

Hraní digitálních her českými adolescenty a jeho vztah k užívání internetu

Martin Dolejš, Jaroslava Suchá,
Roman Procházka, Helena Pipová
a Štěpán Komrska



Pozitivní a negativní vlivy digitálních her či sociálních sítí nebo internetu

- Každá aktivita má dvě strany mince – často se soustředíme na ty negativní, a je vhodné sledovat, zkoumat, využívat a pracovat i s těmi pozitivní následky, prvky různých kyberaktivit
- **Pozitivní:**
 - **Úspěch** – respekt, pocit přijetí atd.
 - **Odreagování** – zábava, zapomenutí na starosti, zlepšení nálady, radost, uvolnění atd.
 - **Sociální vztahy** – vliv na sociální status (youtobeři), navazování nových vztahů; sociální interakce (adolescenti se PAS) atd.
 - **Znalosti a dovednosti** – anglická zásoba, rozvoj například prostorové orientace, pozornosti atd.
- **Negativní:**
 - **Psychické** – vést k horší náladě, k frustraci, k agresivitě, k nízkému sebehodnocení; k osamělosti, k nízkému sebehodnocení atd.
 - **Sociální vztahy** – problémy ve vztazích (rodiči, přáteli); lhaní, mlžení například o času stráveného u PC; zanedbávání sociálních aktivit atd.
 - **Finanční problémy** – vysoké výdaje na hry, a další software či hardware, ztráta brigády či zaměstnání atd.
 - **Zdravotní problémy** – nespavost, problémy se spánkem, nevyspalost, deprese, karpální tunely, omezení sportovních aktivit atd.
 - **Školní problémy** – zhoršení prospěchu, neplnění domácích úkolů, pozdní příchody do školy, věnování se něčemu jinému



Trochu netradičně – adolescent vs. digitální hry či sociální sítě nebo internet

- Herní zařízení a počítače by měly být umístěny ve společných místnostech
- V ložnici dítěte či adolescenta by neměla být umístěna elektronická média
- Nenechat dítě či adolescenta pracovat, surfovat či hrát před spaním
- Mít přehled o tom, kdy jedinec je u PC a v kyberprostoru a nastavit časové hranice
- Rodiče by se měli zajímat o to, co jedinec v kyberprostoru dělá
- Motivovat dítě či adolescenta, ať má koníčky mimo kyberprostor, které ho baví a vyžadují aktivitu ne jen v kyberprostor



Trochu netradičně – adolescent vs. digitální hry či sociální sítě nebo internet

- Podporovat prezenční kontakt dítěte či adolescenta s přáteli
- Přirozeně rozvíjet silné stránky dětí a dospívajících, nechat je v něčem vyniknout a podporovat
- Zákaz používání zobrazovacích zařízení při stravování, přípravě jídel či na toaletách
- Mít společné zájmy a koníčky, aktivity dělat společně (rodiče, potomci).
- Ověřovat vhodnost obsahů – her (PEGI), web stránek (Little space) atd.
- Rodiče by se měli s dítětem či adolescentem bavit o emocích, o jeho aktuálním prožívání a jeho obavách atd.



Trochu netradičně – adolescent vs. digitální hry či sociální sítě nebo internet

- Dohlížet na to, kolik financí adolescent investuje do vybavení – software, hardware, nakupování licencí, LOOT BOX (virtuální krabičk) atd. -
- Mít minimálně 1 nebo 2 dny týdně bez kyberprostoru
- Zajímat se o to, s kým dítě či adolescent komunikuje v kyberprostoru a kde se pohybuje (dark internet)
- Znat profily adolescentů na sociálních sítích a rodiče by měli být přáteli profilů svých adolescentů – průměr 5, ale i více než 10
- Rodiče by měli znát, co hrají, co přináší adolescentům surfování
- Velmi důležitým prvkem je nastavit hranice užívání PC, mobilů a dalších zobrazovacích zařízení a aktivit v kyberprostoru a vyžadovat jejich dodržování, zejména u adolescentů do 15 let
- Věkem zvyšovat čas strávený v kyberprostoru – jiná dotace u 6 letých a jiná u 14 letých



