

UNIwersytet Gdański  
Wydział Nauk Społecznych  
Instytut Psychologii

Agnieszka Felińska

**Biopsychospołeczne uwarunkowania patologicznego korzystania  
z gier wideo i Internetu przez dzieci w wieku od 8 do 12 lat**

*Biopsychosocial determinants of pathological use of video games  
and the Internet by children aged 8-12*

Praca doktorska przygotowana pod kierunkiem

dr hab. Iwony Grzegorzewskiej, prof. UZ

Gdańsk 2022

## STRESZCZENIE

**Cel badań:** Badania miały na celu określenie skali patologicznego korzystania z gier i Internetu wśród dzieci w wieku szkolnym, jego predyktorów, czynników ochronnych i ryzyka oraz trajektorii rozwojowych. Zbadano efekt i moc predykcyjną zaburzeń eksternalizacyjnych i internalizacyjnych, temperamentu, zadań rozwojowych, nadzoru rodzicielskiego, klimatu klasy, rodzaju gry, czasu grania i korzystania z Internetu. Założono, że dzieci różnią się indywidualnymi trajektoriami rozwoju PUGI.

**Osoby badane:** Badaniem objęto 453 dzieci w wieku od 8 do 12 lat - uczniów szkół podstawowych w Zielonej Górze ( $N=453$ ). Dobór osób był losowy.

**Procedura badawcza:** Badania prowadzono w formie prospektywnej w latach 2018-2020, z trzema falami badawczymi w równych odstępach czasowych (12 miesięcy). Wykorzystano tradycyjną metodę kwestionariuszową z użyciem tych samych narzędzi badawczych w każdej fali. Część danych pochodziła od rodziców ( $N=453$ ) badanych dzieci.

**Wyniki badań:** Większość dzieci (od 55% do 65% w każdej fali) nie wykazuje patologicznego wzorca używania gier i Internetu (PUGI), natomiast patologicznie korzysta z nich od 16% do 25 % - w większości chłopcy. Poziom korzystania przez dzieci z mediów nie jest różnicowany przez wiek dziecka i narasta w czasie. Dzieci przejawiają zróżnicowane trajektorie rozwojowe PUGI, które różnią się między sobą głównie w zakresie cech indywidualnych i medialnych. Najsilniejszym predyktorem prospektywnym PUGI jest korzystanie z gier ryzykownych, a następnie niski poziom realizacji zadań rozwojowych. Dzieci różnią się przebiegiem trajektorii rozwojowych PUGI na poziomie grupowym i indywidualnym, w grupie problemowego korzystania - jedynie na grupowym. Do najsilniejszych czynników ryzyka należy wysoki czas korzystania i niska satysfakcja życiowa. 4% dzieci stale wykazuje objawy PUGI.

**Dyskusja:** Wyniki potwierdziły większość hipotez i są spójne z niektórymi wcześniejszymi badaniami nad PUGI, jednak zaskoczeniem jest silniejsza moc predykcyjna czasu korzystania

niż kontroli rodzicielskiej, słaby wpływ zaburzeń internalizacyjnych, zwłaszcza depresji i brak wpływu cech temperamentalnych dziecka na sposób korzystania przez nie z gier i Internetu.

**Implikacje:** Przyszłe badania powinny uwzględniać czynniki motywacyjne dziecka do aktywności online, strategie radzenia sobie ze stresem, modelujący wpływ rodzica-Internauty, obejmować większe grupy w badaniach longitudinalnych. Działania profilaktyczne i terapeutyczne powinny obejmować dzieci już od pierwszych klas, zasadne są interwencje osobno wobec rodziców i uczniów z grup ryzyka i z grup z symptomami PUGI.

**Słowa kluczowe:** patologiczne korzystanie z gier i Internetu, uzależnienie behawioralne, czynniki ryzyka, czynniki ochronne, model biopsychospołeczny