

**MASARYKOVA UNIVERZITA
FAKULTA SOCIÁLNÍCH STUDIÍ**

Institut výzkumu dětí, mládeže a rodiny

Online závislosti

prof. PhDr. David Šmahel Ph.D.

Závislost na internetu – existuje?

- kritéria pro diagnózu závislosti na internetu (Goldberg, 1995) – napodobení DSM IV
- Grohol (2005) – „závislost na internetu“ jako hoax
- Griffiths (2000a, 2000b) – stejné charakteristické vlastnosti jako jiné závislosti
- Carlton a Danforth (2004): odlišení „high engagement“ a „addiction“
- Závislost nezpůsobuje internet obecně, ale příslušné aplikace (Meerkerk et al., 2006')
- Terminologie: „addiction“ x „addictive behavior“ x „dependency“ x „compulsive behavior“ x “problematic use”
- Diagnostické manuály: není v DSM IV a patrně nebude v nové DSM V. Nyní pod „impuls control otherwise unspecified“

Pohled diagnostických manuálů

- „Internet addiction“ obvykle zařazována pod následující kategorie: pathological gambling, compulsive shopping, sex addiction, non-substance or behavioral addictions
- Tyto kategorie jsou zařazeny v DSM-V nebo ICD-10
- Koncept behaviorálních závislostí („behavioral addictions“)
- „Internet addiction“ byla kandidátem pro zařazení do DSM-V, ale nakonec nebyla zařazena.
- „Internet gaming disorder“ je v DSM-V uveden v příloze s tím, že je třeba další výzkum (APA, 2013)
- Proč není „Internet addiction“ v DSM? – symptomy jsou velmi podobné s ostatními poruchami a vytvoření nové kategorie by pouze dále rozvíjelo již tak rozsáhlý seznam poruch (Pies, 2009)

Oblasti závislosti

- Online hraní
- Nadměrná komunikace
- Kyber-sexuální aktivity
- Excesivní nakupování
- Stahování dat (filmů, hudby, her ...)

