

HRANÍ DIGITÁLNÍCH HER ČESKÝMI ADOLESCENTY

AUTOŘI: SUCHÁ, J., DOLEJŠ, M., PIPOVÁ, H., KOMRSKA, Š.

KATEDRA PSYCHOLOGIE, FILOZOFICKÁ FAKULTA, UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI, 2019

SVĚT HER SE S VÝVOJEM TECHNOLOGIÍ VÝRAZNĚ PROMĚNIL A NABYL NOVÉ PODOBY. V SOUČASNOSTI SE UKAZUJE, ŽE HRANÍ DIGITÁLNÍCH HER SE STÁVÁ PRO DĚTI A DOSPÍVAJÍCÍ JEDNOU Z NEJOBLÍBĚNĚJŠÍCH VOLNOČASOVÝCH AKTIVIT. V NÁSLEDUJÍCÍM TEXTU JE PREZENTOVÁN AKTUÁLNÍ STAV HRANÍ DIGITÁLNÍCH HER U ČESKÝCH ADOLESCENTŮ V SOUVISLOSTI S PORUCHOU HRANÍ INTERNETOVÝCH HER (INTERNET GAMING DISORDER DLE DSM 5). VÝSLEDKY BYLY ZÍSKÁNY NA ZÁKLADĚ CELOREPUBLIKOVÉHO REPREZENTATIVNÍHO SBĚRU DAT ZAMĚŘENÉHO NA HRANÍ DIGITÁLNÍCH HER.

VYMEZENÍ DIGITÁLNÍCH HER

Na základě analýzy dostupných informací a definic lze říci, že digitální hry jsou takové hry, které lze hrát prostřednictvím různých zobrazovacích zařízení, mezi které patří např. počítač, mobilní telefon, tablet, herní konzole a další. Jedná se o nadřazený pojem videohram, počítačovým hram, internetovým, mobilním hram aj. Hraní těchto digitálních her lze označit anglickým výrazem gaming. Digitální hry probíhají ve virtuálním světě nebo v augmentované (rozšířené) realitě. V herním světě existuje mnoho herních žánrů, příklady žánrů her jsou - adventury, hry s otevřeným světem, karetní online hry, Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG), Multiplayer online battle arena (MOBA), Battle royale, puzzle, Role-Playing Game (RPG), sandbox hry, simulátory, sportovní hry, strategické hry, střílečky, survival, webové hry, závodní hry aj.

PORUCHA HRANÍ INTERNETOVÝCH HER - INTERNET GAMING DISORDER (IGD)

Dle DSM-5 se užívá 9 diagnostických kritérií a aby byl jedinec diagnostikován jako závislý na hraní internetových her, musí splnit minimálně 5 kritérií za posledních 12 měsíců. Zároveň musí tyto symptomy mít za následek špatné fungování nebo zhoršení v hracích životě (APA, 2013).

Diagnostické symptomy IGD dle APA (2013) zahrnují následující oblasti (jejich výskyt se sleduje v posledních 12 měsících):

1. zaujetí hraním her po internetu (neustálé zabývání se hraním, přemýšlení nad hraním her, těšení se na hraní);
2. příznaky odvykacího stavu při odnětí internetových her;
3. tolerance - potřeba trávit více času hraním her;
4. neúspěšné pokusy kontrolovat svoji účast v internetovém hraní her;
5. hraní po internetu vedlo ke ztrátě zájmu o jiné koníčky a formy zábavy;
6. pokračování v nadměrném hraní navzdory zjištěným problémům s tím spojeným;
7. klamání rodičů, terapeutů a dalších osob v souvislosti s rozsahem hraní her po internetu;
8. hraní her po internetu je používáno k úniku nebo úlevě od špatné nálady;
9. v důsledku hraní her po internetu došlo k ohrožení nebo ztrátě významného vztahu, zaměstnání, studia nebo možnosti kariérního postupu.

S rostoucím množstvím hráčů a financí utracených za gaming navrhla také Světová zdravotnická organizace (WHO) novou diagnostickou jednotku v 11. revizi Mezinárodní klasifikace nemocí (MKN-11) a to Poruchu hraní (Gaming disorder) (Aarseth et al., 2017). Porucha hraní dle MKN 11 je charakterizovaná trvalým nebo opakujícím se herním chováním (hraním digitálních her nebo videoher), jež může být online (přes internet) nebo offline a které je manifestované těmito symptomy:

- 1) narušení kontroly během hraní (týkající se např. začátku, frekvence, intenzity, trvání, ukončení);
- 2) hraní má větší prioritu nad ostatními zájmy a denními aktivitami;
- 3) pokračování nebo zvyšování hraní přes výskyt negativních dopadů.

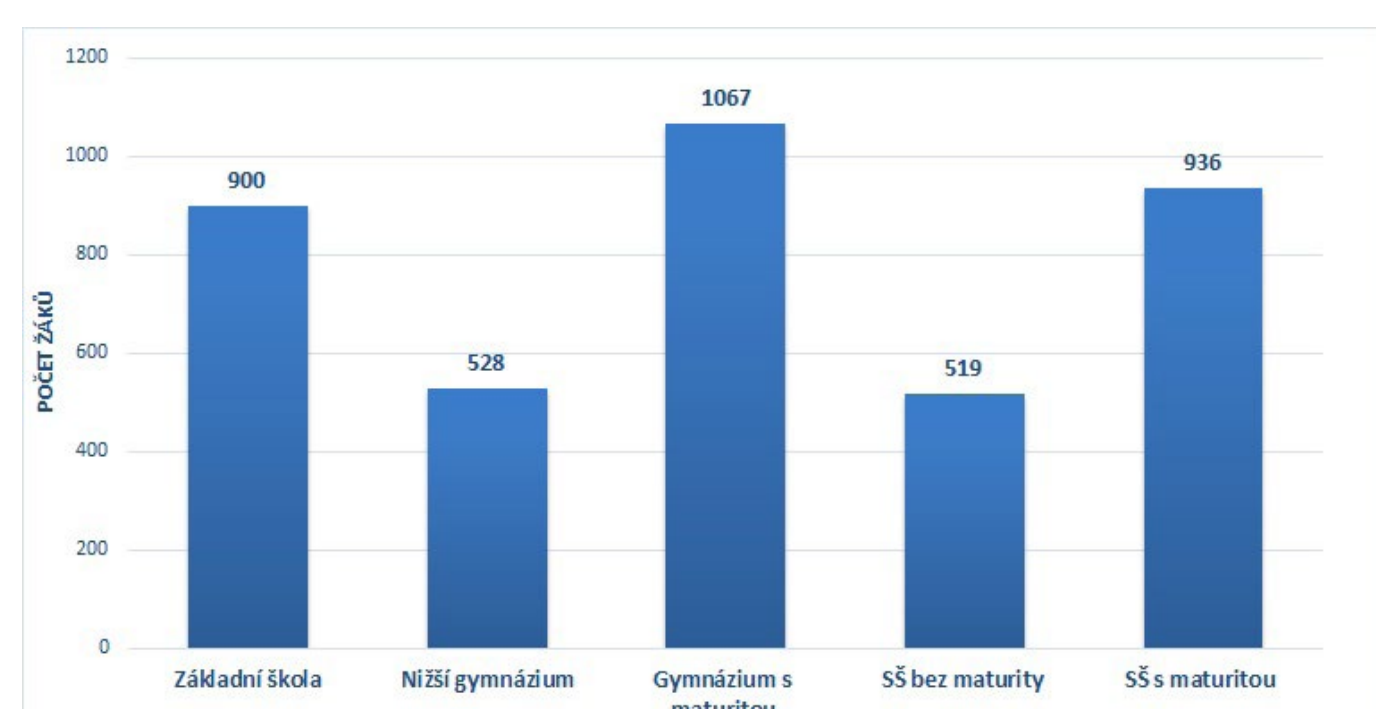
METODOLOGIE

Pro sledování aktivit, chování a zmapování této problematiky hraní digitálních her byly využity dvě metody ze zahraničí a dvě české metody, konkrétně se jednalo o:
• Internet Gaming Disorder (IGD) (Pontes, & Griffiths, 2015)
• Skala zum Computerspielverhalten bei Kindern und Jugendlichen (CSV-S) (Wöfling, Müller, & Beutel, 2011)
• Dotazník hraní digitálních her (DHDH) (Suchá, Dolejš, Pipová, & Charvát, v tisku)
• Dotazník typu her (DTH) (Suchá, & Dolejš, 2017)

Výzkumný soubor
• celorepublikové reprezentativní dotazníkové šetření s cílem zmapování stavu v ČR
• do projektu bylo zapojeno celkem 3950 českých adolescentů (1940 chlapců a 2010 dívek)
• respondenti byli ve věku 11-19 let (průměrný věk byl 15,73 let, SD ± 1,99)
• adolescenti byli zastoupeni ze všech krajů České republiky
• v každém kraji byli respondenti z 5 typů škol - základní školy (ZŠ), víceletá gymnázia, gymnázia (středněškolská úroveň), střední odborné školy s maturitou (SŠ s maturitou), střední odborná učiliště (SŠ bez maturity)
• celkem na výzkumné studii spolupracovalo 48 škol

