

HRANÍ DIGITÁLNÍCH HER ČESKÝMI ADOLESCENTY



PhDr. Martin Dolejš, PhD

Mgr. Jaroslava Suchá

Konference Zaostřeno na on-line 2019

Praha 5.11.2019



DIGITÁLNÍ HRY

digitální hry = je možné je hrát prostřednictvím různých zobrazovacích zařízení, mezi které patří např. počítač, mobilní telefon, tablet, herní konzole a další

- **nadřazený pojem** videohram, počítačovým hram, internet. hram
- **gaming** – můžeme označit hraní těchto digitálních her

- hraní digitálních her je jeden z nejpoblárnějšího způsobu trávení volného času u dětí a dospívajících (Eversole et al., 2015)

CHARAKTERISTIKA DIGITÁLNÍCH HER

- přítomnost pravidel (co může a nemůže být děláno a kdy)
 - využívání různých hráčských schopností (určité dovednosti, strategie či působení štěstí)
 - výskyt určitého druhu výsledku (jako je výhra, nebo prohra dosažení vyššího skóre či rychlejšího času při plnění úkolu)
 - přítomnost konfliktu (vůči protihráči či okolnostem) (Wolf, 2012)
-
- digitální hry probíhají **ve virtuálním světě** nebo v **augmentované** (rozšířené) **realitě**



DĚLENÍ DIGITÁLNÍCH HER

REŽIM PŘIPOJENÍ K INTERNETU

- offline
- online

POČET HRÁČŮ

- Singleplayer
- Multiplayer

ŽÁNŘ

PEGI (Pan European Game Information) - označení minimálního doporučeného věku, které je založeno na zhodnocení obsahu, který se ve hře vyskytuje (věkové hranice 3,7,12,16 a 18 let)

- z námi realizovaného výzkumu vyplynulo, že **42 %** nezletilých hraje hry 18+ (měřeno metodou DHDH)

PLATEBNÍ MODEL

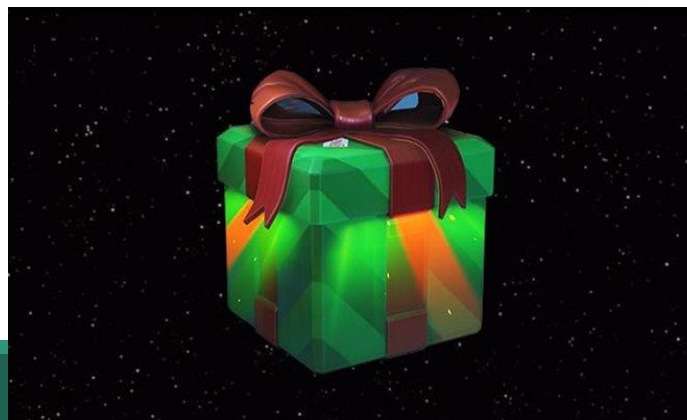
- Premium
- Freeware
- Shareware
- Freemium

LOOTBOX



- bedna s překvapením, která obsahuje různé předměty či aktivity s různě širokým uplatněním
- **významné či naopak naprosto bezvýznamné prvky pro hru**
- příkladem může být získání zbraně, vylepšení vzhledu či specifický tanec nebo gesto herní postavy na konci hry
- jde o ingame prodej s vysokým faktorem náhody, který se velmi podobá hazardu, a tak může u dětí a dospívajících, kteří hrají digitální hry s výskytem lootboxů, rozvíjet hazardní chování
- v některých zemích jsou ve hrách **zakázané**
- **někdy v životě si lootbox koupilo 19 % českých adolescentů (dle našich výsledků)** (měřeno metodou DHDH)

LOOTBOXY – UKÁZKY



PORUCHA HRANÍ INTERNETOVÝCH HER (INTERNET GAMING DISORDER, IGD - dle DSM V)