Online hraní dnes

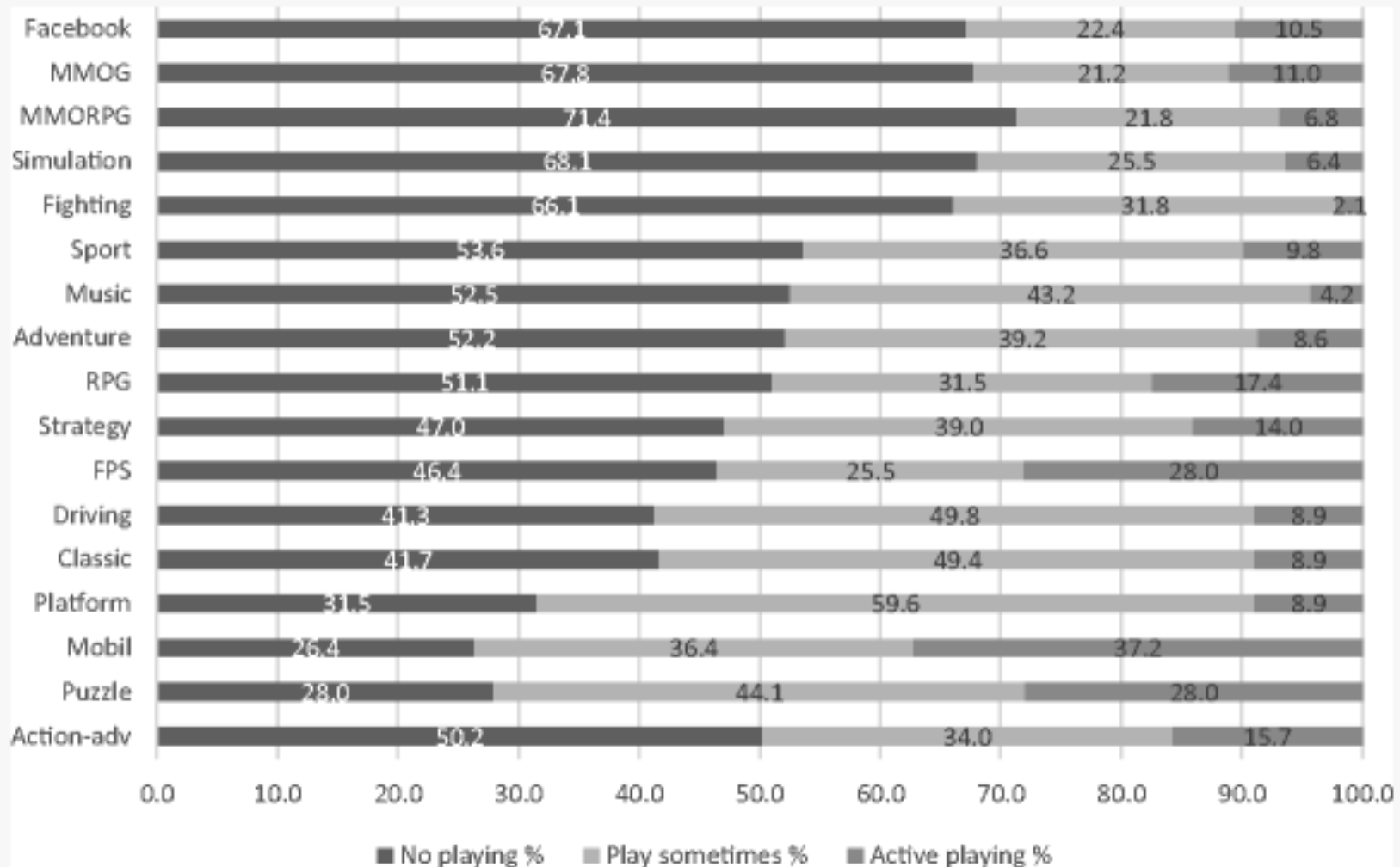
Studie z Finska hráči 13 – 24 let

Männikkö, N., Billieux, J., Nordström, T., Koivisto, K., & Kääriäinen, M. (2017). Problematic gaming behaviour in Finnish adolescents and young adults: relation to game genres, gaming motives and self-awareness of problematic use. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 15(2), 324-338.

Playing times per week (hours) as a function of characteristics of participants

	n	Mean	SD
Gender ^a			
a. Male	137	16.6	16.9
b. Female	124	5.8	9.6
Total	261	11.5	14.9
Age ^b			
a. 13–15	70	11.4	16.1
b. 16–18	59	13.9	17.9
c. 19–21	62	11.9	13.1
d. 22–24	69	9.3	12.2
Total	260	11.5	14.92
Occupation			
a. Full-time job	21	6.7	6.5
b. Part-time job	7	8.0	12.3
c. Unemployed or temporarily laid-off	15	13.5	13.0
d. Student	204	11.9	15.6
e. Other	13	11.8	16.3

Online hraní



Online hraní

Multiple linear regression analysis with problematic gaming scores as the dependent variable

Independent Variable	N Valid	B	SE	Beta	t	p
Gaming Genres	259					
<i>Role-Action-Adventure</i>		-.34	.05	-.42	6.72	.000
<i>SportS-Simulation</i>		-.13	.11	-.07	-1.14	.254
<i>Puzzle-Classic</i>		-.02	.09	-.01	-.31	.753
<i>Fighting-Music</i>		.36	.20	.10	1.79	.074
Motives for playing games	264					
<i>Experience-immersion</i>		.06	.07	.05	.84	.400
<i>Entertainment and achievement</i>		.22	.07	.19	3.06	.002
<i>Social</i>		.29	.07	.23	3.88	.000
<i>Escapism</i>		-.55	.10	-.30	5.47	.000

Significant results are in boldface

Závislost a online hry I

- Nejsledovanější typ her – MMORPG (MUDy)
- World of Warcraft – přes 10 milionů hráčů (celkem 16 milionů MMOG dle Wikipedia)
- velký potenciál vyvolávat „závislost“, či kompulzní chování (Wan et al., 2006, Rau et al., 2006 atd.)
- polovina hráčů hraje přes 20h týdně (Ng, et al, 2005), 60% hráčů uvedlo min 10h v kuse (Yee,2006)
- průměrně hrají adolescenti 26h týdně (do 20 let), 22h u starších 26 let, 20 – 22 let 30h týdně Griffiths et al. (2004)

Závislost a online hry II

- typický hráč je mladý dospělý (emerging adulthood) - průměrný věk okolo 25 let
- 40% hráčů označují sebe sami za závislé (Yee, 2006)
- sociální dimenze hry jako faktor závislosti - asi 80% hráčů hraje spolu se svými reálnými přáteli, asi 75% si ve hře našlo dobré přátele (Cole & Griffiths, 2007)
- „flow“ jako faktor závislosti (poměr optimální složitosti cílů a schopností hráče)
- sociální interakce souvisí s flow
- flow a deformace času (Rau et al., 2006)

