

Vztah resilience, depresivity a závislosti na digitálních hrách u adolescentů

Období dospívání lze charakterizovat intenzivním tělesným, psychickým a sociálním vývojem jedince, formuje se jedincovo myšlení, hodnoty, názory, nabývá nových sociálních rolí a získává větší autonomii (Vágnerová & Lisá, 2021). Tyto procesy mohou být ovlivňovány řadou faktorů, včetně různorodých forem moderních technologií nevyjímaje digitálních her, které s sebou však nesou řadu rizik, včetně rozvoje závislosti (Spear, 2000). Podstatnou roli při rozvoji závislosti na digitálních mohou mít také depresivní a úzkostné projevy (Tejeiro et al., 2012) a míra odolnosti vůči těmto negativním psychickým projevům zvaná resilience (Yen et al., 2019).

Hlavním cílem této zprávy je ověření vztahů mezi závislostí na digitálních hrách, depresivitou a resiliencí u populace adolescentů. Vztahy mezi vybranými proměnnými jsme analyzovali za pomoci několika vybraných testových metod: *Internet Gaming Disorder Scale–Short-Form* (IGDS9-SF), *Child and Youth Resilience Measure* (CYRM-R) a *Depression Anxiety Stress Scales-21* (DASS-21). Na základě dosavadních poznatků jsme stanovili hypotézy takto:

H1: Existuje statisticky významný vztah mezi depresivitou a závislostí na digitálních hrách

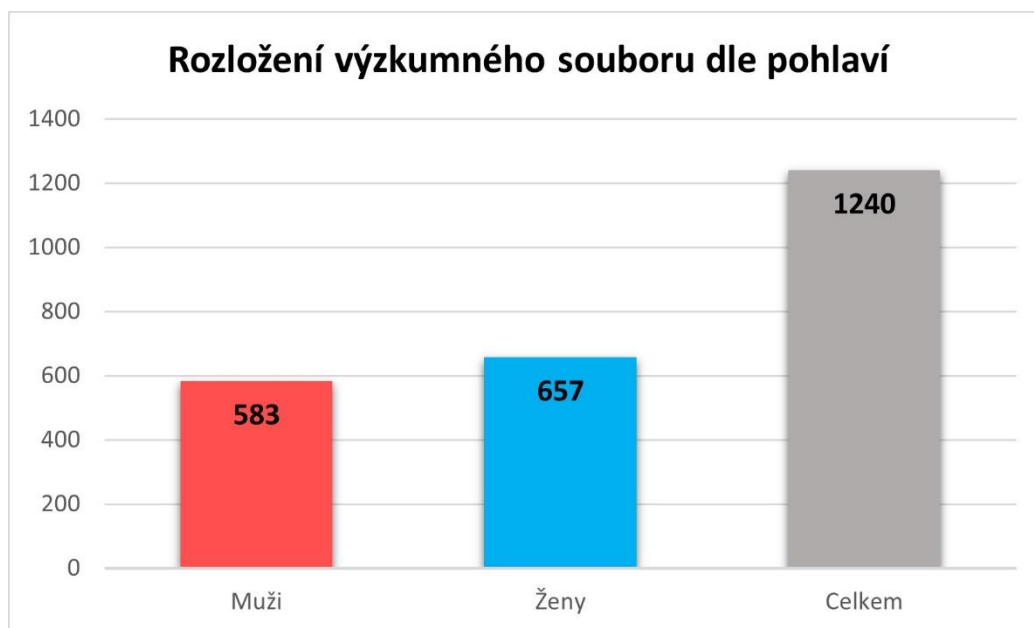
H2: Existuje statisticky významný vztah mezi resiliencí a závislostí na digitálních hrách

H3: Existuje statisticky významný vztah mezi depresivitou a resiliencí

Výzkumný soubor¹ obsahuje celkem 1240 jedinců, z nichž je 583 ($SD \pm 0,56$) respondentů mužského pohlaví (47 % výzkumného souboru) a 657 ($SD \pm 0,51$) ženského pohlaví (53 % výzkumného souboru). Průměrný věk respondentů je zhruba 13 let, přičemž nejmladšímu respondentovi bylo v době měření 12 let, nejstaršímu respondentovi 16 let. Četnost rozdělení výzkumného souboru dle pohlaví znázorňuje **graf 1**.

¹ Data a další informace o této zprávě jsou dostupné na adrese <https://dostal.vyzkum-psychologie.cz/stat4?i=335>

Graf 1: Četnost rozdělení respondentů dle pohlaví



Jako první z možných přístupů analýzy závislosti mezi jednotlivými proměnnými jsme použili korelaci. Mezi závislostí na digitálních hrách a resiliencí je nízká negativní souvislost ($r = -0,33$). Mezi závislostí na digitálních hrách a depresivitou je nízká pozitivní závislost ($r = 0,27$). Mezi depresivitou a resiliencí je střední (značná) negativní závislost ($r = -0,58$). Přehled jednotlivých korelací uvádíme pro lepší přehlednost v **tabulce 1**.