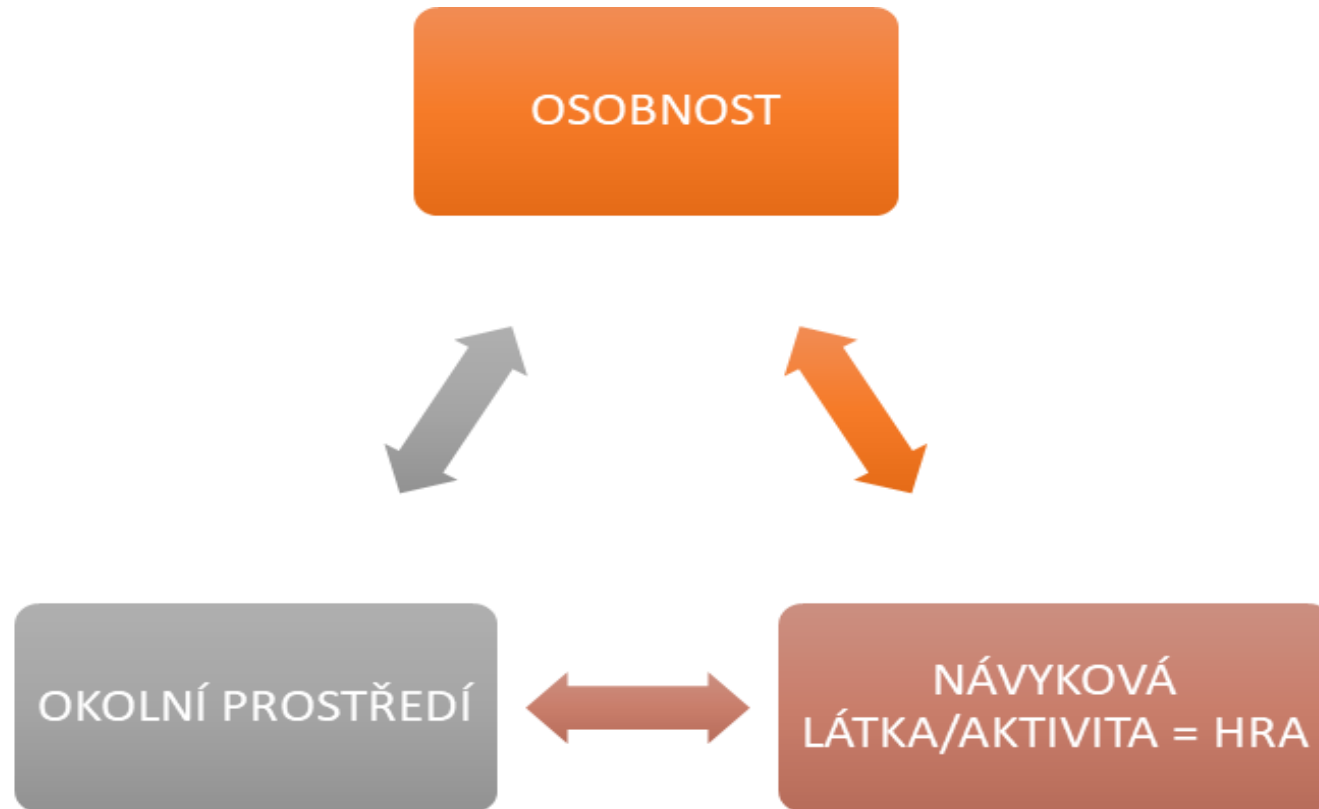
Vyznačuje se 5 či více kritérii v období 12 měsíců:

- 1) Zaujetí hraním her po internetu
- 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

HRÁČSKÁ PORUCHA (dle MKN 11)

- HP 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**
- příznaky musí být patrné více než 12 měsíců či doba trvání může být zkrácena v případě, že diagnostické požadavky jsou naplněny a symptomy jsou závažné
- schváleno v červnu 2018, Oficiální užívání 11. revize MKN je v České republice plánováno od 1. 1. 2022.

MODEL ZÁVISLOSTI NA DIGITÁLNÍCH HRÁCH



TYPY HRÁČŮ

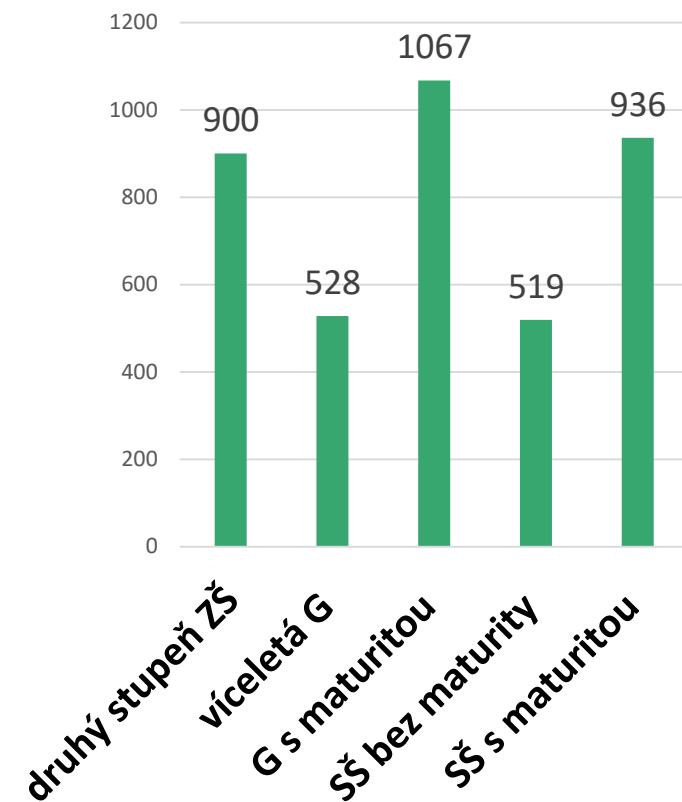
- 1) BEZPROBLÉMOVÉ HRANÍ
- 2) PROBLEMATICKÉ HRANÍ
- 3) ZÁVISLOSTNÍ HRANÍ

POČET KATEGORIÍ, KTERÉ DIFERENCUJÍ NÁSLEDUJÍCÍ DIAGNOSTICKÉ NÁSTROJE

- IGD – dvě kategorie
- CSV-S – tři kategorie
- DHDH – tři kategorie

CELOREPUBLIKOVÁ STUDIE

- celorepublikové reprezentativní **dotazníkové šetření** s cílem zmapování stavu v ČR (v roce 2018)
- do projektu byly zapojeny dvě skupiny:
 - **skupina českých adolescentů** (1940 chlapců a 2010 dívek) – **celkem 3950 respondentů**
 - **skupina hráčů** (100 chlapců a 21 dívek)
- do výzkumu byli zapojeni adolescenti ve věku **11-19 let** (průměrný věk normového soboru byl 15,73 let)
- adolescenti byli ze všech krajů České republiky
- 48 škol