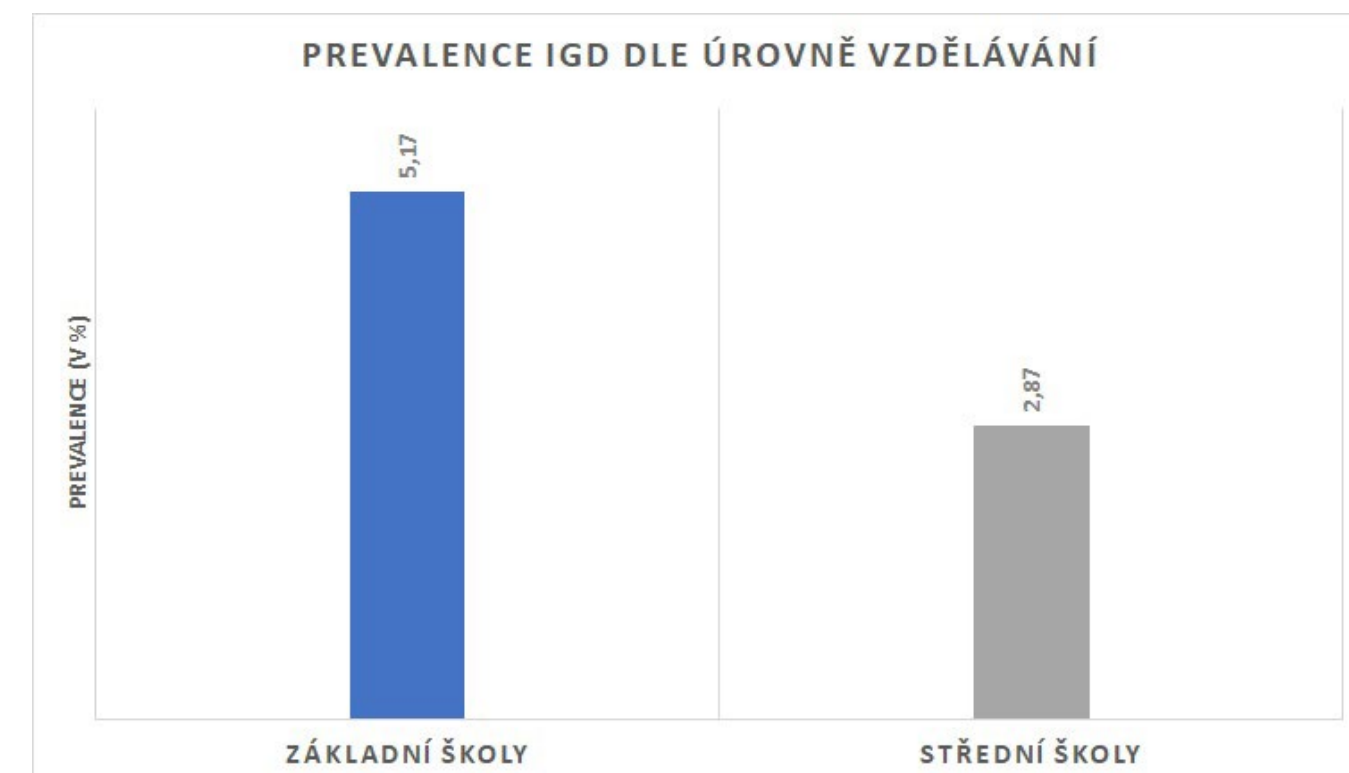
Celkově testovou baterii vyplnilo 1 940 chlapců a 2 010 dívek. Počet žáků v jednotlivých skupinách dle typu školy zobrazuje graf 1.

Graf 1: Rozdělení respondentů dle typu školy



Při rozdělení respondentů do dvou skupin dle typu vzdělávání - základní vs. středoškolské, můžeme vyšší výskyt symptomů IGD pozorovat u žáků základních škol (5,17%), tedy každý 20. má již problémy s hraním počítačových her. Ve skupině středoškolských vykazují symptomy závislosti na sledované aktivitě přibližně polovina ve srovnání s první skupinou, konkrétně se jedná o 2,87% středoškolských (viz graf 4).

Graf 4: Prevalence IGD dle úrovně vzdělávání

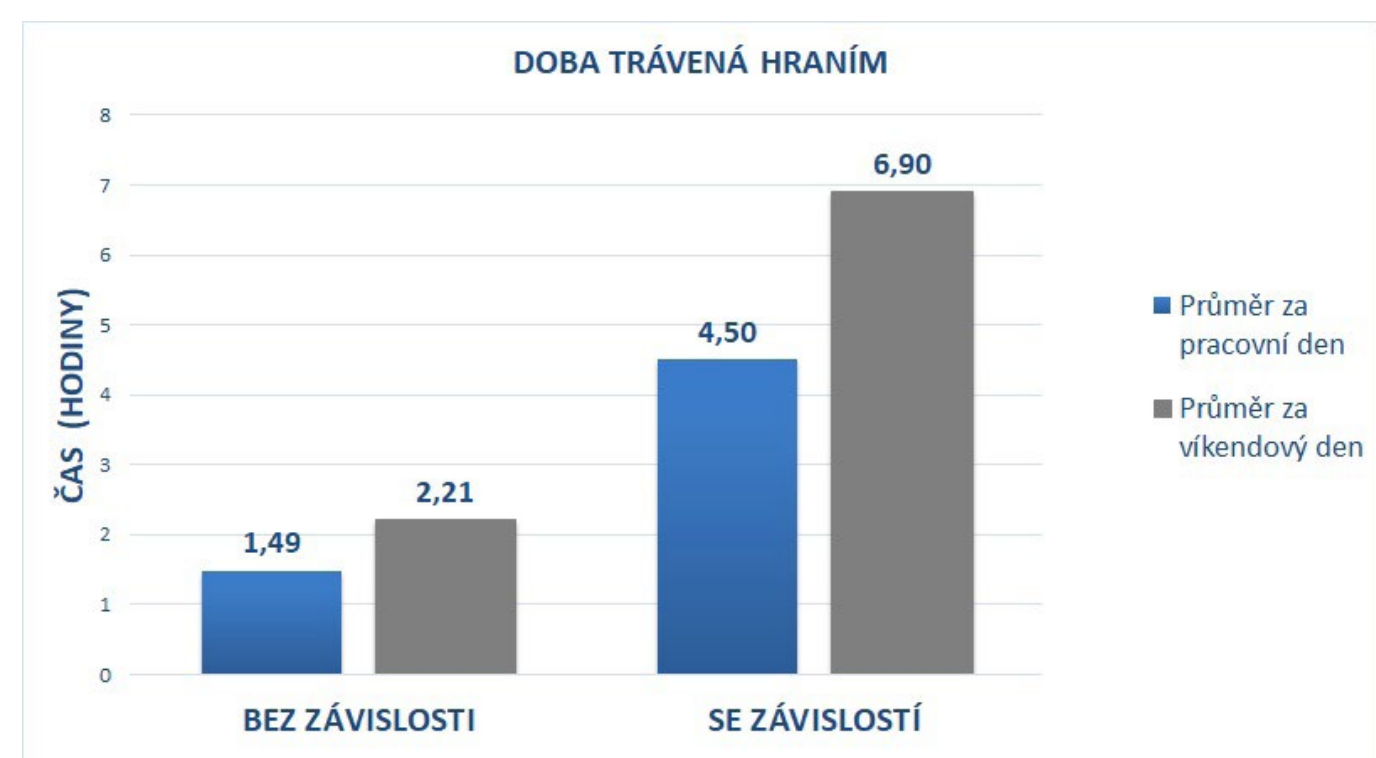


VÝSLEDKY

ČASOVÉ HLEDISKO A HRANÍ

U českých dospívajících jsme zjistili, že skupina bez závislosti (bez IGD, dle kritérií DSM-5) vykazovala průměrně 1,49 hodiny hraní ve všední den, o víkend pak 2,21 hodiny. U skupiny jedinců se závislostí byl čas hraní významně delší, závislí hráči dle DSM-5 tráví průměrně denně hraním 4,50 hodiny a o víkend dle odpovědí 6,90 hodinám (viz graf 2).

