

Hraní počítačových her v souvislosti s obtížemi ve škole

Společně s digitálními technologiemi se velmi rychle vyvíjí také svět počítačových her. Hraní počítačových her v dnešní době patří mezi nepopulárnější aktivity jak dětí, tak dospívajících (Suchá et al., 2019). Přestože se může zdát, že je hraní počítačových her neškodné, existuje také riziko psychických, sociálních i zdravotních problémů, které může způsobovat (Petry et al., 2015).

Na území Spojených států amerických byl proveden průzkum, kterého se zúčastnilo 1178 participantů ve věku od 8 do 18 let. Bylo nalezeno, že 8 % účastníků splňovalo kritéria pro patologické hraní. Patologičtí hráči strávili hraním dvakrát tolik času a měli horší známky ve škole. Ukázalo se také, že 23 % účastníků v dotazníku odpovědělo, že neudělali domácí úkol, aby mohli hrát videohry. Dále 20 % respondentů odpovědělo, že kvůli hraní hůře vypracovali domácí úkol nebo test (Gentile, 2009). Studie autorů Sugaya et al. (2019) rovněž potvrdila, že patologické hraní videoher má negativní vliv na školní práci u nezletilých.

V této studii jsme se rozhodli ověřit, zda mezi českými adolescenty hrajícími digitální hry objevíme podobné výsledky. Naším cílem je tedy prozkoumat, zda problematické hraní počítačových her u adolescentů souvisí s jejich obtížemi ve škole. Pojmeme obtíže zde rozumíme trable všeho druhu související se školou (např. špatný prospěch, neplnění povinností apod.). K zhodnocení vztahu jedince k digitálním hrám jsme využili screeningový nástroj s názvem Dotazník hraní digitálních her, označován zkratkou DHDH. 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 logistická regrese, což je statistický model, který popisuje chování dichotomické závislé proměnné prostřednictvím skupiny kategoriálních či spojitých regresorů. V tomto modelu pracujeme s následujícími proměnnými.

Závisle proměnná:

- Odpověď na otázku, zda má jedinec někdy problémy ve škole kvůli hraní digitálních her. Jedničkou kódujeme kladnou odpověď, nulou zápornou.¹

Regresor:

- Výsledek testu DHDH (0-30 bodů).

Kovariáty:

- Věk (15-19 let).
- Pohlaví (muž/žena).
- Typ školy (základní škola, střední odborné učiliště, střední škola, gymnázium, vysoká škola).

Výsledky výzkumu

Pro začátek jsme se rozhodli zjistit, zda náš zde popsaný model opravdu něco predikuje. To jsme ověřili pomocí Waldovy statistiky, která dosahuje hodnoty 61,7 s 10 stupni volnosti a p hodnotou menší než 0,001. Toto považujeme za dobrý výsledek. V Tabulce 1 uvádíme hlavní výsledky logistické regrese. Červeně jsou zobrazeny statisticky významné výsledky.

Tabulka 1: Výsledky logistické regrese

Regresor	Poměr šancí	Waldova statistika T	P hodnota
Výsledek DHDH	1,27	45,58	< 0,001
Věk 15	0,27	4,46	0,035
Věk 16	0,29	4,77	0,029
Věk 17	0,26	4,96	0,026
Věk 18	0,59	1,06	0,304
Pohlaví žena	1,46	0,97	0,325
Střední škola	0,32	3,26	0,071
Vysoká škola	0,09	8,88	0,003
Gymnázium	0,04	7,25	0,007
Střední odborné učiliště	0,16	5,19	0,023

¹ Na tuto otázku jsme u 15 respondentů nezískali odpověď, v modelu s nimi tedy nepočítáme.

Z výsledků vyplývá, že za každý bod obdrženy v dotazníku DHDH 1,27x vzroste šance, že hráč na otázku, zda má někdy problémy ve škole kvůli hraní počítačových her, odpoví ano. Ve srovnání s věkem 19 let bude u hráče ve věku 15, 16, 17 let nižší šance, že na výše uvedenou otázku odpoví ano. U pohlaví se významný vliv neprokázal. Můžeme říct, že ve srovnání s hráči na základní škole, ať už budou hráči na vysoké škole, gymnáziu či středním odborném učilišti, bude nižší šance, že na zmíněnou otázku odpoví ano.

Tabulka 2: Ukazatele kvality modelu

Poměr šancí	Cox-Snell R ²	Nagelkerke R ²
21,00	0,14	0,31
	14 %	31 %

Tabulka 2 zobrazuje ukazatele kvality modelu. Poměr šancí je hodnota, kterou můžeme interpretovat následujícím způsobem. Pakliže náš model predikoval, že daný respondent odpoví ano na otázku, zda mu hraní někdy způsobuje problémy ve škole, pak měl tento jedinec skutečně 21x větší šanci, že takto odpoví, než kdyby model predikoval, že odpoví ne. Cox-Snell R² je přímou analogií ke koeficientu determinace, který se užívá jako ukazatel kvality modelu v lineární regresi a zde dosahuje 14 %, což sice není mnoho, nicméně jedná se o poměrně častý jev v psychologii. Nagelkerke R² je lepší verzí Cox-Snell R² a dosahuje 31 %.

Shrnutí

Cíl této práce tedy byl splněn, jelikož jsme popsali vztah mezi hraním počítačových her a obtížemi ve škole. Nejpodstatnějším výsledkem této studie je, že pokud by hráči skórovali vysoko v dotazníku DHDH, to znamená, že by vykazovali známky problematického herního chování, pak se zvyšuje šance, že budou mít kvůli hraní potíže ve škole. Ukázalo se také, že statisticky významný vliv má v rámci této problematiky navštěvovaná škola.

Data a další informace o této zprávě jsou dostupné na adrese <https://dostal.vyzkum-psychologie.cz/stat4?i=97>.

Literatura

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>

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>

Sugaya, N., Shirasaka, T., Takahashi, K., & Kanda, H. (2019). Bio-psychosocial factors of children and adolescents with internet gaming disorder: a systematic review. *Biopsychosocial medicine*, 13(3). <https://doi.org/10.1186/s13030-019-0144-5>

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.drogy-info.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.