

## Longitudinální sledování bio-psycho-sociálně- spirituálních determinant ve vývoji jedinců v období adolescence

Disertační výzkumný záměr  
longitudinálního charakteru ze  
školního prostředí

Komrska Štěpán, Suchá Jaroslava,  
Dolejš Martin, Pipová Helena,  
Klímová Kateřina, Hoňková Barbora,  
Pauš Vojtěch



## Proč?

---

### Zkušenosti s tématem a výzkumem



Suchá, J., Dolejš, M., Pipová, H., & Komrska, Š. (2018). Data získaná pro screening a diagnostiku problematického hraní her.



Komrska, Š. (2019). Vztah agresivity s impulzivitou a s rizikovým chováním u studentů různých typů středních škol v ČR. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.

G SŠsM SŠbezM

2021

Souvislost osobnostních charakteristik se závislostí na hraní digitálních her a na internetu u adolescentů z dlouhodobé perspektivy (IGA\_FF\_2021\_049)



Komrska, Š. (2021). Agresivita, depresivita a hraní digitálních her u studentů přecházejících ze základní na střední školu v období pandemie COVID-19. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.



## Proč?

---

### Výzkumný problém

- **Adolescence** je významné vývojové období, ve kterém se dospívající vypořádávají s řadou rizikových proměnných
- **Hlavním cílem projektu** je zachycení vývoje vybraných proměnných u dospívajících v průběhu času, a to pro **hlubší prošetření souvislostí a vlivů** jednotlivých prediktorů. Dalším cílem je pak **zachycení samotného vývoje** a možných **významných změn** během sledovaného času.
- Projekt cílí na proměnné zapadající do **systemu bio-psycho-sociálně-spirituálních** rovin. Jedná se o výběr proměnných na základě řady výzkumů poukazujících na rizikové prediktory vývoje dospívajících.