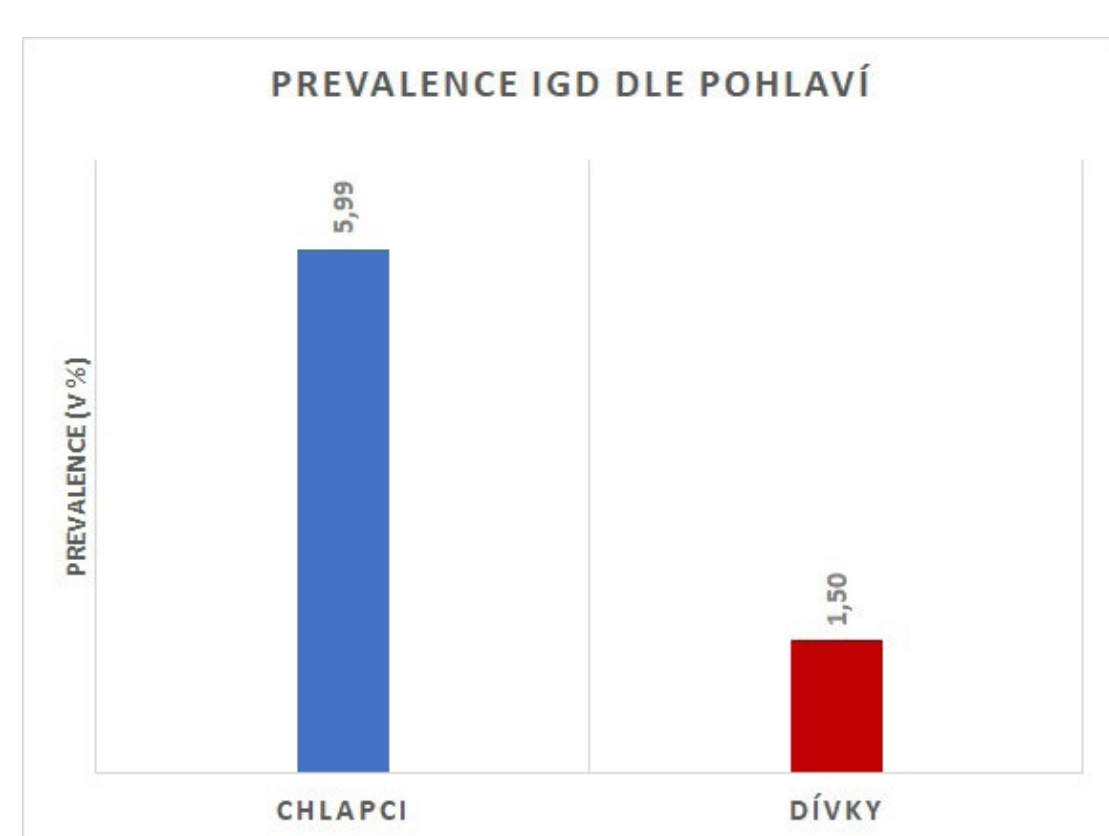
Graf 2: Průměrná doba hraní u skupiny se závislostí a bez závislosti (dle IGD)



ZIŠTĚNÉ PREVALEČNÍ HODNOTY

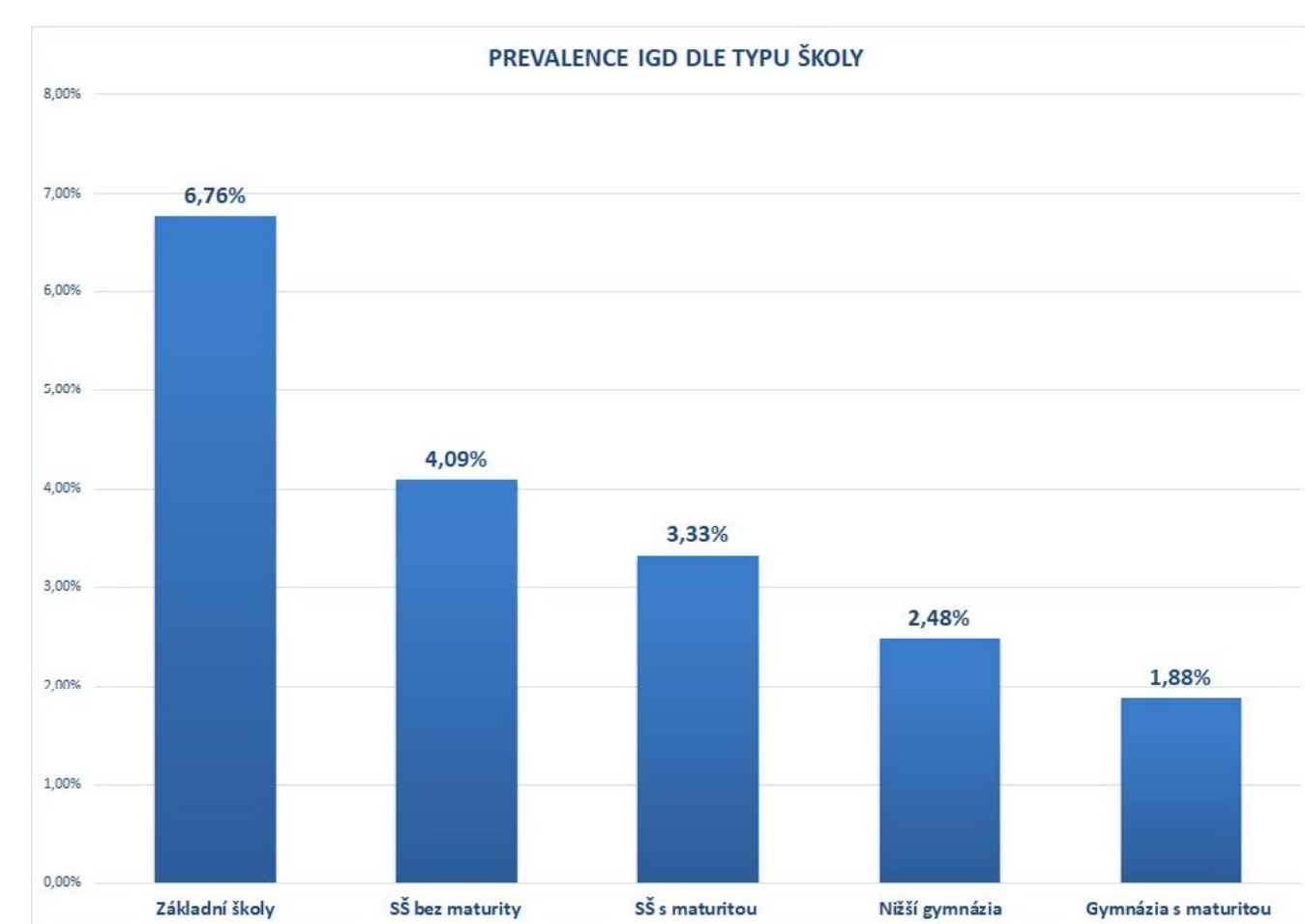
Dle vyhodnocovacích kritérií je za závislost na hraní her považováno to, když jedinec z 9 kritérií IGD potvrdí výskyt 5 kritérií v posledních 12 měsících. Ve výzkumném souboru jsme takovýto dospívajících shledali 3,70%. Z genderového hlediska se ukázalo, že vyšší prevalence je u chlapců (5,99%) než u dívek (1,50%), viz graf 3.

Graf 3: Prevalence IGD dle pohlaví



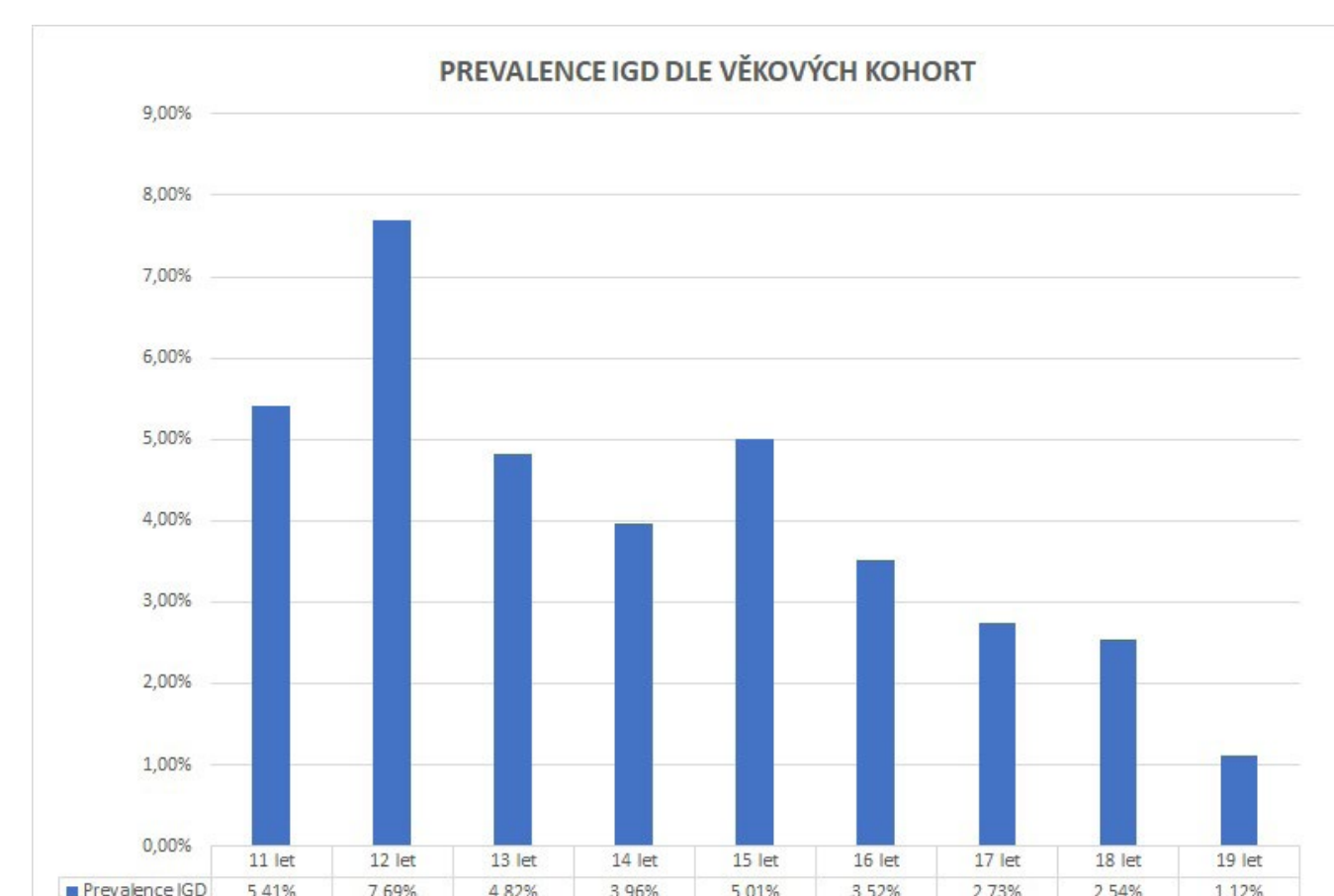
Dále jsme se zaměřovali na prevalenci IGD z hlediska konkrétních typů škol. Výsledky ukázaly, že nejvíce problémových hráčů a hráček počítačových her se nachází na základních školách, kde do skupiny závislých spadá 6,76%. Následují studenti učených oborů, kde je závislých 4,09%, a u středoškolských s maturitou je problémových 3,33%. Nejméně závislých pozorujeme u žáků gymnázií s maturitou (1,88%). Před nimi jsou ještě žáci z nižších gymnázií, ve kterých je závislých 2,48% (srovnání viz graf 5).