POUŽITÉ NÁSTROJE

- **Škála pro měření chování souvisejícího s hraním počítačových her CSV-S**, v originále Skala zum Computerspielverhalten bei Kindern und Jugendlichen (Wölfling, Müller & Beutel 2011)
- **Internet Gaming Disorder (IGD) - diagnostická kritéria poruchy hraní internetových her dle DSM-5** (DSM, 2015)
- **Dotazník hraní digitálních her (DHDH)** (Suchá, Dolejš, & Pipová, 2017)
- **Dotazník typu her** (Suchá & Dolejš, 2017)
- **Sociodemografické otázky** (typ školy, věk, pohlaví atd.)
- + další diagnostické nástroje – SIDS, BPQA aj.

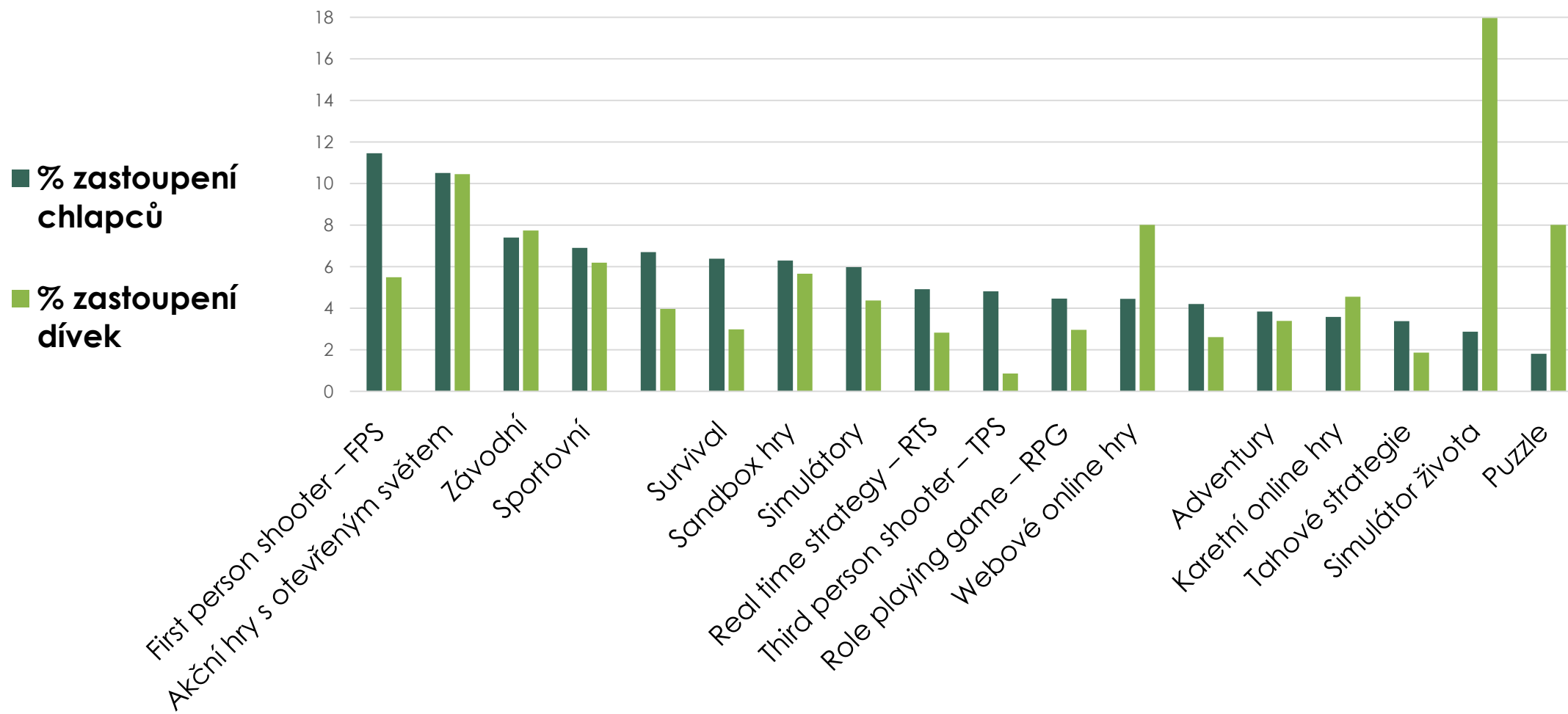
ZAČÁTEK HRANÍ DLE VĚKOVÝCH KOHORT

Věk	N	M (věk začátku hraní)	SD
11 let	68	7,66	1,92
12 let	190	8,22	1,86
13 let	334	8,27	2,27
14 let	378	8,79	2,31
15 let	507	8,80	2,62
16 let	713	9,00	2,69
17 let	618	9,18	2,95
18 let	474	9,16	3,06
19 let	242	9,51	2,98

NEJOBLÍBENĚJŠÍ HERNÍ ŽÁNRY V ČR

•**Chlapci:** first person shooter (FPS), akční hry s otevřeným světem a hry se závodní tematikou