Využité metody při výzkumu – Test závislosti na internetu

- Autorem Testu závislosti na internetu (IAT) je Young (1996)
- Českou modifikaci provedl Dolejš a Suchá v roce 2017
- Metoda obsahuje 20 položek
- U každé položky lze vybrat odpověď na 5bodové Likertově škále
- Young (2017) rozlišila čtyři stupně užívání internetu:
 - a) 0-30 bodů běžné užívání;
 - b) 31-49 bodů mírná úroveň závislosti;
 - c) 50-79 bodů střední úroveň závislosti;
 - d) 80-100 bodů vysoká úroveň závislosti.
- Měří 6 subškál:
 - a) Důležitost (Salience) – 5 položek;
 - b) Nadměrné užívání (Excessive Use) – 5 položek;
 - c) Zanedbávání povinností (Neglect Work) – 3 položky;
 - d) Anticipace/očekávání (Anticipation) – 2 položky;
 - e) Nedostatečná kontrola (Lack of Control) – 3 položky;
 - f) Zanedbávání společenského života (Neglect Social Life) – 2 položky.





Využité metody při výzkumu – Dotazník hraní digitálních her

- Autorem Suchá, Dolejš a kolektiv (2017, testová příručka 2019)
- 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.).
- Nástroj obsahuje celkem 32 položek
- Prevalence a norma viz tabulka

- U 30 otázek respondent vybírá odpověď na dichotomické škále (ano x ne), např. „Stává se ti, že kvůli hraní na něco zapomeneš?“
- U 2 otázek doplňuje počet hodin, které tráví hraním digitálních her o víkendu či v pracovní dny

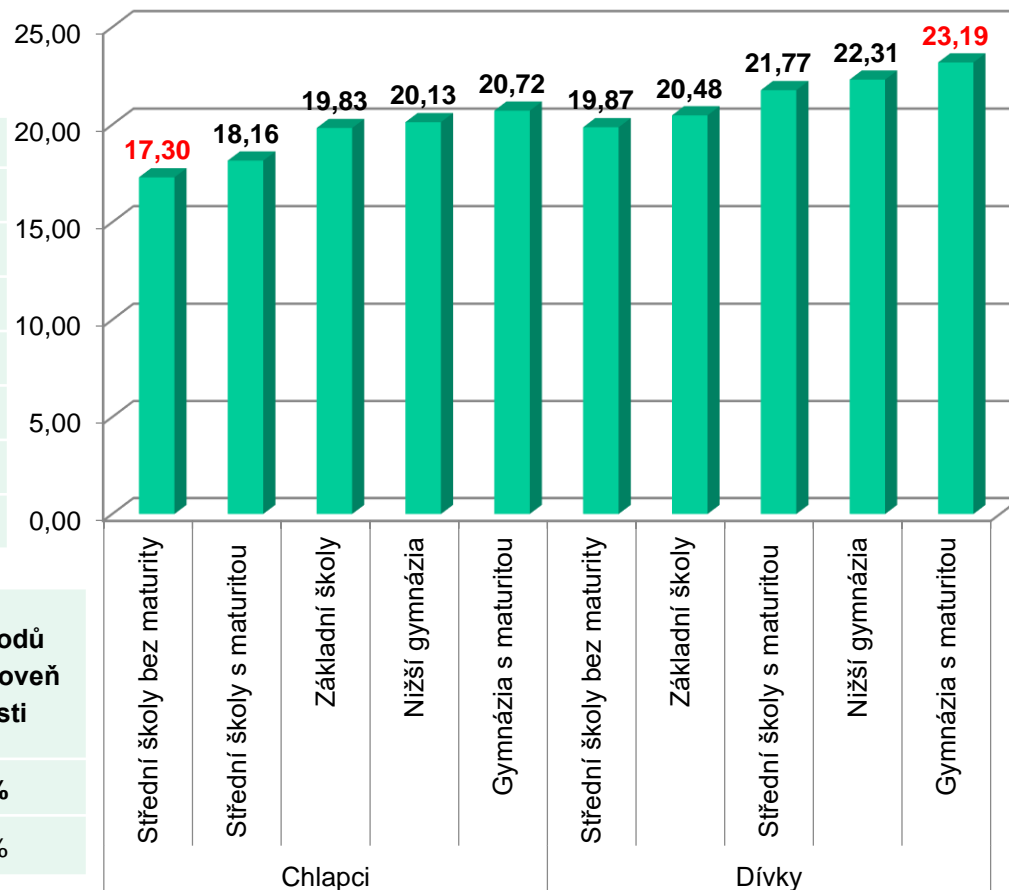
Pohlaví	Úroveň vzdělávání	Index	Bezproblémové hraní	Problematické hraní	V riziku závislosti
Chlapci	Základní	Prevalence (%)	69,3	14,9	15,8
		Počet bodů v DHDH	0 až 17	18 až 20	21 až 30
	Středoškolské	Prevalence (%)	72,1	15,9	12,0
		Počet bodů v DHDH	0 až 16	17 až 20	21 až 30
Dívky	Základní	Prevalence (%)	81,8	15,7	2,5
		Počet bodů v DHDH	0 až 8	9 až 18	19 až 30
	Středoškolské	Prevalence (%)	91,3	6,5	2,2
		Počet bodů v DHDH	0 až 12	13 až 19	20 až 30