Graf 5: Prevalence IGD dle typu školy



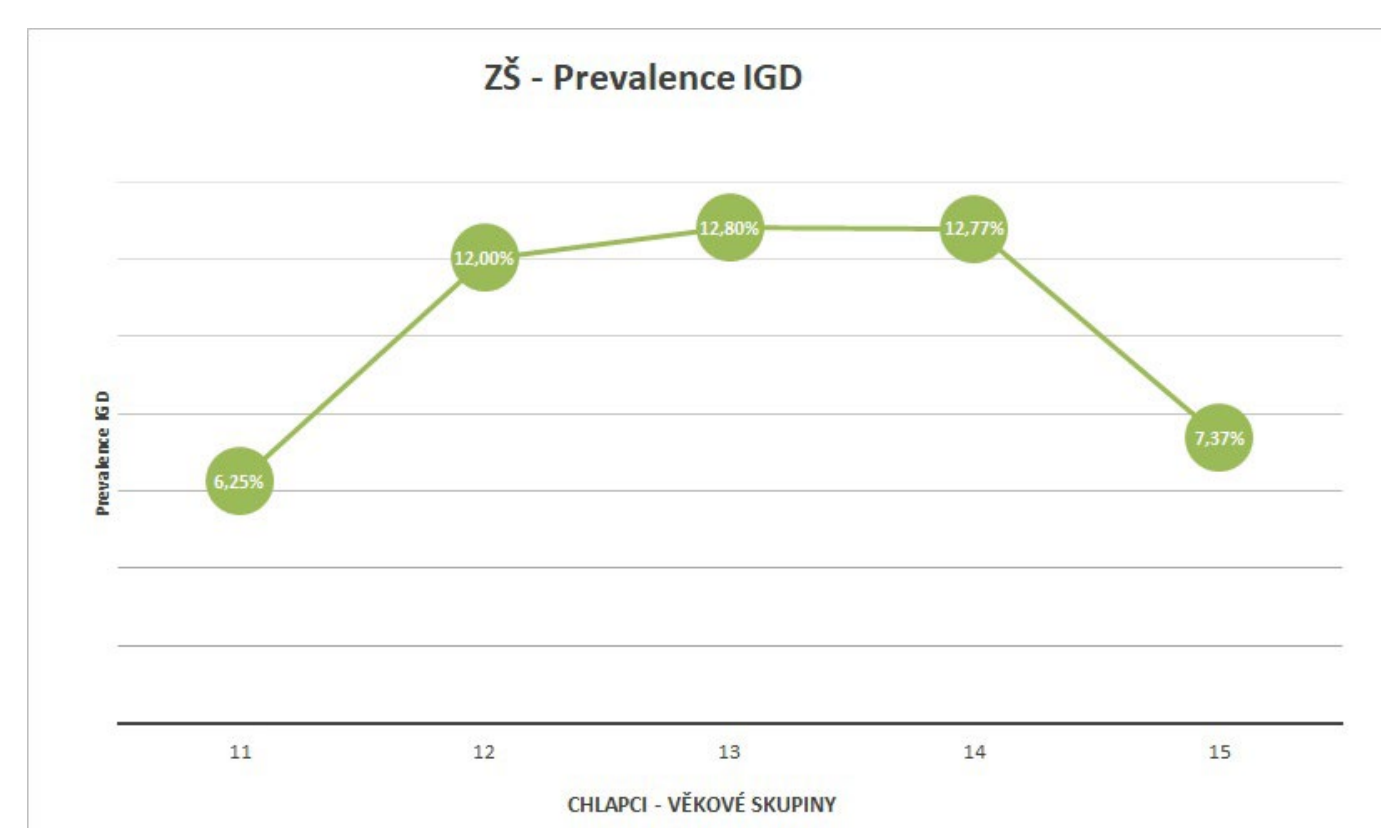
Rozdíl v prevalenci IGD dle věkových skupin prezentuje graf 6.

Graf 6: Prevalence dle věkových skupin

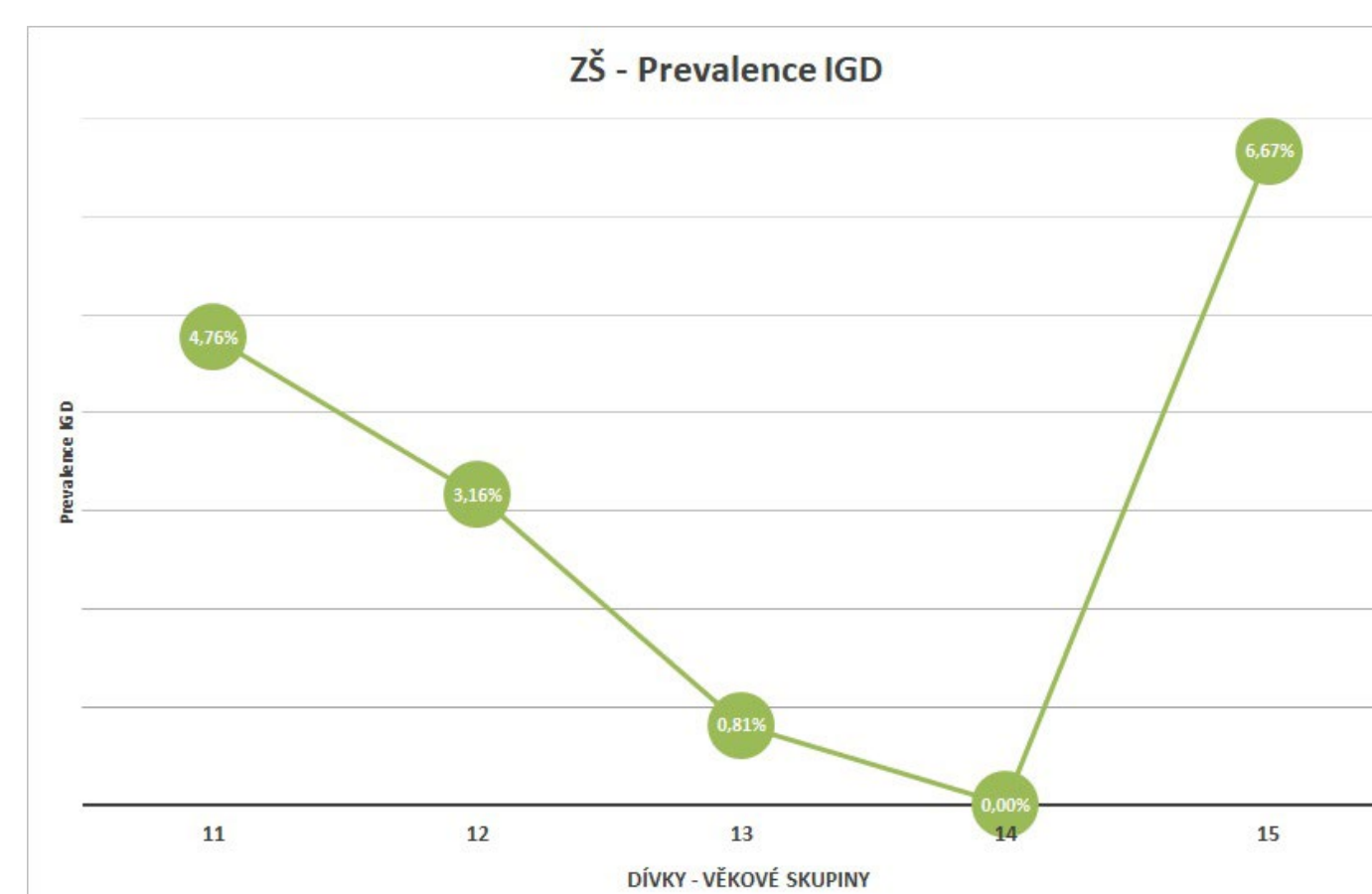


V rámci typů škol jsme se zaměřili na výskyt IGD mezi dívkami a chlapci v jednotlivých věkových kategoriích, konkrétní údaje udávají grafy 7-16 (věkové skupiny, v nichž bylo méně než 20 respondentů nejsou zahrnuty).