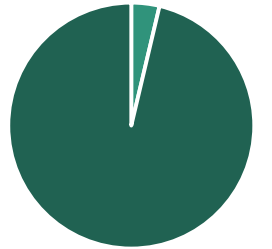
•**Dívky:** simulátory života, akční hry s otevřeným světem, puzzle a webové online hry



PORUCHA HRANÍ INTERNETOVÝCH HER

Dle kritérií IGD (obsahuje 9 kritérií, 5 musí být splněno)

- v normového soboru 3,70 % adolescentů
- mezi hráči 6,14 % adolescentů



Prevalence IGD dle pohlaví (celkový norm. soubor)

- chlapci 5,99 %
- dívky 1,50 %

Dle typu vzdělávání

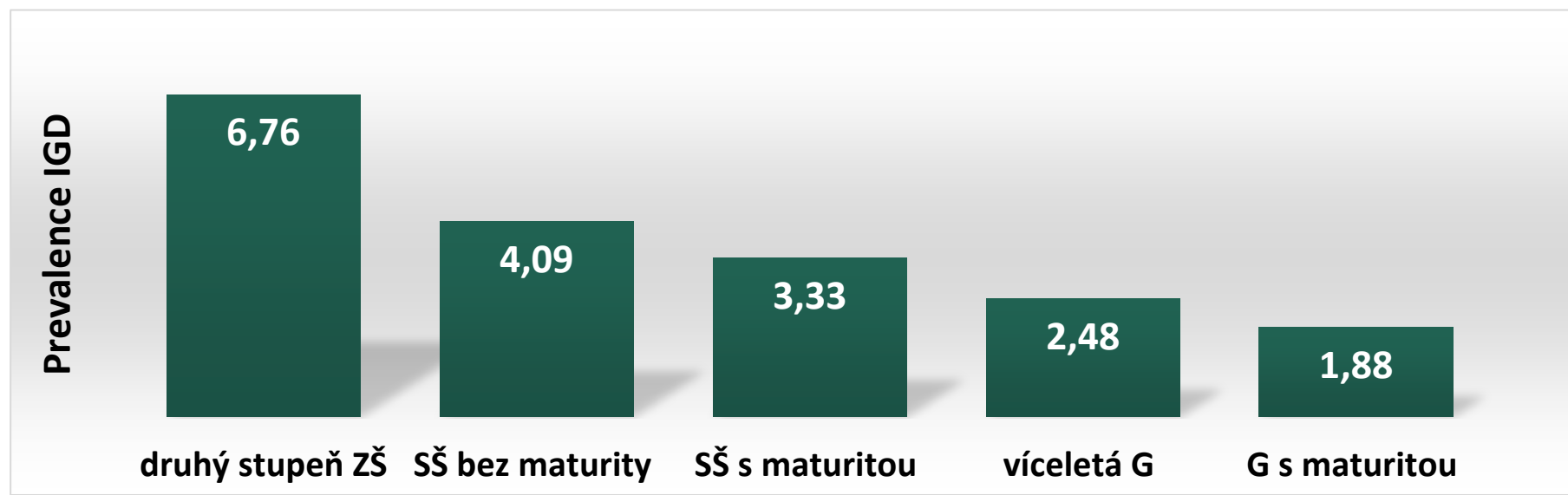
- u základního vzdělání vykazuje 5,17 % znaky závislosti
- u středoškolského stupně jde o 2,87 %

PORUCHA HRANÍ INTERNETOVÝCH HER

Závislí hráči digitálních her

- na základních školách do skupiny závislých spadá **6,76 %**
- studenti učebních oborů - je závislých **4,09 %**
- středoškoláci s maturitou - **3,33 %**
- žáci z nižších gymnázií - **2,48 %**
- žáci gymnázií s maturitou - **1,88 %**