Tabulka 1: Korelační matice závislostí na digitálních hrách, resiliencí a depresivity

	Závislost na digitálních hrách	Resilience	Depresivita
Závislost na digitálních hrách	1	-0.33	0.27
Resilience	-0.33	1	-0.58
Depresivita	0.27	-0.58	1

Následně použijeme lineární regresní model, který nám pomocí F testu ověří, zda závislost skutečně existuje. Zároveň nám poskytne snadno interpretovatelný závěr závislosti pomocí koeficientu vysvětlující proměnné lineárního regresního modelu.

H1: Existuje statisticky významný vztah mezi depresivitou a závislostí na digitálních hrách

Pro ověření vztahu mezi depresivitou a závislostí na digitálních hrách jsme využili lineární regresní model, kdy $DASS21 = \beta_0 + \beta_1 * IGDS9SF + u$

Hodnota F testu: $F(1, 1238) = 97.65, p \leq 0.001$). Na pětiprocentní hladině významnosti zamítáme nulovou hypotézu a **přijímáme H1**: *Existuje statisticky významný vztah mezi depresivitou a závislostí na digitálních hrách*. Odhady koeficientů lineárního regresního modelu jsou ($\beta_0 = 1.8; \beta_1 = 0.254, p \leq 0.01; R^2 = 0.073$). Na každou jednotku hrubého skóru na škále IGDS9-SF stoupá skóre na škále DASS-21 v průměru o 0,25.

H2: Existuje statisticky významný vztah mezi resiliencí a závislostí na digitálních hrách

Pro posouzení vztahu mezi celkovou resiliencí a závislostí na digitálních hrách jsme použili lineární regresní model, kdy $CYRM = \beta_0 + \beta_1 * IGDS9SF + u$

Hodnota F testu: $F(1, 1238) = 151.6, p \leq 0.001$). Na pětiprocentní hladině významnosti zamítáme nulovou hypotézu a **přijímáme H2**: *Existuje statisticky významný vztah mezi resiliencí a závislostí na digitálních hrách*. Odhady koeficientů lineárního regresního modelu jsou ($\beta_0 = 75.92; \beta_1 = -0.59, p \leq 0.01; R^2 = 0.11$). Na každou jednotku hrubého skóru na škále IGDS9-SF klesá skóre na škále CYRM-R v průměru o 0,59.

H3: Existuje statisticky významný vztah mezi depresivitou a resiliencí

K ověření vztahu mezi depresivitou a resiliencí jsme zvolili lineární regresní model, kdy $DASS21 = \beta_0 + \beta_1 * CYRMR + u$

Hodnota F testu: $F(1, 1238) = 622, p \leq 0.001$). Na pětiprocentní hladině významnosti zamítáme nulovou hypotézu a **přijímáme H3**: *Existuje statisticky významný vztah mezi depresivitou a resiliencí*. ($\beta_0 = 25.83; \beta_1 = -0.30, p \leq 0.01; R^2 = 0.33$). Na každou jednotku hrubého skóru na škále CYRM-R klesá v průměru skóre na škále DASS-21 o 0,3.

Závěr

Ve vztahu závislosti na digitálních hrách s depresivitou se nám podařilo prokázat nízkou pozitivní závislost. Vyšší hodnoty na škále závislosti na digitálních hrách se pojily s vyššími hodnotami na škále depresivity. Podobné výsledky získala také výzkumná studie Linové et al.

(2021) zkoumající copingové strategie, resilienci, stres a depresivitu u jedinců pocházejících z Taiwanu a trpících závislostmi na digitálních hrách.

Podle výsledků našeho statistického výzkumu jsme našli nízkou negativní závislost mezi resiliencí a závislostí na digitálních hrách. Čím závažnějšími projevy poruchového hraní digitálních her jedinec disponuje, tím více míra resilience klesá. V tomto případě se můžeme odkázat na výzkumnou studii Yenové et al. (2019), dle které adolescenti disponující nízkou mírou resilience skórovali na škálách herní závislosti více než adolescenti vykazující vysokou míru resilience.

Ve vztahu resilience k depresivitě se nám podařilo naleznout střední (značnou) negativní závislost. Čím vyššího skóre na škále resilience jedinec dosahoval, tím menší hodnoty jsme zaznamenávali na škále deprese. Toto tvrzení podporuje opět studie Yenové et al. (2019) popisující zvýšenou míru depresivních symptomů u jedinců vykazujících nižší míru resilience.

Zdroje

- 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), 1–11. <https://doi.org/10.3390/ijerph18041771>
- Spear, L. (2000). The adolescent brain and age-related behavioral manifestations. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 24(4), 417–463. [https://doi.org/10.1016/s0149-7634\(00\)00014-2](https://doi.org/10.1016/s0149-7634(00)00014-2)
- Tejeiro, R., Gómez-Vallecillo, J. L., Pelegrina, M., Wallace, A., & Emberley, E. (2012). Risk Factors Associated with the Abuse of Video Games in Adolescents. *Psychology*, 03(04), 310–314. <http://dx.doi.org/10.4236/psych.2012.34044>
- Vágnerová, M., & Lisá, L. (2021). *Vývojová psychologie: Dětství a dospívání*. Univerzita Karlova, nakladatelství Karolinum.
- Yen, J. Y., Lin, H. C., Chou, W. P., Liu, T. L., & Ko, C. H. (2019). Associations Among Resilience, Stress, Depression, and Internet Gaming Disorder in Young Adults. *International journal of environmental research and public health*, 16(17), 3181. <https://doi.org/10.3390/ijerph16173181>