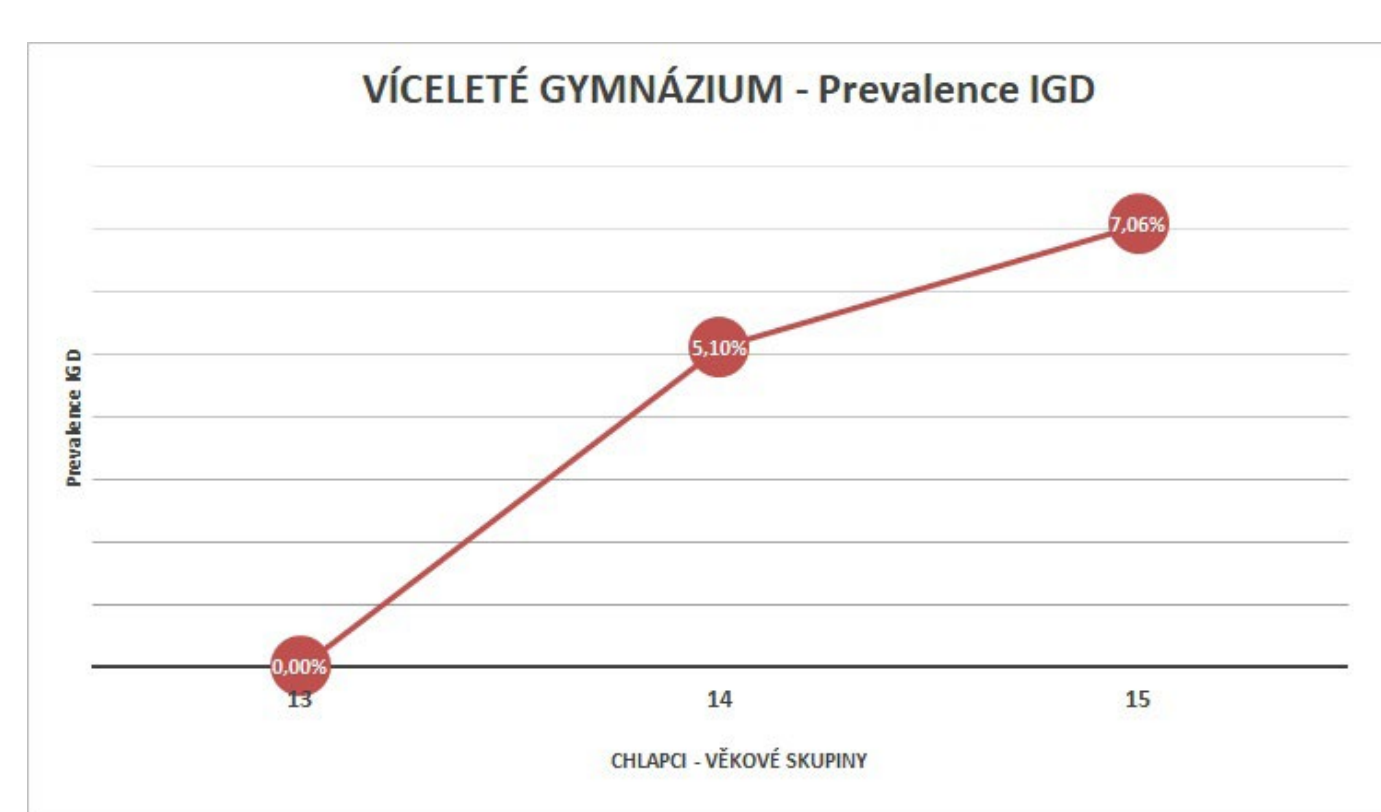
Graf 7: Prevalence IGD u chlapců na ZŠ



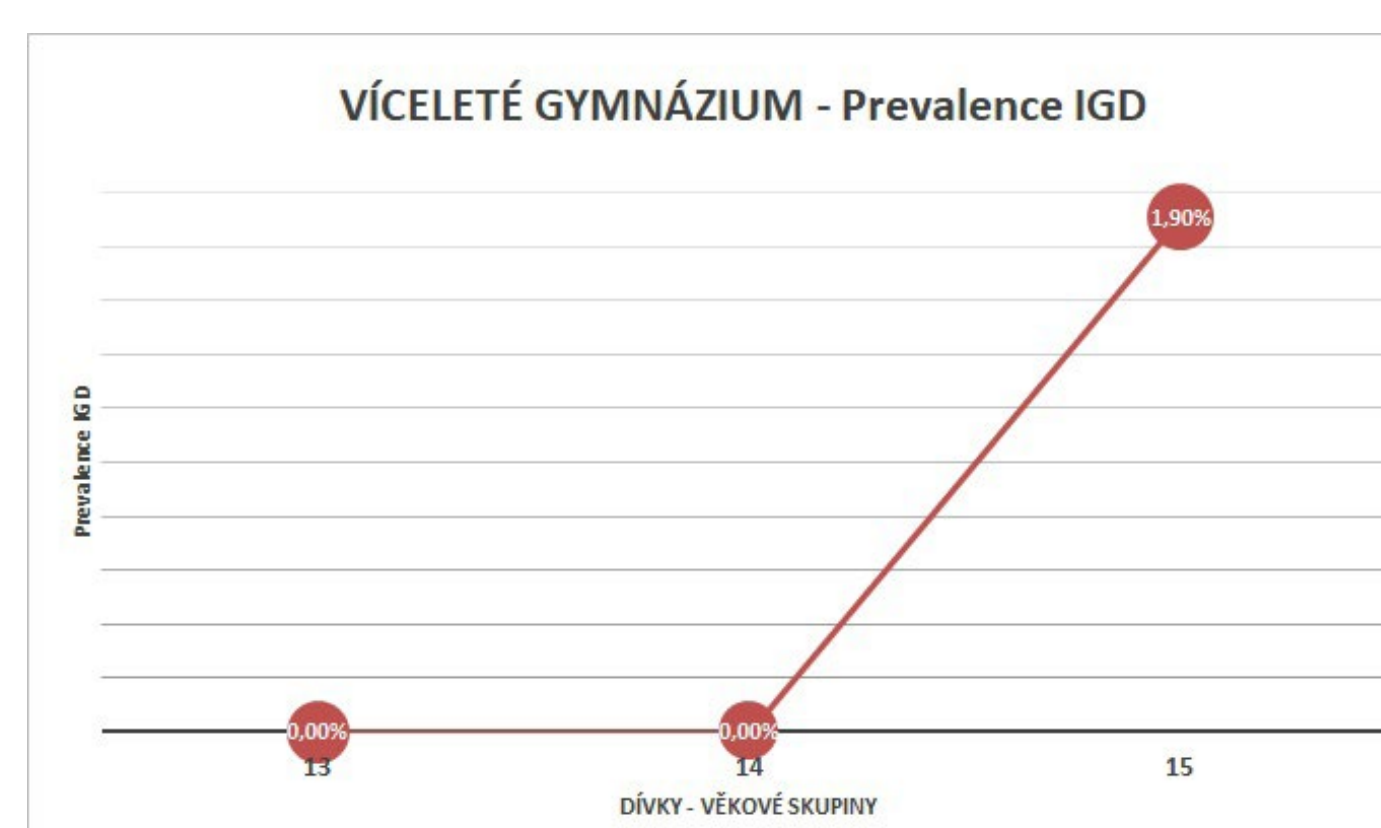
Graf 8: Prevalence IGD u dívek na ZŠ



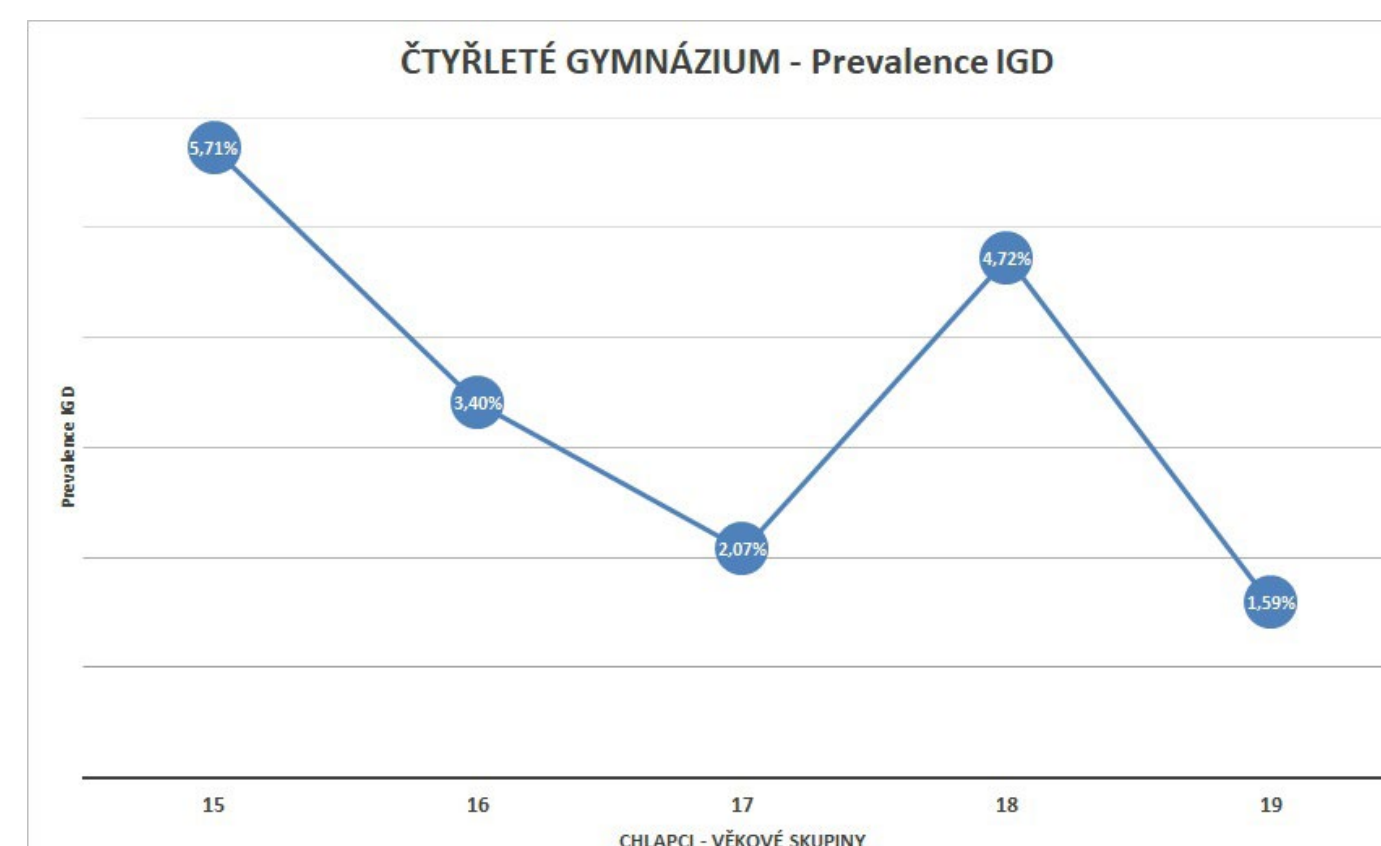