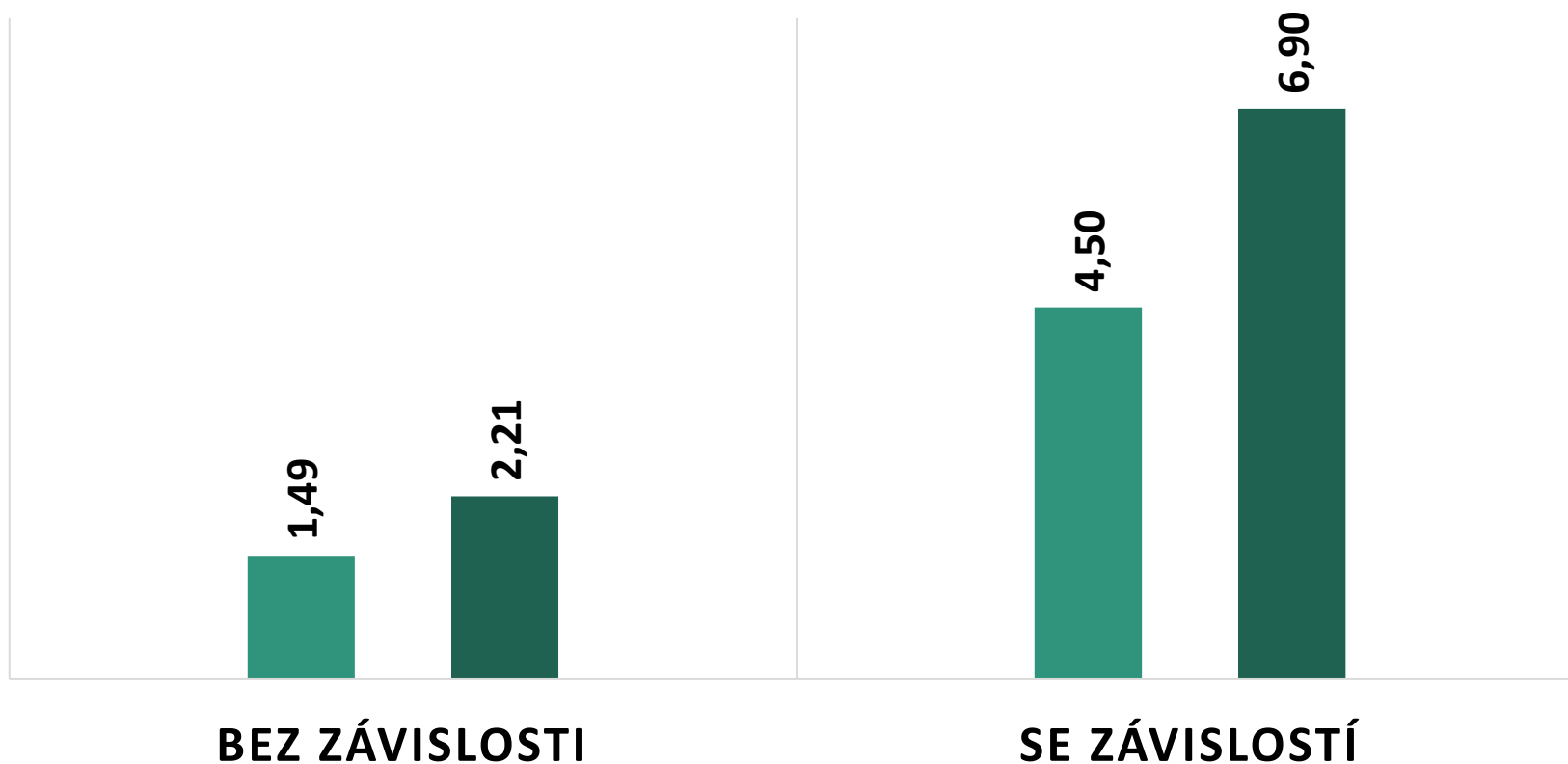
Nejrizikovější skupina - chlapci ze základních škol, následují je chlapci ze středních škol



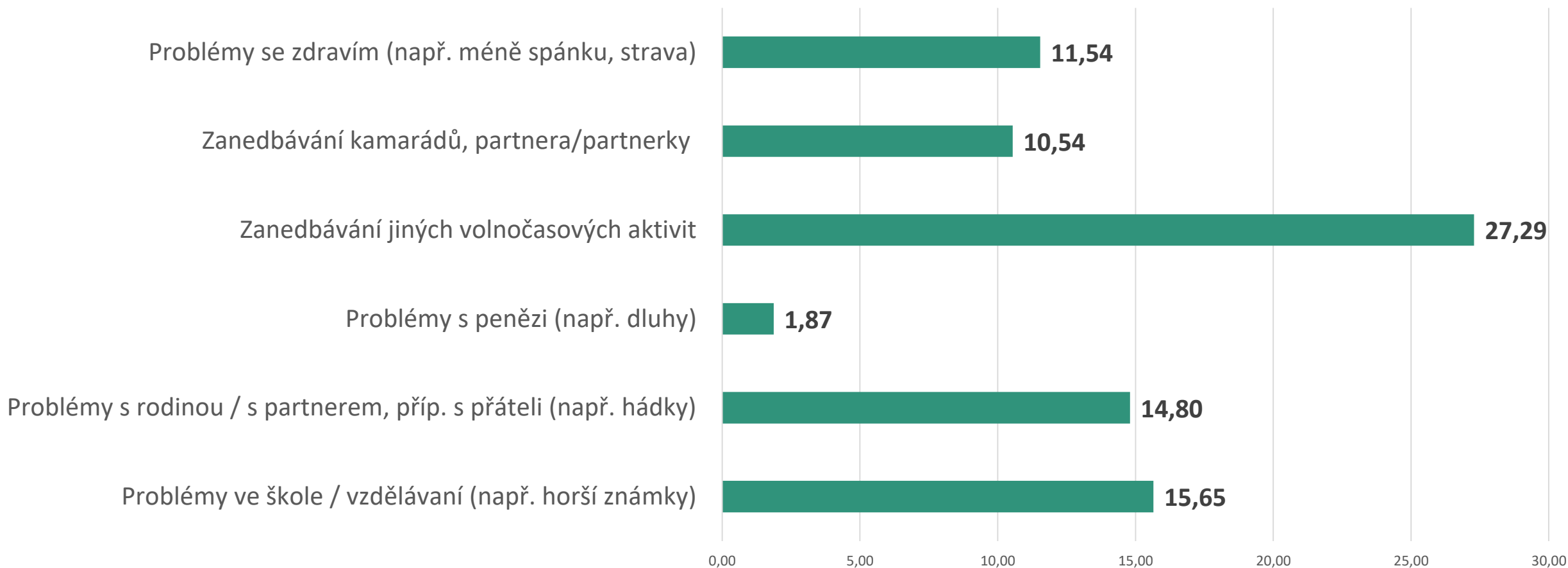
DOBA TRÁVENÁ HRANÍM

(v hodinách a rozděleno dle IGD)