Závislost a online hry III

- nízký self esteem jako riziko závislého chování
- aktuální self – herní postava – ideální self -> čím nižší self esteem, tím větší rozdíly (Bessiere et al., 2007)
- psychologie vztahu hráče a jeho postavy (přenos – Suler, Turkle)
- „náklonnost“ hráče k postavě – podobná vztahu zažívanému k nepřítomným osobám (Wolvendale , 2006)
- „addiction on the internet“ x „addiction to the internet“ (Griffiths)

Nadměrná komunikace – „závislost“ na vztazích

- Online messangery, news groups, e-mail atd.
- Virtuální komunikace podporuje rychlou výměnu osobních informací (Young, 1997)
- Internet eliminuje obavy spojené s interakcí s druhými jako např. strach z odmítnutí (Pratarelli et al., 2002)
- Dvě hypotézy – internet je příčinou osamělosti X osamělí vyhledávají komunikaci přes internet (Morahan-Martin a Schumacher, 2003)
- Příležitost pro plaché (Chak a Leung, 2004)

Sexuální problematika: cybersex a pornografie

- Al Cooper (1998) model „Triple A“ - **A**ccess, **A**ffordability, **A**nonymity
- Kimberly Young (2000): ACE model – **A**nonymity, **C**onvenience, **E**scape
- sexuální kompulze jako předstupeň sexuální závislosti (Cooper, Putnam et al., 1999)
- 5 základních znaků (Cooper, 1998): popření, neúspěšné přerušování aktivity, excesivní množství času, negativní dopady, opakování chování přes negativní důsledky
- 3 typy uživatelů: rekreační, kompulzivní, rizikovní (Cooper, Putnam et al., 1999)

Jak poznat závislost na internetu ?

Griffiths (2000) (z DSM IV obecně):

- význačnost (salience) – kognitivní a konativní
- změny nálady (mood modification)
- zvyšování tolerance (tolerance)
- abstinenční příznaky po přerušení činnosti (withdrawal symptoms)
- konflikt mezi závislostí a okolním světem – interpersonální a s dalšími aktivitami (práce, škola...)
- recidivy (relapse)

Uživatel internetu je závislý, pokud skóruje ve všech dimenzích.

Jak poznat závislost na internetu ? II

Beard a Wolf (2001) (z DSM IV – pathological gambling):

- zahlcení internetem
- zvyšující se používání internetu
- neúspěšné pokusy přestat
- rozladěnost při omezení času na internetu
- člověk je na internetu déle než zamýšlel

Konfliktní aspekty:

- riskuje ztrátu vztahu, práce, vzdělání
- lhal, aby utajil svou činnost
- používání internetu jako útěk

Jak poznat závislost na internetu ? III

Shapira et al. (2000) (vychází z „impuls control disorder“):

- neodolatelné zaujetí (irrestible preoccupation)
- nadměrné používání – delší než plánováno
- používání ohrožuje další oblasti (konflikt)
- není vysvětlitelná jinými diagnostikovanými poruchami

Prevalence závislosti

- Problematika různých definicí, způsobů měření i vzorků
- Reprezentativní vzorky populace: od 1% do 3.4% (Rumpf et al, 2014; Šmahel, Et al, 2009)
- Asijské země (Čína, Jižní Korea, Taiwan) – odhady prevalence 6 – 15% (Lin, Ko, Wu, 2011)
- Meta analýza 31 národních studií (Cheng, Li, 2014):
- Nejvyšší 10.9% Middle East (Iran, Israel, Lebanon, Turkey)
- Nejnižší západní Evropa – 2.6%