Graf 9: Prevalence IGD u chlapců na víceletých gymnáziích



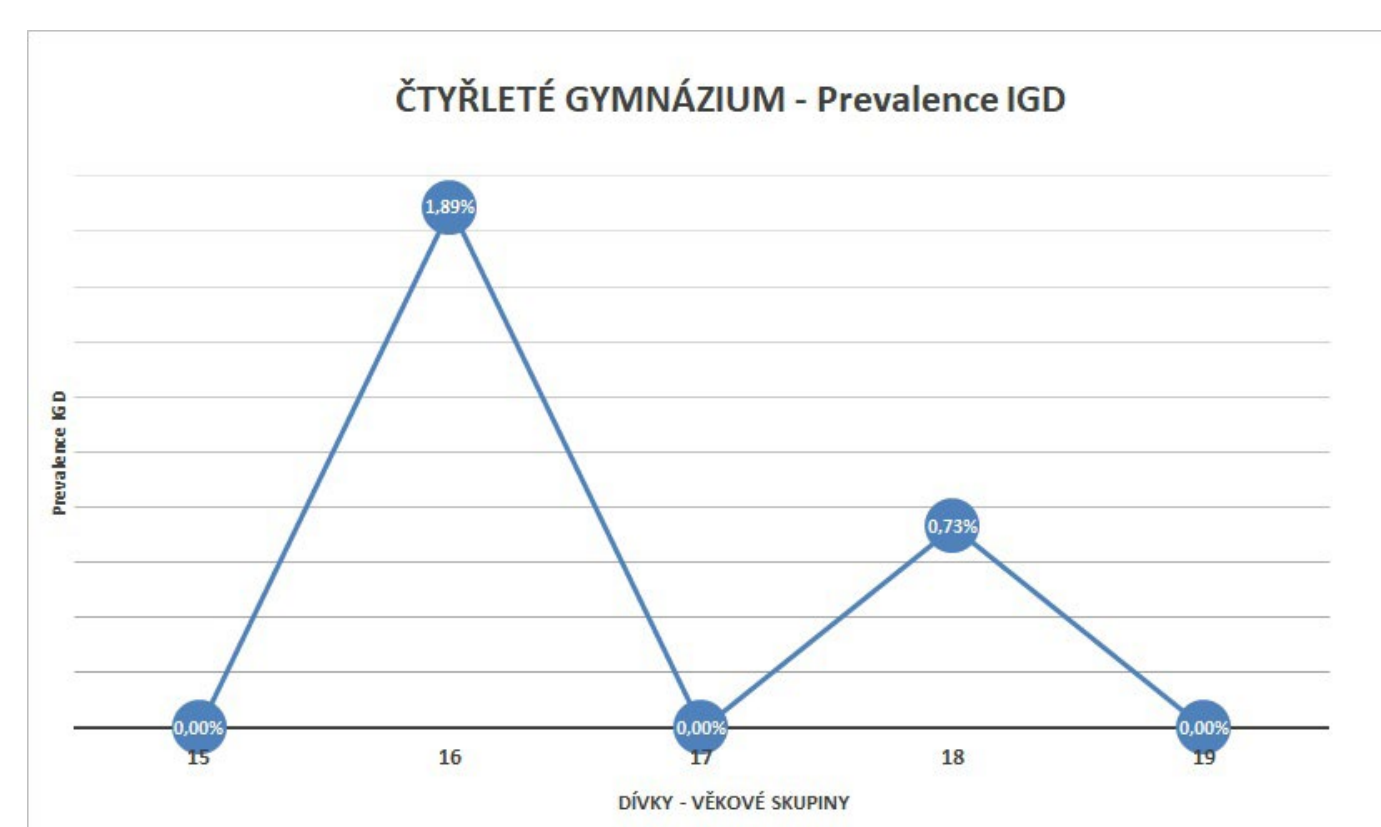
Graf 10: Prevalence IGD u dívek na víceletých gymnáziích



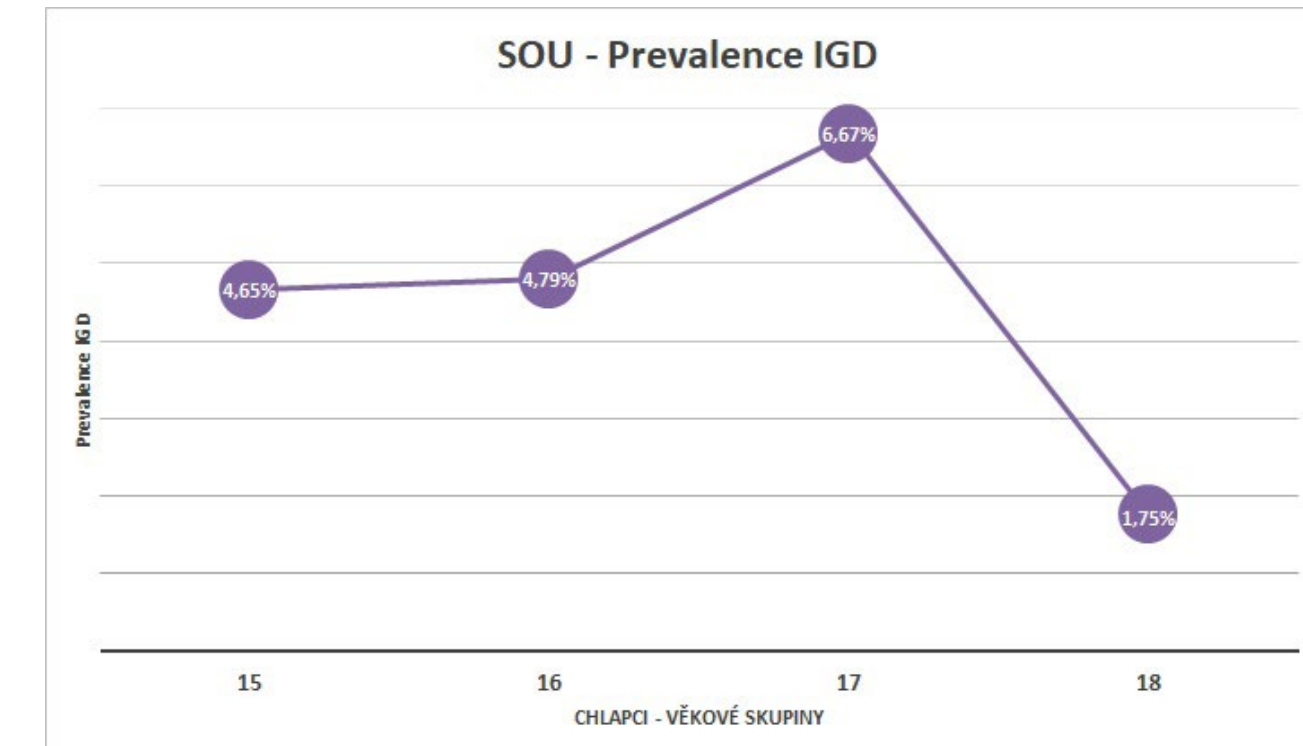
Graf 11: Prevalence IGD u chlapců na čtyřletých gymnáziích