■ Průměr za pracovní den ■ Průměr za víkendový den



VYBRANÉ OBTÍŽE RESPONDENTŮ Z NORMOVÉHO SOUBORU



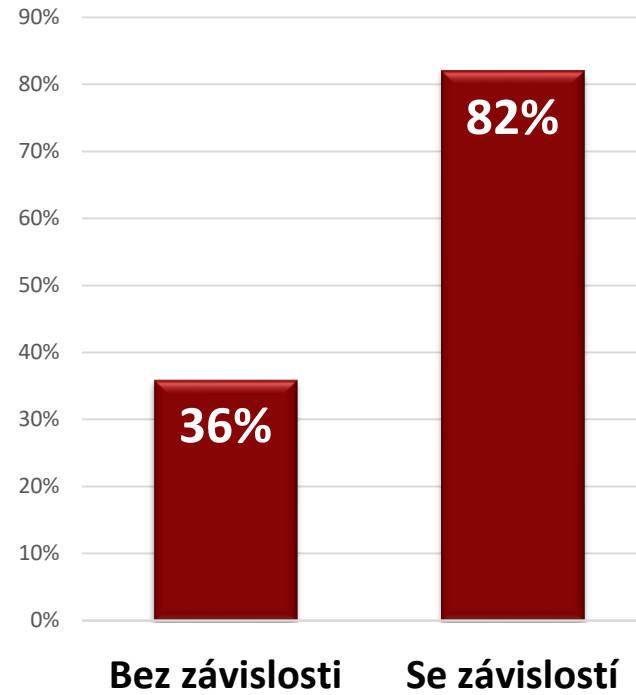
VYBRANÉ OBTÍŽE RESPONDENTŮ Z NORMOVÉHO SOUBORU

(rozdělení do skupin na základě IGD)