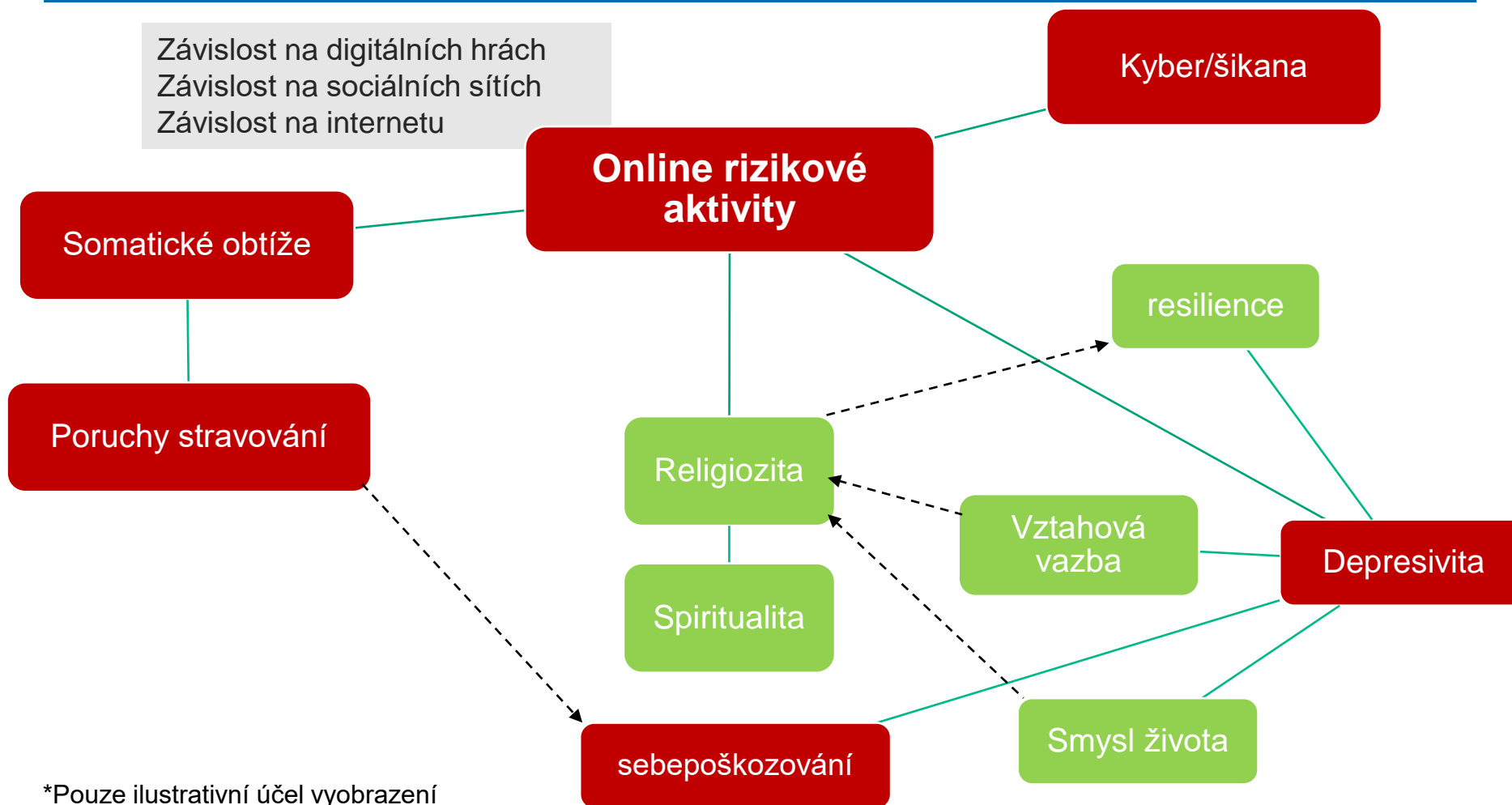


## Kategorizace proměnných z hlediska bio-psycho- sociálně spirituálního konceptu

Determinanty:	biologické	psychické	sociální	spirituální
potenciálně rizikové proměnné:	-sebeпоškozování -somatické potíže	- online chování -deprese	-kyber(šikana)	
potenciálně protektivní proměnné:		-attachment -resilience		-smysl života -spiritualita -religiozita



## Proměnné v předpokládané souvztažnosti



\*Pouze ilustrativní účel vyobrazení



## Teoretický základ

---

Významnost digitálních her a používání internetu dokládá i fakt, že herní průmysl a online prostředí je v současnosti nejrychleji rostoucím segmentem zábavního průmyslu (Research and Markets, 2018).

Závislost na internetu představuje riziko pro vznik **sociálních a zdravotních problémů**, zejména může jít o rozvoj **deprese, úzkosti, poruchy sociálních vztahů a vztahu k sobě samému, problémů ve škole a v rodině** (Jenaro et al., 2007; Sung et al., 2013; Wartberg et al. 2017; Laconi et al., 2017; Rooij et al., 2017).

Výzkumy ukázaly, že **online hry** nahrazují další aktivity v životě, jako je studium, práce, **společenský život, rodinné události a normální denní fungování** (Rooij, Schoenmakers, Vermulst, Van Den Eijnden, & Van De Mheen, 2011)



## Očekávané přínosy projektu

---

- zachycení **rizikivosti určitých věkových etap**, ve kterých se mohou u jedinců rizikové proměnné vyskytovat s vyšší pravděpodobností i v závažnější intenzitě
- pochopení těchto vývojových procesů může dopomoci k **efektivnímu cílení všech stupňů prevence** i péče v bio-psycho-sociálně-spirituálních oblastech zdraví
- započítí kontinuálního projektu, v rámci kterého bude možné sledovat kohortu jedinců v průběhu života

## Formulace hypotéz a výzkumných otázek

---

Jaké jsou kritické věkové skupiny pro rozvoj **rizikových proměnných** u adolescentů?

Jaké **protektivní faktory** pomáhají dospívajícím vypořádat se s rizikovými determinanty?

Objevují se ve vývoji adolescentů **statisticky významné změny** u vybraných determinantů?





## Metodika výzkumu

---

- kvantitativní longitudinální výzkum
- celkem **3 sběry dat** v průběhu 3 let- vždy **po 12 měsících**



- sběr dat v průběhu jedné vyučovací hodiny (45 min) formou **tužka-papír + online sběr** pro žáky, kteří nebudou při následujících sběrech přítomni ve škole
- na sběru dat se bude podílet celkem **6 výzkumníků**





## Výběrový soubor



cca 1200 respondentů z celé ČR

---



2 základní školy 1 gymnázium z každého kraje ČR

---



12 - 15 let- žáci sledováni od 7. třídy (2022)

---



## Metody pro získávání dat (celkem 174 položek)

Proměnná	Metoda měření	Autoři
Závislost na hrách	Kritéria poruchy hraní digitálních her – GDT	Pontes et al., 2019; Suchá, Pipová, Dolejš, & Komrska, 2020
Závislost na internetu	Krátký dotazník závislosti na internetu – IDS9-SF	Pontes & Griffiths, 2016; Suchá, Ferklová, Pipová, 2021
Závislost na sociálních sítích	Bergenská škála závislosti na sociálních sítích – BSMAS	Griffiths, 2016; Ferklová, Suchá, Pipová, 2021
Kyber(šikana)	Illionská škála šikany – IBS	Espelage & Holt, 2001
Sebepoškození	Vlastní formulovaná otázka	—————
Somatické potíže	Sebeposouzení dospívajících – YRS	Achenbach, Rescorla, 2001; Suchá, Pipová, Komrska, 2021
Deprese	Škála deprese, úzkosti a stresu – DASS	Lovibond & Lovibond, 1995; Pipová, Suchá, & Babilonová, 2021
Attachment	Dotazník struktury vztahů – ECR-RS	Fraley, 2008; Pipová, Dolejš, 2019
Spiritualita + Smysl života	Škála spirituální pohody – SWBS (spirituální a existenciální dimenze)	R. F. Paloutzian, C. W. Ellison 1982; Maliňáková, 2016
Religiozita	2 vlastní formulované otázky	—————
Resilience	Dotazník resilience pro dospívající – CYRM-R	Jefferies, McGarrigle, & Ungar, 2018; Sobotková & Suchá, 2020