Z výsledků našich výzkumů

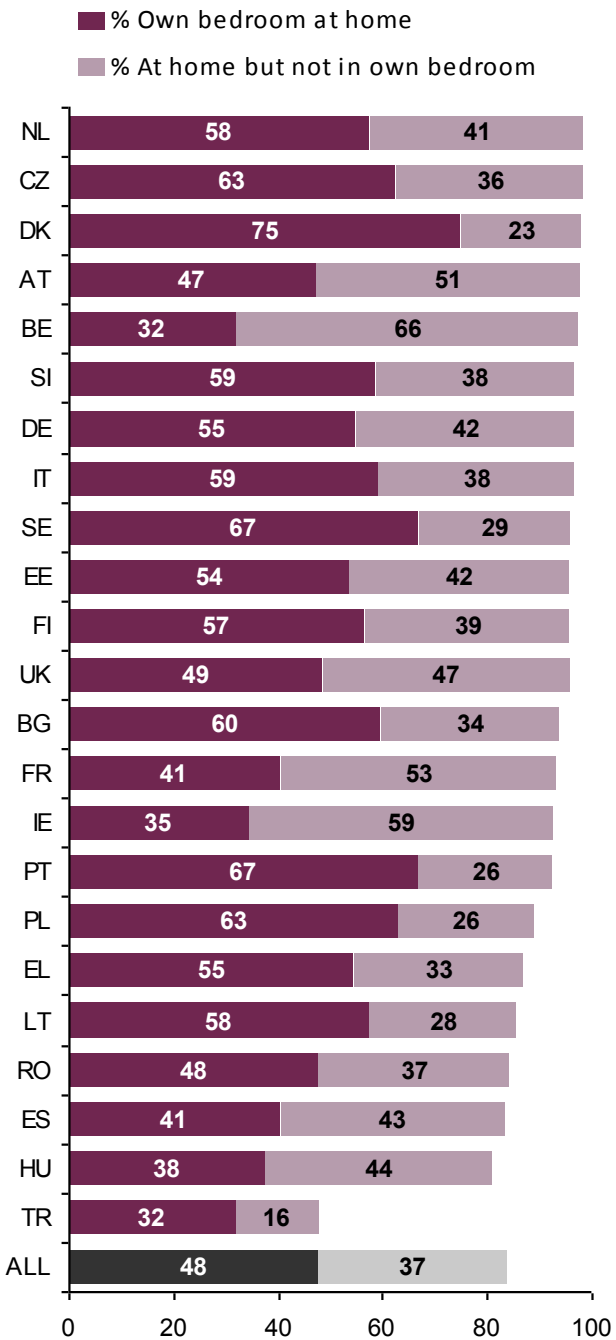
Výzkum v rámci World Internet Project

reprezentativní vzorek ČR (vzhledem k pohlaví, vzdělání, věku, regionu a velikosti místa bydliště), face to face rozhovory, září 2007, 1586 respondentů 12 let a starší, z toho 864 uživatelů internetu (54,9% populace)