Výsledky - Test závislosti na internetu

Subškály	M Chlapci (N = 1906)	M Dívky (N = 1991)	p hodnota
Celkem IAT	19,29	21,83	p<0,001
Důležitost	3,80	3,68	p=0,330
Nadměrné užívání	5,19	6,48	p<0,001
Zanedbávání povinností	2,93	3,32	p<0,001
Očekávání	2,04	2,23	p=0,002
Nedostatečná kontrola	3,48	4,64	p<0,001
Zanedbávání spol. života	1,85	1,48	p<0,001

Pohlaví	0-30 bodů běžné užívání	31-49 bodů mírná úroveň závislosti	50-79 bodů střední úroveň závislosti	80-100 bodů vysoká úroveň závislosti
Chlapci	82,58 %	14,17 %	2,89 %	0,37 %
Dívky	74,49 %	20,64 %	4,62 %	0,25 %



Úroveň závislosti	Základní školy	Nižší gymnázia	Gymnázia s maturitou	Střední školy bez maturity	Střední školy s maturitou
50-79 bodů střední úroveň závislosti	4,82%	4,38%	2,92%	2,94%	3,89%
80-100 bodů vysoká úroveň závislosti	0,46%	0,38%	0,09%	0,39%	0,32%



Výsledky - Test závislosti na internetu vs. Dotazník hraní digitálních her

Typ užívání internetu dle IAT	Průměr DHDH	SD	Dotazníky	Pohlaví	DHDH
0-30 bodů běžné užívání	7,60	6,86	Celkem IAT	Dívky	0,27
31-49 bodů mírná úroveň závislosti	9,99	8,66	Důležitost		0,32
50-79 bodů střední úroveň závislosti	12,26	9,07	Nadměrné užívání		0,23
80-100 bodů vysoká úroveň závislosti	15,92	11,83	Zanedbávání povinností		0,14
			Očekávání		0,15
			Nedostatečná kontrola		0,17
			Zanedbávání spol. života		0,30
			Celkem IAT		0,51
			Důležitost	0,51	
			Nadměrné užívání	0,41	
			Zanedbávání povinností	Chlapci	0,33
			Očekávání		0,30
			Nedostatečná kontrola		0,39
			Zanedbávání spol. života		0,44

Dotazníky	DHDH
Celkem IAT	0,28***
Důležitost	0,36***
Nadměrné užívání	0,18***
Zanedbávání povinností	0,17***
Očekávání	0,17***
Nedostatečná kontrola	0,13***
Zanedbávání spol. života	0,38***



Výsledky - Test závislosti na internetu vs. Dotazník hraní digitálních her

Kolik hodin průměrně denně hraješ počítačové hry v pracovních dnech?	Průměr hodin DHDH	SD	Chlapci	Dívky
0-30 bodů běžné užívání	1,47	2,10	2,17	0,74
31-49 bodů mírná úroveň závislosti	2,01	2,81	3,78	0,87
50-79 bodů střední úroveň závislosti	2,01	2,79	3,52	1,11
80-100 bodů vysoká úroveň závislosti	2,88	3,53	3,86	1,50

Kolik hodin denně průměrně hraješ počítačové hry o víkendu (o prázdninách)?	Průměr hodin DHDH	SD	Chlapci	Dívky
0-30 bodů běžné užívání	2,16	2,96	3,27	1,00
31-49 bodů mírná úroveň závislosti	3,04	4,10	5,93	1,22
50-79 bodů střední úroveň závislosti	3,44	4,83	5,79	2,02
80-100 bodů vysoká úroveň závislosti	3,54	4,54	4,29	2,50