Problémy ve škole



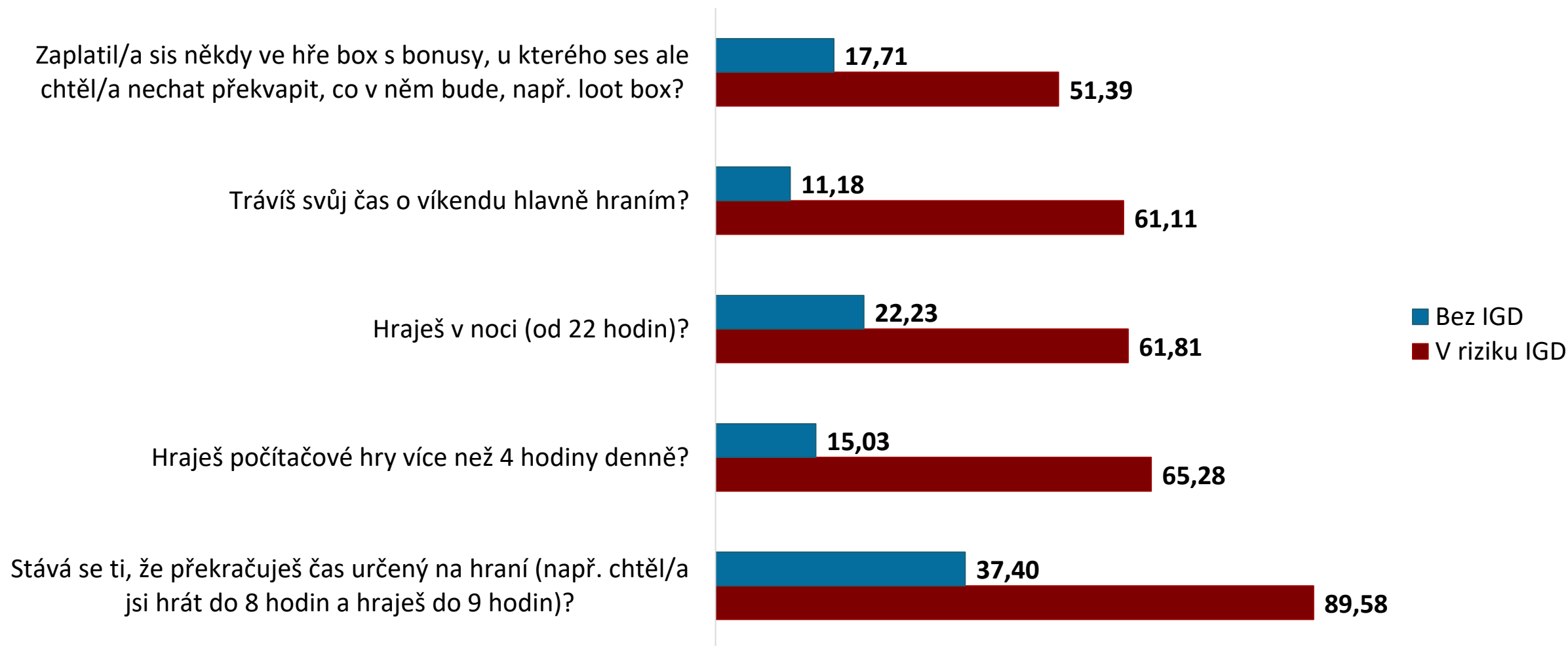
Hraní za účelem spravení nálady



Problémy s rodinou/s partnerem, příp. s přáteli



VYBRANÉ OBTÍŽE RESPONDENTŮ Z NORMOVÉHO SOUBORU

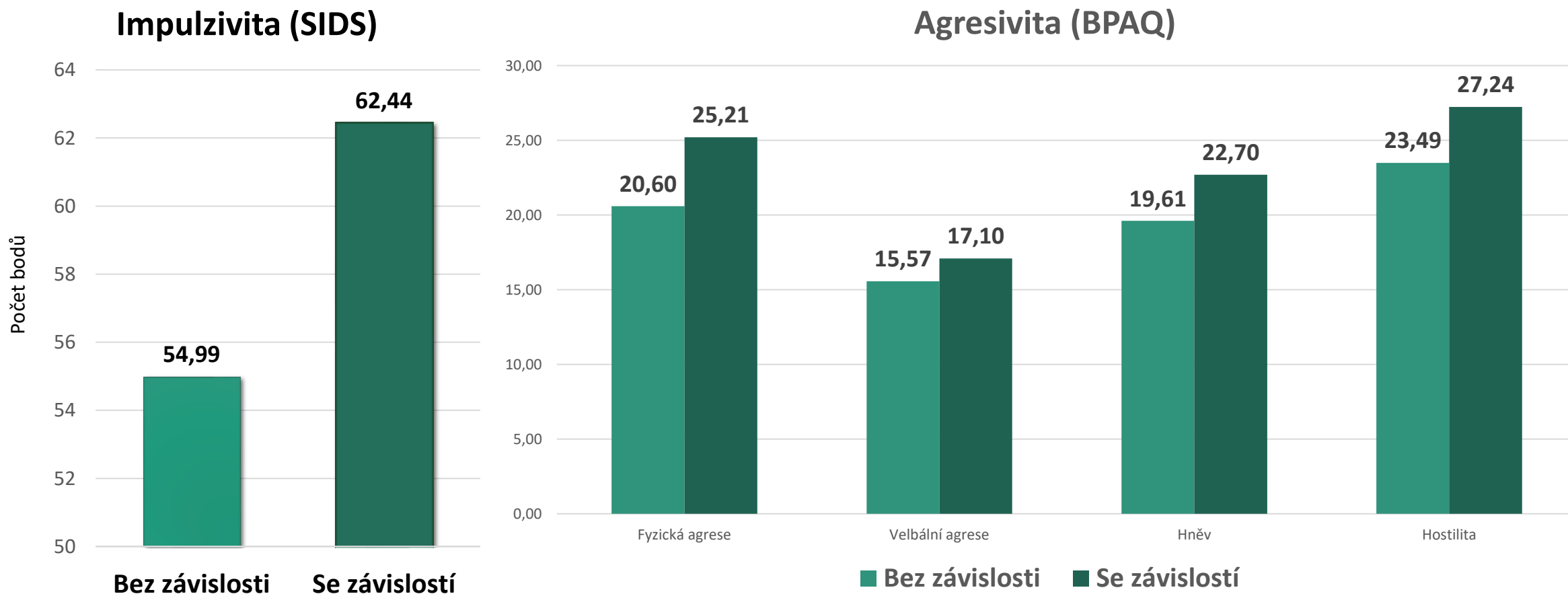


HRANÍ HER A VZTAH K OBEZITĚ

- vztahy Body mass index (BMI) a průměrný čas hraní za den

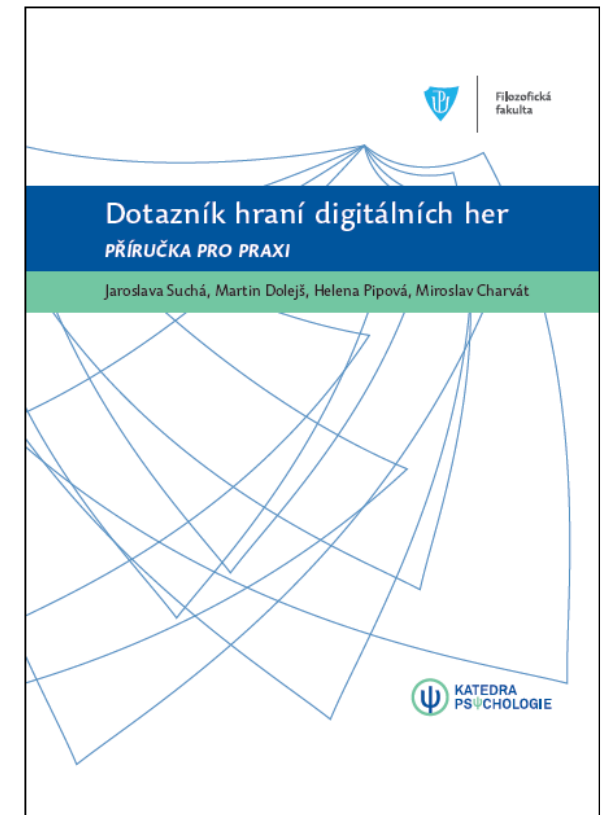
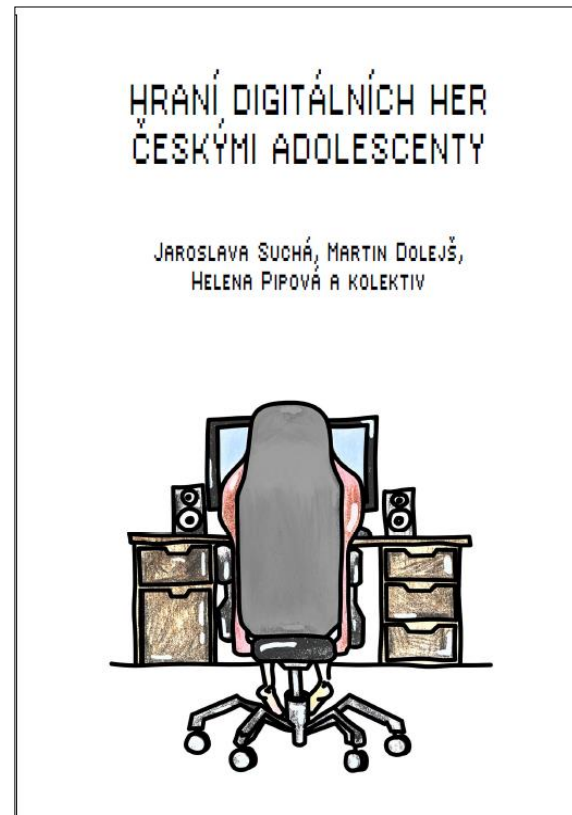
Body mass index (BMI)	Průměrný čas hraní za den
Běžná (zdravá) váha	1 hodina 52 minut
Nadváha	2 hodiny 26 minut
Obezita prvního stupně	3 hodiny 23 minut
Obezita druhého stupně	4 hodiny 27 minut

