

# ZÁVISLOST NA HRANÍ DIGITÁLNÍCH HER V SOUVISLOSTI S VĚKEM, POHLAVÍM A KLINICKOU DIAGNÓZOU U ŽÁKŮ DRUHÉHO STUPNĚ ZÁKLADNÍCH ŠKOL

Digitální hra je nadřazeným pojmem ke všem hrám, jež jsou hrány prostřednictvím moderních technologií (mobilních telefonů, počítačů, herních konzolí atd.). Hraní digitálních her probíhá ve virtuálním světě nebo v augmentované (rozšířené) realitě a v současné době patří mezi nejoblíbenější aktivity dětí a dospívajících (Suchá et al., 2019). Primárním účelem hraní jako takového je zábava, radost, relaxace, uvolnění od stresu, zapomenutí na každodenní starosti atd. V digitálních hrách může člověk zlepšovat své schopnosti a dovednosti a zvyšovat tím své sebehodnocení (Entertainment Software Association, 2020; Granic et al., 2014; Uttal et al., 2013).

První zpráva naznačující problém závislosti na digitálních hrách pochází z roku 1983 (Soper & Miller, 1983). První empirická studie o hráčské závislosti byla vydána v roce 1989 na základě hlášení o závislosti od mladých hráčů mužského pohlaví, kteří tvrdili, že jsou „závislí“ na jejich hrách (Shotton, 1989 in Kuss, 2013). Vzhledem k tomu, že digitální hry jsou zvláště přitažlivé pro děti a dospívající, jsou tito jedinci více ohroženi rozvojem herní závislosti než jiné skupiny. Studie z roku 2018 uvádí, že až 5,5 % dětí a dospívajících vykazuje známky závislosti na videohrách (Paulus et al., 2018). U nadměrného hraní online her je potřeba rozlišit mezi vysokým nasazením a zápallem pro hru a patologickými vzorci hraní, které ohrožují fungování hráče v každodenním životě (Charlton & Danforth, 2010).

V rámci tohoto výzkumu byly žákům druhých stupňů základních škol obecné populace a žákům v péči dětského psychiatra s námi zvolenými diagnózami F43.2 (poruchy přizpůsobení) a F90.0 (porucha aktivity a pozornosti) rozdány dotazníky IGD (Pontes & Griffiths, 2015) zkoumající závislostní chování zaměřené na digitální hry. Jedná se o novou diagnostickou kategorii, která byla zavedena do 5. revize Diagnostického a statistického manuálu a která je určena k dalšímu zkoumání. Škála cílí na 9 základních kritérií, která se pojí se závislostí či patologickým vztahem k počítačovým hrám za posledních 12 měsíců. Škála obsahuje 9 položek, na škále Likertova typu o 5 možnostech. Skórujeme 1 = nikdy, 2 = málokdy, 3 = někdy, 4 = často, 5 = velmi často. Celkově tedy jedinec může získat 9 až 45 bodů.

Používali jsme data celkově od 1370 respondentů z toho 23 jedinců bylo diagnostikováno s ADHD a 20 jedinců s poruchou přizpůsobení. Rozložení pohlaví vypadalo následovně: 656 chlapců a 714 dívek.

## **Příklad položek:**

*Když se snažíš hrani her omezit nebo s ním přestat, cítíš se podrážděnější, nervóznější, skleslejší nebo smutnější?*

*Pokračuješ v hraní i přesto, že to způsobuje problémy mezi tebou a lidmi ve tvém okolí?*

Zjistili jsme, že náš model je schopen vysvětlit 9,6 % rozptylu. Můžeme tedy říct, že věk, pohlaví a klinickou diagnózou, jsou schopny předpovědět 9,6 % rozmanitosti závislosti na digitálních hrách. V Tabulce 1 uvádíme hodnotu koeficientu determinace a test statistické významnosti F (test podmodelu) s jeho p hodnotou.

**Tabulka 1:** Ukazatel kvality modelu

R <sup>2</sup>	R <sup>2</sup> <sub>ADJ.</sub>	F	P hodnota
0,096	0,094	36,35	<0,001

Dále jsme zjišťovali, zda jednotlivé regresory vložené do modelu přináší statisticky významné zpřesnění jeho predikční schopnosti. Ukázalo se, že regresor pohlaví a diagnóza toto zpřesnění přináší, zatímco u regresoru věk tomu tak není. Největší efekt z popsanych regresorů byl objeven u pohlaví. V Tabulce 2 uvádíme test statistické významnosti F s jeho p hodnotou a míru účinku.

