových her mezi adolescenty mužského pohlaví je 5,99 %. U dívek byla nalezena prevalence 1,5 %.

V naší studii jsme se rozhodli zkoumat rozdíly v hráčských profilech mezi pohlavími na skupině hráčů a hráček ve věku 15-19 let. Hráčský profil jsme vytvořili na základě výše uvedených poznatků z výsledku testu DHDH (Suchá et al., 2020) a z průměrného počtu hodin denně stráveného hraním digitálních her. Dotazník hraní digitálních her, označován zkratkou DHDH, je screeningový nástroj ke zhodnocení vztahu jedince k digitálním hrám. Jedná se o novou českou standardizovanou metodu, která byla vytvořena autory Suchá et al. (2020), v níž může respondent

získat 0-30 bodů. Čím více bodů respondent získá, tím problematictější je jeho vztah k digitálním hrám.

Pro tyto účely jsme použili datovou matici obsahující 599 záznamů od hráčů (70,1 %) a hráček (29,9 %) ve věku 15-19 let navštěvující tyto školy: Základní škola (8,2 %), Střední odborné učiliště (8,3 %), Střední škola (50,1 %), Gymnázium (12 %) a Vysoká škola (21,4 %).

K analýze dat byla využita metoda vícerozměrné analýzy rozptylu (MANOVA), v jejímž rámci jsme na data aplikovali také Hotellingův test pro dva nezávislé výběry. Tuto metodu jsme si vybrali, protože pracujeme s dvěma závisle proměnnými, které společně s nezávisle proměnnou uvádíme níže.

Závisle proměnná:

- Výsledek testu DHDH.
- Průměrný počet hodin denně strávených hraním digitálních her.

Nezávisle proměnná:

- Pohlaví.

Abychom zjistili, zda závisle proměnné můžeme vysvětlit pomocí regresoru pohlaví, provedli jsme nejdříve Wilksův test pro celý model. Wilksův test slouží k ověření statistické významnosti a jeho ukazatelem je Wilksova lambda. Tyto hodnoty jsou zobrazeny v Tabulce 1. Na základě výsledků můžeme konstatovat, že proměnná pohlaví je schopna predikovat statisticky významné množství celkového rozptylu, který sdílí výše uvedené závisle proměnné.

**Tabulka 1: Wilksův test.**

Regresor	Wilksova $\lambda$	Testová statistika F	P hodnota
Pohlaví	0,90	32,75	< 0,001

Dále jsme na data aplikovali již zmíněný Hotellingův test, abychom zjistili, zda se hráčský profil mužů liší od hráčského profilu žen. Výsledek ukázal statisticky významný rozdíl. Hodnoty Hotellingova testu jsou zobrazeny v Tabulce 2. V Tabulce 3 můžeme vidět podrobnější výsledky –

průměry, směrodatné odchylky a statistickou významnost závislých proměnných. Graf 1 znázorňuje rozdíl v hráčských profilech mužů a žen.

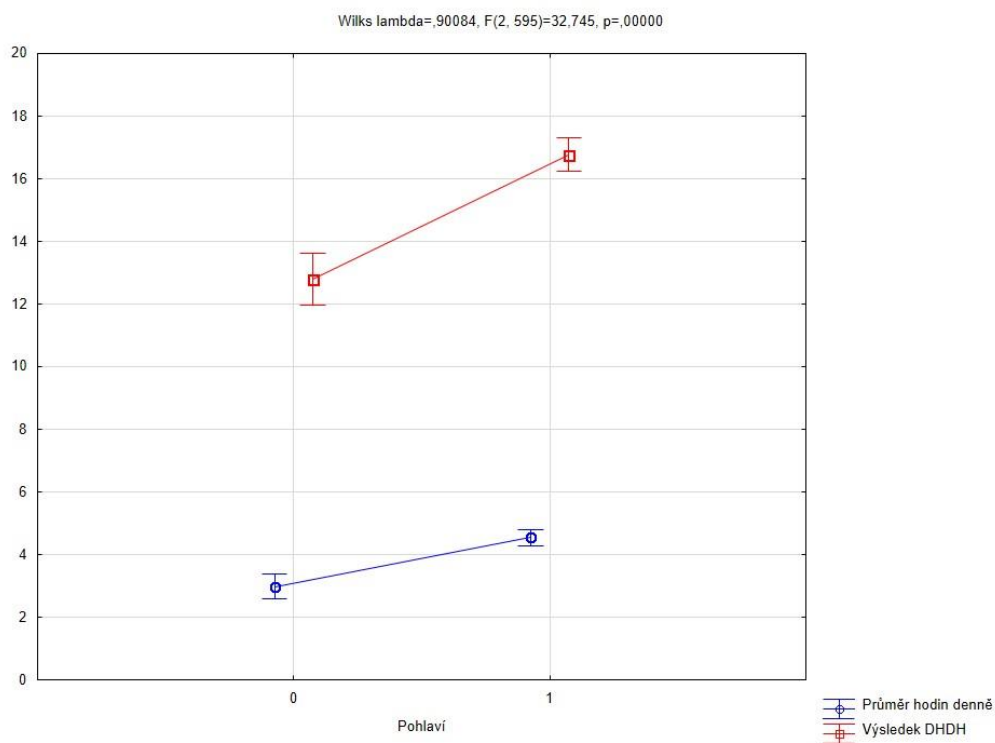
**Tabulka 2: Hottelingův test.**

Hottelingovo T <sup>2</sup>	Testová statistika F (2,595)	P hodnota
65,60	32,75	< 0,001