OSOBNOSTNÍ CHARAKTERISTIKY - IMPULZIVITA A AGRESIVITA



PUBLIKACE A DIAGNOSTICKÁ METODA

- Suchá, J., Dolejš, M., Pipová, H., Maierová, E., & Cakirpaloglu, P. (2018). **Hraní digitálních her českými adolescenty.** Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. (volně ke stažení)
- Suchá, J., Dolejš, M., Pipová, H., & Charvát, M. (2019, v tisku). **Dotazník hraní digitálních her (příručka pro praxi).** Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.



KONTAKT

Katedra psychologie

Filozofická fakulta

Univerzita Palackého v Olomouci

Křížkovského 10

771 80 Olomouc



Univerzita Palackého
v Olomouci

PhDr. Martin Dolejš, Ph.D – martin.dolejs@upol.cz

Mgr. Jaroslava Suchá – jaroslava.sucha@upol.cz

Grantová afiliace: IGA_FF_2019_016 - Psychologický výzkum ve vybraných oblastech
pedagogické a klinické psychologie IV

LITERATURA

- Anderson, C. A., Berkowitz, L., Domerstein, E., Huesmann, L. R., Johnson, J. D., Linz, D., Malamuth, N. M., & Wartella, E. (2003). The influences of media violence on youth. *Psychological Science in the Public Interest*, 4, 81-110.
- Chomynová, P., Csémy, L., Mravčík, V. (2016). *Evropská školní studie o alkoholu a jiných drogách (ESPAD) 2015*. Praha: Úřad vlády České republiky.
- DSM-5: Diagnostický a statistický manuál duševních poruch. (2015). *DSM-5: Diagnostický a statistický manuál duševních poruch* (První české vydání). Praha: Hogrefe - Testcentrum.
- Eversole, M., Collins, D. M., Karmarkar, A., Colton, L., Quinn, J. P., Karsbaek, R., Hilton, C. L. (2016). Leisure activity enjoyment of children with autism spectrum disorders. *Journal Of Autism And Developmental Disorders*, 46(1), 10-20. doi:10.1007/s10803-015-2529-z
- Nešpor K., Csémy L.: Zdravotní rizika počítačových her a videoher. *Čes. a slov. Psychiat.*, 103, 2007, No. 5, pp. 246–250.
- Proctor, M. H., Moore, L. L., Gao, D., Cupples, L. A., Bradlee, M. L., Hood, M. Y., & Ellison, R. C. (2003). Television viewing and change in body fat from preschool to early adolescence: The Framingham Children's Study. *International Journal Of Obesity And Related Metabolic Disorders: Journal Of The International Association For The Study Of Obesity*, 27(7), 827-833.
- Roberts, J. D., Rodkey, L., Ray, R., Knight, B., & Saelens, B. E. (2017). Electronic media time and sedentary behaviors in children: Findings from the Built Environment and Active Play Study in the Washington DC area. *Preventive Medicine Reports*, 6, 149–156. doi:10.1016/j.pmedr.2017.02.021
- Suchá, J., Dolejš, M., Pipová, H., Maierová, E., & Cakirpaloglu, P. (2018). *Hraní digitálních her českými adolescenty*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci
- Wolf, M. (2012). *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*. Santa Barbara, CA: ABC-CLIO.

A person with dark, curly hair is seen from behind, looking at a large, framed abstract painting. The painting features dark, expressive brushstrokes on a light background. The scene is dimly lit, with the light from the painting illuminating the person's hair and the wall. A solid teal bar is at the bottom of the image.

DĚKUJEME ZA POZORNOST