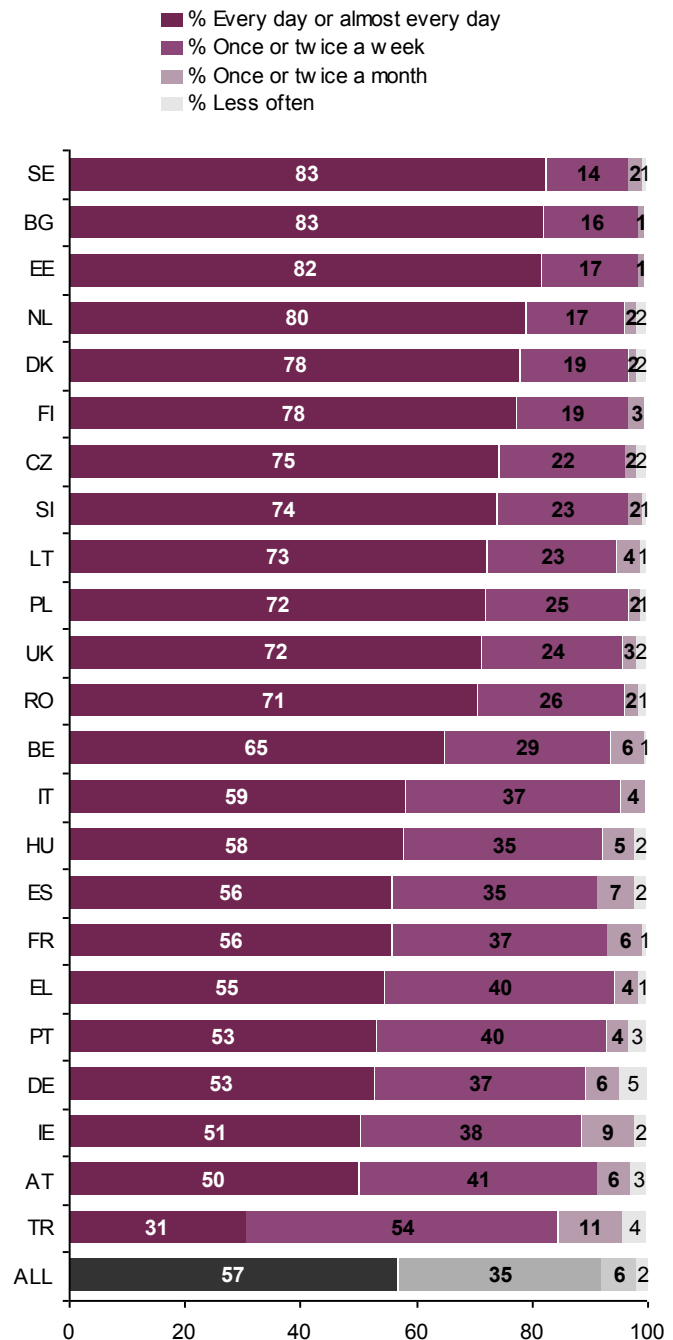
EU Kids Online II

- Velký mezinárodní projekt, organizovaný na London School of Economics (LSE). Data z 25 evropských zemí.
- Za ČR koordinátorem FSS MU
- Vzorky v každé zemi min. 1000 dětí a jejich rodičů, reprezentativní vzorky, věk 9 – 16 let.
- Výzkum zaměřený na rizika a příležitosti používání internetu pro děti
- Škála „excesivního používání internetu“, 5 položek

Children's use of the internet at home



How often children use the internet

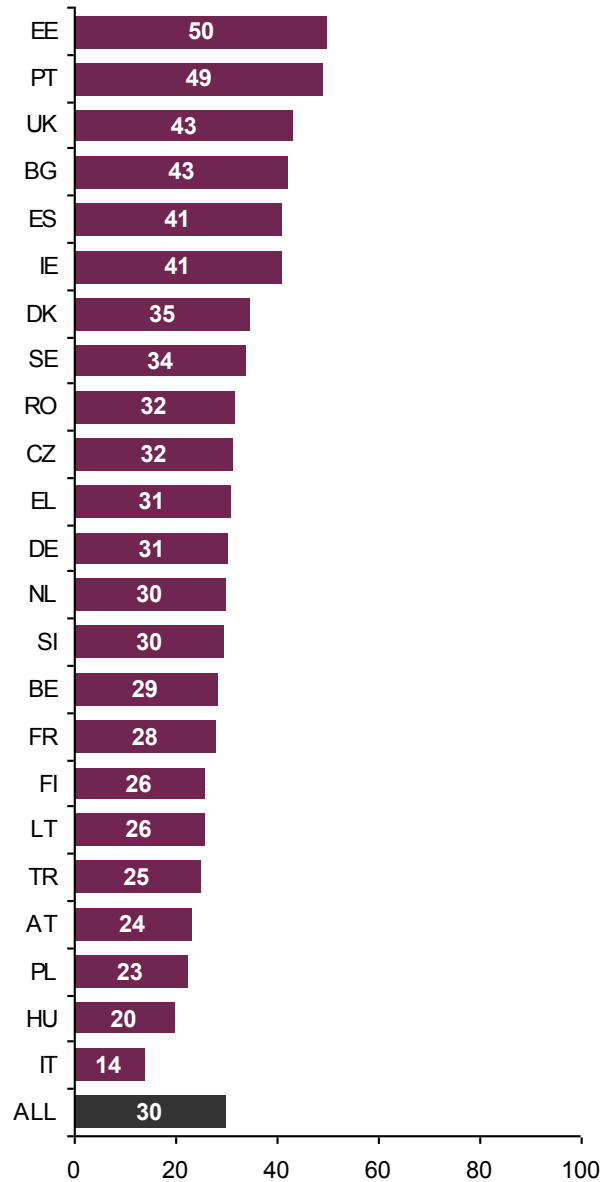
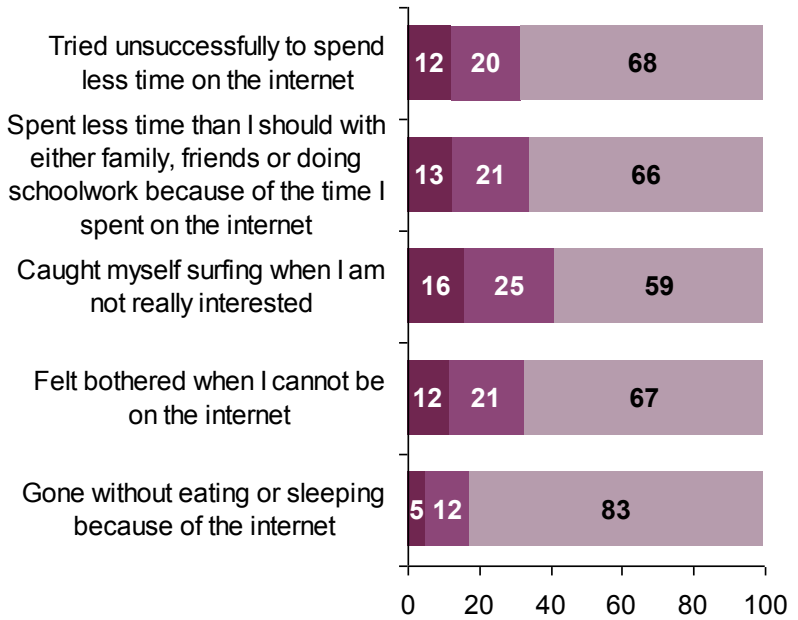


