

Pro podrobnější zmapování různých aspektů hraní digitálních her a zhodnocení vztahu adolescentů k digitálním hrám v českém prostředí byl v roce 2017 Suchou a kolektivem zkonstruován:

Dotazník hraní digitálních her (DHDH)

DHDH se zaměřuje na veškeré digitální hry (online i offline), které je možné hrát prostřednictvím různých typů zobrazovacích zařízení (počítač, mobilní telefon, tablet, herní konzole aj.).

Testový set obsahuje podrobné teoretické ukotvení, statisticko-matematické analýzy a populační normy, podnětový materiál a vyhodnocovací šablonu.

Nástroj obsahuje celkem 32 položek, přičemž u 30 otázek respondent vybírá odpověď na dichotomické škále (ano x ne), např. „Stává se ti, že kvůli hraní na něco zapomeš?“, „Zapomínáš při hraní na věci, které tě trápí?“, další 2 otázky jsou screeningové a jsou zaměřeny na dobu strávenou hraním v běžném pracovním týdnu a ve dnech volna.

Maximální počet bodů, který lze získat, je 30. Metoda není náročná na čas, a to jak při administraci, tak i při vyhodnocování odpovědí (5 minut), celkově její použití zabere přibližně 15 minut. Metoda může být využita jak v individuální psychodiagnostice, tak i v rámci skupinového zadávání, například při realizaci preventivních programů či vyhledávání rizikových a závislých adolescentů.

Testová příručka uvádí doporučené bodové hranice, na jejichž základě je možné **respondenty kategorizovat** do kategorií **bezproblémového hraní, problematického hraní a závislostního hraní digitálních her**. Výsledné skóry se vyhodnocují zvlášť pro dívky a pro chlapce, zároveň se údaje vyhodnocují také z hlediska úrovně vzdělávání (tj. základní vs. středoškolský stupeň).

V metodě jsou uvedené samostatné skóry (tzv. cut-off points) pro čtyři podskupiny, tj. pro dívky ze ZŠ, chlapce ze ZŠ, dívky ze SŠ a chlapce ze SŠ (tabulka). V rámci této části analýz se posoudilo, zda existuje rozdíl v celkových skórech DHDH mezi jednotlivými podskupinami danými věkem a pohlavím. Při použití faktoriální ANOVA, kde závislou proměnnou byl hrubý skóre DHDH a faktory byly pohlaví a věkové skupiny, jsme dosáhli následujících výsledků. Hlavní efekt pohlaví dosáhl signifikantních hodnot rozdílu $F(1,3886) = 999,2$; $p < 0,001$; $\eta_p^2 = 0,20$ mezi dívkami a chlapci s velkou klinickou významností. Též hlavní efekt věkových skupin dosáhl signifikantních hodnot $F(8,3886) = 14,1$; $p < 0,001$; $\eta_p^2 = 0,03$ ale jen s malou klinickou významností, stejně jako interakce mezi oběma faktory $F(8,3886) = 5,6$; $p < 0,001$; $\eta_p^2 = 0,01$.

Za účelem zjednodušení tvorby norem a praktického vyhodnocování dotazníku a vzhledem situaci s věkovými skupinami byly vytvořeny dvě kategorie založené na stupni vzdělávání. Skupina označená jako ZŠ, kde se věk pohyboval od 11 do 15 (výjimečně 16) let, je složená z žáků navštěvujících v době sběru dat druhý stupeň základních škol včetně 1. až 4. ročníku osmiletých gymnázií a 1. a 2. ročníků šestiletých gymnázií (tj. v rámci základní povinné devítileté školní docházky, resp. nižšího podtypu sekundárního vzdělávání ISCED 2). Skupina označená jako SŠ zahrnuje věkovou kategorii od 15 do 19 let, tj. studenty navštěvující v době sběru dat gymnázia, odborné střední školy či profesní učňovské školy (vyšší sekundární vzdělávání ISCED 3) (tabulka).

Předkládaná metoda vykazuje kvalitní psychometrické vlastnosti a vysokou vnitřní konzistenci (standardizovaná Cronbachova alfa odpovídá hodnotě 0,97 a McDonaldova omega je 0,97). Jednotlivé otázky korelují s celkovým skórem DHDH v rozmezí od hodnoty 0,59 do hodnoty 0,85. Dotazník hraní digitálních her má vysokou korelaci s kritérii používanými v rámci zahraničních škál Internet Gaming Disorder (IGD) ($r=0,71$) a Skala zum Computerspielverhalten bei Kindern und Jugendlichen (CSV-S) ($r=0,76$). Průměrný počet hodin strávených hraním v pracovní den a ve dnech volna má úzký vztah s celkovým skórem DHDH ($r=0,69$, respektive $r=0,66$).

[illegible]

Předložený psychodiagnostický nástroj slouží jako jeden ze zdrojů poskytujících informace o míře závažnosti hraní digitálních her. Dotazník mohou využít adiktologové, kliničtí, poradenští a školní psychologové, psychiatři a další odborníci z různých oblastí ve svých odborných praxích (psychologické a adiktologické ambulance, poradenská a psychiatrická zařízení). Odborníci mají možnost pracovat s výsledky nejen na úrovni populačních norem, ale mohou využít i jednotlivé otázky a odpovědi jako podklad pro další odbornou práci s klientem, například v terapeutickém procesu či v psychodiagnostice.



Filozofická
fakulta

KATEDRA
PSYCHOLOGIE

Autoři: Martin Dolejš, Jaroslava Suchá, Helena Pipová

Pracoviště: Katedra psychologie, Filozofická fakulta, Univerzita Palackého v Olomouci

IGA_FF_2019_016 – Psychologický výzkum ve vybraných oblastech pedagogické a klinické psychologie IV

Suchá, J., Dolejš, M., Pipová, H., & Čarvát, M. (2019). Dotazník hraní digitálních her (DHDH): Příručka pro praxi. Univerzita Palackého v Olomouci.