**Tabulka 3: Průměry, směrodatné odchylky a statistická významnost závislých proměnných.<sup>1</sup>**

	M (1)	M (0)	t	p	SD (1)	SD (0)	F	p
<b>Průměr hodin denně</b>	4,54	2,98	6,42	< 0,001	2,81	2,52	1,24	0,01
<b>Výsledek DHDH</b>	16,78	12,78	8,01	< 0,001	5,07	6,65	1,72	< 0,001

**Graf 1: Rozdíly v hráčských profilech dle pohlaví.**



<sup>1</sup> V Tabulce 3 znamená označení „(0)“ ženy a „(1)“ muži. Stejně tak tomu je také u Grafu 1.

## Shrnutí

V naší studii jsme zkoumali rozdíly v hráčských profilech mezi pohlavími na skupině hráčů a hráček ve věku 15-19 let. Hráčský profil jsme vytvořili na základě výše uvedených poznatků jiných studií z výsledku testu DHDH (Suchá et al., 2020) a z průměrného počtu hodin denně stráveného hraním digitálních her. Nejprve jsme provedli Wilksův test, dále následoval test Hottelingův. Ukázalo se, že proměnná pohlaví vysvětluje statisticky významné množství celkového rozptylu, který sdílí závisle proměnné (výsledek DHDH a průměrný počet hodin hraní denně). Dále jsme zjistili a pomocí Tabulky 2, 3 a Grafu 1 také popsali nalezený statisticky významný rozdíl mezi hráčskými profily žen a mužů. Nejmarkantnější rozdíl pozorujeme ve výsledku testu DHDH mezi muži a ženami, což podporuje poznatky jiných výše zmíněných studií, jejichž výsledky ukázaly, že muži jsou k problematickému hraní náchylnější než ženy. V čase stráveném hraním počítačových her mezi pohlavími byl také nalezen statisticky signifikantní rozdíl, avšak ne tak markantní jako u výsledku DHDH. Hráčské profily mezi pohlavími se tedy statisticky významně liší.

*Data a další informace o této zprávě jsou dostupné na adrese <https://dostal.vyzkum-psychologie.cz/stat4?i=144>.*

## Literatura

American Psychiatric Association. (2015). DSM-5: Diagnostický a statistický manuál duševních poruch. Hogrefe: Testcentrum.

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>

Khan, A., & Muqtadir, R. (2016). Motives of Problematic and Nonproblematic Online Gaming among Adolescents and Young Adults. *Pakistan Journal of Psychological Research*, 31(1), 119–138

Kim, H. S., Son, G., Roh, E. B., Ahn, W. Y., Kim, J., Shin, S. H., Chey, J., & Choi, K. H. (2022). Prevalence of gaming disorder: A meta-analysis. *Addictive behaviors*, 126, 107183. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2021.107183>

Király, O., Tóth, D., Urbán, R., Demetrovics, Z., & Maraz, A. (2017). Intense video gaming is not essentially problematic. *Psychology of Addictive Behaviors*, 31(7), 807–817.

Petry, N. M., Rehbein, F., Ko, C. H., & O'Brien, C. P. (2015). Internet Gaming Disorder in the DSM-5. *Current psychiatry reports*, 17(9), 72. <https://doi.org/10.1007/s11920-015-0610-0>

Stevens, M. W., Dorstyn, D., Delfabbro, P. H., & King, D. L. (2021). Global prevalence of gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. *The Australian and New Zealand journal of psychiatry*, 55(6), 553–568. <https://doi.org/10.1177/0004867420962851>

Suchá, J., Dolejš, M. & Pipová, H. (2019). Hraní digitálních her u českých adolescentů. *Zaostřeno*, 5(4), 1–16. Získáno 15. ledna 2022 z [https://www.drogyinfo.cz/data/obj\\_files/33090/861/Zaostreno\\_2019-04\\_Hrani%20digitalnich%20her%20u%20adolescentu.pdf](https://www.drogyinfo.cz/data/obj_files/33090/861/Zaostreno_2019-04_Hrani%20digitalnich%20her%20u%20adolescentu.pdf)

Suchá, J., Dolejš, M., Pipová, H., & Charvát, M. (2020). Dotazník hraní digitálních her (DHDH). Univerzita Palackého v Olomouci

World Health Organization. (2022). *International statistical classification of diseases and related health problems* (11. vydání). <https://icd.who.int/browse11/l-m/en>