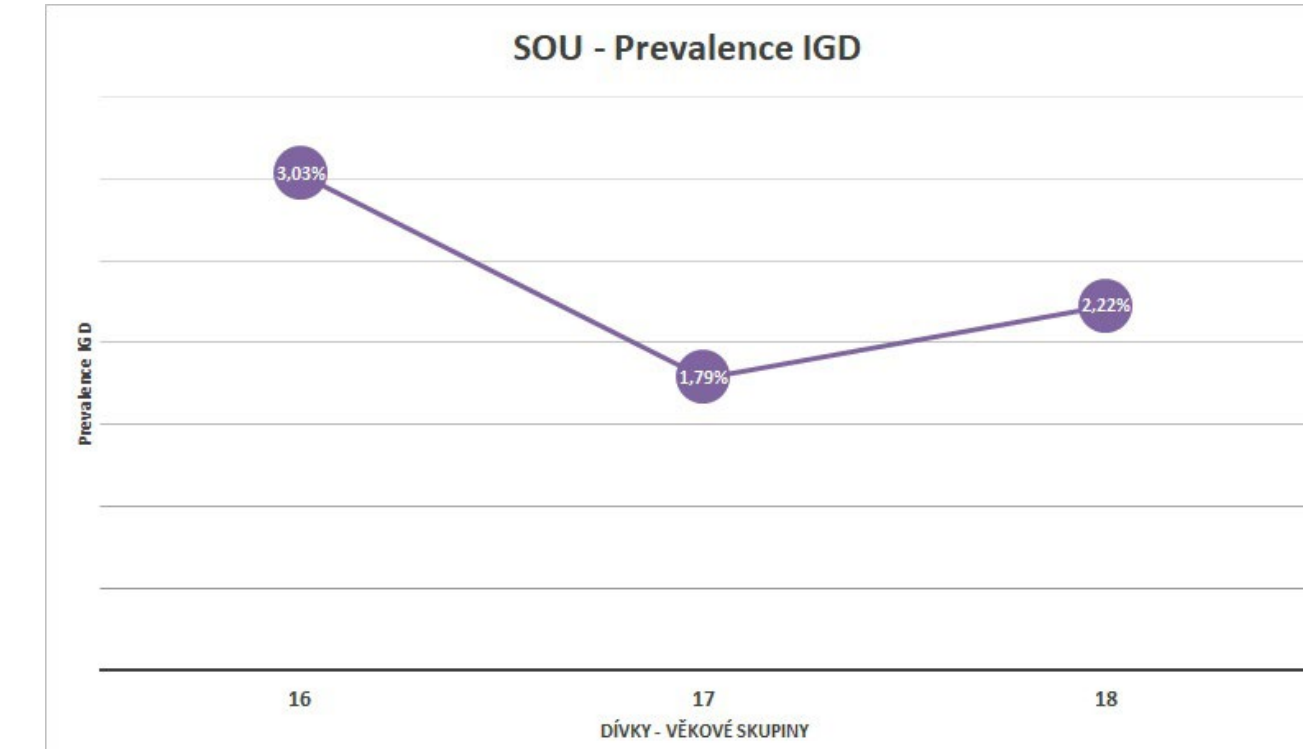
Graf 12: Prevalence IGD u dívek na čtyřletých gymnáziích



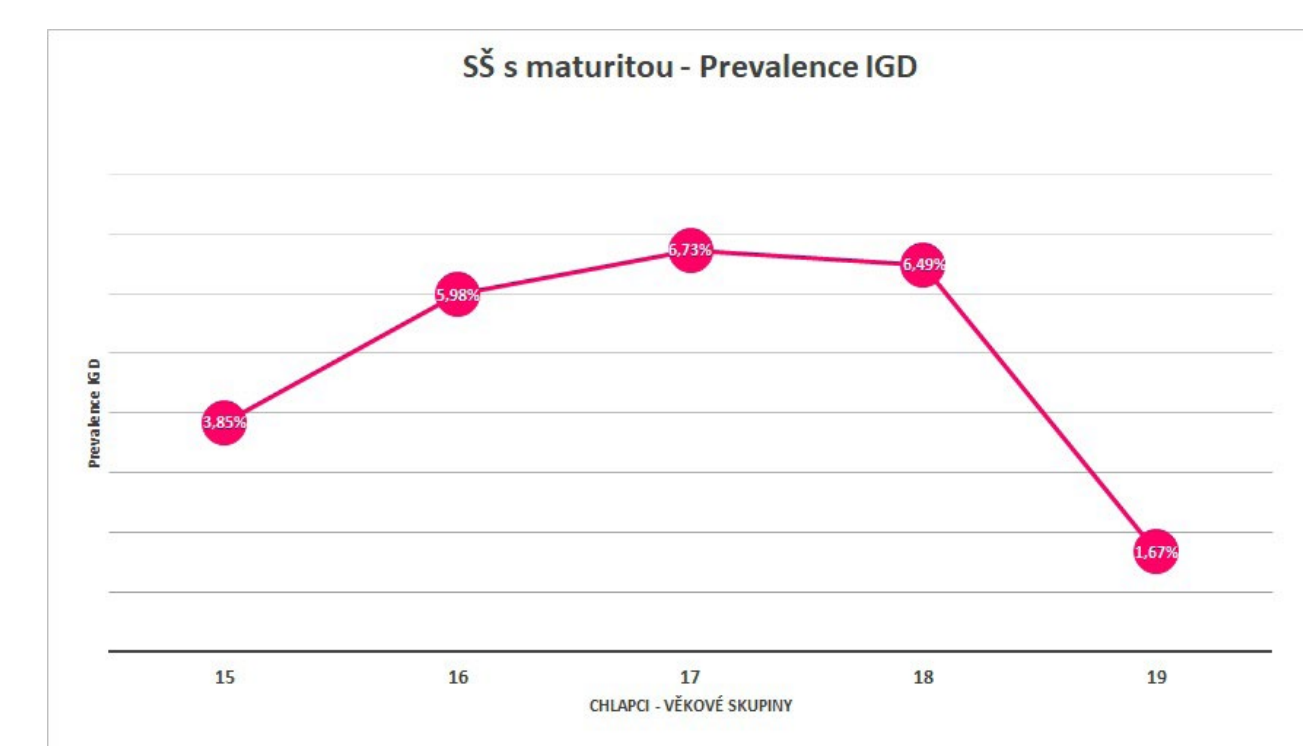
Graf 13: Prevalence IGD u chlapců na středních odborných učilištích



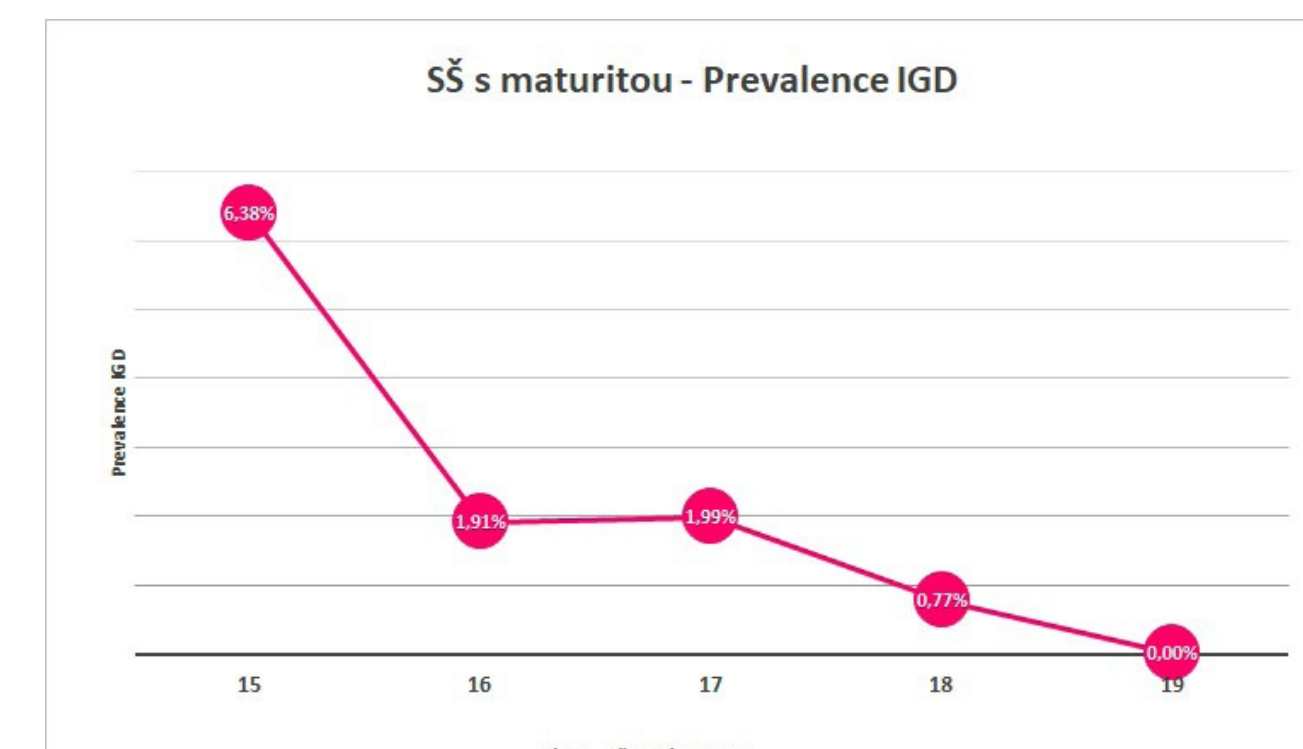
Graf 14: Prevalence IGD u dívek na středních odborných učilištích