One or more form of excessive internet use fairly or very often

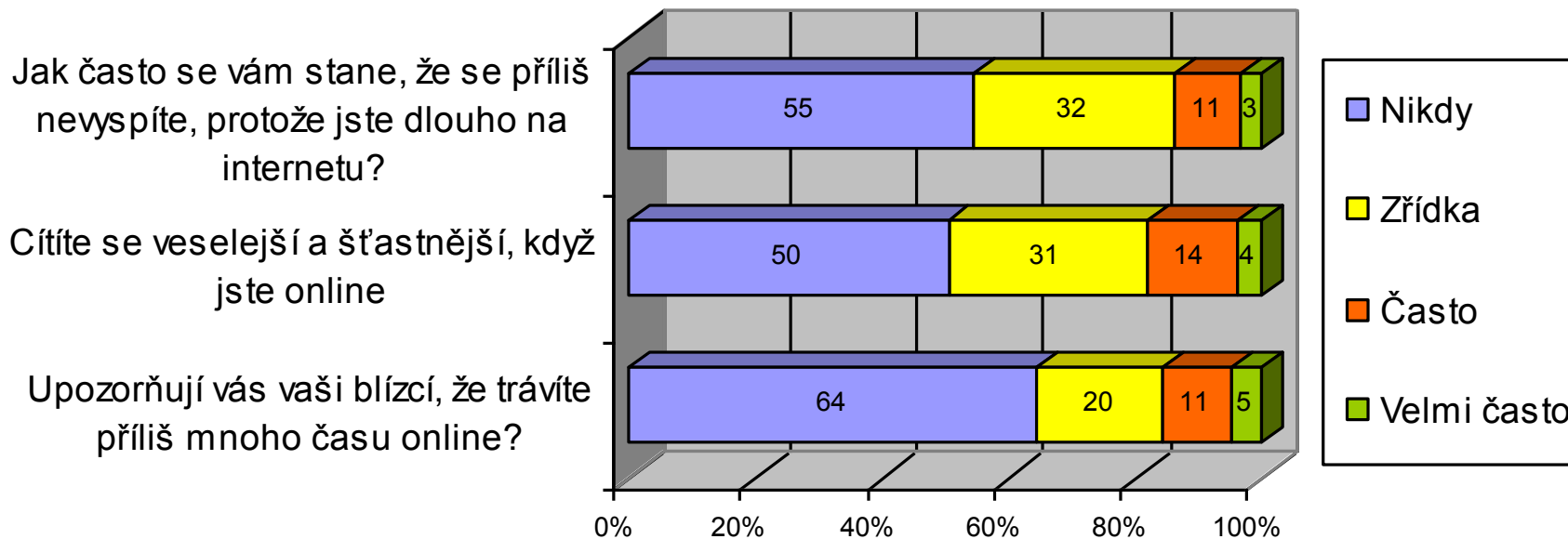
%Very or fairly often

Frequencies

■ % Very or fairly often ■ % Not very often ■ % Never

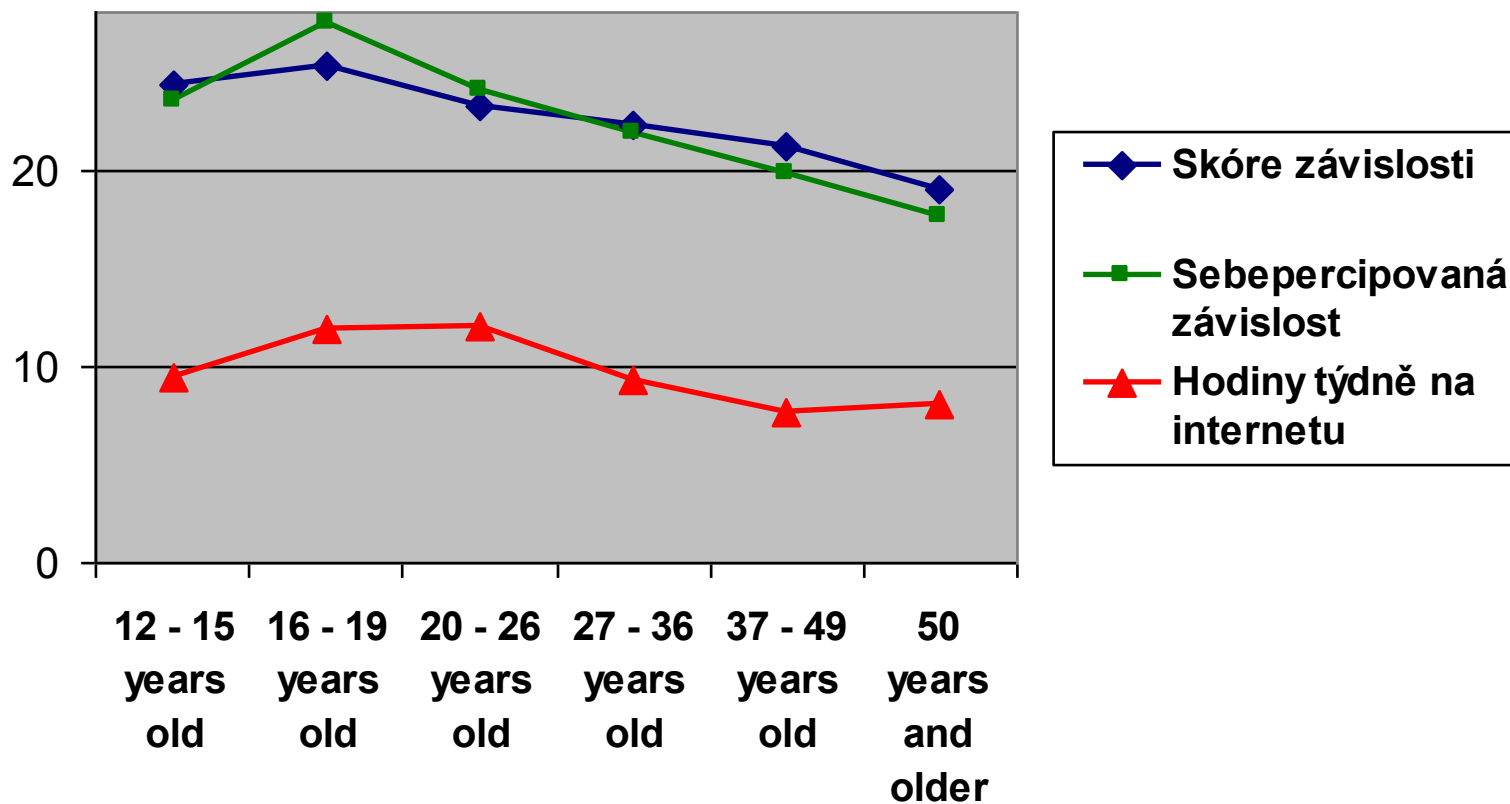


Uživatelé internetu - deskriptivy



Uživatelé internetu – skóre závislosti

Graf 1: Srovnání věku: skóre závislosti, sebepercipovaná závislost a hodiny týdně na internetu



Uživatelé internetu – gender a aplikace

- Muži skórují v závislosti výše než ženy, avšak tráví v průměru více hodin na internetu a od 5h týdně doma na internetu se rozdíly smazávají
- Aplikace, které ukázaly nejvyšší souvislosti se skórem závislosti: stahování videa a hudby, diskutování na internetu (diskusní fóra, chaty), posílání online zpráv (ICQ), hraní her, prohlížení erotických stránek

Uživatelé internetu – další kontext

- Souvislost s mírou disinhibice ve virtuální komunitě ($r = 0.42$)
- Souvislost s mírou preference virtuální komunikace ($r = 0.43$)
- Souvislost se sebehodnocením (Rosenberg, $r = 0.30$)
- Souvislost s mírou disociace virtuálního a reálného přátelství ($r = 0.21$) (žádná s „propojeným“)
- Souvislost s počtem přátel online
- Souvislost s hodinami na internetu ($r = 0.28$)