**Tabulka 2:** Statistická významnost a míra účinku regresorů

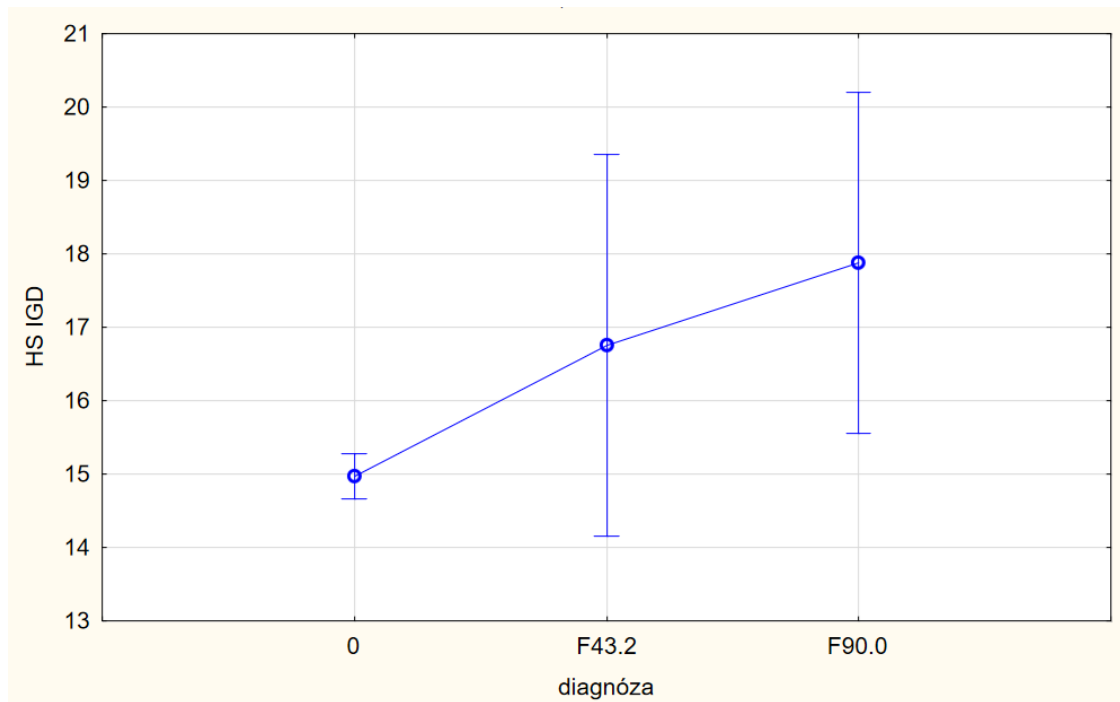
Regresor	SS	Testová statistika F	P hodnota	Míra účinku
Věk	55,02	1,73	0,19	0,001
Diagnóza	244,74	3,85	0,02	0,006
pohlaví	4028,07	126,63	<0,001	0,085

Hodnoty nestandardizovaných regresních koeficientů ( $\beta$ ) ukazují, že muži jsou o necelé tři desetiny bodu více náchylní k závislosti na hraní digitálních her než ženy. Jedinci s ADHD jsou nejrizikovější skupinou v rámci námi zkoumaných diagnóz. Jedinci s poruchou přizpůsobení vykazují menší míru závislosti o více než dvě desetiny a jedinci bez diagnózy skoro o 9 desetin. Přehlednější zachycení, včetně hodnot standardizovaných regresních koeficientů ( $\beta^*$ ), nabízí tabulka 3.