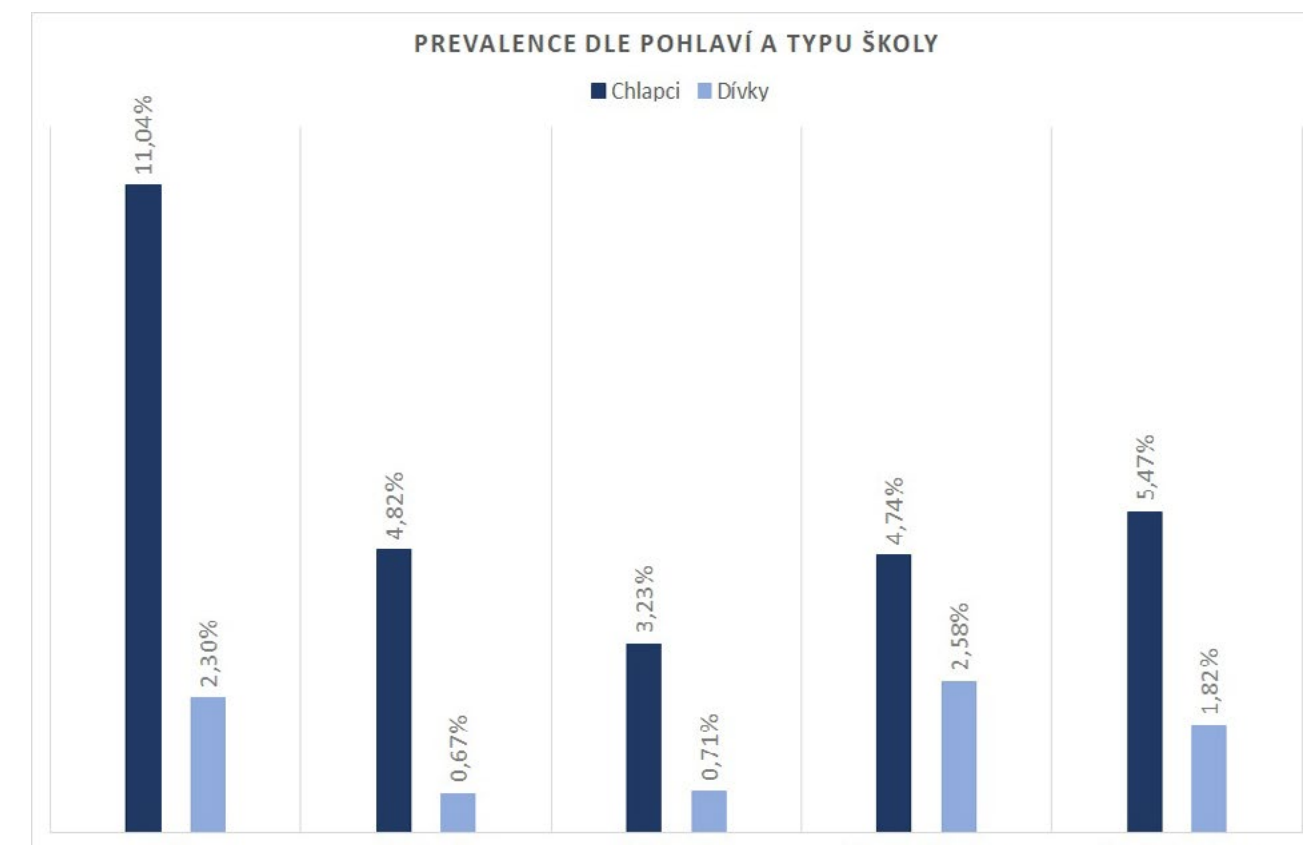
Graf 15: Prevalence IGD u chlapců na středních školách s maturitou (vyjma gymnázií)



Graf 16: Prevalence IGD u dívek na středních školách s maturitou (vyjma gymnázií)

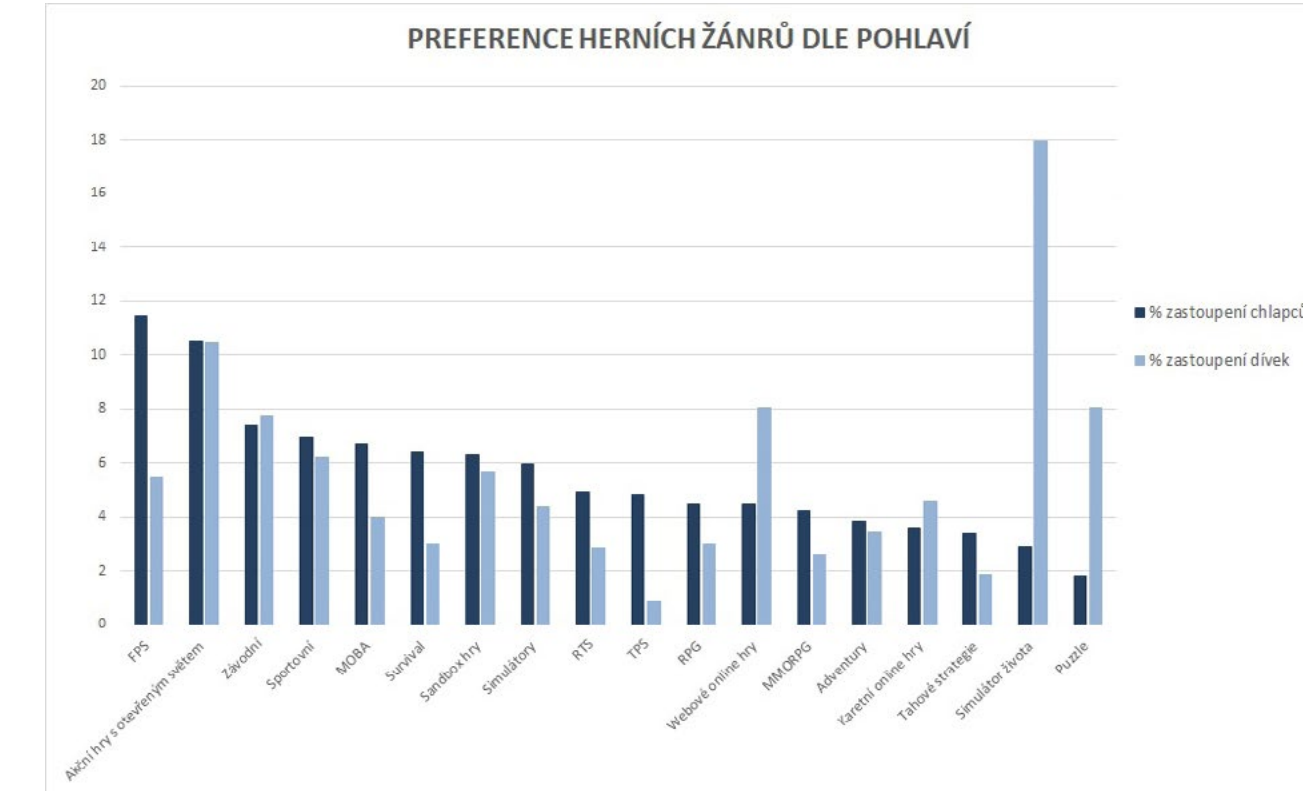


Graf 17: Celková prevalence dle pohlaví a typu školy



Preferované hry se zásadně liší u chlapců a dívek. U chlapců jsou oblíbené herní žánry, a to First person shooter (FPS), který je například zastoupen hrami jako Counter Strike či Call of Duty a akční hry s otevřeným světem, kde představitelem jsou hry GTA či Just Cause. Na třetím místě mezi nejoblíbenějšími žánry jsou digitální hry se závodní tematikou, například Test Drive Unlimited nebo Need for Speed. Na prvním místě u dívek jsou simulátory života, jako je například The Sims. Na druhém místě, podobně jako u chlapců se jedná o akční hry s otevřeným světem. O třetí místo z hlediska z hlediska oblíbenosti se u dívek dělí žánr puzzle a webové online hry. Konkrétní údaje uvádí graf 18.

Graf 18: Preference herních žánrů dle pohlaví



Literatura

- Aarseth, E., Bean, A. M., Boonen, H., Colder Carras, M., Coulson, M., Das, D., ... & Haagsma, M. C. (2017). Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(3), 267-270.
- American Psychiatric Association (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition*. Arlington: American Psychiatric Association.
- 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. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.12.006>
- Suchá, J., & Dolejš, M. (2017). Dotazník typu her. *Nepublikovaná dotazníková metoda*.

- Suchá, J., Dolejš, M., Pipová, H., & Charvát, M. (v tisku). Dotazník hraní digitálních her - příručka pro praxi. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.
- Suchá, J., Dolejš, M., Pipová, H., Klatrovská, P. (2018). Hraní digitálních her českými adolescenty. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.
- Wöfling, K., Müller, K. W., & Beutel, M. (2011). Reliability and validity of the scale for the assessment of pathological computer-gaming (CSV-S). *Präventive Psychotherapie Psychosomatische Medizinische Psychologie*, 61(5), 216-224.
- Zentile, D., & Cairns, P. (2018). Video game loot boxes are linked to problem gambling: Results of a large-scale survey. *PLoS ONE*, 13(11). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0206767>