EU Kids Online II - výsledky

Proměnné související s excesivním používáním:

- Věk dítěte – čím starší tím spíše
- Pohlaví - minimální rozdíly
- Psychologické proměnné: emocionální problémy, „sensation seeking“, sebehodnocení
- Souvislost s riziky offline (s rizikovým chováním v offline světě)
- Souvislost s online riziky: nejvíce u setkávání s cizími lidmi z internetu, i s kyberšikanou, posíláním sexuálních zpráv přes mobily (sexting)

Diskuse – téma přeceňované či podceňované?

- „na internetu najdeme vše“
- je internet sám o sobě příčinou „čehokoliv“?
- internet jako místo realizace potřeby
- co dává člověku to, že dělá na internetu to, co dělá?
- existuje „závislost“? -> necht' rozhodnou klinické
- přeceňovaná – média, neexistují důkazy, že internetová závislost existuje „sama o sobě“
- podceňovaná – pohled do budoucnosti ?? (demografie uživatelů internetu a MMORPG hráčů)

Literatura

- Beard, K a Wolf, E. (2001). Modification in the Proposed Diagnostic Criteria for Internet Addiction. *CyberPsychology & Behavior*, 4, 377-383.
- Charlton, J.P.& Danforth, I.D.W. (2004). Differentiating computer-related addictions and high engagement. In: Morgan, J., Brebbia, C.A., Sanchez, J. & Voiskounsky, A. eds. *Human Perspectives in the Internet Society: Culture, Psychology, Gender*. Southampton: WIT Press, pp. 59-68.
- Chak, K., Leung, L. (2004). Shyness and Locus of Control as Predictors of Internet Addiction and Internet Use. *CyberPsychology & Behavior*, 7, 559–570.
- Cooper, A. (1998). Sexuality and the Internet: Surfing its way into the new Millennium. *CyberPsychology & Behavior*, 1, 187-194.
- Cooper, A., Putnam, D. E., Planchon, L. A. & Boies, S. C. (1999). Online sexual compulsivity: Getting tangled in the net. *Sexual Addiction & Compulsivity*, 6, 79-104.
- Goldberg, I. (1995). Internet addiction disorder: Diagnostic criteria. Available: <http://web.urz.uni-heidelberg.de/Netzdienste/anleitung/wwwtips/8/addict.html>
- Griffiths, M. (2000). Does internet and computer ”addiction“ exist? Some case study evidence. *Cyberpsychology & behavior*, 3: 211-218.
- Grohol, J.M. (2005). Internet addictionguide. Available: <http://psychcentral.com/netaddiction/>
- Meerkerk, G.J., Eijnden, R. v.d., & Garretsen, H. (2006). Predicting Compulsive Internet Use: It’s All about Sex! *CyberPsychology & Behavior*, 9, 95-103.
- Morahan-Martin, J., Schumacher, P. (2003). Loneliness and social uses of the Internet. *Computers in Human Behavior*, 19, 659–671.
- Ng., B.D., Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to the internet and online gaming. *CyberPsychology & Behavior*, 8, 110 -113.
- Pratarelli (2002). Confirmatory Factor Analysis of Internet Use and Addiction. *CyberPsychology & Behavior*, 5, 53-64.
- Rau, P.P., Peng, S., Yang, C. (2006). Time distortion for expert and novice online game players. *CyberPsychology & Behavior* 9, 396-403.
- Shapira, N.A., Goldsmith, T.D., et al (2000). Psychiatric features of individuals with problematic internet use. *Journal of Affective Disorder* 57, 267-272.
- Wan, C., Chiou, W. (2006a). Psychological motives and online games addiction: a test of flow theory and humanistic needs theory for Taiwanese adolescents. *CyberPsychology & Behavior*, 9, 317-324.
- Yee, N. (2006). The demographics, motivations and derived experience of users of massively multi-user online graphical environments. *Teleoperators and Virtual Environments*, 15, 309-329.
- Young, K. (1997). What Makes the Internet Addictive: Potential Explanations for Pathological Internet Use. Available: <http://www.netaddiction.com/articles/habitforming.pdf>
- Young, K. (1999). Internet addiction: Evaluation and treatment. *Student British Medical Journal*, 7, 351-352.