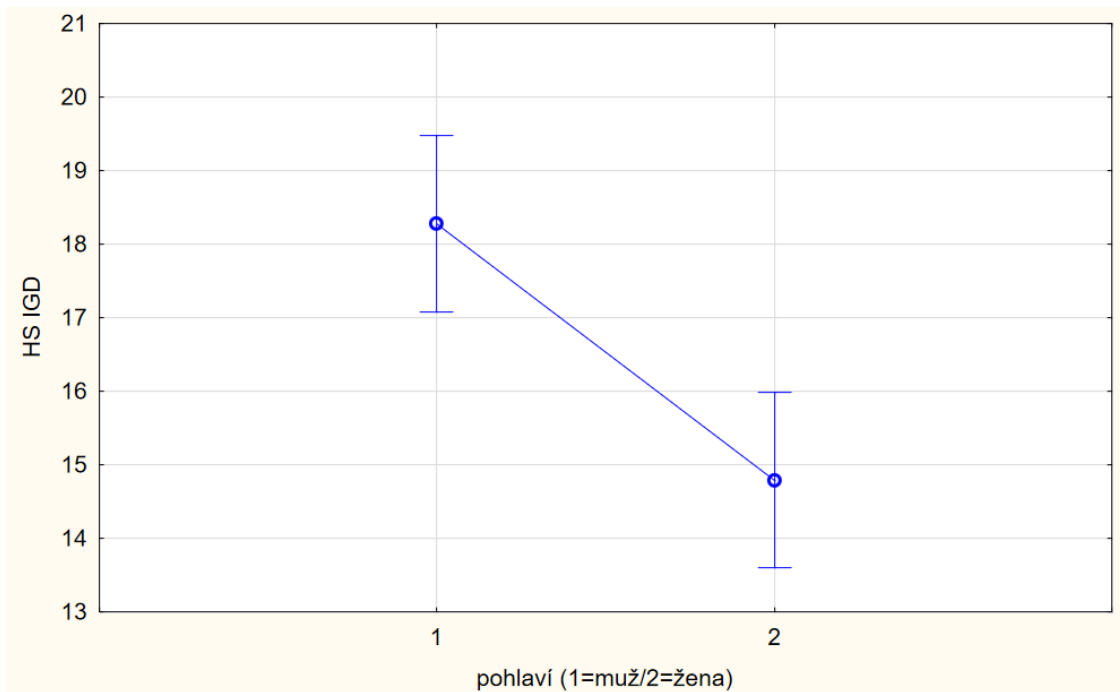
**Tabulka 3:** Regresní koeficienty

Regresor	$\beta$	$\beta^*$
Věk	0,035	0,027
Diagnóza F43.2	-0,023	0,036
Diagnóza F90.0	0,0	0,0
Bez diagnózy	-0,086	0,035
Muži	0,295	0,026
Ženy	0,0	0,0

**Obrázek 1:** *Vztah výsledku testu IDG a diagnózou*



**Obrázek 2:** *Vztah výsledku testu IDG a pohlavím*



Závěrem tedy můžeme říci, že jsme prokázali statisticky významné vlivy věku a námi zvolených diagnóz na závislostní chování u dětí na druhém stupni na digitálních hrách. Náš výzkum ukazuje, že nejrizikovější skupinou jedinců jsou muži s klinickou diagnózou ADHD. Jediné, co se nám podařit neprokázalo, byl vliv věku.

## ZDROJE:

- Entertainment Software Association (2020). *Essential facts about the computer and video game industry*.  
<https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/05/2019-Essential-Facts-About-the-Computer-and-Video-Game-Industry.pdf>
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>
- Charlton, J. P. & Danfort, I. D. (2010). Validating the distinction between computer addiction and engagement: online game playing and personality. *Behaviour a Information Technology*, 29(6), 601-613. <https://doi.org/10.1080/01449290903401978>
- Kuss, D. (2013). Internet gaming addiction: current perspectives. *Psychology Research and Behavior Management*, 125. <https://doi:10.2147/prbm.s39476>
- Paulus, F. W., Ohmann, S., von Gontard, & A., Popow, Ch. (2018). Internet gaming disorder in children and adolescents: a systematic review. *Developmental Medicine & Child Neurology*, 60(7), 645–59. <https://doi.org/10.1111/dmcn.13754>
- Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2015). Measuring DSM-5 internet gaming disorder: Development and validation of a short psychometric scale. *Computers in Human Behavior*, 45, 137–143.
- Suchá, J., Dolejš, M. & Pipová, H. 2019. Hraní digitálních her u českých adolescentů. *Zaostřeno*. 5(4), 1–16. [https://www.drogy-info.cz/data/obj\\_files/33090/861/Zaostreno\\_2019-04\\_Hrani%20digitalnich%20her%20u%20adolescentu.pdf](https://www.drogy-info.cz/data/obj_files/33090/861/Zaostreno_2019-04_Hrani%20digitalnich%20her%20u%20adolescentu.pdf)
- Soper, W. B. & Miller, M. J. (1983). Junk-time junkies: an emerging addiction among students. *Sch Couns. School counselor*, 31(1), 40–43.
- Uttal, D. H., Meadow, N. G., Tipton, E., Hand, L. L., Alden, A. R., Warren, C., & Newcombe, N. S. (2013). The malleability of spatial skills: A meta-analysis of training studies. *Psychological Bulletin*, 139(2), 352–402. <https://doi.org/10.1037/a0028446>