## Etika výzkumu

---

- **schválení projektu Etickým panelem FF UPOL**
  - **informovaný souhlas zákonných zástupců**
  - **souhlas samotných respondent**
  - **principy dobrovolnosti, anonymity, možnost kdykoliv z výzkumu odstoupit, dodržování podmínek dle zásad zpracování osobních údajů dle norem GDPR**
  - **odkazy na odbornou psychologickou pomoc**
  - **skartace testových baterií po ukončení výzkumu**



## Přínos a budoucí směřování projektu

---

- Zachycení sledovaných proměnných u adolescentů v průběhu několika let má přinést užitečné informace o možných **rizikových etapách**, charakteristikách a **vývojových tendencích jedinců**.
- V rámci longitudinálního šetření bude vytvořena **partnerská síť vybraných základních škol**, v rámci které bude možné pozorovat v pravidelných intervalech jednotlivé kohorty jedinců.
- **Od 2. kola sběru dat bude projekt rozšířen o paralelní zahraniční sběr dat v zapojených státech - Čína, Filipíny, Indie**
- Do budoucna výzkum rozšířit i o navázání **spolupráce se středními školami (a dalšími základními školami)** a pozorování jedinců v těchto školách realizovat prostřednictvím online dotazování **v následujících etapách jejich života**.



## Více informací o projektu

# Personality Characteristics Laboratory

Research Outputs

[News](#)

[Research](#)

[Publication](#)

[Team](#)

[Contact](#)

## Research

[Personality Characteristics Laboratory](#) > [Research](#)

Title	Garant	Team	State
Bio-psycho-social-spiritual determinants and their relationship with risky online behaviour in adolescents during the Covid-19 pandemic Bio-psycho-sociálně-spirituální determinanty a jejich souvislost s online závislostním chováním u adolescentů v době pandemie Covid-19	Štěpán Komrška	Martin Dolejš Jaroslava Suchá Barbora Hoňková Tereza Cahel Vojtěch Pauš Kateřina Klímová	ongoing probíhající

[persona.upol.cz/research](https://persona.upol.cz/research)





# Děkuji za pozornost

Jenaro, C., Flores, N., Gómez-Vela, M., González-Gil, F., & Caballo, C. (2007). Problematic internet and cell-phone use: Psychological, behavioral, and health correlates. *Addiction Research & Theory*, 15(3), 309–320.

Komrska, Š. (2019). Vztah agresivity s impulzivitou a s rizikovým chováním u studentů různých typů středních škol v ČR. (Bakalářská diplomová práce). Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci

Komrska, Š. (2021). Agresivita, depresivita a hraní digitálních her u studentů přecházejících ze základní na střední školu v období pandemie COVID-19. (Bakalářská diplomová práce). Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci

Laconi, S., Pirès, S., & Chabrol, H. (2017). Full length article: Internet gaming disorder, motives, game genres and psychopathology. *Computers in Human Behavior*, 75, 652–659. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.06.012>.

Research and Markets. (2018). Global Digital Games Market (2014–2022). [https://www.researchandmarkets.com/research/73xprq/global\\_digital?w=4](https://www.researchandmarkets.com/research/73xprq/global_digital?w=4). Accessed 28 Apr 2020..

Rooij, A. J., Zinn, M. F., Schoenmakers, T. M., & van de MHeen, D. (2012). Treating Internet Addiction With CognitiveBehavioral Therapy: A Thematic Analysis of the Experiences of Therapists. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(1), 69–82

Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., Vermulst, A. A., Van Den Eijnden, R. J. J. M., & Van De Mheen, D. (2011). Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers. *Addiction*, 106(1), 205–212.

Suchá, J., Dolejš, M., Pipová, H., & Komrska, Š., (2018). Data získaná pro screening a diagnostiku problematického hraní her. Nepublikovaná data.

Sung, J., Lee, J., Noh, H.M., Park, Y.S., & Ahn, E.J. (2013). Associations between the risk of internet addiction and problem behaviors among Korean adolescents. *Korean Journal of Family Medicine*, 34(2), 115. doi: 10.4082/kjfm.2013.34.2.115.

Wartberg, L., Kriston, L., & Thomasius, R. (2017). The prevalence and psychosocial correlates of Internet gaming disorder - Analysis in a nationally representative sample of 12- to 25-yearolds. *Deutsches Arzteblatt International*, 114(25), 419–424. <https://doi.org/10.3238/arztebl.2017.0419>.