Výsledky - Test závislosti na internetu vs. Dotazník hraní digitálních her

Hraješ v noci (od 22 hodin)?	% Ano
0-30 bodů běžné užívání	20,87
31-49 bodů mírná úroveň závislosti	31,66
50-79 bodů střední úroveň závislosti	43,15
80-100 bodů vysoká úroveň závislosti	58,33

Hraješ počítačové hry více než 4 hodiny denně?	% Ano
0-30 bodů běžné užívání	14,46
31-49 bodů mírná úroveň závislosti	24,56
50-79 bodů střední úroveň závislosti	26,71
80-100 bodů vysoká úroveň závislosti	50,00



Výsledky - Test závislosti na internetu vs. Dotazník hraní digitálních her

Nestihneš se někdy kvůli hraní počítačových her připravit do školy?	Ano	Ne
Zanedbávání povinností	4,35	2,81
Stává se ti, že kvůli hraní na něco zapomeneš?	Ano	Ne
Zanedbávání povinností	3,67	2,81
Štve často rodiče tvé hraní počítačových her?	Ano	Ne
Zanedbávání společenského života	2,04	1,54
Stává se ti, že překračuješ čas určený na hraní (např. chtěl/a jsi hrát do 8 hodin a hraješ do 9 hodin)?	Ano	Ne
Nedostatečná kontrola	4,85	3,57
Hraješ počítačové hry více než 4 hodiny denně?	Ano	Ne
Nadměrné užívání	6,91	5,63
Když delší dobu nehraješ, těšíš se na hru?	Ano	Ne
Důležitost	4,75	2,96
Těšíš se během výuky na to, až si zahraješ počítačovou hru?	Ano	Ne
Důležitost	5,66	3,19





Hlavní závěr

užívání internetu je v úzkém spojení s hraním digitálních her

jsou to dvě vzájemně propojené nádoby

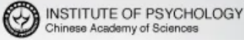

prevence soustředit na tyto dvě aktivity zároveň, ale i na další – sociální sítě, či pornografie, či citlivost v kyberprostoru atd.



Internet addiction among Czech · x +

← → ↻ 🏠 onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/pchj.454 📄 ☆ 🌐 ⚙️ M ⋮

Aplikace 🌐 Portál UP 🌐 Google 🌐 ČT24 — Nejdůvěry... 🌐 Poradna UP - Dom... 🌐 DeepL Translate 🌐 Překladač Google 🌐 Intranet Katedry ps... 🌐 » | Seznam četby






ORIGINAL ARTICLE

Internet addiction among Czech adolescents


Roman Procházka ✉️, Jaroslava Suchá, Daniel Dostál, Tomáš Dominik, Martin Dolejš, Jan Šmahaj, Marek Kolařík, Ondřej Glaser, Lucie Viktorová, Martina Friedlová,

First published: 02 May 2021 | <https://doi.org/10.1002/pchj.454>

[Read the full text >](#)  PDF  TOOLS  SHARE

Abstract

Our study estimates the prevalence of Internet addiction in Czech adolescents as well as differences by gender and school type. A total of 3,950 adolescents ($n = 1,940$ boys, $n = 2,010$ girls) from 11 to 19 years of age ($M = 15.73$, $SD = 1.99$) participated in the research. They completed the Internet Addiction Test, which consists of subscales for Salience, Excessive Use, Neglect Work, Anticipation, Lack of Control, and Neglect Social Life. The results indicate that adolescent girls have higher levels of internet addiction. In boys, unlike girls, internet addiction was associated with a reduction in social



[Volume 10, Issue 5](#)
October 2021
Pages 679-687

Related Information

Recommended

Internet addiction: Prevalence and relation with mental states in adolescents
Kentaro Kawabe MD, PhD, Fumie Horiuchi MD, PhD, Marina Ochi MD, Yasunori Oka MD, PhD, Shu-ichi Ueno MD, PhD
[Psychiatry and Clinical Neurosciences](#)

Working with Adolescents Addicted to the Internet

Windows taskbar: 10°C Převáž. oblačno 11:48 18.10.2021 44





KATEDRA
PSYCHOLOGIE
FILOZOFICKÉ FAKULTY UP

Vše naleznete na

<https://persona.upol.cz/>





KATEDRA
PSYCHOLOGIE
FILOZOFICKÉ FAKULTY UP

Děkuji
za pozornost

