

Dle studie Larsonové a kol. (2014) s americkými adolescenty je pití energetických nápojů spojeno s jejich vyšším zapojením do hraní videoher. Zároveň Suchá (2020) rozdělila výzkumný soubor složený z českých adolescentů na čtyři skupiny dle vztahu k hraní digitálních her (nehráči, hráči bezproblémoví, hráči problémoví, hráči závislí) a srovnala je v pití energetických nápojů. Nejčastěji energetické nápoje užívali adolescenti ze skupiny závislých hráčů.

Lze předpokládat, že na prevalenci pití energetických nápojů má vliv vztah k hraní digitálních her a doba hraní digitálních her. Na rozdíl od výše zmíněných zjištění je v této zprávě využit soubor českých dospělých hráčů ve věku od 18 do 50 let, to znamená jedinců v období mladší a střední dospělosti. Výzkumný soubor sestává ze 163 záznamů, zastoupeny jsou ženy (43 %) i muži (57 %). Využitá data byla původně získána pro účely bakalářské práce.

Pro analýzu dat je v této zprávě použita binomiální logistická regrese, pracujeme tedy se závislou proměnnou, která je dichotomická. **Závislou proměnnou** je v našem případě to, **zda jedinec v posledních 30 dnech pil energetický nápoj**. Pomocí logistické regrese zjišťujeme vliv nezávislých proměnných na pravděpodobnost výskytu závislé proměnné. **Nezávislými proměnnými** (regresory) jsou **doba hraní v pracovních dnech, doba hraní ve dnech volna, míra symptomů GD, věk a pohlaví**. Míra symptomů GD se vztahuje k poruše hraní digitálních her a je vyjádřena hrubým skórem dosaženým v dotazníku The Gaming Disorder Test. Doba hraní je vyjádřena průměrným počtem hodin, který jedinec tráví hraním v pracovní nebo volný den.

Výsledky logistické regrese jsou uvedeny v Tabulce 1. Poměr šancí ukazuje, o kolik se zvýší pravděpodobnost pití energetických nápojů v posledních 30 dnech, pokud se nezávislá proměnná zvýší o jednu jednotku. Odhad parametru říká, jakou silou a v jakém směru (kladná nebo záporná hodnota) ovlivňuje daná nezávislá proměnná výsledek.

---

<sup>1</sup>Data a další informace o této zprávě jsou dostupné na adrese <https://dostal.vyzkum-psychologie.cz/stat4?i=34>.

Tabulka 1: Výsledky logistické regrese zkoumající vztah mezi vybranými regresory a pravděpodobností, že jedinec pil energetický nápoj v posledních 30 dnech.<sup>2</sup>

	Úroveň efektu	Poměr šancí	Odhad Parametru	St. Chyba	Waldova statistika	p
<b>Doba hraní v prac. dnech</b>		1,51	0,42	0,20	4,33	0,04
<b>Doba hraní ve dnech volna</b>		0,84	-0,18	0,12	2,22	0,14
<b>Míra symptomů GD</b>		1,18	0,16	0,09	3,67	0,06
<b>Věk</b>		0,98	-0,02	0,03	0,41	0,52
<b>Pohlaví</b>	Žena	0,37	-0,50	0,21	5,88	0,02

Statisticky významnými faktory při predikci pravděpodobnosti, že jedinec pil energetický nápoj v posledních 30 dnech jsou doba hraní v pracovních dnech a pohlaví. Za každou hodinu hraní digitálních her v pracovní den navíc se pravděpodobnost pití energetického nápoje zvýší 1,51krát, což je v souladu s naším předpokladem. Z hlediska pohlaví je u žen pravděpodobnost výskytu pití energetického nápoje 0,37krát menší než u mužů.

Vliv dalších nezávislých proměnných se neprokázal jako statisticky významný, a tedy nelze říct, zda není dílem náhody, pro úplnost ale jejich vliv také interpretujeme. V souladu s hypotézou se při rostoucí míře symptomů problematického hraní zvyšuje pravděpodobnost pití energetických nápojů. Naopak oproti původnímu předpokladu delší doba hraní ve dnech volna tuto pravděpodobnost snižuje. Vliv věku na výsledek je poměrně nízký, protože poměr šancí je blízko hodnotě 1, výsledek nicméně naznačuje, že s rostoucím věkem se snižuje pravděpodobnost pití energetických nápojů.

Na závěr je důležité zmínit, že výsledky uvedené v této zprávě jsou založeny na využitých datech a modelu a nelze je zobecňovat.

<sup>2</sup> Výpočty byly provedeny v programu Statistica verze 13.

## LITERATURA

- Larson, N., DeWolfe, J., Story, M., & Neumark-Sztainer, D. (2014). Adolescent consumption of sports and energy drinks: linkages to higher physical activity, unhealthy beverage patterns, cigarette smoking, and screen media use. *Journal of Nutrition Education and Behavior*, 46(3), 181–187. doi:10.1016/j.jneb.2014.02.008
- Suchá, J. (2020). *Vývoj psychodiagnostické metody pro zhodnocení rizikového hraní digitálních her u adolescentů a vybrané aspekty související s gamingem* (Diplomová práce). Získáno 11. listopadu 2020 z <https://theses.cz/id/9rdt06/>.